ห้องที่ 10:

นิเทศศาสตร์ ศิลปกรรมศาสตร์ (1)

กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ NIKE ในสถานการณ์ COVID-19 ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร

MARKETING COMMUNICATION STRATEGIES OF NIKE BRAND SNEAKERS IN THE SITUATION OF COVID-19 AFFECTING PURCHASING DECISIONS OF CONSUMERS AGED 15-30 YEARS IN BANGKOK.

กมลวรรณ ศันสนะบวร

หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

E-mail: kamonwan.sans@bumail.net

ผศ.ดร.วิโรจน์ สุทธิสีมา

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

E-mail: viroj.s@bu.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยทางประชากรศาสตร์ของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ภายใต้สถานการณ์โควิด-19 และ 2) เพื่อศึกษากลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ภายใต้เงื่อนไขดังที่กล่าวไป โดยประชากรที่ใช้ในการศึกษาคือ ผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยสุ่มกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้สนใจบริโภคจำนวน 400 คน และใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการศึกษา จากนั้นนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้มาประมวลผลโดยการใช้ค่าสถิติ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบสมมติฐานแบบ F-test (One – Way ANOVA), และ Multiple Regression

ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุระหว่าง 23-26 ปี สถานภาพโสด การศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพเจ้าของธุรกิจและอาชีพอิสระ มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 20,000 บาท ผลการทดสอบด้านสถิติพบว่าปัจจัยทางด้านเพศ และอายุที่ต่างกันนั้นมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อที่แตกต่างกัน เมื่อจำแนกเป็นรายด้านพบว่าการเลือกรองเท้ากีฬาเพราะความเป็นแบรนด์ของ Nike อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดที่ต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคแตกต่างกันไปด้วย เมื่อจำแนกเป็นรายด้านพบว่ากลยุทธ์ด้านการโฆษณาอยู่ในระดับมากที่สุด จากผลการศึกษาผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดสำหรับรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike โดยให้จัดกิจกรรมเพื่อสร้างแรงจูงใจในการซื้อ จัดกิจกรรมร่วมสนุกผ่านทางเพจเฟซบุ๊กเพื่อให้ผู้บริโภคลุ้นรับของรางวัลกับทางแบรนด์

คำสำคัญ: กลยุทธ์การสื่อสารการตลาด, การตัดสินใจซื้อ, รองเท้ากีฬา, โควิด-19

ABSTRACT

The objectives of this study were to 1) to study the demographic factors affecting the purchasing decision of Nike brand sneakers in the situation of COVID-19 among consumers aged 15-30 years in Bangkok and 2) to study the marketing communication strategies of Nike brand sneakers under above mentioned conditions. The population was consumers aged 15-30 years in Bangkok, and 400 people were selected to participate in the study. A questionnaire was utilized as a data collection tool. The collected data was analyzed using statistics, values, frequency, percentage, mean, standard deviation, F-test (One-Way ANOVA), and Multiple Regression.

The study found that most of the samples were male, whose ages were between 23-26 years old, and single. Most hold a Bachelor's Degree, working as a business owner/freelance and having the average monthly income less than 20,000 baht. Different factors of sex, age, and education influenced different decisions, as a whole, were at a high level. Taking each factor into account, it was found that the decision was influenced by the Nike brand at the highest level. Moreover, different marketing communication strategies influenced different consumers' purchasing decisions. In terms of advertising, public relations, promotion, and campaigns, the overall level of influence was also considered high. Specifically, the advertising was at the highest. For suggestion, marketing activities, such as prize drawing via Facebook page to increase purchasing from customers.

Keywords: Marketing Communication Strategies, Buying Decision, Sneaker, Covid-19

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ตั้งแต่อดีตรองเท้ากีฬาถือเป็นปัจจัยหลักปัจจัยหนึ่งในการออกกำลังกายเพราะการเล่นกีฬาจำเป็นต้องสวมใส่รองเท้ากีฬาเพื่อป้องกันการบาดเจ็บและยังช่วยให้สามารถออกกำลังกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจุบันที่ผ่านมามีกระแสความนิยมในการสวมใส่รองเท้ากีฬาในชีวิตประจำวันเป็นที่แพร่หลายอย่างเห็นได้ชัด ส่วนหนึ่งเป็นเพราะเทรนด์แฟชั่นการแต่งกายที่เปลี่ยนไป พฤติกรรมของผู้บริโภคที่ใส่ใจดูแลสุขภาพ และเป็นค่านิยมในการดำเนินชีวิตของคนในสังคม ทำให้สภาวะการแข่งขันของตลาดรองเท้ากีฬารุนแรงมากขึ้น (ทิพย์วดี บุญโชติ, 2562)

ถึงแม้ว่ากระแสความนิยมในการสวมใส่รองเท้ากีฬาในชีวิตประจำวันจะมีเพิ่มมากขึ้น แต่ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ที่เกิดขึ้น ทำให้สภาพเศรษฐกิจในประเทศไทยชะลอตัวส่งผลกระทบต่อระบบสังคมและระบบเศรษฐกิจ จึงทำให้ผู้คนส่วนใหญ่มีการวางแผนในการใช้เงินมากขึ้น พฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภคจึงเปลี่ยนไปทำให้เกิดการเลือกซื้อสินค้าที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต (เสาวคนธ์ ศรีสุคนธรัตน์, 2564)

รองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike เป็นบริษัทรองเท้ากีฬาและเครื่องแต่งกายชั้นนำของโลก การตลาดเป้าหมายของ Nike ส่วนใหญ่เป็นผู้บริโภคที่มีอายุระหว่าง 15-30 ปี (Gen Y กับ Gen Z) จึงได้มุ่งเน้นการตลาดไปที่ดิจิทัล เพื่อให้บริษัทก้าวสู่เทคโนโลยีขั้นสูงด้วยการผลักดันให้เกิดกีฬาดิจิทัลและอีคอมเมิร์ซ นอกจากนี้ยังมีการศึกษาของจอมพล ศรีสุข (2563) ทำการศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬา NIKE ของผู้บริโภคที่เป็นนักกีฬาบาสเกตบอลในระดับมหาวิทยาลัย ในกรุงเทพมหานคร พบว่า ปัจจัยที่ส่วนประสมทางการตลาด

และการสื่อสารการตลาดมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬา NIKE โดยภาพรวมมีระดับการตัดสินใจซื้ออยู่ในระดับที่อาจจะซื้อ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการซื้อรองเท้ากีฬายี่ห้อ NIKE ทั้ง 4 ด้าน มีระดับการตัดสินใจอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ มีค่าเฉลี่ย 4.30 ด้านการส่งเสริมการตลาด มีค่าเฉลี่ย 4.09 ด้านราคา มีค่าเฉลี่ย 4.08 และด้านช่องทางการจำหน่าย มีค่าเฉลี่ย 4.01 ตามลำดับ ซึ่งปัจจัยทางการตลาดมีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคเป็นอย่างมากในการที่จะทำให้แบรนด์ยังคงอยู่ แต่ด้วยสภาพสังคมและธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงในช่วงสถานการณ์ Covid-19 ทำให้ผู้บริโภคปรับเปลี่ยนวิถีการใช้จ่ายมากขึ้นโดยเลือกซื้อแต่ของที่จำเป็นเท่านั้น ซึ่งการสื่อสารการตลาดจึงต้องปรับตัวตาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิ่งที่อ่อนไหวต่อตลาดนั่นคือแฟชั่นและไลฟ์สไตล์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาเรื่องกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อช่วยให้ทราบถึงเกณฑ์ในการตัดสินใจซื้อและพัฒนากลยุทธ์ต่างๆ ในสถานการณ์ Covid-19 ให้ตรงตามความต้องการของผู้บริโภค อีกทั้งเพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้บริโภคมาเลือกซื้อสินค้ามากยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาปัจจัยทางประชากรศาสตร์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร

(2) เพื่อศึกษากลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

(1) แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยทางประชากรศาสตร์ (Demographic)

Mercure (2015) ได้ให้ความหมายของ “ลักษณะทางประชากรศาสตร์ หมายถึง ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวบุคคล อาทิ อายุ เพศ การศึกษา อาชีพ และรายได้ ซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค โดยทั่วไปแล้วใช้เป็นลักษณะพื้นฐานที่นักการตลาดมักจะนำมาพิจารณา สำหรับการแบ่งส่วนแบ่งทางการตลาด (Market Segmentation) โดยนำมาเชื่อมโยงกับความต้องการ ความชอบ และอัตราการใช้สินค้าของผู้บริโภค”

(2) แนวคิดเกี่ยวกับกลยุทธ์การสื่อสารการตลาด (Marketing Communications)

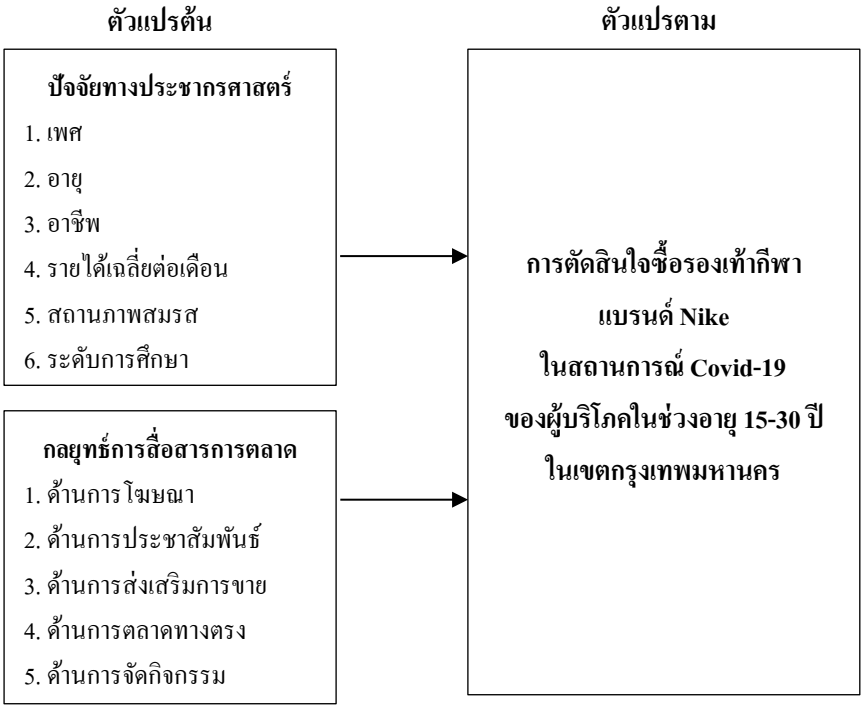
ณัฐา ฉางชูโต, เกียรติศักดิ์ วัฒนศักดิ์, เสริมยศ ธรรมรักษ์ และสุมาลี เล็กประยูร (2557) ได้ให้ความหมายการสื่อสารการตลาด หมายถึง การประยุกต์ใช้เครื่องมือการสื่อสารการตลาดแขนงต่างๆ ร่วมกันให้เกิดประโยชน์และสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายด้วยเนื้อหาลักษณะจูงใจและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

(3) แนวคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจ (Decision Making)

วิชัย โถสุวรรณจินดา (2535 : 185) ได้ให้ความหมายว่า การตัดสินใจ หมายถึง การเลือกทางเลือกที่มีอยู่หลายๆ ทางเลือก โดยอาศัยทางเลือกที่ดีที่สุดเพียงทางเลือกเดียวที่สามารถตอบสนองเป้าหมายหรือความต้องการของผู้เลือกได้

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาเกี่ยวกับ “กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร” ครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยทางประชากรศาสตร์ที่ต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ที่ต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research Methodology) ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ และนำเสนอรายงานในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

(1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,133,614 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2563)

(2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยคำนวณจากสูตร Yamane (1973) ที่ระดับความเชื่อมั่นประมาณ 95% ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ระดับ .05 ผู้ทำวิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 ราย โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้บริโภครองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ที่มีอายุในช่วง 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานครเท่านั้น

4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ใช้แบบสอบถามออนไลน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นผ่าน google forms โดยศึกษาจากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยมีลักษณะการสอบถามเป็นแบบตรวจรายการ (Check-List) มีคำถาม 6 ข้อในด้าน เพศ อายุ อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรส และระดับการศึกษา

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ประกอบด้วย ด้านการโฆษณา ด้านการประชาสัมพันธ์ ด้านการส่งเสริมการขาย ด้านการตลาดทางตรง และด้านการจัดกิจกรรม จำนวน 25 ข้อ ซึ่งแบบสอบถามตอนนี้จะใช้มาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับตามแบบลิเคิร์ท

ส่วนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นการตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย การเลือกรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike การเลือกภาพลักษณ์และความน่าเชื่อถือ และวัตถุประสงค์ในการซื้อในช่วงสถานการณ์ Covid-19 ซึ่งแบบสอบถามตอนนี้จะใช้มาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับตามแบบลิเคิร์ท

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้ศึกษาได้ดำเนินการ ดังนี้

(1) ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary data) ข้อมูลในส่วนนี้ ผู้ศึกษาได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างโดยตรง โดยการส่งแบบสอบถามออนไลน์ลงในกลุ่ม Nike Thailand และ Nike Thailand Market จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

(2) ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary data) โดยการหาข้อมูลด้วยการค้นคว้าจากเอกสารและบทความที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ข้อมูลพื้นฐานที่ใช้เป็นแนวทางในการวิจัย

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยในครั้งนี้ วิเคราะห์และอธิบายโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ซึ่งประกอบด้วย ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ANOVA โดยมีรายละเอียดดังนี้

(1) เชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ส่วนที่ 1 ปัจจัยทางประชากรศาสตร์ ใช้สถิติ ความถี่ ร้อยละ

ส่วนที่ 2 กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ส่วนที่ 3 การตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร ใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

(2) สถิติเชิงอนุมาน (inferential statistic) ซึ่งประกอบด้วย F-test (One - Way ANOVA) และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) เพื่อใช้ในการทดสอบสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

5. ผลการวิจัย

ปัจจัยทางประชากรศาสตร์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 43.2 มีอายุ 23-26 ปี จำนวน 163 คน คิดเป็นร้อยละ 40.8 อาชีพเจ้าของธุรกิจหรืออาชีพอิสระ จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.8 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 20,000 บาท จำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 34.3 สถานภาพโสด จำนวน 278 คน คิดเป็นร้อยละ 69.5 และมีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 242 คน คิดเป็นร้อยละ 60.5

ตารางที่ 5.1 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานข้อมูลเกี่ยวกับกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19

กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลค่า
ด้านการโฆษณา	4.36	0.71	มากที่สุด
ด้านการประชาสัมพันธ์	4.19	0.77	มาก
ด้านการส่งเสริมการขาย	3.88	0.84	มาก
ด้านการตลาดทางตรง	3.76	0.99	มาก
ด้านการจัดกิจกรรม	3.43	1.15	มาก
รวม	**3.92**	**0.89**	**มาก**

จากตารางที่ 5.1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.92 (มาก) โดยด้านการโฆษณามีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.36 (มากที่สุด) รองลงมา คือ ด้านการประชาสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ย 4.19 (มาก) ด้านการส่งเสริมการขาย มีค่าเฉลี่ย 3.88 (มาก) ด้านการตลาดทางตรง มีค่าเฉลี่ย 3.76 (มาก) และด้านการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย 3.43 (มาก) ตามลำดับ

ตารางที่ 5.2 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานข้อมูลเกี่ยวกับการตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ของผู้บริโภค

การตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ของผู้บริโภค	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลค่า
การเลือกรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike	4.31	0.72	มากที่สุด
การเลือกภาพลักษณ์และความน่าเชื่อถือ	4.27	0.76	มากที่สุด
วัตถุประสงค์ในการซื้อ	4.03	0.94	มาก
รวม	**4.20**	**0.81**	**มาก**

จากตารางที่ 5.2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ของผู้บริโภค มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 4.20 (มาก) โดยด้านการเลือก รองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด 4.31 (มากที่สุด) รองลงมาคือด้านการเลือกภาพลักษณ์และความน่าเชื่อถือ มีค่าเฉลี่ย 4.27 (มากที่สุด) และด้านวัตถุประสงค์ในการซื้อ มีค่าเฉลี่ย 4.03 (มาก) ตามลำดับ

ตารางที่ 5.3 การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์การถดถอยพหุคูณของกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19

ปัจจัย	การตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร								
	$\overline{X}$	S.D.	B	S.E.	ß	T	Sig.	Tolerance	VIF
ค่าคงที่	-	-	2.022	0.191	-	10.588	0.000	-	-
การโฆษณา	4.36	0.55	0.312	0.046	0.376	6.800	0.000*	0.576	1.735
การประชาสัมพันธ์	4.19	0.53	0.128	0.049	0.148	2.599	0.010*	0.543	1.841
การส่งเสริมการขาย	3.88	0.58	-0.104	0.039	-0.133	-2.644	0.009*	0.698	1.433
การตลาดทางตรง	3.76	0.54	0.082	0.050	0.097	1.626	0.105	0.496	2.017
การจัดกิจกรรม	3.43	0.79	0.109	0.033	0.190	3.325	0.001*	0.539	1.854

*p < .05

จากตารางที่ 5.3 ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยมากที่สุด ด้านการโฆษณา (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36) รองลงมา คือ ด้านการประชาสัมพันธ์ (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19) ด้านการส่งเสริมการขาย (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.88) ด้านการตลาดทางตรง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.76) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านการจัดกิจกรรม (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.43) ส่วนผลการวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงพหุคูณ พบว่า กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ ด้านการโฆษณา (Sig. = 0.000) ด้านการประชาสัมพันธ์ (Sig. = 0.010) ด้านการส่งเสริมการขาย (Sig. = 0.009) และด้านการจัดกิจกรรม (Sig. = 0.001) โดยด้านการโฆษณา (ß = 0.376) มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร มากที่สุด รองลงมา คือ ด้านการจัดกิจกรรม (ß = 0.190) ด้านการประชาสัมพันธ์ (Sig. = 0.148) และด้านการส่งเสริมการขาย (Sig. = -0.133) ในขณะที่ด้านการตลาดทางตรง (Sig. = 0.097) ไม่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร

นอกจากนี้ สัมประสิทธิ์การกำหนด R^2 = 0.304 แสดงให้เห็นว่า กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดด้านการโฆษณา ด้านการประชาสัมพันธ์ ด้านการส่งเสริมการขาย และด้านการจัดกิจกรรมสามารถพยากรณ์การตัดสินใจซื้อ คิดเป็นร้อยละ 30.4 ที่เหลืออีกร้อยละ 69.6 เป็นผลสืบเนื่องจากตัวแปรอื่นที่ไม่ได้นำมาศึกษา

จากผลการทดสอบค่าทางสถิติของค่าสัมประสิทธิ์ของตัวแปรอิสระ (Independent) 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการโฆษณา (X_1) ด้านการประชาสัมพันธ์ (X_2) ด้านการส่งเสริมการขาย (X_3) ด้านการตลาดทางตรง (X_4) และด้านการจัดกิจกรรม (X_5) ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร (Y)

สามารถเขียนให้อยู่ในรูปสมการเชิงเส้นตรงที่ได้จากการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 เพื่อทำนายมีผลต่อการตัดสินใจซื้อได้ดังนี้ $\hat{Y} = 2.022 + 0.312 (X_1) + 0.128 (X_2) – 0.104 (X_3) + 0.109 (X_5)$

ดังนั้น จึงสามารถสรุปได้ว่าปัจจัยทางประชากรศาสตร์ทางด้านเพศ อายุ และระดับการศึกษา มีผลต่อการตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เช่นเดียวกับกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ที่ต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นการยอมรับสมมติฐานที่ตั้งไว้

6. อภิปรายผล

ปัจจัยทางประชากรศาสตร์ทางด้านเพศและอายุ มีผลต่อการตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน ข้อมูลที่ได้จากการวิจัย พบว่า ผู้บริโภคส่วนใหญ่เป็นเพศชาย เหตุผลหนึ่งเพราะรองเท้าที่เหมาะสำหรับเพศชายไม่ได้มีความหลากหลายมากเท่าเพศหญิง จึงทำให้เพศชายมักจะซื้อรองเท้ากีฬาเพื่อสวมใส่ในชีวิตประจำวันมากกว่า เนื่องจากมีความสะดวกสบายและสามารถเข้ากับการแต่งกายได้ง่าย รวมไปถึงส่วนใหญ่เพศชายมักจะเล่นกีฬาบาสเกตบอล ฟุตบอล หรือเทนนิส มากกว่าเพศหญิง จึงจำเป็นต้องใช้รองเท้ากีฬาที่มีพื้นยางในการยึดเกาะพื้นผิวในการเดินหรือวิ่ง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐฑิณี คุ้มครอง (2558) ที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาดที่มีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬาสำหรับวิ่งของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้บริโภคส่วนใหญ่เป็นเพศชาย และอายุที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬาสำหรับวิ่ง ขั้นตอนพฤติกรรมหลังการซื้อ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ด้านกลยุทธ์พบว่า กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ที่ต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน ทางด้านการโฆษณา ด้านการประชาสัมพันธ์ ด้านการส่งเสริมการขาย และด้านการจัดกิจกรรม อาจเป็นเพราะแบรนด์ Nike มีรูปแบบของการสร้างการติดต่อสื่อสารผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น Facebook และ IG ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งแบรนด์ Nike จะมีพนักงานขายที่เอาใจใส่ลูกค้าให้คำแนะนำอย่างละเอียดและมีความซื่อตรงทำให้เกิดความน่าเชื่อถือ รวมถึงมีการจัดกิจกรรมลด แจก แถม สินค้าให้กับลูกค้าที่เข้ามาใช้บริการในช่วงสถานการณ์ Covid-19 เช่น การลดราคาสินค้า 30% โดยปกติแล้วการสื่อสารการตลาดทำให้เกิดความแตกต่างในการซื้อสินค้าของผู้บริโภค ซึ่งเป็นข้อมูลที่ทราบโดยทั่วกันจากงานวิจัยต่าง ๆ แต่ในกรณีของสถานการณ์ Covid-19 เป็นช่วงสถานการณ์ที่ไม่ปกติในการดำเนินชีวิตทำให้ผู้บริโภคส่วนใหญ่ไม่อยากออกมาซื้อสินค้าหน้าร้าน การพึ่งพาข้อมูลจากการสื่อสารและสั่งซื้อสินค้าทางออนไลน์จึงมีความจำเป็นทำให้ต้องเน้นย้ำช่องทางดังกล่าวเป็นพิเศษ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธิดารัตน์ คีรีวรรณ (2561) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการซื้อสินค้าแบรนด์ Charles & Keith ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการด้านโฆษณาส่งผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าแบรนด์ Charles & Keith ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ทางด้านการจัดกิจกรรม หน่วยงานหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรมีการจัดการกิจกรรมเพื่อสร้างแรงจูงใจในการซื้อและควรจัดกิจกรรมร่วมสนุกผ่านทางเพจเฟซบุ๊ก โดยให้ผู้บริโภคร่วมสนุกในการลุ้นรับของรางวัลกับทางแบรนด์ Nike เพื่อทำให้ผู้บริโภคมีความสนใจซื้อสินค้ามากยิ่งขึ้น

(2) แบรนด์ Nike ควรสร้างแรงจูงใจและแรงกระตุ้นให้ผู้บริโภคมาใช้บริการซื้อสินค้าหน้าร้านในช่วงสถานการณ์ Covid-19 โดยการสร้างความเชื่อมั่นและความน่าเชื่อถือในด้านความปลอดภัย มีการจำกัดคนในการเข้าร้านและกรอกแบบฟอร์มออนไลน์เพื่อลดความเสี่ยงในการติดเชื้อ และเพื่อเพิ่มยอดการซื้อสินค้า

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในช่วงอายุ 15-30 ปี ในเขตกรุงเทพมหานครควบคู่ไปกับการศึกษาเชิงคุณภาพ เพื่อทำให้ผู้วิจัยสามารถทราบถึงกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

(2) ควรมีการศึกษากลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของรองเท้ากีฬาแบรนด์ Nike ในสถานการณ์ Covid-19 กับผู้บริโภคในช่วงอายุอื่น ๆ เพื่อทำให้ทราบถึงข้อมูลที่มีความครอบคลุมถึงทุกช่วงอายุ

8. กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาถ่ายทอดความรู้จากอาจารย์ที่ปรึกษาและคณาจารย์จากมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง มาไว้ ณ โอกาสนี้

9. เอกสารอ้างอิง

จอมพล ศรีสุข. (2563). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬา NIKE ของผู้บริโภคที่เป็นนักกีฬาบาสเกตบอลในระดับมหาวิทยาลัย ในกรุงเทพมหานคร*. ภาคนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารธุรกิจ. มหาวิทยาลัยสยาม.

ณัฐฑิณี คุ้มครอง. (2558). *ส่วนประสมทางการตลาดที่มีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬาสำหรับวิ่งของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร*. ภาคนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ณัฐา ฉางชูโต และคณะ. (2557). *หลักการตลาดสำหรับนักนิเทศศาสตร์ Marketing principles for communication arts*. พิมพ์ครั้งที่ 16. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ทิพย์วดี บุญโชติ. (2562). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจและความตั้งใจซื้อซ้ำรองเท้าสนีกเกอร์แบรนด์เนมของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร*. ภาคนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ. มหาวิทยาลัยมหิดล.

ธิดารัตน์ คีรีวรรณ. (2561). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการซื้อสินค้าแบรนด์ Charles & Keith ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร*. ภาคนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิชัย โถสุวรรณจินดา. (2535). *ความลับขององค์การ : พฤติกรรมองค์การสมัยใหม่.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ดีไลท์.

เสาวคนธ์ ศรีสุคนธรัตน์. (2564). กลยุทธ์การกำหนดราคาที่ส่งผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อเสื้อผ้าแฟชั่นในสถานการณ์ Covid-19 ของผู้บริโภคเขตอำเภอเมืองจังหวัดภูเก็ต. *วารสารวิชาการสังคมมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, 11*(1), 26-44.

Mercure, E. (2015). Atypical processing of voice sounds in infants at risk for autism spectrum disorder. *cortex, 71*(1), 122-133.

แนวทางการพัฒนาการประชาสัมพันธ์และภาพลักษณ์ของ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมดิจิทัลการสื่อสารการตลาดและแบรนด์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

GUIDELINES FOR THE DEVELOPMENT OF PUBLIC RELATIONS AND IMAGE MASTER OF COMMUNICATION ARTS PROGRAM DIGITAL INNOVATION IN MARKETING COMMUNICATION AND BRANDING, SRIPATUM UNIVERSITY KHON KAEN

อ.ดร.ตรัยรัตน์ ปลื้มปิติชัยกุล

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

E-mail: Trirath.pl@spu.ac.th

บทคัดย่อ

ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงในวงการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วส่งผลให้การเรียนการสอนมีความท้าทายอย่างยิ่ง ปัจจุบันหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิตเกิดขึ้นจำนวนมากและมีแนวโน้มของอัตราการแข่งขันสูงมากขึ้น โดยผู้ศึกษาจึงมุ่งเน้นในการศึกษาแนวทางการประชาสัมพันธ์และภาพลักษณ์หลักสูตรนิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมดิจิทัลการสื่อสารการตลาดและแบรนด์ของ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น ว่าจะมีวิธีการใดที่จะสามารถสร้างจุดเด่นและสร้างความรู้จักของหลักสูตรนี้ต่อสาธารณชน ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการกำหนดรูปแบบและแนวทางในการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ทางการตลาด และภาพลักษณ์ที่ดีของหลักสูตรในมุมมองของสังคมในอนาคตอันใกล้ ตลอดจนเพื่อเป็นองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลิตผลเชิงนโยบายของหลักสูตรต่อไป

คำสำคัญ: ประชาสัมพันธ์,ภาพลักษณ์,การสื่อสาร

ABSTRACT

Amid rapid changes in graduate education, teaching and learning has become extremely challenging. Nowadays, there are many Masters Programs in Communication Arts, and the competitive rate among these programs is likely to increase. The research team, therefore, wants to study the public relations guidelines and the image of the Master of Communication Arts in Digital Marketing Communication Innovation and Branding of Sripatum University, Khon Kaen Campus. The study focuses on what methods can be made for the program to stand out amongst the audience and to enhance public awareness. The study allows for formulation of the program's public relations guidelines, the development of marketing media, as well as the positive image of the

program in the society's perspective in the near future. It also serves as an erudition in creating policy-oriented outcomes of the program respectively.

Keywords: Public Relations, Image, Communication.

1. บทนำ

การเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ ในยุคปัจจุบันส่งผลให้การปรับตัวด้านการใช้ชีวิตเปลี่ยนแปลงตาม โดยเฉพาะช่วงการเกิดวิกฤติทางโรคระบาด Covid-19 ยิ่งเป็นตัวเร่งการเกิดขึ้นของการสร้างแนวความคิดแบบใหม่ ทั้งนี้ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อแวดวงทางการศึกษา เห็นได้จากการปรับตัวทางการเรียนรู้ จากเรียนในชั้นเรียน (ONSITE) สู่การเรียนแบบอออนไลน์ (ONLINE) ทั้งในระดับการศึกษาภาคปฐมวัยจนถึง การศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา นับเป็นพลวัตรสำคัญของการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาที่ยิ่งใหญ่ ซึ่งสถาบันในระดับอุดมศึกษาในภาคเอกชนยิ่งทวีการแข่งขันมากขึ้น จะพบว่าการเปิดรับนักศึกษาในยุคดิจิทัลปฏิเสธไม่ได้ว่า การสร้างกลยุทธ์การประชาสัมพันธ์มีผลอย่างสูงต่อการตัดสินใจของนักศึกษาในการเลือกเรียนสถาบันอุดมศึกษา ตลอดจนภาพลักษณ์ของคณะสาขาหลักสูตรในมหาวิทยาลัยก็เป็นส่วนสำคัญต่อการสร้างความเชื่อมั่นในการเข้าเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลักสูตรในระดับภาคบัณฑิตศึกษาทั้งระดับปริญญาโท ปริญญาเอก ยิ่งต้องนำเสนอความเข้าใจต่อแนวทางการศึกษาที่ตอบโจทย์ต่อวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล และต้องสามารถสร้างพื้นที่ทางการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

ในงานศึกษานี้จึงมุ่งเน้นพิจารณาแนวทางการพัฒนาการประชาสัมพันธ์และภาพลักษณ์ของหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขานวัตกรรมดิจิทัลการสื่อสารการตลาดและแบรนด์มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น ว่าควรมีกระบวนการพัฒนาอย่างไรให้สามารถเข้าถึงการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนการสร้างความยอมรับและการสร้างความเชื่อมั่นต่อหลักสูตรต่อไป

ในแง่นี้จะพบว่าการประชาสัมพันธ์จึงเป็นกระบวนการของการสื่อสารอย่างหนึ่งที่มุ่งเสริมสร้างภาพลัษณ์และความเข้าใจอันดีต่อกันในระหว่างบุคคลากรภายในองค์การและระหว่างองค์การกับสาธารณชนภายนอกที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้เพื่อให้การดำเนินงานขององค์การเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถบรรลุเป้าหมายขององค์การที่ตั้งไว้จะเห็นได้ว่าการประชาสัมพันธ์มีอิทธิพลต่อความคิดและทัศนคติจุดมุ่งหมายที่สำคัญประการหนึ่งของการประชาสัมพันธ์ คือ การสร้างภาพพจน์ที่ดี (image) เสริมสร้างความรู้สึกนึกคิดที่ดีโน้มน้าวจิตใจของปวงชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายให้มีทัศคติที่ดีต่อหน่วยงาน รวมทั้งกิจกรรมและบริการหรือสินค้าของหน่วยงาน การที่จะให้มวลชนมีทัศนคติที่ดีนั้นย่อมหมายถึง หน่วยงานพยายามส่งเสริมให้มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องซึ่งจะส่งผลให้ประชาชนมีความรู้สึกที่ดีและมีพฤติกรรมให้การสนับสนุนหรือให้ความร่วมมือ นอกจากนี้แล้วยังต้องป้องกันความรู้สึกหรือเจตคติที่ไม่ดีต่อหน่วยงาน เป็นต้น ว่าการขาดความมั่นคงของสถาบันทางการเงิน รวมทั้งเป็นการเอาชนะจิตใจหรือประชามติ (เตือนจิตต์ จิตต์อารี,2537) อย่างไรก็ดีแนวทางการประชาสัมพันธ์ของหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขานวัตกรรมดิจิทัลการสื่อสารการตลาดและแบรนด์มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น จึงควรคำนึงถึงการสร้างความเข้าใจอันดีต่อสาธารณชน โดยมุ่งเน้นการสื่อสารผ่านช่องทางการสื่อสารดิจิทัลที่สามารถให้ข้อมูลข่าวสารทั้งในเชิงกิจกรรม วิชาการและอื่นๆที่เกี่ยวข้อง ตัวอย่างเช่น การมีเฟสบุ๊ค (Facebook) เพื่อแจ้งข้อมูลและตอบคำถามข้อสงสัยของบุคคลในโลกออนไลน์ เป็นต้น

อีกทั้งเรื่องภาพลักษณ์เป็นสิ่งสำคัญต่อการพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขานวัตกรรมดิจิทัลการสื่อสารการตลาดและแบรนด์มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น ซึ่งภาพลักษณ์เป็นความรู้สึกของคนที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะความรู้นั้นเป็นความรู้ที่สร้างขึ้นมาเองเฉพาะตนเป็นความรู้เชิงอัตวิสัย (Subjective Knowledge) ซึ่งประกอบด้วย “ข้อเท็จจริงคุณค่าที่บุคคลเป็นผู้กำหนด โดยแต่ละบุคคลจะเก็บสะสมความรู้เชิงอตัวสิ้ยเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตวัที่ได้ประสบและมีความเชื่อว่าจริง เนื่องจากไม่สามารถที่จะรับรู้และทำความเข้าใจกับทุกสิ่งได้ครบถ้วนเสมอไปมักจะได้เฉพาะภาพบางส่วนหรือลักษณะกว้างๆ ของสิ่งเหล่านั้น ซึ่งอาจไม่ชัดเจนแน่นอนเพียงพอแล้วมักตีความหมาย (Interpret) หรือให้ความหมายแก่สิ่งนั้น ๆ ด้วยตนเอง ความรู้เชิงอัตวิสัยนี้จะประกอบกันเป็นภาพลักษณ์ของสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในโลกตามทัศนะของตนเอง และพฤติกรรมที่แสดงออกจะขึ้นอยู่กับภาพลกัษณ์ของสิ่งนั้นๆ ที่มีอยู่ในสมองด้วย (Boulding,1975) จะเห็นว่าภาพลักษณ์เป็นภาพที่เกิดขึ้นในใจหรือความรู้สึกนึกคิดของคนที่มีต่อหลักสูตรนั้นๆ ซึ่งเป็นสิ่งสะท้อนถึงความน่าเชื่อถือ ความเลื่อมใส ความไว้วางใจของคน อันมีผลต่อการบรรลุเป้าหมายของการประชาสัมพันธ์อีกด้วย ในแง่นี้แล้วแนวทางการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของคณะหลักสูตรจึงเป็นส่วนสนับสนุนให้การประชาสัมพันธ์ในยุคดิจิทัลประสบผลสำเร็จ เนื่องจากการประชาสัมพันธ์เป็นการสื่อสารความคิดเห็น ข่าวสาร ข้อเท็จจริงต่างๆ ไปสู่กลุ่มประชาชน เป็นการเสริมสร้างความสัมพันธ์และความเข้าใจอันดีระหว่างหลักสูตรกับกลุ่มประชาชนเป้าหมาย และประชาชนที่เกี่ยวข้อง เพื่อหวังผลในความร่วมมือสนับสนุนจากสาธารณชน รวมทั้งมีส่วนช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่หลักสูตรด้วยทำให้ประชาชนเกิด ความนิยมและเชื่อมั่นต่อหลักสูตร ตลอดจนค้นหาและกำจัดแหล่งข้อมูลที่อาจส่งผลต่อการสร้างความเข้าใจผิด และช่วยลบล้างปัญหาเพื่อสร้างความสำเร็จในการดำเนินงานของหน่วยงาน นอกจากนี้ภาพลักษณ์ที่ดีของหลักสูตรยังทำให้มหาวิทยาลัยเกิดการพัฒนามากยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาการประชาสัมพันธ์ของหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขานวัตกรรมดิจิทัลการสื่อสารการตลาดและแบรนด์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

(2) เพื่อศึกษาการพัฒนาภาพลักษณ์ของหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิตสาขานวัตกรรมดิจิทัลการสื่อสารการตลาดและแบรนด์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

3. แนวทางการพัฒนาประชาสัมพันธ์ของหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขานวัตกรรมดิจิทัลการสื่อสารการตลาดและแบรนด์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

สำหรับการประชาสัมพันธ์ (Public relation) เป็นหนึ่งในส่วนประสมของการสื่อสารทางการตลาดซึ่งมีความสำคัญอย่างหนึ่งขององค์การที่นอกเหนือจากการโฆษณาการขายโดยพนักงานขาย และการส่งเสริมการขาย ทั้งนี้องค์การอาจอยู่ในรูปของบริษัท ห้างร้าน สมาคมหรือหน่วยงานต่างๆ อันเป็นส่วนหนึ่งในระบบสังคมซึ่งมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน องค์การจะไม่สามารถอยู่ในสังคมได้หรืออยู่ได้ยากหากปราศจากการยอมรับและความเข้าใจจากสาธารณชนซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในสังคม ดังนั้นจึงจำเป็นที่องค์การต้องให้ความสนใจต่อการทำความเข้าใจและสร้างความสัมพันธ์อันดีกับสาธารณชนโดยผ่านสื่อต่างๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้สาธารณชนมีทัศนคติ ความเชื่อหรือมุมมองที่ดีต่อองค์การ อันจะส่งผลต่อการดำนินงานอย่างราบรื่นในระยะยาวขององค์การ (จิตราภรณ์ สุทธิวรเศรษฐ์, 2541) ในแง่นี้จะเห็นได้ว่าพื้นฐานสำคัญของการประชาสัมพันธ์เป็นส่วนที่ส่งผลต่อการส่งเสริมให้วัตถุประสงค์ทางการสื่อสารเกิดสัมฤทธิผล โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประชาสัมพันธ์ของหลักสูตร

นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขานวัตกรรมดิจิทัลการสื่อสารการตลาดและแบรนด์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น ที่มุ่งเน้นให้ผู้รับข้อมูลทราบถึงการเปิดรับสมัครและการดำเนินการของหลักสูตรที่เป็นไปตามแบบแผนตามมาตรฐาน

เมื่อพิจารณาถึงแนวทางของวัตถุประสงค์ของการประชาสัมพันธ์ในยุคดิจิทัล ก็พบว่าการประชาสัมพันธ์หลักสูตรควรดำเนินในลักษณะของวัตถุประสงค์ทั่วไป (General object) ที่การประชาสัมพันธ์มุ่งเน้นการเผยแพร่ในเรื่องราวต่างๆ ของกิจการอันได้แก่ นโยบาย วัตถุประสงค์ การดำนินงาน ผลงาน กิจกรรม ระเบียบข้อบังคับ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อให้สาธารณชนได้มีความเข้าใจที่ถูกต้องและเกิดความเชื่อถือในกิจการ โดยวัตถุประสงค์ทั่วไปของการประชาสัมพันธ์ได้แก่ (ประภาศรี สวัสดิ์อำไพรักษ์,2558)

1) เพื่อสร้างความรู้และความเข้าใจของสาธารณชนต่อองค์กรโดยการเผยแพร่และชี้แจงผ่านสื่อต่างๆ เพื่อให้สาธารณชนได้รู้และเข้าใจเกี่ยวกันโยบาย วัตถุประสงค์ การดำเนินงานและกิจกรรมต่างๆ ขององค์กร ซึ่งประเด็นดังกล่าวนี้ทางหลัสูตรอาจจำเป็นต้องเพิ่มการแสดงข้อมูลข่าวสารให้รวดเร็วเพิ่มมากยิ่งขึ้นในโลกสังคมออนไลน์ให้ตอบสนองต่อความต้องการของข้อมูลในกลุ่มเป้าหมายอย่างตรงจุด ตลอดจนเพิ่มช่องทางการสื่อสารสนับสนุนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆให้มากขึ้นในอนาคต

2) เพื่อสร้างความนิยมให้เกิดขึ้นกับสาธารณชน เพื่อให้องค์กรได้รับความสนับสนุนและเพื่อความอยู่รอดขององค์กร รวมถึงการกระตุ้นให้สาธารณชนเกิดความนิยมเชื่อถือไว้วางใจและศรัทธาในนโยบายและการดำเนินงานกิจกรรมต่างๆ ขององค์กรเพื่อให้กิจการดำเนินงานไปได้อย่างงราบรื่น โดยหลักสูตรอาจนำเสนอความเข้มแข็งของงานทางวิชาการ และให้ความสำคัญต่อความเชื่อมั่นในหลักสูตรผ่านชื่อเสียงของคณาจารย์ ตลอดจนความสำเร็จของนักศึกษาในวาระโอกาสต่างๆ ผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์ที่สนับสนุนให้มีความต่อเนื่องสม่ำเสมอ

3) เพื่อสร้างปกป้องและรักษาชื่อเสียงขององค์กรและสร้างความสัมพันธ์อันดีให้องคก์รต่อสาธารณชนในประเด็นชื่อเสียงของคณะ หลักสูตร มหาวิทยาลัย ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะทำให้การขับเคลื่อนการประชาสัมพันธ์ในยุคดิจิทัลมีความประสบผลสำเร็จ ด้วยเหตุนี้ทางหลักสูตรจึงต้องควบคุมการบริหารจัดการสื่อประชาสัมพันธ์ด้วยความตระหนักถึงสิ่งที่อาจจะถูกสื่อออกไปในผลที่เป็นลบ ดังนั้นการดูแลหลักสูตรจึงต้องจัดอยู่บนมาตรฐานเป็นสำคัญ

4) เพื่อแสวงหาความร่วมมือและการสนับสนุนจากสาธารณชนทั้งจากสาธารณชนภายในและภายนอก ในแง่นี้การพัฒนาความร่วมมือเป็นสิ่งที่ส่งผลต่อการต่อยอดในการประชาสัมพันธ์หลักสูตรอย่างยิ่ง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของหลักสูตรว่ามีความพร้อมที่จะขับเคลื่อนควบคู่กับทั้งหน่วยงานภายในและภายนอก ดังนั้นการได้รับการสนับสนุนจึงเป็นส่วนจำเป็นต่อการเติบโตของหลักสูตรต่อไป

จะเห็นได้ว่าหากกำหนดวัตถุประสงค์ทางการประชาสัมพันธ์ได้ตรงจุดกับแนวทางการสื่อสารเพื่อการประชาสัมพันธ์แล้ว ย่อมจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาการสื่อสารที่ตอบโจทย์ต่อผู้เรียนในฐานะกลุ่มเป้าหมายด้วย ทั้งนี้หากเสริมการวางแผนเพื่อการประชาสัมพันธ์ในมีประสิทธิภาพก็จะส่งผลต่อการดำเนินงานอย่างมีระบบแบบแผน ทั้งนี้เพื่อให้บรรลุวตัถุประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้ ดังนั้นการวางแผนมิใช่จะเป็นแต่เพียงการกำหนดการปฏิบัติงานเพียงอย่างเดียว แต่อาจหมายรวมถึงการแสวงหาเหตุผลของอุปสรรคและปัญหา ตลอดจนเป็นการเตรียมการแก้ไขปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นในการวางแผนการประชาสัมพันธ์ โดยเฉพาะในการสื่อสารยุคดิจิทัลที่ข้อมูลข่าวสารไหลบ่าอย่างมหาศาล ซึ่งมีแนวโน้มส่งผลต่อการประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพทั้งในเชิงเนื้อหา

และความเชื่อมั่น ทั้งนี้เราควรเน้นพิจารณาถึงการเลือกใช้ช่องทางการติดต่อสื่อในการติดต่อสื่อสารให้เข้าถึงกลุ่มประชาชนเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดผลดีต่อชื่อเสียงและภาพพจน์ของหลักสูตรต่อไปในอนาคต

ทั้งนี้หลักสูตรเองต้องพัฒนากลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ ศึกษาจากการดำเนินการเชิงกลยุทธ์ประชาสัมพันธ์ (เสนีย์ แดงวัง 2525)

1. การเผยแพร่ข่าวสาร ได้แก่การกำหนดกลวิธีในการเผยแพร่ข่าวสารโดย พิจารณากลุ่มเป้าหมาย ช่องทางสื่อสารระยะเวลา ชนิดและประเภทของสื่อ

2.การโน้มน้าวใจและแรงจูงใจได้แก่การวางแผนโน้มน้าวใจกลุ่มเป้าหมายให้คล้อยตาม โดยพิจารณากลุ่มเป้าหมาย ข้อความและคำพูด ช่องทางสื่อสาร ระยะเวลา ชนิดและประเภทของสื่อซึ่งอาจจะใช้การเปรียบเทียบข้อดีข้อเสีย หรือชี้ให้เห็นความจำเป็นที่ต้องกระทำ เช่นนั้นเพื่อประโยชน์ของส่วนรวม

3. การจัดหน่วยคือการกำหนดหรือจัดตั้งหน่วยงานเพื่อทำงานหรือดำเนินการตามที่ได้วางแผนไว้เพื่อให้งานบรรลุวัตถุประสงค์โดยพิจารณาความเหมาะสมของงานและผู้ปฏิบัติงาน

4. การทบทวนและพิจารณาเหตุการณ์ความจำเป็นและอุปสรรคของการดำเนินการ นับว่าเป็นสิ่งสำคัญในการดำเนินงานประชาสัมพนัธ์เพราะบางครั้งภาวะแวดล้อมและเหตุการณ์ทำให้ต้องหยุดคิดคำนึงถึงแผน

จากการพิจารณากลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ข้างต้นจะพบว่าหากเรามีการสร้างกลวิธีการเผยแพร่ข้อมูลให้น่าสนใจผ่านช่องทางการสื่อสารที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้คนก็มีโอกาสที่จะเกิดการจูงใจให้เกิดการตัดสินใจเลือกเรียนในหลักสูตร อีกทั้งถ้ามีการกำหนดหน่วยงานเพื่อการประชาสัมพันธ์อย่างมีระบบมากขึ้นย่อมส่งผลทำให้เกิดประสิทธิภาพทางการสื่อสารตามมา

ในอีกแง่หนึ่งแนวทางการพัฒนาประชาสัมพันธ์ประสบความสำเร็จอาจต้องคำนึงถึงองค์ประกอบที่มีปัจจัยสนับสนุนดังนี้เพิ่มเติมได้แก่ นโยบายขององค์กรที่มีความชัดเจน แผนงานประชาสัมพันธ์ที่สอดคล้องกับนโยบายและเป้าหมายขององค์กร ทั้งนี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้บริหาร คณาจารย์ รวมถึงกลยุทธ์ในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและที่สำคัญคือการมีทีมงานที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่บุคคลที่เกี่ยวข้องและผู้บริหาร (พจน์ ใจชาญสุขกิจ, 2548) ซึ่งหากพิจารณาตามปัจจัยดังกล่าวข้างต้นก็จะส่งผลให้แนวทางการพัฒนาการประชาสัมพันธ์เกิดสัมฤทธิผลได้จริง

4. การพัฒนาภาพลักษณ์ของหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิตสาขานวัตกรรมดิจิทัลการสื่อสารการตลาดและแบรนด์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

Claude Robinson และ Walter Barlow นิยามความหมายของภาพลักษณ์ว่าหมายถึงภาพที่เกิดขึ้นในจิตใจซึ่งบุคคลมีความรู้สึกนึกคิดต่อองค์การ สถาบัน ภาพในใจดังกล่าวของบุคคลนั้นๆ อาจจะได้มาจากทั้งประสบการณ์ทางตรง (direct experience) และประสบการณ์ทางอ้อม (indirect experience) ของตัวเขาเอง เช่น การได้ประสบพบมาด้วยตนเอง หรือได้ยินได้ฟังมาจากคำบอกเล่าของผู้อื่น เป็นต้น เช่นเดียวกับแนวคิดของ (ไพโรจน์ วิไลนุช, 2557) ที่ได้กล่าวถึงภาพลักษณ์ขององค์กรว่าเป็นภาพที่เกิดขึ้นจากการสร้างขึ้นทางสังคม (social construct) และการตีความ (interpretation) เมื่อกลุ่มเป้าหมายติดต่อและมีปฏิสัมพันธ์กับองค์กร องค์กรจะทำให้เขารู้สึกและตีความองค์กรความรู้สึกนั้นทำให้มีทัศนคติและความคิดเห็นต่อองคก์รอย่างเฉพาะ

ในอีกแง่หนึ่งการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีจึงมีส่วนสัมพันธ์กับการประชาสัมพันธ์ กล่าวคือการประชาสัมพันธ์ที่ดีนั้น หน่วยงานสถาบันจะต้องสร้างภาพลักษณ์ที่แท้จริง (true image) ให้เกิดขึ้นในจิตใจประชาชนเพื่อผลทางด้านความประทับใจ หน่วยงานที่มีภาพลักษณ์ ในทางลบจะทำให้หน่วยงานนั้นไม่ได้รับความเชื่อถือ หรือ

ไว้วางใจจากประชาชน หรือไม่ให้ความร่วมมือสนับสนุนหน่วยงานนั้นๆ และหากหน่วยงานใดมีภาพลักษณ์ที่ดี ภาพที่เกิดในจิตใจของประชาชนที่มีต่อหน่วยงานนั้นย่อมงดงาม มีความน่าเชื่อถือศรัทธาสมควรแก่การไววางใจ หรือน่าคบหาสมาคม (Bernays,1961)

ด้วยเหตุนี้ภาพลักษณ์องค์การมีความสำคัญสามารถทำให้สถาบัน หน่วยงานมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับ เชื่อถือศรัทธาจากบุคคลที่เกี่ยวข้องและจะทำให้องค์การหรือหน่วยงานสถาบันนั้นๆ มีการพัฒนาได้ ซึ่งเมื่อมาพิจารณาภาพลักษณ์ของหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิตสาขานวัตกรรมดิจิทัลการสื่อสารการตลาดและแบรนด์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น จะพบว่ายังสามารถกำหนดแนวทางให้เกิดการพัฒนาได้ดังนี้

แนวทางการสร้างภาพลักษณ์ต่อหลักสูตร

1. รับรู้ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย หรือนำมากำหนดเป็นภาพลัษณ์ของหลักสูตร กล่าวคือ เราต้องศึกษาความต้องการรับรู้สารของผู้รับสารว่ามีแนวทางอย่างไร จากนั้นจึงนำความต้องการเหล่านั้นมาวิเคราะห์และสรุปประเด็นแล้วค่อยนำไปผลิตสารที่สะท้อนภาพลักษณ์ที่ตรงต่อความต้องการรับรู้ต่อไป

2. ต้องกำหนดทิศทางให้ชัดเจนถึงเป้าหมายในการสร้างภาพลักษณ์หลักสูตรและผู้บริหาร จึงเป็นผู้มีบทบาทสำคัญที่สุดในการกำหนดแนวทาง จะพบว่าตัวของคณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร รวมไปจนถึงผู้บริหารในระดับต่างๆมีผลต่อการสร้างความเชื่อมั่นในภาพลักษณ์ของหลักสูตร

3. รู้จักตนเองว่าหลักสูตรมีภาพลักษณ์เป็นอย่างไรและภาพลักษณ์ที่ต้องการให้เกิดขึ้นคืออะไร กล่าวคือ เราต้องศึกษาและวิเคราะห์ให้ได้ว่าสิ่งที่เราจะสื่อสารจากหลักสูตรเป็นอะไร เช่น การนำเสนอหลักสูตรที่สามารถเรียนออนไลน์ได้ทุกที่ในโลก และสามารถจบได้ภายใน 1 ปีหากเป็นไปตามเกณฑ์ ภาพลักษณ์จึงสะท้อนให้เห็นถึงการมีนวัตกรรมดิจิทัลเข้ามามีบทบาท ซึ่งดูทันสมัยตรงต่อความต้องการในยุคโลกไร้พรมแดน

4. จุดเน้นต้องรู้ว่าหลักสูตรกำลังทำอะไรอยู่คือการเข้าใจงาน บทบาทหน้าที่ที่ชัดเจน ประเด็นนี้มีความสำคัญเพราะหากเรายังจับจุดการดำเนินการในแง่บทบาทการสื่อสารไม่ได้ก็ส่งผลทำให้การประชาสัมพันธ์มีโอกาสไม่ประสบความสำเร็จค่อนข้างสูง

5. การสร้างสรรคง์านโดยใชค้วามคิดริเริ่มสร้างสรรค์ให้ตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมายให้มากที่สุด ได้แก่ การผลิตเนื้อหาสารเพื่อการประชาสัมพันธ์ของหลักสูตรให้ตรงกับภาพลักษณ์ความทันสมัย

6. ความคงเส้นคงวา ความสม่ำเสมอในการสร้างภาพลักษณ์ ซึ่งอาจต้องนำเสนอข้อมูลข่าวสารให้สอดคล้องกับภาพลักษณ์ของหลักสูตร

7. การประชาสัมพันธ์ในสิ่งที่ได้กระทำจริงหรือการปรับความเข้าใจเกี่ยวกับข่าวลือให้ถึงกลุ่มเป้าหมายอย่างสม่ำเสมอ (Gregory and Wiechmann, 1991) ในแง่นี้อาจมีฝ่ายดูแลการประชาสัมพันธ์ออนไลน์ในการตรวจสอบความถูกต้องและค่อยตอบคำถามซึ่งปัญหาเฉพาะมากยิ่งขึ้น ก็จะช่วยสนับสนุนและส่งเสริมให้ภาพลักษณ์ดูมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น

จะเห็นว่าการสร้างภาพลักษณ์แม้จะมีความสำคัญ แต่ที่สำคัญยิ่งเสียกว่าคือการรักษาให้ภาพลักษณ์นั้นยังมีความน่าเชื่อถือและตรงต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิตสาขานวัตกรรมดิจิทัลการสื่อสารการตลาดและแบรนด์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น ยิ่งต้องมุ่งเน้นในการพัฒนาภาพลักษณ์ผ่านช่องทางการสื่อสารในยุคดิจิทัลให้ดีมากยิ่งขึ้น ตลอดจนพิจารณาผ่านการประเมินข้อดีข้อเสียของภาพลักษณ์ในแต่ละด้าน ทั้งนี้เพื่อประสิทธิภาพของการสื่อสารภาพลักษณ์ของหลักสูตรในอนาคต

5. สรุป

จากการศึกษาพบว่าหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิตสาขานวัตกรรมดิจิทัลการสื่อสารการตลาดและแบรนด์มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น สามารถพัฒนาแนวทางการประชาสัมพันธ์ได้หากมุ่งเน้นไปที่วัตถุประสงค์ทางการประชาสัมพันธ์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลให้ตรงและตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ทั้งนี้อาจวางแผนและกลยุทธ์ทางช่องทางการสื่อสารออนไลน์ให้มากยิ่งขึ้น ตลอดจนการกำหนดนนโยบายทางการสื่อสารให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตในสังคมปัจจุบัน อีกทั้งการสร้างภาพลักษณ์ของหลักสูตรก็เป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยเสริมย้ำให้การสื่อสารมีความน่าเชื่อถือและน่าสนใจ ดังนั้นทางหลักสูตรจึงควรปรับรูปแบบการนำเสนอเชิงเนื้อหาให้มีความทันสมัยเพื่อการตอบโจทย์ต่อกลุ่มเป้าหมายในอนาคต ด้วยเหตุนี้แนวทางการพัฒนาทั้งการประชาสัมพันธ์และการสร้างภาพลักษณ์จึงมีโอกาสเกิดขึ้นได้ หากหลักสูตรและผู้เกี่ยวข้องร่วมกันประสานความร่วมมือกันทั้งในมิติการสื่อสารเพื่อการรับรู้และมิติการสร้างเนื้อหาผ่านสังคมออนไลน์ต่อไป

6. ข้อเสนอแนะ

ควรมุ่งการแสวงหาทิศทางการประชาสัมพันธ์และการสร้างภาพลักษณ์ให้มีประสิทธิภาพ อาจมีการศึกษาสำรวจทัศนคติ การรับรู้ และความสนใจของกลุ่มเป้าหมายก่อนวางแนวทางการสื่อสาร ทั้งนี้เพื่อประสิทธิภาพในการสื่อสารผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์ต่อไป

7. กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้ได้รับการสนับสนุนเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ จากมหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

8. เอกสารอ้างอิง

จิตราภรณ์ สุทธิวรเศรษฐ์. (2541). *ยุทธวิธีการประชาสัมพันธ์*. กรุงเทพฯ:จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เตือนจิตต์ จิตต์อารี. (2537). *การวิจัยการประชาสัมพันธ์ Public relations research*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ลักษณ์.

ประภาศรี สวัสดิอำไพรักษ์. (2558). *"การส่งเสริมการตลาด :การประชาสัมพันธ์"* . Retrieved 19 กุมภาพันธ์ 2558 2556, from http://www.stou.ac.th/stouonline/lom/data/sms/market/Unit8/MENUUNIT8.htm.

พจน์ ใจชาญสุขกิจ. (2548). *ยุทธวิธีการสร้างภาพลักษณ์ผู้บริหารด้วยการจัดการสื่อสารและประชาสัมพันธ์*. กรุงเทพฯ, ฐานมีเดีย เน็ตเวิร์ค.

ไพโรจน์ วิไลนุช. (2557). *การบริหารการสื่อสารขององค์การ การสื่อสารกับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย*. กรุงเทพฯ, แอคทีฟ พริ้นท์ จำกัด.

เสนีย์ แดงวัง. (2525). *การประชาสัมพันธ์ แนวความคิดและหลักวิธีการปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: อักษรบัณฑิต.

Bernays, E. L.. (1961). *Your Future in Public Relations*. New York: Richard Rosen Press.

Boulding, K. E. (1975). *Capital Letter The Image : Knowledge in Life and Society*. Michigan: The University of Michigan.

Gregory, J. R. and J. G. Wiechmann. (1991). *Marketing Corporate Image: The Company as Your Number One Product*. Minnesota, USA: NTC Business Books.

สถานการณ์ภาพยนตร์โลกและภาพยนตร์ไทยหลังการระบาดของโรคโควิด-19

THE SITUATION OF WORLD MOVIES AND THAI MOVIES AFTER THE OUTBREAK OF COVID-19

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาญวิทย พรหมพิทักษ์

สาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: Chanwit.pr@spu.ac.th

บทคัดย่อ

จากสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 ส่งผลกระทบโดยตรงต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั่วโลก จากการสำรวจพบว่า โรงภาพยนตร์มีรายได้ลดลงอย่างมากตั้งแต่เกิดการระบาด อันเป็นผลมาจากมาตรการควบคุมโรคนั่นเอง เมื่อโรงภาพยนตร์ไม่สามารถให้บริการได้ จึงส่งผลให้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์เลื่อนการเข้าฉายของภาพยนตร์ที่ถ่ายทำเสร็จแล้ว รวมถึงการประกาศเลื่อนการถ่ายทำออกไปอย่างไม่มีกำหนด สถานการณ์เช่นนี้ก็เกิดขึ้นในประเทศไทยเช่นเดียวกัน จากการศึกษาพบว่า เมื่อมีการผ่อนคลายมาตรการต่างๆ และโรงภาพยนตร์สามารถกลับมาเปิดให้บริการได้อีกครั้ง อุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั้งระบบก็พร้อมกลับมาดำเนินต่อทันที เห็นได้จากตัวเลขรายได้ของโรงภาพยนตร์ที่เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน แม้จะกลับมาให้บริการได้และบริษัทผู้ผลิตสามารถดำเนินการตามปกติ แต่ความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้บริโภคมีผลทำให้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะการหาพันธมิตรเพื่อการหาช่องทางจัดจำหน่ายคู่ขนานไปกับการฉายในโรงภาพยนตร์ซึ่งยังคงเป็นช่องทางหลักอยู่เช่นเดิม รวมถึงให้ความสำคัญกับการผลิตภาพยนตร์ท้องถิ่น ซึ่งเป็นอีกทางเลือกของการผลิตภาพยนตร์เพื่อขยายฐานผู้ชมสู่ตลาดต่างจังหวัดมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มช่องทางการตลาดอีกด้วย

คำสำคัญ: โรงภาพยนตร์, บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์, โควิด-19, ภาพยนตร์ท้องถิ่น

ABSTRACT

The situation of the COVID- 19 outbreaks directly affecting the global film industry. From the survey found movie theaters have dropped dramatically since the outbreak, because of disease control measures when movie theaters are unable to provide service, so film production companies postpone the release of finished films. including announcing the postponement of filming indefinitely. This situation also occurs in Thailand. From the research, the measures are relaxed and movie theaters can be reopened. The entire movie industry is ready to resume immediately. This can be seen from the dramatic increase in movie theater revenue numbers. Even if the service is resumed and the manufacturer can operate as usual. But the change in consumer behavior has resulted in movie production companies having to adapt to the changes, specially to find partners to find distribution channels parallel to the screening in Movie theaters, which are still the main channels as before including focusing

on local film production which is another option of film production to expand the audience base to more provincial markets It also increases the marketing channel as well.

Keywords: Movie Theaters, Film Production Companies, COVID-19, Local Movies

1. บทนำ

สำนักงานอนามัยโลกประกาศให้การระบาดของโควิด-19 เป็นโรคระบาดใหญ่ทั่วโลกเมื่อต้นปี 2562 หลายประเทศมีมาตรการป้องกันโรคอย่างเข้มข้น ไม่ว่าจะเป็นการห้ามเดินทางทั้งในและนอกประเทศ หรือมาตรการการปิดประเทศ มาตรการรักษาระยะห่างทางสังคม (Social Distance) มาตรการจำกัดจำนวนคนในสถานที่ต่างๆ การประกาศปิดสถานที่ต่างๆ เช่น โรงเรียน มหาวิทยาลัย ห้างสรรพสินค้า โรงภาพยนตร์ ร้านอาหาร เป็นต้น จากมาตรการที่เข้มงวดของแต่ละประเทศส่งผลให้เศรษฐกิจหยุดชะงักลง แม้ธุรกิจบางประเภทจะสามารถเปลี่ยนตัวเองไปอยู่ในรูปแบบออนไลน์ได้ แต่ก็ประสบความยากลำบากในช่วงเริ่มต้นเช่นกัน เป็นที่ยอมรับโดยทั่วกันว่าเป็นช่วงเวลาที่เศรษฐกิจทั่วโลกชะลอตัวลงอย่างชัดเจน

จนเมื่อการระบาดเริ่มคลีคลาย แม้จะยังไม่สิ้นสุดลงอย่างเด็ดขาด แต่การผ่อนคลายมาตรการต่างๆ ทำให้ธุรกิจหลายประเภทกลับมาดำเนินการได้อีกครั้ง แม้ว่าบางประเทศจะยังไม่เปิดประเทศอย่างเป็นทางการ แต่ในหลายๆ ประเทศได้ประกาศยกเลิกมาตรการต่างๆ หมดแล้ว ทั้งการเปิดประเทศ อนุญาตให้มีการเดินทางข้ามประเทศได้ อนุญาตให้สถานบริการต่างๆ สามารถเปิดให้บริการตามปกติ ธุรกิจภาพยนตร์ก็เช่นกัน การอนุญาตให้โรงภาพยนตร์เปิดบริการได้ แม้ในช่วงเริ่มต้นจะมีมาตรการจำกัดผู้เข้าชมภาพยนตร์ต่อรอบต่อโรงภาพยนตร์เพื่อป้องกันการระบาด แต่ก็ได้รับการผ่อนคลายจนกระทั่งสามารถเปิดให้บริการเต็มรูปแบบได้เหมือนก่อนช่วงการระบาดใหญ่จะเกิดขึ้น

การผ่อนคลายมาตรการดังกล่าวส่งผลให้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์สามารถกลับมาดำเนินการผลิตได้อีกครั้งเช่นกัน หลังจากต้องชะลอการผลิตภาพยนตร์เรื่องใหม่ รวมถึงการเลื่อนฉายภาพยนตร์จำนวนมากออกไปอย่างไม่มีกำหนด สถานการณ์ดังกล่าวไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในประเทศไทยเท่านั้น แต่เป็นสถานการณ์ที่เกิดทั่วโลก ทั้งในอเมริกา ยุโรป และเอเชีย ภาพยนตร์ที่ประกาศว่าจะสร้างในช่วงปี 2562-2565 ก็มีการประกาศชะลอการสร้าง หรือเลื่อนกำหนดการเปิดกล้องออกไปอย่างไม่มีกำหนด ส่วนภาพยนตร์ที่เตรียมเข้าฉายในช่วงปีดังกล่าว มีทั้งการเข้าฉายตามกำหนด หรือภาพยนตร์บางเรื่องอาจเลื่อนฉายอย่างไม่มีกำหนดเช่นกัน ภาพยนตร์ที่เข้าฉายตามกำหนดมักจะมีการฉายทางช่องทางออนไลน์ไปพร้อมกันด้วย

ดังนั้น ผู้เขียนได้ทำการสำรวจสถานการณ์ต่างๆ ของธุรกิจภาพยนตร์ทั่วโลก และธุรกิจภาพยนตร์ไทยว่าหลังการผ่อนคลายมาตรการต่างๆ แล้ว ธุรกิจภาพยนตร์มีวิธีการดำเนินธุรกิจอย่างไร เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน โดยเฉพาะเมื่อผู้บริโภคมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมการชมภาพยนตร์จากการชมที่โรงภาพยนตร์เป็นการชมผ่านช่องทางออนไลน์มากขึ้น จึงน่าสนใจว่าบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์จะมีวิธีการรับมือหรือมีวิธีการดำเนินธุรกิจให้เข้ากับสถานการณ์ได้อย่างไร

2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อศึกษาภาพรวมของสถานการณ์ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ภาพยนตร์โลกและภาพยนตร์ไทยในช่วงการระบาดและหลังการระบาดของโรคโควิด-19

(2) เพื่อศึกษาแนวโน้มการดำเนินธุรกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์ภายใต้บริบทที่เปลี่ยนแปลงไปหลังสถานการณ์การระบาดของโควิด-19

3. สถานการณ์อุตสาหกรรมภาพยนตร์โลกก่อนและหลังการระบาด

ในช่วงการระบาดโควิด-19 รัฐบาลทั่วโลกประกาศมาตรการมากมายเพื่อระงับการระบาดภายในประเทศ มีการสั่งปิดสถานที่ท่องเที่ยว ปิดสถานบันเทิง ปิดห้างสรรพสินค้า และสั่งปิดโรงภาพยนตร์ สถานที่เหล่านี้กลายเป็นจุดเสี่ยงของการแพร่เชื้อ เมื่อโรงภาพยนตร์ถูกสั่งปิดทำให้เกิดผลกระทบเป็นลูกโซ่ ส่งผลให้บริษัทผลิตภาพยนตร์เลื่อนกำหนดฉายภาพยนตร์ที่ถ่ายทำเสร็จแล้ว เลื่อนกำหนดการถ่ายทำสำหรับภาพยนตร์ที่มีแผนการสร้างเรียบร้อย การเลื่อนกำหนดการต่าง ๆ เหล่านี้เป็นการเลื่อนไปอย่างไม่มีกำหนด เนื่องจากการระบาดของโรคโควิด-19 ที่ยังไม่มีทีท่าว่าจะยุติลงโดยเร็ว

จากการสำรวจทิศทางอุตสาหกรรมสื่อและบันเทิง ปี 2563-2567 ของ PwC พบว่า มูลค่าการใช้จ่ายในอุตสาหกรรมสื่อและบันเทิงทั่วโลกในปี 2563 ลดลง 5.6% ในขณะที่อุตสาหกรรมสื่อและบันเทิงของประเทศไทยลดลง 2% เช่นกัน[1]

รายได้ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์จากโรงภาพยนตร์ทั่วโลกในปี 2563 ลดลงจากปี 2019 สูงสุดถึง 71% หรือจาก 42.5 พันล้านเหรียญสหรัฐ เหลือเพียง 12.4 พันล้านเหรียญสหรัฐ โดยรวมแล้วรายได้ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั่วโลกลดลงประมาณ 57-76% ตลาดที่ได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของอเมริกาและแคนาดา ที่รายลดลงอย่างมาก โดยในปี 2019 มีรายได้อยู่ที่ 11.39 พันล้านเหรียญสหรัฐ ตกลงถึง 80% เหลือเพียง 2.2 พันล้านเหรียญสหรัฐเท่านั้น[2]

ในฝั่งยุโรปเองก็ไม่อาจรอดพ้นวิกฤตการระบาดของโรคโควิด-19ไปได้ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของฝรั่งเศส ซึ่งเป็นตลาดใหญ่ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของยุโรป ในปี 2562 มีรายได้ 1.62 พันล้านเหรียญสหรัฐ ลงลดถึง 70% ในปี 2020 เหลือเพียง 549 ล้านเหรียญสหรัฐ เนื่องจากโรงภาพยนตร์ถูกสั่งหยุดให้บริการยาวนานถึง 176 วัน อีกสาเหตุหนึ่งคือรายได้หลักของโรงภาพยนตร์ในฝรั่งเศสมาจากการเข้าฉายของภาพยนตร์ต่างประเทศ โดยเฉพาะฮอลลีวูด[3]

สำหรับในฝั่งเอเชีย อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของประเทศจีนก็ตกอยู่ในสถานการไม่ต่างกัน และด้วยประเทศจีนเป็นพื้นที่การระบาดแรกๆ ของโลก ได้มีการคาดการณ์ว่าสูญเสียรายได้ไปมากกว่า 2 พันล้านเหรียญ

---

[1] ธิตินันท์ แว่นแก้ว. (2564). *6 แนวทางรอดของอุตสาหกรรมสื่อและบันเทิงในยุคโควิด-19*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 5 กันยายน 2565. จาก https://www.pwc.com/th/en/pwc-thailand-blogs/blog-20210128.html

[2] นพปฏล พลศิลป์. (2564). *เมื่อโควิด-19 ทำให้ตลาดใหญ่ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์เปลี่ยนไป สู่ปกติใหม่ที่ต่างจากเดิม*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2565, จาก https://www.gqthailand.com/views/article/impact-of-the-covid-19-pandemic-on-cinema

[3] เรื่องเดียวกัน

สหรัฐ นอกจากนี้โรงถ่ายเหิงเตี้ยน ซึ่งเป็นโรงถ่ายภาพยนตร์ขนาดใหญ่และสำคัญที่สุดของอุตสาหกรรมภาพยนตร์จีนประกาศปิดอย่างกำหนด[4]

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ญี่ปุ่นในปี 2020 ลดลงจากปี 2019 เช่นกัน โดยมีจำนวนผู้ชมลดลงจาก 195 ล้านในปี 2562 เหลือเพียง 106 ล้านคน ซึ่งลดลง 45% จากปี 2562 ส่วนประเทศเกาหลี อีกหนึ่งประเทศที่มีอุตสาหกรรมภาพยนตร์ใหญ่เป็นอันดับ 4 ของโลก มีรายได้จากการฉายภาพยนตร์ลดลงถึง 73%

เมื่อการระบาดของโรคโควิด-19 เริ่มคลี่คลาย หลายประเทศเริ่มผ่อนคลายมาตรการป้องกันการระบาด สถานบริการหลายแห่งเริ่มกลับมาเปิดบริการได้ตามปกติ มีการเปิดประเทศซึ่งส่งผลให้เศรษฐกิจที่ชะงักลงในช่วงการระบาดกลับมาดำเนินการได้อีกครั้ง อุตสาหกรรมภาพยนตร์และธุรกิจโรงภาพยนตร์ก็เช่นกัน

ในช่วงปลายปี 2563 ต่อเนื่องถึงปี 2564 หลายประเทศอนุญาตให้โรงภาพยนตร์เปิดให้บริการได้แบบจำกัดผู้ชมต่อรอบต่อโรงภาพยนตร์ ทำให้ได้เห็นปรากฏการณ์บางอย่างเกิดขึ้นในหลายประเทศ

เริ่มจากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฝรั่งเศสที่รายได้ลดลงจากการเข้าฉายของภาพยนตร์ต่างประเทศที่อยู่ในสภาวะแช่แข็งจากมาตรการป้องกันโรคต่าง ๆ เมื่อโรงภาพยนตร์ในประเทศกลับมาเปิดให้บริการได้กลับส่งผลดีกับภาพยนตร์ฝรั่งเศสที่สามารถครองส่วนแบ่งการตลาดได้ถึง 44.9% ในปี 2563 ซึ่งเป็นส่วนแบ่งการตลาดสูงสุดตั้งแต่ปี 2549 เป็นต้นมา[5] ซึ่งยังส่งผลดีต่อเนื่องในปี 2564 กับตลาดภาพยนตร์ฝรั่งเศสที่ยังเติบโตได้ดี จนสามารถลดการพึ่งพิงการเข้าฉายของภาพยนตร์อเมริกันได้

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่ดูจะฟื้นตัวเร็วที่สุดในโลก คือ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของญี่ปุ่น ในช่วงปี 2563 หลังจากเริ่มมีการผ่อนคลายมาตรการจนโรงภาพยนตร์ในญี่ปุ่นสามารถเปิดให้บริการได้ พบว่าภาพยนตร์ญี่ปุ่นสามารถทำรายได้เพิ่มขึ้นถึง 55% โดยเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชั่น เรื่อง *Demon Slayer The Movie: Mugen Train* (Haruo Sotozaki, 2020) ที่กลายเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดในปี 2563 และยังเป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาลอีกด้วยรายได้ 350 ล้านเหรียญสหรัฐ หรือคิดเป็น 25% ส่วนแบ่งการตลาดภาพยนตร์ญี่ปุ่นทั้งหมด สาเหตุสำคัญส่วนหนึ่งคือการเลื่อนฉายของภาพยนตร์ต่างประเทศโดยเฉพาะการเลื่อนฉายของภาพยนตร์จากฮอลลีวูด ทำให้ภาพยนตร์ญี่ปุ่นไม่มีคู่แข่งโดยปริยาย

สถานการณ์ในลักษณะเดียวกันเกิดขึ้นกับภาพยนตร์เกาหลีเช่นกัน ภาพยนตร์ท้องถิ่นเกาหลีกลับมีส่วนแบ่งการตลาดเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน โดยสามารถทำรายได้ถึง 321 ล้านเหรียญสหรัฐ หรือคิดเป็น 69% และ 4 อันดับแรกของภาพยนตร์ทำเงินประจำปี 2563 ยังเป็นภาพยนตร์เกาหลีทั้งหมดอีกด้วย

แต่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่สามารถทำรายได้สูงสุดเป็นอันดับ 1 ของโลกหลังการผ่อนคลายมาตาการต่างๆ แล้ว คือ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของประเทศจีน ซึ่งภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดของจีน ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง *The Eight Hundred* (Hu Guan, 2020) สะท้อนความพร้อมของอุตสาหกรรมภาพยนตร์จีนที่สามารถฟื้นตัวได้เร็วเช่นกัน ประกอบกับการที่ภาพยนตร์จากต่างประเทศยังคงเลื่อนการเข้าฉายในประเทศจีน และการนำภาพยนตร์ไปเผยแพร่ในรูปแบบอื่นแทน[6]

---

[4] Creative Economy Agency. (2565). *อุตสาหกรรมภาพยนตร์กับผลกระทบจากการระบาดของไวรัส COVID-19.* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 5 กันยายน 2565. จาก https://www.cea.or.th/th/single-research/film-industry-covid-19#:~:text=คาดว่าวงการภาพยนตร์,ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องใหม่

[5] นพปฏล พลศิลป์. (2564). *เมื่อโควิด-19 ทำให้ตลาดใหญ่ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์เปลี่ยนไป สู่ปกติใหม่ที่ต่างจากเดิม.* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2565, จาก https://www.gqthailand.com/views/article/impact-of-the-covid-19-pandemic-on-cinema

[6] เรื่องเดียวกัน

จากรายได้ที่เพิ่มขึ้นหลังการผ่อนคลายมาตรการต่างๆ แล้ว สอดคล้องกับการศึกษาของ Global Entertainment & Media Outlook 2022-2026 ของบริษัท PwC ได้ทำการศึกษาการใช้จ่ายของผู้บริโภคสื่อและบันเทิงใน 52 ประเทศทั่วโลก รวมถึงประเทศไทยด้วย จากการศึกษาพบว่า รายได้ของอุตสาหกรรมสื่อและบันเทิงในปี 2565 จะเติบโตขึ้น 7.3% หลังจากพบว่าธุรกิจสื่อและบันเทิงเติบโตสูงถึง 10.4% ในปี 2564 ทั้งที่ยังอยู่ในช่วงวิกฤตการระบาด เหตุเพราะผู้คนทั่วโลกใช้เวลา ความสนใจ และใช้จ่ายไปกับสื่อบันเทิงที่ตนเข้าถึงได้เพิ่มมากขึ้นในช่วงการกักตัวจากการระบาดนั้นเอง[7]

4. สถานการณ์อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยก่อนและหลังการระบาด

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเองก็ได้รับผลกระทบจากการระบาดของโควิด-19 เช่นเดียวกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในทุกประเทศ มีการประกาศปิดสถานบันเทิง ปิดห้างสรรพสินค้า และปิดโรงภาพยนตร์ แต่ก็มีข้อจำกัด เช่น การจำกัดจำนวนคน การเว้นระยะห่างทางสังคม เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีปัญหาอีกข้อหนึ่งที่ส่งผลสำคัญยิ่งกว่ามาตรการใด ๆ คือ การไม่มีภาพยนตร์เข้าฉาย

ปัญหานี้ไม่ได้เกิดเฉพาะประเทศไทย เนื่องจากแทบทุกประเทศที่มีอุตสาหกรรมภาพยนตร์แข็งแรงต่างมีข้อกำหนดการห้ามร่วมตัวของคนจำนวนมาก ส่งผลโดยตรงต่อการถ่ายทำภาพยนตร์ และเมื่อมีการผ่อนคลายมาตรการ ยังมีการจำกัดจำนวนบุคลากรในกองถ่าย ซึ่งยังส่งผลต่อการถ่ายทำเช่นเดิม ทำให้แทบไม่มีภาพยนตร์ไทยที่พร้อมเข้าฉายในช่วงเวลาเริ่มต้นของการผ่อนคลายมาตรการ และโรงภาพยนตร์เปิดให้บริการได้ตามปกติ

วิชา พูลวรลักษณ์ ประธานกรรมการบริษัท เมเจอร์ ซีนีเพล็กซ์ กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) ยกให้ปี 2563 เป็น The Dark Year เพราะธุรกิจโรงภาพยนตร์จอมือ ซึ่งเกิดขึ้นทั่วโลก สถานการณ์ดังกล่าวส่งผลให้เมเจอร์ ซีนีเพล็กซ์ขาดทุนครั้งแรกในรอบ 20 กว่าปี เช่นเดียวกับบริษัท GDH 599 จินา โอสถศิลป์ ประธานเจ้าหน้าที่บริหารของบริษัทกล่าวว่า “ปีนี้ถือเป็นปีที่หนักหนาที่สุดในรอบ 15 ปีของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในไทย” เพราะในภาพรวมรายได้หายไปมากกว่า 70%[8]

ในปี 2563 มีภาพยนตร์ไทยเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ประมาณ 37 เรื่อง ซึ่งลดจำนวนลงอย่างชัดเจน เนื่องจากโดยปกติแล้วจะมีภาพยนตร์เข้าฉายประมาณ 50-70 และออกอากาศในระบบออนไลน์ประมาณ 17 เรื่อง จากภาพยนตร์ไทยที่เข้าฉายในปี 2563 มีภาพยนตร์ที่เรียกได้ว่าเป็นภาพยนตร์ทำเงินมีประมาณ 5-6 เรื่องเท่านั้น ได้แก่ *อีเรียมซิ่ง, พี่นาค 2, อ้าย...คนหล่อลวง* และ*มนต์รักดอกผักบุ้ง เลิกคุยทั้งอำเภอ*

เมื่อเข้าสู่ปี 2564 การผ่อนคลายมาตรการต่างๆ รวมถึงแนวทางการอยู่ร่วมกับโควิด-19 ถือเป็นปัจจัยบวกต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั้งระบบ ส่งผลให้บริษัทผลิตภาพยนตร์สามารถกลับมาดำเนินการถ่ายทำได้ตามปกติ ภาพยนตร์หลายเรื่องที่เลื่อนกำหนดฉาย ต่างทยอยประกาศกำหนดการเข้าฉาย และในปี 2564 โรงภาพยนตร์ถูกสั่งปิดอีกครั้ง โดยมีคำสั่งปิดโรงภาพยนตร์ตั้งแต่วันที่ 26 เมษายน 2564-30 กันยายน 2564 และผ่อนคลายให้เปิดบริการได้อีกครั้งเมื่อวันที่ 1 ตุลาคม 2564 ส่งผลให้มีภาพยนตร์ไทยที่เข้าฉายเพียง 19 เรื่อง ภาพยนตร์ เรื่อง *ร่างทรง* น่าจะเป็นภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียวที่ทำรายได้เกิน 100 ล้านบาท

---

[7] ชาญชัย ชัยประสิทธิ์. (2565). *เจาะลึกแนวโน้มอุตสาหกรรมสื่อและบันเทิงโลกในอีก 5 ปีข้างหน้า*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2565. จาก http://www.pwc.com/th/en/pwc-thailand-blogs/blog-20220815.html

[8] ถนัดกิจ จันกิเสน. (2563). *วิบากกรรม ‘หนังไทย’ วิกฤตสุดรอบ 15 ปี หวังคืนฟอร์มปีหน้า หากโควิด-19 ไม่กลับมาระบาดรอบใหม่*. ค้นเมื่อ 5 กันยายน 2565. จาก https://thestandard.co/thai-movie-the-most-critical-crisis-in-15-years/

หลังการผ่อนคลายมาตรการต่างๆ และบริษัทผลิตภาพยนตร์กลับมาวางแผนการผลิตได้อีกครั้ง โดยค่ายเมเจอร์ที่คาดว่าจะมีการใช้เงินลงทุนประมาณ 350-400 ล้านบาท ซึ่งในเครือเมเจอร์มีบริษัทผลิตภาพยนตร์ถึง 6 บริษัท ได้แก่ M Pictures, M๓๙, Transformation Film, CJ MAJOR Entertainment, TAI MAJOR และรฤก โปรดั๊กชั่น นอกจากนี้ยังมีบริษัทสหมงคลฟิล์ม วางแผนผลิต 7 เรื่อง และไฟว์สตาร์ 3 เรื่อง สำหรับบริษัท GDH มีแผนจะผลิตภาพยนตร์ 4 เรื่อง โดยวางแผนผลิตไตรมาสละ 1 เรื่อง[9]

5. ภาพยนตร์ภาษาถิ่น และภาพยนตร์อิสระ: ทางเลือกและทางรอดของภาพยนตร์ไทย

ภาพยนตร์ท้องถิ่น หรือภาพยนตร์ภาษาถิ่น หมายถึง ภาพยนตร์ที่ใช้ภาษาถิ่นเป็นภาษาหลักที่ใช้สื่อสารในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ส่วนมากสร้างโดยสตูดิโออิสระ มีเนื้อเรื่องใกล้ตัวโดยเน้นเรื่องในพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งโดยเฉพาะ เน้นวิถีชุมชนหรือวัฒนธรรมท้องถิ่น ใช้ภาษาถิ่นตลอดทั้งเรื่อง เปิดตัวฉายในโรงภาพยนตร์ในท้องถิ่นนั้นๆ เป็นหลัก อาจเรียกภาพยนตร์ในลักษณะนี้ว่า ***ภาพยนตร์ภูมิภาค*** ที่เห็นตัวอย่างได้ชัดเจนที่สุดคือ ภาพยนตร์ภูมิภาคที่ใช้ภาษาถิ่นอีสาน เป็นกลุ่มที่สร้างภาพยนตร์ออกมามากที่สุด ตัวอย่างภาพยนตร์ลักษณะนี้เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *ปัญญาเรณู*, ไทบ้าน เดอะซีรี่ส์ เป็นต้น[10]

ภาพยนตร์ภาษาถิ่นเริ่มได้รับความนิยมขึ้นเป็นลำดับ นอกจากบริษัทผลิตภาพยนตร์ขนาดเล็กแล้ว บริษัทผลิตภาพยนตร์ขนาดใหญ่ที่สร้างภาพยนตร์กระแสหลักเริ่มให้ความสนใจผลิตภาพยนตร์ภาษาถิ่นบ้างแล้ว ตัวอย่างเช่น บริษัท M39 ร่วมทุนทำภาพยนตร์ท้องถิ่นอีสานกับหม่ำ จ๊กมก เรื่อง *อีหล่าเอ๊ย* หรือสร้างภาพยนตร์ท้องถิ่นใต้ร่วมกับเอกชัย ศรีวิชัย เรื่อง *มนต์รักดอกผักบุ้ง เลิกคุยทั้งอำเภอ* ก็เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการสร้างภาพยนตร์ที่สามารถเข้าถึงตลาดอื่นๆ นอกจากกรุงเทพฯ ลักษณะเช่นนี้เกิดขึ้นจากการออกฉายของภาพยนตร์ในตระกูล*ไทยบ้านเดอะซีรีส์* ที่สามารถทำเงินได้ถึง 50 ล้านบาทจากทุนการสร้างเพียง 2 ล้านบาทเท่านั้น

นอกจากภาพยนตร์ภาษาถิ่นแล้ว ยังมีกระแสความสนใจในการสร้างภาพยนตร์อิสระ หรือภาพยนตร์เฉพาะทางก็นับเป็นการสร้างประสบการณ์ใหม่ในการชมภาพยนตร์ของผู้ชมได้มากขึ้น ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือ ความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่อง *Mary is happy, Mary is happy* หรือการฉายภาพยนตร์แนวสารคดีของ Documentary Club ที่นำภาพยนตร์สารคดีมาฉายในโรงภาพยนตร์ขนาดเล็ก และโรงภาพยนตร์เครือใหญ่ นอกจากนี้ยังมีการเกิดขึ้นของโรงภาพยนตร์อิสระ กลุ่มฉายภาพยนตร์อิสระ และเครือข่ายโรงภาพยนตร์ท้องถิ่นที่รองรับการฉายภาพยนตร์ในหลากหลายแนวทางมากขึ้น

ภาพยนตร์ภาษาถิ่นและภาพยนตร์อิสระนับได้ว่าเป็นอีกทางเลือกหนึ่งของผู้ผลิตภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นผู้ผลิตขนาดเล็ก หรือขนาดใหญ่ เพราะภาพยนตร์ภาษาถิ่นโดยส่วนใหญ่ใช้ทุนสร้างไม่มาก ไม่จำเป็นต้องใช้นักแสดงที่มีชื่อเสียง แต่จะเน้นนักแสดงที่สามารถสื่อสารภาษาถิ่นได้ดี รวมถึงอาจใช้คนในท้องถิ่นเป็นนักแสดงร่วมได้ นอกจากนี้ยังสามารถใช้ทีมงานผลิตที่เป็นคนท้องถิ่น หรือในภูมิภาคเดียวกันได้ โดยเฉพาะเมื่อมีวิกฤตโควิด-19 การใช้บุคลากรในท้องถิ่น ทั้งทีมผลิตภาพยนตร์ และนักแสดง อีกทั้งกองถ่ายภาพยนตร์ภาษาถิ่นและภาพยนตร์อิสระมักใช้ทีมงานไม่มาก สอดคล้องกับลักษณะการทำงานภายใต้เงื่อนไขการควบคุมโรคโควิด-19

---

[9] ถนัดกิจ จันกิเสน. (2563). *วิบากกรรม 'หนังไทย' วิกฤตสุดรอบ 15 ปี หวังคืนฟอร์มปีหน้า หากโควิด-19 ไม่กลับมาระบาดรอบใหม่.* ค้นเมื่อ 5 กันยายน 2565. จาก https://thestandard.co/thai-movie-the-most-critical-crisis-in-15-years/

[10] ชาญวิทย พรหมพิทักษ์, (2561). *ภาพยนตร์ภาษาถิ่น - ภาพยนตร์ภูมิภาค : ช่องทางใหม่ทางการตลาด "ป่าล้อมเมือง".* บทความ. การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ครั้งที่ 13 ประจำปี 2561.

ตัวอย่างหนึ่งที่ชัดเจน คือ การถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง *อุดรฟินแลนด์* กำกับโดย วรวุฒิ หลักชัย ที่เคยให้สัมภาษณ์ไว้ว่า ขั้นตอนและวิธีการที่ทีมคนทำหนังท้องถิ่นต้องทำงานภายใต้สถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 เนื่องด้วยกองถ่ายที่เป็นคนท้องถิ่นอยู่แล้วและมีทีมงานที่ไม่มากอย่างกับกองถ่ายภาพยนตร์อื่นๆ ทำให้ไม่เป็นอุปสรรคในการถ่ายทำหนังเรื่องนี้แต่อย่างใด อีกทั้งนักแสดงหลักที่อยู่ในเรื่องนั้นต่างก็เป็นมืออาชีพที่ผ่านการทำงานในการถ่ายทำภาพยนตร์มาแล้วทั้งสิ้น [11]

อีกทางเลือกของผู้ผลิตภาพยนตร์ คือ การผลิตเพื่อออกอากาศทางออนไลน์ หรือการฉายในระบบสตรีมมิ่ง ซึ่งปัจจุบันมีผู้ให้บริการสตรีมมิ่งในประเทศไทยหลายแพลตฟอร์ม แต่ละแพล็ตฟอร์มพยายามแข่งขันกันทั้งการหาภาพยนตร์กระแสหลัก ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมาออกอากาศ และการผลิต Original Content เฉพาะแพล็ตฟอร์มของตน ถือเป็นช่องทางที่ดีสำหรับผู้ผลิตภาพยนตร์ที่จะหันมาจับมือกับแพล็ตฟอร์มต่างๆ เพื่อผลิตภาพยนตร์ป้อนให้กับแพล็ตฟอร์มนั้นๆ แทนที่จะมองว่าแพล็ตฟอร์มเหล่านั้นเป็นผู้มาแย่งส่วนแบ่งทางการตลาดของโรงภาพยนตร์ แต่หากมองว่าแพล็ตฟอร์มเหล่านี้เป็นอีกช่องทางทางการตลาดเพิ่มเติมจากการฉายในโรงภาพยนตร์ก็นับเป็นช่องทางที่ดีช่องทางหนึ่ง

ลักษณะต่างๆ ข้างต้นนี้สอดคล้องกับบทความเรื่อง Forward to normal จัดทำโดย Strategy Business ที่ได้เสนอ 6 แนวทางในการรับมือกับพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนไป ดังนี้ 1) ความสะดวกสบายและเข้าถึงง่าย 2) นำเสนอเนื้อหาแปลกใหม่ 3) ตอบโจทย์ความต้องการส่วนบุคคล 4) เชื่อมต่อโดยตรงกับผู้บริโภค 5) สร้างความเชื่อมั่น และ 6) จับมือกับพันธมิตร [12]

6. สรุป

สถานการณ์ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์โลก และภาพยนตร์ไทยไม่ต่างกันมากนัก เนื่องจากการระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้ทุกประเทศมีมาตรการควบคุมโรคที่เข้มงวด เช่น การปิดสถานที่ต่างๆ การห้ามเดินทาง การห้ามรวมตัวกันจำนวนมาก เป็นต้น ส่งผลโดยตรงอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั้งระบบ เมื่อมีการสั่งปิดโรงภาพยนตร์ซึ่งเป็นช่องทางจัดจำหน่ายหลักของภาพยนตร์ ส่งผลให้บริษัทผลิตภาพยนตร์เลื่อนกำหนดการถ่ายทำ รวมไปถึงเลื่อนกำหนดเข้าฉายอย่างไม่มีกำหนด จนเมื่อมีการผ่อนคลายมาตรการต่างๆ โรงภาพยนตร์สามารถกลับมาเปิดให้บริการได้ ทำให้บริษัทผลิตภาพยนตร์กลับมาดำเนินการผลิตเช่นเดิม ลักษณะเช่นนี้เกิดขึ้นทั่วโลก แม้ว่าจะมีช่องทางออนไลน์ หรือสตรีมมิ่ง (Streaming) เป็นทางเลือกที่ดีในช่วงที่โรงภาพยนตร์ไม่สามารถเปิดให้บริการได้ แต่ผู้ผลิตภาพยนตร์หลายรายยังมองว่า การฉายในโรงภาพยนตร์ยังเป็นช่องทางจัดจำหน่ายหลักอยู่เช่นเดิม การออกอากาศทางสตรีมมิ่งต่างๆ เป็นเพียงช่องทางเสริม และเป็นทางออกในช่วงวิกฤต

7. ข้อเสนอแนะ

จากเหตุการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดการหยุดชะงักของเศรษฐกิจทั่วโลก ส่งผลกระทบต่อธุรกิจต่างๆ เป็นวงกว้าง อุตสาหกรรมภาพยนตร์ และธุรกิจโรงภาพยนตร์ซึ่งเป็นธุรกิจที่

---

[11] The Citizen.plus. (2564). *เลนส์ไทบ้าน : มองหนังท้องถิ่นอีสาน "อุดรฟินแลนด์" ชวนคนกลับบ้าน ผ่านฝีไม้ลายมือคนทำหนังท้องถิ่นอีสาน จ.อุดรธานี*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 30 กันยายน 2565. จาก https://thecitizen.plus/node/47108

[12] ธิตินันท์ แว่นแก้ว. (2564). *6 แนวทางรอดของอุตสาหกรรมสื่อและบันเทิงในยุคโควิด-19*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 5 กันยายน 2565. จาก https://www.pwc.com/th/en/pwc-thailand-blogs/blog-20210128.html

ต่อเนื่องกันก็ได้รับผลกระทบอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้เช่นกัน แม้ว่าจะเป็นสถานการณ์ที่ได้มีการวางแผนรับมือไว้ก่อนเลยก็ตาม แต่ทั้งอุตสาหกรรมการผลิตและธุรกิจโรงภาพยนตร์ต่างก็ต้องพยายามประคับประคองธุรกิจให้รอดพ้นช่วงเวลาวิกฤต ก่อนกลับมาดำเนินธุรกิจตามปกติอีกครั้ง

ภาพยนตร์ภาษาถิ่น และภาพยนตร์อิสระเป็นทางเลือกที่ดีภายใต้สถานการณ์ที่ยังไม่ปกติเท่าไรนัก เนื่องจากการถ่ายทำภาพยนตร์ทั้งสองประเภทใช้ทีมงานในการถ่ายทำไม่มาก ใช้นักแสดงไม่มาก หรือไม่จำเป็นต้องใช้นักแสดงที่มีชื่อเสียง ทำให้สามารถลดต้นทุนในการผลิต อีกทั้งสอดคล้องกับแนวทางปฏิบัติที่จำกัดบุคลากรในกองถ่ายภาพยนตร์อีกด้วย สามารถเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในแต่ละท้องถิ่นได้ แม้จะไม่ใช่โรงภาพยนตร์ขนาดใหญ่แบบในกรุงเทพฯ แต่การเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ขนดเล็กที่กระจายตัวอยู่ทั่วทั้งภูมิภาคสามารถเข้าถึงผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้อย่างทั่วถึง และอาจก่อให้เกิดกระแสความสนใจในภูมิภาคอื่นได้เช่นกัน

การผลิต Original Content ให้กับแพล็ตฟอร์มสตรีมมิ่งก็เป็นอีกทางเลือกของช่องทางการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ เพราะเข้าถึงง่าย มีความเป็นส่วนตัว โดยเมื่อสถานการณ์เข้าสู่สภาวะปกติแล้ว ก็ยังสามารถจัดจำหน่ายคู่ขนานกันไปได้เช่นเดิม บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ในต่างประเทศ โดยเฉพาะในฮอลลีวูดต่างก็มีแนวคิดเช่นนี้ คือการเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ และมีกำหนดนำไปออกอากาศในแพล็ตฟอร์มที่ได้ทำสัญญากันล่วงหน้าแล้ว เป็นการเพิ่มช่องทางทางการตลาด และหากเกิดเหตุการณ์ฉุกเฉินต้องปิดโรงภาพยนตร์อีก บริษัทผู้ผลิตจะไม่สูญเสียโอกาสทางการตลาดไป เพราะมีแพล็ตฟอร์มออนไลน์รองรับเหตุการณ์ดังกล่าวได้

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์เองก็ต้องมีแผนการรับมือกับเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต การวางแผนการผลิตที่อาจต้องลดขนาดของกองถ่ายทำลง การจัดการบุคลากรในกรณีมีการติดเชื้อในกองถ่าย การวางแผนทางการตลาดที่ต้องมีความรอบด้านมากขึ้น มองหาช่องทางออนไลน์เพื่อรองรับการจัดจำหน่ายที่อาจเป็นทางช่องทางหลัก หรือช่องทางสำรอง

สำหรับธุรกิจโรงภาพยนตร์ ซึ่งนับเป็นธุรกิจปลายน้ำของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ต้องมีแผนรองรับการปิดโรงภาพยนตร์เช่นกัน ก่อนหน้าการระบาดของโรคโควิด-19 ไม่เคยมีการวางแผนลักษณะนี้มาก่อน แต่เมื่อเกิดเหตุการณ์ขึ้นแล้ว เจ้าของโรงภาพยนตร์ต่าง ๆ ย่อมต้องเตรียมการรับมือ หากเกิดเหตุการณ์ขึ้นอีกในอนาคต การเลือกภาพยนตร์เข้าฉายเมื่อกลับมาดำเนินการได้อีกครั้งก็เป็นเรื่องสำคัญ เพราะจะมีผลต่อการตัดสินใจเข้าชมภาพยนตร์ของผู้บริโภค การเลือกภาพยนตร์ฮอลลีวูด หรือภาพยนตร์ที่เป็นภาพยนตร์ยอดนิยม (Blockbuster) จะสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้บริโภคได้ดี ในขณะเดียวกันโรงภาพยนตร์ต้องมีแนวทางปฏิบัติของผู้บริโภคที่เข้าชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ เช่น การสวมหน้ากากอนามัย, การเว้นระยะทางสังคม, การจำกัดจำนวนผู้เข้าชมแต่ละโรงภาพยนตร์ เป็นต้น

8. เอกสารอ้างอิง

ชาญชัย ชัยประสิทธิ์. (2565). *เจาะลึกแนวโน้มอุตสาหกรรมสื่อและบันเทิงโลกในอีก 5 ปีข้างหน้า*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2565. จาก http://www.pwc.com/th/en/pwc-thailand-blogs/blog-20220815.html

ถนัดกิจ จันกิเสน. (2563). *วิบากกรรม 'หนังไทย' วิกฤตสุดรอบ 15 ปี หวังคืนฟอร์มปีหน้า หากโควิด-19 ไม่กลับมาระบาดรอบใหม่*. ค้นเมื่อ 5 กันยายน 2565. จาก https://thestandard.co/thai-movie-the-most-critical-crisis-in-15-years/

ทิพวรรณ ทองพราว. (2564). *ครั้งแรก! ของ GDH กับ Netflix ในภาพยนตร์เรื่อง 'GHOST LAB ฉีกกฎทดลองผี' ชมได้ใน Netflix 26 พฤษภาคมนี้*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 18 กันยายน 2565, จาก https://www.brandthink.me/content/ghostlabbygdh

ธิตินันท์ แว่นแก้ว. (2564). *6 แนวทางรอดของอุตสาหกรรมสื่อและบันเทิงในยุคโควิด-19*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 5 กันยายน 2565. จาก https://www.pwc.com/th/en/pwc-thailand-blogs/blog-20210128.html

นพปฏล พลศิลป์. (2564). *เมื่อโควิด-19 ทำให้ตลาดใหญ่ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์เปลี่ยนไป สู่ปกติใหม่ที่ต่างจากเดิม*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 14 กันยายน 2565, จาก https://www.gqthailand.com/views/article/impact-of-the-covid-19-pandemic-on-cinema

Creative Economy Agency. (2565). *เหลียวกลับแล้วมองไปข้างหน้า: ภาพรวมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 5 กันยายน 2565. จาก https://www.cea.or.th/th/single-research/Thai-Film-Industry-Overview

Creative Economy Agency. (2565). *อุตสาหกรรมภาพยนตร์กับผลกระทบจากการระบาดของไวรัส COVID-19*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 5 กันยายน 2565. จาก https://www.cea.or.th/th/single-research/film-industry-covid-19#:~:text=คาดว่าวงการภาพยนตร์,ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องใหม่

The Citizen.plus. (2564). *เลนส์ไทบ้าน: มองหนังท้องถิ่นอีสาน "อุดรฟินแลนด์" ชวนคนกลับบ้านผ่านฝีไม้ลายมือคนทำหนังท้องถิ่นอีสาน จ.อุดรธานี*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 30 กันยายน 2565. จาก https://thecitizen.plus/node/47108

กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดทางโซเชียลมีเดียของบริษัทอินเทอร์เน็ตจีนสมัยใหม่ที่ดำเนินงานในไทยระหว่างปี ค.ศ. 2018-2020 กรณีศึกษาบริษัท ALIBABA BYTEDANCE และ TENCENT

SOCIAL MEDIA COMMUNICATION AND MARKETING STRATEGIES OF MODERN CHINESE INTERNET COMPANIES OPERATING IN THAILAND, 2018-2020: A CASE STUDY OF ALIBABA BYTEDANCE AND TENCENT

WU XIANGPING (อู๋ เสียงผิง)
หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
E-mail: wu.xian@bumail.net
ผศ.ดร.วิโรจน์ สุทธิสีมา
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
E-mail: viroj.s@bu.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบเนื้อหาสาร กลวิธีการสื่อสาร และกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดบนสื่อโซเชียลมีเดียของบริษัทอินเทอร์เน็ตจีนสมัยใหม่ 3 บริษัท ประกอบด้วย Alibaba, ByteDance และ Tencent ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกทีมงานด้านการตลาดของบริษัท และวิเคราะห์ข้อมูลภายใต้แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลพื้นฐานบริษัทอินเทอร์เน็ตจีนสมัยใหม่ทั้ง 3 แห่ง แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโซเชียลมีเดีย แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารทางโซเชียลมีเดีย และแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการตลาดทางโซเชียลมีเดีย

ผลการศึกษาพบว่า กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดบนสื่อโซเชียลมีเดียจะแบ่งตามมิติทิศทางการทำคอนเทนต์ ผู้ใช้งาน กิจกรรมและแพลตฟอร์ม นอกจากนี้ จากการวิเคราะห์โดยใช้ AISAS Model พบว่า กลยุทธ์ในการดึงดูดความสนใจ (Attention) การสร้างความน่าสนใจ (Interest) การกระตุ้นให้ค้นหาต่อ (Search) การส่งเสริมให้ใช้งานจริง (Action) และการผลักดันให้เกิดการแบ่งปันต่อกัน (Share) ล้วนมีความสำคัญต่อบริษัททั้ง 3 แห่งในการสร้างความนิยมในตลาดประเทศไทย

คำสำคัญ: กลยุทธ์การสื่อสาร, โซเชียลมีเดีย, การตลาดดิจิทัล, บริษัทอินเทอร์เน็ตจีน, สื่อใหม่

ABSTRACT

This study aims to summary and show the social media communication and marketing strategies of three modern Chinese Internet companies from the aspect of different tactics. And this study has used qualitative

research methodology to collect and analyze textual contents under related theory, which contains in-depth interviews with the Thai market team of these companies.

The results showed that overall social media communications and marketing strategies are categorized by content direction. For instance, user, activity, and platform dimensions. Moreover, results also showed from the perspective of theorical model AISAS, which described as attention attracting, understanding, motivate searching, promote actions and sharing strategies.

Keywords: Communication Strategy, Social Media, Digital Marketing, Chinese Internet Company, New Media

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

เมื่อปี 2015 รัฐบาลจีนพยายามผลักดันกลยุทธ์ "อินเทอร์เน็ต+" (Internet Plus Strategy) เพื่อแผ่ขยายอิทธิพลไปยังต่างประเทศ หนึ่งในนั้นคือการทำธุรกิจออนไลน์ และการวางกลยุทธ์การตลาดเพื่อโปรโมทสินค้าผ่านอินเตอร์เน็ต (e-Commerce) มีความแข็งแกร่ง และเติบโตอย่างก้าวกระโดด สอดคล้องนโยบาย “หนึ่งแถบหนึ่งเส้นทาง” (One Belt, One Road-OBOR หรือ Belt and Road Initiative - BRI)” (Song Jianwu & Wang Yifan, 2563)

ประเทศไทยเป็นจุดยุทธศาสตร์สำคัญ ที่หลายบริษัทในประเทศจีนพยายามช่วงชิงความนิยม นำโดยบริษัทอินเทอร์เน็ต 3 แห่ง ผ่านผลิตภัณฑ์ของบริษัทที่แตกต่างกันไปได้แก่ Alibaba, ByteDance และ Tencent ซึ่งเป็นบริษัทที่ได้รับความนิยมจากชาวไทยมากในช่วงปีค.ศ. 2018-2020 จึงน่าสนใจว่า บริษัทอินเทอร์เน็ตจากประเทศจีนทั้ง 3 บริษัท มีการปรับตัวเพื่อให้เข้ากับวัฒนธรรมไทยที่แตกต่างจากจีนอย่างใด เข้าใจพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของกลุ่มผู้ใช้งานและแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียยอดนิยมในประเทศไทย แล้วนำมาใช้ประโยชน์ได้ในกระบวนการสร้างเนื้อหาต่อไปอย่างไร จนสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย และได้รับการตอบรับจากผู้ติดตามอย่างกว้างขวาง

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษากลวิธีการสื่อสารการตลาดที่เป็นรูปธรรมเฉพาะตัวและนำเสนอเนื้อหาแบบอย่างในแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียของบริษัทอินเทอร์เน็ตจีนทั้ง 3 แห่ง (บริษัท Alibab, ByteDance, Tencent)

(2) เพื่อศึกษารูปแบบและเนื้อหาสารบนโซเชียลมีเดียในเพจบัญชีทางการของบริษัท

(3) เพื่อศึกษาแนวคิดการวางแผนกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดทางโซเชียลมีเดีย

(4) เพื่อศึกษาวิธีการทำงานของทีมงานบริษัทในการดำเนินงานบนโซเชียลมีเดีย

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

(1) แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโซเชียลมีเดีย

โซเชียลมีเดีย คือสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้งานผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และเอื้อให้ผู้คนบนโลกสามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันไปมาได้อย่างรวดเร็วและยิ่งเทคโนโลยีก้าวล้ำมากเพียงใด ก็จะช่วยให้ผู้คนเข้าถึง

รูปแบบการใช้ลูกเล่นใหม่ ๆ ที่หลากหลายมากขึ้นตามไปด้วย ผลของโซเชียลมีเดียก็ทำให้ผู้บริโภคเนื้อหากลายเป็นผู้ผลิตเนื้อหาและแพร่กระจายไปยังผู้รับสารได้อย่างเสรี (สมหญิง สร้อยกระโทก, 2561)

(2) แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารทางโซเชียลมีเดีย

การสื่อสารของมนุษย์ตั้งอยู่บนหลักความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร เพื่อกระจายข่าวสารต่างๆ ไปสู่กลุ่มเป้าหมายให้ประสบความสำเร็จ สำหรับกลยุทธ์การสื่อสารทางโซเชียลมีเดีย จะกำหนดรูปแบบการสื่อสารเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่สุด เป็นพฤติกรรมหรือกระบวนการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก และทักษะ โดยใช้สัญลักษณ์ เช่น รูปภาพ ตัวเลข กราฟ ฯลฯ

(3) แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการตลาดทางโซเชียลมีเดีย

ปัจจุบัน ธุรกิจบนอินเทอร์เป็นช่องทางการตลาดขนาดใหญ่ของโลกไร้พรมแดน ผู้ใช้งานเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ไม่อยู่ใต้ข้อจำกัดของเวลา นอกจากนั้น การตลาดผ่านทางสื่อดิจิทัล ยังสามารถสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้บริโภคได้ สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้จำนวนมากได้โดยตรง จึงมีโอกาสเป็นที่รู้จักและเติบโตได้อย่างทันท่วงทีและสถานที่ กลยุทธ์การตลาดบนโซเชียลมีเดียนั้น ประกอบด้วยองค์ประกอบหลากหลายด้วย การตลาดทางโซเชียลมีเดียมีจุดมุ่งหมายที่จะสร้างอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมของผู้ใช้งานโซเชียลมีเดียด้วย การสร้างบรรยากาศของความคิดเห็นในเชิงบวกต่อบุคคล

(4) ทบทวนงานวิจัยภาษาไทย

สมหญิง สร้อยกระโทก (2561) ศึกษาเรื่อง กลยุทธ์การสื่อสารบนโซเชียลมีเดียของ มึน โปรดักชั่น (Meuun Production) ด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ พบว่า กลยุทธ์การสื่อสารบนโซเชียลมีเดียซึ่งประกอบด้วย กลยุทธ์การสร้างเนื้อหาสาร กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหา และกลยุทธ์การสร้างความสัมพันธ์ ซึ่งสำคัญในการศึกษาวิเคราะห์กลยุทธ์การสื่อสารบนโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ให้ได้รับประโยชน์สูงสุด

รวิพร ภูวไพศาลกิจ (2561) ศึกษาเรื่องการสื่อสารตราสินค้าในโซเชียลมีเดีย พบว่าวิธีการสื่อสารการสร้างความผูกพันในตราสินค้าบนโซเชียลมีเดียรวมถึงการมีส่วนร่วมของผู้ชมและความสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมทางสังคม ล้วนส่งผลต่อความตั้งใจใช้โซเชียลมีเดียในการนำเสนอสินค้าและบริการของผู้ประกอบการออนไลน์

ขณะที่ บุญณัฐ ฉัตรเสาวภัณฑ์, วรัชญ์ ครุจิต (2560) ศึกษาเรื่อง กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดผ่านโซเชียลมีเดียสำหรับรายการโทรทัศน์ ผลการศึกษาพบว่ากลยุทธ์การสื่อสารการตลาดผ่านสื่อสังคมนั้นมีหลายขั้นตอน ได้แก่ การสร้างเนื้อหาเพื่อสื่อสารผ่านโซเชียลมีเดีย การใช้พลังของบุคคลที่มีอิทธิพลทางความคิด การสร้างให้เกิดชุมชนของผู้ชมการเกิดภาวะผู้ใช้งานสร้างเนื้อหาขึ้นเอง การรับฟังความรู้สึกของผู้ชม และการวัดผลว่ากลยุทธ์ใดประสบความสำเร็จหรือไม่นั้น จะมีตัวชี้วัดที่แตกต่างกันในแต่ละขั้นตอนด้วย

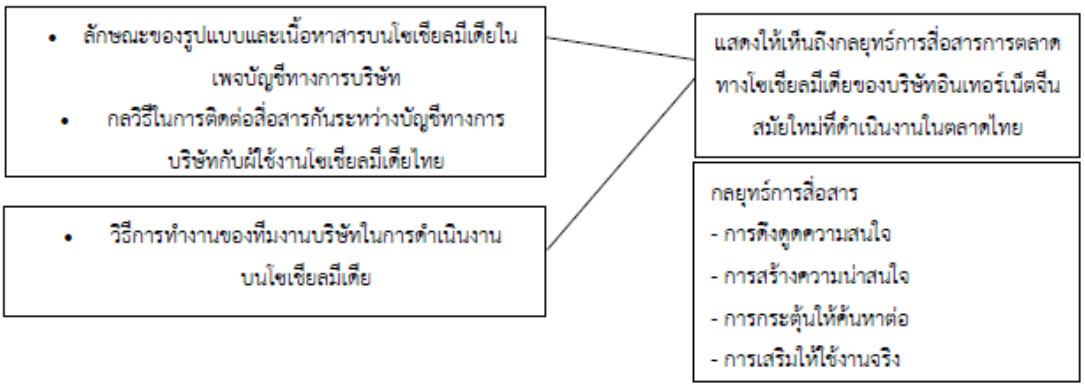
(5) ทบทวนงานวิจัยภาษาจีน

Zhao Linxiao (2559) ศึกษากลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของ WeChat ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ พบว่าแบบแผนการสื่อสารการตลาดจากทางด้านทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การสร้างทีมงาม การวางแผนตลาด ผู้รับสาร และการดำเนินงาน ทั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษา WeChat ของบริษัท Tencent เพียงกลุ่มตัวอย่างเดียว ไม่ได้ศึกษาหาแบบแผนร่วมกันของบริษัทหลายแห่งไปด้วยกัน

Liao Bingyi, Zhang Yu (2563) ศึกษากลยุทธ์การวางแผนดำเนินงานของผลิตภัณฑ์ TikTok ในตลาดต่างประเทศ พบว่ากลยุทธ์นั้นแบ่งเป็น 4 ด้าน คือ การสร้างเนื้อหา การออกแบบผลิตภัณฑ์ การสื่อสารเผยแพร่ และการเข้าถึงผู้ใช้งาน เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ เน้นการรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม

Shan Na (2561) ศึกษาการตลาดเผยแพร่แบรนด์ผ่านแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียในต่างประเทศของบริษัทเกมจีน โดยกรณีศึกษาบริษัท Tencent Game ในแง่คุณภาพ พบว่า แต่ละบริษัทมีกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดแตกต่างกัน อิทธิพลของกลยุทธ์ดังกล่าวมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับแหล่งที่มา รูปแบบ และเนื้อหาที่ใช้

3.2 กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่จะใช้ในการศึกษาวิจัยสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ แหล่งข้อมูลประเภทเอกสารและแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล สำหรับแหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร จะนำมาจากบทความเกี่ยวกับการดำเนินกิจการในประเทศไทยของบริษัทอินเทอร์เน็ตจากประเทศจีนทั้ง 3 แห่ง ทั้งเนื้อหาในสื่อเก่าและสื่อใหม่ที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต ขณะที่แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล จะได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ที่เคยทำงาน หรือกำลังทำงานด้านการวางกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดผ่านโซเชียลมีเดียในประเทศไทยให้กับบริษัทอินเทอร์เน็ตจากประเทศจีนทั้ง 3 แห่ง จำนวน 3 คน

4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเลือกเก็บข้อมูล จะมาจากบริษัทอินเทอร์เน็ตจากประเทศจีนที่ประสบความสำเร็จในการทำตลาดประเทศไทย วิธีการเก็บข้อมูลจะเก็บเฉพาะเจาะจงทั้งจากข้อมูลเอกสาร โดยข้อมูลเอกสารนั้นจะรวบรวมเฉพาะส่วนที่มีส่วนเกี่ยวกับธุรกิจและกิจกรรมของบริษัทเหล่านี้ ซึ่งปรากฏในสื่อโซเชียลมีเดียประเทศไทยระหว่างช่วงปี ค.ศ. 2018-2020 จากนั้น จะนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาใช้วิเคราะห์และอ้างอิงประกอบกันจนสมบูรณ์ว่า กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของบริษัทเหล่านี้ ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้หรือไม่ อย่างใด

4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึก จะใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีประเด็นคำถามชัดเจน เป็นคำถามปลายเปิดที่เปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างสามารถตอบได้อย่างอิสระ เพื่อให้เกณฑ์ของข้อมูลมีความร่ำรวยยิ่งขึ้น กลุ่มตัวอย่าง (Key Informant) ที่ผู้วิจัยสัมภาษณ์จะต้องเข้าเกณฑ์ดังต่อไปนี้

(1) ต้องทำงานในบริษัทไม่ต่ำกว่า 3 ปี

(2) ต้องเคยเข้าร่วมทำงานกับทีมงานประเทศไทยในช่วงปี ค.ศ. 2018-2020

(3) หน้าที่การทำงานต้องมีความเกี่ยวข้องกับการดำเนินงานทางโซเชียลมีเดีย

โดยหัวข้อหลักในการสัมภาษณ์จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 คำถามสัมภาษณ์เพื่อศึกษาแผนกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดที่เป็นรูปธรรมในแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียหลักๆ ของบริษัทอินเทอร์เน็ตจีนทั้ง 3 แห่ง (บริษัท Alibaba, Bytedance, Tencent) ตั้งแต่ปี ค.ศ 2018-2020 โดยใช้ข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์ ส่วนที่ 2 คำถามสัมภาษณ์เพื่อศึกษากลวิธีการทำงานภายใต้หัวข้อวิจัย เพื่อให้สามารถสรุปจุดร่วมของแต่ละบริษัทที่ส่งผลต่อความสำเร็จทางการสื่อสารและการตลาด

สำหรับการตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์วิจัย ผู้วิจัยจะให้อาจารย์และนักวิชาการผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านเป็นผู้ประเมิน โดยจากการประเมินแล้วพบว่า รายละเอียดอื่นในแบบสัมภาษณ์มีความเที่ยงตรง และสามารถวัดผลจากการสัมภาษณ์ได้จริง

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) เก็บข้อมูลจากการวิเคราะห์เนื้อหาสารบนโซเชียลมีเดียภายใต้กรอบแนวคิดการวิเคราะห์เนื้อหาสาร ในขั้นตอนรวบรวมและวิเคราะห์เนื้อหานั้น จะใช้ข้อมูลที่ได้จากทางเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง บทความงานวิชาการ หนังสือ และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ก็ตาม รวมถึงการวิเคราะห์เนื้อหาจากเพจบัญชีทางการของบริษัทในแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียหลักๆ เช่น Facebook Youtube และ Twitter เมื่อได้ข้อมูลที่พอสมควรเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยต่างจะวิเคราะห์เนื้อหาทั้งหมดอย่างเป็นกลางด้วยวิธีการที่เป็นวิทยาศาสตร์ เช่น จำแนกประเภทของเนื้อหา หมวดหมู่ของเนื้อหา และช่วงเวลาในการเผยแพร่เนื้อหาบนโซเชียลมีเดียที่แตกต่างกัน เป็นต้น สุดท้ายจะสรุปข้อมูลที่ได้มาเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ด้วยสถิติพรรณนา และทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบความสัมพันธ์ของข้อมูลได้ เพื่อค้นหาตัวชี้วัดที่ชัดเจนสำหรับประเมินผลลัพธ์ของกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดผ่านโซเชียลมีเดียของบริษัทอินเทอร์เน็ตจีนสมัยใหม่ทั้ง 3 แห่งนี้

5. ผลการวิจัย

5.1 สรุปผลที่ได้รับจากการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual analysis)

5.1.1 กลยุทธ์ของ Alibaba Group ได้แก่ การนำเสนอเนื้อหาแบบความเป็นท้องถิ่น และการโปรโมทกิจกรรมด้วยคอนเทนต์หลายรูปแบบ จากแง่เนื้อหาสารที่โพสต์ในเพจสาธารณะนั้น ไม่ว่าจะเป็นการแนะนำข้อมูลผลิตภัณฑ์หรือข่าวประชาสัมพันธ์ ล้วนแสดงให้เห็นว่าการใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียเพื่อสื่อสารและทำการตลาดได้ตามเป้าหมายที่วางไว้ จนสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในไทย ยกตัวอย่างคือเมื่อวันที่ 14 ตุลาคม ค.ศ. 2020 เพจได้ส่งโพสต์เนื้อหาสื่อสารการตลาด เปิดตัว Fliggy แอปพลิเคชันสำหรับการท่องเที่ยว โดยร่วมมือกับการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) โดยมีเป้าหมายเพื่อช่วยฟื้นฟูธุรกิจการท่องเที่ยวไทย เนื้อหาที่นำเสนอประกอบด้วยภาพที่แสดงความเป็นไทย แสดงให้เห็นว่าบริษัทจีนพยายามผลิตเนื้อหาบนโซเชียลมีเดียให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้รับสารมากขึ้น เพื่อให้ได้รับการยอมรับจากผู้ใช้งานท้องถิ่น จนเกิดความจงรักภักดีต่อผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน รูปแบบคอนเทนต์ที่มีความเข้าถึงท้องถิ่นมากขึ้นกลายเป็นกลวิธีที่ดี เป็นแบบแผนที่บริษัทนำไปใช้ในการพัฒนาพันธมิตรทางธุรกิจ และร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆ ในเวลาต่อมา

5.1.2 กลยุทธ์ของ ByteDance ได้แก่ การใช้กลยุทธ์สื่อสารหลายช่องทางด้วย และการสื่อสารการตลาดโดยร่วมมือกับผู้นำความคิดเห็น (KOL) ไม่ว่าจะเป็นการจัดกิจกรรม “Challenge” ให้ผู้ใช้บริการติดแฮชแท็ก (# Hashtag) ในคลิปตามธีมต่างๆ ที่สร้างขึ้นหรือคลิปมาแรงที่กำลังเป็นไวรัสนั้นๆ TikTok จะรวบรวมคลิปที่โดดเด่นหลายชิ้นมาตัดต่อเป็นคลิปใหม่ให้ดูเห็นง่ายขึ้น น่าติดตามมากขึ้น เพื่อนำไปใช้ในแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียหลายช่องทาง อาทิ ถ้าเป็น Youtube คลิปวิดีโอจะยาวกว่าใน TikTok และมีหน้าปกที่สวยงาม ส่วนบน Facebook จะปรับคลิปให้ยิ่งสั้นยิ่งดี เพื่อให้เข้ากับพฤติกรรมการใช้งานของผู้ใช้ด้วย

5.1.3 กลยุทธ์ของ Tencent ได้แก่ กลยุทธ์การนำเสนอความพิเศษที่แตกต่างจากบริษัทคู่แข่ง กลยุทธ์การสื่อสารแบบมุ่งเน้นการให้องค์ความรู้ ยกตัวอย่างง่ายๆ ก็คือ WeChat ให้บริการลูกค้าแบบตัวต่อตัวในช่วงที่โปรแกรมส่งข้อความทันท่วงทีของ Facebook ได้รับความนิยมในหมู่คนไทย สามารถช่วยผู้ใช้งานแก้ไขปัญหาระหว่างการใช้ผลิตภัณฑ์และบริการได้แบบทันที นอกจากนั้น เพื่อสร้างความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์ประเภทเดียวกัน ยังเห็นได้จากเนื้อหาโพสต์ของเพจทางการนั้น ผู้สร้างคอนเทนต์มุ่งเน้นใช้คำศัพท์ที่ไม่ซับซ้อน ดึงดูดผู้ติดตามอย่างสม่ำเสมอ เนื้อหาในเพจอาจไม่เน้นปริมาณ แต่เน้นที่คุณภาพ เน้นนำเสนอเนื้อหาที่อำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้งานแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่พบเจอระหว่างใช้บริการ มีลักษณะที่แบบการตลาดให้ความรู้ (knowledge marketing) มากขึ้น

5.2 สรุปผลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview)

5.2.1 กลยุทธ์ของ Alibaba Group ได้แก่ การสื่อสารการตลาดแบบครบทั้งแพลตฟอร์ม (Omni-channel) และการสร้างความจดจำง่ายทางโซเชียลมีเดีย วิธีการทำงานของทีมงานใช้ข้อมูลมาแปลงให้เกิดความหลากหลายทางการนำเสนอด้วย เพื่อให้ได้ประสิทธิพลมากที่สุดในการสื่อสารการตลาดจากเคลือข่ายช่องทางที่มีความเกี่ยวข้องกัน จึงสามารถดึงดูดความสนใจซึ่งกันและกันได้ อีกด้านหนึ่ง การเลือกใช้ภาพเพื่อโพสต์ลงบนโซเชียลมีเดีย ต้องมีความน่าสนใจและเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สื่อถึง และตัวหนังสือที่เลือกใช้นั้นก็ควรอ่านง่าย เข้าใจง่ายด้วย

5.2.2 กลยุทธ์ของ ByteDance ได้แก่ การสื่อสารที่มีลักษณะแบบชุมชนทางโซเชียลมีเดีย และกลยุทธ์การมุ่งให้เกิดกระแสบอกต่อบนโซเชียลมีเดีย ปกติแล้ว ทีมงาน TikTok จะเน้นการสื่อสารเพื่อให้ชุมชนทางโซเชียลมีเดียสามารถเข้าถึงเนื้อหาต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น เช่น การสร้างแฮชแท็กเพื่อให้ประเด็นถูกพูดถึงในวงกว้าง เหมือนกับการสร้างชุมชนขนาดย่อมๆ ให้กับผู้ใช้งาน ทำให้พวกเขาสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลและเนื้อหาระหว่างกันจนเกิดความสนใจและชื่นชอบกับผลงานดังกล่าวนั้นได้ง่ายขึ้น นอกจากนั้น ยังมีโอกาสในการผลักดันให้ผู้ใช้งานสร้างเนื้อหาขึ้นเองโดยใช้แฮชแท็กด้วย

5.2.3 กลยุทธ์ของ Tencent ได้แก่ การสร้างปฏิสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้ใช้งาน และ การใช้ประโยชน์จากเนื้อหาบนโซเชียลมีเดีย ทีมงานสามารถนำความคิดเห็นที่มีประโยชน์ของผู้ใช้บริการมาพัฒนาและปรับปรุงการให้บริการให้ดีขึ้นและถูกใจมากขึ้น นอกจากนั้น ทีมงานยังวางแผนปรับรูปแบบเนื้อหาสารเป็นประจำเพื่อให้เหมาะกับความนิยมและพฤติกรรมของผู้ใช้งานที่เปลี่ยนไปเรื่อย ๆ โดยพิจารณาจากทั้งความคิดเห็นด้านบวกและด้านลบ

6. อภิปรายผล

กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดทางโซเชียลมีเดียของบริษัทอินเทอร์เน็ตจีนนั้น สามารถอ้างอิงตามโมเดล AISAS Model ซึ่งประกอบด้วย การดึงดูดความสนใจ (Attention) การสร้างความน่าสนใจ (Interest) การกระตุ้นให้ค้นหาต่อ (Search) การส่งเสริมให้ใช้งานจริง (Action) และการผลักดันให้เกิดการแบ่งปันต่อกัน (Share) ได้ (Laressa & Herry, 2555) เนื่องจากแกนหลักของการสื่อสารการตลาดบนสื่อสังคมออนไลน์ คือ การเน้นผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง โมเดลนี้มักถูกนำมาแสดงให้เห็นถึงเส้นทางพฤติกรรมของผู้รับสารที่ครบถ้วนสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยจึงขอสรุปผลการวิจัยที่ได้ศึกษามาว่า กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดทางโซเชียลมีเดียของบริษัทอินเทอร์เน็ตจีนทั้ง 3 แห่ง มีดังต่อไปนี้

6.1 กลยุทธ์ในการดึงดูดความสนใจ (Attention)

ไม่ว่าจะทำการตลาดบนสื่อเก่าอย่างหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ หรือการตลาดบนสื่อใหม่ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การดึงดูดความสนใจจากผู้ใช้งานถือเป็นขั้นแรกของการดำเนินงาน บริษัทสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ใช้งานผ่านกิจกรรมที่มีคุณภาพ และสร้างความสัมพันธ์ทางอารมณ์ให้เกิดความแน่นแฟ้น ซึ่งจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพจนเกิดความจงรักภักดีในผลิตภัณฑ์และแบรนด์ (Brand Loyalty) ด้วย

6.2 กลยุทธ์ในการสร้างความน่าสนใจ (Interest)

ภายใต้กลยุทธ์แนวคิดนี้ บริษัทสามารถสร้างความน่าสนใจให้กลุ่มเป้าหมาย โดยจะพิจารณาจากความต้องการของตลาดประเทศไทย นำมาออกแบบเนื้อหาให้ตรงตามความต้องการเพื่อกระตุ้นให้เกิดความเข้าใจความรับรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และบริษัท

6.3 กลยุทธ์การกระตุ้นให้ค้นหาต่อ (Search)

พฤติกรรมที่พบเจอร่วมกันของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือ หากมีความสนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งแล้วจะค้นหาและศึกษาข้อมูลที่ต้องการเพิ่มเติมด้วยตนเอง สิ่งสำคัญที่บริษัทจำเป็นต้องทำคือ สร้างความตระหนักรู้ สร้างความไว้วางใจในผลิตภัณฑ์ และดำเนินการเชิงรุกเพื่อปรับปรุงคุณภาพของผลิตภัณฑ์ ซึ่งจะเป็นรากฐานที่ดีในการสืบค้น นำไปสู่กลยุทธ์ขั้นต่อไป

6.4 กลยุทธ์การส่งเสริมให้ใช้งานจริง (Action)

ความสำเร็จของกลยุทธ์นี้ขึ้นอยู่กับกระบวนการสื่อสาร และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานกับบริษัท เนื่องจากกลยุทธ์นี้จะส่งผลโดยตรงต่อผู้ใช้งานที่มีความภักดีต่อผลิตภัณฑ์ ส่งผลต่อการตัดสินใจของผู้ใช้งานด้วยว่าจะใช้งานต่อหรือไม่ ดังนั้นบริษัทต้องสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีอย่างสม่ำเสมอ นำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจเป็นประโยชน์ ดึงดูดให้ผู้ใช้บริการพึงพอใจ และอยากใช้งานยาวนานยิ่งขึ้นสืบไป

6.5 กลยุทธ์การผลักดันการแบ่งปันต่อกัน (Share)

ภายใต้กลยุทธ์นี้ ผู้ใช้งานจะทำหน้าที่แบ่งปันเรื่องราวและประสบการณ์ดีๆ เกี่ยวกับการใช้ผลิตภัณฑ์ จนเกิดกระแสปากต่อปากเป็นไวรัส (Viral) ดึงดูดให้คนอื่นๆ สนใจใช้งานเช่นกัน ถือเป็นโอกาสที่ดีของบริษัทในการเตรียมความพร้อมสำหรับการสื่อสารแก่ผู้ใช้งานรายใหม่จำนวนมาก

อย่างไรก็ตาม เพื่อให้ผู้ใช้งานชาวไทยเกิดความภักดีต่อผลิตภัฑ์และแบรนด์อย่างแท้จริง บริษัทอินเทอร์เน็ตจากประเทศจีนยังจำเป็นต้องดำเนินงานโดยคำนึงถึงบริบททางวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างลึกซึ้ง จนสามารถใช้กลยุทธ์สื่อสารการตลาดทางโซเชียลมีเดียมาเข้ากับตลาดไทยได้อย่างแนบเนียน ต้องคำนึงตลอดเวลาว่าพฤติกรรมและวัฒนธรรมประเพณีของผู้บริโภคชาวไทยแตกต่างจากผู้บริโภคชาวจีนด้วย ซึ่งจะช่วยให้การดำเนินงานเกิดประโยชน์สูงสุดในการใช้กลยุทธ์ต่างๆ

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การศึกษาวิจัยเรื่องนี้จะช่วยให้ทราบถึงข้อดีของการใช้สื่อสังคมออนไลน์เชื่อมโยงกับการใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ มากขึ้น จนสามารถพัฒนากลยุทธ์เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เกิดความนิยม และเสริมสร้างภาพลักษณ์ให้ไปในทิศทางที่ดี

(2) ไม่เพียงแค่นั้น การศึกษาวิจัยเรื่องกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของบริษัทอินเทอร์เน็ตจีนที่ดำเนินในประเทศไทย อาจสามารถพิจารณาในแง่มุมอนาคตได้ว่า อีก 5 ปีข้างหน้าจะเกิดกระแสใหม่ๆ ใดขึ้นบ้าง และสามารถหาทางรับมือกับความเปลี่ยนแปลงอย่างไร ซึ่งจะเป็นตัวช่วยสำคัญที่ทำให้บริษัททำการสื่อสารการตลาดอย่างได้ทันสมัยและจับใจทุกคน

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) เนื่องด้วยงานวิจัยมีข้อจำกัดด้านระยะเวลา ผู้วิจัยสามารถศึกษาเกี่ยวกับกลยุทธ์เหล่านี้ได้ในช่วงปีค.ศ. 2018-2020 เท่านั้น หวังเป็นอย่างยิ่งว่าการศึกษาในอนาคตจะสามารถเก็บข้อมูลในระยะเวลาที่นานขึ้นได้ จะช่วยให้มองเห็นภาพรวมที่ครอบคลุมและเห็นผลการศึกษาประเด็นนี้รอบด้านและละเอียดขึ้น

(2) หากใครใดสนใจศึกษา ควรเพิ่มเติมแง่มุมในการศึกษาการสื่อสารการตลาดที่มีรายละเอียดและมีความเฉพาะเจาะจงยิ่งขึ้น อาทิ กลยุทธ์และแนวคิดในการสร้างคอนเทนต์อย่างเฉพาะเจาะจงบนสื่อสังคมออนไลน์ การเพิ่มยอดขายธุรกิจ และการสร้างความน่าเชื่อถือของธุรกิจ เป็นต้น

8. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยการค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก ผศ.ดร.วิโรจน์ สุทธิสีมา อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ซึ่งได้ให้ความรู้ และชี้แนะแนวทางการศึกษา ตรวจสอบข้อบกพร่อง ตลอดจนให้คำปรึกษา รวมถึงกลุ่มตัวอย่างงานวิจัยที่ให้การอนุเคราะห์ในการให้สัมภาษณ์ จนงานวิจัยสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี นอกจากนั้น ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเพื่อนๆ ชาวไทยทุกคนเป็นอย่างสูงที่ให้ความช่วยเหลือ และสนับสนุนในการศึกษามา ณ โอกาสนี้

9. เอกสารอ้างอิง

บุญณัฐ ฉัตรเสาวภัณฑ์, วรัชญ์ ครุจิต. (2560). กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดผ่านโซเชียลมีเดียสำหรับรายการโทรทัศน์. *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมนิด้า, 4*(2), 26-35.

รวิพร ภูวไพศาลกิจ. (2561). *การสื่อสารตราสินค้าในโซเชียลมีเดีย การสร้างความผูกพันในตราสินค้าบนโซเชียลมีเดีย การมีส่วนร่วมของผู้ชม และความสัมพันธ์แบบกึ่งมีส่วนร่วมทางสังคมที่ส่งผลต่อความตั้งใจใช้เฟซบุ๊ก ไลฟ์ (Facebook Live) ในการนำเสนอสินค้าและบริการของผู้ประกอบการออนไลน์ในกรุงเทพมหานคร.* ทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

สมหญิง สร้อยกระโทก. (2561). *กลยุทธ์การสื่อสารบนโซเชียลมีเดียของมึนโปรดักชั่น.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

Laressa Amaly, Herry Hudrasyah. (2555). Measuring effectiveness of marketing communication using AISAS ARCAS model. *Journal of business and management*, *1*(5), 352-364.

Liao Bingyi, Zhang Yu. (2563). Short video media TikTok overseas market operation and enlightenment. *Rong Mei Jian Yan*, *1*(6), 67-70.

Shan Na. (2561). *The research on brand communication of Chinese mobile game brands on foreign social media.* Unpublished master's thesis, Huazhong University of Science & Technology, Wuhan.

Song Jianwu, Wang Yifan. (2563). Analysis of China's Internet application internationalization strategy. *New observations of media convergence, 10*(1), 18-19.

Zhao Linxiao. (2560). *Study on Wechat overseas Marketing Communication Strategy -- Taking Southeast Asian market as an example.* Unpublished master's thesis, Zhengzhou University, Zhengzhou.

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมและความกลัวตกกระแสกับการแชร์ข่าวปลอมบนสื่อสังคมของวัยรุ่น

BEHAVIOR IN THE USAGE OF SOCIAL MEDIA, THE FEAR OF MISSING OUT, AND THE SHARING OF FAKE NEWS ON SOCIAL MEDIA AMONG ADOLESCENTS

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรรณี งามขจรกุลกิจ
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม
E-mail: wannee.ng@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมและความกลัวตกกระแสกับการแชร์ข่าวปลอมบนสื่อสังคมของวัยรุ่น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของความกลัวตกกระแสของกลุ่มวัยรุ่นกับการแชร์ข่าวปลอมบนสื่อสังคม และเสนอแนะแนวทางในการบ่มเพาะกลุ่มวัยรุ่นเพื่อการเรียนรู้พิจารณาข่าวปลอมบนสื่อสังคมและการใช้สื่อสังคม ซึ่งจากผลการศึกษาบทความวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจำนวนหลายเรื่องทำให้พบว่าปัจจัยที่เป็นสาเหตุหนึ่งของการแชร์ข่าวปลอมหรือข่าวลวงบนสื่อสังคมมาจากความกลัวตกกระแส ที่เป็นอาการตาม FOMO (Fear of Missing Out) ยิ่งวัยรุ่นใช้สื่อสังคมมากขึ้นเท่าไรยิ่งเป็นที่มาของอาการ FOMO ที่สัมพันธ์กับการแชร์ข่าวปลอมที่ขาดการกลั่นกรองความจริงของข่าวสารเหล่านั้น

คำสำคัญ: ข่าวปลอม, สื่อสังคม, ความกลัวตกกระแส

ABSTRACT

This study on the behavior in the usage of social media, the Fear of Missing Out, and the Sharing of Fake News on social media among Adolescents aims to study the relationship between the phenomenon of the Fear of Missing Out (FOMO) among adolescents and the sharing of fake news on social media. The study will also recommend guidelines to inculcate adolescents in ways to detect fake news on social media and the usage of social media. The study found that the main reason behind the sharing of fake news on social media stemmed from FOMO. The more adolescents use social media, the more severe the effect of FOMO, which, in turn, is connected to the sharing of fake news.

Keywords: Fake News, Social Media, Fear of Missing Out (FOMO)

1. บทนำ

การสื่อสารในโลกยุคดิจิทัลที่อาศัยอินเทอร์เน็ตเพื่อการเชื่อมต่อ ติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกันในรูปแบบสื่อสังคม (Social media) บนแพลตฟอร์มสื่อดิจิทัล เป็นพฤติกรรมการสื่อสารของทั่วโลกที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ประเทศไทยก็เป็นประเทศหนึ่งที่ประชาชนนิยมใช้สื่อสังคมติดอันดับโลก โดยจากรายงานของ Digital 2022 Global Overview เดือนมกราคม 2565 ประเทศไทยมีอัตราส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตต่อประชากรทั้งหมดอยู่ที่ร้อยละ 77.8 ติดอันดับที่ 34 ของโลก พฤติกรรมการใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยสูงถึง 9 ชั่วโมง 06 นาทีต่อวัน ติดอันดับที่ 7 ของโลก และมีจำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือสูงเป็นอันดับสองของโลก อยู่ที่ 5 ชั่วโมง 28 นาที ตามอันดับหนึ่งของโลกอย่างฟิลิปปินส์เพียง 19 นาทีเท่านั้น ติดอันดับสองของโลกในการเล่นวิดีโอเกมส์จากทุกอุปกรณ์ คิดเป็นร้อยละ 94.7 ติดอันดับหนึ่งของโลกในการซื้อสินค้าออนไลน์เป็นประจำทุกสัปดาห์โดยมีจำนวนร้อยละ 68.3 ขณะที่คนไทยใช้ออนไลน์วิดีโอเพื่อการศึกษา ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของโลก โดยอยู่ที่ร้อยละ 41.7 ติดอันดับที่ 26 ของโลก รวมถึงให้ความสำคัญกับการนำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้งานในทางที่ไม่เหมาะสมต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของโลกมาก อยู่ที่ร้อยละ 26.1 ติดอันดับที่ 45 ของโลก ขณะที่ค่าเฉลี่ยทั่วโลกอยู่ที่ 38.8 (Nattapon Muangtum, 2565)

ข้อมูลข่าวสารจำนวนมหาศาลจากการใช้งานบนสื่อสังคมที่ปรากฏข้างต้น จึงมีผลตามมาในเรื่องของข้อมูลที่ท่วมท้นหลากหลาย และปรากฏการณ์หนึ่งในนั้นคือสถานการณ์ของการไหลบ่าของการแพร่ข่าวสารที่เป็นข่าวปลอม (Fake News) ในลักษณะเป็นข้อมูลที่บิดเบือน ข่าวลวง ผิดไปจากมาตรฐานหรือบรรทัดฐานของสังคม (Disinformation) หรือ เป็นข้อมูลที่ไม่ตรงกับความจริง แชร์กันไปโดยไม่รู้ว่าเรื่องนั้นจริงหรือไม่ ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่มีจำนวนข่าวปลอมเผยแพร่ออกสู่สาธารณชนตามสื่อและช่องทางต่างๆ จำนวนมาก ข้อมูลเชิงประจักษ์ที่รับรู้ได้จากการแจ้งเตือนของสื่อมวลชน กองอำนวยการรักษาความมั่นคงภายในราชาอาณาจักร และศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เป็นประจำเกือบทุกวัน ซึ่งจากสถิติที่ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมติดตามข่าวสาร และการสนทนาบนโลกออนไลน์เกี่ยวกับข่าวปลอม ระหว่างช่วงปลายปี 2019 ถึงปลายปี 2021 พบว่ามีจำนวนผู้โพสต์ข่าวปลอม 1,167,543 คน และจำนวนของคนที่แชร์ข่าวปลอม 23,785,145 คน โดยช่วงอายุของผู้โพสต์และแชร์มากที่สุด คือ อายุ 18-24 ปี คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 54.5

หากพิจารณาปัจจัยที่เอื้อต่อการแพร่ข่าวปลอมเพิ่มทวีขึ้น ส่วนหนึ่งคือการที่ทุกคนเป็นสื่อได้ ทำให้ในแต่ละวันการผลิตและการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารออกมาเป็นจำนวนมาก โดยไม่มีการตรวจสอบ คัดกรอง หรือรับรองความถูกต้อง สังคมจึงเต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารที่ไม่ปลอดภัย ไม่สร้างสรรค์ ทั้งพวกข่าวปลอม (Fake News) การสื่อสารเพื่อสร้างความเกลียดชัง (Hate Speech) และการระรานในโลกออนไลน์ (Cyber bullying) อีกส่วนหนึ่งอาจมาจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด19 ที่ส่งผลให้ประชากรทั่วโลกรวมถึงประเทศไทยต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบวิถีชีวิตและพฤติกรรมการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวันอยู่ภายในบ้าน ไม่มีกิจกรรมนอกบ้านแบบที่เคยทำในยามปกติ เมื่ออยู่บ้านเป็นเวลายาวนานส่งผลให้เกิดความจำเป็นต้องเข้าสู่แพลตฟอร์มดิจิทัลมากขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น Generation Z จากการสำรวจของ ETDA (Electronic Transactions Development Agency) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เปิดผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2021 พบว่าวัยรุ่น Gen Z ใช้อินเทอร์เน็ตนานที่สุดมากกว่ากลุ่มอื่นๆ โดยเฉลี่ยวันละ 12 ชั่วโมง 5 นาที กล่าวได้ว่าโลกดิจิทัลเป็นโลกทั้งใบของกลุ่มวัยรุ่นนี้ สอดคล้องกับผลที่ผู้ศึกษาให้กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นตอบคำถามว่าถ้าลืมโทรศัพท์ไว้ที่บ้าน คุณจะรีบกลับไปเอา เพราะชีวิตนี้ขาด “โทรศัพท์มือถือ” ไม่ได้ ต้องมีอยู่ข้างกายตลอดเวลา คิดเป็นร้อยละ 80 และการใช้สมาร์ตโฟนและอยู่บนสื่อออนไลน์มากกว่า 9 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็น

ร้อยละ 90 นอกจากนี้เมื่อพิจารณาตัวเลขการโพสต์และแชร์ข่าวปลอมของกลุ่มวัยรุ่นที่เป็นกลุ่ม Generation Z พบว่าจากตัวเลขมีปริมาณจำนวนเกินครึ่งของคนที่แชร์ข่าวปลอมทั้งหมด ดังนั้นจึงมีความสำคัญยิ่งในการหาคำตอบเกี่ยวกับสาเหตุที่มีส่วนทำให้เกิดพฤติกรรมการแชร์ดังกล่าวของวัยรุ่น และเพื่อหาแนวปฏิบัติเพื่อการเรียนรู้ในการพิจารณาข่าวสารก่อนการแชร์ต่อไป

2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของความกลัวตกกระแสของกลุ่มวัยรุ่นกับการแชร์ข่าวปลอมบนสื่อสังคม และเสนอแนะแนวทางในการบ่มเพาะกลุ่มวัยรุ่นเพื่อการเรียนรู้พิจารณาข่าวปลอมบนสื่อสังคมและการใช้สื่อสังคม

3. ข่าวปลอม (Fake News) และผลกระทบ

ในการทำความเข้าใจความหมายและผลกระทบของ ข่าวปลอม (Fake News) ในเบื้องต้น จะทำให้มองเห็นภาพของข่าวสารข้อมูลที่ปรากฏในโลกการสื่อสารดิจิทัลชัดเจนยิ่งขึ้น

คำว่า Fake News พจนานุกรมศัพท์นิเทศศาสตร์ฉบับราชบัณฑิตยสภาให้หมายความว่า (1) ข่าวลวง: ข้อมูลข่าวสารที่ไม่ตรงกับความจริง แพร่กระจายแฝงในรูปแบบการรายงาน ข่าวมักใช้ภาษาเร้าอารมณ์ โดยมีวัตถุประสงค์ให้เชื่อ (2) ข่าวปลอม: ข่าวที่มีเนื้อหาเป็นเท็จ ปราศจากข้อเท็จจริง ไม่สามารถตรวจสอบแหล่งที่มาได้ หรืออาจมีเจตนาบิดเบือนข้อมูลไปจากข้อเท็จจริงเดิม (มานิจ สุขสมจิตร, 2565:11)

หากพิจารณาตามคำนิยามของคำว่า Fake News ของยูเนสโก ในคู่มือที่เป็นส่วนหนึ่งของ “โครงการระดับโลกเพื่อความเป็นเลิศในด้านการศึกษาด้านวารสารศาสตร์” เพื่อการพัฒนาการสื่อสารของยูเนสโก (เชอริลิน ไอร์ตัน และ จูลี โพเซ็ตติ, 2563: 6-8) อธิบายว่า ข่าวปลอม หรือ ข่าวลวง ส่วนใหญ่เป็นแนวคิดเกี่ยวกับข้อมูลที่ผิด (misinformation) และแนวคิดเกี่ยวกับข้อมูลบิดเบือน(disinformation) ซึ่งข้อมูลที่ผิด คือข้อมูลสารสนเทศที่ปลอมขึ้นมาหรือเป็นเท็จ แต่บุคคลที่เผยแพร่เชื่อว่าเป็นความจริง ผลิตขึ้นหรือเผยแพร่ออกไปโดยปราศจากการดัดแปลงแก้ไขหรือเจตนาร้าย ส่วนข้อมูลบิดเบือน คือข้อมูลที่ถูกบิดเบือน และบุคคลที่เผยแพร่ก็รู้แก่ใจว่าไม่เป็นความจริง เจตนาโกหก จงใจจัดฉาก และมีเป้าหมายคือกลุ่มคนที่ถูกหลอกได้ง่ายโดยผู้ไม่ประสงค์ดี เป็นความพยายามในการสร้างความสับสนหรือควบคุมประชาชนด้วยการให้ข้อมูลที่ไม่ตรงกับความเป็นจริงด้วยกลยุทธ์การสื่อสารต่างๆ ในหลากหลายรูปแบบ ข้อมูลทั้งสองประเภทต่างเป็นปัญหาสร้างความเสียหายต่อสังคมและประเทศ แต่ข้อมูลบิดเบือนนั้นมีอันตรายมากกว่า เพราะเกิดจากการวางแผนอย่างเป็นระบบ มีทรัพยากรในการดำเนินการและมีเทคโนโลยีระบบอัตโนมัติเข้ามาช่วยเสริม มีเป้าหมายต่อผู้รับสารที่มีแนวโน้มเป็นผู้ช่วยแพร่กระจายข่าวและเพิ่มจำนวนผู้แพร่กระจายข่าวได้ ข้อมูลบิดเบือนและข้อมูลที่ผิดส่วนใหญ่เกิดขึ้นเพราะเครือข่ายสื่อสังคมและการส่งข้อความในสื่อสังคม อีกประเภทหนึ่งของข่าวลวง คือข้อมูลที่แฝงเจตนาร้าย (malinformation) คือข้อมูลที่มีพื้นฐานของความจริง แต่ถูกนำ ไปใช้เพื่อทำร้ายบุคคล องค์กร หรือประเทศ เช่น รายงานที่เปิดเผยรสนิยมทางเพศของบุคคลโดยไม่ก่อให้เกิดประโยชน์สาธารณะ การละเมิดความเป็นส่วนตัวของบุคคลโดยไม่ก่อให้เกิดประโยชน์สาธารณะ เป็นสิ่งที่ขัดต่อมาตรฐานและจริยธรรมของการเสนอข่าว

ข่าวปลอมบางชิ้น มีเนื้อหาที่ตรวจสอบได้จริง แต่ก็มีลักษณะการเขียนด้วยอคติ จงใจให้ร้าย หรือไม่ใส่รายละเอียดที่สำคัญต่อเหตุการณ์ลงในเนื้อหาข่าว หรือนำเสนอจากมุมมองเพียงด้านเดียว ข่าวปลอมบางชิ้นก็เป็นโฆษณาชวนเชื่อที่จงใจเขียนขึ้นมาเพื่อชี้นำคนอ่าน โดยมีแรงจูงใจทางการเมืองหรืออาจเป็นเพียงแค่ “click bait “

พาดหัวยั่วให้คลิก ที่เขียนล่อให้คนเข้ามาอ่านเพื่อเพิ่มยอดวิว โดยมีแรงจูงใจทางการเงินอยู่เบื้องหลัง ลักษณะของข่าวปลอม มีดังนี้ (มานิจ สุขสมจิตร, 2565: 14)

1. มีข้อมูลเท็จ ไม่ว่าจะเป็นข้อเท็จจริงเพียงบางส่วน หรือปราศจากข้อเท็จจริงเลย
2. กระตุ้นให้เกิดการแชร์ออกไป
3. เจตนาจะบิดเบือนหรือปิดบังความจริงด้วยการใช้อารมณ์

ในการพิจารณาว่าข่าวใดเป็นข่าวปลอมหรือข่าวลวงนั้น สามารถดูได้จากลักษณะความผิดปกติของเนื้อหาข่าวสาร ตามภาพที่ 1 (เชอริลิน ไอร์ตัน และ จูลี โพเซ็ตติ, 2563:62)

ภาพที่ 1 แสดงลักษณะความผิดปกติของเนื้อหาข่าวสาร (เชอริลิน ไอร์ตัน และ จูลี โพเซ็ตติ, 2563: 62)

ด้านการศึกษาพฤติกรรมการแชร์ข้อมูลข่าวปลอม ปรากฏงานวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ลักษณะข่าวปลอมที่พบจากหน่วยงานตรวจสอบ ข้อเท็จจริง เพื่อสะท้อนภาพนิเวศข่าวปลอมของไทย (จิรนันท์ หาญธำรงวิทย์ และคณะ, 2565: 82-83) ระหว่างวันที่ 1 มกราคม-30 มิถุนายน พ.ศ. 2564 ทั้งสิ้น 908 ชิ้น พบว่า สามารถจำแนกออกเป็นรูปแบบข้อมูลบิดเบือน (Disinformation) มากที่สุด จำนวน 502 ชิ้น หรือคิดเป็นร้อยละ 55.29 ส่วนที่เหลือเป็นข้อมูลที่ผิดพลาด (Misinformation) จำนวน 406 ชิ้น ร้อยละ 44.71 ข่าวปลอมส่วนใหญ่มีวิธีการสื่อสารสร้างความเข้าใจผิด (Misleading Content) มากที่สุด จำนวน 287 ชิ้น ร้อยละ 31.61 รองลงมาเป็นข่าวปลอมที่มีเนื้อหาที่ถูกปรับแต่ง (Manipulated Content) จำนวน 201 ชิ้นร้อยละ 22.14 พื้นที่ของการสร้าง/ ส่งต่อ ข่าวปลอมในการศึกษาครั้งนี้ ส่วนใหญ่ปรากฏในโซเชียลมีเดีย โดยพบมากที่สุดใน แพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก รองลงมาคือแอปพลิเคชันไลน์โดยมีข่าวประเภทข่าว สุขภาพและภัยพิบัติ ที่เป็นข่าวเก่าที่มักวนกลับมาเป็นข่าวปลอมอีกครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับงานของ อังคริสา แสงจำนงค์ (2565:73) วิจัยเรื่อง การแยกแยะข่าวจริงข่าวปลอม และการเกิดรับรู้เชิงปฏิบัติการตามข่าวของกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัย พบว่า ช่องทางหลักที่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 483 คน ใช้ในการแชร์และกลุ่มตัวอย่างคิดว่าเป็นข่าวที่มีลักษณะเป็นข่าวปลอมเข้ามาหาตนเองมากที่สุด

ได้แก่ Facebook, Facebook Messenger, Instragram, Line & Line กลุ่ม, Twitter และ TikTok ตามลำดับ และพบว่า ประสบการณ์การสัมผัสรับรู้ข่าวที่มีตัวบ่งชี้เข้าสู่ข่าวปลอม และประสบการณ์ตรวจสอบหาข้อสรุป ข่าวปลอม ข่าวจริง ส่งผลต่อพฤติกรรม การปฏิบัติ การแชร์ข่าว และส่งผลทางตรงเชิงบวกต่อประสบการณ์ตรวจสอบหาข้อสรุป ข่าวปลอม ข่าวจริง

ในส่วนของผลกระทบที่เกิดจากข่าวปลอม สฤณี อาชวานันทกุล วิจัยเรื่อง “ผลกระทบทางสังคมของข่าวปลอม: กรณีศึกษาช่วงโควิด-19” ระหว่างเดือน มกราคม-มิถุนายน 2564 โดยศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับข่าวปลอมในช่วงการระบาดของโควิด-19 และศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมที่เกี่ยวข้อง ด้วยการจัดทำกรณีศึกษาผลกระทบจากข่าวปลอม 1 กรณี ในจังหวัดเชียงราย และกรณีศึกษาผลกระทบจากข่าวจริง 1 กรณี ในจังหวัดสมุทรสาคร พบว่า มีงานวิจัยจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ ที่ศึกษาข่าวปลอมในช่วงโควิด-19 ยกตัวอย่างเช่น Alias et al. (2020) สำรวจและวิเคราะห์งานวิจัย 41 ชิ้นที่เกี่ยวกับ ‘fake news’ และ ‘Covid-19’ และแบ่งผลกระทบจากข่าวปลอมในช่วงโควิด-19 ออกเป็น 5 ด้าน (สฤณี อาชวานันทกุล, 2565)

1. ผลกระทบด้านสุขภาพ (Health Impact) เป็นผลจากความเชื่อบางอย่างในสังคมว่าสามารถใช้ป้องกันโรคได้ ไม่ว่าจะเป็นการบริโภคน้ำร้อน เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ น้ำผึ้ง ปัสสาวะ ฯลฯ ขณะเดียวกัน ผลกระทบด้านสุขภาพอาจเกิดขึ้นจากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพที่ไม่ได้รับการรับรอง ซึ่งทำให้ประชาชนสับสนและชีวิตตกอยู่ในอันตรายมากขึ้น

2. ผลกระทบด้านการบริหารของรัฐบาล (Governance Impact) เป็นผลกระทบที่นอกจากรัฐบาลจะต้องรับมือกับการระบาดของโรค ซึ่งรวมถึงการกระจายข่าวหรือแนวทางปฏิบัติตนที่ถูกต้องต่อประชาชนอย่างมีประสิทธิภาพ แต่อีกด้านหนึ่งรัฐบาลกลับต้องใช้ทรัพยากรจำนวนมากไปกับการค้นหาและรับมือกับข่าวปลอมที่สร้างความเข้าใจผิดต่อประชาชนในวงกว้าง

3. ผลกระทบด้านสังคม (Social Impact) เป็นผลกระทบที่เกิดขึ้นตามมาจากความหวาดกลัวต่อเชื้อชาติ (Xenophobia) โดยเฉพาะกลุ่มคนจีนหรือเอเชียในประเทศตะวันตกหลายประเทศ ส่วนในกรณีของประเทศไทย คณะวิจัยพบตัวอย่างว่าการแสดงออกถึงความรังเกียจดังกล่าวเกิดขึ้นกับบุคคลที่เดินทางมาจากต่างพื้นที่หรือต่างจังหวัด ทั้งที่เป็นผู้ป่วยติดเชื้อโควิด-19 แล้ว หรืออาจเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง แทนการรังเกียจต่อเชื้อชาติอย่างในประเทศตะวันตก

4. ผลกระทบด้านการเมือง (Political Impact) เป็นผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกระจายข่าวปลอมที่กระทบกับความสัมพันธ์ทางการเมืองระหว่างประเทศ ตัวอย่างเช่น มีการใช้ข่าวปลอมเป็นเครื่องมือทางการเมืองเพื่อทำให้เสียชื่อเสียง ระหว่างประเทศจีนและสหรัฐอเมริกา

5. ผลกระทบด้านกฎหมาย (Legal Impact) เป็นผลกระทบที่นำไปสู่กระบวนการทางกฎหมายที่เปลี่ยนแปลงไป เมื่อรัฐพยายามออกกฎหมายมารับมือกับข่าวปลอม ผลการประเมินผลกระทบทางสังคม

4. ความกลัวตกกระแส (Fear of Missing Out) กับการแชร์ข่าวปลอมของวัยรุ่น

การพึ่งพาและการใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์ในการบริโภคข้อมูลข่าวสารจะเห็นว่ายิ่งคนวัย Gen Z ที่เป็นวัยรุ่นท่องโลกดิจิทัลมากขึ้นเท่าไรก็เป็นเหมือนกับดักที่ก่อให้เกิดอาการถูกกระตุ้นด้วยอารมณ์ที่เรียกว่า FOMO (Fear Of Missing Out) การกลัวตกกระแส ซึ่งเป็นคำทางด้านจิตวิทยา โดยคำว่า FOMO ได้มีการสร้างขึ้นและเป็นที่รู้จักในปี 2004 โดย Patrick J. McGinnis ในวารสาร The Harbus ของ Harvard Business School และได้มีการค้นพบการเริ่มของปรากฏการณ์ FOMO โดยนักวางแผนเกี่ยวกับการตลาด Dr. Dan Harmen

ซึ่งเป็นนักวิจัยที่ได้มีการตีพิมพ์เอกสารวิจัยในปี 2000 และเชื่อว่า Concept ของคำว่า FOMO นั้นจะส่งผลกระทบเป็นวงกว้างในอนาคตโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเข้ามาถึงของโลกอินเทอร์เน็ต และ Social Media (Niran Kasri, 2564)

จากการศึกษาวัยรุ่นที่กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตอย่างมาก และใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นประจำ ทั้งทำให้สถานะตัวเองทันสมัยทันเหตุการณ์ ตรวจสถานะของเพื่อนๆ รวมถึงติดตามความเคลื่อนไหวต่างๆ ในสังคม จนเกิดความรู้สึกว่าชีวิตตัวเองนั้นช่างน่าเบื่อเมื่อเทียบกับผู้คนในโลกออนไลน์ รายงานเมื่อปี 2019 จากไอพีจี มีเดียแบรนด์ ประเทศไทย มีคนไทยจำนวนถึง 25 ล้านคนจัดอยู่ในกลุ่ม FOMO ซึ่งมีทุกวัย นอกจากนี้ยังพบว่าคนหนุ่มสาววัยรุ่นที่หมกมุ่นและเสพติดการใช้เครื่องมือสื่อสารออนไลน์บนแพลตฟอร์มต่างๆ รวมทั้งความรู้สึกกลัวตกข่าวสำคัญๆ การแข่งขันสร้างข่าวสารเพื่อโพสต์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ และต้องการสร้างยอดกดไลก์ กดแชร์จำนวนสูงๆ ส่วนใหญ่โพสต์และแชร์เรื่องราวส่วนตัวผ่านอินสตาแกรม เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ซึ่งทวิตเตอร์เป็นแพลตฟอร์มที่กลุ่มวัยรุ่นนิยมใช้ เนื่องจากมีความรวดเร็วด้านข่าวสาร สามารถรีทวีต หรือส่งต่อเรื่องราวนั้นๆ ได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ระบายเรื่องราวส่วนตัวได้ตลอดเวลา

สอดคล้องกับการศึกษาด้านจิตวิทยาของ ศ.ดร.นพ.วิทยา นาควัชระ (2564) ที่กล่าวว่า “คนในสังคมยุคใหม่จำนวนมากมีอาการของ FOMO ซึ่งหมายถึงกลุ่มอาการกลัวเป็นคนไม่สำคัญ กลัวไม่มีใครคิดถึง ส่วนใหญ่เป็นคนหนุ่มสาวที่หมกมุ่นและ “ติด”การใช้เครื่องมือสื่อสารสมัยใหม่ทางอินเทอร์เน็ต เช่น การเล่นไลน์ เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ฯลฯ ยิ่งเล่นก็ยิ่งติด ยิ่งติดก็ยิ่งเล่น ทำไมเป็นอย่างนั้น เป็นเพราะเขาสร้างโลกส่วนตัวเขาเองว่าเขาสามารถมีเพื่อนได้มากๆ มีความสำคัญที่สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างไม่มีขอบเขตจำกัดและมีคนเข้ามาแสดงความเห็นกด Like ให้เขาด้วย ยิ่งมากเท่าไรยิ่งทำให้ตัวเองรู้สึกมีความสำคัญมีค่ามากขึ้นเท่านั้น”

นอกจากนี้ยังปรากฏงานวิจัยของ Talwar และทีมวิจัย ที่ได้สำรวจ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 กลุ่ม เป็นกลุ่มผู้ใช้ WhatsApp จำนวน 88 คนรวมกับผู้หญิงจำนวน 65 คนจากอินเดียตอนเหนือ อายุเฉลี่ย 21 ปี และกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,022 คน รวมผู้หญิงจำนวน 753 คนจากมหาวิทยาลัย 3 แห่งในปากีสถาน อายุโดยเฉลี่ย 22 ปี ผลวิจัยจากกลุ่มตัวอย่างที่ตอบคำถามในแบบสอบถาม พบว่า “the fear of missing out” มีความเชื่อมโยงอย่างยิ่งกับการแพร่กระจายของข่าวปลอม (Fake News) นักวิจัย Talwar อธิบายว่า “ความกลัวตกกระแสเป็นการตอบสนองทางจิตวิทยา เป็นความวิตกกังวล กระวนกระวายใจ ซึ่งสร้างผลกระทบส่วนบุคคลเมื่อรู้สึกว่าถูกกีดกันผลักออกจากสื่อสังคมหรือกลุ่มเพื่อน และนั่นคือการเกิดความไม่ไตร่ตรอง ใจร้อนที่ถูกเร่งรัดจากความกลัวตกกระแสจนเป็นปัจจัยสาเหตุของการแชร์ข่าวปลอมของกลุ่มวัยรุ่น” (The Telegraph Online, 2562) ซึ่งผลวิจัยยังบ่งบอกว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่ยิ่งเหนื่อยล้าจากสื่อสังคมมากเท่าไร ยิ่งมีโอกาสสูงขึ้นต่อการแพร่กระจายข่าวปลอม เพราะเพียงกดปุ่มส่งต่อ (forward) การแชร์ข่าวปลอมก็ถูกส่งออกไปเรียบร้อย และกลุ่มที่เป็น Netizens ที่เชื่อในสื่อสังคมมีความเป็นไปได้ในการแชร์ข่าวปลอมโดยขาดการกลั่นกรองความถูกต้องน่าเชื่อถือของข่าวอีกด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยอีกหลายงานที่ปรากฏผลของความกลัวตกกระแสเป็นส่วนหนึ่งของสาเหตุการแชร์ข่าวปลอม อาทิ งานวิจัยของ Ryan EBARDO และคณะ (2563) พบว่า กลุ่มเพื่อนและความกลัวตกกระแสมีอิทธิพลในทิศทางบวกต่อความตั้งใจในการแชร์ข่าวปลอมบนสื่อสังคม ผลวิจัยเหล่านี้จึงเป็นข้อมูลที่แสดงให้เห็นว่า FOMO เป็นปัจจัยหนึ่งของการแชร์ข่าวปลอมที่เกิดขึ้นในกลุ่มวัยรุ่น Gen Z ในสังคม

นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอีกประการหนึ่ง คือ จากเดิมที่การสื่อสารข่าวสารข้อมูลเป็นบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนที่มีบรรณาธิการเป็นผู้ทำหน้าที่ Gatekeeper เฝ้าประตูข่าวสาร กลั่นกรอง ตรวจสอบความถูกต้องของข่าวซึ่งผู้คนส่วนใหญ่เป็นเพียงผู้รับสาร รอรับข้อมูลจากสื่อมวลชนที่เป็นผู้ส่งสาร แต่การสื่อสารยุคดิจิทัลในปัจจุบันสร้างสิ่งที่เรียกว่า “ใครๆ ก็เป็นสื่อได้” ดังนั้นทุกคนสามารถเป็นผู้ส่งสารได้อย่างง่ายดายและส่งสารอย่าง

รวดเร็วด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมการสื่อสารที่เป็นตัวแปรหนึ่งที่ทำให้ความรวดเร็วของการเผยแพร่และการแชร์ต่อของข้อมูลข่าวสารนั้นขาดการตรวจสอบความถูกต้องของข้อเท็จจริงและมักถูกละเลยมองข้ามไปอยู่บ่อยครั้งจนเป็นปัจจัยสำคัญหนึ่งในการสร้างแพร่กระจายข่าวปลอมในวงกว้างบนสื่อออนไลน์

5. สรุป

ผลการศึกษาแนวคิดเชิงวิชาการด้านการสื่อสารในโลกดิจิทัลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการสื่อสารบนแพลตฟอร์มออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น และงานวิจัยจิตวิทยาเกี่ยวกับความกลัวตกกระแสจำนวนหลายเรื่อง ทำให้พบข้อยืนยันเกี่ยวกับความสัมพันธ์อันเป็นปัจจัยที่เป็นสาเหตุหนึ่งของการแชร์ข่าวปลอมหรือข่าวลวงบนสื่อสังคมมาจากความกลัวตกกระแส ที่เป็นอาการตาม FOMO (Fear of Missing Out) ยิ่งวัยรุ่นใช้สื่อสังคมมากขึ้นเท่าไรยิ่งเป็นที่มาของอาการ FOMO ที่สัมพันธ์กับการแชร์ข่าวปลอมที่ขาดการกลั่นกรองความจริงของข่าวสารเหล่านั้นในการศึกษาความสัมพันธ์ของความกลัวตกกระแสของกลุ่มวัยรุ่นกับการแชร์ข่าวปลอมบนสื่อสังคมออนไลน์ แม้จะพบข้อมูลและผลวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่าความกลัวตกกระแสจะมีส่วนในการแชร์ข่าวปลอมจากเหตุปัจจัยที่กล่าวมาทั้งหมดนั้น แต่พฤติกรรมดังกล่าวอาจไม่ได้เกิดจากความตั้งใจในการมีจุดประสงค์ร้ายต่อสังคมและประเทศชาติอย่างแน่นอน ซึ่งการแชร์หรือการแบ่งปันอาจมีลักษณะที่เกิดขึ้นด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์รีบแชร์ทันที หรือเกิดขึ้นด้วยความตั้งใจและมีเจตนาแชร์ข้อมูล โดยมีการวิเคราะห์ก่อนแชร์ให้กับทั้งกลุ่มเพื่อนหรือคนทั่วไปก่อนก็เป็นไปได้

การสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์นั้นมีทั้งผลดีและผลเสียต่อกลุ่มวัยรุ่น หากไม่มีภูมิในการป้องกันหรือรู้เท่าทันก็อาจตกเป็นเครื่องมือของกลุ่มผู้ประสงค์ร้ายในการสร้างและแพร่ข่าวปลอม ดังที่ยูเนสโกวิเคราะห์ไว้ “ทว่าในศตวรรษที่ 21 การใช้ข้อมูลข่าวสารเป็นอาวุธเกิดขึ้นในระดับที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน เทคโนโลยีใหม่อันทรงอานุภาพทำให้การดัดแปลงและการสร้างเนื้อหาทำได้โดยง่าย ในขณะที่เครือข่ายสังคมเป็นตัวกระจายข้อความเท็จที่รัฐบาล นักการเมืองสายประชานิยม และองค์กรธุรกิจที่ฉ้อฉลเป็นผู้ให้การสนับสนุน ผ่านการส่งต่อของกลุ่มเป้าหมายที่ขาดวิจารณญาณ สื่อเครือข่ายสังคมกลายเป็นผืนดินอันอุดมสมบูรณ์สำหรับโฆษณาชวนเชื่อทางคอมพิวเตอร์” (เชอริลิน ไอร์ตัน และ จูลี โพเซ็ตติ, 2563: 16-17)

อาจกล่าวได้ว่ายังไม่สายเกินไปในการร่วมมือกับองค์กร สถาบันทั้งภาครัฐและเอกชนที่ทำหน้าที่หยุดยั้งการแชร์และผลกระทบจากข่าวปลอมในการบ่มเพาะกลุ่มคนวัยรุ่นให้ตระหนักรู้เกี่ยวกับบทบาทของเนื้อหาที่ผลิตโดยผู้ใช้งานที่ส่งต่อในสื่อสังคม การตรวจสอบความจริงของเนื้อหาและภาพข่าว การรู้เท่าทันสื่อสังคมด้วยเหตุผลที่ว่ากลุ่มวัยรุ่นที่เป็น“คน Gen Z เป็นประชากรที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่เมื่อเทียบกับกลุ่มวัยอื่นในภูมิภาคอาเซียน คิดเป็นร้อยละ 24 ของจำนวนประชากรทั้งหมด ซึ่งมีความสำคัญที่เป็นพลังในการขับเคลื่อนสังคมและเศรษฐกิจของประเทศเป็นอย่างมาก ถูกขนานนามว่าเป็นกลุ่ม “ซินเนอร์ไจเซอร์” (SynergiZers) เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักปรับสมดุลในมุมมองต่างๆ ทั้งการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน รวมถึงการประสานความสัมพันธ์ของตนเองให้เข้ากับทุกคนในครอบครัว รวมถึงหน้าที่การงานและความมั่นคงทางเศรษฐกิจ อีกทั้งยังสร้างพลังบวกเพื่อให้กำลังใจทั้งตัวเองและผู้คนรอบข้าง” (Sine-In, 2564)

ดังนั้น กลุ่มวัยรุ่น Gen Z ไทยควรได้รับการสร้างภูมิคุ้มกันด้วยการบ่มเพาะเรื่อง DQ (Digital Intelligence Quotient) ความฉลาดทางดิจิทัล ให้มีพร้อมทั้งความรู้ ทักษะ ทัศนคติและค่านิยมที่ปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสามารถคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณจำแนกข่าวปลอมหรือข่าวลวง ข้อมูลเท็จ

ได้ด้วยตนเอง และการบริหารเวลาสร้างความสมดุลบนโลกออนไลน์และออฟไลน์อย่างมีความสุขที่ไม่เกิด FOMO ในชีวิตจนเป็นที่มาของการแชร์และแพร่กระจายข่าวปลอมต่อไป

6. ข้อเสนอแนะ

1. สถาบันและหน่วยงานการศึกษา สร้างหลักสูตรที่ให้ความรู้และฝึกทักษะในการใช้สื่อสังคมอย่างสร้างสรรค์ และเรียนรู้เท่าทันข่าวปลอมหรือข้อมูลบิดเบือน

2. การบ่มเพาะความตระหนักรู้ในการใช้สื่อสังคมและสมาร์ตโฟนของวัยรุ่นให้ "ไม่กลัว" ที่จะพลาดบางสิ่งบางอย่าง หรือให้คิดว่าเป็นความสุขที่ได้พลาดบางสิ่งบางอย่างไป และการใช้งานให้น้อยลง โดยให้พยายามเข้าใจว่าเทคโนโลยีควรเข้ามาทำให้ชีวิตของผู้คนดีขึ้น ไม่ใช่มากวนใจ ทำให้เสียสมาธิในการทำงานและการใช้ชีวิต

3. บริษัทด้านสื่อสร้างเครื่องมือเพื่อคอยแจ้งเตือนและควบคุมเวลาในการใช้สื่อสังคมและสมาร์ตโฟนที่มากเกินไป หรือสามารถจำกัดเวลาการใช้งานแอปพลิเคชัน และอนุญาตให้แอปพลิเคชันที่สำคัญเท่านั้นทำงาน ส่วนอันที่ไม่สำคัญกับการทำงานบนสื่อสังคมปิดการทำงาน เพื่อลดการใช้งานตลอดเวลา

7. เอกสารอ้างอิง

จิรนันท์ หาญธำรงวิทย์ และคณะ. (2565). การวิเคราะห์ลักษณะข่าวปลอมที่พบจากหน่วยงานตรวจสอบข้อเท็จจริง เพื่อสะท้อนภาพนิเวศข่าวปลอมของไทย. *วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 1*(2), 59-88.

เชอริลิน ไอร์ตัน และ จูลี โพเซ็ตติ. (2563). *การเสนอข่าว 'ข่าวลวง' และข้อมูลบิดเบือน คู่มือเพื่อการศึกษาและอบรมด้านวารสารศาสตร์.* กรุงเทพมหานคร: บุ๊คสเคป.

มานิจ สุขสมจิตร. (2565). *Fake News: ข่าวลวง, ข่าวปลอม* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 5 สิงหาคม 2565, จาก: https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcmag/article/view/252922/170725

วิทยา นาควัชระ. (2564). *โลกและชีวิต:กลุ่มอาการใหม่ของสังคม'กลัวเป็นคนไม่สำคัญ'FOMO* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 5 มกราคม 2565, จาก: https://www.naewna.com/lady/columnist/50035

สฤณี อาชวานันทกุล. (2565). ผลกระทบทางสังคมของข่าวปลอม:กรณีศึกษาช่วงโควิด-19 [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 8สิงหาคม 2565, จาก: http://www.salforest.com/knowledge/covid-19-fakenews.

อังคีริสา แสงจำนงค์. (2565). การแยกแยะข่าวจริงข่าวปลอม และการเกิดรับรู้เชิงปฏิบัติการตามข่าวของกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 1*(1), 54-79.

Nattapon Muangtum. (2565). *สรุป Insight & Digital Stat Thai 2022 พฤติกรรมการออนไลน์ของคนไทย* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 27 สิงหาคม 2565, จาก: https://www.everydaymarketing.co/trend-insight/digital-stat-2022-thai-insight-and-online-behaviour-from-we-are-social.

Niran Kasri. (2564). *FOMO คืออะไร* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 1 กันยายน 2565, จาก: https://www.blogsdit.com/2021/11/fomo.html.

Ryan EBARDO และคณะ. (2563). *Peer Influence, Risk Propensity and Fear of Missing Out in Sharing Misinformation on Social Media during the COVID-19 Pandemic*.[ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 30 สิงหาคม 2565, จาก: https://pesquisa.bvsalud.org/global-literature-on-novel-coronavirus-2019-ncov/resource/pt/covidwho-1040337.

Sine-In. (2564). *"พฤติกรรม Gen Z กับนิยามใหม่ "The SynergiZers" ที่กำลังเข้ามาเปลี่ยนโลก"* ค้นเมื่อ 30 สิงหาคม 2565, จาก: https://mthai.com/other/140852.html.

The Telegraph Online. 2562. *'Social media fatigue' and fear of missing out drive fake news forward, says study* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2564, จาก https://www.telegraphindia.com/india/social-media-fatigue-and-fear-of-missing-out-drive-fake-news-forward-says-study/cid/1693562.

บทบาท หน้าที่ และคุณสมบัติ ของผู้กำกับการแสดงละครเวที

ROLES AND QUALIFICATIONS OF THEATER DIRECTORS

ดร.สุชาญวุฒิ กิ่งแก้ว

อาจารย์สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: suchanwud.ki@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง บทบาท หน้าที่ และคุณสมบัติ ของผู้กำกับการแสดงละครเวที มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาบทบาท หน้าที่ คุณสมบัติผู้กำกับการแสดงจากตำรา แนวคิด ทฤษฎี และประสบการณ์ของผู้เขียนซึ่งเป็นผู้กำกับการแสดงละครเวที ผลการศึกษา พบว่า ผู้กำกับมีบทบาทในการเลือกบทละคร วางแผน ออกแบบ ประสาน ควบคุม แก้ปัญหา ให้เกิดผลงานสัมฤทธิ์ในงานละคร พบว่า ผู้กำกับมีหน้าที่ ตีความ วิเคราะห์ สื่อสาร เลือกเทคนิคการนำเสนอ สร้างจินตนาการ ให้เกิดขึ้นกับผลงานละคร พบว่า คุณสมบัติของผู้กำกับการแสดงละครเวที แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ คุณสมบัติในการกำกับการแสดงและคุณสมบัติในการบริหารจัดการละคร

คำสำคัญ: ผู้กำกับละครเวที

ABSTRACT

This article aims to study the roles, duties and qualifications of theater directors. The objective is to study the roles, duties and qualifications of directors from textbooks, concepts, theories and experiences of writers who are directing plays. The results showed that The role of a theater director involves choosing the play, planning, designing, coordinating, controlling, and solving problems. resulting in success It was found that the drama director had a duty to interpret, analyze, communicate, choose presentation techniques. and create imagination in playing to communicate with audiences. It was found that the qualifications of a drama director can be divided into two parts, namely the qualifications of a drama director and the quality of theater management.

Keywords: Theater Directors

1. บทนำ

ผู้กำกับการแสดงการแสดงถือเป็นหน้าที่สำคัญในการผลิตงานละครเวที หากผู้ที่ได้โอกาสทำหน้าที่ผู้กำกับ แต่ไม่รู้บทบาท หน้าที่และไม่มีคุณสมบัติของผู้กำกับการแสดงละครย่อมส่งผลโดยตรงต่อการผลิตละคร เพราะผู้กำกับ คือผู้ที่ควบคุม สร้างสรรค์การแสดง กำกับการแสดงโดยสื่อสารเนื้อหาหัวใจหลักของเรื่องให้กับผู้ชม แลรี่ มอส (Larry Moss) กล่าวว่า บทบาท และ หน้าที่ของผู้กำกับการแสดง หลักที่สำคัญที่สุดคือคุณภาพของการแสดง ซึ่งเป็นความรับผิดชอบโดยตรงของผู้กำกับ การแสดง ในบางกรณีอาจมีผู้ฝึกสอนการแสดงเป็นผู้ช่วย

แต่อำนาจการตัดสินใจคือสิทธิ์ขาดของผู้กำกับเพียงผู้เดียว และผู้กำกับการแสดงที่ดีจะต้องเป็นได้ทั้งครูสอนการแสดงและผู้ฝึกฝนนักแสดง (Larry Moss, 2018, p.15) ในขณะที่ ดังกมล ณ ป้อมเพชร (2550, หน้า 68-70) กล่าวว่า บทบาทและคุณสมบัติ ของผู้กำกับละครคือ สื่อสาร ประสาน และรับผิดชอบในงานละคร นอกจากนี้ สตีเฟน แลงลีย์ (Stephen Langley) ได้กล่าวถึง บทบาท และ คุณสมบัติของผู้กำกับการแสดงไว้ว่า ผู้กำกับมีบทบาทในทุกส่วนงานของการสร้างสรรค์ละคร ผู้กำกับต้องเป็นผู้ที่รู้ศิลปะและกลวิธีการแสดงเป็นอย่างดี สามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับ ผู้อื่นได้ เพื่อดึงความสามารถในตัวของผู้แสดงออกมา นอกจากนี้ผู้กำกับการแสดงที่ดีควรเป็นผู้ที่สามารถ ตอบสนองความคิดของบุคคลอื่นที่อยู่รอบข้างได้ ไม่หลีกหนีปัญหา เป็นที่ยอมรับของผู้ร่วมงานทุกฝ่าย สามารถให้คำแนะนำรวมทั้งทางออกให้กับผู้ร่วมงานได้ (Stephen Langley, 2015, p. 50) จากแนวคิดข้างต้น พบว่า นักวิชาการศิลปะการละครมีแนวคิดที่หลากหลายเกี่ยวกับผู้กำกับการแสดง ผู้เขียนจึงต้องการศึกษาบทบาท หน้าที่ คุณสมบัติของผู้กำกับละครเวที จากแนวคิด ทฤษฎี กรอปกับประสบการณ์ของผู้เขียน อันจะก่อประโยชน์กับผู้สนใจการกำกับการแสดงละครเวทีและผู้ศึกษาศิลปะการละครต่อไป

2. วัตถุประสงค์บทความ

เพื่อศึกษาบทบาท หน้าที่ คุณสมบัติ ของผู้กำกับการแสดงละครเวที

3. วิธีการดำเนินงาน

ผู้ศึกษารวบรวมข้อมูลจากตำรา และประสบการณ์ของผู้เขียนในฐานะผู้กำกับการแสดงละครเวที เพื่อนำมารวบรวม สรุป และใช้ในการเขียนเนื้อหาในบทความฉบับนี้

4. แนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที

กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีถือเป็นกระบวนการสำคัญยิ่งสำหรับการทำละครเพราะกระบวนการสร้างสรรค์ละครเป็นตัวกำหนดการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ผู้ผลิตสามารถวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ สามารถกำหนดระยะเวลาในการสร้างสรรค์ จากขั้นตอนแรกจนขั้นตอนสุดท้ายในการสร้างสรรค์

สตีเฟน แลงลีย์ (Stephen Langley) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการสร้างสรรค์ละครเวทีอย่างละเอียดซึ่งสามารถแบ่งได้ทั้งหมด 44 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. Preliminary production budget established คือ ขั้นการประเมินงบประมาณในการทำละครเวที ขั้นตอนนี้เป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญ เพราะงบประมาณเป็นตัวกำหนดลักษณะและรูปแบบของละครที่จะสร้างสรรค์ ผู้ที่เกี่ยวข้องในขั้นตอนนี้ คือ Producer และ ผู้กำกับ โดยผู้กำกับมีหน้าที่ต่อรองเรื่องงบประมาณกับ Producer เมื่อสรุปงบประมาณลงตัว Producer จะปล่อยให้ ผู้กำกับดำเนินงานในส่วน Artistic ทั้งหมด ที่สำคัญ ผู้กำกับไม่มีสิทธิ์บังคับทีมงานให้ออกแบบโดยไม่อยู่ในงบประมาณ

2. Play selection คือ การคัดเลือกบทละคร หลักเบื้องต้นในการคัดเลือกบทละคร คือ ผู้กำกับควรเลือกบทจากงบประมาณที่มี แต่หากพิจารณาแบบละเอียด การคัดเลือกบท มีข้อพิจารณาโดยละเอียด คือ

2.1 ผู้กำกับต้องตั้งวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์งาน

2.2 ผู้กำกับต้องพิจารณาถึงคนดูว่าเนื้อหาอะไรที่จะสามารถดึงดูดคนดู

2.3 ผู้กำกับต้องศึกษาหาข้อมูลว่า ในช่วงที่ผ่านมา กลุ่มเป้าหมายเสพงานอะไรบ้าง อะไรกำลังได้รับความนิยม อะไรซ้ำซาก

2.4 ถ้าการดำเนินงานอยู่ในรูปแบบบริษัท ผู้กำกับต้องพิจารณาเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอให้หลากหลายเพื่อสร้างฐานคนดู

2.5 ความเป็นไปได้ที่จะสามารถหานักแสดงที่เหมาะสมกับบทละคร

2.6 ผู้กำกับต้องพิจารณาขนาดของโรงละคร เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ เหมาะสมหรือเพียงพอหรือไม่

2.7 เมื่อดำเนินมาถึงขั้นตอนที่ 6 ผู้กำกับต้องกลับไปพิจารณาที่งบประมาณ ห้ามขาดทุน

3. Production right obtained คือ ขั้นตอนการขอลิขสิทธิ์ ผู้กำกับต้องทราบเงื่อนไขโดยละเอียด การสร้างสรรค์ แบบมีผลกำไรหรือไม่มีผลกำไร ย่อมมีเงื่อนไขต่างกัน เมื่อได้ลิขสิทธิ์จึงจะสามารถดำเนินการต่อได้

4. Production staff organized คือ การจัดหาทีมงาน ซึ่ง Producer จะให้สิทธิ์ผู้กำกับในการคัดเลือกทีมงาน

5. Research คือ การค้นคว้าหาข้อมูล Producer จะส่งบทละครให้ทีมงานทุกฝ่าย เพื่อทำการศึกษาอย่างละเอียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้กำกับต้อง Research อย่างละเอียด

6. Pre-production meetings with director, stage manager and tech and design staff คือ ขั้นการประชุมทีมงานทุกฝ่าย เพื่อหาข้อสรุปและทิศทางของการสร้างละครให้เป็นทิศทางเดียวกัน เช่น ผู้กำกับต้องชี้แจง Theme และแนวคิด (Director Design Concept) ให้ทุกฝ่ายได้รับทราบ เป็นต้น

7. Scripts ordered คือ การปริ้นบท เตรียมสำหรับการออดิชั่นและการซ้อมการแสดง

8. Promptbook prepared คือ การเตรียมทำคู่มือสำหรับการกำกับการแสดง โดยขั้นตอนนี้ เป็นขั้นตอนที่ผู้กำกับเป็นผู้ดำเนินงาน (Promptbook เปรียบเสมือนคัมภีร์เพื่อใช้สำหรับการซ้อมละคร เพราะผู้กำกับจะเขียนรายละเอียดทั้งหมดของละครไว้ใน Promptbook เช่น เรื่องย่อ, Theme, การวิเคราะห์ตัวละคร, Breakdown, Blocking เป็นต้น

9. Floor plan designed คือ ขั้นตอนที่ฝ่ายฉาก ฝ่ายเสื้อผ้า และฝ่ายแสง ออกแบบงานในส่วนของตนเอง โดยวาดลงบนกระดาษ แล้วนำเสนอผลงานแก่ ผู้กำกับ และ Producer

10. Design for scenery, Lights and costume หลังจากขั้นตอนที่ 10 ผ่าน ฝ่ายฉากต้องสร้างโมเดลฉาก ฝ่ายไฟ ต้องออกแบบแสงโดยดูจากโมเดลของฝ่ายฉาก ฝ่ายเสื้อผ้าออกแบบเสื้อผ้าให้เหมาะสมกับฉากที่ถูกออกแบบไว้

11. Casting คือ ขั้นตอนการคัดเลือกนักแสดง ในขั้นตอนนี้ ฝ่ายคัดเลือกนักแสดงจะเป็นผู้ดำเนินงาน แต่หากไม่มีฝ่ายคัดเลือกนักแสดง ผู้กำกับจะต้องดำเนินงานในส่วนนี้

12. Rehearsal schedule developed คือ การปรับปรุงตารางการซ้อม เมื่อได้นักแสดงทั้งหมด ผู้กำกับเวทีจะทำหน้าที่กำหนดวันซ้อมของนักแสดงแต่ละคน เพื่อให้สอดคล้องกับตารางการทำงานของทีมงาน (Time Line)

13. Stage and costume crews recruited คือ ขั้นตอนที่ผู้กำกับเลือกทีมสเตจ และ ทีมเสื้อผ้า ให้เหมาะสมกับละครที่จะทำ

14. Publicity committee organized คือ ขั้นตอนของทีมประชาสัมพันธ์ที่จะทำการวางแผนเพื่อในการประชาสัมพันธ์สู่สาธารณชน

15. Reading Rehearsal คือ ขั้นตอนที่ผู้กำกับเรียกนักแสดงที่ผ่านการคัดเลือกมาอ่านบทละครทั้งหมด จากนั้น ผู้กำกับจะตีความบทละครให้นักแสดง รวมถึงพูดคุย บุคลิกของตัวละคร (Character) ให้กับนักแสดงโดยละเอียด

16. Costume measurements taken คือ ขั้นตอนการวัดสัดส่วนของนักแสดงอย่างละเอียดเพื่อนำไปตัดเย็บเสื้อผ้าของแต่ละตัวละคร

17. Light plot prepared คือ การออกแบบไฟในแต่ละฉากจากการตีความจากบทละคร โดยผู้ออกแบบไฟจะทำบนแพลนไฟของโรงละคร เพื่อใช้ในการดำเนินการในวันติดตั้งไฟ

18. Tape the floor plan on the rehearsal floor คือ การใช้แถบเทปสีกำหนดพื้นที่ของการแสดงให้กับนักแสดงในห้องซ้อมการแสดง

19. Blocking rehearsals begun คือ ขั้นตอนที่ผู้กำกับจะทำการกำหนดทิศทางการเดิน การเข้าการออกของตัวละครทุกตัว

20. Costumes acquired คือ ขั้นตอนการลองเสื้อผ้านักแสดง เพื่อแก้ไขจุดบกพร่องของเสื้อผ้า

21. Tickets ordered คือ ขั้นตอนการพิมพ์บัตรชมละคร เพื่อเตรียมสำหรับขาย

22. Set construction begin คือ ขั้นตอนการลงมือทำโครงสร้างหลักและฉากของละคร

23. Costume fitting คือ ขั้นตอนการลองเสื้อผ้าหลังจากการแก้ไขครั้งแรก เพื่อให้ผู้กำกับได้ดูความเรียบร้อยอีกครั้ง

24. Working rehearsals started คือ ขั้นตอนการซ้อมการแสดง โดยผู้กำกับจะทำหน้าที่กำกับงานอย่างละเอียด นักแสดงทุกคนไม่มีการถือบท หรือที่เรียกว่า “off book” นักแสดงมีหน้าที่ประมวลสิ่งที่ผู้กำกับตีความบทและการวิเคราะห์ตัวละครอย่างละเอียด เพื่อมาใช้กับการซ้อมขั้นตอนนี้

25. Publicity photo shoot คือ ขั้นตอนการถ่ายภาพประชาสัมพันธ์เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์ตามสื่อต่างๆ ที่ทีมประชาสัมพันธ์วางแผนไว้

26. Press releases คือ การจัดทำข่าวประชาสัมพันธ์ละครเวทีเพื่อส่งให้กับสำนักข่าว สื่อมวลชน และสื่อต่างๆ

27. Program prepared and printed คือ ขั้นตอนการพิมพ์แผ่นพับประชาสัมพันธ์ (hand bill) และ Play bill รวมถึงสื่ออื่นๆ เพื่อเตรียมใช้ในการประชาสัมพันธ์

28. Props secured คือ การที่ผู้กำกับให้ทีมสร้างอุปกรณ์ประกอบการแสดง (Props Master) นำอุปกรณ์ประกอบการแสดงมาให้นักแสดงใช้ในการซ้อมการแสดง เพื่อให้นักแสดงเกิดความคุ้นเคยในการใช้อุปกรณ์ (Props)

29. Tickets go on sale คือ ขั้นตอนการเปิดขายและจองบัตรชมละครเวที

30. Set construction completed คือ โครงสร้างและฉากทั้งหมดเสร็จสมบูรณ์ พร้อมเข้าติดตั้งในโรงละคร

31. Load in คือ ขั้นตอนของฝ่ายฉากในการนำฉากและโครงสร้างทั้งหมดเข้าโรงละครเพื่อติดตั้ง

32. Hang and focus คือ ขั้นตอนของฝ่ายไฟ ในการแขวนไฟและโฟกัสไฟตามแพลนไฟที่ได้ออกแบบ

33. Special effects secured คือ ขั้นตอนการติดตั้งอุปกรณ์เทคนิคพิเศษ เช่น เครื่องกำเนิดควัน (Smoke machine), เครื่องกำหนดไอเย็น (Dry ice Machine) หรือ สลิงค์ เป็นต้น

34. Lighting cue sheets, run crew cue sheets, prop plots, and pre-set sheets completed คือ ขั้นตอนการทำคิวเทคนิคต่างๆ เช่น ไฟ, อุปกรณ์ประกอบการแสดง และ คิวการเข้าออกของฉาก

35. Paper tech คือ ขั้นตอนการประชุมทีมงานเบื้องหลังทุกฝ่าย เพื่อทำความเข้าใจให้ตรงกันในการดำเนินงานเบื้องหลัง

36. Cue to cue คือ การซ้อมงานเบื้องหลังทั้งหมด เช่น คิวไฟ คิวฉาก คิวเทคนิคพิเศษ เป็นต้น ทั้งนี้การดำเนินการจะทำงานตามเอกสารสมบูรณ์ที่ประชุมในขั้นที่ 35

37. Polishing rehearsals with timed run-troughs คือ ขั้นการซ้อมการแสดงทั้งหมด ทั้งทีมนักแสดงและฝ่ายเทคนิค การซ้อมขั้นนี้ทีมงานทุกฝ่ายจะได้ทำงาน เว้นแต่ฝ่าย make up และ Costume

38. Tech rehearsals คือ ขั้นตอนการซ้อมเฉพาะฝ่ายเทคนิค เช่น ไฟ ฉาก อุปกรณ์พิเศษ เป็นต้น เพื่อให้ฝ่ายเทคนิคได้แก้ไขงานของแต่ละฝ่ายหลังจากการซ้อมพร้อมนักแสดง

39. Dress rehearsals คือ ขั้นการซ้อมการแสดงแบบเสมือนจริง นักแสดงแต่งหน้า ทำผมและใส่เสื้อผ้าที่ใช้ในการแสดง ฝ่ายเทคนิคทุกฝ่ายทำงานเสมือนจริงหลังจากได้รับการแก้ไข

40. Performances คือ การจัดแสดงจริง ในอเมริกาจะมีรอบ Preview ซึ่งเป็นรอบที่จัดเพื่อสื่อมวลชน นักวิจารณ์ละครเวที รวมถึงผู้สนับสนุนละครเวที และแขกสำคัญของคณะละคร เพื่อให้บุคคลกลุ่มดังกล่าวได้เผยแพร่ สื่อสาร การแสดงละครเวทีสู่สาธารณชน อันจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อละครเวที

41. Strike คือ การเก็บฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องเสียง และ โครงสร้างทั้งหมดออกจากโรงละครหลังจากการแสดงเสร็จสิ้น

42. Bill and Paid and thickets audited คือ การชำระเงิน และ ตรวจสอบการขายบัตรทั้งหมด เพื่อทำบัญชีสรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน

43. Thank you letter sent คือ ขั้นตอนการส่งหนังสือขอบคุณสื่อมวลชนและแขกผู้สนับสนุนละครเวที

44. Final financial statement draw คือ การสรุปค่าใช้จ่ายทั้งหมด ทั้งรายรับและรายจ่าย เพื่อสรุปผลกำไร ที่เกิดขึ้นจากการจัดแสดงละครเวที (Stephen Langley, 2015, p. 170)

จากการศึกษาทั้ง 44 ขั้นตอน ผู้วิจัยสามารถแบ่งขั้นตอนตามหลัก 3 P ได้ดังนี้ ขั้น Pre-Production คือ ขั้นตอนที่ 1 – ขั้นตอนที่ 39 เป็นขั้นตอนการเตรียมงาน วางแผนงาน เพื่อทำให้เกิดละครเวที ขั้น Production เป็นขั้นตอนที่ 40 คือ ขั้นตอนการจัดการแสดง และ ขั้น Post Production คือ ขั้นตอนที่ 41 – 44 เป็นขั้นตอนหลังจากการจัดแสดงละครเวที

ในขณะที่ เดวิด อัลเบริ์ด (David Alberts) ได้อธิบายว่า ขั้นตอนการผลิตละครเวทีสามารถแบ่งกระบวนการผลิตออกเป็น 4 ช่วง ดังนี้

ช่วงที่ 1 ช่วงก่อนการแสดง (Pre-production period) หรือ ช่วงเวลาก่อนการซ้อม (Pre- rehearsals period) มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. ผู้อำนวยการสร้างจะทำหน้าที่ในการรวบรวมเงินทุน และทำการวางทีมงานเพื่อหาบุคลากรที่เหมาะสมในด้านต่างๆ นอกจากนี้ยังต้องกำหนดงบประมาณอย่างคร่าวๆ

2. ผู้กำกับการแสดงจะทำการคัดเลือกบทและทีมงานที่มีความสามารถและเหมาะสมในด้านต่างๆ เพื่อเชิญมาร่วมงาน แต่หากเป็นการแสดงละครเวทีประเภทละครเพลง ผู้กำกับจะต้องประชุมกับผู้ประพันธ์เพลงเพื่อกำหนดแนวทางของบทละครและเพลงให้เป็นไปในทางทิศเดียวกัน

3. ผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับต้องเลือกสถานที่สำหรับแสดงละคร เพื่อความเหมาะสมกับรูปแบบการแสดง

4. ผู้อำนวยการสร้าง จัดประชุมทีมงาน เพื่อพูดคุย ประสานความคิดของทีมงานให้เป็นไปตามในทิศทางเดียวกัน ผู้กำกับจะเป็นศูนย์กลางความคิดของทีมงานทุกฝ่าย ผู้กำกับมีหน้าที่ชี้แจง เนื้อเรื่อง ความเป็นมา แนวความคิด การตีความ และรูปแบบการแสดง

5. หลังจากที่ทุกฝ่ายทราบแนวคิดและความต้องการของผู้กำกับแล้วทุกฝ่ายจะเริ่มสร้างสรรค์งานในหน้าที่ของตน ผู้กำกับจะทำการคัดเลือกนักแสดงตามตารางที่วางแผน

ช่วงที่ 2 ช่วงการซ้อม (Rehearsals period) จะมีขั้นตอน ดังนี้

1. การซ้อมอ่านบท (First Reading) เป็นขั้นตอนที่ผู้กำกับให้นักแสดงทำการอ่านบทตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อให้นักแสดงทุกคนเห็นภาพรวมของทั้งเรื่อง นอกจากนี้ ผู้กำกับจะอธิบายความต้องการของตัวละครในแต่ละฉากเพื่อให้นักแสดงทุกคนเห็นภาพรวมในทิศทางเดียวกัน

2. ขั้นการตีความ (Interpretation) ขั้นตอนนี้ ผู้กำกับจะทำการแยกแต่ละฉากออกตามความเหมาะสม โดยอาจดูจากคิวของนักแสดง หรือ จากความเหมาะสมของบท การซ้อมแยกฉาก ผู้กำกับจะอธิบายความต้องการ แรงจูงใจ เหตุผลของตัวละคร รวมถึงความหมายที่เกิดจากการตีความในแต่ละประโยคให้นักแสดงฟัง นักแสดงสามารถถกเถียงกับ ผู้กำกับ ได้หากการตีความไม่ตรงกัน อันจะนำไปสู่การแสดงที่สมจริง

3. ขั้นการกำหนดทิศทางของการเคลื่อนไหวของตัวละคร (Blocking) ขั้นตอนนี้ผู้กำกับจะทำการกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร รวมถึงการกำหนดทิศทางของฉากหรืออุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อสร้างความเข้าใจของนักแสดงและทีมงาน รวมถึงการสร้างความคุ้นเคยของตำแหน่งต่างๆของตัวละครแต่ละตัวจะที่จะปรากฏบนเวทีการเปลี่ยนแปลงของตำแหน่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้หากผู้กำกับและนักแสดงค้นพบว่าการเดิน หรือ การเคลื่อนไหวของนักแสดง ไม่สมเหตุสมผล หรือไม่ราบรื่น

4. หลังจากที่ซ้อมการแสดงทุกฉากแล้ว ผู้กำกับการแสดงจะให้นักแสดงได้ทำการซ้อมตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบโดยไม่มีการหยุด เพื่อให้นักแสดงและทีมงานได้มองเห็นภาพรวมทั้งหมดของละคร ในระหว่างทำการแสดงผู้กำกับการแสดงจะทำการจดบันทึกข้อผิดพลาดของทุกส่วน เพื่อนำมาพัฒนาให้เกิดความสมบูรณ์

5. ขั้นการซ้อมฝ่ายเทคนิค จะเป็นการตรวจสอบความเรียบร้อยของฝ่ายเทคนิค เช่น ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย แสง เสียงประกอบ เป็นต้น บางโปรดัคชั่นจะทำการซ้อมทุกๆ อย่างในครั้งเดียวกัน บางโปรดัคชั่นจะทำการเพิ่มองค์ประกอบแต่ละส่วนเป็นระยะเพื่อให้นักแสดงได้คุ้นเคยกับเทคนิคเหล่านั้น

6. ขั้นการซ้อมใหญ่ (Run through) เป็นการซ้อมการแสดงที่เหมือนกับการแสดงในวันแสดงจริงทุกประการ ทั้งการแสดงของนักแสดง การทำงานของฝ่ายฉาก แสง เสียง เสื้อผ้า ในการซ้อมเหมือนจริงจะมีการจับเวลาของการแสดงทั้งหมด รวมถึงมีการจับเวลาทุกกระบวนการ เช่น การเปลี่ยนฉาก การเปลี่ยนเสื้อผ้า เป็นต้น เพื่อนำมาปรับปรุงให้เหมาะสมกับการแสดงมากที่สุด

ช่วงที่ 3 ช่วงการเปิดการแสดง สำหรับการแสดงรอบแรกหรือรอบปฐมทัศน์ เรียกว่า “รอบสื่อมวลชน หรือ รอบ เพลส(Press)” โดยจะจัดแสดงห่างจากวันที่ทำการแสดงจริงประมาณ 2 - 3 วัน เพื่อให้สื่อมวลชนได้เขียนคำวิจารณ์และนำเสนอต่อสาธารณะชน อันเป็นช่องทางหนึ่งในการประชาสัมพันธ์ละคร

ช่วงที่ 4 หลังจากที่ละครได้แสดงจบตามกำหนด ผู้กำกับการแสดงและผู้อำนวยการสร้างต้องประเมินผลงานการแสดงที่ผ่านมาว่ามีข้อผิดพลาดอย่างไร รวมถึงวิเคราะห์ข้อดีของละครที่แสดง การประเมินจะประเมินจากคำวิจารณ์จากผู้ชม คำวิจารณ์จากสื่อมวลชน หรือคำวิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญทางศิลปะการแสดง เป็นการประเมินเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องต่อไป (David Alberts, 2015, p.44)

จากแนวคิดข้างต้น ผู้เขียนพบว่า ขั้นตอนการสร้างสรรค์ละครเวทีมีรายละเอียดคล้ายกัน กล่าวคือ การสร้างสรรค์สามารถแบ่งขั้นตอนใหญ่ๆ ได้ 3 ขั้น ได้แก่ ขั้นเตรียมงาน ขั้นการผลิตและการเปิดแสดง และขั้นหลังการแสดง ขั้นเริ่มต้น ผู้กำกับมีหน้าที่เลือกบทละครที่ดี ผู้กำกับควรเลือกให้เหมาะสมกับโอกาสและผู้ชม

ละครที่ไม่มีคุณภาพทั้งในด้านบันเทิงและสติปัญญา จะเป็นเหตุให้การจัดแสดงนั้นล้มเหลว ในขณะเดียวกันหากบทละครดีแต่ผู้แสดงไม่มีความสามารถเพียงพอที่จะถ่ายทอดออกมาให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึงบทบาท และผู้กำกับต้องควบคุมสถานการณ์ไม่ได้ ไม่สามารถพัฒนาผู้แสดง ละครก็ล้มเหลวได้เช่นกัน ถ้าบทดี แสดงดี กำกับการแสดงดี แม้ฉาก แสง สี เสียง เครื่องแต่งกายแต่งหน้า จะบกพร่องไม่สมบูรณ์ละครนั้นก็ยังประสบความสำเร็จได้

5. แนวคิด การกำกับการแสดง

5.1 บทบาทของผู้กำกับการแสดง

แลรี่ มอส (Larry Moss) ได้กล่าวว่า ผู้กำกับการแสดงละครเวที ถือเป็นบุคคลที่มีความรับผิดชอบสูงที่สุดในการสร้างสรรค์งานการแสดง เป็นผู้ดูแลให้ผลงานการแสดงสามารถเผยแพร่สู่สายตาประชาชนได้ ดังนั้นผู้กำกับจึงมีความสำคัญมากกับการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ผู้กำกับการแสดง ต้องมีความรับผิดชอบในสายงานผลิตการแสดง เป็นจุดเริ่มต้น จุดรวม เพื่อให้งานการแสดง งานออกแบบ และทุกส่วนรวมกันเข้าอย่างกลมกลืน ทำให้ละครเกิดความสมบูรณ์เพื่อนำเสนอต่อผู้ชม (Larry Moss, 2018, p.17) ในขณะที่ สตีเฟน แลงลีย์ (Stephen Langley) ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้กำกับการแสดงไว้ว่า ผู้กำกับ คือ ผู้นำและผู้ควบคุมงานศิลปะการแสดงให้เป็นไปในทิศทาง ที่ผู้กำกับต้องการสื่อสาร ผ่านการตีความ การวิเคราะห์ การวางแผน นำไปสู่การออกแบบ เลือกเฟ้น แบ่งงาน วางโครงสร้าง และเชื่อมโยงส่วนประกอบต่างๆ ของละครเข้าด้วยกัน ผ่านจินตนาการ ประสบการณ์ เพื่อสื่อสาร สาระ ความบันเทิง และให้เกิดสุนทรียะตามแนวทางของผู้กำกับแต่ละคน (Stephen Langley, 2015, p. 70) นอกจากนี้ ริค เดสโรเชอร์ (Rick Desrochers) กล่าวถึงบทบาท ผู้กำกับ ไว้ว่า ผู้กำกับมีบทบาทสูงที่สุดในการสร้างงานละครเรื่องหนึ่งๆ มีบทบาทในการควบคุม ดูแล แก้ปัญหา และสร้างงานให้สัมฤทธิ์ผล ผู้กำกับต้องคอยติดตาม ประสานงาน และทำงานร่วมกับฝ่ายต่างๆ (Rick Desrochers, 2011, p. 50)

จากแนวคิดข้างต้น สรุปได้ว่า ผู้กำกับการแสดง คือ ผู้ที่มีบทบาทสูงที่สุดในการสร้างสรรค์งานการแสดง ทำหน้าที่ เลือกบทละคร วางแผน นำไปสู่การออกแบบ เลือกเฟ้น แบ่งงาน วางโครงสร้าง และเชื่อมโยงส่วนประกอบต่าง ๆ ของละครเข้าด้วยกัน ผ่านจินตนาการ ประสบการณ์ เพื่อสื่อสาร สาระ ความบันเทิง ให้เกิดสุนทรียะตามแนวทางของผู้กำกับแต่ละคน ที่สำคัญ ผู้กำกับยังเป็นจุดเริ่มต้น จุดรวม ส่วนงานต่างๆ สำหรับการจัดสร้างละครเรื่องหนึ่งๆ อีกทั้งยังต้องคอยควบคุม ดูแล แก้ปัญหา ให้เกิดผลงานสัมฤทธิ์ในงานละครจากการทำงานร่วมกับฝ่ายอื่นๆ

5.2 หน้าที่ของผู้กำกับการแสดงละครเวที

แลรี่ มอส (Larry Moss) ได้กล่างถึง หน้าที่ของ ผู้กำกับการแสดงละครเวที มีดังต่อไปนี้

1. เลือกบทละครที่สนใจการผลิต
2. ตีความหมายบทละครอย่างละเอียดในทุกมิติ
3. คัดเลือกนักแสดงให้เหมาะสมกับบทละคร
4. เลือกทีมงานในการผลิตละคร
5. กำหนด วางแผนงานทุกขั้นตอนในการผลิตละคร
6. ดำเนินการฝึกซ้อม
7. ควบคุม ดูแล ทีมงาน ในการผลิตงานละคร
8. แก้ปัญหาและให้คำแนะนำทีมงาน

(Larry Moss, 2018, p.18)

ในขณะที่ สตีเฟน แลงลีย์ (Stephen Langley) กล่าวถึงหน้าที่ของผู้กำกับละครเวที ดังนี้

1. เป็นจุดเริ่มต้นของงานการแสดง
2. เลือก ประสาน การทำงานร่วมกับทีมงาน
3. วิเคราะห์ ตีความ และสื่อสารกับทีมงานในการสร้างสรรค์งาน
4. รับฟัง รวบรวม ข้อเสนอจากฝ่ายต่าง ๆ และ ควบคุมแนวคิดในการนำเสนอ
5. ทำงานร่วมกับนักแสดง
6. ทำงานร่วมกับนักออกแบบ

(Stephen Langley, 2015, p. 71)

นอกจากนี้ ริค เดสโรเชอร์ (Rick Desrochers) ได้กล่าวถึงหน้าที่ ของผู้กำกับการแสดงไว้ว่า ผู้กำกับมีหน้าที่ถ่ายทอดความหมาย จากการวิเคราะห์ ตีความ และแสดงออกถึงแนวคิด ความเชื่อ ทัศนะของผู้กำกับ เพื่อส่งต่อสู่ผู้ชม (Rick Desrochers, 2011, p. 51) จากแนวคิดข้างต้น สรุปได้ว่า ผู้กำกับ มีหน้าที่ เลือกบทละคร ตีความ วิเคราะห์ แสดงออกซึ่งแนวคิด ถ่ายทอดความหมายเพื่อสื่อสาร นอกจากนี้ ยังมีหน้าที่ เลือกทีมงาน ประสาน ควบคุม รับฟัง ความคิดของทีมงาน เพื่อดำเนินงานละครให้สำเร็จลุล่วง นอกจากนี้ ผู้เขียนพบว่า ผู้กำกับ มีหน้าที่ในการคัดเลือกบทละคร เล่าเรื่อง เลือกเทคนิควิธีในการนำเสนอให้น่าสนใจ สร้างจินตนาการให้เกิดขึ้นกับผู้ชม ทำให้คนดูติดตามเรื่องจนจบ และผู้กำกับมีหน้าที่ให้กำลังใจ (Lighten up) นักแสดงและทีมงานในการสร้างสรรค์ผลงาน

5.3 คุณสมบัติของผู้กำกับการแสดง

นักวิชาการด้านศิลปะการแสดง ได้กล่าวถึงคุณสมบัติของการเป็นผู้กำกับการแสดงไว้อย่างหลากหลาย ซึ่งผู้เขียนได้ประมวลมาโดยสังเขป ดังนี้

แลรี่ มอส (Larry Moss) กล่าวถึง คุณสมบัติของผู้กำกับการแสดงไว้ ดังนี้

1. มีความจริงใจและสนใจในงานที่จะกำกับอย่างจริงจัง
2. เป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ มีละเอียดรอบคอบ สามารถตีความหมายบทละครได้อย่างลึกซึ้ง
3. มีความเข้าใจมนุษย์ เข้าใจหลักจิตวิทยา เข้าใจอารมณ์อันลึกซึ้งของมนุษย์
4. มีความสามารถตีความและนำสิ่งที่สังเกตเห็นและจดจำ มาใช้ในการกำกับการแสดงได้
5. มีความคิดริเริ่ม จินตนาการและมีความสามารถในการสร้างสรรค์
6. มีความเป็นผู้นำ และมีมนุษย์สัมพันธ์ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ รับฟังความเห็นและเข้าใจปัญหาของผู้ร่วมงานอย่างจริงใจ
7. มีความสามารถในการตัดสินใจ มีความเด็ดขาดมั่นใจในความคิดของตนเอง
8. ไม่ดูถูกรสนิยมของผู้อื่น และ 9. พัฒนาตนเอง และมองหาจุดบกพร่องจากผลงานของตนเอง

(Larry Moss, 2018, p.20)

ในขณะที่ ดังกมล ณ ป้อมเพชร (2550, หน้า 68-70) แสดงทัศนะถึงคุณสมบัติของผู้กำกับไว้ว่า

1.มีความต้องการจะสื่อสาร (need to express) ผู้กำกับการแสดงจะต้องรู้จักและเข้าใจมนุษย์ ต้องอยากเรียนรู้มนุษย์ อีกทั้งต้องยอมรับความเป็นมนุษย์ในตัวเองและมองเห็นมนุษย์อื่นจริงๆ

2. มีความสามารถทำงานแบบประสานร่วมกัน (collaboration)

3. มีความรับผิดชอบ (responsibility) จริยธรรมสำคัญอีกประการหนึ่งของผู้กำกับการแสดงในฐานะศิลปิน คือ ต้องมีความรับผิดชอบต่องานที่ตนเองทำ ต่อเพื่อนร่วมงาน ต่อผู้ชม ต่อสังคม และต่อศิลปะเอง

เช่นเดียวกับ ริค เดสโรเชอร์ (Rick Desrochers) กล่าวถึงคุณสมบัติของผู้กำกับการแสดง ดังนี้

1. มีความปรารถนาในการสร้างงานละครอย่างเป็นเลิศ
2. มีความเป็นผู้นำ
3. มีความเข้าใจในธรรมชาติมนุษย์
4. มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
5. มีทักษะและความชำนาญในการกำกับการแสดง
6. ได้รับการฝึกอบรมการกำกับการแสดง

(Rick Desrochers, 2011,p. 52)

6. สรุปผลการศึกษา

จากแนวคิด ทฤษฎีข้างต้น กรอปกับประสบการณ์การเป็นผู้กับการแสดงของผู้เขียน สามารถสรุปได้ว่า คุณสมบัติของผู้กำกับการแสดงละครเวที สามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ใหญ่ๆ ได้แก่

คุณสมบัติในการกำกับการแสดง

1. ผู้กำกับต้องมีทักษะการวิเคราะห์ ตีความหมายบทละครอย่างลึกซึ้ง มีความต้องการสื่อสาร ถ่ายทอดเนื้อหาบทละครและประสบการณ์สู่การแสดงไปยังผู้ชมอย่างมีสุนทรียะ
2. ผู้กำกับต้องมีทักษะและความชำนาญในการกำกับละครเวที ได้รับการฝึกอบรมในการกำกับละคร
3. ผู้กำกับต้องมีความรู้ในศาสตร์ด้านการออกแบบ อาทิ ไฟ ฉาก เสื้อผ้า เพื่อสื่อสารกับทีมงานละคร
4. ผู้กำกับต้องมีทักษะในการคัดเลือกนักแสดงละครเวทีให้เหมาะสมกับบทละครที่กำกับ
5. ผู้กำกับต้องมีความคิดสร้างสรรค์ในการกำกับการแสดง และสามารถใช้จินตนาการในการกำกับ
6. ผู้กำกับต้องมีความรู้ ความเข้าใจ กับลักษณะประเภทของละคร วรรณกรรมการละครที่สำคัญ
7. ผู้กำกับต้องมีความเป็นครู สามารถถ่ายทอดความคิด ฝึกฝนและแก้ปัญหาของนักแสดงได้
8. ผู้กำกับต้องมีรสนิยมที่ดี แต่ไม่ดูถูกรสนิยมของผู้อื่นทั้งทีมงานและผู้ชม
9. ผู้กำกับต้องมีความละเอียดอ่อนทางอารมณ์ เข้าถึงความรู้สึกและอารมณ์ของมนุษย์
10. ผู้กำกับต้องมีความซื่อสัตย์ต่อวิชาชีพงานกำกับการแสดง

คุณสมบัติในการบริหารจัดการงานการแสดง

11. ผู้กำกับต้อมมีความจริงใจและสนใจในงานกำกับการแสดงอย่างจริงจัง ต้องการที่จะสื่อสาร และปรารถนาสร้างสรรค์งานละครอย่างยิ่งยวด
12. ผู้กำกับต้องมีความรับผิดชอบต่องานกำกับการแสดง ต้องตรงต่อเวลา และมีความอดทน
13. ผู้กำกับต้องมีความเป็นผู้นำและเข้าใจมนุษย์ เข้าใจหลักจิตวิทยาเพื่อใช้กับนักแสดงและทีมงาน
14. ผู้กำกับต้องมีทักษะการบริหารงาน บริหารคน เพื่อให้งานการแสดงสำเร็จตามเป้าประสงค์
15. ผู้กำกับต้องมีมนุษย์สัมพันธ์ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น รับฟังความเห็น เข้าใจปัญหา และช่วยแก้ปัญหาทีมงานอย่างจริงใจ
16. ผู้กำกับต้องมีความใฝ่เรียนรู้ ความรู้และแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อนำมาปรับใช้ในการกำกับการแสดง
17. ผู้กำกับต้องเป็นผู้มีสติ สามารถคิดและหาทางแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างรวมเร็ว
18. ผู้กำกับต้องมีความกระตือรอล้น ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก ไม่หยุดพัฒนาตัวเอง

19. ผู้กำกับต้องมีความสามารถในการตัดสินใจ มีความเด็ดขาดมั่นใจในความคิดของตนเองอย่างพอเพียง และตัดสินใจเลือกในสิ่งที่เห็นว่าดีที่สุด

7. ข้อเสนอแนะ

นอกจากการศึกษาในประเด็นการกำกับละครเวที ผู้ที่สนใจศึกษาด้านการละครและศิลปะการแสดงอาจมุ่งศึกษาการกำกับละครโทรทัศน์ ซีรี่ส์ หรือ ภาพยนตร์

8. เอกสารอ้างอิง

ดังกลม ณ ป้อมเพชร. (2550). *ปริทัศน์ศิลปะการละคร*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

David Alberts. (2015). *Rehearsal Management for Directors*. Heinemann Drama. USA.

Larry Moss. (2018). *The Intent to Live : Achieving your true potential as an actor*. Bantam Book. New York. United States of America.

Rick Desrochers. (2011). *Playing Director : Heinemann Portsmouth*. CA. USA

Stephen Langley. (2015). *Theater Management and Production in America*. New York.

กระบวนการพัฒนาทักษะการสร้างอวทาร์และการจัดแสดงผลงาน เพื่อส่งเสริมการจัดบริการสนเทศและการสื่อสารในจักรวาลนฤมิต

THE PROCESS OF AVATAR DEVELOPING SKILLS AND DISPLAYING TO PROMOTE INFORMATION SERVICES AND COMMUNICATION ON THE METAVERSE

รัฐสภา แก่นแก้ว

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: rattasapa.ka@spu.ac.th

บทคัดย่อ

กระบวนการพัฒนาทักษะการสร้างอวทาร์และการจัดแสดงผลงานเพื่อส่งเสริมการจัดบริการสนเทศและการสื่อสารในจักรวาลนฤมิต เป็นการสังเคราะห์เทคนิควิธีการในการจัดอบรมเพื่อสร้างทักษะในการใช้งานแพลตฟอร์มจักรวาลนฤมิต Spatial.io ในระยะเวลาอันสั้น จัดทำเป็นแผนกระบวนการอย่างมีระบบ จำนวน 14 ขั้นตอน ใช้ระยะเวลารวมทั้งสิ้น 150 นาที และ ให้ระยะเวลาในการฝึกฝนการจัดบริการสนเทศและการสื่อสารในจักรวาลนฤมิตเป็นเวลา 2 สัปดาห์ โดยมีลำดับขั้นตอน เริ่มต้นจาก การสร้างบัญชี ฝึกสร้างอวทาร์โดยใช้ใบหน้าจริงของผู้ใช้งาน สร้างและตกแต่งอวทาร์ด้วย READY PLAYER ME การเลือกรูปแบบพื้นที่จักรวาลนฤมิต สาธิตการสร้างพื้นที่จักรวาลนฤมิตของตนเอง แนะนำวิธีการควบคุมการเคลื่อนไหวของอวทาร์และการสื่อสารในจักรวาลนฤมิต การนำวัตถุเข้ามาบรรจุในพื้นที่จัดแสดง สาธิตเทคนิควิธีการปรับแต่งขนาดของวัตถุ การใช้ Sticky Note การกำหนด Portal และ Link แนะนำคุณสมบัติในการใช้งาน Free Features และ Plus Features คุณสมบัติของ Host Tools วิธีการแชร์ช่องทางการเข้าถึงพื้นที่จักรวาลนฤมิต แนะนำข้อห้ามและข้อกำหนดต่างๆ ในการสร้างพื้นที่จัดแสดง จากนั้นการมอบหมายงานการฝึกปฏิบัติการจัดแสดงผลงานการจัดบริการสนเทศ และตรวจติดตาม สะท้อนผลการจัดแสดงผลงานการจัดบริการสนเทศ ซึ่งองค์ความรู้ที่ได้นี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการฝึกอบรมการสร้างอวทาร์ การจัดแสดงผลงานและการสื่อสารในจักรวาลนฤมิตในพื้นที่อื่นๆ อย่างเป็นระบบ โดยประยุกต์แปรเปลี่ยนไปตามคุณสมบัติของเมตาเวิร์สแต่ละแห่งได้อย่างหลากหลาย

คำสำคัญ: อวทาร์ การจัดแสดงผลงาน การจัดบริการสนเทศ การสื่อสาร จักรวาลนฤมิต

ABSTRACT

The process of avatar developing skills and displaying to promote information services and communication on metaverse is a synthesis of techniques and methods for developing skills of using “spatial.io” which is a metaverse platform in a short time (150 minutes) and provides two weeks of practicing to displaying an information service on metaverse. 14 steps are followed; Practice creating an avatar using the user's real face. Create and decorate an avatar with READY PLAYER ME. Choosing a space. Demonstration of creating your

own metaverse space. Introduce how to control the avatar's movement and how to communicate on the metaverse. Introduce how to upload objects into the exhibition space. Introduce how to adjust object size, using a sticky note, and define portals and links. Introduce the difference between Free features and Plus features. Introduce functional host tools for Plus features. Introduce how to share a space link and prohibitions and restrictions on creating exhibition spaces. After that, assigning homework. Students will practice making an information services exhibition. Then, monitoring process and reflection on the information services exhibition. This process can be used as a guide for organizing training about creating an avatar, exhibition, and communication on metaverse which can be applied to many proposals according to the feature of each metaverse platform variously.

Keywords: Avatar, Displaying, Information Services, Communication, Metaverse

บทนำ

พื้นที่โลกเสมือน หรือ จักรวาลนฤมิต (Metaverse) เป็นเทคโนโลยีที่ได้รับความนิยมอย่างมาก และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จักรวาลนฤมิตถูกนำมาใช้ประโยชน์ทั้งในเชิงธุรกิจ ศาสนา และ การศึกษา เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้บริโภคหรือผู้รับบริการ ไม่ว่าจะเป็นการจัดแสดงสินค้า การประชุม การลงทุน การท่องเที่ยว การออกกำลังกาย การจัดนิทรรศการ และกิจกรรมอื่นๆ (กรุงเทพธุรกิจออนไลน์, 2565) ส่วนในด้านการศึกษานั้น จักรวาลนฤมิตถูกใช้เป็นนวัตกรรมที่รองรับการศึกษาแห่งอนาคต ทำให้สถาบันการศึกษาหลายแห่งพัฒนาให้นักศึกษาเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่สามารถสร้างหรือจัดแสดงผลงานในโลกเสมือนได้ มิใช่แค่เพียงเข้าไปรับชมแต่เพียงอย่างเดียว

จากการเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบันที่สามารถแพร่กระจายข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ทำให้นักศึกษาที่จะจบไปเป็นครู หรือบุคลากรแนะแนว ต้องสามารถช่วยเหลือผู้รับบริการได้อย่างมีคุณภาพและมาตรฐาน โดยกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดมาตรฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารด้านการเรียนการสอนว่า ให้มีระบบแนะแนวให้คำปรึกษาทางการเรียนรู้แก่ผู้เรียนและประชาชนผู้รับบริการ (สมศักดิ์ สีดากุลฤทธิ์, 2559)

การให้บริการสนเทศทางจิตวิทยานั้น เป็นบริการหนึ่งในงานของบุคลากรแนะแนวที่จัดทำขึ้น เพื่อให้ความรู้ ข้อเท็จจริง และรายละเอียดด้านการศึกษา ด้านอาชีพ ด้านส่วนตัวและสังคม ผู้รับบริการจะนำข้อมูลที่ได้รับไปประกอบการตัดสินใจ และการวางแผนการศึกษา อาชีพ ตลอดจนวางแนวทางการดำเนินชีวิต ซึ่งจะเป็นการเตรียมความพร้อมในการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ได้เหมาะสมยิ่งขึ้น

การพัฒนานักศึกษาระดับปริญญาตรีให้สามารถสร้างหรือจัดแสดงผลงาน จัดนิทรรศการแสดงผลงานและสื่อสารในจักรวาลนฤมิตได้นั้น จำเป็นต้องออกแบบกระบวนการพัฒนาทักษะการสร้างอวทาร์และการจัดแสดงผลงานในรูปแบบการอบรมเชิงปฏิบัติการในระเวลาอันสั้น เพื่อให้สอดรับกับคุณลักษณะเฉพาะของผู้เรียนในปัจจุบัน โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หลายอย่างในห้องปฏิบัติการ ได้แก่ การออกแบบอวทาร์ การเขียนอย่างรวดเร็วเป็นรายบุคคล การอภิปรายกลุ่มย่อย การเดินชมแกลเลอรี การแบ่งปันความคิด และการอภิปรายทั้งกลุ่ม (Ma, Al-Noori, Klein, Freisem, & Price. 2021)

ด้วยเหตุนี้ผู้ศึกษาจึงสนใจสังเคราะห์กระบวนการพัฒนาทักษะการสร้างอวทาร์และการจัดแสดงผลงานเพื่อส่งเสริมการจัดบริการสนเทศ และการสื่อสารในจักรวาลนฤมิต ตลอดจนรวบรวมแนวทางการออกแบบ

การเรียนรู้และเทคนิควิธีการใช้งาน "Spatial.io" เพื่อใช้ในการจัดบริการสนเทศหรือแสดงนิทรรศการในจักรวาลนฤมิต มาเผยแพร่ในลักษณะบทความวิชาการที่เป็น "ขั้นตอน" เพื่อให้ผู้สนใจนำแนวทางตามกระบวนการที่เรียบเรียงกลยุทธ์ไว้อย่างมีระบบนี้ ไปประยุกต์ใช้เพื่อประโยชน์ต่อการออกแบบการอบรมเชิงปฏิบัติการให้บริการสนเทศ หรือออกแบบการสื่อสารในจักรวาลนฤมิตที่มีความทันสมัยและน่าสนใจได้ต่อไป

วัตถุประสงค์

(1) เพื่อสังเคราะห์กระบวนการพัฒนาทักษะการสร้างอวทาร์และการจัดแสดงผลงานสำหรับส่งเสริมการจัดบริการสนเทศและการสื่อสารในจักรวาลนฤมิตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

(2) เพื่อศึกษารวบรวมแนวทางการออกแบบการเรียนรู้และเทคนิควิธีการใช้งาน Spatial.io เพื่อใช้ในการจัดบริการสนเทศหรือแสดงนิทรรศการด้วยจักรวาลนฤมิต

กระบวนการพัฒนาทักษะการสร้างอวทาร์และการจัดแสดงผลงานสำหรับส่งเสริมการจัดบริการสนเทศและการสื่อสารในจักรวาลนฤมิต

กระบวนการพัฒนาทักษะการสร้างอวทาร์และการจัดแสดงผลงานสำหรับส่งเสริมการจัดบริการสนเทศและการสื่อสารในจักรวาลนฤมิต ผู้ศึกษาเลือกใช้เว็บไซต์ Spatial ซึ่งสามารถเข้าถึงที่ https://spatial.io/ เว็บไซต์ดังกล่าวนี้เป็นแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สที่ผู้ใช้งานซึ่งเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีสามารถเรียนรู้ได้ง่าย โดยสังเคราะห์ขั้นตอนการพัฒนาทักษะการสร้างอวทาร์และการจัดแสดงผลงานเป็นจำนวน 14 ขั้นตอน ใช้ระยะเวลาอันสั้น รวมทั้งสิ้น 150 นาที หลังจากนั้นให้ระยะเวลาผู้เข้าอบรม ซึ่งเป็นนักศึกษาสาขาจิตวิทยาการให้คำปรึกษาและการแนะแนวในการฝึกฝนการจัดบริการสนเทศด้วยจักรวาลนฤมิตเป็นเวลา 2 สัปดาห์

ก่อนเข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ ผู้ที่เป็นวิทยากรควรแจ้งข้อตกลงในการอบรมล่วงหน้า ให้นักศึกษาที่จะเข้ารับการอบรมจัดเตรียมคอมพิวเตอร์ Desktop หรือ Notebook ที่มีกล้องและไมโครโฟน หรือ หากสามารถอบรมในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ในแบบเดียวกัน จะสามารถจัดการการอบรมตามกระบวนการนี้ได้อย่างราบรื่น ลดเวลาในการแก้ไขปัญหาความต่างของอุปกรณ์ไปได้มาก นอกจากนั้น วิทยากรควรแจ้งให้ผู้เข้าอบรม Update Google Chrome ให้เป็น Version ปัจจุบัน และ "กำหนด" ให้ผู้เข้าอบรมใช้ Google Chrome เป็น Web Browser หลักในการเข้าสู่เมตาเวิร์ส เนื่องจากมีการใช้งานอย่างแพร่หลายในคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ตลอดจนคอมพิวเตอร์ของหน่วยงานภาครัฐและเอกชน นอกจากนี้ Google Chrome เป็น Web Browser ที่แพลตฟอร์ม Spatial รองรับการใช้งานทุกฟังก์ชันอีกด้วย

ขั้นตอนการเตรียมการ ที่ควรแจ้งให้ดำเนินการให้แล้วเสร็จก่อนจัดการอบรม โดยกระบวนการพัฒนาทักษะการสร้างอวทาร์และการจัดแสดงผลงานสำหรับส่งเสริมการจัดบริการสนเทศและการสื่อสาร ในจักรวาลนฤมิต มีรายละเอียดของกระบวนการสังเคราะห์ได้เป็นลำดับขั้นตอน จำนวน 14 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1) ขั้นตอนการสร้างบัญชี (15 นาที)

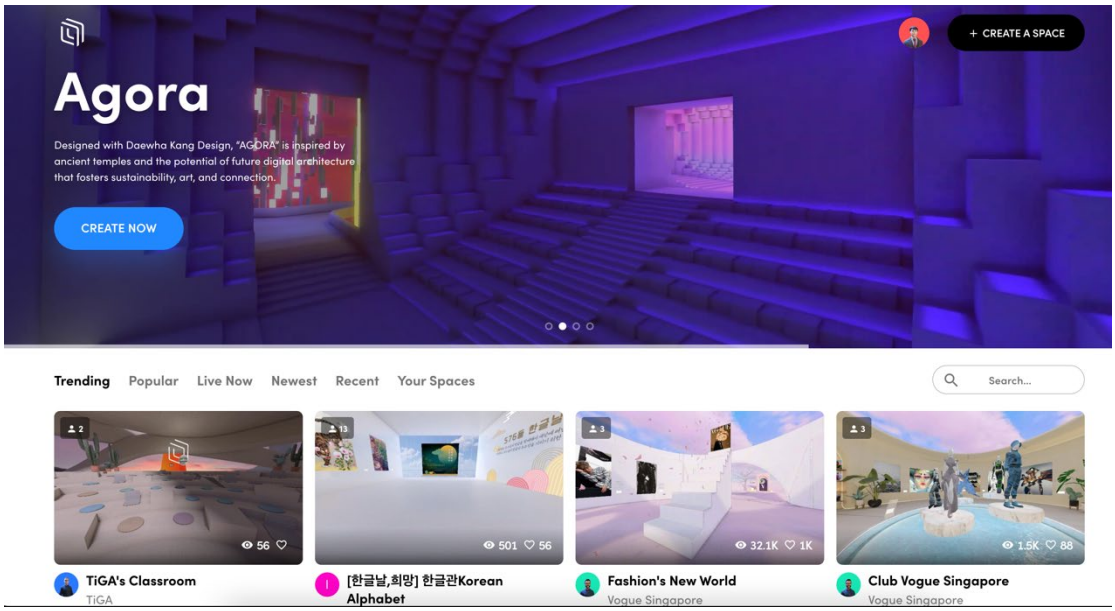
1. วิทยากรควรสร้าง Padlet (สามารถสร้างได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายที่ https://padlet.com/) โดยเลือกรูปแบบ Shelf จากนั้นใช้แถบคอลัมน์แรกเป็นชั้นจัดเก็บ "แหล่งข้อมูลจำเป็น" และ บรรจุ https://spatial.io/ ไว้ที่คอลัมน์แรกด้านซ้ายมือ เพื่อใช้คอลัมน์ดังกล่าว ในการวาง Link เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถเข้าถึงพื้นที่จักรวาลนฤมิต (SPACE) ที่วิทยากรจัดสร้างขึ้นเพื่อการทดลองใช้เครื่องมือ หรือ พื้นที่เมตาเวิร์สที่เป็นตัวอย่างในการท่องเที่ยว (TRAVEL) ได้ตลอดเวลา แม้ภายหลังเสร็จสิ้นการอบรมตามกระบวนการแล้ว

2. นำผู้เรียนเข้าสู่ https://spatial.io/ โดยการ Sign up โดยเริ่มต้นจาก Account ใหม่ โดยแนะนำขั้นตอนการสร้างบัญชี จาก 5 ทางเลือก ได้แก่ Google, MetaMask, Apple, Microsoft หรือ Use Email ทั้งนี้ ถึงแม้วิทยากรมี Account Spatial+ (Plus) อยู่แล้ว วิทยากรก็ควรสร้าง e-mail ขึ้นใหม่ จำนวน 1 e-mail เพื่อดำเนินการบรรยายพร้อมสาธิต และให้ผู้เข้าอบรมทำตามเป็นขั้นตอน ในลักษณะ STEP-BY-STEP ซึ่งวิทยากรจะเห็นความเร็วหรือช้าของ “ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์พื้นฐาน” ในผู้เข้ารับการอบรมที่แตกต่างกันได้ในขั้นตอนนี้

3. วิทยากรแนะนำให้ผู้เข้าอบรมใช้งาน Browser Google Chrome ทั้งนี้ https://spatial.io/ ในปัจจุบันไม่รองรับ Browser Safari หากผู้ใช้เครื่อง Mac หรือ MacBook ให้เปลี่ยนมาใช้ Google Chrome โดยสามารถ Download Browser Google Chrome ได้จาก https://www.google.com/intl/th/chrome/

4. เมื่อเข้าสู่หน้าข้อกำหนดและสิทธิส่วนบุคคล (Terms & Privacy) เว็บไซต์ Spatial จะระบุข้อความ I want to receive news and feature updates from Spatial. (ต้องการรับข่าวสารจาก Spatial) และข้อที่สอง I have read and agree to the Terms of Use, Privacy Policy, and confirm I am at least 18 years old. (ต้องมีอายุเกินกว่า 18 ปี) ซึ่งแนะนำให้ผู้ใช้งานยืนยัน “เฉพาะ” ข้อที่สองเป็นอย่างน้อย เพราะระบบกำหนดให้ผู้เข้าใช้งาน https://spatial.io/ จะต้องมีอายุอย่างน้อย 18 ปี ดังนั้น การจัดนิทรรศการและการสื่อสารจะนำไปใช้กับผู้ที่มีอายุน้อยกว่า 18 ไม่ได้

5. เมื่อเข้าสู่หน้า Give yourself a name ให้ระบุชื่อที่ต้องการให้ปรากฏ หรือแสดงบนแพลตฟอร์ม Spatial



ภาพที่ 1 หน้าแรกของการใช้งาน https://spatial.io/

2) ขั้นตอนการฝึกสร้างอวทาร์โดยใช้ใบหน้าจริงของผู้ใช้งาน (25 นาที)

1. เมื่อเข้าสู่หน้า Spatial.io want to used your camera (Spatial.io ต้องการใช้กล้องของคุณ) ให้เลือกที่ Allow หากผู้ใช้งานมีกล้อง ภาพใบหน้าของผู้ใช้จึงจะถูกจับภาพ (Take Photo) และใช้งานในแพลตฟอร์มSpatial ได้ โดยให้เลือก Click (กด) ที่ Icon กล้องถ่ายภาพสีดำ เพื่อกดถ่ายภาพ จากนั้นจะมีข้อความ LOOKS GOOD (หมายถึงดูดีแล้วสามารถเลือกภาพที่จับมาใช้งานได้) หรือ RETAKE PHOTO (เพื่อเลือกจับภาพใหม่ อีกครั้ง)

2. หากผู้เข้ารับการอบรมเลือกกดปุ่ม Continue without photo (ใช้งานต่อโดยไม่ใช้รูปภาพ) ระบบจะเริ่มสร้างห้องเริ่มแรก เป็นพื้นที่โลกเสมือนเป็นห้องในบ้าน (Home) กำหนดชื่อตั้งต้นตามชื่อของผู้สร้างห้อง เช่น John's home โดยระบบจะสร้างอวทาร์ (Avatar) ตั้งต้นให้ก่อน เพื่อให้ผู้ใช้เริ่มปรับและตกแต่งได้ต่อไป

3. กำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรม กดเลือกกำหนดเพศ และรูปร่างลักษณะของอวทาร์ที่ต้องการจากระบบของ Spatial.io ซึ่งระบบจะมีอวทาร์สำเร็จรูปอย่างง่ายสำหรับผู้ใช้แรกเริ่มก่อน

4. กำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรมตกแต่งสีผิว และ เครื่องแต่งกายของอวทาร์ เพื่อให้เกิดทักษะในการตกแต่งอวทาร์ในเบื้องต้น ก่อนที่จะฝึกตกแต่งขั้นสูงในขั้นต่อไป

5. วิทยากรควรแจ้งให้ผู้เข้ารับการอบรมทราบว่า หากต้องการใช้ใบหน้าจริง เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารแบบเปิดเผยตนเอง ให้เลือกกดที่ GENERATE HEAD (สร้างรูปแบบศีรษะ) ระบบจะนำเข้าสู่เมนู (Menu) การถ่ายภาพ หรือ Upload Photo ซึ่งระบบของ Spatial.io จะนำผู้ใช้งานไปสู่ขั้นตอนของการใช้ภาพจริงของผู้ที่ต้องการมาสร้างเป็นส่วน "ศีรษะ" ของอวทาร์

3) ขั้นตอนการสร้างและตกแต่งอวทาร์ด้วย READY PLAYER ME

1. วิทยากรกำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรม กดปุ่ม CREATE READY PLAYER ME AVARTAR (สร้างอวทาร์จาก READY PLAYER ME) หรือ ปุ่ม + ระบบจะเชื่อมโยงไปยังเมนูการสร้างอวทาร์ ซึ่ง Spatial.io มีความร่วมมือกับ เวบไซต์สร้างอวทาร์ READY PLAYER ME ซึ่งสามารถเข้าถึงที่ https://readyplayer.me/

2. ระบบจะนำไปสู่หน้า STEP 1 Choose your body type (เลือกแบบของรูปร่าง) เพื่อให้ผู้ใช้งานเลือกเพศของร่างอวทาร์ หากต้องการแสดงร่างเป็นเพศชาย ให้เลือก Masculine (ชาย) หาก ต้องการแสดงร่างเป็นเพศหญิง ให้เลือก Feminine (หญิง) หากไม่ต้องการระบุเพศ ให้เลือก Don't specify (ไม่ระบุ) ซึ่งเป็นศัพท์เฉพาะทางที่ควรแนะนำ เพื่อให้ผู้ใช้งานมีทางเลือกได้ตามต้องการ

3. หากผู้ใช้งานมีบัญชี READY PLAYER ME อยู่แล้ว ให้เลือก Sign in with READY PLAYER ME เพื่อนำอวทาร์ที่เคยสร้างไว้มาใช้ใน Spatial.io โดยวิทยากรควรแนะนำว่า ผู้ที่ยังไม่มีบัญชี READY PLAYER ME สามารถสมัครและเรียนรู้การสร้างและใช้งานด้วยตนเองในภายหลัง เพื่อไม่ให้เสียเวลาที่ใช้ในกระบวนการของการอบรม

4. จากนั้นระบบจะนำไปสู่หน้า STEP 2 Photo (ภาพถ่าย) หากกรณีต้องการถ่ายภาพตนเอง ระบบจะมีคำแนะนำการเลือกภาพที่ดีที่สุด (For best results take a selfie with a neutral face and good lighting) โดยผู้ใช้งานมีทางเลือก ดังนี้

- ต้องการถ่ายภาพเลือก Take a photo! หากเลือกโหมดนี้ ระบบจะใช้เวลา 5-10 วินาทีในการเข้าสู่ โหมดเริ่มต้น โดย Spatial.io จะจำลองใบหน้าและทรงผมของอวทาร์เบื้องต้นให้สอดคล้องกับภาพที่ถ่าย
- หากมีภาพของตนเองต้องการเลือกภาพที่จะ Upload ขึ้นระบบให้เลือกกดที่ "or pick a file" เพื่อเลือกภาพที่จะอัพโหลดขึ้นระบบ ซึ่งระบบของ Spatial จะจำลองใบหน้าและทรงผมของอวทาร์เบื้องต้นให้สอดคล้องกับภาพที่ถ่ายหลังจาก Upload ภาพขึ้นระบบแล้ว

ผู้ใช้งานสามารถตกแต่งอวทาร์ได้ โดยสามารถกำหนดสีใบหน้า เค้าโครงใบหน้า เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ทรงผม สีผม หนวดเครา สีของดวงตา ลักษณะของคิ้ว แว่นตา การแต่งหน้า หน้ากาก หมวก เมื่อตกแต่งเสร็จ ระบบจะนำไปสู่หน้าเชื้อเชิญให้ผู้ใช้งาน สมัครสมาชิกเข้าสู่ระบบของ READY PLAYER ME ทั้งนี้ หากไม่ต้องการสมัครสมาชิก สามารถเลือกที่ Continue without signup (ต้องการใช้งานต่อไปโดยไม่ต้องการเป็นสมาชิก)

5. ระบบจะนำไปสู่ STEP 3 หากต้องการใช้งานต่อโดยไม่ใช้ภาพถ่ายหรือไม่ต้องการถ่ายภาพให้ผู้ใช้งานเลือก Continue without a photo ระบบจะเข้าไปสู่ขั้นตอนการเลือกอวทาร์สำเร็จรูป (Pick an Avatar, You'll be able to customize it later) โดยผู้ใช้งานอาจเลือกตกแต่งอวทาร์ของตนเองได้ในภายหลัง

6. แนะนำให้ผู้เข้ารับการอบรมกดบันทึก (SAVE) เพื่อบันทึกรูปร่างของอวทาร์ ระบบของ Spatial.io จะนำผู้ใช้งานไปสู่หน้าพื้นที่ (SPACE) เพื่อนำไปสู่การเลือกพื้นที่จักรวาลนฤมิตที่จะใช้ต่อไป

7. แนะนำให้ผู้ใช้งานรู้จักวิธีการและช่องทางการกำหนดการเชื่อมต่อบัญชีผู้ใช้ Spatial กับสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เช่น Discord, Twitter, Instagram และ ช่องทางเว็บไซต์ส่วนบุคคล (Personal Website)

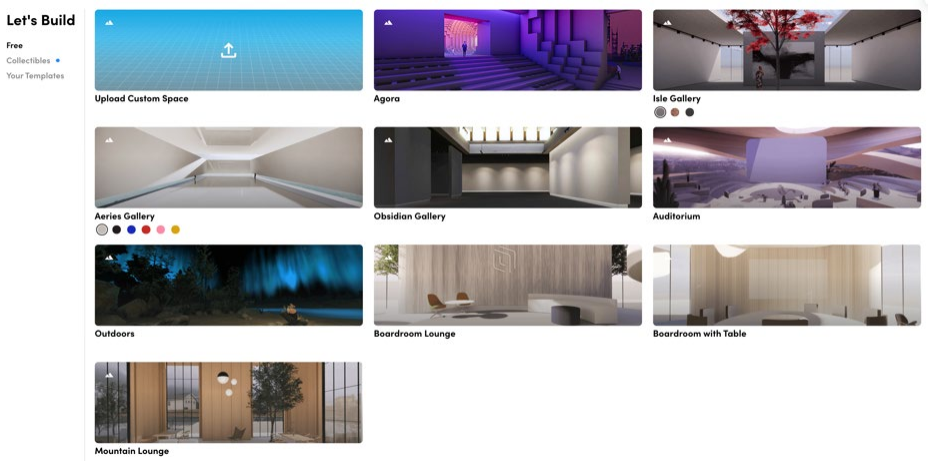
4) ขั้นตอนการเลือกพื้นที่จักรวาลนฤมิต (10 นาที)

ในขั้นตอนนี้ วิทยากรควรแนะนำวิธีการเข้าใช้งานพื้นที่บนจักรวาลนฤมิตของ spatial.io ประกอบด้วย 5 ส่วนหลัก หากต้องการท่องไปในจักรวาลนฤมิตที่มีผู้อื่นสร้างพื้นที่ (SPACE) ไว้และเป็นที่นิยม สามารถเลือกที่ Popular หากต้องการท่องไปในจักรวาลนฤมิตที่มีผู้อื่นสร้างพื้นที่ไว้และกำลัง Live สามารถเลือกที่ Live Now หากต้องการท่องไปในจักรวาลนฤมิตที่มีผู้อื่นสร้างพื้นที่ไว้ใหม่ล่าสุด สามารถเลือกที่ Newest หากต้องการเข้าไปยังพื้นที่ใดก็ตามที่ตนเองใช้งาน (Travel) ล่าสุด สามารถเลือกที่ Recent หากต้องการเข้าไปยังพื้นที่ที่ตนเองสร้างขึ้นสามารถเลือกที่ Your Spaces และหากต้องการสร้างพื้นที่จักรวาลนฤมิตของตนเองใหม่ สามารถเลือก + CREATE A SPACEเพื่อสร้าง SPACE ของตนเองขึ้นใหม่

5) ขั้นตอนการสาธิตการสร้างพื้นที่จักรวาลนฤมิตของตนเอง (15 นาที)

1. วิทยากรเริ่มเข้าสู่กระบวนการ การสร้างทักษะการสร้างพื้นที่จักรวาลนฤมิตของผู้ใช้ขึ้นใหม่ สามารถเลือกที่ + CREATE A SPACE ระบบจะนำเข้าสู่หน้าของรูปแบบพื้นที่สำเร็จรูปที่ในปัจจุบันโดยระบบจะมี Template ให้เลือกใช้งานจำนวน 9 รูปแบบ ซึ่งในบางรูปแบบเท่านั้นที่ผู้ใช้งานสามารถปรับสีพื้นหลังและลักษณะพื้นได้ตามที่ต้องการ โดยประกอบด้วย Upload Custom Space, Agora, Isle Gallery, Aeries Gallery, Obsidian Gallery, Auditorium, Outdoors, Boardroom Lounge, Boardroom with Table และ Mountain Lounge

2. วิทยากรควรแนะนำว่า การสร้างพื้นที่ (SPACE) ในแบบที่กำหนดด้วยตนเอง สามารถทำได้โดยเลือกอัพโหลดไฟล์ด้วยการกดเลือกที่ Upload Custom Space เลือก Drop 3D Model Here โดยมีไฟล์ที่รองรับจำนวน 3 นามสกุล ได้แก่ .FBX .GLTF .GLB โดยผู้ใช้งาน สามารถศึกษาเพิ่มเติมในภายหลังจาก Spatial 3D Model Preparation Guide (Spatial, 2565)



ภาพที่ 2 การเลือกสร้างพื้นที่ด้วยตนเองและพื้นที่สำเร็จรูป

6) ขั้นตอนการแนะนำการเคลื่อนไหวของอวทาร์และการสื่อสารในจักรวาลนฤมิต (10 นาที)

1. วิทยากรควรเริ่มสาธิตการสร้างพื้นที่ (SPACE) ขึ้นใหม่ โดยใช้รูปแบบสำเร็จรูปแบบ Auditorium เนื่องจากเป็นพื้นที่ลาดเอียง ที่สามารถเห็นผู้เข้าร่วมอบรมที่เข้ามาทั้งหมดได้ง่าย แล้วเลือก Share ในรูปแบบ Any one with the link can view (ทุกคนที่ได้รับลิงค์สามารถรับชมเท่านั้น) จากนั้นส่ง Link ให้ผู้เข้าอบรมผ่านทาง Padlet ในคอลัมน์แรกที่ได้จัดทำไว้ ทั้งนี้ หากประยุกต์จัดอบรมออนไลน์ ผ่าน Zoom สามารถส่งผ่านช่องทาง Chat ของระบบได้ แต่แนะนำให้วางลิงค์ใน Padlet ด้วย เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถเข้าไปยัง SPACE นี้ภายหลังได้แม้กระบวนการอบรมดำเนินการเสร็จสิ้นแล้ว

2. วิทยากรแจ้งให้ผู้เข้ารับการอบรมตามลิงก์ เข้ามาใน SPACE Auditorium ที่วิทยากรสร้างไว้ โดยในระหว่างรอผู้เข้าอบรมเข้าระบบ สาธิตและแนะนำการเคลื่อนไหว โดยการใช้ปุ่ม W (เดินไปข้างหน้า) S (เดินมาข้างหลัง) A (เดินไปทางซ้าย) D (เดินไปทางขวา) การกำหนดมุมมองแนวดิ่ง โดยการใช้ Mouse ลากขึ้นและลง รวมทั้งการ Zoom in และ Zoom out ด้วยการ Scroll บน Mouse ซึ่งผู้เรียนที่มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในระดับที่แตกต่างกัน จะควบคุมการเคลื่อนไหว และมุมมองใน Spatial ได้แตกต่างกันไปด้วย

3. กำหนดให้ผู้เข้าอบรมสามารถนำร่างอวทาร์เข้าสู่พื้นที่วงกลมตรงกลางด้วยการ Click บริเวณพื้นที่ทรงกลมกลางด้านหน้า เพื่อฝึกวิธีการเคลื่อนย้ายตำแหน่งอวทาร์ด้วยการ Teleport (การเคลื่อนย้ายแบบกระโดด)

4. จากนั้น ให้ผู้ใช้งานทดลองกดปุ่ม “C” เพื่อปรบมือพร้อมกัน จากนั้นให้กด ตัวเลข 1, 2, 3, 4, 5 และ กด Space Bar บน Keyboard ตามลำดับ โดยกำหนดให้กดแล้วปล่อยให้อวทาร์แสดง “กิริยา” ใน Spatial (Metaverse) พร้อม ๆ กัน ซึ่งในขั้นตอนนี้ ผู้เข้ารับการอบรมจะเรียนรู้จากจากการกระทำ เป็นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการ “ลองทำ”

7) ขั้นตอนการสาธิตการนำวัตถุเข้ามาบรรจุในพื้นที่จัดแสดง (10 นาที)

วิทยากรกำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรม กลับไปเลือกที่นั่ง โดย Click ที่ “เบาะนั่ง” ใน SPACE Auditorium ให้วิทยากรสาธิตวิธีการนำ วัตถุ 3 มิติ (3D) ซึ่งเป็นรูป “ต้นไม้สีแดง” สำเร็จรูป เข้ามาบรรจุในพื้นที่ทรงกลมด้านหน้า แล้วกำหนดให้ผู้เข้าอบรมปลูกต้นไม้คนละต้นในพื้นที่เดียวกัน ผู้เข้ารับการอบรมจะได้ฝึกการปรับแกน X, Y, Z, ขนาด และตำแหน่งของวัตถุ โดยระหว่างที่ผู้เข้าอบรมทดลองทำ ให้แนะนำผู้เข้าอบรมให้ทราบถึงนามสกุลของไฟล์ และขนาดของไฟล์ที่ Spatial รองรับวัตถุเข้ามาบรรจุในพื้นที่จัดแสดงใน SPACE ดังต่อไปนี้

1. วัตถุ 3 มิติ (3D) ไฟล์นามสกุลที่รองรับ ได้แก่ GLB, glTF, FBX, OBJ, DAE, PCD
2. วิดีโอ (Videos) ไฟล์นามสกุลที่รองรับ ได้แก่ MP4, GIFs, MKV, MOV, AVI, WMV, WEBM
3. ภาพ (Images) ไฟล์นามสกุลที่รองรับ ได้แก่ PNG, JPEG, TIFF
4. เอกสาร (Documents) ไฟล์นามสกุลที่รองรับ ได้แก่ .docx, .pptx, .xlsx, .pdf

ทั้งนี้ ประเภทของไฟล์ที่รองรับและขนาดสูงสุดที่รองรับการอัพโหลดเข้าบรรจุในพื้นที่จัดแสดง (SPACE) ของ Spatial ให้แนะนำผู้เข้าอบรมศึกษาเพิ่มเติมที่ Uploading Content & Supported File Types, Spatial (2022)

8) ขั้นตอนการแนะนำเทคนิควิธีการปรับแต่งขนาดของวัตถุ (10 นาที)

1. วิทยากรวางลิงค์ของบ้าน (Home) ที่เป็น SPACE ของวิทยากร ใน Padlet โดยปรับสิทธิ์ก่อนการ Share เป็น Anyone with the link can edit (ผู้เข้ารับการอบรมทดลองปรับแก้ไขค่าต่างๆ ได้) กำหนดให้ผู้เรียนเข้าพื้นที่นี้

2. ระหว่างรอผู้เข้าอบรมเข้าพื้นที่ SPACE ที่เป็นบ้านของวิทยากรในเมตาเวิร์ส ให้วิทยากรทบทวนหลักการการปรับแต่งขนาดของวัตถุที่นำเข้าด้วยการ Click เลือกที่วัตถุที่เป็นกรอบรูป (เช่น LOGO SPU) แล้วสาธิตการปรับตำแหน่ง (Position)

3. เมื่อผู้เข้ารับการอบรมเข้ามาใน SPACE แล้ว กำหนดให้ผู้เข้าอบรม ทดลองนำภาพนิ่ง 1 ภาพเข้ามาประดับบนผนังใน SPACE ของวิทยากรเพื่อฝึกทักษะการปรับตำแหน่ง โดยในขั้นตอนนี้ ให้อธิบายความหมายของปุ่มแต่ละปุ่ม ที่ผู้เข้าอบรมสามารถใช้งาน ตั้งแต่ การเปิด-ปิดไมโครโฟน การเปิด-ปิดกล้อง ปุ่ม Download, Zoom, Lock, Replace, Edit, Info, Duplicate, Show frame และ Delete ตามลำดับ ซึ่งแต่ละปุ่มมีความหมายตรงเป็นชุดคำสั่งภาษาอังกฤษที่ง่ายต่อความเข้าใจ

4. ในขั้นตอนนี้ ให้แนะนำผู้เข้าอบรมว่า “ในขณะนี้” ผู้ใช้งาน Spatial ไม่สามารถใช้งานปุ่ม Control+Z เพื่อยกเลิก (Undo) คำสั่งที่ทำ แตกต่างจากการใช้งานซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์อื่นๆ ที่มักคุ้นเคยวิธีการนี้มาก่อน

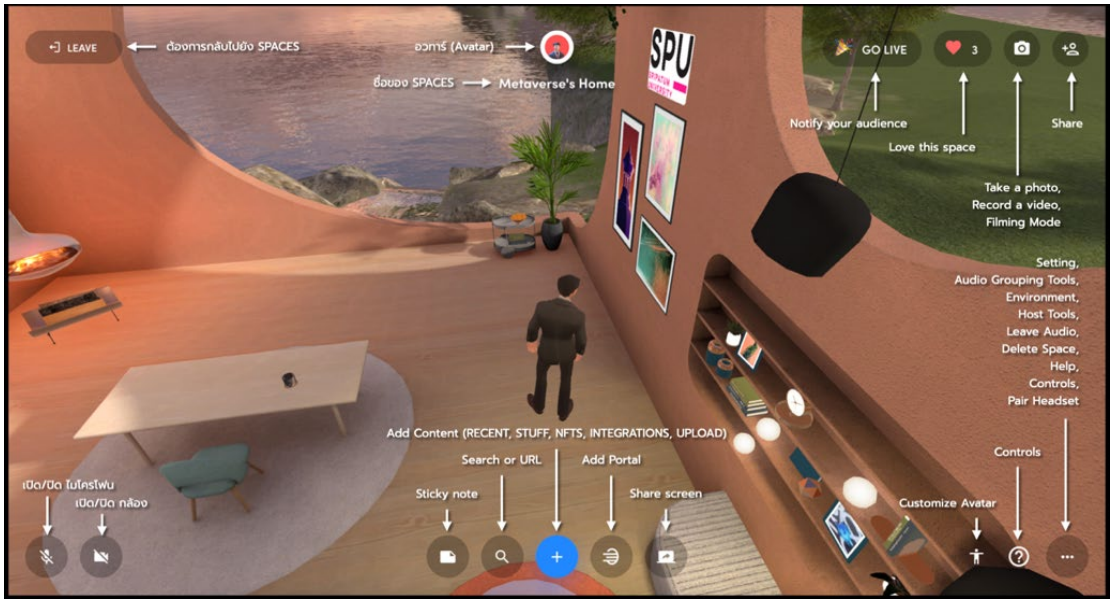
ภาพที่ 3 เครื่องมือการปรับแต่งขนาดของวัตถุและเครื่องมือที่ใช้จัดการวัตถุ

9) ขั้นตอนการใช้ Sticky Note (5 นาที)

วิทยากรกำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรมฝึกใช้ Sticky Note ซึ่งคล้ายกับกระดาษ Post-It สีเหลืองที่สามารถปรับขนาดได้ ฝากข้อความไว้ที่ผนังบ้านของวิทยากร และให้ผู้เข้ารับการอบรมคนอื่นๆ ช่วยกันจัดกลุ่มและปรับขนาดให้ข้อความไม่บังหรือทับซ้อนกัน เป็นการสร้างทักษะการกำหนดตำแหน่งด้วยการฝึกการเขียนอย่างรวดเร็วเป็นรายบุคคล และ เรียนรู้ทักษะการวางแผ่นข้อความให้ถูกด้าน ไม่สลับด้าน และไม่ฝังตัวลงไปในผนัง

10) ขั้นตอนการกำหนด Portal และ Link (10 นาที)

วิทยากรสาธิตการสร้างลิงค์เชื่อมโยงกลับไปยัง Padlet โดยกดที่ปุ่ม Search or URL แล้ววางลิงค์เชื่อมโยงเพื่อเป็นตัวอย่าง จากนั้นสาธิตการสร้าง Portal ไปยัง SPACE Auditorium ที่เคยใช้งานมาแล้ว เพื่อให้ผู้เรียนทดลองท่องเที่ยว (Travel) ไปยัง SPACE อื่นๆ เพื่อสร้างองค์ความรู้ และแนะนำทักษะการวางตำแหน่งและกำหนดขนาด Portal ในพื้นที่ SPACE เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเมตาเวิร์สของตนเองในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 4 Sticky Note, Portal และกลุ่มเครื่องมือ Setting

11) ขั้นตอนการแนะนำคุณสมบัติในการใช้งาน Free Features และ Plus Features (5 นาที)

ในขั้นต่อไป ให้วิทยากรกล่าวถึงคุณสมบัติในการใช้งาน Free Features และ Plus Features ของ Spatial ว่ามีความแตกต่างในการควบคุมและการใช้ Host Tools ในส่วน Control อธิบายวิธีการใช้งานปุ่ม Share screen และการกำหนดค่าต่างๆ ใน Menu Setting, Audio Grouping Tools, Environment, Leave Audio รวมถึงการลบ SPACE การค้นหาข้อมูลใน Help, Controls และการเชื่อมต่อหูฟัง (Pair Headset) จากนั้นวิทยากรอาจ Share ภาพจาก https://spatial.io/pricing เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมทราบถึงความแตกต่างของ Account แบบฟรี กับ Account แบบ Spatial+ ที่มีคุณสมบัติที่เพิ่มขึ้น ทั้งด้านจำนวนผู้เข้าเช้างานและเครื่องมือควบคุมต่างๆ ที่เพิ่มขึ้นมา แจ้งเป็นข้อมูลเพื่อทราบหากต้องการศักยภาพในการจัดกิจกรรมใน Spatial ในอนาคต

12) ขั้นตอนการแนะนำคุณสมบัติของ Host Tools หากสมัครใช้งาน Plus Features (10 นาที)

1. วิทยากรแสดงหน้าต่างของ Host Tools ถ้าสมัครใช้งาน Plus Features เพื่อให้ข้อมูลผู้เข้าอบรมทราบได้แก่ จำกัดผู้เข้าชมให้ชมได้เท่านั้น (Restrict others to view only) อนุญาตให้เพิ่มเนื้อหา (Allow adding content) อนุญาตให้ดาวน์โหลดเนื้อหา (Allow downloading content) อนุญาตให้ปรับแก้ไขเนื้อหา (Allow editing host content) อนุญาตให้ปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อม (Allow changing environment) อนุญาตให้บันทึกรูปแบบพื้นที่ (Allow saving space) อนุญาตให้จัดการล้างองค์ประกอบต่างๆ ในพื้นที่ (Allow clearing space) อนุญาตให้ผู้เข้าชมปิดการใช้เสียงของผู้อื่นได้ (Allow anyone to mute anyone)

2. วิทยากรควรแจ้งให้ผู้เข้ารับการอบรมทราบว่า ผู้ที่เป็น Host ซึ่งใช้งาน Plus Features ยังมีสิทธิ์อื่นๆ เช่นปิดการใช้เสียงทั้งหมดของผู้ใช้งานท่านอื่น (MUTE ALL PARTICIPANTS) กำหนดสิทธิ์ Host (SET HOSTS) กำหนดค่าการเข้าถึงด้วยโทเคน (SET TOKEN GATE ACCESS) เปลี่ยนกลับไปใช้รูปแบบพื้นที่ซึ่งเคยบันทึกครั้งก่อน (REVERT SPACE TO LAST SAVE) นำผู้ใช้งานทั้งหมดมารวมกันใกล้ Host (BRING USERS TO ME) และ ส่งผู้ใช้งานทั้งหมดไปนั่งยังที่นั่ง (SEND USERS TO SEATS)

13) ขั้นตอนการแนะนำการแชร์ช่องทางการเข้าพื้นที่จักรวาลนฤมิต ข้อห้ามและข้อกำหนดต่างๆ ในการสร้างพื้นที่จัดแสดง (10 นาที)

เป็นขั้นตอนที่วิทยากรแนะนำการแชร์ช่องทางการเข้าพื้นที่จักรวาลนฤมิตที่น่าสนใจที่วิทยากรเคยไปรับชม โดยควรทำ Bookmark ลิงค์ URL ไว้เป็นตัวอย่าง โดยสามารถค่อยๆ วาง Link ไว้ใน Padlet คอลัมน์ที่สอง เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเข้าไปศึกษาด้วยตนเอง นอกจากนี้ วิทยากรควรกล่าวถึงข้อห้ามและข้อกำหนดต่างๆ ในการสร้างพื้นที่จัดแสดงใน Spatial ซึ่งผู้เข้าอบรมต้องระมัดระวังไม่ละเมิดข้อตกลงในการจัดแสดงและการใช้งาน

14) ขั้นตอนการมอบหมายงานการฝึกปฏิบัติการจัดแสดงผลงานการจัดบริการสนเทศ (5 นาที)

วิทยากรจบการอบรมเชิงปฏิบัติการ โดยการให้โอกาสผู้เข้ารับการอบรมซักถาม หลังจากตอบข้อซักถามเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้มอบหมายผู้เข้ารับการอบรมแบ่งออกเป็นสามกลุ่ม และร่วมกันจัดบริการสนเทศทางจิตวิทยาใน https://spatial.io/ เพื่อให้ความรู้ ข้อเท็จจริง และรายละเอียดด้านการศึกษา ด้านอาชีพ ด้านส่วนตัวและสังคม โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้รับบริการ ที่จะนำข้อมูลที่ได้รับไปประกอบการตัดสินใจ และการวางแผนการศึกษา อาชีพ ตลอดจนวางแนวดำเนินชีวิต โดยกำหนดระยะเวลาในการดำเนินการเป็นเวลา 2 สัปดาห์

สรุป

กระบวนการพัฒนาทักษะการสร้างอวทาร์และการจัดแสดงผลงานเพื่อส่งเสริมการจัดบริการสนเทศและการสื่อสารในจักรวาลนฤมิต เป็นการสังเคราะห์เทคนิควิธีการในการจัดอบรมทักษะในการใช้งาน Spatial ซึ่งเป็น Website ที่ให้เข้าใช้งานในแพลตฟอร์มจักรวาลนฤมิต โดยมุ่งเน้นจัดทำเป็นแผนกระบวนการอย่างมีระบบ จำนวน 14 ขั้นตอน ใช้ระยะเวลาพัฒนาทักษะด้วยการบรรยายพร้อมสาธิตและลงมือปฏิบัติพร้อมกันรวมทั้งสิ้น 150 นาที และ ทดลองให้นักศึกษาสาขาวิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่ง ฝึกฝนใช้งานจัดบริการสนเทศและเป็นเวลา 2 สัปดาห์ ได้ผลของกระบวนการออกมาเป็นงานนิทรรศการแสดงข้อมูลสนเทศให้ผู้สนใจ เข้าไปรับชมและใช้งาน Space ทั้งแบบประสานเวลา (Synchronous) และไม่ประสานเวลา (Asynchronous) โดยนักศึกษาสามารถสร้างผลงานออกมาได้ตามเป้าหมายของผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยการจัดแสดงผลงานการจัดบริการสนเทศนี้มีการตรวจติดตามเป็นระยะ และผู้สอนสามารถสะท้อนผลการจัดแสดงผลงานการจัดบริการสนเทศ ในลักษณะการจัดการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อให้ได้แนวทางปรับปรุงผลงาน สามารถนำกระบวนการนี้ ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการถ่ายโอนความรู้และสร้างทักษะในระยะเวลาอันสั้นกับผู้เรียนที่หลากหลาย และสามารถทำวิจัยในชั้นเรียน จัดทำผลการวิจัยเป็นบทความวิจัยเผยแพร่แยกอีกหัวเรื่องหนึ่งได้ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. การนำแนวทางการการพัฒนาทักษะฯ ไปใช้ แนะนำอย่างยิ่งให้ผู้เข้าอบรมใช้ Hardware ที่เป็นคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ ที่มีกล้องและไมโครโฟนที่มีความเร็วมาตรฐานไม่ต่ำกว่าที่ แพลตฟอร์ม Spatial.io กำหนด เพื่อให้สามารถสื่อสารและเคลื่อนไหวร่างอวทาร์ได้ตามกระบวนการที่กำหนด

2. ขั้นตอนการพัฒนาทักษะฯ นี้เป็นกระบวนการ จะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในผู้เรียนระดับอุดมศึกษาในสาขาต่างๆ ซึ่งสามารถจัดกระบวนการต่างๆ ซึ่งแนะนำให้เป็นการอบรม โดยใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ (Onsite) ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตโดยมีจำนวนขนาดชั้นเรียนที่มีวิทยากร 1 คน ต่อจำนวนผู้เข้าอบรมไม่เกิน 30 คนเป็นอย่างมาก เพื่อประสิทธิภาพที่สูงสุดในการแนะนำและแก้ไขปัญหาทางเทคนิคต่างๆ ภายใต้กรอบเวลาที่กำหนด

3. หากจะนำแนวทางไปใช้ในการพัฒนาทักษะการสร้างอวทาร์และการจัดแสดงผลงานให้กับผู้เรียนที่มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์พื้นฐานที่แตกต่างหลากหลาย หรือ จัดกิจกรรมกับผู้สูงอายุที่ต้องการเรียนรู้ตามอัธยาศัย อาจทำได้โดยเพิ่มจำนวนผู้ช่วยวิทยากรในอัตราส่วนผู้ช่วยวิทยากร 1 คนต่อผู้อบรม 5-10 คน ซึ่งจำเป็นต้องประเมินทักษะการใช้คอมพิวเตอร์พื้นฐานที่มีอยู่เดิมของผู้เข้ารับการอบรมพัฒนาทักษะเป็นสำคัญ

เอกสารอ้างอิง

กรุงเทพธุรกิจออนไลน์. (24 มกราคม 2565). *ส่อง 7 ธุรกิจไทย ตบเท้าเข้าโลก "Metaverse" เจ้าไหนมีทีเด็ดอะไร?*. ค้นเมื่อ 25 กันยายน 2565, จาก https://www.bangkokbiznews.com/business/983837

สมศักดิ์ สีดากุลฤทธิ์. (2559). บริการสนเทศกับการพัฒนานักเรียน. ใน เรียม ศรีทอง และคณะ (บ.ก.), *หลักการบริการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยาเบื้องต้นสำหรับครูและผู้บริหารการศึกษา*. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ : สมาคมแนะแนวแห่งประเทศไทย

Google (2565). *ดาวน์โหลด Chrome* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 25 กันยายน 2565, จาก: https://www.google.com/intl/th/chrome/.

Ma, E. Y., Al-Noori, S., Klein, E. R., Freisem, K., Price, R. M. (2021). *An active learning workshop to teach active learning strategies*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 25 กันยายน 2565, จาก: https://doi.org/10.24918/cs.2021.36

Spatial. (2022). *Uploading Content & Supported File Types*.[ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 25 กันยายน 2565, จาก: https://support.spatial.io/hc/en-us/articles/360036170911-Uploading-Content-Supported-File-Types.

Spatial. (2022). *Spatial 3D Model Preparation Guide*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 25 กันยายน 2565, จาก: https://support.spatial.io/hc/en-us/articles/360042195672-Spatial-3D-Model-Preparation-Guide

Spatial. (2022). *Pricing.* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 25 กันยายน 2565,จาก: https://spatial.io/pricing

ทัศนคติและพฤติกรรมการเปิดรับซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร

ATTITUDES AND BEHAVIORS OF AUDIENCE EXPOSURE TO CHINESE SERIES ON WeTV APPLICATION IN BANGKOK

ชยานิษฐ์ รงคะพิสิทธิ์กุล

หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

E-mail: chayanit.rong@bumail.net

ผศ.ดร.วิโรจน์ สุทธิสีมา

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

E-mail: viroj.s@bu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ในเขตกรุงเทพมหานคร 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ในเขตกรุงเทพมหานคร 3) เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ในเขตกรุงเทพมหานคร และ 4) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมและทัศนคติของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยกลุ่มตัวอย่างมีอายุ 18-45 ปี และเคยรับชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV มาแล้ว จำนวนทั้งสิ้น 400 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ สถิติสถิติ Chi-square

ผลการวิจัยพบว่า ด้านประชากรศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุระหว่าง 18-45 ปี ส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับปริญญาตรี มีอาชีพเป็นนักเรียน/นักศึกษา รายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 15,001 - 30,000 บาท โดยทัศนคติส่วนใหญ่ผู้ชมให้ความสำคัญแอปพลิเคชัน WeTV ที่สามารถรับชมซีรีส์จีนผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ได้มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.62 รองลงมามีการบันทึกประวัติการรับชมแบบอัตโนมัติ คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.56 และพฤติกรรมส่วนใหญ่ที่ผู้ชมให้ความสำคัญคือ การใช้งานแอปพลิเคชัน WeTV รับชมซีรีส์จีนเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.49 รองลงมาใช้งานแอปพลิเคชัน WeTV เพื่อสนับสนุนและชื่นชมนักแสดงหรือศิลปินที่ชื่นชอบมากน้อย คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.43 ทั้งนี้ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน มีผลต่อทัศนคติของผู้ชม ซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ผู้รับชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ที่มีเพศและอายุต่างกัน มีระดับความพึงพอใจที่ไม่แตกต่างกัน ส่วนระดับรายได้ต่างกัน มีความต้องการต่อการรับชมแตกต่างกัน และยังมีผลต่อพฤติกรรมของผู้ชมซีรีส์จีนดังกล่าวด้วย โดยปริมาณการใช้งาน และเวลาการใช้งานและทัศนคติและพฤติกรรมของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV มีความสัมพันธ์กัน

คำสำคัญ: ทัศนคติการรับชม, ทัศนคติการเปิดรับ, พฤติกรรมการเปิดรับ, ผู้ชมละคร, ซีรีส์จีน, แอปพลิเคชัน WeTv

ABSTRACT

The objectives of this research to study demographic characteristics, to study behavior, to study attitudes and to study the relationship between demographic characteristics behavior and attitudes of Chinese Series Viewers on WeTV Application in Bangkok. The samples were aged 18-45 years. And have watched Chinese series on the WeTV application in the past, a total of 400 people. The statistics used in the data analysis were descriptive statistics such as frequency, mean, percentage. The inferential statistics section includes Chi-square statistics.

The results of the research indicated that demographics most of the samples were female. Age between 18-45 years. Most of them graduated with a bachelor's degree. Occupation as a student. Average monthly income is 15,001 - 30,000 baht. By the attitude of many viewers to focus on the WeTV application that can watch Chinese series through various electronic devices the most. representing an average of 4.62% followed by automatic recording of viewing history representing an average of 4.56%. And most of the behavior that viewers pay attention to is using the WeTV application. Watching Chinese series to relieve stress is at the highest level. representing an average of 4.49% followed using the WeTV application to support and admire the actors or artists that they like representing an average of 4.43%. Demographic characteristics of different audiences in Bangkok Affects the attitude of Chinese series viewers on the WeTV application. Viewers of Chinese series on the WeTV application of different genders and ages. There are different levels of satisfaction. different income levels There are different viewing needs. Demographic characteristics of different audiences in Bangkok Affects the behavior of Chinese series viewers on the WeTV application traffic. And the usage time and attitude and behavior of Chinese series viewers on the WeTV application are related.

Keywords: Viewing Attitude, Exposure Attitude, Exposure Behavior, Viewers, Chinese Series, WeTV Application

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

เนื่องด้วยการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ และวัฒนธรรมในประเทศจีน ทำให้ประเทศจีนมีการผลิตซีรีส์แนวสมัยใหม่และมีความเป็นสากลเพิ่มมากขึ้น จึงอาจเป็นผลให้คนไทยที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครหันมาสนใจรับชมละครหรือซีรีส์จีนกันอย่างแพร่หลาย ส่วนหนึ่งเพราะความสนุกสนานของเนื้อเรื่อง โปรดักชั่นที่มีคุณภาพ และฝีมือการแสดงของนักแสดงที่ดึงดูดให้ผู้คนอินไปกับซีรีส์

ในยุคปัจจุบัน โลกดิจิทัลไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในวงแคบ ๆ อีกต่อไป ผู้คนได้หันมาปรับตัวใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกันมากขึ้น จนกลายมาเป็นบรรทัดฐานใหม่ของสังคม ทำให้พฤติกรรมของผู้บริโภคเปลี่ยนไป ผู้คนมีทักษะการสื่อสารที่ใช้สื่อสังคม (Social media) หรือสื่อบันเทิงบนแพลตฟอร์มออนไลน์ สามารถดูละครหรือซีรีส์ได้เลยเพียงเข้าแอปพลิเคชัน จะพบว่ามีละคร ซีรีส์ รายการต่าง ๆ ให้เลือกรับชมอย่างมากมาย ในภาคธุรกิจด้านนี้ ได้มีการปรับตัวโดยการใช้เทคโนโลยีเข้ามา สร้างแอพพลิเคชัน สตรีมมิ่งบนแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการดูละครซีรีส์หรือรายการบันเทิงต่าง ๆ โดยเฉพาะ โดยสามารถรับชมได้หลากหลายช่องทาง ไม่ว่าจะเป็นทางโทรทัศน์ โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน แล็ปท็อป หรือแท็ปเล็ต เป็นต้น

แอปพลิเคชัน WeTV เป็นแอปวิดิโอสตรีมมิ่งที่รวบรวมทั้งละครและซีรีส์ที่ถูกลิขสิทธิ์จากทั้งประเทศไทยและประเทศจีน รวบรวมความบันเทิงระดับพรีเมี่ยมมาให้ผู้บริโภคได้รับชมวิดิโอได้ทุกที่ทุกเวลา รองรับการใช้งานทั้งโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน รวมไปถึงสามารถใช้งานในคอมพิวเตอร์ได้อีกด้วย ด้วยเหตุผลดังที่กล่าวมา ผู้วิจัยเห็นว่า การบริโภคสื่อละครจีนหรือซีรีส์จีนของคนไทยนั้นมีมากกว่าแต่ก่อนมาก อีกทั้งยังมีละครซีรีส์และรายการต่างๆ มากมายอีกหลายประเภท จากหลากหลายประเทศที่ทำให้ผู้บริโภคสนใจรับชมและสมัครสมาชิกแอปพลิเคชันต่อไป และยอดผู้ใช้งานก็มีเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ เช่นนี้ทัศนคติและพฤติกรรมของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ในเขตกรุงเทพมหานคร จึงเป็นสิ่งน่าสนใจศึกษา

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ในเขตกรุงเทพมหานคร

(2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ในเขตกรุงเทพมหานคร

(3) เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ในเขตกรุงเทพมหานคร

(4) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมและทัศนคติของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTVในเขตกรุงเทพมหานคร

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

(1) ทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสาร

การสื่อสารนั้นเป็นพื้นฐานของการติดต่อของกระบวนการทางสังคม เพื่อใช้ในการบรรลุวัตถุประสงค์ที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งของตนเพื่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้ ข่าวสารยังทำให้มนุษย์สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ของโลกในปัจจุบันได้ดียิ่งขึ้น ดังที่ Charles k. Atkin (1973, p. 208) ได้กล่าวไว้ว่า บุคคลที่เปิดรับข่าวสารมาก ยิ่งส่งผลให้มีหูตาที่กว้างไกล มีความรู้ความเข้าใจสภาพแวดล้อมและเป็นคนทันสมัย

(2) แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ

จากความหมายของทัศนคติ ดังกล่าว ซิมบาโด และ เอบบีเซน (Zimbardo and Ebbesen, 1970) สามารถแยกองค์ประกอบของ ทัศนคติ ได้ 3 ประการ 1. องค์ประกอบในด้านความรู้ (Cognitive Component) 2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective Component) 3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม(Behavioral Component)

(3) แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากร

ประชากรศาสตร์ (หมายถึง วิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับประชากร คำว่า “Demo” หมายถึง ประชาชน หรือประชากร ส่วนคำว่า “Graphy” หมายถึง ลักษณะโดยรวมแล้ว หมายถึง วิชาที่เกี่ยวกับประชากร (ชัยวัฒน์ปัจพงษ์ และ ณรงค์ เทียนส่ง, 2521, หน้า. 2) ดังนั้นวิธีการที่ดีที่

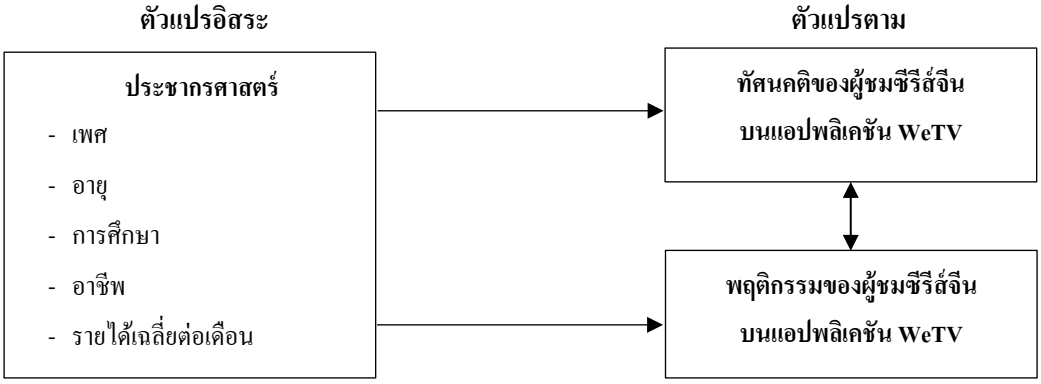
สุดในการวิเคราะห์ผู้รับสารที่ประกอบด้วยคนจำนวนมากๆคือการจำแนกผู้รับสารให้แยกเป็นกลุ่มตามลักษณะประชากร (Demographic Characteristics) ได้แก่ อายุ เพศ สถานภาพทางสังคมและ

เศรษฐกิจ การศึกษา ศาสนา สถานภาพสมรส เป็นต้น ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้ มีผลต่อการรับรู้ การตีความและความเข้าใจในการสื่อสารทั้งสิ้น (กิติมา สุรสนธิ, 2541, หน้า 15-17)

(4) แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่

Wertime & Fenwick (2008) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่และการตลาดดิจิทัล และ นิยามสื่อใหม่ หมายถึง เนื้อหาที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล โดยลักษณะสำคัญของเนื้อหา อยู่ใน รูปแบบดิจิทัล ประกอบด้วย "อิสระ 5 ประการ" ได้แก่ 1. อิสระจากข้อจำกัดด้านเวลา 2. อิสระจากข้อจำกัดด้านพรมแดน 3. อิสระจากข้อจำกัดด้านขนาด 4. อิสระจากข้อจำกัดด้านรูปแบบ และ 5. อิสระจากยุคนักการตลาดสร้างเนื้อหามาสู่ยุคนักบริโภคริเริ่มสร้างและควบคุมเนื้อหาเองด้วยพัฒนาการ เทคโนโลยีดิจิทัล ทาให้เจ้าของสื่อไม่อาจควบคุมการแพร่กระจายของสื่อได้เหมือนในอดีต เนื้อหาที่พบในบล็อก หรือคลิปวิดีโอในเว็ปไซต์ของ YouTube และสื่อผสมใหม่ๆ อาจสร้างสรรค์จากผู้บริโภคใดก็ได้ เกิดเป็นเนื้อหาที่สร้างจากผู้บริโภค หรือเป็นคำพูดแบบปากต่อปากฉบับออนไลน์ ที่แพร่กระจายไปอย่างรวดเร็ว

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน มีผลต่อทัศนคติของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 3 ทัศนคติและพฤติกรรมของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV มีความสัมพันธ์กัน

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเรื่อง ทัศนคติและพฤติกรรมของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ในเขตกรุงเทพมหานคร ใช้การวิเคราะห์ในรูปแบบของการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research Methodology) ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

(1) ประชากรที่ศึกษาครั้งนี้ คือ กลุ่มคนตั้งแต่วัยรุ่นไปจนถึงวัยทำงานที่มีอายุระหว่าง 18-45 ปี ทั้งเพศ หญิง ชาย และเพศทางเลือกที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร รวมจำนวนประชากร 2,160,541 คน (ประกาศสำนักทะเบียนกลาง เรื่อง จำนวนราษฎรทั่วราชอาณาจักร ตามหลักฐานการทะเบียนราษฎร ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564) เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่มีความเป็นอิสระ รวมทั้งยังมีเทคโนโลยีที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้ง่ายต่อการเสพข่าวสารต่างๆ และมองว่าการนิยมชมซีรีส์นั้นยังสามารถเป็นการผ่อนคลายจากความเครียดที่อาจเกิดจากการใช้ชีวิตประจำวันได้อีกด้วย

(2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้รับชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ในช่วงอายุ 18-45 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยคำนวณจากสูตร Taro Yamane (1973) ที่ระดับความเชื่อมั่นประมาณ 95% ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ ระดับ .05 กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม จากผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ที่มีอายุ 18-45 ปีในเขตกรุงเทพมหานครเท่านั้น

4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม ซึ่งเป็นแบบสอบถามชนิดปลายปิดโดยเนื้อหาของแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามคัดกรองผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน โดยเป็นแบบสอบถามแบบปลายปิด มาตรนามบัญญัติและเรียงลำดับ

ส่วนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติของผู้รับชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV และพฤติกรรมของรับชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ลักษณะคำถามจะเป็น Likert's scale มี 5 ระดับ ใช้ระดับในการวัดข้อมูลประเภทอันตรภาค เป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามรูปแบบลิเคิร์ท

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้ศึกษาได้ดำเนินการ ดังนี้

(1) ข้อมูลปฐมภูมิ ข้อมูลในส่วนนี้ ผู้ศึกษาได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างโดยตรง

(2) ข้อมูลทุติยภูมิ การหาข้อมูลด้วยการค้นคว้าจากเอกสารและบทความที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ข้อมูลพื้นฐานที่ใช้เป็นแนวทางในการวิจัย

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาจากการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS โดยมีสถิติที่เลือกใช้ ดังนี้

(1) สถิติเชิงพรรณนา วิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ย ต่อเดือน กลุ่มตัวอย่าง ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ยในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บแบบสอบถามวิเคราะห์เกี่ยวกับพฤติกรรมการตัดสินใจของผู้บริโภค โดยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

(2) สถิติอนุมาน ที่ใช้ทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ Chi-square ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติและการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเพื่อใช้ในการทดสอบ สมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

5. ผลการวิจัย

ปัจจัยทางประชากรศาสตร์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 291 คน คิดเป็นร้อยละ 72.8 ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ ระหว่าง 18-25 ปี จำนวน 235 คน คิดเป็นร้อยละ 58.8 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 192 ราย คิดเป็นร้อยละ 48 มีอาชีพเป็นนักเรียน/นักศึกษา 174 คน คิดเป็นร้อยละ 43.5 มีรายได้ 15,001-30,000 บาท 159 คน คิดเป็นร้อยละ 39.8 และอาศัยอยู่ในเขตพื้นที่บางเขน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.5

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ในเขตกรุงเทพมหานคร

ทัศนคติในการชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลงค่า
แอปพลิเคชัน WeTV สามารถรับชมซีรีส์จีนผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆได้ เช่น โทรศัพท์มือถือ	4.62	0.63	มากที่สุด
แอปพลิเคชัน WeTV มีการบันทึกประวัติการรับชมแบบอัตโนมัติ	4.56	0.70	มากที่สุด
แอปพลิเคชัน WeTV ช่วยให้เกิดความสะดวกสบายในการเลือกรับชมซีรีส์จากประเทศจีน	4.53	0.76	มากที่สุด
แอปพลิเคชัน WeTV มีรายการเกี่ยวกับดนตรี รายการเพลงหรือรายการที่มีการแสดงความสามารถ	4.51	0.78	มากที่สุด
แอปพลิเคชัน WeTV มีซีรีส์โรแมนติกที่นำเสนอความรักและความโรแมนติก คุณค่าแห่งความรัก	4.50	0.75	มากที่สุด
รวม	**4.54**	**0.72**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับแอปพลิเคชัน WeTV ที่สามารถรับชมซีรีส์จีนผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆได้ เช่น โทรศัพท์มือถือ มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 4.62 (มากที่สุด) สามารถบันทึกประวัติการรับชมแบบอัตโนมัติ คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.56 (มากที่สุด) และช่วยให้เกิดความสะดวกสบายในการเลือกรับชมซีรีส์จากประเทศจีน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.53 (มากที่สุด) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ในเขตกรุงเทพมหานคร

ทัศนคติในการชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลงค่า
ใช้งานแอปพลิเคชัน WeTV รับชมซีรีส์จีนเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด อยู่ในระดับมากที่สุด	4.49	0.79	มาก
ใช้งานแอปพลิเคชัน WeTV เพื่อสนับสนุนและชื่นชมนักแสดงหรือศิลปินที่ชื่นชอบ	4.43	0.90	มาก
ความสะดวกในการเข้าใช้งานแอปพลิเคชัน WeTV	4.34	0.88	มาก
รวม	**4.42**	**0.85**	**มาก**

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการใช้งานแอปพลิเคชัน WeTV รับชมซีรีส์จีนเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 4.49 (มาก) เพื่อสนับสนุนและชื่นชมนักแสดงหรือ

ศิลปินที่ชื่นชอบ คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.43 (มาก) และสามารถเข้าใช้งานแอปพลิเคชัน WeTV ได้อย่างสะดวก คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.34 (มาก) ตามลำดับ

สมมติฐาน	ผลการทดสอบสมมติฐาน
ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน มีผลต่อทัศนคติของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ที่แตกต่างกัน	ยอมรับสมมติฐาน
ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV ที่แตกต่างกัน	ยอมรับสมมติฐาน
ทัศนคติและพฤติกรรมของผู้ชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV มีความสัมพันธ์กัน	ยอมรับสมมติฐาน

6. อภิปรายผล

ปัจจัยทางประชากรศาสตร์ที่มีผลต่อการรับชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV กับปัจจัยการรับรู้และทัศนคติ พบว่า ผู้ใช้ให้ความสำคัญต่อปัจจัยการรับรู้และทัศนคติด้านความง่ายของการใช้งาน ในระดับมาก มีความเห็นว่า แอปพลิเคชัน WeTV มีความง่ายในการเข้าถึงและมีขั้นตอนการใช้งานที่ง่าย ก่อให้เกิด ความพึงพอใจ ผู้ใช้งานมีความต้องการใช้งานแอปพลิเคชันเมื่อต้องการดูซีรีส์จีนหรือละครจีน และมีความคิดเห็นเชิงบวก รวมทั้งสามารถตอบสนองความต้องการในการดูซีรีส์จีนหรือละครจีนที่ชื่นชอบได้ โดยไม่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชัน WeTV ทัศนคติจึงเป็นเพียงสิ่งที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้า เป็นสิ่งสามารถประเมินได้ว่าบุคคลนั้นชอบหรือไม่ชอบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ ถือเป็นการสื่อสารภายในของบุคคลที่เป็นผลกระทบต่อการรับสารและมีผลต่อพฤติกรรมต่อไป

ปัจจัยทางประชากรศาสตร์ที่มีผลต่อการรับชมซีรีส์จีนบนแอปพลิเคชัน WeTV กับปัจจัยพฤติกรรม พบว่า การใช้งานและเวลาการใช้งานแอปพลิเคชัน WeTV มีระดับความพึงพอใจที่แตกต่างกัน แสดงว่าเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้ใช้บริการแอปพลิเคชัน WeTV ส่วนหมวดหมู่ช่องทางการเข้าถึงที่แตกต่างกันไม่ส่งผลต่อความพึงพอใจ จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้งานโดยเลือกรับชมหมวดหมู่ซีรีส์จีน สถานที่รับชมคือที่บ้าน และผู้ใช้บริการส่วนใหญ่ ใช้งานผ่านทางสมาร์ทโฟน และมีการใช้บริการมากที่สุดในช่วงสัปดาห์

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) บริษัทหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับ WeTV สามารถนำผลการวิจัยไปใช้ต่อยอดได้ ควรสร้างคำบรรยาย (Subtitle) ที่สามารถให้ผู้ต้องการฝึกภาษาจีน หรือเพิ่มรายการสอนภาษาจีน เพื่อให้ผู้ที่ใช้แอปพลิเคชัน WeTV ได้ฝึกฝนภาษา คำพูดหรือลักษณะการใช้คำจากในซีรีส์เพื่อนำมาใช้ในการสื่อสารได้

(2) บริษัทหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับ WeTV จะต้องทำการอัปเดตเนื้อหาใหม่ๆตลอดเวลา และเพิ่มซีรีส์จากประเทศอื่นๆเข้ามา เพื่อให้ผู้รับชมมีทางเลือกในการเลือกรับชมที่มากขึ้น เพราะหากขาดการอัปเดตเนื้อหาใหม่ๆ อาจส่งผลให้ผู้ชมเปลี่ยนไปติดตามช่องทางอื่นๆ

(3) บริษัทหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับ WeTV สามารถนำผลการวิจัยไปใช้พัฒนาแอปพลิชัน WeTV ต่อไปให้ตรงกับความต้องการใช้งานของผู้บริโภค

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้บริการด้วย เพื่อสามารถนำข้อมูลส่วนนี้มาปรับปรุงและพัฒนาการให้บริการที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ชมมากขึ้น

(2) เนื่องจากความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชัน WeTV เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับ ทัศนคติของบุคคล มิใช่เป็นสิ่งที่ถาวรและสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอตามสภาพแวดล้อมและกาลเวลา ดังนั้นการวิจัยซ้ำในเรื่องนี้จึงเป็นสิ่งที่น่ากระทำ โดยมีระยะเวลาห่างกัน พอสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ต่อการปรับปรุงและพัฒนาแอปพลิเคชันต่อไป

(3) การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน WeTV ในกรุงเทพมหานครเท่านั้น ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการขยายขอบเขตการศึกษาให้กระชับและครอบคลุมมากขึ้น เช่น การศึกษาผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน WeTV ในประเทศไทย เพื่อให้ทราบถึงพฤติกรรมและทัศนคติในการใช้งานแอปพลิเคชัน WeTV ในกลุ่มคนชนบทด้วย

8. กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา รวมไปถึงอาจารย์ท่านอื่นๆ ประจำมหาวิทยาลัยกรุงเทพที่ได้ถ่ายทอดวิชาความรู้อันมีค่ายิ่ง นอกจากนี้ขอขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่ได้ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการศึกษา และขอขอบคุณครอบครัว เพื่อนๆ ทุกคนของข้าพเจ้าที่คอยให้กำลังใจและให้ความช่วยเหลือผลักดันซึ่งกันและกันมาตลอดการศึกษา

9. เอกสารอ้างอิง

จิรัชญา ค่ายใส. (2562). *ทัศนคติและพฤติกรรมของผู้ชมละครบนแอปพลิเคชั่น LINE TV ในเขตกรุงเทพมหานคร.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

พีระพงศ์ วีระวุฒิ. (2561). *พฤติกรรมการเปิดรับสื่อและความพึงพอใจแอพพลิเคชัน Netflix ของผู้ใช้งาน Netflix ในประเทศไทย.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

อาสภา รัตนมุ่งเมฆา. (2558). *ทัศนคติ พฤติกรรมการเปิดรับและความพึงพอใจของผู้ชมละครซีรีย์ ช่อง GMM25 ผ่านสื่อยูทูบ.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

BrandAgeOnline (2021). *WeTV ประกาศโร้ดแมป 3 ปี รุกตลาดวิดีโอสตรีมมิง ด้วยกลยุทธ์ "3X"* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 6 สิงหาคม 2565จาก: https://www.brandage.com/article/27110/WeTV

Branded Content. (2020). *เจาะลึกความสำเร็จของ WeTV กับความปังที่มาจาก "การฟังเสียงของแฟนๆ" จนเกิดเป็น "Network Effect" ที่ทำให้คอมมูนิตี้แข็งแกร่ง.* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 2 สิงหาคม 2565จาก: https://brandinside.asia/key-success-of-wetv-thailand/.

True Plookpanya (2015). *มารู้จักนิสัย และการทำงานกับคนใน 8 Gen… มาดูว่า คุณอยู่ในกลุ่มไหนกันค่ะ* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 17 สิงหาคม 2565จาก: https://www.trueplookpanya.com/tcas/article/detail/24050

ความสำคัญของความสามารถทางภาษาอังกฤษสำหรับผู้สร้างสรรค์เนื้อหาออนไลน์

THE IMPORTANCE OF ENGLISH-LANGUAGE PROFICIENCY FOR ONLINE CONTENT CREATORS

ชญาน์วัต กิจนพ

คณะนิเทศศาสตร์

E-mail: Chayawat.ki@spu.ac.th

บทคัดย่อ

ภาษาอังกฤษนับเป็นหนึ่งในภาษาที่เรียกได้ว่ามีความสำคัญที่สุดในโลก การรู้ภาษาอังกฤษทำให้คนในยุคเศรษฐกิจโลกาภิวัตน์ในปัจจุบันเป็นเรื่องง่าย อย่างไรก็ตามด้วยธรรมชาติของระบบการศึกษาและวัฒนธรรมโดยรวมทำให้คนส่วนใหญ่ในประเทศไทยมีทักษะทางภาษาอังกฤษที่ไม่สูงมากเมื่อเทียบกับชาติอื่นๆ ที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลัก การมีความสามารถทางภาษาอังกฤษในระดับที่สูงนั้นจะเป็นข้อได้เปรียบและยังเป็นประโยชน์หลากหลายด้านต่อผู้สร้างเนื้อหาออนไลน์ที่ต้องการค้นหาแนวคิดและข้อมูลใหม่ๆ อยู่เสมอในการรังสรรค์เนื้อหาที่ยอดเยี่ยมเพื่อดึงดูดผู้ชมให้มาที่ช่องของตนมากขึ้น และสำหรับด้านการค้นหาข้อมูลก็ง่ายเพราะแหล่งข้อมูลภาษาอังกฤษหลายแห่งมีความทันสมัยและรวดเร็ว นอกจากนั้นเพื่อเข้าถึงผู้ชมทั่วโลกยังสามารถใส่คำบรรยายใต้ภาพหรือสร้างเนื้อหาเป็นภาษาอังกฤษได้อีกด้วยซึ่งหากผู้ผลิตเนื้อหาต้องการนำช่องของตนไปสู่อีกระดับในแง่ของการเติบโตและประสิทธิภาพนั้นก็มีหลากหลายวิธีในการพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น

คำสำคัญ: ภาษาอังกฤษ, ผู้สร้างเนื้อหาออนไลน์, เนื้อหา, ระบบการศึกษา, ผู้ชม

ABSTRACT

English is one of the most significant languages in the world, not to mention that knowing English makes it simple for people in today's globalized economy. However, due to the educational system and the culture as a whole, most people in Thailand aren't fluent enough in English. Having a high level of English proficiency could be their advantage in several ways. It can also benefit online content creators who constantly need to find new ideas and information to create phenomenal content to attract more audiences to their channels. Various English information sources are more up-to-date and faster. To reach a global audience, they can offer subtitles or generate English content. If content creators want to take their channel to the next level in terms of growth and performance, they are ways to improve their English Language proficiency.

Keywords: English, Content Creators, Content, Education System, Audience

1. บทนำ

ภาษาอังกฤษนั้นเป็นหนึ่งในภาษาที่สำคัญที่สุดในโลกและถือว่าเป็น “ภาษาสากล” (Rao, 2019) โดยปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการของประเทศกว่า 67 ประเทศ(Kelly, 2022) ผู้คนใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งผู้ที่เป็นเจ้าของภาษาหรือผู้ที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาแต่ทุ่มเทเวลาให้กับการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งภาษาอังกฤษนั้นไม่เพียงแต่ทำให้ผู้คนสามารถสื่อสารกับผู้อื่นจากประเทศต่างๆได้เท่านั้น แต่ยังช่วยส่งเสริมอาชีพและการศึกษาของทุกคนด้วย (Naved, 2022) ทักษะภาษาอังกฤษในระดับสูงสามารถช่วยให้ผู้คนก้าวหน้าในชีวิตทั้งในด้านส่วนตัวและในสายอาชีพต่างๆรวมถึงอาชีพการเป็นนักสร้างสรรค์เนื้อหาออนไลน์อีกด้วย

อย่างไรก็ตามถึงแม้หลายๆ คนจะทราบดีว่าภาษาอังกฤษมีความสำคัญ แต่เมื่อมองไปที่ทักษะภาษาอังกฤษของคนไทยนั้นกลับพบว่าคนส่วนใหญ่ของประเทศนั้นมีทักษะทางภาษาอังกฤษที่ไม่สูงนักโดยจากผลการทดสอบทักษะการใช้ภาษาอังกฤษระดับชาติชี้ว่าทักษะการใช้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทยยังอยู่ในระดับที่ไม่น่าพึงพอใจเมื่อเทียบกับประเทศอื่น(วุฒิวงศา, 2014) ซึ่งข้อมูลนี้ยังคงสอดคล้องกับรายงานปัจจุบันจากสถาบันด้านภาษาอังกฤษระดับโลกอย่างสำนักงานจัดอันดับทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ หรือ Education First (EF) ที่ได้ออกมาจัดอันดับทักษะทางด้านภาษาอังกฤษของประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในปี พ.ศ. 2564 พบว่าประเทศไทยอยู่ในอันดับ 100 จาก 112 ประเทศทั่วโลกที่ไม่ได้ใช้อังกฤษเป็นภาษาหลักและเมื่อเทียบกับประเทศในเอเชียด้วยกันแล้วไทยได้คะแนนเพียงแค่อันดับที่ 22 จาก 24 ประเทศในเอเชีย

Global ranking of countries and regions

Very high proficiency		High proficiency		Moderate proficiency		Low proficiency		Very low proficiency	
1	Netherlands	14	Serbia	32	Hong Kong, China	59	Armenia	87	Afghanistan
2	Austria	15	Romania	33	Spain	60	Brazil	88	Uzbekistan
3	Denmark	16	Poland	34	Lebanon	61	Guatemala	89	Syria
4	Singapore	17	Hungary	35	Italy	62	Nepal	90	Ecuador
5	Norway	18	Philippines	36	Moldova	63	Ethiopia	90	Jordan
6	Belgium	19	Greece	37	South Korea	63	Pakistan	92	Mexico
7	Portugal	20	Slovakia	38	Belarus	65	Bangladesh	93	Myanmar
8	Sweden	21	Kenya	39	Albania	66	Vietnam	94	Angola
9	Finland	22	Estonia	40	Ukraine	67	Tanzania	94	Cameroon
10	Croatia	23	Bulgaria	41	Bolivia	68	Mozambique	96	Kazakhstan
11	Germany	24	Lithuania	42	Ghana	69	U.A.E.	97	Cambodia
12	South Africa	25	Switzerland	43	Cuba	70	Turkey	98	Sudan
13	Luxembourg	26	Latvia	44	Costa Rica	71	Morocco	99	Ivory Coast
		27	Czech Republic	44	Dominican Republic	72	Bahrain	100	Thailand
		28	Malaysia	44	Paraguay	73	Panama	101	Kyrgyzstan
		29	Nigeria	47	Chile	73	Venezuela	102	Oman
		30	Argentina	48	India	75	Algeria	103	Tajikistan
		31	France	49	China	76	Nicaragua	104	Saudi Arabia
				50	Georgia	77	Madagascar	105	Haiti
				51	Russia	78	Japan	106	Somalia
				52	Tunisia	79	Qatar	107	Iraq
				53	Uruguay	80	Indonesia	108	Libya
				54	El Salvador	81	Colombia	109	Rwanda
				55	Honduras	82	Sri Lanka	110	Democratic Republic of Congo
				56	Peru	83	Mongolia	111	South Sudan
				57	Macau, China	84	Kuwait	112	Yemen
				58	Iran	85	Egypt		
						86	Azerbaijan		

ภาพที่ 1 อันดับแสดงทักษะภาษาอังกฤษของประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก

ที่มา : https://www.ef.com/wwen/epi/

แม้แต่ในหลักสูตรการศึกษาของมหาวิทยาลัยเอง เช่น คณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่นักศึกษาจะต้องเรียนรายวิชาต่างๆ จำนวน 131 หน่วยกิต กลับมีวิชาภาษาอังกฤษเพียง 10 หน่วยกิตซึ่งเรียกได้ว่าไม่ถึง 10% และจากการสังเกตุของตัวผู้เขียนบทความก็พบว่านักศึกษาด้านการสื่อสารหลายๆ คนไม่ชอบและไม่เห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษในสายงานของตัวเอง ผู้เขียนบทความนี้จึงอยากนำเสนอความสำคัญ, ประโยชน์ที่ชัดเจนและแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับผู้ที่ต้องการเป็นผู้สร้างสรรค์เนื้อหามืออาชีพ

สิ่งนี้ไม่ใช่เรื่องเล็กน้อยอย่างที่หลายคนคิด การขาดทักษะและความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษนั้นสามารถส่งผลกระทบตั้งแต่การเรียนในระดับต้นสืบเนื่องไปถึงระดับมหาวิทยาลัยเช่นในกิจกรรมหรือชั้นเรียนที่ต้องมีการใช้ภาษาอังกฤษ นักเรียนจำนวนมากไม่ทำการพูดโต้ตอบและสื่อสารเพราะอายหรือกลัวผิด ทำให้ผู้สอนเองก็ไม่กล้าใช้กิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมจนท้ายที่สุดก็ส่งผลกระทบกับผู้เรียนโดยตรงในระยะยาวเพราะไม่สามารถนำทฤษฎีที่เรียนมาฝึกใช้จริงได้ จนขาดทักษะการใช้งานจริง (สังคะพันธ์, 2014) ซึ่งส่งผลต่อชีวิตในวัยทำงานอีก เช่นในปี 2016 ได้มีงานวิจัยเชิงคุณภาพกรณีศึกษาบริษัทอาร์วันอินเตอร์เนชั่นแนล (ประเทศไทย) จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทข้ามชาติที่มีหลายสาขาทั่วโลกประกอบธุรกิจด้านการนำเข้าและส่งออกยางพารา ผลงานวิจัยบ่งชี้ว่าทักษะภาษาอังกฤษทั้งสี่ด้านคือฟัง, พูด, อ่านและเขียนส่งผลต่อประสิทธิภาพในการทำงานของพนักงานอย่างมีนัยสำคัญโดยเฉพาะด้านการฟังและพูดที่ใช้บ่อยในการติดต่อสื่อสารกับลูกค้าและบริษัทสาขาในต่างประเทศและทางองค์กรเองก็ต้องการการพัฒนาในส่วนนี้เพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขันในตลาด (แก้วสุขศรี, 2016) ดังจะเห็นได้ว่าปัญหาด้านภาษาอังกฤษนั้นเป็นปัญหาที่ใหญ่และส่งผลตั้งแต่ระดับปัจเจกจนถึงระดับองค์กรเลยทีเดียว

2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อแสดงปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะทางภาษาอังกฤษของคนไทย

(2) เพื่อนำเสนอประโยชน์และความสำคัญของทักษะทางภาษาอังกฤษสำหรับผู้สร้างเนื้อหาออนไลน์

3. ทำไมคนไทยใช้ภาษาอังกฤษได้ไม่ดี และ ผลกระทบต่องานและอาชีพ

เมื่อพูดถึงทักษะภาษาอังกฤษคนไทยล้าหลังเมื่อเทียบกับประเทศอื่นๆ ในเอเชียและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยผลลัพธ์แสดงให้เห็นในแบบสำรวจและแบบทดสอบมากมายว่าคนไทยไม่เพียงแต่ไม่เข้าใจไวยากรณ์พื้นฐานอย่างถ่องแท้แต่ยังพูดและฟังไม่เก่งอีกด้วย นี่เป็นสิ่งที่ทำให้หลายคนสับสนเพราะแม้ว่าระบบการศึกษาจะไม่ให้ความสำคัญกับทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียนแต่การเน้นที่ไวยากรณ์และคำศัพท์อย่างน้อยก็ควรได้คะแนนสอบที่ดีของเด็กแต่กลับดูเหมือนว่ามันไม่ได้ผล ดังนั้นสาเหตุที่คนไทยพูดภาษาอังกฤษไม่ได้ จึงมีปัจจัยหลายประการตามคำกล่าวของ Abhasakun (2021) ประการแรกคือการศึกษาของประเทศไทยเป็นระบบการท่องจำ ในหลายโรงเรียน ผู้เรียนจะได้คัดลอกและจดจำสิ่งที่ครูเขียนบนกระดานโดยไม่ต้องสนทนาเพิ่มเติม ผู้เรียนไม่ได้เรียนภาษาอย่างเป็นธรรมชาติและพวกเขาไม่เคยนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ ดังนั้นไม่ว่าพวกเขาจะทำอะไรในชั้นเรียน พวกเขามักจะลืมอีกครึ่งหนึ่งในวันต่อมา

ประการที่สองทักษะการการคิดเชิงวิพากษ์หรือ Critical Thinking นั้นไม่ได้ถูกฝึกในโรงเรียน เมื่อผู้เรียนไม่ได้รับการสอนให้คิดด้วยตนเองพวกเขาจึงไม่เข้าใจโครงสร้างภาษาอังกฤษหรือการสร้างประโยคจริงที่มีความซับซ้อนเพื่อใช้สื่อสารความคิดของตน ทำให้เกิดความไม่มั่นใจในตนเองในการสื่อสารภาษาอังกฤษกับผู้อื่น

สาเหตุที่สามคือการศึกษาไทยให้ความสำคัญกับการเรียนไวยากรณ์มากเกินไป วิธีที่ผู้เรียนเรียนภาษาอังกฤษนั้นไม่เป็นธรรมชาติและไม่ใช่วิธีที่มนุษย์เรียนรู้ภาษาในชีวิตจริงๆทำให้เป็นเรื่องยากสำหรับผู้เรียนที่จะซึมซับภาษาเพราะพวกเขาไม่เคยได้ใช้และไม่รู้ว่าจะใช้ภาษาอังกฤษอย่างไร โดยผู้เรียนควรจะต้องได้สนทนาภาษาอังกฤษในหัวข้อและสถานการณ์ต่างๆจริงๆจึงจะเกิดการเรียนรู้ ส่วนอีกปัจจัยนึงคือการที่บางครั้งผู้สอนภาษาอังกฤษบางส่วนก็ได้รับการฝึกฝนที่ไม่ดีมาเช่นเดียวกัน แม้ว่าผู้สอนส่วนใหญ่จะทำงานหนักเพื่อผู้เรียนแต่มีเพียงไม่กี่คนที่มีทักษะในการสอนภาษาอังกฤษอย่างถูกต้อง เนื่องจากพวกเขานั้นเคยผ่านระบบโรงเรียนมัธยมที่

เหมือนกันและได้รับการศึกษาในมหาวิทยาลัยที่ไม่เพียงพอหรือไม่ได้มาตรฐานแบบเดียวกับประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษได้ดี

อีกปัจจัยหนึ่งก็คือการจ้างครูเจ้าของภาษาไม่มีคุณสมบัติที่เหมาะสมในการสอนเนื่องจากประเทศไทยมีเงินเดือนสำหรับครูต่ำจึงไม่มีเจ้าของภาษาที่มีคุณสมบัติเหมาะสมจำนวนมากที่สอนในประเทศไทย หลายคนอาจเป็นคนธรรมดาทั่วไปที่มีวุฒิการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยแต่พวกเขาไม่เคยได้รับการฝึกฝนให้เป็นครูและเรียนรู้วิธีการสอนภาษาอังกฤษอย่างถูกต้อง โดยในบทความของคุณอินทรชัย พาณิชกุล ได้มีบทสัมภาษณ์อาจารย์และพิธีกรรายการสอนภาษาชื่อดังอย่าง คริสโตเฟอร์ ไรท์ ส่วนหนึ่งที่ได้กล่าวไว้ว่าปัญหาของครูต่างชาติในเมืองไทยคือบางคนไม่ได้เป็นครูจริงๆ แต่เป็นเพียงผู้ที่พูดภาษาอังกฤษได้ แต่คนไทยจำนวนมากก็ไม่รู้เช่นกันว่าการสอนภาษาอังกฤษที่ดีเป็นยังไง หลายๆ สถาบันสอนภาษามองว่าแค่เป็นฝรั่งผมทองตาสีฟ้ามาสอนเป็นภาษาอังกฤษก็เพียงพอแล้ว ซึ่งบางครั้งผู้สอนไม่ใช่ผู้ที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ด้วยซ้ำ เช่น ชาวฮอลแลนด์ สเปน สวีเดน สุดท้ายการเรียนภาษาอังกฤษจึงไม่ได้ผล (ไรท์, 2558)

อีกหนึ่งปัจจัยคือกระทรวงศึกษาธิการของไทยเปลี่ยนแปลงหลักสูตรระเบียบการสอนและข้อกำหนดอยู่เสมอทำให้นักเรียนสับสนรวมถึงเงินเดือนครูที่ไม่สูงนักทำให้คนเก่งๆด้านภาษาไม่อยากเป็นครูผู้สอนภาษา

และปัจจัยที่สำคัญที่สุดก็คือทัศนคติของคนไทยที่มีต่อภาษาอังกฤษมีส่วนทำให้เกิดความล้มเหลวในการเรียนรู้ภาษาอย่างมาก ภาษาอังกฤษมักถูกมองว่าเป็นวิชาที่ยากและซับซ้อนรวมถึงผู้เรียนจำนวนมากยังไม่เห็นการประโยชน์ในชีวิตประจำวันโดยเฉพาะในวัยเรียน บางส่วนเองก็มองว่าเฉพาะผู้ที่มีสถานะทางฐานะหรือสังคมสูงกว่าเท่านั้นจึงจะเข้าถึงครูหรือสื่อการสอนเพื่อสื่อสารจริงได้นั้นส่งผลให้คนส่วนใหญ่ไม่อยากเรียนภาษาอังกฤษเพราะเป็นวิชาที่น่าเบื่อไม่อยากพูดภาษาอังกฤษเพราะพวกเขากลัวที่จะพูดอะไรผิดและถูกคนอื่นตัดสินมากเกินไปยิ่งแนวคิดเรื่องการกลัวเสียหน้าและการ Bully ล้อเลียนความผิดพลาดในการใช้ภาษา เป็นสิ่งหนึ่งที่คนไทยให้ความสำคัญจึงเป็นปัจจัยที่ทำให้คนไทยไม่สามารถพูดภาษาอังกฤษได้เมื่อเทียบกับประเทศอื่นๆ ในเอเชีย

4. ผลจากการขาดความสามารถทางภาษาอังกฤษต่อการทำงาน

จากที่ผู้เขียนได้วิเคราะห์ไปแล้วถึงปัจจัยที่ทำให้คนไทยไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ ในส่วนนี้เราจะเจาะลึกลงไปว่าการขาดทักษะทางภาษานั้นจะส่งผลต่ออาชีพการงานอย่างไรเพื่อเน้นย้ำให้เห็นถึงความสำคัญในทางปฏิบัติจริง

ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าภาษาอังกฤษมีความสำคัญต่อบริบทการทำงานทุกสายอาชีพในสังคมโลกมากขึ้นเรื่อยๆหากบุคคลใดต้องการมีความก้าวหน้าในอาชีพและเพิ่มโอกาสให้ตนเองจากองค์กรและบริษัททั่วโลกก็จำเป็นจะต้องมีทักษะที่ดีด้านภาษาอังกฤษเนื่องจากทุกวันนี้ภาคธุรกิจมีความเป็นสากลไร้พรมแดนมากขึ้นจากการพัฒนาของโลกออนไลน์ทำให้บริษัทและองค์กรต่างๆต้องการเข้าถึงลูกค้าทั้งในและต่างประเทศ พนักงานต้องสามารถพูดภาษาอังกฤษได้คล่องเพื่อที่จะกุมได้เปรียบผู้อื่น หากพนักงานสามารถพูดภาษาอังกฤษได้คล่องแคล่วก็หมายความว่าพวกเขาสามารถถ่ายทอดข้อความของพวกเขาได้อย่างชัดเจนและชัดเจนซึ่งสามารถสร้างความประทับใจครั้งแรกกับลูกค้าหรือลูกค้าได้มากขึ้นและเมื่อใครสามารถเข้าถึงลูกค้าหรือลูกค้าได้มากขึ้นก็จะมีโอกาสได้รับรายได้ที่สูงขึ้น กล่าวได้ว่านั่นคือวิธีการทำงานของตลาดโดยพื้นฐานนั่นเอง (Haque, 2022) หรือสำหรับผู้ที่ทำงานนอกระบบเช่นงานอิสระ ธุรกิจส่วนตัว ปัจจุบันก็สามารับงานผ่านระบบออนไลน์ได้จากทั่วมุมโลก เช่น เว็ปไซต์ Fiverr.com ซึ่งการพูดคุย ตกลงรายละเอียดกับลูกค้าก็ต้องใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลางนั่นเอง

ในทางตรงกันข้ามผู้ที่สื่อสารได้เพียงภาษาไทยเท่านั้น จะถูกจำกัดลูกค้าเป้าหมายไว้ได้แค่คนไทยจึงมักจะได้รับค่าจ้างที่ต่ำกว่าและมีโอกาสในการเติบโตในอาชีพจำกัด ที่สำคัญเมื่อพูดถึงข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อความก้าวหน้าของอาชีพหรือกิจการ ผู้ที่สื่อสารได้แต่ภาษาไทยจะสามารถเข้าถึงข้อมูลที่เป็นภาษาไทยหรือแปลเป็นภาษาไทยได้เท่านั้น ซึ่งหมายความว่าพวกเขาจะพลาดข้อมูลดีๆมากมายที่อยู่ทั่วโลกซึ่งนั่นเป็นการจำกัดการพัฒนาอาชีพหรือพัฒนาตนเองให้เติบโตอย่างชัดเจน

5. ประโยชน์ของความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษสำหรับผู้สร้างสรรค์เนื้อหาออนไลน์

ความสามารถด้านภาษาอังกฤษได้ทำให้ผู้สร้างสรรค์สื่อสามารถขยายขอบเขตของการรับและส่งข้อมูลออกไปได้กว้างไกลมากขึ้น ทำให้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้จากทั่วโลกและสามารถเชื่อมต่อกับทุกคนได้ง่ายขึ้น ซึ่งบทความส่วนนี้เราจะพูดถึงความสำคัญและประโยชน์ของทักษะภาษาอังกฤษต่อผู้สร้างเนื้อหาออนไลน์

5.1 ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตที่มากขึ้นและรวดเร็วขึ้น

ดังที่ผู้เขียนได้กล่าวไว้ก่อนหน้านี้ว่าในแง่ของวัตถุดิบสำหรับการสร้างสรรค์เนื้อหาหากผู้สร้างเนื้อหาสามารถเข้าถึงข้อมูลเพิ่มเติมบนอินเทอร์เน็ตได้นั้นก็จะมีข้อได้เปรียบมากกว่าผู้ที่ไม่สามารถทำได้ ยกตัวอย่างเช่น ผู้สร้างเนื้อหาภาษาไทยที่พูดได้เฉพาะภาษาไทยจะค้นหาแหล่งที่มาจากเว็บไซต์ภาษาไทยเท่านั้นเนื่องจากไม่มีทักษะภาษาอังกฤษที่เพียงพอจึงไม่สามารถแปลเนื้อหาภาษาอังกฤษในระดับที่ใช้งานได้ ซึ่งหมายความว่าหากต้องการหาข้อมูลสนับสนุน, รายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ, ข่าวสารเพิ่มเติม หรือ สิ่งเติมเต็มเนื้อหา พวกเขาต้องรอให้เว็บไซต์เหล่านั้นอัปเดตข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขากำลังมองหาในภาษาแม่ของตนเองเท่านั้น

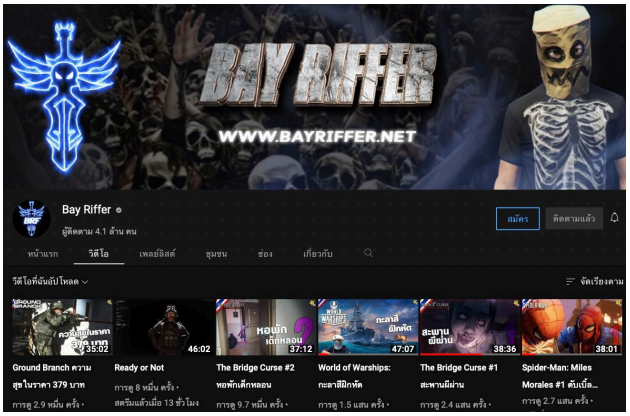
นอกจากนั้นผู้ที่มีทักษะทางภาษาอังกฤษที่ดีจะยังสามารถเข้าใจอย่างถ่องแท้ว่าบทความนั้นพยายามจะสื่อถึงอะไร ไม่เกิดการตีความผิดความหมายผู้ที่รู้ภาษาอังกฤษจึงสามารถเข้าถึงข้อมูลได้รวดเร็วและแม่นยำกว่าผู้ที่ไม่รู้ภาษาอังกฤษ (Haque, 2022) และพวกเขาสามารถได้แนวคิดและแรงบันดาลใจใหม่ๆ จากแหล่งข้อมูลต่างๆมากขึ้นเนื่องจากพวกเขาสามารถเข้าใจภาษาได้ในระดับที่สูง ส่วนคนที่ไม่รู้ภาษาอังกฤษในระดับที่สูงพอนั้นอาจจะเกิดการตีความผิดเพี้ยนไปได้ เช่นคำว่า “I couldn’t agree more.” ที่ผู้ไม่แตกฉานภาษามักแปลความว่าฉันไม่เห็นด้วยมากๆทั้งที่แท้จริงแล้วแปลว่าฉันเห็นด้วยอย่างยิ่งจนไม่สามารถเห็นด้วยมากกว่านี้ได้แล้ว (แบรดชอว์, 2560) ซึ่งนอกจากปัญหาในการแปลข้อมูลแล้วการสื่อสารด้วยการพูดการออกเสียงที่ผิดเพี้ยนไปก็ทำให้ผู้รับสารสับสนได้ เช่นคำว่า “Sword” ที่หลายๆ คนอ่านตามรูปว่า “สวอร์ด” ซึ่งผู้ฟังงงแน่นอนเนื่องจากความจริงแล้วต้องออกเสียงว่า “ซอร์ด” หรือในกรณีที่ทำคอนเทนท์ท่องเที่ยวแล้วไปพักโรงแรมหรูห้อง “Suite” ซึ่งหลายๆ คนเรียกว่า “ห้องสูท” ซึ่งไม่ถูกต้องและสร้างความสับสนให้ผู้ฟังอย่างแน่นอนเพราะการออกเสียงว่าสูทรูมนั้นแปลว่าห้องเก็บสูท คำนี้แท้จริงแล้วเราต้องเรียกห้องนี้ว่า “ห้องสวีท” นั่นเอง

โดยนอกจากความเข้าใจผิดแล้วด้านความหลากหลายของข้อมูลก็จำกัดหากขาดด้านภาษาอังกฤษโดยจะสามารถหาไอเดียได้จากแหล่งข้อมูลภาษาไทยเท่านั้นซึ่งจะทำให้เกิดความเสียเปรียบการแข่งขันในตลาดเนื้อหาออนไลน์ที่ดุเดือดของยุคปัจจุบันอย่างมาก

การที่ผู้ที่มีทักษะทางภาษาอังกฤษยอดเยี่ยมได้เปรียบนั้นนอกจากด้านปริมาณของข้อมูลและความเร็วในการได้รับข้อมูลแล้ว ยังได้เปรียบด้านความเร็วในการสามารถแปลภาษาและสื่อสารข้อมูลสู่ผู้รับสารได้ทันทีโดยเฉพาะในปัจจุบันที่เนื้อหาออนไลน์กำลังนิยมการไลฟ์สดหรือไลฟ์-สตรีมมิ่ง ซึ่งจากการที่ผู้เขียนสัมภาษณ์ส่วนตัวกับคุณสิริลักษณ์ กิ่งก้าน ตำแหน่ง Strategic Content Partnerships Manager YouTube Thailand ของบริษัทยูทูปประเทศไทยนั้น เธอได้บอกว่าการไลฟ์สดและการเล่นเกมนั้นเป็นห้าอันดับเนื้อหายอดนิยมและมาแรงที่สุด

ของประเภทเนื้อหาออนไลน์บนแพลทฟอร์มยูทูปประจำปี 2565 ผู้ที่ทำเนื้อหาประเภทนี้จะได้รับยอดรับชมและรายได้ที่สูง (สิริลักษณ์ กิ่งก้าน, การสื่อสารส่วนบุคคล, 1 กันยายน 2565)

ตัวอย่างที่ชัดเจนของผู้ที่เก่งภาษาอังกฤษและสามารถแปลได้อย่างรวดเร็วและตีความได้แตกฉานคือช่องยูทูป “Bay Riffer” ซึ่งมีผู้ติดตามถึง 4 ล้านคน โดยคุณเบย์เข้าของช่องนั้นสามารถนำเกมที่เพิ่งออกใหม่และยังไม่มีแปลไทยมาเล่นได้ก่อนคนอื่น นำมาเล่นและสตรีมโดยส่วนมากเกมที่ช้องนี้เล่นจะเป็นเกมแบบมีเนื้อเรื่อง ซึ่งสิ่งที่ช่อง Bay Riffer เหนือกว่าช่องอื่นคือการไม่ใช่แค่เล่นๆไปให้เกมจบ แต่จะค่อยๆเล่นไปด้วยแปลคำพูด แปลเอกสาร แปลเนื้อหาในเกมไปด้วย ทำให้ผู้ชมเพลิดเพลินและเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งกว่าช่องอื่นๆ ซึ่งหากไม่มีทักษะภาษาที่ดีนั้นจะไม่สามารถแปลคำพูดอันรวดเร็วหรือข้อความขนาดยาวในเกมได้ทันใจอย่างแน่นอน



ภาพที่ 2 แสดงหน้าแรกของช่อง Bay Rifffer

ที่มา : https://www.Youtube.com/c/Riffer333/

5.2 เนื้อหาภาษาอังกฤษจะเข้าถึงผู้ชมได้มากขึ้น

ปฏิเสธไม่ได้ว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนมากมักจะเลื่อนผ่านถ้อยคำที่พวกเขาไม่เข้าใจในการค้นหาจากข้อมูลของ Stephens (2022) กว่า 60 เปอร์เซ็นต์ของผู้บริโภคนั้นไม่ค่อยหรือไม่เคยซื้อ, อ่าน หรือบริโภคข้อมูลจากเว็บไซต์ที่ใช้ภาษาที่พวกเขาไม่เข้าใจ ซึ่งในด้านเนื้อหาออนไลน์เช่น YouTube เมื่อผู้ใช้ทั่วโลกส่วนใหญ่เข้าใจภาษาอังกฤษ เนื้อหาที่ใช้ภาษาอังกฤษก็จะมีโอกาสมากขึ้นในการเข้าถึงผู้ชมทั่วโลก เมื่อชาวต่างชาติค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตและสะดุดกับช่อง พวกเขาจะสะดุดตา คลิก และมีส่วนร่วมกับเนื้อหาการค้นหาได้ง่ายขึ้นหากชื่อและทุกอย่างมีภาษาอังกฤษอยู่ในนั้น นอกจากนี้ในระบบของ YouTube ในปัจจุบันผู้สร้างสรรค์เนื้อหาออนไลน์สามารถจัดเตรียมเนื้อหาเวอร์ชันแปลจากภาษาแม่เป็นภาษาอังกฤษเข้าไปในระบบได้ เพื่อเพิ่มศักยภาพด้าน SEO (Search Engine Optimization) ของช่องได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งเมื่อวิดิโอมี SEO ที่ดีนั้นก็จะทำให้ถูกค้นหาได้มากขึ้น และถูกระบบแนะนำไปสู่คนจำนวนมากขึ้นได้อีกด้วย เช่นการเพิ่มชื่อหรือคำบรรยายภาษาอังกฤษสามารถเพิ่มอัตราการเข้าชมช่อง YouTube ได้อย่างน่าอัศจรรย์ (สิริลักษณ์ กิ่งก้าน, การสื่อสารส่วนบุคคล, 1 กันยายน 2565)

ผู้ชมสามารถเห็นผู้สร้างเนื้อหาเหล่านั้นที่มีเนื้อหาเป็นภาษาอังกฤษด้วย SEO จึงสามารถดึงดูดผู้ชมจากทั่วโลกไม่เพียงแต่จากประเทศที่ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการแต่จะดึงดูดผู้คนจำนวนมากทั่วโลกที่ส่วนใหญ่เข้าใจภาษาอังกฤษ จากข้อมูลของ Lau (2022) การตลาดเนื้อหาหลายภาษาช่วยให้ผู้สร้างเนื้อหาดึงดูดผู้ใช้ทั่วโลกและผู้ใช้ปลายทางที่พูดภาษาต่างกัน กลยุทธ์นี้เป็นวิธีที่คุ้มค่าและไว้วางใจได้ในด้านประสิทธิภาพการดึงดูดลูกค้า

ซึ่งเนื้อหาที่เป็นภาษาอังกฤษนั้นไม่เพียงแต่มีประสิทธิภาพสำหรับสื่อวิดีโอเท่านั้น แต่ยังรวมถึงเนื้อหาทุกประเภท เช่น บล็อก โพสต์ในโซเชียลมีเดีย หรือ เว็ปไซต์

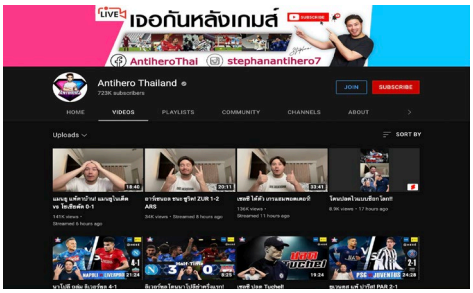
5.3 เพิ่มโอกาสในการทำงานร่วมกันกับผู้สร้างเนื้อหาคนอื่นจากทั่วโลก

ผู้สร้างเนื้อหาออนไลน์ที่พูดภาษาอังกฤษได้มีโอกาสเชื่อมต่อกับผู้สร้างเนื้อหารายอื่นๆ ทั่วโลกมากขึ้น พวกเขาสามารถใช้สิ่งนี้เป็นโอกาสในการทำงานร่วมกับผู้สร้างเนื้อหาจากต่างประเทศเพื่อเพิ่มจำนวนการดูและแฟนๆ ตามที่ YouCollab Inc. (2017) ได้กล่าวไว้ว่าการทำงานร่วมกันของผู้สร้างที่มีความหลากหลายก่อให้เกิดประโยชน์มากมาย ประการแรกคือการช่วยให้ผู้สร้างเนื้อหาเข้าถึงกลุ่มผู้ชมกลุ่มใหม่ได้มากขึ้น กล่าวคือเหมือนการแลกเปลี่ยนกลุ่มผู้ชมของผู้ที่เข้ามาร่วมกันสร้างเนื้อหาทำให้ต่างฝ่ายต่างได้ผู้ชมที่เพิ่มขึ้น เป้าหมายของการทำงานร่วมกันคือการโน้มน้าวให้ผู้ชมของบุคคลอื่นเริ่มดูเนื้อหาของคุณ

ประการต่อมาคือการร่วมมือกันสามารถช่วยให้ผู้สร้างเนื้อหาสร้างเนื้อหาที่ดี และแปลกใหม่ขึ้นได้ เนื่องจากทั้งสองฝ่ายสามารถสร้างความสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ ในประเทศไทยเองหลายๆ ช่องก็มีการร่วมกันทำตอนพิเศษโดยมักเรียกว่ามา “Collabs” กัน เช่นช่อง “Worldfriend” ที่จะนำครีเอเตอร์หลากหลายประเทศมาคุยกันเกี่ยวกับความแตกต่างของวัฒนธรรม ซึ่งใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการสื่อสารของช่อง เมื่อได้ Collabs กับผู้สร้างทั่วโลกก็ยิ่งเพิ่มผู้ติดตามเพิ่มขึ้นจากแฟนๆเหล่านั้น เกิดความพิเศษและความสร้างสรรค์ใหม่ๆ ให้เนื้อหาได้มากกว่าแค่การร่วมมือในประเทศ นอกจากนี้เมื่อผู้สร้างเนื้อหาผ่านกระบวนการทำงานร่วมกันแต่ละฝ่ายมักจะเรียนรู้กลเม็ดและเคล็ดลับการสร้างเนื้อหาจากอีกฝ่ายหนึ่งเพื่อพัฒนาเนื้อหาของตนเองให้ดียิ่งขึ้นได้ภายหลังอีกด้วย

5.4 ตัวอย่างคอนเทนต์ครีเอเตอร์ที่ประสบความสำเร็จเพราะภาษาอังกฤษ

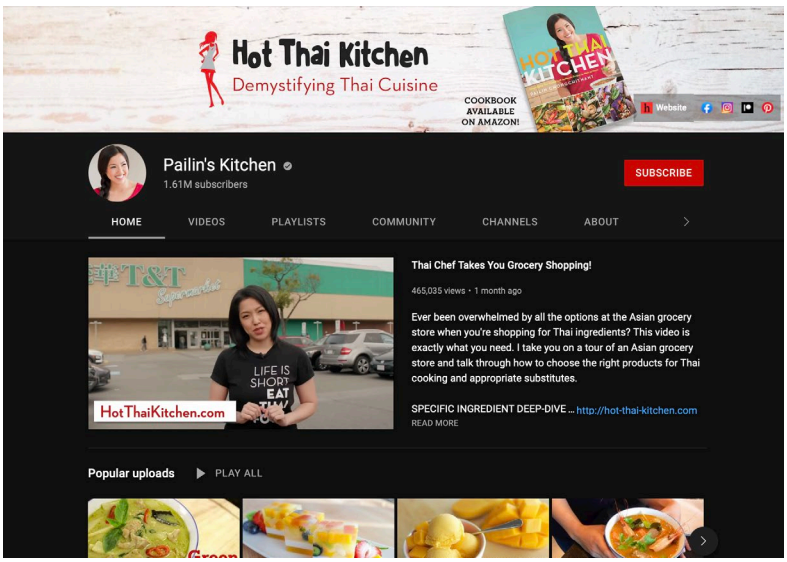
ความสามารถในการเข้าใจภาษาอังกฤษมีส่วนสนับสนุนความสำเร็จของ You tuber ชาวไทยหลายคน โดยตัวอย่างแรกแรกคือสายกีฬาเช่น ช่อง “Antihero Thailand” ซึ่งเป็นผู้สร้างเนื้อหาออนไลน์ประเภทข่าวและการวิเคราะห์กีฬาประเภทฟุตบอลในปัจจุบันมีผู้ติดตามกว่า 7แสนคน โดยสเตฟานเจ้าของช่องสามารถใช้ทักษะทางภาษาอังกฤษที่ยอดเยี่ยมเสพข้อมูลรวมถึงแปลข่าวกีฬาจากข่าวต่างชาติ, บทความต่างแระเทศ และบทวิเคราะห์จากต้นทางภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยซึ่งหลายช่องที่เป็นเนื้อหาด้านกีฬาใช้วิธีนี้เช่นกันตัวอย่างเช่นช่องยูทูป “iSoonChannel”, “โคตรแอ็คทันข่าวลิเวอร์พูล เป็นต้น ทำให้ช่องตัวอย่างเหล่านี้มีเนื้อหาที่รวดเร็วและลึกกว่าช่องกีฬาอื่นๆ หลายช่องและสร้างเนื้อหาได้จำนวนมากจากปริมาณข้อมูลภาษาอังกฤษบนโลกออนไลน์



ภาพที่ 3 แสดงหน้าแรกของช่อง Antihero Thailand

ที่มา : https://www.Youtube.com/c/AntiheroThailand65

อีกหนึ่งตัวอย่างที่ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี เช่น ช่อง “Pailin’s kitchen” ไพลินเป็นยูทูปเบอร์ชาวไทยที่ใช้การสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษในวิดีโอของเธอเพื่อสอนคนทั่วโลกถึงวิธีทำอาหารไทย ช่องของเธอนั้นเป็นตัวอย่างว่าการใช้ภาษาอังกฤษสามารถช่วยให้เนื้อหาที่สร้างผู้คนเข้าถึงผู้คนจากทั่วโลก เนื่องจากปัจจุบันเธอมีสมาชิกถึง 1.6 ล้านคนและช่องของเธอยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 4 แสดงหน้าแรกของช่อง Pailin’s kitchen

ที่มา : https://www.Youtube.com/c/PailinsKitchen

ถึงแม้มีผู้สร้างเนื้อหาออนไลน์จำนวนหนึ่งที่สามารสร้างสรรค์เนื้อหาที่ยอดเยี่ยมได้แม้จะไม่มีทักษะด้านภาษาอังกฤษแต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าหากต้องการแข่งขันในระดับโลกหรือยกระดับเนื้อหาของตนเองขึ้นไปให้มีความหลากหลาย ความสามารถทางภาษาอังกฤษก็เป็นหนึ่งในอาวุธที่จะใช้ต่อสู้บนสังเวียนเนื้อหาออนไลน์ที่ดุเดือดได้อย่างดี ซึ่งนอกจากประโยชน์ที่เกิดกับตนเองแล้วเมื่อผลงานออกไปสู่สากลก็สามารถสร้างชื่อเสียงให้ประเทศได้ด้วย ชาวต่างชาติที่ได้รับชมหากเกิดความสนใจในสื่อไทยหรือประเทศไทยอาจต้องการรับชมเนื้อหาอื่นเพิ่มเติม ในช่องไทยอื่นๆ ทำให้ได้รายได้จากโฆษณาต่างชาติเข้าสู่ครีเอเตอร์ไทยด้วย

6. แนวทางการพัฒนาภาษาของผู้สร้างสรรค์เนื้อหาออนไลน์

ปัจจัยแรกที่สำคัญมากคือ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาด้านการผลิตเนื้อหา จะต้องมีความจริงจังและเห็นถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มการกระตุ้นให้มีการใช้ภาษาอังกฤษในการเรียนหรือทำชิ้นงาน มีชั้นเรียนพิเศษสำหรับผู้ที่ต้องการฝึกทักษะโดยผู้สอนที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงช่วยกันถ่ายทอดให้ผู้เรียนด้านการสร้างเนื้อหาออนไลน์ตะหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษต่ออาชีพการทำงาน

ในส่วนของตัวผู้สร้างเนื้อหาเองนั้นนอกเหนือจากการรอพึ่งระบบการศึกษาแล้ว วิธีที่มีประสิทธิภาพที่สุดในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษคือ การหัดใช้ภาษาอังกฤษอย่างเต็มที่และพยายามสนทนาเป็นภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน นอกจากการเขียนและการอ่านแล้วหากต้องการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษไปอีกระดับจะต้องใช้ภาษาอังกฤษแบบโต้ตอบและฝึกฝนทักษะการพูดของตนเอง ทุกวันนี้มีแอพพลิเคชั่นมากมายให้ผู้คนใช้ค้นหา

เพื่อนออนไลน์ หรือจะฝึกพูดกับตัวเองในกระจกหรือบันทึกเสียงพูดภาษาอังกฤษก็ได้ อย่างไรก็ตามวิธีที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือการหาคู่สนทนาโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเจ้าของภาษา เพื่อให้พวกเขารู้ว่าเมื่อใดที่พวกเขาสื่อสารผิดพลาดและควรปรับปรุงอย่างไรเพื่อให้คู่สนทนาอีกฝ่ายสามารถเข้าใจการสนทนาได้ (Kobelka, 2022)

ค่อยๆ เรียนรู้และสะสมคำศัพท์จากกิจกรรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน พยายามเข้าใจคำศัพท์จากวลีหรือบริบทการใช้ในธรรมชาติจริงๆ มากกว่าการท่องไปเรื่อยๆ แบบนกแก้วนกขุนทองทำให้เมื่อใช้งานภาษาจริงแล้วทำให้ไม่เป็นธรรมชาติและสื่อสารไม่เข้าใจ คนจำนวนมากมักคิดว่าการใช้ศัพท์ยากๆ จะทำให้ดูเท่และเก่งแต่กลับทำให้พวกเขาสื่อสารได้ไม่มีประสิทธิภาพหรือฟังไม่เป็นธรรมชาติ(Alturkmani, 2022)

ปัญหาของคนไทยหลายๆคนคือกลัวที่จะทำผิดพลาดและคิดว่าคนอื่นอาจตัดสินพวกเขา ผู้สร้างเนื้อหาออนไลน์ที่กำลังฝึกภาษาต้องเลิกกังวลเกี่ยวกับสิ่งที่คนอื่นจะคิดหรือวิจารณ์ และเน้นไปที่การเติบโตและการปรับปรุงทักษะตนเอง โดยการฝึกภาษานั้นแน่นอนว่าผลลัพธ์ไม่ได้เกิดขึ้นได้ในเวลาอันรวดเร็วแต่ต้องใช้ความพยายาม และความสม่ำเสมอ และผู้ที่ไม่ละความพยายามในที่สุดจะต้องเห็นผลลัพธ์ที่ดีอย่างแน่นอน

7. สรุป

ด้วยระบบการศึกษาที่เน้นการท่องจำ, การขาดทักษะการคิดเชิงวิพากษ์, การขาดแคลนผู้สอนที่เหมาะสมและสำคัญที่สุดคือทัศนคติต่อภาษาอังกฤษของคนไทยนั้นเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้ทักษะภาษาอังกฤษที่ไม่ดีนักทั้งที่ทักษะทางภาษาเหล่านี้สร้างความได้เปรียบในชีวิตทั้งการเรียนและการทำงานโดยเฉพาะสำหรับผู้สร้างเนื้อหาออนไลน์นั้น ความสามารถเข้าใจภาษาอังกฤษและใช้งานได้อย่างถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญโดยเฉพาะผู้ที่ต้องการค้นหาแนวคิดและข้อมูลใหม่ๆอยู่เสมอเพื่อสร้าสรรค์เนื้อหาที่แปลกใหม่รวมถึงการเพิ่มจำนวนผู้ชมและรายได้ของตนเองโดยหากต้องการเพิ่มโอกาสประสบความสำเร็จมากขึ้นในฐานะผู้สร้างเนื้อหาออนไลน์ภาษาอังกฤษเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ช่วยเพิ่มโอกาสในการก้าวไปสู่สิ่งนั้น ซึ่งนอกจากประโยชน์ที่เกิดกับตนเองแล้วเมื่อผลงานออกไปสู่สากลก็สามารถสร้างชื่อเสียงและรายได้ให้ประเทศไทยอีกด้วย อย่างไรก็ตามปัญหาคือคนจำนวนมากยังพูดภาษาอังกฤษไม่ได้และไม่เข้าใจถึงความสำคัญอย่างแท้จริงทั้งๆที่การฝึกฝนด้วยตนเองนั้นปัจจุบันสามารถทำได้ง่ายมาก ทั้งนี้โลกของเนื้อหานั้นมีเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอและผู้สร้างเนื้อหาต้องเริ่มมองหาวิธีพัฒนาตนเองให้ทันโลกผ่านสื่อกลางอย่างภาษาอังกฤษเพื่อความสำเร็จอย่างยั่งยืนต่อไป

8. ข้อเสนอแนะ

6.1 ถึงแม้ว่าในปัจจุบันจะมีตัวช่วยมากมายในการแปลภาษา แต่การใช้งานได้อย่างเป็นธรรมชาตินั้นจะต้องใช้ทักษะของผู้ใช้งานเครื่องมือเหล่านั้นด้วยจึงเกิดประสิทธิภาพสูงสุด ดังนั้นจึงไม่ควรละเลยการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อกระบวนการทำงานที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

6.1 ทั้งองค์กรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาควรให้ความสำคัญและเพิ่มการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาควบคู่ไปกับการเรียนในหลักสูตรด้านการผลิตสื่อสำหรับนักสร้างสรรค์สื่ออย่างจริงจังมากยิ่งขึ้นเพื่อสร้างนักสื่อสารมืออาชีพที่สามารถผลิตผลงานสู่สากล สร้างชื่อเสียงและรายได้ให้ประเทศไทย

6.3 แม้การผลิตเนื้อหาที่ประสบความสำเร็จทักษะทางภาษาเป็นอาวุธหนึ่งที่สำคัญอย่างมาก แต่ก็ต้องไม่ละเลยหัวใจหลักอื่นๆ ในการสร้างสรรค์สื่อประกอบไปด้วยเช่นเดียวกันเนื้อหาออนไลน์จึงจะประสบความสำเร็จ

9. เอกสารอ้างอิง

ชวลิต แก้วสุขศรี. (2559). *อิทธิพลการใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารที่มีต่อประสิทธิภาพในการทำงานของพนักงานในบริษัทข้ามชาติ กรณีศึกษาบริษัทอาร์วันอินเตอร์เนชั่นแนล(ประเทศไทย) จำกัด.* สารนิพนธ์ปริญญาธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

ณภัทร วุฒิวงศา. (2557). กลยุทธ์สร้างแรงจูงใจ: การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ. *วารสารนักบริหาร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 34*(1), 89-97.

สุทัศน์ สังคะพันธ์. (2014). *นวัตกรรมการเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียนและทักษะในศตวรรษที่ 21 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก

อดัม แบรดชอว์. (2560). *It Couldn't Be Better! แปลว่าอะไร ใช้อย่างไร* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 4 กันยายน 2565, จาก: http://www.ajarnadam.tv/blog/it-couldnt-be-better.

อินทรชัย พาณิชกุล. (2558). *"ครูสอนภาษาอังกฤษ"...วิกฤตการศึกษาไทย?* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 2 กันยายน 2565, จาก: https://www.posttoday.com/politic/report/402500.

Abhasakun, T. (2021). *What's causing Thailand's poor English language proficiency?* [Online]. Retrieved Sep 8, 2022 from: https://southeastasiaglobe.com/thailand-english-teaching.

Alturkmani, L. (2022). *Best Ways to Improve English Skills for Free* [Online]. Retrieved Sep 17, 2022 from: https://hub.thestudent.world/best-ways-to-improve-english-skills-for-free.

Antihero Thailand. (2022). *Home.* [Youtube Channel] [Online]. Retrieved Sep 8, 2022 From: https://www.Youtube.com/c/AntiheroThailand65.

Bay Riffer. (2022). *Home.* [Youtube Channel] [Online]. Retrieved Sep 5, 2022 From: https://www.Youtube.com/c/Riffer333.

Education First. (2564). *The world's largest ranking of countries and regions by English skills* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 2 กันยายน 2565, จาก: https://www.ef.com/wwen/epi.

Haque, A. (2022). *Why English is Important for Career Growth?* [Online]. Retrieved Sep 8, 2022 from: https://intellectualgyani.com/why-english-is-important-for-career.

Kelly, R. (2022). *The Importance of English: 5 Ways the Language Can Change Your Life* [Online]. Retrieved Sep 5, 2022 From: https://www.fluentu.com/blog/english/importance-of-english-language.

Kobelka, L. (2022). *7 Ways to Quickly Improve Your English Language Skills* [Online]. Retrieved Sep 12, 2022 from: https://www.topuniversities.com/student-info/studying-abroad/7-ways-quickly-improve-your-english-language-skills.

Lau, G. (2022). 5 *Steps to Creating a Multilingual Content Marketing Strategy That'll Help Expand Your Reach* [Online]. Retrieved Sep 10, 2022 from: https://labs.lilt.com/5-steps-to-multilingual-content-marketing.

Naved, Z. (2022). *6 Reasons Why Knowing English Is Important in Today's World* [Online]. Retrieved Sep 8, 2022 From: https://owlcation.com/humanities/importanceofenglishlanguage.

Pailin's kitchen. (2022). *Home.* [Youtube Channel] [Online]. Retrieved Sep 8, 2022 From: https://www.Youtube.com/c/PailinsKitchen.

Rao, Parupalli. (2019). *The Role of English as a Global Language, 4*, 65-79.

Stephens, H. (2022). *5 reasons why translated content is so important in 2021* [Online]. Retrieved Sep10, 2022 from: https://www.getsubly.com/post/5-reasons-why-translated-content-is-so-important-in-2021.

กลวิธีในการพัฒนาการแสดงละครฟ้อนล้านนา เรื่อง พรหมจักร ของกฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ

PERFORMANCE DEVELOPMENT STRATEGIES : "PHROMA CHAK" THE LANNA DANCE DRAMA BY KRIT CHAISINBOON

นายดิฐดา นุชบุษบา

คณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชาสื่อสารการแสดง มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

E-mail: dithada.nu@spu.ac.th

บทคัดย่อ

เนื้อหาในบทความต่อไปนี้ ผู้เขียนต้องการนำเสนอกลวิธีในการพัฒนาการแสดงละครฟ้อนล้านนา เรื่อง พรหมจักร ซึ่งเป็นผลงานของกฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากหนังสือวรรณกรรมล้านนาชาดกนอกนิบาต เรื่อง พรหมจักร หรือรามเกียรติ์ฉบับสำนวนภาษาล้านนาไทย แผนกล้านนาคดีศึกษา ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ นำมาสร้างสรรค์ในรูปแบบละครฟ้อนล้านนา ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2565) เนื่องจากการแสดงชุดนี้มีการจัดแสดงหลายครั้ง ทำให้กฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ พยายามแสวงหาแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงการแสดง เกิดเป็นกลวิธีในการพัฒนาการแสดงให้มีพลวัต กล่าวคือ พัฒนาการแสดงอย่างไม่หยุดนิ่ง มีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงองค์ประกอบของการแสดงอยู่เสมอ อันประกอบด้วย 1. เนื้อเรื่อง ยังคงวิธีการดำเนินเรื่องราวตามวรรณกรรมต้นฉบับ แต่ปรับให้มีความกระชับ น่าติดตาม พัฒนาการแสดงโดยแทรกการแสดงประเภทฟ้อนหรือชุดระบำประกอบการแสดงเพิ่มเติม เพื่อสื่อความหมายและสร้างสีสันให้กับการแสดงในแต่ละครั้งไม่ซ้ำกัน 2. นักแสดง มีการพัฒนาทักษะให้นักแสดงมีความสามารถสูงขึ้นและมีการสร้างนักแสดงรุ่นใหม่ 3. การออกแบบลีลา ใช้วิธีการพัฒนาท่าฟ้อนล้านนาดั้งเดิมโดยใช้ทฤษฎีการเคลื่อนไหวร่างกายแบบตะวันตกสร้างสรรค์เป็นฟ้อนล้านนาสมัยใหม่ที่มีลีลาพลิ้วไหว ทรงพลัง 4. เครื่องแต่งกาย พัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกายแบบล้านนาดั้งเดิมให้มีความแปลกใหม่ตามกระแสนิยมในแต่ละยุคสมัย 5. ดนตรี พัฒนาจากดนตรีวงปี่พาทย์ล้านนาดั้งเดิมเป็นเพลงล้านนาร่วมสมัย 6.ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง มีการประยุกต์วัสดุอุปกรณ์ประกอบฉากให้มีความสวยงามเพิ่มมากขึ้น ซึ่งกลวิธีในการพัฒนาการแสดงอาศัย การสังเกตจากผลงานการแสดงในอดีต การค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม ความรู้และประสบการณ์ในการทำงานของกฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ ตลอดจนการคำนึงกระแสนิยมของงานออกแบบเพื่อการแสดงตามกาลสมัย ทำให้การจัดการแสดงละครฟ้อนล้านนา เรื่อง พรหมจักร ในแต่ละครั้งมีความแปลกใหม่ ทันสมัย ได้รับการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง อาจารย์ และผู้ชมทั่วไป

คำสำคัญ: กลวิธีในการพัฒนาการแสดง, ละครฟ้อนล้านนา, พรหมจักร

ABSTRACT

This article aimed to present Lanna performance development strategies entitled "Phromachak" by Krit Chaisinboon. This performance was inspired by Chadok Nok Nibat of Lanna literature entitled "Phromachak" or Ramayana in Lannna Thai language. The story has been brought to create a performance as a Lanna dance drama

by Division of Lanna Studies, Department of Thai Language, Faculty of Humanities, Chiang Mai University since 2001 until present.

The performance was frequently presented, making the producer find any other guidelines to improve performance. It is a strategy to develop acting dynamics, that is, to develop performances constantly. There is an update The elements of the show are always changing, including: 1. The story Still the way the story is carried out according to the original literature. but adjusted to be concise and engaging. Develop the show by inserting additional types of dance performances or dance costumes for the show. To convey meaning and create a unique color for each show. 2. Actors have to develop skills for actors to be more talented and recruit new actors. 3. Style design using methods to develop traditional Lanna dance moves using Western body movement theory Create a modern Lanna style. with a swaying, powerful style. 4. Costume Developing the design of traditional Lanna costumes to be novelty according to the popular trends in each era. 5. Music has evolved from the traditional Lanna Piphat orchestra to contemporary Lanna music. 6. Scenes and props The props materials are applied to be more beautiful.

The tactics in the development of performances are based on observations from past performances. further research Design and rehearsal of performances by using knowledge and experience of Krit Chaisilboon's work as well as taking into account the current trends of design work for contemporary performances. This made the management of the Lanna dance drama "Phrom Chak" each time to be novel, modern, and accepted by the Performing arts professionals, teachers and general audiences

Keywords: Strategies, Phromachak

1. บทนำ

ศิลปะการแสดงคือมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบต่อกันมาเป็นเวลานาน มีกระบวนการสร้างสรรค์ คัดเลือก ปรับปรุง เปลี่ยนแปลงหรือผลิตสร้างขึ้นมาใหม่ตามยุคตามสมัย แตกต่างกันไปตามแต่ละท้องที่จนกลายเป็นผลงานทางวัฒนธรรมส่งต่อสู่ชนรุ่นหลัง ในปัจจุบันการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงมีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้นตามความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้มีผลงานการแสดงมากมายที่เกิดขึ้นจากผู้สร้างสรรค์ผลงานกลุ่มต่างๆ ซึ่งมีทั้งบุคคล กลุ่มบุคคล และองค์กร เช่น นักแสดง ศิลปินอิสระ กลุ่มหรือทีมงานการแสดง บริษัทรับจัดการแสดง สถาบันการศึกษา ตลอดจนหน่วยงานภาครัฐ ต่างมีรูปแบบ เทคนิค และวิธีการในการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานศิลปะการแสดงแตกต่างกันออกไปตามแนวทาง ความถนัด และความสนใจ อาทิ การแสดงแนวอนุรักษ์ การแสดงพื้นเมือง การแสดงร่วมสมัย เป็นต้น ซึ่งผลงานการแสดงแต่ละประเภทต่างก็มีโอกาส พื้นที่หรือเวทีในการแสดงของตนเอง ดังที่ มาลินี อาชายุทธการ กล่าวว่า ในการจะสร้างงานขึ้นมาสักชุดหนึ่ง สิ่งแรกที่เป็นตัวการที่จะทำให้เกิดผลงานก็คือ โอกาส โอกาสที่ว่านี้จะบอกถึงวัตถุประสงค์ (มาลินี อาชายุทธการ, 2557) เช่น การแสดงที่เป็นผลงานสร้างสรรค์ของสำนักการสังคีต กรมศิลปากร ซึ่งเป็นหน่วยงานภาครัฐมีวัตถุประสงค์เพื่ออนุรักษ์และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมระดับชาติ ผลงานการแสดงศิลปนิพนธ์ของนักศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาวิจัยทางวิชาการหรือประกวดแข่งขัน ผลงานการแสดงสร้างสรรค์ของกลุ่ม ทีมงาน บริษัท มีวัตถุประสงค์เชิงธุรกิจ หรือ ศิลปินอิสระสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสร้างชื่อเสียงและตัวตน เป็นต้น จะเห็นได้ว่ากระบวนการ

สร้างสรรค์ผลงานการแสดงมีมิติที่หลากหลายทั้งรูปแบบ วัตถุประสงค์ โอกาส ทำให้เกิดมาตรฐานในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงและเป็นการแข่งขันไปในตัว ผู้สร้างสรรค์ผลงาน จึงพยายามที่พัฒนาผลงานการแสดงของตนเองโดยอาจใช้วิธีการจุดประกายความคิดใหม่ วิธีปรับปรุงพัฒนาจากงานเดิมให้มีรูปแบบใหม่น่าสนใจยิ่งขึ้น หรือวิธีการนำเสนอจุดที่น่าสนใจของงานเดิมเพียงบางจุดแล้วขยายสร้างสรรค์ให้เกิดงานใหม่ ซึ่งไม่ว่าจะวิธีใดก็ตามล้วนแล้วแต่เป็นความพยายามที่จะสร้างสรรค์ผลงานการแสดงให้เป็นที่น่าสนใจ น่าจับตามอง ได้รับการยอมรับจากผู้ชม (สุรพล วิรุฬหรักษ์, 2547)

ผู้เขียนได้ศึกษาข้อมูลจากการสังเกตผลงานการสร้างสรรค์การแสดงละครฟ้อนล้านนา เรื่อง พรหมจักร ของกฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ จากวิดีโอย้อนหลังตั้งแต่ปี 2544-2565 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ และข้อมูลจากงานวิจัยและแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์และพัฒนาการแสดง รวมถึงแนวคิดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อมาอธิบายถึงกลวิธีการพัฒนาการแสดงในแง่มุมและองค์ประกอบต่างๆ

2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อศึกษากลวิธีการพัฒนาการแสดงละครฟ้อนล้านนา เรื่อง พรหมจักร ของ กฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ

3. หัวข้อ (1) กฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ กับ ละครฟ้อนล้านนา เรื่อง พรหมจักร

กฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ นักแสดงและศิลปินอิสระที่มีความเชี่ยวชาญในด้านศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ การละคร และการขับร้อง โดยเฉพาะด้านการฟ้อนล้านนา มีภูมิลำเนาอยู่จังหวัดเชียงราย ในวัยเด็กมีความสนใจและใฝ่ศึกษาหาความรู้ในด้านการฟ้อนล้านนา และการเล่นดนตรีพื้นเมืองล้านนา ได้เรียนรู้ท่าฟ้อนล้านนาจากแม่ครูช่างฟ้อนในหมู่บ้าน และจากการเรียนการสอนโรงเรียนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา จนมีความสามารถออกแสดงในเทศกาลงานบุญต่างๆ หลายครั้ง เมื่อจบการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จึงเดินทางมาศึกษาต่อ ณ มหาวิทยาลัยรามคำแหง กรุงเทพมหานคร ได้เข้าร่วมชมรมศิลปวัฒนธรรมล้านนา นำความสามารถในการแสดงฟ้อนล้านนาของตนมาแสดงและถ่ายทอดให้กับเพื่อนนักศึกษา มีโอกาสจัดการแสดงในงานของมหาวิทยาลัยและงานภายนอกหลายครั้ง ต่อมามีโอกาสฝากตัวเป็นศิษย์กับครูเล็ก ภัทราวดี มีชูธน ผู้ก่อตั้งโรงละครภัทราวดีเธียเตอร์ในขณะนั้น จึงมีโอกาสได้เรียนรู้ศิลปะการแสดงแขนงต่างๆ อาทิ ศิลปะการละครตะวันตก การขับร้องโอเปร่า ศิลปะการแสดงสมัยใหม่ เป็นต้น จากนั้นจึงนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์สร้างสรรค์การแสดงหลายชุด หนึ่งในนั้นคือ ละครฟ้อนล้านนา เรื่อง พรหมจักร ที่ได้แนวคิดมาจากกวรรณกรรมล้านนาชาดกนอกนิบาต เรื่องพรหมจักร หรือรามเกียรติ์ฉบับสำนวนภาษาล้านนาไทย จากตำราแผนกล้านนาคดีศึกษา ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เนื้อเรื่องกล่าวถึง ท้าวพรหมจักร และนางรัตนสีตา ในขณะที่เดินทางอยู่กลางป่านั้น พระยาวิโรหะได้ดักซุ่มเพื่อจะชิงนางรัตนสีตามาเป็นภรรยาของตน จึงทำอุบายแปลงกายเป็นกวางทองมาหลอกล่อให้นางรัตนสีตาเกิดความรักใคร่ อยากได้กวางทอง นางรัตนสีตาจึงขอให้ท้าวพรหมจักรไปจับกวางทองนั้นมาให้ตน กวางทองหลอกล่อท้าวพรมจักรให้ตามจับไปจนไกลก็หนีหายเข้าป่าลึก พระยาวิโรหะจึงหวนกลับมาหานางรัตนสีตาโดยการแปลงกลายเป็นฤาษีเข้ามาหานางรัตนสีตา ทำทีเป็นหลอกล่อจะพานางรัตนสีตาไปฝากตัวกับท้าววิโรหะ นางรัตนสีตาไม่ยินยอม ครั้นฤาษีทำอุบายไม่สำเร็จจึงแปลงกายกลับเป็น พระยาวิโรหะและลักพาตัวนางรัตนสีตาลอยขึ้นบนฟ้า (ปัทมา ยาชูชีพและคณะ, 2557)

การสร้างสรรค์ละครฟ้อนล้านนา เรื่อง พรหมจักร เริ่มต้นจากการศึกษาหาข้อมูลจากเอกสาร วรรณกรรมต้นฉบับ การลงพื้นที่เก็บข้อมูลศิลปกรรมล้านนา อาทิ ภาพจิตรกรรม ประติมากรรม จากนั้นจึงวางโครงเรื่อง

กำหนดเรื่องราว ประพันธ์บทร้อง บทพากย์ บรรจุเพลง ออกแบบลีลา ออกแบบเครื่องแต่งกาย ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยกฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ เป็นผู้กำกับดูแลการออกแบบการแสดงทั้งหมดร่วมกับทีมงานที่มีความรู้และเชี่ยวชาญในด้านศิลปวัฒนธรรมล้านนาด้านต่างๆ อาทิ การแสดง การฟ้อน การบรรเลงดนตรีพื้นเมือง การขับร้อง ทำให้ผลงานที่สร้างสรรค์ออกมามีรูปแบบการแสดงที่มีจุดเด่น คือ เป็นการแสดงละครที่ดำเนินเรื่องราวผ่านลีลาการฟ้อนที่อ่อนช้อย ทรงพลัง การเคลื่อนไหวร่างกายที่แปลกใหม่โดยการนำท่าฟ้อนล้านนาแบบดั้งเดิมประยุกต์สร้างสรรค์กับการแสดงร่วมสมัย เกิดเป็นการลีลาแบบใหม่ ใช้วงป้าดก๊องหรือวงปี่พาทย์ล้านนาประกอบการแสดงร่วมกับการขับร้องและการพากย์ เจรจาภาษาคำเมืองล้านนา ส่วนรูปแบบการแต่งกายมีการประยุกต์การแต่งกายพื้นเมืองล้านนากับบุคลิกลักษณะของตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดงมีการสร้างขึ้นจากวัสดุ อุปกรณ์ ศิลปหัตกรรมล้านนา ด้วยองค์ประกอบทางการแสดงต่างๆ ประกอบกับการดำเนินเรื่องราวที่มี ความสนุกสนาน มีทั้งอารมณ์รัก โลภ โกรธ หลง ตื่นเต้นและมุกตลกขบขัน สอดแทรกการฟ้อนรำแบบล้านนาร่วมสมัยที่มีความงดงาม ทำให้ละครฟ้อนล้านนา เรื่องพรหมจักร ได้รับคำชื่นชมจากผู้ชม อาจารย์และผู้เชี่ยวด้านศิลปะการแสดง ได้รับเชิญจากหน่วยงาน องค์กร สถาบันการศึกษาทั้งในและต่างประเทศให้จัดการแสดงไม่ต่ำกว่า 100 รอบ มีนักแสดงที่ผ่านการแสดงชุดนี้ไม่ต่ำกว่า 10 รุ่น ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 ถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2565) ถือได้ว่าเป็นผลงานที่สร้างชื่อเสียงให้กับกฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานและครูผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ เทคนิค วิธีการแสดงให้กับนักศึกษาตามสถาบันการศึกษาต่างๆ เป็นในจำนวนมาก

ภาพ : กฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ

ภาพ : ตัวละครในละครฟ้อนล้านนา เรื่อง พรหมจักร

4. หัวข้อ (2) กลวิธีในการพัฒนาการแสดง

ละครฟ้อนล้านนาเรื่อง พรหมจักร มีการจัดแสดงหลายครั้ง ทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานพยายามแสวงหาแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการการแสดงให้เกิดความน่าสนใจ แปลกใหม่มากกว่าเดิม ในการเตรียมการและการฝึกซ้อมการแสดงในแต่ละครั้ง โดยอาศัยการสังเกตจากผลงานการแสดงในอดีต การค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม การออกแบบและการฝึกซ้อมการแสดงโดยใช้ความรู้และประสบการณ์ในการทำงานของกฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ ตลอดจนการคำนึงกระแสนิยมของงานออกแบบเพื่อการแสดงตามกาลสมัย โดยยึดโครงเรื่อง เนื้อหาของวรรณกรรมต้นฉบับไว้ แต่จะสร้างสรรค์และพัฒนาออกแบบองค์ประกอบการแสดงใหม่ ดังนี้

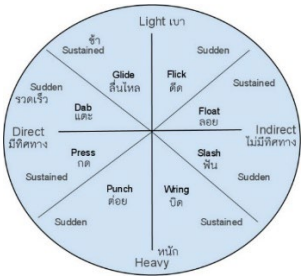
เนื้อเรื่อง มีการนำโครงเรื่อง (Plot) จากวรรณกรรมต้นฉบับมาใช้ในการเรียบเรียงเนื้อหาและเรื่องราวในแต่ละฉาก ออกแบบวิธีการดำเนินเรื่องให้น่าติดตาม และสอดแทรกการแสดงประเภทฟ้อนหรือชุดระบำ ในการจัดการแสดงแต่ละครั้งให้ไม่ซ้ำกัน อาทิ ช่วงที่ 1 ฟ้อนนกยูง เป็นการฟ้อนของนักแสดงจำนวน 6-8 คน สมมติตนเองเป็นนกยูง ฟ้อนด้วยท่าทางเลียนแบบท่านกยูง เพื่อสื่อถึงฉากป่าที่สงบยมีนักยูงอาศัยอยู่ ในฉากนี้อาจจะเรียกได้ว่าเป็นฉากเปิดละครหรือฉากฟ้อนเบิกโรงนั่นเอง ซึ่งเป็นการนำท่าฟ้อนนางนก กิ่งกะหร่า และลีลาเลียนแบบท่านกมาบรรจุใส่ในกระบวนฟ้อนนกยูง ดัดแปลงให้มีจังหวะการฟ้อนแบบอ่อนช้อยงดงาม ใช้วิธีการย่างเดินแบบฟ้อนเล็บผสมกับฟ้อนยกสะเอวของฟ้อนมองเซิง เพื่อให้เห็นเทคนิคการย่างเยื้องที่สร้างขึ้นใหม่ ช่วงที่ 2 ชมดอกไม้หรือฟ้อนดอกไม้โดยใช้นักแสดงกลุ่มเดิมที่เป็นฟ้อนหางนกยูง ออกมาฟ้อนประกอบอุปกรณ์ช่อดอกไม้ เมื่อท้าวพรหมจักรพบเห็นดอกไม้สวยงามจึงเด็ดมาทัดผมนารังตนสีตา ช่วงที่ 3 ฟ้อนเกี้ยวพาราสี เป็นการฟ้อนคู่ระหว่างท้าวพรหมจักรและนางรัตนสีตา ในท่าที่แสดงถึงการเกี้ยวพาราสี เพื่อแสดงออกถึงความรักที่มีต่อกัน ช่วงที่ 4 พระยาวิโรหะออกมาเห็นนางรัตนสีตาก็เกิดความรัก จึงแสดงอิทธิฤทธิ์ แปลงกายตนเองเป็นกวางทองไปหลอกล่อ ช่วงที่ 5 ระบำกวางทอง เป็นการฟ้อนอวดความงามของตัวละครกวางทองที่มีท่วงท่ากิริยาสง่างามว่องไว อวดความงามให้นางรัตนสีตาเกิดความหลงใหล นางรัตนสีตาจึงอ้อนวอนให้ท้าวพรหมจักรช่วยจับกวางทอง ช่วงที่ 6 กวางคำแสร้งหนีไปไกล ท้าวพรหมจักรจึงออกไปตามจับกวางทอง ทิ้งให้นางรัตนสีตาอยู่เพียงผู้เดียว และช่วงที่ 7 พระยาวิโรหะแปลงกายเป็นพระฤาษี ทำทีเข้ามาหานางรัตนสีตา เพื่อจะพานางไปฝากตัวกับพระยาวิโรหะ นางรัตนสีตาไม่ยินยอม จึงแกล้งใช้วาจาและกิริยาลวนลาม เมื่อเห็นว่านางรัตนสีตาไม่ตกลงปลงใจพระฤาษีจึงแปลงร่างกลับมาเป็นท้าววิโรหะและลักพานางรัตนสีตาเหาะขึ้นฟ้าไป

นักแสดง ใช้วิธีคัดเลือกนักแสดงที่เหมาะสมกับบทบาทโดยคำนึงถึงบุคลิกลักษณะของนักแสดงกับตัวละคร กล่าวคือ ท้าวพรหมจักร เป็นตัวละครฝ่ายชายหรือพระเอก เลือกจากนักแสดงชายที่มีรูปงาม รูปร่างสูงโปร่ง มีทักษะในการแสดงด้านนาฏศิลป์ไทย หรือการฟ้อนล้านนา นางรัตนสีตา เป็นตัวละครเอกฝ่ายหญิง หรือนางเอก เลือกจากนักแสดงหญิงที่รูปร่างเล็กเพื่อสะดวกในการทำท่ายกหรือท่าขึ้นลอย มีทักษะทางนาฏศิลป์ไทยแบบตัวนาง ฟ้อนแบบล้านนา และสามารถแสดงอารมณ์ผ่านสีหน้าแววตาได้ ท้าววิโรหะ ตัวร้าย เลือกนักแสดงที่มีรูปร่างสูงใหญ่ กำยำ มีความแข็งแรง มีทักษะในการแสดงศิลปะการต่อสู้ กวางทอง เลือกนักแสดงที่รูปร่างปราดเปรียว คล่องแคล่ว ว่องไว มีทักษะด้านนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย พระฤาษี นักแสดงที่ดูอาวุโส สมวัย มีทักษะในการแสดงสีหน้า อารมณ์ ทั้งบุคลิกสุขุมเยือกเย็น และเจ้าชู้ กะล่อน ส่วนนักแสดงประกอบอื่นๆ ที่แสดงเป็นนางระบำ อาทิ ฟ้อนนกยูง ฟ้อนดอกไม้ เลือกนักแสดงที่มีทักษะการฟ้อนล้านนาได้ จากนั้นนักแสดงทั้งหมดจะต้องพัฒนาทักษะการแสดงให้มีมาตรฐานใกล้เคียงกันมากที่สุดโดยเน้นเรื่องทักษะเรื่องการฟ้อนล้านนาดั้งเดิมและการฟ้อนแบบล้านนาร่วมสมัย ภาพรวมของการพัฒนาด้านนักแสดงคือการคัดเลือกนักแสดงที่เหมาะสมกับบทบาทของ

ตัวละคร ให้โอกาสนักแสดงรุ่นใหม่ได้รับบาท มีพัฒนาทักษะของนักแสดงให้มีมาตรฐานการแสดงที่ใกล้เคียงกันมากที่สุด ทำให้มีนักแสดงหลายกลุ่ม หลายรุ่น ที่สามารถนำออกแสดงได้ตามความเหมาะสม

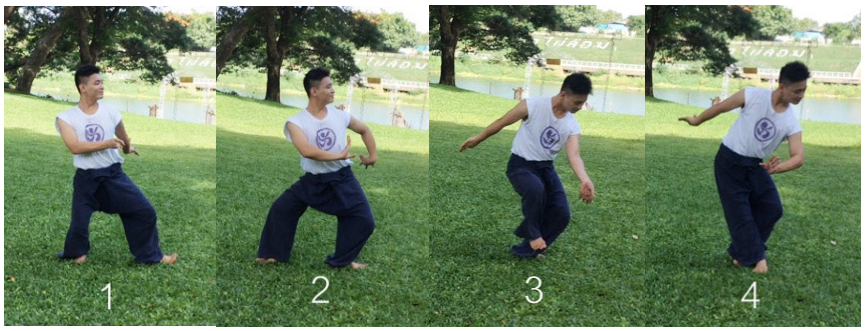
ออกแบบลีลา มีการนำท่าฟ้อนล้านนาดั้งเดิมที่มีความเรียบง่ายให้เกิดความโดดเด่นเพิ่มขึ้นด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างทรงพลัง เรียบเรียงท่าฟ้อนล้านนาเป็น “ชุดท่าฟ้อน” (Set) ที่สามารถสื่อสารเรื่องราว อารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร มีการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงกลายเป็นเทคนิคหรือทักษะเฉพาะ ได้แก่ การเคลื่อนไหวร่างกายแบบเชื่องช้า เลื่อนไหล การบิดเอวและยกสะโพกทำให้ร่างกายมีลักษณะคล้ายรูปตัวเอส (S) การใช้พลังในการโน้มเอนร่างกายไปในทิศทางต่างๆ การไล่ลำดับการเคลื่อนไหวข้อต่อหัวไหล่ ข้อศอก และข้อมือ ทำให้เกิดลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายที่ดูพลิ้วไหว การใช้พลังในการเคลื่อนไหวแบบรวดเร็ว ว่องไว ฉวัดเฉวียน การฟ้อนแบบด้นสดโดยให้นักแสดงนำความสามารถทักษะท่าฟ้อนของตนเองแสดงออกมาทำให้การแสดงเกิดความหลากหลายไม่ตายตัว มีการออกแบบท่ายกที่ได้แรงบันดาลใจมาจากท่าขึ้นลอยของการแสดงโขน การใช้พลังและอารมณ์ของนักแสดงที่ต้องสอดคล้องกับบทบาทการแสดง

จุดเด่นในการพัฒนาการออกแบบลีลาในละครฟ้อนล้านนา เรื่อง พรหมจักร คือ การเคลื่อนไหวร่างกาย ผู้เขียนพบว่าลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายมีความแปลกใหม่ที่เป็นลักษณะเฉพาะ ด้วยลีลาในการแสดงมีท่วงทีที่อ่อนช้อย พลิ้วไหว ล่องลอย แต่ก็แฝงไปด้วยพลัง และอารมณ์ของนักแสดง ผู้เขียนอาศัยทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหว (Kenetology) และหลักการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวร่างกายของลาบาน (Laban Movement Analysis) ที่ให้ความสำคัญกับเรื่อง พลวัต (Energetic Dynamics) หรือพลังในการขับเคลื่อนของการเคลื่อนไหวร่างกายที่ให้ความสำคัญกับระยะเวลา น้ำหนัก และอากาศวิถี ของการใช้อวัยวะเคลื่อนไหวร่างกายไปในลักษณะต่างๆ จำนวน 8 ลักษณะ ได้แก่ การล่องลอย (Float) การชกต่อย (Punch) การเลื่อนไหล (Glide) การแตะ (Dab) การบิด (Wring) การดีด (Flick) การกดดัน (Press) การฟาดฟัน (Slash) (Wikipedia, 2565) มาใช้ในการอธิบาย ลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายของการพัฒนาท่าฟ้อนในการออกแบบลีลา ของกฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ เรียกว่า ลักษณะการฟ้อนแบบเชื่องช้าเลื่อนไหล โดยจะใช้อวัยวะส่วนต่างๆ ตั้งแต่ศีรษะ ไหล่ แขน มือ เอว สะโพก ขา และเท้าเคลื่อนไหวไปอย่างสัมพันธ์กันด้วยจังหวะที่เชื่องช้า เลื่อนไหล ไปเรื่อยๆ ไม่เห็นถึงจุดจบของท่าที่ชัดเจน ให้ความรู้สึกอ่อนโยนนุ่มนวล หรือการเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ เลื่อนไหล ต่อเนื่อง อย่างไม่มีจุดพักจนกว่านักแสดงจะหยุดหรือเปลี่ยนไปฟ้อนในท่าอื่น ซึ่งการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเชื่องช้าลื่นไหลนี้ มีวิธีการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยการบิดเอวและยกสะโพกทำให้ร่างกายมีลักษณะคล้ายรูปตัวเอส (S) มีการเอนและโน้มตัวไปในทิศทางต่างๆ โดยใช้ไหล่เป็นอวัยวะโน้มเอนนำทิศทางไปก่อนแล้วค่อยโน้มศีรษะตามไปในทิศทางเดียวกัน ทำให้เกิดลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายที่ดูพลิ้วไหว ซึ่งการเคลื่อนไหวร่างกายดังกล่าวคล้ายคลึงกับการเคลื่อนไหวร่างกายของการเต้นรำแบบโมเดิร์นด๊านซ์ (Modern Dance) ที่เป็นการปลดปล่อยพลังของนักแสดง อันเกิดจากความต้องการในการแสวงหาแนวทางการเต้นรำแบบใหม่ ที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นอิสระมากขึ้น หลุดออกจากกรอบเดิม ไม่ตายตัวหรือยึดติดกับโครงสร้างการเต้นแบบเดิมๆ เช่น การสั่นไหว การบิดงอ การโอนเอนร่างกายอย่างพลิ้วไหว ลีลาการเคลื่อนไหวดังกล่าวมาจากการเลียนแบบพลังธรรมชาติ (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548) ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ตามการเคลื่อนไหวร่างกายของลาบาน (Laban Movement Analysis) ก็จะพบว่าการฟ้อนแบบเชื่องช้าลื่นไหลมีการผสมสานลักษณะการใช้พลังในการเคลื่อนไหวร่างกาย 3 ลักษณะ ได้แก่ การบิด (Wring) การล่องลอย (Float) การเลื่อนไหล (Glide) กล่าวคือท่าฟ้อนต้องใช้พลังในการบิดเอวและการยกสะโพกให้เป็นรูปตัวเอส (S) ในขณะที่การเคลื่อนไหวอวัยวะต่างๆ อาทิ มือ แขน ขา มีการเคลื่อนไหวอย่างเชื่องช้า แผ่วเบา พลิ้วไหว เหมือนร่างกายค่อยๆลอยตัวอย่างช้าๆ และทิศทางในการฟ้อนมีการเคลื่อนที่เลื่อนไปเรื่อยๆ (ชมนาด กิจขันธ์, 2555)



ภาพ : ลักษณะการใช้พลังในการเคลื่อนไหวของลานบาน

หนึ่งในลีลาท่าฟ้อนแบบเชื่องช้าเลื่อนไหลที่เป็นเอกลักษณ์ของการแสดงลีลาในละครฟ้อนล้านนาเรื่อง พรหมจักร คือ ท่าเดินพรหมจักร ซึ่งเป็นท่าที่ตัวละครแสดงถึงการเยื้องย่าง ก้าวเดิน อย่างสุขุม อ่อนช้อย ซึ่งท่าเดินพรหมจักรนี้สร้างภาพจำที่เป็นเอกลักษณ์ ด้วยความอ่อนช้อยงดงาม มีที่มาจากการนำเอาท่าฟ้อนล้านนาดั้งเดิมมาผสมผสานกับเทคนิคการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างช้าๆ โดยลักษณะของท่าเดินพรหมจักรมีส่วนคล้ายลักษณะท่าเดินของตัวพระและตัวนางในนาฏศิลป์ไทย แต่รายละเอียดของการเคลื่อนไหวร่างกายหรือการใช้ตัวนั้นแตกต่างกันตรงที่การเคลื่อนไหวร่างกายของท่าเดินพรหมจักรจะมีจังหวะที่เชื่องช้า เลื่อนไหล ค่อยๆ เคลื่อนไปเรื่อยๆ ในขณะที่เดินมีการบิดเอวและยกสะโพก ทำให้ร่างกายบิดคล้ายรูปตัวเอส (S) ซึ่งกฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ กล่าวว่าได้แรงบันดาลใจมาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา ซึ่งสอดคล้องกับ อนุกูล โรจนสุขสมบูรณ์ ที่กล่าวว่า ท่าฟ้อนล้านนาแบบใหม่ส่วนหนึ่งได้แนวความคิดมาจากการเลียนแบบท่าฟ้อน และท่าทางต่างๆ ของเทวดา นางฟ้า ที่เป็นงานประติมากรรม และจิตรกรรมล้านนา แล้วเลียนแบบให้คล้ายกับท่าต้นแบบมากที่สุด ตลอดจนการทรงตัวที่โน้มตัวไปด้านหน้าและหลัง โดยดันสะโพก หรือบิดสะโพก ลำตัวจึงมีลักษณะคล้ายตัวเอส (S) (อนุกูล โรจนสุขสมบูรณ์, 2549)



ภาพ : ลำดับการเคลื่อนไหวในท่าเดินพรหมจักร

นอกจากลีลาเชื่องช้าเลื่อนไหลแล้ว พบว่ามีลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายที่รวดเร็ว โดยพัฒนามาจากการนำท่าฟ้อนตบมะผาบ ท่าฟ้อนนกกิงกะหรา และท่าฟ้อนโตซึ่งมีลีลาที่คล้องแคล่วว่องไว มาสร้างสรรค์ใหม่ให้มีพลังมากยิ่งขึ้น ดังเช่นในช่วงที่ตัวละครพระยาวิโรหะแสดงอิทธิฤทธิ์มีการใช้ท่าฟ้อนเจิง คือ การใช้มือตบไปตามส่วนต่างๆ ของร่างกายด้วยพลังที่รวดเร็วเหมือนนักแสดงต้องการระเบิดหรือปลดปล่อยพลังตามบทละครที่แสดงอิทธิฤทธิ์ในการแปลงกาย หรือท่าฟ้อนกวางทองที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายที่รวดเร็ว ด้วยการสืบเท้าจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งอย่างว่องไว มีการกระโดด การเตะขา เคลื่อนไหวไปมาอย่างฉวัดเฉวียน สอดคล้องกับหลักการวิเคราะห์ การเคลื่อนไหวร่างกายของลาบานโดยพบวิธีการใช้พลังงานในการเคลื่อนไหวร่างกายของ

ท่าฟ้อนที่รวดเร็ว คือ แบบการชกต่อย (Punch) การดีด (Flick) การฟาดฟัน (Slash) ซึ่ง 3 ลักษณะนี้ล้วนแต่มีระยะเวลา (Time) ในการใช้พลังการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว เกิดขึ้นฉับพลันทั้งสิ้น ตัวอย่างเช่น ท่าฟ้อนกวางทองที่มีท่าทางในการเลียนแบบกิริยาท่าสัตว์ เช่น ท่าไซร้ขน การสะบัดเขา การกระโดดโลดเต้นไปมาอย่างเดียวกับการฟ้อนโต ท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายคล้ายนาฏศิลป์พม่าเช่น การกระโดด การเตะขา การนั่งยองแล้วกระโดดไปด้านข้าง (ธีรยุทร ยวงศรี, 2540) มีลีลาและอารมณ์ของของนักแสดงจะทำทีเป็นอวดความงาม ด้วยการแสดงสีหน้ากระหยิ่มยิ้ม ทิ้งสายตาเพื่อหลอกหล่อและเคลื่อนไหวไปอย่างว่องไว และมีพลัง และมีการออกแบบท่ายกที่พัฒนามาจากท่าขึ้นลอยในการแสดงโขนมาประยุกต์ให้ดูแปลกใหม่ นอกจากนี้ยังให้นักแสดงมีส่วนร่วมในการออกแบบท่าด้นสดที่มาจากทักษะส่วนตัวของนักแสดง

ภาพรวมของการพัฒนาการออกแบบลีลา คือมีการสร้างสรรค์และพัฒนาลีลา ท่าทาง การเคลื่อนไหวร่างกายจนเป็นรูปแบบเฉพาะตัว อาทิ การฟ้อนด้วยลีลาเชื่องช้า เลื่อนไหล การออกแบบท่าเดิน ที่เป็นเอกลักษณ์เรียกว่า ท่าเดินพรหมจักร มีการออกแบบลีลาที่พัฒนาท่าฟ้อนล้านนาดั้งเดิมเกิดเป็นลีลา ท่าทางการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว มีการใช้อากัปกิริยาของสัตว์มาใช้ในการออกแบบท่าทางของตัวละครกวาง นกยูง มีกการออกแบบท่ายกที่ได้แนวคิดมาจากท่าขึ้นลอยของการแสดงโขน นอกจากนี้ยังให้นักแสดงมีส่วนร่วมในการออกแบบท่าด้นสดที่มาจากทักษะส่วนตัวของนักแสดง

เครื่องแต่งกาย ได้แรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรม ประติมากรรม และรูปแบบการแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ล้านนามาสร้างสรรค์เป็นเครื่องแต่งกายตามบทบาทและลักษณะของตัวละคร โดยใช้ ผ้าพื้นเมืองล้านนาประยุกต์กับผ้าและวัสดุ เครื่องประดับตกแต่งอื่นๆ ซึ่งในการแสดงแต่ละครั้งจะมีการออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับการแสดงเดิม โดยการเปลี่ยนรูปแบบการแต่งกาย เนื้อผ้า โทนสี และเครื่องประดับเกิดเป็นรูปแบบการแต่งกายเฉพาะที่เป็นเอกลักษณ์ของการแสดงตามกระแสนิยมและยุคสมัย อาทิ ช่วงการแต่งกายพื้นเมืองแบบดั้งเดิม ช่วงการแต่งกายด้วยเครื่องดอกไม้สด ช่างการแต่งกายเน้นเครื่องประดับเงินตีลาย ช่วงการแต่งกายด้วยเครื่องทองลงยา ช่วงการแต่งกายแบบสวมศีรษะ ช่วงการแต่งกายแบบกลุ่มชาติพันธุ์ เป็นต้น

ภาพรวมในการพัฒนาการออกแบบเครื่องกายของละครฟ้อนล้านนาจะคำนึงถึงความสอดคล้องของเครื่องแต่งกายกับนักแสดง การเคลื่อนไหวร่างกาย ความสวยงามตามกระแสนิยม (Trend) และความมแปลกใหม่เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับการแสดง เพราะเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งแรกที่คนดูสัมผัสได้ก่อนสิ่งอื่นใด เมื่อผู้แสดงปรากฏตัวบนเวที คนดูจะพินิจพิจารณาดูเครื่องแต่งกายเพื่อทำความเข้าใจกับตนเองก่อนว่าสิ่งที่ผู้สวมใส่อยู่บนเวทีเบื้องหน้าตนคืออะไร ถ้าเป็นเครื่องแต่งกายที่ตนคุ้นเคยก็จะไม่เกิดความกังขาแต่เป็นการชื่นชมในความงาม ถ้าเป็นเครื่องแต่งกายที่ตนไม่คุ้นเคยหรือไม่เคยพบเห็นมาก่อน คนดูก็พยายามจับประเด็นให้ได้ว่าเครื่องแต่งกายมีจุดเด่นอะไรสุดแล้วแต่ว่าเครื่องแต่งกายชุดนั้นมีอะไรเตะตา (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2557)

ภาพ : พัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ดนตรี มีการประพันธ์บทพากย์ บทร้องในรูปแบบร้อยกรองเพื่อการขับร้องแบบพื้นเมืองล้านนา อาทิ ขับซอ ขับคร่าว ขับจ๊อย ประกอบทำนองเพลงพื้นเมืองล้านนา เช่น เพลงปราสาทไหว เพลงล่า เพลงเห่ เพลงพระลอเลื่อน เพลงมวย และเพลงผีมดผีเม็ง ใช้ดนตรีพื้นเมืองล้านนาที่เรียกว่าวงป้าดก๊องหรือวงปี่พาทย์ล้านนาประกอบการแสดงในรูปแบบการแสดงสด โดยเชิญศิลปินผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีพื้นเมืองล้านนามาร่วมแสดง ต่อมามีการบันทึกเสียงดนตรีประกอบการแสดงและสอดแทรกดนตรีร่วมสมัยเข้าไปในเพลงประกอบการแสดงเพื่อความทันสมัย

ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง มีการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ซึ่งเป็นวัสดุศิลปหัตถกรรมล้านนามามาช่วยสื่อความหมายในการแสดง ซึ่งอุปกรณ์ประกอบการแสดงเหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการแสดงได้อย่างเหมาะสม กลมกลืนไปกับรูปแบบการแสดง โดยในช่วงเริ่มแรกจะใช้อุปกรณ์ประกอบหัตถกรรมล้านนาแบบดั้งเดิม อาทิ ร่ม เทียน พัดนกยูง ผางประทีป ขันดอก ต่อมามีการประดับ ตกแต่ง ประยุกต์อุปกรณ์ดั้งเดิมกับอุปกรณ์สมัยใหม่ อาทิ การประดับดอกไม้สด ประดับตกแต่งอุปกรณ์ด้วยผ้าไหมจีน ผาชีฟอง เพื่อให้เกิดความสวยงามแปลกใหม่ มีการใช้อุปกรณ์สร้างเป็นภาพ บรรยากาศ หรือฉากในการแสดง

ภาพ : พัฒนาการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

กระบวนพัฒนาการแสดงและองค์ประกอบการแสดงทั้งหมด จะอยู่ในช่วงการเตรียมการและฝึกซ้อมการแสดง โดยอาศัยข้อมูลจากการแสดงในอดีต ความรู้ ประสบการณ์ทำงานของ กฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ และทีมงานที่เกิดจากการทำซ้ำจนเกิดเป็นทักษะและความเชี่ยวชาญมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการแสดงอย่างเป็นขั้นตอนและสามารถใช้ในการพัฒนาการแสดงในครั้งต่อไป

5. สรุป

กลวิธีในการพัฒนาการแสดงละครฟ้อนล้านนา เรื่อง พรหมจักร เป็นกลวิธีการทำงานของกฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ ที่ต้องการแสวงหาแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการแสดงชิ้นเดิมให้เกิดความน่าสนใจ แปลกใหม่ เกิดเป็นกลวิธีในการพัฒนาการการแสดงที่มีพลวัต กล่าวคือ พัฒนาการแสดงอย่างไม่หยุดนิ่ง มีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงองค์ประกอบของการแสดงอยู่เสมอ ด้วยการสร้างสรรค์และพัฒนาองค์ประกอบทางการแสดง อันได้แก่ 1. เนื้อเรื่อง มีการนำโครงเรื่อง (Plot) จากวรรณกรรมต้นฉบับมาใช้ในการเรียบเรียงเนื้อหาและเรื่องราวในแต่ละฉาก ออกแบบวิธีการดำเนินเรื่องให้น่าติดตาม และสอดแทรกการแสดงประเภทฟ้อนหรือชุดระบำ ประกอบการแสดงเพื่อขยายความหรือสื่อความหมายเรื่องราวที่กำลังเกิดขึ้นในการแสดงในแต่ละครั้งไม่ซ้ำกัน 2. นักแสดง คัดเลือกนักแสดงที่เหมาะสมกับบทบาทโดยคำนึงถึงบุคลิกของนักแสดง และพัฒนาทักษะการแสดงของนักแสดง

ให้มีมาตรฐานใกล้เคียงกันมากที่สุดโดยเน้นเรื่องทักษะเรื่องการฟ้อนล้านนาดั้งเดิมและการฟ้อนล้านนาร่วมสมัย และมีการสร้างนักแสดงรุ่นใหม่ 3. การออกแบบลีลา นำท่าฟ้อนล้านนาดั้งเดิม ที่มีความเรียบง่าย มาประยุกต์กับเทคนิคการเคลื่อนไหวร่างกายแบบใหม่ เกิดเป็นลีลาท่าฟ้อนในรูปแบบเชื่องช้า เลื่อนไหล ทรงพลัง จากนั้นเรียบเรียงเป็นกลุ่มท่าฟ้อน (Set) ที่สามารถสื่อสารเรื่องราว อารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร มีการออกแบบท่าฟ้อนที่รวดเร็ว ดุดัน มีการออกแบบท่ายกที่พัฒนามาจากท่าขึ้นลอยของการแสดงโขน และยังดึงศักยภาพหรือทักษะทางการแสดงเฉพาะบุคคลของนักแสดงในการออกแบบลีลาช่วงการแสดงเดี่ยวหรือด้นสดมาใช้ในการแสดง 4. เครื่องแต่งกาย ได้แรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรม ประติมากรรม และรูปแบบการแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ล้านนามาสร้างสรรค์เป็นเครื่องแต่งกายตามบทบาทและลักษณะของตัวละคร โดยใช้ ผ้าพื้นเมืองล้านนาประยุกต์กับผ้าและวัสดุ เครื่องประดับตกแต่งอื่นๆ เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายในการแสดงแต่ละครั้งให้มีความแปลกใหม่ตามยุคสมัยและกระแสนิยม 5. ดนตรี มีการประพันธ์บทพากย์ บทร้องในรูปแบบร้อยกรองเพื่อการขับร้องแบบพื้นเมืองล้านนา อาทิ ขับซอ ขับคร่าว ขับจ๊อย ประกอบทำนองเพลงพื้นเมืองล้านนา เช่น เพลงปราสาทไหว เพลงล่า เพลงเห่ เพลงพระลอเลื่อน เพลงมวย และเพลงผีมดผีเม็ง ใช้ดนตรีพื้นเมืองล้านนาที่เรียกว่าวงป้าดก๊อง หรือวงปี่พาทย์ล้านนาประกอบการแสดงในรูปแบบการแสดงสด โดยเชิญศิลปินผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีพื้นเมืองล้านนามาร่วมแสดง ต่อมามีการบันทึกเสียงดนตรีประกอบการแสดงและสอดแทรกดนตรีร่วมสมัยเข้าไปในเพลงประกอบการแสดงเพื่อความทันสมัย 6. ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง ใช้วัสดุจากงานศิลปหัตถธรรมล้านนาที่มีอยู่เดิม ต่อมามีการประดับ ตกแต่ง ประยุกต์อุปกรณ์ดั้งเดิมกับอุปกรณ์สมัยใหม่ เพื่อให้เกิดความสวยงามแปลกใหม่ มีการใช้อุปกรณ์สร้างเป็นภาพ บรรยากาศ หรือฉากในการแสดง ซึ่งกลวิธีในการพัฒนาการแสดงอาศัยการสังเกตจากผลงานการแสดงในอดีต การค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม การออกแบบและการฝึกซ้อมการแสดงโดยใช้ความรู้และประสบการณ์ในการทำงานของกฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ ตลอดจนการคำนึงกระแสนิยมของงานออกแบบเพื่อการแสดงตามกาลสมัย ทำให้การจัดการแสดงละครฟ้อนล้านนา เรื่อง พรหมจักรในแต่ละครั้งมีความแปลกใหม่ทันสมัย ได้รับการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง อาจารย์ และผู้ชมทั่วไป

6. ข้อเสนอแนะ

ควรศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีในการพัฒนาการแสดงของผู้สร้างสรรค์ผลงานท่านอื่น เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเหมือนหรือความแตกต่างในกระบวนการพัฒนาผลงาน

7. เอกสารอ้างอิง

ชมนาด กิจขันธ์. (2555). *การพัฒนานาฏยจารึกนาฏยศัพท์ไทยโดยใช้ระบบของลาบาน.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

ธีรยุทร ยวงศรี. (2540). *การดนตรี การขับ การฟ้อน ล้านนา.* เชียงใหม่: สุรวงศ์บุ๊คเซนเตอร์.

นราพงษ์ จรัสศรี. (2548). *ประวัตินาฏยศิลป์ตะวันตก.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปัทมา ยาชูชีพ และคณะ. (2557). *ประวัติและผลงานทางนาฏยศิลป์ของ กฤษฎิ์ ชัยศิลบุญ.* ปริญญานิพนธ์ภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มาลินี อาชายุทธการ. (2557). *พื้นฐานนาฏยประดิษฐ์.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). *หลักการแสดงนาฏยศิลป์ปริทรรศน์.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อนุกูล โรจนสุขสมบูรณ์. (2549). *แนวคิดทฤษฎีการฟ้อนล้านนาแบบใหม่.* วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานาฏยศิลป์ไทย ภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Wikipedia. (2565). *Laban Movment Analysis.* [ออนไลน์] ค้นเมื่อ 7 ตุลาคม 2565, จาก: https://en.wikipedia.org/wiki/Laban_Movement_Analysis [19 กันยายน]

กลยุทธ์การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจให้เข้าร่วมโครงการของยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์

COMMUNICATION STRATEGIES TO PERSUADE PEOPLE TO JOIN THE YOUNG BUDDHISTS ASSOCIATION OF THAILAND UNDER THE ROYAL PATRONAGE

ประกายใจ อรจันทร์

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

E-mail: Pakaychai@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลยุทธ์การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจให้เข้าร่วมโครงการของยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ เกี่ยวกับ 1) กลยุทธ์ด้านเนื้อหาสาร 2) กลยุทธ์ด้านสื่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก และการวิเคราะห์เอกสาร ซึ่งมีผู้ให้ข้อมูลหลัก ที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดกลยุทธ์การสื่อสารมาแล้วไม่น้อยกว่า 5 ปี รวมจำนวน 11 คน ได้แก่ ผู้อำนวยการ/เลขานุการคณะกรรมการบริหาร จำนวน 1 คน หัวหน้าฝ่ายกิจกรรม 1 คน หัวหน้าฝ่ายสื่อสารองค์การและอุปถัมภ์ 1 คน เจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์อาวุโส จำนวน 1 คน วิปัสสนาจารย์ 4 คน และโยคี 3 คน โดยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักแบบเจาะจง เครื่องมือการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก การวิเคราะห์เอกสาร แล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการสร้างข้อสรุป

ผลการวิจัย พบว่า **1) กลยุทธ์ด้านสาร** มีประเด็นการนำเสนอสาร ได้แก่ แนะนำหลักสูตร ความเชี่ยวชาญของวิปัสสนาจารย์ รายละเอียดค่าใช้จ่าย ช่องทางการบริจาค ผลประโยชน์ที่ได้รับ รายละเอียดการสมัคร มีวิธีการจัดเรียงสาร ได้แก่ การเสนอปัญหาและวิธีแก้ไขปัญหา การจัดเรียงสารตามหลักจิตวิทยา และการกำหนดจุดจูงใจในเนื้อหาสาร ได้แก่ การกำหนดจุดจูงใจด้านบวก ประกอบด้วย การใช้ภาพประกอบ การใช้ภาษาที่สละสลวย การใช้แรงจูงใจเห็นว่าการปฏิบัติธรรม เป็นค่านิยมที่ดี และจุดจูงใจโดยใช้เหตุผล และการกำหนดจุดจูงใจในด้านลบ ประกอบด้วย การใช้ความกลัว ประกอบด้วย เรื่องบาปบุญ การตกนรก และความทุกข์ **2) กลยุทธ์ด้านสื่อ** พบว่า สื่อหลัก ได้แก่ แอพริเคชั่นไลน์ สื่อบุคคล และสื่อเว็บไซต์ สื่อรอง ได้แก่ แฟนเพจเฟสบุ๊ค SMS โปสเตอร์ออนไลน์ แผ่นพับ

คำสำคัญ: กลยุทธ์การสื่อสาร, การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ, ยุวพุทธิกสมาคมแห่งประประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์

ABSTRACT

This study aimed to explore communication strategies to persuade people to join the Young Buddhists Association of Thailand under the Royal Patronage It focused on 1) Content strategies and 2) Media strategies.

This was a qualitative research using in-dept interviews and documentary research. There were also 11 participants joining interviews. They were purposively selected based on their expertise in the field, including 1 director, 1 head of activities section, 1 head of media section, 1 senior public relations officer, 4 administrators of YBAT and 3 yogis.

The results showed that 1) Content strategies comprise of three topics which are Message Presentation, Message Treatment and Message Persuasion. Message Presentation which included program introduction, expertise of personnel, expenses, channels for donation, benefits, and application details. Message Treatment which included proposing problems and solutions, media prioritization based on psychology to demonstrate that the program is able to serve the needs. Message Persuasion included media attraction, notably setting positive appeals which included the use of pictures, polished languages, good morality and good logics. Moreover, it included negative appeals which consisted of the use of fear concerning merit, karma, limbo, sorrow and supporting Materials. 2) Media Strategies comprise of the Primary media which are Application Line, Personal media and Website. Secondary media which are Facebook fanpage, SMS, Online Poster and Brochure.

Keywords: Communication Strategies, Persuasive Communication, Young Buddhists Association of Thailand under the Royal Patronage

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

สถานปฏิบัติธรรมเป็นอีกหนึ่งพื้นที่ในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา โดยพุทธศาสนิกชนสามารถเข้ามาศึกษาเรียนรู้หลักธรรมคำสอนในพระพุทธศาสนา และได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากมีความยืดหยุ่นมากกว่าวัด อาทิ ช่วงเวลาเข้าออก ที่พักสะดวกสบาย บรรยากาศดี มีโปรแกรมการปฏิบัติธรรมให้เลือกหลากหลาย เป็นต้น นอกจากนี้สถานปฏิบัติธรรมยังเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางเลือกคุณภาพอีกประเภทหนึ่งที่เป็นเป้าหมายของนักท่องเที่ยว ซึ่งเป็นที่สนใจของทั้งชาวไทยและต่างชาติจำนวนมากในการเข้ามาศึกษาวิปัสสนากรรมฐาน (ฉลอง พันธ์จันทร์, 2561)

ยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ เป็นสถานปฏิบัติธรรมอีกพื้นที่หนึ่งที่ถือเป็นขุมกำลังสำคัญในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา จัดตั้งในนามสมาคม มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2493 ด้วยความมุ่งมั่นในการเผยแผ่หลักธรรมคำสั่งสอนขององค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า และดูแลชีวิตผู้คนตั้งแต่วัยเด็ก เยาวชน ผู้ใหญ่ จนถึงผู้สูงวัย และในปี พ.ศ. 2503 ได้รับพระมหากรุณาธิคุณจากพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศ มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช รับไว้ในพระบรมราชูปถัมภ์ ในนามยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ (รายงานประจำปี, 2562) โดยรูปแบบการเผยแผ่พระพุทธศาสนาของยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ มีการจัดทำเป็นโครงการ เช่น โครงการครอบครัวคุณธรรม โครงการพุทธธรรม โครงการเนกขัมมบารมี เป็นต้น โดยแต่ละโครงการมีหลักสูตรในการเผยแผ่พระพุทธศาสนาที่แตกต่างกัน ทำให้มีทางเลือกหลากหลาย ซึ่งได้รับความสนใจจากพุทธศาสนิกชนเข้าร่วมโครงการต่างๆ จำนวนมาก โดยเฉลี่ยมีผู้เข้าร่วมประมาณ

4,000-5,000 คน ต่อสัปดาห์ (วิชิต เที่ยงธรรม, สัมภาษณ์, 11 กรกฎาคม 2562) และในแต่ละปีมีจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการจำนวนมาก เช่น ในปี พ.ศ. 2558 จำนวน 40,237 คน พ.ศ. 2559 จำนวน 40,317 คน พ.ศ. 2560 44,187 คน พ.ศ. 2561 จำนวน 40,202 คน และปี พ.ศ. 2562 จำนวน 42,097 คน (รายงานประจำปี, 2562) ทำให้ขยายศูนย์สาขาเพื่อรองรับผู้เข้าร่วมอีก 4 ศูนย์ ในแต่ละภูมิภาค รวมถึงการออกแบบหลักสูตรโครงการมากขึ้น ในปี พ.ศ. 2561 มีการจัดโครงการ รวม 4 ศูนย์ มากถึง 175 โครงการ

สิ่งเหล่านี้บ่งชี้ถึงการสื่อสารที่สามารถโน้มน้าวใจให้พุทธศาสนิชกนเข้าร่วมโครงการได้ ทำให้ผู้วิจัยสนใจว่า ยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ มีกลยุทธ์การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจอย่างไร ทั้งนี้เพราะกลยุทธ์การสื่อสารถือได้ว่าเป็นสิ่งที่ต้องมาก่อนการกระทำการสื่อสาร โดยเป็นกระบวนการตัดสินใจกำหนดวิธีการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ของผู้ส่งสารว่าจะส่งสารอย่างไร เนื้อหาใดที่จะเหมาะสมกับผู้รับสาร การเลือกแนวทางนำเสนอสารต่อผู้รับสาร และการวิเคราะห์ผู้รับสาร ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ การเปลี่ยนทัศนคติ และพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายทั้งสิ้น (สุภาพร นิภานนท์, 2559)

โดยเฉพาะเนื้อหาสารถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการโน้มน้าวใจ ตามที่มาร์เวล และเชอร์มิตต์ (Marwell and Schmitt, 1967) ได้อธิบายว่ากลยุทธ์ที่ผู้ส่งสารเลือกใช้ในการจูงใจแต่ละครั้งนั้น ผู้ส่งสารจะเน้นให้เนื้อหาสาระเกิดแรงกระตุ้น สามารถที่จะโน้มน้าวจูงใจให้ผู้รับสารเกิดการคล้อยตาม และนำไปสู่พฤติกรรมตอบสนองตามที่ผู้ส่งสารประสงค์ รวมถึงกลยุทธ์ด้านสื่อยังเป็นอีกหนึ่งส่วนสำคัญที่จะสามารถโน้มน้าวใจได้ เนื่องจากสื่อหรือช่องทางการสื่อสาร (Channel) นั้น เป็นองค์ประกอบสำคัญของการสื่อสารโดยเป็นพาหนะหรือตัวกลางในการนำสารจากผู้ส่งสารไปยังรับผู้รับสาร หากผู้ส่งสารที่ต้องการสื่อสารไปยังผู้รับสารไม่มีสื่อเพื่อการส่งสาร การสื่อสารนั้นย่อมไม่เกิดผล

ดังนั้น บทความวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงนำเสนอกลยุทธ์การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจให้เข้าร่วมโครงการของยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ เพื่อเป็นการขยายองค์ความรู้ทางการสื่อสารกับศาสนา และสามารถนำไป เป็นแนวทางการพัฒนาการประชาสัมพันธ์เพื่อการเผยแผ่พระพุทธศาสนาต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษากลยุทธ์ด้านสารเพื่อการโน้มน้าวใจให้เข้าร่วมโครงการของยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์

(2) เพื่อศึกษากลยุทธ์ด้านสื่อเพื่อการโน้มน้าวใจให้เข้าร่วมโครงการของยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ

การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ หมายถึง กระบวนการสื่อสารที่ผู้ส่งสารมีความตั้งใจที่จะมีอิทธิพลเหนือผู้รับสาร เพื่อต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลง การสร้าง หรือการดำรงไว้ซึ่งความคิดเห็น ทัศนคติ ค่านิยม และความเชื่อที่มีต่อผู้รับสาร ซึ่งผู้รับสารมีเสรีภาพเลือกว่าจะเชื่อหรือไม่ก็ได้ (Perloff, 2010; อรวรรณ ปิลันธน์โอวาท, 2554)

สาร (Message) ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญหนึ่งในการโน้มน้าวใจผู้รับสาร ซึ่งสาร หมายถึง ผลผลิตที่เกิดจากการเข้ารหัสของผู้ส่งสาร เพื่อส่งไปยังผู้รับสาร และกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดการตอบสนอง และแสดงออกมาโดยอาศัยภาษาหรือสัญลักษณ์ใดๆ ที่ทำให้เกิดการรับรู้ร่วมกันได้ (ปรมะ สตเวทิน, 2546) สารที่จะสามารถ

ส่งผลต่อการสื่อสาร ประกอบด้วย 1) เนื้อหาของสาร คือ สิ่งที่เป็นเรื่องราวถ่ายทอดความคิด และความต้องการของผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร ประกอบด้วย ข้อเท็จจริง และความคิดเห็น 2) รหัสสาร คือ สัญลักษณ์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ถ่ายทอดสาร และ 3) การจัดสาร คือ การตัดสินใจของผู้ส่งสารในการเรียบเรียงรหัสและเนื้อหาของสาร แนวทางในการจัดเรียงสาร (Bettinghaus & Cody, 1994; Putnis & Petelin, 1996) สามารถทำได้ ดังนี้ 1) การจัดตามพื้นที่ (Spatial or Geographical Organization) เป็นการจัดเรียงสารโดยอาศัยหลักทางภูมิศาสตร์ของสิ่งนั้นๆ 2)การจัดตามลำดับเวลาก่อน-หลัง (Chronological/ Historical Organization) 3) การจัดโดยอาศัยวิธีการนิรนัย (Deductive) เป็นการนำเสนอสารในประเด็นกว้างๆ ก่อนแล้วจึงนำเสนอประเด็นย่อยเจาะจงลงไป 4) การจัดโดยวิธีอุปนัย (Inductive) การนำเสนอสารในประเด็นย่อยหรือประเด็นที่เฉพาะเจาะจงก่อนแล้วจึงสรุปเป็นภาพรวม 5) การจัดตามหลักจิตวิทยาเป็นการนำเสนอตามการตัดสินใจของมนุษย์ให้เป็นไปตามลำดับขั้นความต้องการ 5 ขั้น คือ ความตั้งใจ ความต้องการ ความพึงพอใจ การมองเห็นภาพ และการกระทำ 6) การจัดเรียงสารโดยอาศัยวิธีเสนอปัญหาและวิธีแก้ไขปัญหา 7) การเรียบเรียงสารด้วยวิธีของทุลมิน (Toulmin's Model) 8) การจัดตามกระบวนการ (Sequential Process Order) 9) การจัดตามหัวเรื่อง (Topical Pattern) 10) การจัดโดยอาศัยลำดับเหตุผล เป็นการแสดงให้เห็นถึงสาเหตุและผลกระทบ 11) การจัดโดยตามระดับความคุ้นเคย (Degree of Familiarity Pattern) และ 12) จัดโดยตามโครงสร้างหน้าที่ (Structure-Function Pattern)

นอกจากนี้ จากการทบทวนวรรณกรรมในการสร้างสารเพื่อการโน้มน้าวใจควรมีจุดจูงใจในสารประกอบด้วย (อรวรรณ ปิลันธน์โอวาท, 2554; Bettinghaus, 1994; ยุบล เบ็ยจรงค์กิจ, 2554; หริสุดา ปัณฑวนันท์, 2544) 1) จุดจูงใจโดยใช้ความกลัว (Fear appeals) 2) จุดจูงใจโดยใช้อารมณ์ (Emotional appeals) การทำให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกคล้อยตามผ่านข้อความหรือรูปภาพที่นำเสนอ โดยสามารถจูงใจให้เกิดอารมณ์ทางบวก (Positive appeals) และอารมณ์ทางลบ (Negative appeals) 3) จุดจูงใจโดยใช้ความโกรธ (Anger Appeals) 4) จุดจูงใจโดยใช้อารมณ์ขัน (Humorous Appeals) 5)จุดจูงใจโดยใช้รางวัล (Rewards as Appeals 6) จุดจูงใจโดยใช้เหตุผล แบ่งเป็นการอ้างเหตุผลแบบนิรนัย (Deduction)การอ้างเหตุผลแบบอุปนัย (Induction) การอ้างจากเหตุไปสู่ผล (Cause to effect) หรือผลไปสู่เหตุ (Effect to cause) หรือจากผลหนึ่งไปสู่อีกผลหนึ่ง (Effect to effect) 9) จุดจูงใจด้วยการยกตัวอย่างประกอบเพื่อความชัดเจน (Supporting Materials) 10) จุดจูงใจนำเสนอสารด้านเดียวและสองด้าน (One-Sided vs Two-Sided Argumentation) 11) จุดจูงใจด้วยการสรุปสารแบบชัดเจนกับแบบโดยนัย (Explicit vs Implicit Conclusion) และ 12)จุดจูงใจด้วยการใช้ภาพประกอบเนื้อหาสารที่ชัดเจน (Visual Content)

3.2 สื่อประชาสัมพันธ์

สื่อประชาสัมพันธ์เป็นเครื่องมือหรือพาหนะ เป็นตัวกลางนำพาสารเพื่อการประชาสัมพันธ์จากผู้ส่งสาร คือ องค์การหรือสถาบันไปยังผู้รับสารเป้าหมายในการประชาสัมพันธ์ โดยสามารถแบ่งตามลักษณะของสื่อได้ดังนี้ (อรุณรัตน์ ชินวรณ์, 2553; ปรมะ สตวเวทิน, 2546) 1) สื่อสิ่งพิมพ์ (Printed Media) หมายถึง สื่อที่ใช้การตีพิมพ์เข้ามาเกี่ยวข้อง และองค์การใช้เป็นสื่อหรือช่องทางในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารไปยังประชาชนกลุ่มเป้าหมาย เช่น หนังสือธรรมะ แผ่นพับ ใบปลิว คู่มือ รายงานประจำปี จดหมายข่าว โปสเตอร์ เป็นต้น 2) สื่อบุคคล (Personal Media) หมายถึง ตัวคนที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อสารกับผู้รับสารในลักษณะการเผชิญหน้าเป็นบุคคลที่องค์การใช้เป็นพาหะในการนำข่าวสารไปสู่ประชาชน เพื่อให้ทราบ ได้รู้จัก ได้เกิดความรู้และความเข้าใจอย่างถูกต้อง ทำให้เกิดความนิยมชมชอบต่อสถาบัน 3) สื่อโสตทัศน์ ได้แก่ สไลด์ โทรทัศน์วงจรปิด ภาพยนตร์ วีซีดี เทปเสียง ป้ายประกาศนอก อาคาร เป็นต้น 4) สื่อมวลชน (Mass Media) หมายถึง สื่อที่ทำให้ผู้รับสาร ซึ่งอาจเป็นบุคคลเดียว หรือกลุ่ม บุคคลที่สามารถส่งข่าวสารไปยังผู้รับสารที่มีจำนวนมาก และอยู่อย่างกระจัด

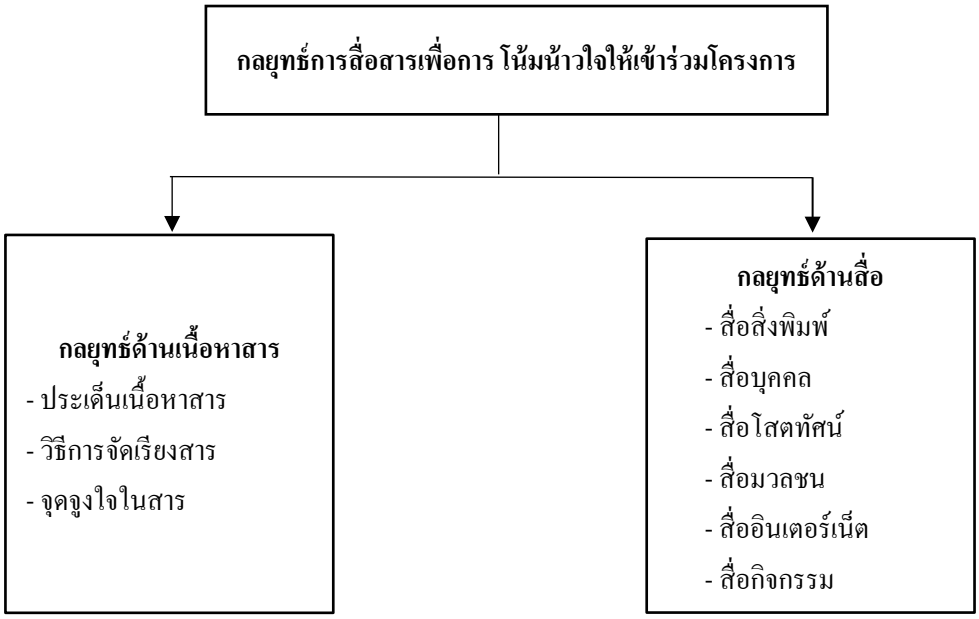
กระจายได้ภายในเวลาอันรวดเร็ว ได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุกระจายเสียง โทรทัศน์ นิตยสาร และภาพยนตร์ 5) สื่ออินเตอร์เน็ต (Internet) หมายถึง การสื่อสารอย่างหนึ่งโดยผ่านระบบเครือข่าย คอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมต่อกันทั่วโลกกับเครื่องคอมพิวเตอร์ทุกชนิด หรือเรียกว่าเป็นระบบเครือข่ายเชื่อมโยงเครือข่ายข้อมูลต่างๆ ได้ทั่วโลก และ 6) สื่อกิจกรรม (Event Media) เป็นกิจกรรมที่องค์การดำเนินการจัดขึ้นทั้งกิจกรรมภายในและภายนอก เพื่อกระตุ้นความสนใจและให้ความรู้ เช่น จัดนิทรรศการ การจัดเหตุการณ์พิเศษ (PR Events)

3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชนกพร พัวพัฒนกุล (2555) วิจัยเรื่อง“ธรรมทัศนาจร”: การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจในสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาในภาคอีสาน” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาของสาร กลวิธีการสร้างและเสนอสารในการโน้มน้าวใจที่ปรากฏในสื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงศาสนาในภาคอีสาน จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า เนื้อหาของสารโน้มน้าวใจในสื่อประชาสัมพันธ์กลุ่มนี้ จะสอดคล้องกับความสนใจ ความต้องการ แรงจูงใจ และความคาดหวังของนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมาย โดยเนื้อหาในการสื่อสารจะเกี่ยวกับสถานที่ บุคคล กิจกรรม การเตรียมตัว และการเดินทาง ทั้งนี้ผู้จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงศาสนาในภาคอีสานจะใช้กลวิธีการเรียบเรียงสารจากวิธีลาดับเนื้อหาแบ่งตามหัวข้อ การลาดับตามหลักจิตวิทยาของมอนโร และการเสนอสารสองด้านโดยใช้การพรรณนาและการบอกเล่าเพื่อสนับสนุนการโน้มน้าวใจ รวมทั้งกลวิธีทางภาษาหลักที่ใช้คือ การเลือกใช้ถ้อยคำ และเครื่องมือทางวาทศิลป์

พระพีรพงศ์ พีรสกฺโก (ศรีฟ้า) (2553) วิจัยเรื่อง “ศึกษารูปแบบและวิธีการประชาสัมพันธ์ของยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบและวิธีการการประชาสัมพันธ์ของยุวพุทธิกสมาคม ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบและวิธีการประชาสัมพันธ์ของยุวพุทธิกสมาคมได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ วิทยุโทรทัศน์ Internet และสื่อบุคคล เป็นต้น โดยมีวิธีการทั้งสื่อเชิงรับ คือ ให้ประชาชนผู้สนใจ ค้นหาแหล่งข้อมูลข่าวสารจาก Internet และใช้สื่อเชิงรุก ได้แก่ โครงการประกวดหนังสั้น นิทรรศการงานศิลปะเพื่อพระธรรมทางสื่อสมัยใหม่

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และการวิเคราะห์เอกสาร (Documentary Analysis)

4.2 ผู้ให้ข้อมูลหลัก

(1) การวิจัยครั้งนี้มีการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูล (Key Informant) ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposefully Selected) ประกอบด้วย ผู้อำนวยการ/เลขานุการคณะกรรมการบริหาร จำนวน 1 คน หัวหน้าฝ่ายกิจกรรม 1 คน หัวหน้าฝ่ายสื่อสารองค์การและอุปถัมภ์ 1 คน เจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์อาวุโส จำนวน 1 คน วิปัสสนาจารย์ 4 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกจากการทำงานมาไม่น้อยกว่า 5 ปี และโยคี 3 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกจากการเข้าร่วมกิจกรรมในโครงการต่างๆ กับยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ ไม่น้อยกว่า 5 ปี

(2) ข้อมูลประชาสัมพันธ์โครงการ โดยคัดเลือกจากข้อมูลที่นำเสนอ ในปี พ.ศ. 2561 ผ่านเว็บไซต์ โบรชัวร์ โปสเตอร์ แผ่นพับ แฟนเพจเฟซบุ๊ก แอพลิเคชั่นไลน์

4.3 เครื่องมือวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (Indept Interview) แบบกึ่งโครงสร้างคำถาม (Sami Structured Interview) ในการศึกษาประเด็นกลยุทธ์ด้านสื่อ และการวิเคราะห์เนื้อหา (Documentary Analysis) ในประเด็นจุดจูงใจในเนื้อหาสาร ประเด็นเนื้อหาสาร วิธีการจัดเรียงสาร

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยตัวเอง โดยดำเนินการติดต่อประสานงานกับยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ ซึ่งผู้วิจัยเลือกเก็บข้อมูลในช่วงวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา เนื่องจากจะมีการจัดกิจกรรมทำให้มีผู้เข้าร่วมจำนวนมาก และการเก็บข้อมูลการประชาสัมพันธ์โครงการ โดยคัดเลือกจากข้อมูลที่นำเสนอในปี พ.ศ. 2561 ผ่านเว็บไซต์ โบรชัวร์ โปสเตอร์ แผ่นพับ แฟนเพจเฟซบุ๊ก แอพลิเคชั่นไลน์ และสื่อบุคคล

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการพรรณนาเนื้อหาอย่างเป็นระบบตามประเด็น เนื้อหาที่ศึกษาแบ่งแยกเป็นกลุ่มตามเนื้อหาตัวแปร และประเด็นหลักตามที่กำหนด คัดสรรข้อมูลที่ต้องการ ตัดทอนข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป และนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อนำไปสู่ข้อสรุป

5. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า กลยุทธ์ด้านสารเพื่อการโน้มน้าวใจให้เข้าร่วมโครงการของยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ ในประเด็นการนำเสนอสาร ได้แก่ แนะนำหลักสูตร ความเชี่ยวชาญของวิปัสสนาจารย์ รายละเอียดค่าใช้จ่าย ช่องทางการบริจาค รายละเอียดการสมัคร และผลประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมโครงการ มีวิธีการจัดเรียงสาร ได้แก่ การเสนอปัญหาและวิธีแก้ไขปัญหา ด้วยการกล่าวปัญหาที่พุทธศาสนิกชนพบเจอและสามารถแก้ปัญหาด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมตามหลักสูตรต่างๆ การจัดเรียงสารตามหลักจิตวิทยา ด้วยการแสดงให้เห็นว่าโครงการสามารถตอบสนองความต้องการได้ เช่น ความต้องการความรัก ความต้องการรู้สึกปลอดภัย เป็นต้น และการกำหนดจุดจูงใจในเนื้อหาสาร ได้แก่ การกำหนดจุดจูงใจด้านบวก ประกอบด้วย การใช้ภาพประกอบ คือ ภาพวิปัสสนาจารย์ ที่น่าเลื่อมใสศรัทธา ภาพกำลังทำกิจกรรม ภาพผู้คนเข้าร่วมกิจกรรมจำนวนมาก เพื่อแสดงให้เห็นถึงการได้รับความนิยม การใช้ภาษาที่สละสลวย เพื่อให้เกิด

ความซาบซึ้งกินใจ การใช้แรงจูงใจเห็นว่าการปฏิบัติธรรมเป็นค่านิยมที่ดี และจุดจูงใจโดยใช้เหตุผล ด้วยการเชื่อมโยงว่าเมื่อเข้าร่วมโครงการ จะนำไปสู่ทางแห่งการดับทุกข์ และการกำหนดจุดจูงใจในด้านลบ ประกอบด้วย การใช้ความกลัว ประกอบด้วย เรื่องบาปบุญ การตกนรก และความทุกข์ การยกตัวอย่างประกอบ กรณีศึกษาของโยคีถึงปัญหาที่ต้องเจอก่อนเข้าร่วมโครงการ

กลยุทธ์ด้านสื่อเพื่อการโน้มน้าวใจให้เข้าร่วมโครงการของยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ พบว่า สื่อหลัก คือสื่อองค์กรที่ให้ความสำคัญ และมีการใช้งานอย่างต่อเนื่อง ได้แก่ แอพริเคชั่นไลน์ ทั้งไลน์ออฟฟิเชียลแอคเคาท์ (Line Official Account) และกลุ่มไลน์ (Group Line) ย่อยที่ตั้งขึ้นตามโครงการต่างๆ สื่อบุคคล ได้แก่ บุคลากร และโยคี โดยทั้งสองสื่อมีจุดเด่นคือสามารถโต้ตอบไขข้อซักถามได้ทันที ซึ่งเป็นสื่อที่สัมฤทธิ์ผลมากที่สุด และสื่อเว็บไซต์ ซึ่งเป็นสื่อที่รวบรวมรายละเอียดต่างๆของโครงการ หากพุทธศาสนิกชนสนใจสามารถเข้ามาและดาวน์โหลดรายละเอียดต่างๆได้ สื่อรอง ได้แก่ แฟนเพจเฟสบุ๊ค SMS โปสเตอร์ออนไลน์ แผ่นพับ

6. อภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่าสื่อหลักที่ยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ใช้ในการโน้มน้าวใจให้เข้าร่วมกิจกรรม คือ แอพริเคชั่นไลน์ ทั้งไลน์ออฟฟิเชียลแอคเคาท์ (Line Official Account) และกลุ่มไลน์ (Group Line) ย่อยที่ตั้งขึ้นตามโครงการต่างๆ โปสเตอร์ออนไลน์ สื่อเว็บไซต์ และสื่อบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พระพีรพงศ์ พีรสกฺโก (ศรีฟ้า) (2553) ที่พบว่า สื่อบุคคลเป็นสื่อพื้นฐานที่องค์กรใช้ในการประชาสัมพันธ์ ด้วยวิธีการปากต่อปาก แต่อย่างไรก็ตามผลการวิจัยยังมีความแตกต่างในส่วนของสื่อสิ่งพิมพ์ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีต่างๆ ส่งผลให้องค์กรต้องปรับตัวจากสื่อสิ่งพิมพ์แบบเอกสารสู่สื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของพุทธศาสนิกชนที่ปัจจุบันใช้สื่อออนไลน์กันมากขึ้น

ผลกการวิจัยพบว่าวิธีการจัดเรียงสาร ได้แก่ การเสนอปัญหาและวิธีแก้ไขปัญหา ด้วยการกล่าวปัญหาที่พุทธศาสนิกชนพบเจอและสามารถแก้ปัญหาด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมตามหลักสูตรต่างๆ การจัดตามหลักจิตวิทยา ด้วยการแสดงให้เห็นว่าโครงการสามารถตอบสนองความต้องการได้ เช่น ความต้องการความรัก ความต้องการรู้สึกปลอดภัย เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องแนวคิดการจัดเรียงสารของ Bettinghaus & Cody, 1994; Putnis & Petelin, 1996 ที่อธิบายว่าผู้ส่งสารสามารถจัดเรียงสารการจัดตามหลักจิตวิทยา ด้วยการนำเสนอตามการตัดสินใจของมนุษย์ให้ไปตามลำดับขั้นความต้องการ 5 ขั้น คือ ความตั้งใจ ความต้องการ ความพึงพอใจ การมองเห็นภาพ และการกระทำการจัดการเพื่อการโน้มน้าวใจ รวมถึงสอดคล้องกับผลการวิจัยของของ ชนกพร พัวพัฒนกุล (2555) ที่พบว่าการลำดับเนื้อหาสารเพื่อการโน้มน้าวใจในสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาในภาคอีสานเป็นการลำดับเนื้อหาตามหลักจิตวิทยาของมอนโร

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) วัด สถานปฏิบัติติธรรม ควรให้ความสำคัญกับการสื่อสารผ่านสื่อบุคคล และแอพริเคชั่นไลน์ในกลุ่มย่อยๆ เพราะสามารถเข้าถึงแต่ละบุคคล และสามารถตอบโต้ได้ทันที

2) วัด สถานปฏิบัติติธรรม ควรเตรียมความพร้อมในการวางเนื้อหาสารก่อนทำการประชาสัมพันธ์

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรศึกษาในมิติของกระบวนการสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจให้เข้าร่วมโครงการต่างๆ ของสถานปฏิบัติ

(2) ควรศึกษากลยุทธ์การกำหนดจุดจูงใจตามประเภทของสื่อ เนื่องจากการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาในภาพรวมเท่านั้น

(3) ควรศึกษาในมิติของการสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา เนื่องจากการศึกษาใน ครั้งนี้เน้นศึกษากลยุทธ์การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจให้เข้าร่วมโครงการเท่านั้น

8. กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนจากมหาวิทาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

9. เอกสารอ้างอิง

ชนกพร พัวพัฒนกุล (2555) *"ธรรมทัศนาจร": กลวิธีการสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจในสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงศาสนาในภาคอีสาร.* รายงานการวิจัย. คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.

ฉลอง พันธ์จันทร์. (2561). รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวิปัสสนากรรมฐานของนักท่องเที่ยวในพื้นที่อีสานตอนกลาง กรณีจังหวัดขอนแก่นและจังหวัดมหาสารคาม. *วารสารภาษา ศาสนา และวัฒนธรรม, 7*(1), 243-267.

ปรมะ สตะเวทิน. (2546). *การสื่อสารมวลชน: กระบวนการและทฤษฎี.* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

พระพีรพงศ์ พีรสกฺโก (ศรีฟ้า). (2553). *ศึกษารูปแบบและวิธีการประชาสัมพันธ์ของยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาธรรมนิเทศ. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย .

ยุบล เบ็ยจรงค์กิจ. (2554). *การวางแผนและการประเมินผลการสื่อสารเชิงกลยุทธ์.* นนทบุรี: บริษัท 21 เซ็นจูรี่ จำกัด.

ยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์. (ม.ป.ป.). *รายงานประจำปี 2562.* (ม.ป.ท.).

วิชิต เที่ยงธรรม (2561, 11 กรกฎาคม 2561). หัวหน้าฝ่ายกิจกรรม/โสตทัศนูปกรณ์/วิชาการ/ศูนย์องค์ความรู้และห้องสมุด/MWDC{บทสัมภาษณ์}.

สุภาพร นิภานนท์ (2559). *กลยุทธ์การสื่อสารและการบริหารประเด็นเพื่อผลักดันนโยบายระบบสุขภาพมาตรฐานเดียว.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน

หริสุดา ปัณฑวนันท์. (2544). *การสื่อสารและเครือข่ายการรณรงค์ "เมาไม่ขับ".* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต นิเทศศาสตรพัฒนาการ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อรวรรณ ปิลันธน์โอวาท. (2554). *การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ.* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อรุณรัตน์ ชินวรณ์. (2553). *สื่อประชาสัมพันธ์.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Bettinghaus, E. P., & Cody M. J. (1994). *Persuasive Communication* (5th ed). Victoria: Wadsworth.

Marwell, G. and Schmitt, D.R. (1967). Dimensions of compliance-gaining behavior: An empirical analysis. *Sociometery, 30*, 350-364.

Putnis, P., & Petelin R. (1996). *Professional communication: Principles and applications.* Sydney, Australia. Pearson Education.

Perloff, R. M. (2010). *The Dynamics of Persuasion: Communication and Attitudes in the Twenty-First Century.* New York: Routledge.

แนวทางการวิเคราะห์ภาพยนตร์สารคดีเพื่อการเคลื่อนไหวสังคม

ANALYSIS OF DOCUMENTARY FILMS FOR SOCIAL MOBILITY

ว่าที่ร้อยตรี สุเมธ สุวรรณเนตร

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: Metalistohilo@gmail.com

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์สารคดี คือชุดภาพเคลื่อนไหวที่มีเสียงประกอบนำมาเล่าโดยมีเรื่องราว ถูกสร้างขึ้นบนพื้นฐานข้อเท็จจริงในสังคมหลากหลายแง่มุม โดยมีวัตถุประสงค์ในการให้ความรู้และ ให้ความบันเทิง ซึ่งมีความสำคัญต่อสังคมในมุมมองของการเป็นเครื่องมือที่จะสามารถช่วยเป็นตัวแทนในการบอกเล่าเรื่องราวพร้อมกับการสร้างพยานหลักฐานเชิงประจักษ์ให้ผู้ชมสามารถคล้อยตามและเกิดการจุดประเด็นตั้งคำถาม ซึ่งภาพยนตร์สารคดีเพื่อการเคลื่อนไหวสังคม คือภาพยนตร์สารคดีที่มีแนวทาง ในการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ ปัญหาสังคม การเรียกร้องสิทธิ สภาพแวดล้อม การต่อต้าน รวมถึงสิทธิความเท่าเทียม โดยตัวแปรที่จะสามารถนำมาวิเคราะห์ได้แก่ เครือข่าย, ผู้ผลิต, เนื้อหา, รูปแบบ, เป้าหมายที่เข้าถึง (ผู้ชม/ประชาชนในพื้นที่), แพลตฟอร์มของการสื่อสาร และการตระหนักรู้

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สารคดี, การเคลื่อนไหวสังคม

ABSTRACT

A feature film is a series of motion pictures in which the voices are told with stories, based on facts in a multifaceted society. The objective is to educate and entertain, which is important to society in view of being a tool that can help represent the storytelling while creating empirical evidence that the audience can be amenable to and raise questions. A documentary film for social activism is a documentary film with a guideline. In the presentation of content related to social issues, claims of rights. environment, resistance, and equal rights. The variables that can be analyzed include network, producer, content, format, target reach (local audience/ public), network, audience Platforms of communication and awareness

Keywords: Documentary, Social Movement

1. บทนำ

การเคลื่อนไหวสังคมได้มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม จากการปฏิบัติการลงถนนจนนำไปสู่การเคลื่อนไหวโดยใช้สื่อของภาคประชาชน ก่อเกิดเป็นขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมแนวใหม่ ซึ่งตั้งแต่ช่วงศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมาได้เกิดกลุ่มสื่อสารภาคประชาชนขึ้นหลายกลุ่ม โดยกลุ่มเหล่านั้น มีเป้าหมายและวัตถุประสงค์เพื่อเรียกร้องในประเด็นสังคมต่าง ๆ เช่น ประเด็นด้านการเมือง ประเด็นด้านสิทธิมนุษยชน ประเด็นด้านความหลากหลายทาง

เพศ และประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น และก่อเกิดเป็นขบวนการทางสังคมแบบใหม่ (new social movement) ในรูปแบบการเมืองภาคประชาชนซึ่งมีลักษณะเป็นการรวมตัวกันของภาคประชาชนที่สนใจในประเด็นใดประเด็นหนึ่ง ก่อเกิดเป็นเครือข่ายเพื่อต่อต้านอำนาจ (Resistance movement) และมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการลดช่องว่างระหว่างรัฐกับประชาชน (Fuentes & Frank, 1989)

จากการเติบโตทางเทคโนโลยี (Technology) และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการในการเชื่อมต่อสื่อสารข้อมูลสารสนเทศ (Information technology network) ที่มีความสะดวกและสามารถเข้าถึงประชาชนได้อย่างแพร่หลายในทุกพื้นที่ ส่งผลให้เกิดเครื่องมือในการสื่อสารทางเลือกต่าง ๆ เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยผ่านเครื่องมือแอปพริเคชันในรูปแบบดิจิทัล ได้แก่ Facebook twitter YouTube Clubhouse Instagram รวมถึงเครื่องมือที่เป็นสื่อทางเลือกอื่นๆ ได้แก่ สื่อชุมชน สื่อภาพยนตร์อิสระ ศิลปะบนกำแพง การจัดนิทรรศการ การรวมตัวจัดงานเสวนา ใบปลิว ซึ่งสื่อเหล่านี้มีเป้าหมายในการตั้งคำถาม หรือทวงถามผู้รับผิดชอบ รวมถึงมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสียงถึงประชาชนหรือสังคมในวงกว้าง จนก่อเกิดพัฒนาเป็นสื่อทางเลือกเพื่อสังคม ซึ่งสื่อทางเลือกเหล่านั้นมีคุณลักษณะที่สำคัญคือ เป็นสื่อที่เน้นความแตกต่างทางรูปแบบและเนื้อหาที่สื่อกระแสหลักไม่สามารถตอบสนองให้ได้ โดยแบ่งจากเป้าหมายของสื่อเป็น 2 ลักษณะ คือ สื่อภาคประชาชน และสื่อสาธารณะ (จิรภัทร กิตติวรากูล, 2561) ทั้ง 2 สื่อนี้มีเป้าหมายที่แตกต่างกันในแต่ละกลุ่มเป้าหมายระหว่างชุมชนและประชาชนส่วนใหญ่ ถึงแม้จะแบ่งกลุ่มเป้าหมายแต่สื่อทั้ง 2 ประเภทก็มีความคล้ายคลึงกันในการทำหน้าที่เพื่อต้องการเปลี่ยนแปลงสังคม ซึ่งบางครั้งเราอาจเรียกสื่อของประชานชนเหล่านี้ว่า สื่อพลเมือง (Citizen’s media)

เกรเมนเซีย โรดิเกซ (RodrÍGuez, 2011, THE DOING IS EVERYTHING!) อธิบายว่า สื่อพลเมือง (Citizen’s media) คือวิธีที่ประชาชนจะสามารถมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการเกี่ยวกับสื่อ และสื่อคือเครื่องมือในการเสริมพลังของชุมชน รวมถึงเป็นเครื่องมือที่แสดงถึงความสามัคคีและการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงอธิบายต่อว่า สื่อพลเมืองนั้นเป็นการรวมกลุ่มเพื่อสร้างพลังในการกำหนดกฎหมายการเป็นพลเมือง โดยการแทรกแซงและเปลี่ยนแปลงด้วยการสร้างสื่อเพื่อสื่อสารอย่างเข้มแข็ง ส่งผลให้เป็นแนวทางให้การสื่อสารของชุมชนมีศักยภาพและดำเนินไปถึงจุดที่สามารถช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2556) อธิบายว่า สื่อพลเมือง (Citizen’s media) คือสื่อที่มีความคิดเห็น หรือต้องการนำเสนอสิ่งที่มีความแตกต่างแบบถอนรากถอนโคน (Radical) ไม่เหมือนคนอื่น เช่น การพูดจา ความคิดแบบเดิมๆ เสนอแนะภาษาและความคิดที่แตกต่างไม่เหมือนสื่อกระแสหลักอย่างสิ้นเชิง อาจจะหมายถึง สื่อที่ใช้ในการปลดปล่อยให้เป็นอิสระ (Media Libres) จากอะไรก็ตามที่พันธนาการอยู่ จะเป็นเจ้าอาณานิคมหรือจะเป็นประเด็นอื่นๆ ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ ของสังคมนั้นๆ

ภาพยนตร์สารคดี เป็นสื่อภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่ใช้เกณฑ์การแบ่งตามวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์จัดอยู่ในหมวดของภาพยนตร์ที่ใช้โน้มน้าวใจ ซึ่งความแตกต่างที่สำคัญระหว่างภาพยนตร์และภาพยนตร์สารคดี คือ ภาพยนตร์ คือเรื่องราวที่ถูกแต่งขึ้น (fiction) อาจถูกแต่งจากพื้นฐานเหตุการณ์จริงและอาจมีการใส่เนื้อหาเพิ่มเติมเพื่อสร้างเรื่องราวหรือเส้นเรื่องให้เกิดความบันเทิงเป็นหลัก ในขณะที่ภาพยนตร์สารคดี เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นบนพื้นฐานของ ความจริงในสังคม (non-fiction) และมีหลากหลายแง่มุม มีลักษณะเพื่อบันทึกเหตุการณ์ พฤติกรรม ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก และบรรยากาศอื่นๆ ผ่านมุมมองของผู้สร้าง แล้วจึงถ่ายทอดออกมาในรูปแบบต่างๆ ทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างความบันเทิงตามหน้าที่ของภาพยนตร์

ทั้งนี้จากการให้สัมภาษณ์ของ ธิดา (The MATTER Team, 2016) ผลิตผลการพิมพ์ ผู้ก่อตั้งนิตยสารภาพยนตร์ Bioscope และผู้บริหาร documentary club ซึ่งเป็นธุรกิจการให้บริการสารคดีสตรีมมิ่งในประเทศ

ไทย (อ้างถึงใน บทสัมภาษณ์ : หนังสารคดีมีที่ยืนไหมในสังคมไทย,2016) ได้กล่าวในการสัมภาษณ์ว่า *"ถ้ามองในแง่หนังสารคดีโดยเฉพาะ การที่มันถ่ายทอดความเป็นจริงบางอย่าง โดยใช้วิธีการที่คนเข้าถึงได้ง่าย และหลายๆ เรื่องก็จงใจที่จะเปลี่ยนความคิดหรือทัศนคติของคน ส่วนตัวจึงเชื่อว่าหากหนังสารคดีเรื่องใดนำเสนอประเด็นดีๆ ที่เข้าถึงได้ง่าย มันจะสร้าง impact ที่เปลี่ยนแปลงตัวคนหรือสังคมได้ อย่างน้อยที่สุดคือกระตุ้นให้คนได้คิด ให้รู้ว่ามันยังมีประเด็นแบบนี้อยู่ในสังคม มันมีปัญหาแบบนี้อยู่ ทำไมยังไม่ถูกจัดการ คือทุกสังคมมันควรจะมีอะไรมากระตุ้นให้คนสงสัย ซึ่งหนังสารคดีมันถูกทำมาเพื่อให้ทำหน้าที่นี้"*

ด้วยคุณสมบัติของภาพยนตร์สารคดีที่มีการใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์จึงสามารถให้ทั้งความบันเทิงและข่าวสารความรู้ที่เป็นความจริง รวมถึงอิทธิพลและผลกระทบของภาพยนตร์สารคดีที่สามารถโน้มน้าวบุคคลให้คล้อยตามหรือ ส่งผลกระทบในวงกว้างที่จะทำให้ผู้ชมลุกขึ้นมาเคลื่อนไหวกระทำบางสิ่งบางอย่างหลังจากชมภาพยนตร์สารคดี เช่น การลุกขึ้นมาเคลื่อนไหวเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชน สิ่งแวดล้อม ความเท่าเทียม ความเหลื่อมล้ำในสังคม รวมถึงความหลากหลายทางเพศสภาพ จากคุณลักษณะและอิทธิพลของภาพยนตร์สารคดี อาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์สารคดี คือ สื่อที่มีอำนาจอ่อน (Soft power) ซึ่งเป็นแนวคิดที่พัฒนาโดยโจเซฟ เนย์ (Nye, 1990, Soft Power) จากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ซึ่งได้อธิบายว่า คืออำนาจ ที่มีความสามารถในการดึงดูดและสร้างการมีส่วนร่วมมากกว่าการบังคับหรือให้เงิน ซึ่งสอดคล้องกับคุณลักษณะและการทำหน้าของภาพยนตร์สารคดี

ในอีกมุมหนึ่งภาพยนตร์สารคดีนั้น อาจเป็นเครื่องมือที่สำคัญของนักเคลื่อนไหวสังคมในปัจจุบัน และเป็นเรื่องที่น่าสนใจอย่างนึงในการศึกษาหาแนวทางในวิเคราะห์ภาพยนตร์สารคดีเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเคลื่อนไหวสังคมและผลักดันให้เกิดการสร้างสรรค์สังคมที่มีคุณภาพต่อไป

2. วัตถุประสงค์

1) เพื่อนำเสนอความหมายของภาพยนตร์สารคดี

2) เพื่อการวิเคราะห์ภาพยนตร์สารคดีเพื่อการเคลื่อนไหวสังคม

3. ภาพยนตร์สารคดี (Documentary film)

เนื่องจากมีผู้ให้คำจำกัดความของคำว่าภาพยนตร์สารคดี (Documentary film) เอาไว้หลากหลาย ซึ่งมีความคลุมเครือและซับซ้อน จึงนำเอาเฉพาะความหมายที่สำคัญ โดยมีดังนี้

John Grierson ในบทความชื่อ First Principles of Documentary อธิบายว่า ภาพยนตร์สารคดี คือ การปฏิบัติการคิดสร้างสรรค์ที่รักษาไว้ซึ่งความจริง (Creative Treatment of Actuality) (Grierson, อ้างถึงใน Kevin and Mark Cousins, 1996)

Michael Renov (Michael Renov, 1993) อธิบายว่า ภาพยนตร์สารคดี คือการอภิปรายภายใต้เงื่อนไขของการเล่าเรื่องที่มีอยู่จริง

Britannica Online Encyclopedia (Encyclopaedia Britannica, 2011) ให้ความหมายว่า ภาพยนตร์สารคดีมีรูปแบบเป็นภาพเคลื่อนไหวและมีส่วนประกอบของการอธิบายเนื้อหาจากข้อเท็จจริง เพื่อวัตถุประสงค์ในการศึกษาหรือความบันเทิง

Oxford English Dictionary (อ้างถึงใน Kuhn, 2012, A Dictionary of Film Studies) ให้ความหมายไว้ว่า ภาพยนตร์สารคดี คือภาพเคลื่อนไหวที่ไม่ใช่สิ่งสมมุติ มีจุดมุ่งหมายนำไปสู่หลักฐานความจริง ซึ่งส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์เพื่อการการสั่งสอน การศึกษา หรือรักษาไว้ซึ่งการบันทึกของประวัติศาสตร์

ธนพล และปัทมวดี (ธนพล น้อยชูชื่น & ปัทมวดี จารุวร, 2012) อธิบายว่า ภาพยนตร์สารคดีคือหนึ่งในตระกูล (Genre) ของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ผลิตกันมากที่สุดในทั่วโลก ด้วยลักษณะของภาพยนตร์สารคดี (Documentary film) ที่สร้างบนพื้นฐานของเหตุการณ์ที่เป็นข้อเท็จจริงไม่ใช่นิยาย (non-fiction) เหตุการณ์จริง คนจริงและสถานที่จริง และปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ในการให้ความรู้ และบันทึกเหตุการณ์ สามารถสร้างความคาดหวังต่อผู้ชมถึงเรื่องราวในภาพยนตร์ ที่แสดงให้เห็นทั้งหมดนั้น ล้วนเป็นความจริงที่เกิดขึ้น

โดยสรุปแล้ว ภาพยนตร์สารคดี หมายถึง ชุดภาพเคลื่อนไหวที่มีเสียงประกอบนำมาเล่าโดยมีเรื่องราวถูกสร้างขึ้นบนพื้นฐานข้อเท็จจริงในสังคมหลากหลายแง่มุม มีวัตถุประสงค์ในการให้ความรู้และ ให้ความบันเทิง โดยมีการใช้ ภาพบันทึกเหตุการณ์ ความคิด พฤติกรรม ความรู้สึก และสร้างความเข้าใจในประเด็นต่างๆ ที่เป็นข้อสงสัย และการถกเถียงมากกว่าให้ความบันเทิง เช่น ประเด็นทางสังคม การเมือง วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม ความเชื่อ วิถีชีวิต และทำหน้าที่เป็นตัวแทนของประเด็นทางสังคมเพื่อสื่อสารไปยังผู้ชม ผ่านมุมมองของผู้ผลิต โดยใช้ช่องทางการสื่อสารผ่านทางสื่อโทรทัศน์ โรงภาพยนตร์ และช่องทางออนไลน์

4. บทบาทของภาพยนตร์สารคดีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนงานวิจัย “Human Rights Through The Lens: A Study of The Institutionalization and Professionalization of Video Activism” โดย (Ristovska, 2016) งานวิจัยชิ้นนี้ พยายามวิเคราะห์เกี่ยวกับกลุ่มสิทธิมนุษยชน ได้แก่ Amnesty International, Human Rights Watch และ WITNESS โดยพยายามวิเคราะห์การพัฒนากลยุทธ์การใช้วิดีโอที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวสังคมด้านสิทธิมนุษยชน งานชิ้นนี้พบว่า ความสามารถ ทักษะ อุดมการณ์ และกลวิธีของนักปฏิบัติการคือปัจจัยหลักที่จะสามารถสร้างแนวทางการเคลื่อนไหวสังคมสิทธิมนุษยชนได้อย่างมีคุณภาพ

งานวิจัย “Locating a Documentary Cinema of Accountability: The Emergence of Activist Film Practices as a Socio-Political Movement in Contemporary Pakistan” โดย (Imran, 2012) วิเคราะห์เกี่ยวกับการแสดงออกแนวร่วมสมัยของการต่อต้านในปากีสถานก่อเกิดเป็น "นักเคลื่อนไหวสารคดี" ด้วย แนวทางของภาพยนตร์ งานชิ้นนี้ค้นพบรูปแบบและวิธีการของการสนับสนุนจาก NGO ต่อการสร้างขบวนการสารคดี หรือนักเคลื่อนไหวสารคดี และแนวทางในการใช้ภาพยนตร์สารคดีเพื่อใช้ในการเคลื่อนไหวสังคมในประเด็นของการละเมิดสิทธิมนุษยชนของลัทธิมุสลิมสุดโต่งต่อผู้คนในปากีสถาน

งานวิจัย “Documentaries for social change- An examination of Blooming Hope” โดย (Moyano, 2011) งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาบทบาทของสารคดีเพื่อให้ความรู้แก่ผู้ชมในประเด็นที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การศึกษานี้ต้องการเน้นย้ำถึงสารคดีที่สร้างผลกระทบทางสังคม พร้อมทั้งหาคุณลักษณะที่มีประสิทธิภาพของสารคดีเพื่อใช้ในการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ทั้งนี้ผู้วิจัยงานชิ้นนี้ได้พัฒนาและเสนอแบบจำลองเป็นเอกสารการปฏิบัติการเชิงมีส่วนร่วม และแบบจำลองการเรียนรู้จากการดำเนินการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเป็นแนวทางในการผลิต การใช้งาน และการใช้ภาพยนตร์สารคดีอย่างมีประสิทธิผล ซึ่งผลวิจัยสรุปว่าสารคดีสามารถมีส่วนสนับสนุนวิวัฒนาการของมนุษย์ได้

ยังมีงานวิจัยที่น่าสนใจอีก 1 ชิ้น ชื่อจากการทบทวนงานวิจัยจากภาพยนตร์ The third eye โดย Chanrungmaneekul (Chanrungmaneekul, 2019) งานวิจัยชิ้นนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพและใช้เครื่องมือใน

การเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (in depth interview) การสำรวจ (observation) และการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (focus group) เพื่อต้องการอธิบายความสัมพันธ์ของ 3 คุณลักษณะในการใช้ภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์ในการปฏิบัติการทางสังคม เพื่อสนับสนุนสิทธิมนุษยชนในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในกรณีของไทยและเมียนมาร์ และเพื่อศึกษาการปฏิบัติการทางสังคมของผู้รับสื่อในประเทศไทยและเมียนมาร์ เป็นการผลิตภาพยนตร์สารคดี โดยประกอบด้วยงานวิจัย 3 ชิ้น

งานชิ้นที่ 1 พูดถึงเกี่ยวกับกระบวนการต่อรองมุมมองของคนในกับคนนอก โดยใช้ทฤษฎีเรื่องทุน

งานชิ้นที่ 2 ต้องการอธิบายเกี่ยวกับความคิดเห็นของคนในชุมชนที่ได้รับชมสารคดี ว่ามีความคิดเห็นอย่างไร

งานชิ้นที่ 3 งานชิ้นนี้ต้องการหาคำตอบว่าภาพยนตร์สารคดี สามารถสนับสนุนเรื่องสิทธิมนุษยชนได้อย่างไร งานชิ้นนี้เปรียบเทียบบริบทของทวายประเทศพม่ากับบางละมุงในประเทศไทย โดยใช้วิธีการวัดโดยนักศึกษา นักสิทธิมนุษยชน ผู้ผลิตภาพยนตร์สารคดี มาชมภาพยนตร์ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบ Focus Group

จากการทบทวนวรรณกรรมดังที่กล่าวถึงค้นพบว่างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ภาพยนตร์สารคดีนั้น โดยส่วนใหญ่มุ่งนำเสนอไปที่ วิธีการ กระบวนการ ผู้ผลิต รวมถึงผู้สนับสนุนการเคลื่อนไหวสังคมโดยใช้ภาพยนตร์สารคดี ซึ่งการเคลื่อนไหวจำเป็นต้องมีการระดมทรัพยากร การเปิดพื้นที่ และการใช้เครือข่ายเพื่อแพร่กระจายตัวภาพยนตร์สารคดีในฐานะเครื่องมือในการเคลื่อนไหวสังคมโดยมีทฤษฎีที่น่าสนใจอันได้แก่

ทฤษฎีการเปิดพื้นที่ (Open space theory) อธิบายเกี่ยวกับการผสมกลยุทธ์ในการเล่าเรื่องการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายของสื่อที่มีส่วนร่วมในชุมชน รวมถึงเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ทางสังคมกับพื้นที่ และในยุคหลังมองว่าภาพยนตร์สารคดีการปฏิบัติการที่ต้องร่วมกันระหว่าง ผู้ผลิตภาพยนตร์ เรื่องที่จะทำ,ประเด็น ผู้ชม ทั้งสามอย่างนี้ต้องทำงานอยู่ในพื้นที่จริง ทฤษฎีนี้เหมาะที่จะนำมาเป็นแนวคิดในการตั้งต้นตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยภาพยนตร์สารคดีในมุมมองของการใช้ภาพยนตร์สารคดีเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม โดยใช้ตัวแปรตามทฤษฎีในข้างต้นนำมาทบทวนและวิเคราะห์

ทฤษฎี การเคลื่อนไหวสังคม (Calabrese) ซึ่งมีแนวทางในการศึกษา อันได้แก่ สังคมวิทยา/การพัฒนาชุมชน การเมือง การสื่อสาร การตลาด/ธุรกิจ/องค์กร สุขภาพ

จากการทบทวนทฤษฎีโดยการเคลื่อนไหวสังคมสามารถแบ่งได้เป็น 2 แขนงโดยแขนงแรก มองว่าคือการแพร่กระจายประเด็นในวงกว้างแล้วรวบรวมคนมารวมกันเยอะๆ เพื่อที่จะสร้างการขับเคลื่อน แขนงที่ 2 มองว่า เป็นการเคลื่อนไหวสนับสนุนทั้งในระดับปักเจกไปจนถึงระดับนโยบาย โดยเกิดจากตัวบุคคลที่ไม่ได้ถูกบังคับจากภายนอก

ทั้งนี้ยังมีอีกหลายแนวทางที่น่าสนใจจากการทบทวนวรรณกรรมที่สามารถอธิบายถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยภาพยนตร์สารคดี มีดังนี้

1. สารคดีเพื่อการเคลื่อนไหว
2. การเล่าเรื่อง/เนื้อหา
3. การเข้าถึงกลุ่มผู้ชม
4. ศิลปะและรูปแบบของภาพยนตร์
5. แพล็ตฟอร์มการสื่อสาร
6. เผยแพร่จัดจำหน่าย
7. ความรู้ความเข้าใจ และการสร้างความตระหนักรู้

ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะเป็นแนวทางตั้งต้นที่ดีในการใช้เพื่อสร้างแนวทางการวิจัย หรือสร้างเครื่องมือการเคลื่อนไหวสังคมโดยมีภาพยนตร์สารคดีเป็นเครื่องมือที่มีคุณภาพของนักเคลื่อนไหวสังคมต่อไป

ภาพยนตร์สารคดีกับการใช้เป็นเครื่องมือเคลื่อนไหวทางสังคม

การเคลื่อนไหวทางสังคม เป็นการเรียกร้องของกลุ่มบุคคลจำนวนหนึ่ง ที่ต้องการเปลี่ยนแปลงสังคมไปในทิศทางที่ตนเองปรารถนาเป็นการกระทำรวมหมู่ที่มี จุดมุ่งหมายร่วมกันทางสังคม โดยผู้เข้าร่วมจะถูกกระตุ้นให้เกิดจิตสำนึกและการตื่นตัวในประเด็นเหล่านั้น ซึ่งมีลักษณะของการผลักดันและเรียกร้องในรูปแบบของการเคลื่อนไหว ต่อต้าน การแสดงอัตลักษณ์ หรือการปลุกจิตสำนึก โดยกลุ่มบุคคลเหล่านี้จะมีอุดมการณ์ร่วมกันและมองว่าการเคลื่อนไหวดังกล่าวจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงสังคมในทางที่ตนปรารถนา รวมถึงกระบวนการเคลื่อนไหวนั้นอาจส่งผลต่อ ระบบค่านิยมและความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มสังคมต่างๆ หรือความสัมพันธ์ระหว่างอำนาจรัฐ และประชาชน

ทั้งนี้ สุวิดา (สุวิดา ธรรมมณีวงศ์, 2543) ธรรมมณีวงศ์ อธิบายว่า การเคลื่อนไหวทางสังคมเป็นขบวนการเรียกร้องของกลุ่มคนจำนวนหนึ่งที่ต้องการเปลี่ยนแปลงสังคม ไปในทิศทางที่ตนปรารถนา โดยกลุ่มคนเหล่านี้อาจมีนับพันหรือนับหมื่น ได้เข้าร่วมเรียกร้อง โดยมีการจัดระเบียบทางสังคมอย่างหลวมๆ ซึ่งแต่ละกลุ่มอาจมีระดับของการมีส่วนรวมแตกต่างกัน

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2559 เป็นต้นมา มีกลุ่มประชาชนและนักเคลื่อนไหวสังคมในประเทศไทยใช้ภาพยนตร์สารคดีในการเป็นเครื่องมือเพื่อเคลื่อนไหวในประเด็นทางสังคมต่างๆ เช่น กลุ่ม young จะทำ, School of Change makers ซึ่งโดยส่วนใหญ่เป็นนักสร้างภาพยนตร์อิสระ และใช้เครื่องมือสื่อสารที่เรียกว่า ภาพยนตร์สารคดี (Documentary film) เป็นเครื่องมือในการสร้างประเด็นและถ่ายทอดอุดมการณ์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ที่มีความบันเทิงส่งผลให้ผู้ชมได้รับทั้งความรู้และความบันเทิงไปในตัว ซึ่งโดยแท้จริงแล้วภาพยนตร์สารคดี (Documentary film) เป็นสื่อภาพยนตร์ที่อยู่ในตระกูล (Genre) ประเภทหนึ่งที่ใช้เกณฑ์การแบ่งตามวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ และอยู่ในหมวดของภาพยนตร์ที่ใช้โน้มน้าวใจ ซึ่งความแตกต่างที่สำคัญคือภาพยนตร์ทั่วไปที่มีลักษณะเป็นเรื่องราวที่ถูกแต่งขึ้น (fiction) อาจถูกแต่งจากพื้นฐานเหตุการณ์จริงหรืออาจมีการใส่เนื้อหาเพิ่มเติมเพื่อสร้างเรื่องราวหรือเส้นเรื่องให้เกิดความบันเทิงเป็นหลัก ตามทฤษฎีการเล่าเรื่องหรือขนบการเล่าเรื่อง (Narrative Convention) ในขณะที่ภาพยนตร์สารคดี เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากพื้นฐานของความจริงในสังคมที่ไม่ใช่เรื่องแต่ง (non-fiction) ประกอบไปด้วย การบันทึกเหตุการณ์ พฤติกรรม ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก และบรรยากาศอื่นๆ หลายแง่มุม ผ่านรูปแบบการเล่าเรื่องในแต่ละวิธีการที่หลากหลายตามมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ การนำเสนอของภาพยนตร์สารคดี (Documentary film) นั้นเป็นการใช้ข้อเท็จจริงบางอย่างในสังคมนำมาตีแผ่ขยายให้เห็นเป็นรูปธรรมและนามธรรม รวมทั้งทางกายภาพและความรู้สึกนึกคิด ทำให้ภาพยนตร์สารคดี (Documentary film) อาจเป็นตัวแทนของผู้สร้างภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อสารถ่ายทอดมุมมองบางอย่างในสังคมโดยใช้ภาพยนตร์สารคดี (Documentary film) ในการโน้มน้าวผู้ชมให้คล้อยตามและเกิดความรู้สึกร่วมในภาพยนตร์

หากมองในมุมหนึ่ง ภาพยนตร์สารคดี (Documentary film) นั้นอาจสามารถเป็นตัวแทนของเหตุการณ์และเชื่อมต่อกับผู้คนในโลกใบนี้หากเราวิเคราะห์ตามแนวคิดการเป็นตัวแทนของภาพยนตร์สารคดีโดยบิล นิโคลส์ (Bill Nichols, 2017) ซึ่งได้อธิบายเกี่ยวกับ 3 หนทางที่สารคดีจะสามารถมีส่วนร่วมต่อโลกใบนี้ คือ

1) สารคดีสร้างความคล้ายคลึงผ่านการพรรณนากับโลกที่เราเห็นในภาพยนตร์และโลกที่เราอยู่ผ่านการบันทึกเหตุการณ์ ผ่านภาพ เสียง ที่มีความเที่ยงตรงมาก

2) สารคดียืนหยัดที่จะเป็นตัวแทนของผลประโยชน์ของผู้อื่น

3) สารคดีทำหน้าที่คล้ายกับทนายที่ใช้หลักฐาน เหตุการณ์และสถานการณ์มาตีความต่อหน้าผู้ชม

จากข้อมูลดังกล่าวภาพยนตร์สารคดี (Documentary film) จึงมีความสำคัญต่อสังคมในมุมมองของการเป็นเครื่องมือที่จะสามารถช่วยเป็นตัวแทนในการบอกเล่าเรื่องราวพร้อมกับการสร้างพยานหลักฐานเชิงประจักษ์ให้ผู้ชมสามารถคล้อยตามและเกิดการจุดประเด็นตั้งคำถามตามเนื้อหาของสาร ในภาพยนตร์สารคดีที่กำลังกล่าวถึง

โดยผู้วิจัยผลงานชิ้นนี้ ได้ค้นพบตัวแปรหลัก หรือ key factors อันได้แก่ เครือข่าย เนื้อหา รูปแบบ เป้าหมายที่เข้าถึง (ผู้ชม/ประชาชนในพื้นที่) แพลตฟอร์มของการสื่อสาร การตระหนักรู้ แล้ววนกลับมาที่เครือข่าย ซึ่งเครือข่ายเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมากในมุมมองของผู้เสวนาทุกสิ่งทุกอย่างสามารถขยับขยายได้เพราะเครือข่าย ซึ่งงานชิ้นนี้ได้อธิบายแนวทางเกี่ยวกับการใช้ภาพยนตร์สารคดีในการเคลื่อนไหวสังคมในประเด็นสิทธิมนุษยชน ซึ่งตัวแปรด้านเครือข่าย เป็นตัวแปรหนึ่งที่น่าสนใจเนื่องจากภาพยนตร์สารคดีในประเด็นที่มีความเฉพาะด้าน มักจำเป็นต้องอาศัยกลุ่มภาคีเครือข่ายเพื่อสร้างแนวร่วม หรือการสร้างพื้นที่ในการนำเสนอตัวสื่อ อีกทั้งตัวแปรอื่นๆ ก็มีความสำคัญเหมาะอย่างยิ่งที่จะนำไปเป็นแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์ต่อในประเด็นตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของภาพยนตร์สารคดี

5. สรุป

โดยสรุปแล้วภาพยนตร์สารคดีเพื่อการเคลื่อนไหวทางสังคม จะมีลักษณะ ในการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ ปัญหาสังคมที่ การเรียกร้องสิทธิ สภาพแวดล้อม การต่อต้าน รวมถึงสิทธิความเท่าเทียม โดยภาพยนตร์สารคดีเหล่านี้อาจมีผู้สนับสนุนเป็น หน่วยงานรัฐ หรือองค์กร NGO โดยผู้ผลิตสามารถเป็นได้ทั้งผู้ผลิตอิสระ และผู้ผลิตที่อยู่ในหน่วยงานขององค์กร NGO หรือหน่วยงานของรัฐ ซึ่งบางครั้งผู้ผลิตเหล่านี้สามารถรวมตัวเป็นกลุ่มก่อเกิดเป็นเครือข่ายเพื่อสร้างพลังในการเชื่อมต่อ และแพร่กระจายผลกระของภาพยนตร์สารคดีในฐานะเครื่องมือเพื่อการเคลื่อนไหวสังคม

ทั้งนี้การใช้ภาพยนตร์สารคดีเพื่อการเคลื่อนไหวสังค มีตัวแปรที่น่าสนใจที่จะสามารถนำมาใช้วิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการใช้ภาพยนตร์สารคดีเพื่อการเคลื่อนไหวสังคม อันได้แก่ เครือข่าย ผู้ผลิต เนื้อหา รูปแบบ เป้าหมายที่เข้าถึง (ผู้ชม/ประชาชนในพื้นที่) แพลตฟอร์มของการสื่อสาร การตระหนักรู้ แล้ววนกลับมาที่เครือข่าย ซึ่งตัวแปรด้านเครือข่าย เป็นตัวแปรหนึ่งที่น่าสนใจเนื่องจากภาพยนตร์สารคดีในประเด็นที่มีความเฉพาะด้าน มักจำเป็นต้องอาศัยกลุ่มภาคีเครือข่ายเพื่อสร้างแนวร่วม หรือการสร้างพื้นที่ในการนำเสนอตัวสื่อ อีกทั้งตัวแปรอื่นๆ ก็มีความสำคัญเหมาะอย่างยิ่งที่จะนำไปเป็นแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์ต่อในประเด็นตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของภาพยนตร์สารคดี

6. ข้อเสนอแนะ

โดยรวมแล้วบทความนี้ต้องการนำเสนอแนวทางที่ใช้สำหรับตั้งต้นในการตั้งคำถามงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาพยนตร์สารคดีเพื่อการการเคลื่อนไหวสังคม ทั้งในด้านมุมมองของการใช้ภาพยนตร์สารคดีเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารและเพื่อสร้างการเคลื่อนไหวในประเด็นต่างๆ รวมถึงทฤษฎี theory of online mobilization จะสามารถนำไปต่อยอดการใช้ทฤษฎีเป็นฐานแนวคิดในประเด็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของสังคมเครือข่ายในสถานที่จริงและโลกเสมือนจริง (โลกออนไลน์) หากแต่ช่องว่างที่สำคัญที่ควรจะกล่าวถึงอัน

ได้ แก่ บริบทของเรื่องทุน รวมถึงอุดมการณ์ของผู้ผลิตอันจะมีส่วนสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์สารคดีสามารถมีอิทธิพลและมีพลังจนสามารถส่งผลกระทบต่อภาพรวมในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ

7. เอกสารอ้างอิง

จิรภัทร กิตติวรากูล. (2561). *ตามรอย "สื่อทางเลือก" อันหลากหลายในเมืองไทย. สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, 24*(1).

ธนพล น้อยชูชื่น, & ปัทมวดี จารุวร. (2012). ลักษณะของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของ ไมเคิล มัวร์. *Journal of Communication Arts, 30*(4), 102-119.

สุวิดา ธรรมมณีวงศ์. (2543). การเคลื่อนไหวทางสังคม (Social Movement). *วารสารอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, (2).

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. (2556). *สื่อภาคประชาชนและสิทธิการสื่อสาร: บทเรียนจากอินโดนีเซียและฟิลิปปินส์.* Paper presented at the สื่อภาคประชาชนและสิทธิการสื่อสาร: บทเรียนจากอินโดนีเซียและฟิลิปปินส์, College of Deep South Watch.

Bill Nichols. (2017). *Introduction to Documentary, Third Edition* (Third edition). Bloomington: Indiana University Press.

Calabrese, A. (2008). Social Mobilization. In *The International Encyclopedia of Communication*.

Chanrungmaneekul, U. (2019). *Uses of Documentary as Social Practice for Advocacy and Educating Human Rights: A case study of The Third Eye.*

Encyclopaedia Britannica, I. (2011). *Documentary film.* Retrieved from https://www.britannica.com/art/documentary-film

Imran, R. (2012). *Locating a Documentary Cinema of Accountability: The Emergence of Activist Film Practices as a Socio-Political Movement in Contemporary Pakistan.* (Ph.D.). Simon Fraser University (Canada), Ann Arbor. Retrieved from https://www.proquest.com/dissertations-theses/locating-documentary-cinema-accountability/docview/1514901841/se-2?accountid=44806 ProQuest Dissertations & Theses Global database. (NS22660)

Kuhn, A., G. (2012). *A Dictionary of Film Studies*: OUP Oxford.

Macdonald, K., & Cousins, M. (1996). *Imagining reality : the Faber book of the documentary / [edited by] Kevin Macdonald and Mark Cousins*. London ;: Faber and Faber.

Michael Renov. (1993). *Theorizing Documentary*. New York: Routledge.

Moyano, M. (2011). *Documentaries for social change: An examination of Blooming Hope*. (Ed.D.). St. Thomas University, Ann Arbor. Retrieved from https://www.proquest.com/dissertations-theses/documentaries-social-change-examination-i/docview/874156747/se-2?accountid=44806 ProQuest Dissertations & Theses Global; Publicly Available Content Database database. (3452863)

Nye, J. S. (1990). Soft Power. *Foreign Policy*(80), 153-171. doi:10.2307/1148580

Ristovska, S. (2016). *Human rights through the lens: A study of the institutionalization and professionalization of video activism.* (Ph.D.). University of Pennsylvania, Ann Arbor. Retrieved from https://www.proquest.com/dissertations-theses/human-rights-through-lens-study/docview/1840802889/se-2?accountid=44806 ProQuest Dissertations & Theses Global database. (10191534)

Rodríguez, C. (2001). *Fissures in the mediascape: an international study of citizens' media*. Cresskill, N.J.: Hampton Press.

The MATTER Team. (2016). *หนังสารคดีมีที่ยืนไหมในสังคมไทย กับ Documentary Club* และ 'ธิดา ผลิตผลการพิมพ์'. Retrieved from https://thematter.co/entertainment/documentary-club-interview/12309

การใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ ORIGINAL NETFLIX เรื่อง "DON'T LOOK UP"

THE ART OF FILM LANGUAGE FOR THE ORIGINAL FILM NETFLIX "DON'T LOOK UP"

ประชารักษ์ วงษ์ศรีแก้ว

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: pracharak.wo@spu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์ในการวิเคราะห์การใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ Original Netflix เรื่อง Don't Look Up โดยใช้ทฤษฎีภาษาภาพยนตร์ องค์ประกอบของภาพยนตร์มาใช้เป็นการวิเคราะห์ ผลของการศึกษาวิเคราะห์มีดังต่อไปนี้ 1) องค์ประกอบของฉากมีการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีการสื่อความหมายในด้านของสัญลักษณ์ 2) องค์ประกอบด้านแสงและเงา พบว่ามีการใช้การจัดแสงในแบบไฮก์คีย์ 3) องค์ประกอบด้านสี พบว่ามีการใช้สีจากเครื่องแต่งกายในการสื่อความหมายทางจิตวิทยา 4) องค์ประกอบด้านการแสดง พบว่ามีการใช้ทั้งอวัจนภาษาและวัจนภาษาและยังมีการด้นสดในบางฉาก 5) องค์ประกอบด้านการถ่ายทำภาพยนตร์ พบว่ามีการใช้ขนาดภาพระยะใกล้มากที่สุดเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นรายระเอียดอย่างเปิดเผย มุมกล้องมีการใช้มุมกล้องในระดับสายตา การเคลื่อนกล้องมีการถือถ่ายเพื่อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ 6) องค์ประกอบด้านเสียง พบว่ามีการใช้เสียงในการสนทนา เสียงประกอบมีการใช้เสียงของการเคลื่อนที่ของดาวหาง และเสียงเพลงประกอบมีการใช้เพลงที่ตรงกับชื่อของภาพยนตร์ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อีกด้วย 7) องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ พบว่าภาพยนตร์มีการใช้การตัดต่อหลากหลายประเภทเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เช่นการตัดต่อแบบมอนทาจ การตัดต่อแบบสลับเหตุการณ์

คำสำคัญ: ภาษาภาพยนตร์, โอริจินัล เน็ตฟลิก, ภาวะโลกร้อน

ABSTRACT

The objective of this article is to analyze the use of film language in the Netflix original film Don't Look Up using film language theory. The composition of the film was used for analysis. The results of the analysis were as follows: 1) the composition of the scene was using props that convey meaning in terms of symbols; 2) light and shadow elements. It was found to be used in high-key lighting 3) Color composition it was found that colors from costumes were used to convey psychological meanings. 4) Performance components. It found that both verbal and non-verbal use were also improved in some scenes. 5) Film making elements. It found that the close-up image size was most commonly used to allow the viewer to see the details openly. Camera angles are used at eye level. Camera movements are hand held to allow viewers to participate in the event 6) Sound Elements it was found that voices are used in conversations. The soundtrack uses the sound of a comet's movement. And the soundtrack uses music that matches the title of the movie, which is also the storytelling of the movie.

7) Editing and sequencing elements. It has been found that the film uses various types of editing to convey meaning in the film, such as Montage editing. Alternating events.

Keywords: Film Language, Original Netflix, Global Warming

1. บทนำ

สภาวะทั่วโลกในปัจจุบันได้เกิดวิกฤตการระบาดของโรคไวรัสโคโรนา หรือ โควิด-19 เป็นจำนวนมากในประเทศต่างๆ ได้รับผลกระทบอย่างหนัก รวมไปถึงในประเทศไทยก็ได้รับผลกระทบจากสภาวะโรคระบาดชนิดนี้ด้วย นอกจากนี้ยังมีสภาวะของโลกร้อน (Global Warning) ที่ทำให้อุณหภูมิของโลกอุณหภูมิที่สูงขึ้นสาเหตุหลักเกิดจากก๊าซเรือนกระจกที่เพิ่มขึ้นจากการทำกิจกรรมต่างๆของมนุษย์ และหากภาวะการปล่อยก๊าซเรือนกระจกไม่มีการเปลี่ยนแปลงคาดคะเนภูมิอากาศในอีก 100 ปีข้างหน้า ทำนายว่าอุณหภูมิโลกเพิ่มขึ้นถึง 2-4 องศาเซลเซียส ส่งผลให้น้ำทะเลสูงขึ้นประมาณ 1+0.5 เมตร ทำให้ส่งผลต่อสิ่งมีชีวิตร้อยละ 18-35 จะสูญพันธุ์ไป (โองการ วณิชาชีวะ, 2556, 1)

ปัจจุบันภาวะโลกร้อนได้ขยายขนาดความรุนแรงและส่งผลกระทบสร้างความสียหายต่อการดำรงอยู่ของมวลมนุษย์จนเหมือนเป็น ”ความปกติใหม่” ให้ได้เผชิญกันทุกปี อีกทั้งยังเสี่ยงที่จะยกระดับความเสียหายจาก “วิกฤต” เป็น ”วิบัติ” ดังนั้นหากสังคมโลกยังคงเสพติดพลังงานจากฟอสซิลกันต่อไป หายนะจากภัยจากสภาวะโลกร้อนก็จะเคลื่อนตัวเข้ามามากขึ้น (มนนภา เทพสุด, 2563)

นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์ที่พูดถึงประเด็นของวันโลกแตกหรือประเด็นของวันโลกาภิวัฒน์ของโลก นั่นคือภาพยนตร์เรื่อง “Don’t Look Up” ซึ่งเป็นภาพยนตร์ Original Netflix ที่ถูกฉายไปเมื่อปี 2021 โดยภาพยนตร์ได้มีการบอกเล่าของปัญหาดาวหางที่กำลังจะพุ่งชนโลกในอีก 6 เดือนข้างหน้า ซึ่งหากไม่ทำอะไรเลยมนุษย์โลกและสิ่งมีชีวิตบนโลกจะตายกันหมด ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้เป็นที่พูดถึงเป็นอย่างมากเนื่องจากมีประเด็นของการเสียดสีสังคม การเย้ยหยันพฤติกรรมของมนุษย์ในโลกปัจจุบันได้อย่างแสบสันต์ โดยภาพยนตร์ได้เล่นประเด็นของความเห็นแก่ตัว การบิดเบือนข้อเท็จจริง การมีอำนาจของทุนนิยม ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นความตลกร้ายทั้งสิ้น ผู้รับชมจะรับรู้ความรู้สึกตลกผสมกับความเจ็บปวดใจ ประเด็นของภาพยนตร์ที่ผู้รับชมสามารถรับรู้ได้คือ หากเราไม่สนใจอะไรเลย โลกของเราอาจจะสูญสิ้นและสิ่งมีชีวิตจะสูญพันธุ์

ภาพยนตร์เรื่อง Don’t Look Up กำกับภาพยนตร์โดย Adam McKay ผู้กำกับฝีมือดีในด้านการกำกับภาพยนตร์แนวตลกร้ายแนวจิกกัด เสียดสี และเย้ยหยันสังคม และอารมณ์ขันของเขาทั้งคมและบาดลึกในระดับที่หลายครั้งหลายครา พวกเราไม่รู้ว่าควรจะหัวเราะหรือร้องไห้ก่อนดี (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2564)

สำหรับภาษาภาพยนตร์ (Film Language) กล่าวได้ว่าเป็นตัวแปรสำคัญอย่างมากที่จะทำให้ผู้ชมได้รู้ถึงการสื่อสารของผู้ผลิตภาพยนตร์ การสื่อความหมายในภาพยนตร์ล้วนมีนัยแฝง ไม่ว่าจะเป็นการใช้แสง การเคลื่อนกล้อง การจัดองค์ประกอบฉาก ล้วนมีภาษาภาพยนตร์ซ่อนอยู่ การใช้องค์ประกอบรวมในฉาก (Mise-en-scene) ทุกอย่างล้วนผสมกันระหว่าง ภาพ เสียง แสง ฉาก ที่ถูกผสมเข้าด้วยกันจนเกิดโครงสร้างที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กัน

Christian Metz นักทฤษฎีสัญญศาสตร์ด้านภาพยนตร์ ชาวฝรั่งเศส อธิบายว่า การที่เราเข้าใจภาพยนตร์ได้นั้น “ไม่ใช่เพราะว่า ภาพยนตร์เป็นภาษา จึงสามารถบอกเล่าเรื่องได้โดยสมบูรณ์ แต่ตรงกันข้าม ภาพยนตร์กลายเป็นภาษา จากการที่ภาพยนตร์ได้มีการเล่าเรื่องได้อย่างสมบูรณ์แล้ว” (Monaco, 198, p. 127 อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552, น. 20)

2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อศึกษาแนวทางการใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ Original Netflix เรื่อง Don't Look Up

(2) เพื่อนำเสนอผลการวิเคราะห์ในภาพยนตร์ Original Netflix เรื่อง Don't Look Up

3. Original Netflix คืออะไร

Original Netflix คือ เนื้อหาที่ไม่สามารถรับชมได้ที่ไหนนอกจากบนแพลตฟอร์มของ Netflix เท่านั้น โดย Netflix Original สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ได้ดังนี้ เนื้อหารายการที่ได้จากการซื้อลิขสิทธิ์ (Licensed Content) และเนื้อหาที่ถูกผลิตขึ้นโดยมี Netflix เป็นผู้ร่วมหรือให้ทุนสร้าง (Produced Content) ซึ่งในระยะหลังมานี้จะเห็นได้ว่า Netflix มีการนำเสนอเนื้อหารายการที่เรียกว่า "Netflix Original" มากขึ้นอย่างต่อเนื่อง นับตั้งแต่ประสบความสำเร็จกับเนื้อหาที่เป็น Netflix Original เรื่องแรกๆอย่าง House of Cards และ Orange Is The New Black ซึ่งได้รับความนิยมอย่างล้นหลามจากสมาชิกทั่วโลก (เบญญาทิพย์ ลออโรจน์วงศ์, 2563)

Netflix ได้เดินหน้าอย่างต่อเนื่องด้วยการให้งบประมาณในการผลิตภาพยนตร์และซีรี่ส์ และได้เป็นที่มาของ Original Netflix หลากหลายเรื่องในเวลาต่อมา นอกจากนี้ภาพยนตร์ Original Netflix ยังเปิดโอกาสให้กับผู้ผลิตเนื้อหาทั่วโลกได้ผลิตภาพยนตร์และซีรี่ส์ให้กับ Netflix โดยหนึ่งในประเทศที่ได้ผลิตนั่นคือประเทศไทย ในซีรี่ส์ที่ชื่อว่า "เคว้ง" โดยได้ผลิตออกมาในรูปแบบของภาพยนตร์ซีรี่ส์

ในส่วนของภาพยนตร์เรื่อง Don't Look Up ทาง Netflix ได้มีการลงทุนในการผลิตมากถึง 75 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (Priewpan Saenlawan, 2564) เนื่องจากมีการใช้นักแสดงชั้นนำจำนวนมาก เช่น Leonardo DiCaprio, Jennifer Lawrence, Clate Blanchett, Jonah Hill, และ Ariana Grande นักร้องชื่อดังที่มาแสดงและขับร้องเพลงประกอบในภาพยนตร์ โดยได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก

4. ความนิยมของภาพยนตร์ Original Netflix เรื่อง Don't Look Up ในประเทศต่างๆทั่วโลก

ภาพยนตร์เรื่อง Don't Look Up มีความนิยมเป็นอย่างมากในทั่วโลกเพราะในภาพยนตร์มีการพูดถึงว่าหากอุกกาบาตชนโลกเราจะทำอย่างไร ในภาพยนตร์ได้มีการใช้ความจิกกัดสังคมผ่านตัวละครที่เป็นประธานธิบดีสหรัฐ โดยพยายามสร้างความเห็นแก่ตัวของผู้นำ สนใจแต่ผลประโยชน์ในการเลือกตั้งมากกว่าความเป็นความตายของประชาชน จนทำให้โลกที่เราอาศัยอยู่ได้สูญสลาย จากเหตุการณ์ในภาพยนตร์นี้ได้มีการหยิบยกประเด็นของผู้นำในภาพยนตร์ออกมาจนเกิด Hashtag "ผนงรจตกม" หรือ ผู้นำโง่เราจะตายกันหมด ซึ่งมีความสอดคล้องกับบริบทของการเมืองในหลายๆ ประเทศ จนทำให้ภาพยนตร์เรื่อง Don't Look Up กลายเป็นภาพยนตร์ที่มีผู้ชมใน Netflix ทั่วโลกมากถึง 111 ล้านชั่วโมงจนขึ้นท็อป 10 ใน 94 ประเทศ มาแรงและเป็นไวรัลในหลายประเทศ ซึ่งเหตุผลการเป็นไวรัลในหลายมุมโลกนั่นเป็นเพราะ เนื้อหาของภาพยนตร์ที่เข้ากับการเมืองของทั่วโลกได้เป็นอย่างดี (Springnews, 2564)

5. การใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ Original Netflix เรื่อง Don't Look Up

ภาษาภาพยนตร์ คือ ภาษาที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อสารให้เราเข้าใจ ภาษาภาพยนตร์ยังมีสัญลักษณ์ที่แอบแฝง มีความหมายที่แฝงในด้านขององค์ประกอบ และสื่อความหมายที่เป็นวัจนภาษา (Verbal Language) หมายถึงภาษาพูดภาษาเขียนที่สามารถเข้าใจได้ เช่น คำพูด การสนทนา และอีกอย่างคืออวัจนภาษา (Non-Verbal

Language) หมายถึงภาษาที่ไม่ออกเสียงเป็นถ้อยคำหรือประโยคคำพูด เช่นการใช้สีหน้า การใช้สัญลักษณ์ ท่าทาง การแสดง (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552)

5.1 องค์ประกอบของภาพยนตร์

ในภาษาปกติใช้คำหลายๆคำมาเรียงร้อยจนกลายเป็นประโยคเพื่อสื่อความหมาย ในการสื่อสารเรื่องราวหรือความหมายของภาพยนตร์นั้น ประกอบด้วยหน่วยของการเล่าเรื่องหลายๆหน่วยมาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน หน่วยของการเล่าเรื่องหน่วยหนึ่งอาจแทนด้วย หนึ่งกรอบภาพ (Frame) ในภาพยนตร์ กรอบภาพหลายๆ กรอบภาพมาเรียงต่อกันจนกลายเป็นหนึ่งช็อต (Shot) เมื่อนำหลายๆช็อตมาเรียงต่อกันจะเรียกว่าหนึ่งซีน (Scene) เมื่อนำหลายๆ ซีนมาเรียงต่อกันจะได้เป็นหนึ่งซีเควนซ์ (Sequence) และภาพยนตร์ทั้งเรื่องก็คือการนำหลายๆ ซีเควนซ์มาเรียงต่อกันเพื่อให้การเล่าเรื่องหรือการสื่อความหมายได้ครบถ้วนตามที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการ ซึ่งภาษาในภาพยนตร์จะประกอบไปด้วยองค์ประกอบดังนี้

1) องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing)

องค์ประกอบด้านฉากมีการใช้ ฉากที่มีความสวยงามและสื่อความ นั่นคือฉากการออกอากาศถ่ายทอดสดรายการข่าว โดยจะเห็นได้ว่ามีการใช้สีแดงที่สื่อถึงความเร่าร้อน ความน่ากลัว และมีการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากคือแก้วที่ Dr. Randall ดื่ม จะสังเกตได้ว่าแก้วนั้นมีตัวหนังสือที่เขียนว่า “RIP” อยู่ที่แก้ว โดยความหมายของ RIP สามารถแปลได้ว่า Rest In Peace ซึ่งเป็น Symbol ในภาพยนตร์เป็นนัยถึงการจากไปอย่างสงบ

นอกจากนี้ในฉากกินอาหารในฉากช่วงท้ายของภาพยนตร์ มีการ Set up ฉากให้เหมือนกับ The Last Supper ซึ่งในภาพยนตร์นั้นก็เป็นฉากการกินอาหารครั้งสุดท้ายของตัวละครเช่นกัน โดยมีการสร้างบรรยากาศภายในฉากให้มีความอบอุ่น ซึ่งมีการจัดองค์ประกอบฉากให้สวยงามโดยใช้โคมไฟ และ ใช้โทนสีของฉากเพื่อให้เกิดความอบอุ่น

2) องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Light and Shadows)

ด้านองค์ประกอบของแสงและเงา ในภาพยนตร์มีการใช้แสงในรูปแบบของแสง High Key เป็นส่วนมาก มีเพียงไม่กี่ฉากเท่านั้นที่มีการใช้แสง Low Key นอกจากนั้นยังมีการใช้แสงส้ม ซึ่งเป็นแสงของไฟ Tungsten จากโคมไฟในฉากของการกินอาหารมื้อสุดท้าย แสงไฟ Tungsten ให้ค่าอุณหภูมิสีที่ 3200 Kevin ซึ่งให้ค่าแสงในโทนอุ่น การใช้แสงในโทนอุ่นสีส้มก่อให้เกิดความอบอุ่นภายในฉาก ซึ่งเหมาะเป็นอย่างมากในฉากการกินอาหารมื้อสุดท้ายก่อนที่โลกจะสูญสลาย

3) องค์ประกอบด้านสี (Color)

สีมีการสื่อสารผ่านเครื่องแต่งกาย วัตถุหรืออุปกรณ์ในฉาก ในส่วนขององค์ประกอบด้านสี มีการใช้สีในการสื่อความหมายของเครื่องแต่งกาย เช่น การใช้สีแดงในชุดของ ประธานาธิบดีหญิง Orlean และนักข่าวสาว Brie Evantee โดยมีการใช้ในฉากตอนที่ Dr.Randall Mindy ได้อธิบายเรื่องดาวหางกำลังจะชนโลก โดยมีการใช้สีแดง สีแดงสามารถสื่อความหมายในด้านของเชิงจิตวิทยา ให้ความรู้สึกเร่าร้อน น่ากลัว ใช้แทนความหมายของความตาย ความโกรธ ความร้อน สงคราม เป็นสีที่มีค่าสีสูงและมีอำนาจใจการดึงดูดความสนใจสูงสุด เป็นสีที่แสดงถึงความก้าวร้าว พลังอำนาจ (วันวิสาข์ พรมจีน และ อติเทพ แจ้ดนาลาว, 2562)

4) องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)

ในองค์ประกอบด้านการแสดง การแสดงนั้นเป็นเป็นหัวใจหลักของการสื่อสารในภาพยนตร์ เป็นศิลปการแสดง (Performance) การแสดงเป็นการสื่อสารทางภาษากาย หรือเป็นการแสดงออกทางอวัจนภาษา

โดยในภาพยนตร์เรื่อง Don't Look Up มีการแสดงออกทางสีหน้าของอารมณ์โกรธของ Dr. Randall ในฉากการให้สัมภาษณ์กับสำนักข่าว โดยมีการแสดงออกทางอารมณ์และท่าทางในการสื่อถึงความโมโห นอกจากนั้นยังมีการแสดงออกทางอวัจนภาษาที่น่าสนใจอีกฉากหนึ่ง นั่นคือฉาก การด่าของ Riley Bina ในฉากการรอให้สัมภาษณ์กับสำนักข่าว โดยการแสดงของ Jennifer Lawrence ผู้รับบทเป็น Kate Dibiasky ได้มีการใช้อารมณ์ทางสีหน้าที่ดูตกใจต่อคำด่าเป็นอย่างมาก

นอกจากนี้ยังมีการด้นสดของนักแสดง (Impovised) นั่นคือฉากร้องเพลงของ Riley Bina โดยได้ร้องเพลง Don't Look Up ขับร้องโดย Ariana Grande โดยได้มีการด้นสดของเนื้อเพลงในท่อน "We're going to die" และท่อน "Turn off that shitbox news" ในเนื้อเพลง นั่นทำให้ผู้กำกับอย่าง Adam Mckay ชื่นชอบเป็นอย่างมาก (Jason Guerrasio, 2565)

5) องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinematography)

ในด้านองค์ประกอบการถ่ายภาพยนตร์ มีการใช้ขนาดภาพระยะใกล้ หรือ CU เป็นจำนวนมาก เนื่องจากการใช้ภาพระยะใกล้ช่วยทำให้ผู้ชมได้เห็นถึงการเน้นรายระเอียดซึ่งมีความสำคัญต่อเหตุการณ์ เป็นขนาดภาพที่มีอิทธิพลต่อผู้ชมเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ยังมีการใช้ขนาดภาพระยะปานกลาง หรือ MS เป็นจำนวนมาก เนื่องจากขนาดระยะภาพนี้ช่วยในการเล่าเรื่องโดยให้ผู้รับชมได้เห็นภาษากาย การเคลื่อนที่ของตัวละครรวมไปถึงการสนทนาระหว่างตัวละครด้วย

ในด้านของการเคลื่อนกล้อง มีการเคลื่อนกล้องแบบถือถ่าย (Handheld) เป็นจำนวนมาก เนื่องจากการถือถ่ายจะให้ความรู้สึกสมจริง เหมือนผู้ชมอยู่ร่วมในเหตุการณ์ ซึ่งในภาพยนตร์ Don't Look Up ต้องการให้ผู้ชมเป็นผู้มีส่วนร่วมในเหตุการณ์เนื่องจากเนื้อหามีการพูดถึงวันสิ้นโลก การเคลื่อนกล้องในรูปแบบนี้จึงเป็นภาษาภาพยนตร์ที่ผูสร้างต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม

ในส่วนของมุมกล้อง จะมีการใช้มุมกล้องในระดับสายตาเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นมุมกล้องที่ใช้ในการสนทนา การมองของตัวละคร แต่ก็ยังมีการใช้มุมสูงในฉากของการมองเห็นดาวหางที่กำลังจะชนโลก การใช้มุมสูงสามารถเป็นได้ทั้งการแทนสิ่งที่อยู่เหนือศีรษะขึ้นไป ในการสื่อความหมายสามารถอธิบายได้ว่าเป็นมุมมองของพระเจ้าที่เฝ้ามองมนุษย์ซึ่งจะสอดคล้องกับเหตุการณ์ของดางที่กำลังจะชนโลก

6) องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

องค์ประกอบด้านเสียงในภาพยนตร์เรื่อง Don't Look Up มีการใช้บทสนทนาที่น่าสนใจในฉากการออกรายการโทรทัศน์ของ Dr.Randall โดยในฉากนั้นมีการใช้บทสนทนาเรื่องดาวหางที่กำลังจะมุ่งมาชนโลก โดย Dr. Randall ได้มีการใช้บทสนทนาที่จริงจังและเคร่งเครียดโดยได้มีการสบถคำหยาบออกมากลางรายกาย การใช้บทสนทนาในรูปแบบนี้ส่งผลให้ผู้รับชมเกิดความสะใจและรู้สึกถึงอารมรณ์ของตัวละครไปด้วย นอกจากนี้ยังมีการใช้เสียงบรรยายต่างๆ เพื่อเข้ากับบรรยากาศ โดยมีการใช้เสียงบรรยายของข่าวต่างๆ ในโลกออนไลน์เพื่อช่วยในการเล่าเรื่องอีกด้วย

ในส่วนของเสียงประกอบ มีการใช้เสียงประกอบของดาวหางที่พุ่งมาด้วยความเร็ว เสียงเหล่านี้ช่วยในการเล่าเรื่องถึงการมาของดาวหางได้เป็นอย่างดีและยังช่วยให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวไปด้วยเนื่องจากมีการใช้เสียงที่ดังและต่ำ

ในด้านของการใช้เสียงเพลงประกอบ มีการใช้เสียงเพลงของนักร้อง Ariana Grande ซึ่งในเรื่องเธอรับบทเป็น Riley Bina นักร้องผู้โด่งดังในภาพยนตร์ซึ่งเคยมีข่าวการเลิกรากับแฟนหนุ่ม การร้องเพลงในฉากนี้ทำ

ให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงการออกมา Call Out ของนักร้องดังเรื่องดาวหาง เนื่องจากเนื้อเพลงมีการพูดถึงการสิ้นสลายของโลกโดยดาวหาง และเพลงนี้ที่ร้องคือเพลง Don't Look Up ซึ่งชื่อเพลงก็ตรงกับชื่อของภาพยนตร์อีกด้วย

7) องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

ในองค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับ มีการใช้การตัดต่อแบบ Montage ในฉากที่ Dr.Randall กำลังเดินทางไปให้สัมภาษณ์กับสำนักข่าว โดนยมีการตัดสลับใช้ภาพ Montage ของสิ่งมีชีวิตต่างๆ บนโลก ภาพของธรรมชาติ เป็นการสื่อความหมายเพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงสิ่งมีชีวิตอื่นและความสวยงามของธรรมชาติ โดยได้มีการใช้ในหลายๆฉากของภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังมีการตัดต่อแบบ Cross Cutting เป็นอย่างมาก โดยมีการตัดสลับเหตุการณ์ระหว่าง Dr.Randall และ Kate Dibiasky ซึ่งในฉากเป็นเหตุการณ์การคุยโทรศัพท์ระหว่างคนรักของพวกเขา และฉากการให้สัมภาษณ์กับสำนักข่าวโดยมีการตัดสลับไปมาระหว่างครอบครัวและเพื่อนร่วมงาน นอกจากนี้ยังมีการใช้การตัดต่อแบบ Dynamic Cut โดยใช้ในฉากการปล่อยยานเพื่อไปทำลายดาวหางอุกกาบาต โดยมีการตัดเหตุการณ์ต่างๆทั่วโลกเข้าด้วยกันเพื่อสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชม (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556)

6. สรุป

จากการวิเคราะห์การใช้ภาษาภาพยนตร์เรื่อง Don't Look Up พบว่ามีการใช้ภาษาภาพยนตร์ที่มีความเด่นชัดในด้านของตัดต่อ โดยมีการใช้เทคนิคการตัดต่อแบบ Montage การตัดต่อแบบ Dynamic Cutting และการตัดต่อแบบ Cross Cutting เป็นอย่างมาก เพราะภาพยนตร์ต้องการให้เห็นถึงความสวยงามของโลกที่เราอาศัยอยู่ หากเราไม่ทำอะไรเลยโลกใบนี้อาจสูญสลายลงไปได้ ภาพยนตร์เรื่อง Don't Look Up จึงมีความสวยงามในด้านของการตัดต่อ นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบด้านการถ่ายทำภาพยนตร์ โดยมีการใช้การถ่ายด้วยภาพระยะใกล้ค่อนข้างบ่อย เนื่องจากผู้สร้างต้องการให้ผู้ชมเห็นได้เห็นได้ติดตามตัวละครอย่างใกล้ชิด รวมไปถึงให้ผู้รับชมได้เห็นถึงรายระเอียดต่างๆที่ต้องการจะนำเสนอ เช่น การเน้นที่มือ เน้นที่อารมณ์ของสีหน้า ในส่วนของการเคลื่อนกล้องนั้นมีการใช้การถือถ่าย (Hanheld) เป็นจำนวนมาก เนื่องจากการเคลื่อนกล้องในลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้รับชมเกิดความตื่นเต้น เปรียบเสมือนกับสายตาของคนดูที่อยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ ในทางของภาษาภาพยนตร์สามารถสื่อความหมายได้ว่าผู้ชมก็เป็นคนที่อยู่ในเหตุการณ์นั้นด้วยเช่นกัน ในด้านของการใช้มุมกล้องนั้น มีการใช้มุมกล้องในระดับสายตาเป็นจำนวนมากเนื่องจากการถ่ายในระดับสายตานั้นเปรียบเสมือนกับเป็นการมองของมนุษย์ มีเพียงการถ่ายด้วยมุมสูงไม่กี่ฉากเท่านั้น โดยการถ่ายในมุมสูงจะเริ่มมีให้เห็นในฉากของดาวหางอุกกาบาตใกล้กับโลก การถ่ายด้วยมุมนี้จึงเปรียบเสมือนได้ว่าเป็นมุมมองของผู้ที่อยู่สูงกว่า หรือมุมมองของพระเจ้านั่นเอง

ในส่วนขององค์ประกอบด้านฉากมีการใช้ฉากที่ดูสมจริงและมีการสื่อความหมาย เช่น ในฉากรายการข่าว มีการใช้สีของฉากที่เป็นสีแดงและมีการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายนั่นคือ แก้วน้ำที่ถูกเขียนเป็นภาษาอังกฤษว่า RIP โดยความหมายของคำว่า RIP คือ Rest In Peace ที่แปลว่า หลับให้สบาย หรือ เป็นประโยคไว้สำหรับการไว้ทุกข์ นอกจากนี้ยังมีฉากที่สวยงามและสามารถสื่อความหมายของฉากได้นั่นคือฉากการกินอาหารมื้อสุดท้ายโดยมีองค์ประกอบคล้ายๆกับภาพ The Last Supper และมีการใช้โทนของฉากในโทนอุ่น เพื่อก่อให้เกิดความสงบสุข ในด้านขององค์กอบของสีมีการใช้สีในการสื่อความหมายจากเครื่องแต่งกายของตัวละคร นั่นคือการใช้สีแดงในชุดของ ประธานธิบดี Orlean และ พิธีกรสาว Brie โดยสีแดงสามารถสื่อความหมายถึงความโดดเด่น ความเร่าร้อน สีของเลือด สงคราม โดยแดงส่งผลต่อจิตวิทยาเป็นอย่างมาก

ทางด้านขององค์ประกอบด้านเสียง มีการใช้เสียงสนทนาในการเล่าเรื่อง มีการใช้เสียงบรรยายของสื่อโลกออนไลน์เพียงไม่กี่ฉากในการเล่าเรื่อง นอกจากนี้ยังมีการใช้เสียงเพลงประกอบเพื่อสื่อความหมายใน

การเล่าเรื่องนั่นคือ การใช้เพลง Don't Look Up ขับร้องโดยนักร้อง Ariana Grande โดยได้มีการร้องเพลงในภาพยนตร์อีกด้วย ในส่วนขององค์ประกอบการแสดง พบว่ามีการใช้การสื่อสารทางอวัจนภาษาเป็นอย่างมาก มีการใช้สีหน้า อารมณ์ในการเล่าเรื่อง และยังมีการด้นสดของนักแสดงในบางฉาก ซึ่งการด้นสดถือว่าไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่ แต่การด้นสดจะช่วยในการทำให้ภาพยนตร์ดูมีมิติมากขึ้น

ในองค์ประกอบของแสงและเงา มีการใช้แสงในแบบ High Key มากกว่าการใช้แสง Low Key เนื่องจากภาพยนตร์ต้องการเปิดเผยให้เห็นถึงความระเอียดของภาพ เป็นการเปิดเผยให้ผู้ชมได้เห็นถึงสภาพของฉากต่างๆ ได้อย่างสวยงาม นอกจากนี้ยังมีการใช้โทนแสงในโทนอุ่นและสีของแสงในโทนอุ่นในฉากการกินอาหารมื้อสุดท้าย การใช้แสงในโทนอุ่นช่วยให้ผู้รับชมเกิดความรู้สึกอบอุ่น สงบ และไม่เป็นอันตราย

แนวทางการใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ Original Netflix เรื่อง Don't Look Up สามารถสรุปผลได้คือ ภาพยนตร์มีการใช้ภาษาของภาพยนตร์ที่หลากหลายเพื่อมุ่งเน้นในการสื่อสารกับผู้รับชม และยังช่วยให้ผู้ชมเกิดความสนุกและตระหนักถึงปัญหาของโลกในปัจจุบัน ถึงแม้ว่าในความเป็นจริงยังไม่มีดาวหางมาชนโลก แต่สิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นคือสภาวะโลกร้อน หากยังไม่มีการแก้ไขใดๆ โลกของเราอาจสูญสลายและสิ่งมีชีวิตอาจสูญพันธุ์ได้

7. ข้อเสนอแนะ

1. บทความนี้เป็นเพียงการศึกษาวิเคราะห์การใช้ภาษาภาพยนตร์ Original Netflix เรื่อง Don't Look Up เท่านั้น หากมีการศึกษาวิเคราะห์ในเรื่องอื่นๆ เช่น เรื่องการเล่าเรื่อง การสร้างตัวละคร จะสามารถช่วยในการเข้าใจบริบทของผู้สร้างภาพยนตร์มากขึ้น

2. บทความนี้ผู้เขียนศึกษาวิเคราะห์เพียงภาพยนตร์ใน Original Netflix เท่านั้น ควรศึกษาแพลตฟอร์มสตีมอื่นเพิ่มเติมด้วย เช่น Disney+ Hotstar, HBO, Amazon Prime Video, Apple TV+, Mubi, เป็นต้น เพื่อความหลากหลายในการวิเคราะห์และช่วยให้เห็นมุมมองอื่นๆ ในภาพยนตร์

8. เอกสารอ้างอิง

นิพนธ์ คุณารักษ์. (2552). ภาษาภาพยนตร์: องค์ประกอบของภาพยนตร์. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ สายวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.*

เบญญาทิพย์ ลออโรจน์วงศ์. (2563). *Netflix Original ทางรอดของ Netflix ในยุค Streaming War?*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 18 กันยายน 2565, จาก: https://www.tvdigitalwatch.com/analysis-by-nbct-netflix-8-1-63/

ประวิทย์ แต่งอักษร. (2556). *มาทำหนังกันเถอะ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ไบโอสโคป.

ประวิทย์ แต่งอักษร. (2564). *Don't Look Up (2021) เรื่องโปกฮาวันโลกาวินาศ.* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 18 กันยายน 2565, จาก: https://thestandard.co/dont-look-up-2021/

มนนภา เทพสุด. (2563). ภาวะโลกร้อน: สาเหตุ ผลกระทบ และแนวทางการแก้ปัญหา *หนังสือประมวลบทความการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ครั้งที่ 15 ประจำปี 2563*, วันที่ 18 ธันวาคม 2563 ณ มหาวิทยาลัยศรีปทุม, 1785-1792.

วันวิสาข์ พรมจีน, อตเทพ แจ้ดนาลาว. (2562). การใช้แสงและสีทางจิตวิทยา เพื่อการออกแบบพัฒนาฉาก. *วารสารวิชาการ Veridian E – Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, *12*(6), 1572-1589.

โองการ วณิชาชีวะ. (2556). ผลกระทบจากภาวะโลกร้อนที่มีต่อความหลากหลายทางชีวภาพ. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 21*(5) (ฉบับพิเศษ) 2556, วันที่ 30 ตุลาคม 2556 ณ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 474-485.

Jason Guerrasio. (2565). *Ariana Grande Telling Leonado DiCaprio to 'F-You' in ' Don't Look Up' Came From The Director's Daughter* . [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 18 กันยายน 2565, จาก: https://www.insider.com/dont-look-up-ariana-grande-fuck-you-leonardo-dicaprio-adam-mckay-daughter-2022-1

Priewpan Saenlawan. (2564).). *Don't Look Up ภาพยนตร์เรือธงแห่งปีของ Netflix ที่อาจไปไกลถึงรางวัลออสการ์*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 18 กันยายน 2565, จาก: https://vogue.co.th/lifestyle/article/all-about-dont-look-up-movie-on-netflix

Springnews. (2564).). *Don't Look Up หนังที่พูดถึงดาวหางพุ่งชนโลก วันสิ้นโลก และ #ผนงรจตกม.* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 18 กันยายน 2565, จาก: https://www.springnews.co.th/spring-life/819540

การผลิตผลงานการเต้นสร้างสรรค์ในรูปแบบสื่อวิดีโอ

VIDEO PRODUCTION OF CREATE DANCE PERFORMANCES

พิชญาภา วิศิษฎ์ศิลป์

คณะนิเทศศาสตร์

E-mail: Phitchayapha.wi@spu.ac.th

บทคัดย่อ

รายวิชาพื้นฐานการเต้น ประจำปี 2565 ภาคเรียนที่ 1 นำเสนอผลงานการเต้นในรูปแบบวีดีโอ โดยมีกระบวนการ Pre-Prodution, Prodution และ Post-Production ที่ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในกระบวนการผลิต เริ่มตั้งแต่ออกแบบโครงเรื่อง การลำดับภาพ การเล่าเรื่อง และการฝึกซ้อมการแสดง รวมไปถึงวางแผนการถ่ายวิดีโอ ทั้งหมดทุกกระบวนการทำให้นักศึกษาได้เข้าใจขั้นตอนการผลิตผลงานการเต้นสร้างสรรค์ และจากการเผยแพร่ทางช่องทางออนไลน์ของสาขาสื่อสารการแสดง มีผู้ชมเข้ามาชมและแชร์ลิงค์จำนวนมากในแต่ละกลุ่ม และสิ่งที่ได้จากกระบวนการผลิตจะนำไปพัฒนาในการเรียนการสอนต่อไป

คำสำคัญ: การผลิตวิดีโอเต้น, การสร้างสรรค์ผลงานเต้น

ABSTRACT

Basic dance course 1st Semester,2022 to presents dance performance in video dance. The process Pre-Production, Production and Post-Production. That allows students to participate in the production process. Starting from the design of the storyline, storytelling and performance rehearsal and to the video shooting plan. Every process allows students to clear the creative project design process and online distribution channel of program in Performing Art There are a large number of viewers and share links in each group. and the production process will be developed in teaching and learning

Keywords: Dance Video Production, Dance Creation

1. บทนำ

จากการปรับตัวในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (โควิด 19) ที่ส่งผลกระทบอย่างต่อเนื่องกับแวดวงอุตสาหกรรมธุรกิจบันเทิง รูปแบบและวิธีนำเสนอผ่านงาน จากเดิมเป็นการเข้ารับชมในโรงละคร นักแสดงและผู้ชมสามารถพบปะและรับรู้ความรู้สึกจากการชมการแสดงสด แต่พอสถานการณ์โควิดก็ได้ปรับให้ผลงานถูกเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ วิธีการและกระบวนการสร้างสรรค์จึงได้มีการปรับเปลี่ยน เพื่อให้เข้ากับบริบทของสังคม และจากการปรับตัวในแวดวงการศึกษาทำให้อาจารย์ต้องคิดวิธีการเรียนการสอน และการหาสิ่งวัดประเมินผลการเรียนให้กับนักศึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในการปรับตัว การออกแบบงานนาฏยศิลป์ขึ้นมาชุดหนึ่ง ผู้สร้างงานควรต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์เป็นอันดับแรก และ

ในกระบวนการออกแบบก็ต้องไม่ให้เกิดความรู้สึกต่อผู้ชมในลักษณะผลงานไปซ้ำกับอดีต หรือไม่มีสิ่งแปลกใหม่เกิดขึ้น ดังนั้นในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จึงจำเป็นต้องมีการคิดแบบแยบยล (ลักขณา แสงแดง และนราพงษ์ จรัสศรี, 2562)

สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริงตามนโยบายของมหาวิทยาลัยฯ ที่ว่าด้วยการเรียนจริงกับประสบการณ์จริง ดังนั้นทุกรายวิชาที่มีการเรียนการสอนจะเป็นการเน้นให้นักศึกษาได้ทดลองฝึกปฏิบัติทั้งงานเบื้องหน้าและงานเบื้องหลัง โดยในรายวิชาพื้นฐานการเต้น (CPA103) ได้มีการปรับการเรียนการสอน อาจารย์ผู้รับผิดชอบการสอน ใช้วิธีการถ่ายทอดท่าเต้นผ่านวิดีโอก่อนเรียน เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้และเข้าใจก่อนที่จะมาเจอกันในห้องเรียน แต่ด้วยเนื่องจากรายวิชาพื้นฐานการเต้นเป็นวิชาที่ต้องลงมือปฏิบัติจริง จึงจำเป็นต้องปรับการส่งงานให้เป็นทั้งการแสดงสด และรูปแบบสื่อออนไลน์ (CPA103) กระบวนการสร้างสรรค์การเต้นผ่านสื่อออนไลน์จึงได้ทดลองสร้างขึ้นและใช้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในภาคการเรียนที่ 1 โดยนักศึกษาทั้งหมด 173 คน แบ่งออกเป็น 10 กลุ่มเรียน เพื่อศึกษาวิธีการและขั้นตอนการผลิตผลงานการเต้นสร้างสรรค์ในรูปแบบวิดีโอ รวมทั้งการบริหารการจัดการ และเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์

2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อศึกษาขั้นตอนและกระบวนการผลิตผลงานการเต้นสร้างสรรค์ ในรูปแบบวิดิโอ

(2) เพื่อศึกษาการบริหารจัดการการผลิตวิดีโอเต้นสร้างสรรค์

3. แนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานทางการเต้น

การสร้างสรรค์ผลงานทางการเต้น เป็นการนำความคิดและองค์ความรู้ใช้ในการต่อยอด นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ไว้ว่า

ปิ่นเกศ วัชรปาน (2559) ได้ให้ความหมายของการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ ไว้ว่า คือ การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ หรือนาฏยประดิษฐ์ เกิดจากผู้สร้างสรรค์ผลงานกำหนดแนวคิด รูปแบบจากการสั่งสมประสบการณ์ในชุดการแสดงใหม่อย่างเป็นระบบผ่านนักแสดงที่ถ่ายทอดเรื่องราว อาจเป็นผลงานเดี่ยวหรือกลุ่มก็ได้โดยอาศัยองค์ประกอบในงานศิลปะในการสร้างสรรค์งานให้ตรงเจตนาของผู้สร้างสรรค์

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ปัจจุบันหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะ เป็นการสร้างงานตามแนวคิดหลังสมัยใหม่ แม้ว่าผู้สร้างงานอาจไม่คาดคิดมาก่อนว่าผลงานนั้นจะเข้า ข่ายงานนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ก็ตาม ส่วนสำคัญ ของงานนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่คือการแสดง ความหมายการเล่าเรื่อง การอธิบายประเด็นที่ผู้สร้างงานสนใจอย่างตรงไปตรงมา โดยอาศัยลักษณะสำคัญของแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ที่ว่าด้วย การเกิดขึ้น ที่ใดก็ได้ เป็นสิ่งใดก็ได้ และตีความอย่างไรก็ได้ มา เป็นส่วนประกอบ งานนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่จึง เป็นเสมือนกับทางออกของนาฏยศิลปินในปัจจุบัน ผู้ที่มีภูมิความรู้มากพอที่จะกำหนดผลงานของตัวเองให้เป็นงานนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (ธรากร จันทนะสาโร, อ้างอิงใน ลักขณา แสงแดง และนราพงษ์ จรัสศรี, 2562)

สุรพล วิรุฬรักษ์ (2547) การคิดค้นรูปแบบใหม่ๆ ของนาฏศิลป์ เมื่อรูปแบบนั้นเป็นที่ยอมรับกันในวงกว้างและมีการการสืบทอดแล้ว รูปแบบของนาฏยศิลป์นั้นก็จะตกเป็นนาฏยจารีตเดิมขึ้นอีกชนิดหนึ่งในที่สุด เพราะนักออกแบบท่าเต้นเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่ทำให้รูปแบบนาฏศิลป์เคลื่อนที่ไปข้างหน้าอยู่ตลอดเวลา

และยังได้กล่าวถึงการกำหนดองค์ประกอบอื่นๆ นอกจากรูปแบบนาฏศิลป์ที่สร้างขึ้นใหม่แล้ว นักออกแบบท่าเต้นต้องกำหนดแนวคิด หรือรูปแบบองค์ประกอบอื่นๆ ที่ใช้ในการแสดง เช่น ผู้แสดง รูปแบบ

เครื่องแต่งกาย รูปแบบฉาก แสง เสียง ฯลฯ การกำหนดสิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องจำเป็นและสำคัญในเบื้องต้น และในขณะเดียวกันนักออกแบบท่าเต้นต้องรับฟังเงื่อนไข ปัญหา และข้อเสนอแนะ เพื่อให้การทำงานมีอุปสรรคซึ่งขัดขวางการสร้างงานน้อยที่สุด และผลงานจะมีเอกภาพ เพราะเกิดจากการร่วมกันจากหลายฝ่ายที่มีรูปแบบเข้ากันได้เป็นอย่างดี รวมไปถึงนักออกแบบท่าเต้นต้องกำหนดรูปร่าง หน้าตา บุคลิก และความสามารถของผู้แสดง เพื่อเป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้แสดงให้เหมาะสม และต้องกำหนด รูปแบบ ชนิดและแนวเพลงของดนตรี เพื่อให้สามารถคัดเลือก หรือแต่งเพลง ทำเสียงต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับงานนาฏศิลป์

ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความแปลกใหม่ ทันสมัย ไม่ซ้ำใคร ออกนอกกรอบระเบียบแผนดั้งเดิม และแตกต่างจากผลงานที่ผ่านมาในสมัยอดีตไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการเขียนบท การคิดท่าทางลีลาการแสดงเสียงเพลงประกอบการแสดง สถานที่ในการแสดง รวมไปถึงออกแบบเครื่องแต่งกาย และความคิดสร้างสรรค์ ยังเป็นกระบวนการคิดค้นหรือการแสวงหาวิธีใหม่ในศาสตร์อื่นๆ เพื่อผลลัพท์ที่ได้จากความคิดสร้างสรรค์นั้น จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่ให้ประโยชน์แก่สังคม

ในการสร้างสรรค์ผลงานทางการเต้นในรายวิชาพื้นฐานการเต้น (CPA103) นักศึกษาแต่ละกลุ่มเรียนจะต้องสร้างสรรค์ผลงานภายใต้โจทย์ที่ได้รับ คือ ซูเปอร์ฮีโร่ (SuperHero) การออกแบบแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์จำเป็นต้องหาแนวคิด และความสมัยสมัยไม่ซ้ำใคร โดยถ่ายทอดผ่านการออกแบบท่าเต้น และนำเสนอในรูปแบบวิดีโอ

4. การผลิตผลงานวิดีโอเต้นสร้างสรรค์

การถ่ายทำวิดีโอ สิ่งที่จำเป็นต้องทำความเข้าใจ คือเรื่องของการถ่ายภาพและการตัดต่อโดยการเล่าเรื่องจะถูกแบ่งตามการคลื่อนไหวของนักแสดงและในบางครั้งการถ่ายทำมีความจำเป็นต้องเปลี่ยนสถานที่ ดังนั้นการลำดับภาพจึงมีความสำคัญ

กิตติพันธ์ ธัญพิทยาพาณิชย์ (2556) ได้กล่าวไว้ว่า การลำดับภาพหรือการตัดต่อ (Editing) หมายถึงการเลือกเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงที่ได้บันทึกไว้ โดยใช้เทคนิคการนำเสนอที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ โดยไม่จำเป็นต้อง ลำดับเหตุการณ์จากก่อนมาหลัง ขึ้นอยู่กับชั้นเชิงในการบอกเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างๆของผู้ตัดต่อ การตัดต่อที่ดีจะนำพาอารมณ์ของผู้ชมให้เคลิบเคลิ้มไปกับเนื้อเรื่องที่ผู้ตัดต่อนำเสนอ

ประเภทของการตัดต่อ มีอยู่ 2 ประเภท ได้แก่

1. การตัดต่อแบบ Linear คือการตัดต่อจากเทปวิดีโอโดยที่ต้องมีเทปต้นฉบับและเทปเปล่าเพื่อทำการบันทึกการตัดต่อ การตัดต่อชนิดนี้ต้องเริ่มจากต้นเรื่องไปจนจบเรื่อง ไม่สามารถ กระโดดข้ามไปมาได้

2. การตัดต่อแบบ Non–Linear เป็นการตัดต่อที่พัฒนามาจากแบบแรกแต่สามารถ กระโดดข้ามไปมาเลือกลำดับเหตุการณ์ที่ต้องการจะเล่าได้จะมุ่งเน้นไปในการแก้ไขที่ง่ายโดยการตัด ต่อชนิดนี้จะใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นหลัก

การสร้างสรรค์การเต้นผ่านรูปแบบวิดีโอ สิ่งที่ทำคัญในการต้องคำนึงถึงคือ การการใช้ภาพเล่าเรื่องโดยขนาดของภาพมีส่วนสำคัญในการช่วยให้เรื่องราวที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสารให้ผู้ชมได้รับรู้ Berger, 2007 (อ้างอิงในภูมิสิษฐ์ กฤตพิพัฒนโชติ, 2558) ได้แบ่ง ขนาดของภาพออกเป็น 7 ขนาด ดังนี้

1. ภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด (Extreme Long shot / ELS) ได้แก่ ภาพนอกสถานที่โล่งแจ้งมักเน้นบริเวณที่กว้าง มนุษย์มักจะมีขนาดเล็ก ส่วนใหญ่มักใช้สำหรับการเปิดฉากเพื่อบอกเวลาและสถานที่

2. ภาพระยะไกล (Long Shot / LS) ภาพระยะไกล สามารถมองเห็นแอ็คชั่นหรืออากัปกิริยาของผู้แสดงเต็มตัวชัดเจน

3. ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot / MLS) เป็นภาพที่เห็นรายละเอียดของผู้แสดงตั้งแต่ศีรษะจนถึงขา หรือหัวเข่า หรือเรียกว่า Knee Shot เป็นภาพที่เห็นนักแสดงเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับฉากหลังเห็นเฟอร์นิเจอร์ หรือรายละเอียดของฉาก

4. ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot /MS) เป็นภาพที่มีความหลากหลาย ระยะภาพมักจะใช้เป็นฉากสนทนา หรือแอ็กชั่นของนักแสดง และมักเป็นภาพเชื่อมความต่อเนื่องระหว่างภาพระยะไกล (LS) กับภาพระยะใกล้ (CU)

5. ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up / MCU) เป็นภาพแคบครอบคลุมบริเวณศีรษะถึงไหล่ของผู้แสดง มักใช้สำหรับฉากสนทนาที่เห็นอารมณ์ความรู้สึกของนักแสดง บางครั้งเรียกว่า Bust Shot ซึ่งจะมีขนาดเท่ารูปปั้นหุ่นครึ่งตัว

6. ภาพระยะใกล้มาก (Close -Up/CU) เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าของนักแสดง โดยมีรายละเอียดที่ชัดเจน เช่น ริ้วรอยบนใบหน้า น้ำตา ส่วนใหญ่จะเป็นการเน้นความรู้สึกของนักแสดงที่จะผ่านทางแววตา สายตา

7. ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up / ECU หรือ XCU) เป็นขนาดภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น ตา ปาก เท่า มือ ภาพจะถูกขยายใหญ่เต็มจอ เป็นการเน้นย้ำถึงความรู้สึกของนักแสดง

โดยขนาดของภาพที่ใช้การการถ่ายวีดีโอเต้นสร้างสรรค์ในรายวิชาพื้นฐานการเต้น สถานที่ใช้ในการถ่ายทำคือ ห้องเต้นใหญ่ (Studio Dance 2) ของสาขาสื่อสารการแสดง ของจำกัดที่มีคือเรื่องขนาดของห้องที่ไม่สามารถเก็บภาพที่กว้างมาก ขนาดของภาพท่ได้จึงเป็นภาพขนาดระยะไกล (LS) ขนาดภาพระยะไกลปานกลาง (MLS) ขนาดระยะปานกลาง (MS) และขนาดระยะใกล้ (CU)

กระบวนการผลิตผลงานการเต้นสร้างสรรค์

รายวิชาพื้นฐานการเต้น (CPA 103) อาจารย์สอนเลือกใช้การเก็บคะแนนปลายภาค เป็นการสร้างสรรค์การเต้นในรูปแบบวิดีโอ นักศึกษาแบ่งออกเป็น 10 กลุ่มเรียน กลุ่มละ 18-20 คน ทุกกลุ่มจะผ่านการเรียนการสอนในแผนการเรียนรู้เดียวกัน โดยการสร้างสรรค์วิดีโอเต้น จะอยู่ในสัปดาห์ที่ 13 ของการเรียนการสอน กระบวนการทั้งหมดจะครอบคลุม 3 สัปดาห์ นักศึกษาจะมีเวลาในการนำเสนองาน ปรับแก้รูปแบบ และฝึกซ้อมการเต้น โดยมีหลัก Pre-Prodution, Prodution และ Post-Production ดังต่อไปนี้

1. ประชุมเพื่อแจ้งข่าวสาร รายละเอียดของการเก็บคะแนน และให้โจทย์งาน โดย concept ที่นำมาใช้ คือ “SuperHero” และปล่อยให้นักศึกษาประชุมกันในกลุ่ม ได้ข้อสรุปให้มาแจ้งในสัปดาห์ต่อไป

2. หลักจากที่นักศึกษาได้หัวข้อเรื่องแล้ว สำดับต่อไปคือ ให้หัวข้อในการที่จะต้องเตรียมสำหรับการนำเสนอครั้งครั้ง และสอนให้นักศึกษาทำ Storyborad โดยเนื้อหาในการสร้างภาพเล่าเรื่อง จะมีความแตกต่างกันกับการสร้าง Storyboard สำหรับสร้างภาพยนตร์ เพราะ การเล่าเรื่องผ่านการเต้น จะอาศัย Photo Reference หรือ รูปภาพอ้างอิง โดยที่นักศึกษาจะต้องหาภาพที่ใกล้เคียงที่สุด เพื่อที่จะสามารถมาเอาเทียบเคียงกับภาพที่จะเกิดขึ้น และเพื่อให้ผู้สร้างงาน รวมไปถึงตากล้อง มองเห็นของโชว์ในทิศทางเดียวกัน และนักศึกษาจะต้องเขียนกำกับขนาดของภาพ การเคลื่อนไหวของภาพ รวมไปถึง วินาทีของการใช้ภาพกับจังหวะเพลง เพื่อให้เวลาถ่ายทำจริง ไม่เกิดข้อผิดพลาดเรื่องการตกหล่นไฟล์วีดีโอ

3. สัปดาห์ของการนำเสนองาน สมาชิกในกลุ่มจะต้องมีส่วนร่วมในการนำเสนอ โดยแบ่งบทพูดทีละคน เพื่อให้นักศึกษาทุกคนได้เข้าใจงานในทิศทางเดียวกัน

4. หลักจากนำเสนองานผ่านแล้ว จัดสรรค์เวลาการใช้ห้องซ้อม โดยใช้ในเวลาเรียน และแบ่งให้นักศึกษาบริหารจัดการแบ่งกลุ่มย่อยให้กับเพื่อน โดยทุกคนจะต้องต้องเต้น แต่จะมากน้อยสมาชิกในกลุ่มเป็นคนบริหารจัดการ

5. หนึ่งสัปดาห์ก่อนถ่ายทำจริง แต่ละกลุ่มจะต้องส่งการซ้อมเต้น และวิดีโอตัวย่างที่ผ่านการฝึกซ้อม เพื่อให้ตรวจสอบความเรียบร้อย และปรับแก้ให้เกิดความสมบูรณ์มายิ่งขึ้น

6. สัปดาห์ของการถ่ายทำวิดีโอ อาจารย์ผู้สอน จะเป็นผู้ทำหน้าที ควบคุมเวลา และจัดสรรค์เวลาให้กับนักศึกษาแต่ละกลุ่มเรียน โดยเฉลี่ยแล้ว การถ่ายวีดีโอของแต่ละกลุ่ม จะใช้เวลา กลุ่มละ 2 - 3 ชั่วโมง

7. หลังจากที่ถ่ายครบทุกกลุ่มเรียน อาจารย์ผู้สอนทำหน้าที่ตัดต่อวิดีโอ และรวบรวมผลงาน เผยแพร่ในช่องทางของสาขา ไม่ว่าจะเป็น เพจสาขาสื่อสารการแสดง และ ช่องYouTube Chanal สื่อสารการแสดง

8. อาจารย์ผู้สอนวัดประเมินจากการแชร์ และการเข้าชมของคลิปวิดีโอแต่ละกลุ่มการถ่ายวิดีโอการเต้นสร้างสรรค์ในนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2565 ผ่านไปได้ด้วยดี จากการร่วมมือของนักศึกษาทุกคน และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจัดได้ว่าเป็นสิ่งการเรียนรู้สำหรับรายวิชาพื้นฐานการเต้นสำหรับเด็กชั้นปีที่ 1

จากกระบวนการผลิตผลงานการเต้นสร้างสรรค์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 โดยนำเสนอผลงานในโจทย์ซูเปร์ฮีโร่ แบ่งออกเป็น กลุ่มตัวละครดังนี้

1. เรื่อง Ben Ten
2. เรื่อง Joker
3. เรื่อง Wonder Woman
4. เรื่อง Cat Woman
5. เรื่อง Venom
6. เรื่อง Scarlet Witch
7. เรื่อง Black Widow
8. เรื่อง Aquaman
9. เรื่อง Harlay Quinn

และระหว่างกระบวนการถ่ายทำมีหนึ่งกลุ่มที่นักศึกษาติดโควิด จึงทำให้ไม่สามารถร่วมกระบวนการผลิตวิดีโอ ปรับใช้เป็นการสอบข้อเขียนวัดประเมินผลแทน

5. สรุป

กระบวนการสร้างสรรค์สื่อการเต้นนำเสนอผ่านรูปแบบวิดีโอ เป็นศาสตร์ที่นักเต้นจำเป็นต้องศึกษา เพราะนอกเหนือจากเป็นผู้ที่กำกับการแสดง จัดการดูภาพรวมทั้งหมดของโชว์แล้ว อีกทักษะของการนำเสนอหรือเล่าเรื่องด้วยภาพ ก็จะต้องเรียนรู้เพิ่มเติม อาจจะสรุปกระบวนการและขั้นตอนการผลงานการเต้นสร้างสรรค์ในรูปแบบวีดีโอ ได้ดังต่อไปนี้

1. วางแผนโครงเรื่องหรือแนวคิด (concept)
2. กำหนดรูปแบบการเต้น

3. กำหนดองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ อาทิ จำนวนนักแสดง เพลงที่ใช้ เครื่องแต่งกาย สถานที่ แสง

4. เรียบเรียงการลำดับภาพ Storyboard กำหนดขนาดของภาพ และมุมกล้อง

5. ฝึกซ้อมการแสดง และฝึกซ้อมการแสดงกับมุมกล้อง

6. ถ่ายทำวิดีโอ โดยกำหนดระยะเวลาในการทำงานให้ครอบคลุม

7. ตัดต่อวิดีโอตามที่ได้วางแผนเอาไว้ และตรวจเช็คความเรียบร้อยของวิดีโอก่อนเผยแพร่

8. เผยแพรวิดีโอตามช่องทางต่าง ๆ รวมไปถึงก่อนเผยแพร่ จะต้องมีการโปรโมท แจ้งข้อมูลข่าวสารให้ผู้ติดตามได้ทราบเรื่องการลงคลิปวีดีโอ

9. วัดประเมินผลหลังจากการลงคลิป เพื่อเก็บเป็นข้อมูลในการปรับแก้ไขในการทำงานครั้งหน้าต่อไป

6. การอภิปรายผล

กระบวนการผลิตวิดีโอทำโดยมีหลัก Pre - Production, Production และ Post-Production โดยมีขั้นตอนและการผลิตตามแนวคิดของการวางโครงสร้างแต่ละกลุ่มเรียน การออกแบบท่าเต้นเพื่อถ่ายเรื่องราว รวมไปถึงการนำเสนอการตีความของตัวละคร การกำหนดและออกแบบการลำดับภาพ การออกแบบเครื่องแต่งกาย รวมไปถึงการคัดเลือกเพลงให้เหมาะสมกับเรื่องราวและการออกแบบแสง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สุรพล วิรุฬรักษ์ (2547) ที่ได้กำหนดองค์ประกอบไว้ว่า นอกจากรูปแบบนาฏยศิลป์ที่สร้างขึ้นใหม่แล้ว นักออกแบบท่าเต้นต้องกำหนดแนวคิด หรือรูปแบบองค์ประกอบอื่นๆ ที่ใช้ในการแสดง เช่น ผู้แสดง รูปแบบเครื่องแต่งกาย รูปแบบฉาก แสง เสียง และยังสอดคล้องกับการสร้างสรรค์การเต้น ปิ่นเกศ วัชรปาน (2559) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เกิดจากผู้สร้างสรรค์ผลงานกำหนดแนวคิด รูปแบบจากการสั่งสมประสบการณ์ในชุดการแสดงใหม่อย่างเป็นระบบผ่านนักแสดงที่ถ่ายทอดเรื่องราว อาจเป็นผลงานเดี่ยว หรือกลุ่มก็ได้โดยอาศัยองค์ประกอบในงานศิลปะในการสร้างสรรค์งานให้ตรงเจตนาของผู้สร้างสรรค์ และการลำดับภาพจะต้องใช้วิธีการตัดต่อ โดยต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหว เพื่อให้งานเต้นออกมาสมบูรณ์มากที่สุด

7. ข้อเสนอแนะ

การผลงานการเต้นสร้างสรรค์ สิ่งที่ต้องคำนึกถึงคือ การเล่าเรื่องด้วยภาพ ดังนั้น ผู้ที่เป็นคนควบคุมผลงานจะต้องมีมุมมองของการมองภาพ ต้องรู้จักขนาดของภาพ และใช้ภาพในการเล่าเรื่อง รวมไปถึงความต่อเนื่องของวิดีโอ ผู้ตัดจะต้องมีความรอบครอบ และสามารถนับจังหวะเพลงได้ เพราะการตัดต่อจะต้องให้สดคล้องกับจังหวะเพลง

8. เอกสารอ้างอิง

กิตติพันธ์ ธัญพิทยาพาณิชย์. (2556). *การสร้างสรรค์มิวสิควิดีโอ โดยใช้เทคนิคการตัดต่อแบบรีเวิร์สและเทคนิครีเวิร์สลิปซิงค์.* หลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ภูมิสิษฐ์ กฤตพิพัฒนโชติ. (2558). *การศึกษาเปรียบเทียบการเล่าเรื่องและสื่อความหมายในมิวสิกวีดีโอเพลงลูกทุ่งยุคคลาสสิคกับยุคร่วมสมัย.* วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ปิ่นเกศ วัชรปาน (2559). *การสร้างสรรค์ผลงานาฏศิลป์ สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.*

ลักขณา แสงแดง และ นราพงษ์ จรัสศรี. (2562). แนวความคิดหลักจากการสร้างงานนาฏศิลป์ที่สะท้อนถุงจริยธรรมทางวิจัยนาฏยศิลป์. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,* 123-135.

สุรพล วิรุฬรักษ์. (2547). *หลักการแสดงนาฏยศิลป์ปริทรรศน์.* กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิลปะการขับร้องเพลงประสานเสียงเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ด้านศิลปะ ร่างกาย อารมณ์ สังคม ปัญญา

CHORUS PROCESS FOR CHILD AND YOUTH DEVELOPMENT ART, PHYSICAL, EMOTIONAL, SOCIAL, AND INTELLECTUAL

วรภพ เจริญมโนพร

สาขาวิชาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Woraphop.Ja@spu.ac.th

บทคัดย่อ

ศิลปะการขับร้องเพลงประสานเสียงเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ด้านศิลปะ ร่างกาย อารมณ์ สังคม ปัญญา เป็นบทความวิชาการเพื่อศึกษาเครื่องมือในการพัฒนาเด็กและเยาวชนในการพัฒนาทั้ง 5 ด้าน ที่เป็นทักษะที่ควรพัฒนาตามช่วงวัย และเพื่อค้นคว้าหากระบวนการศิลปะการขับร้องเพลงประสานเสียงเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนด้านศิลปะ ร่างกาย อารมณ์ สังคม ปัญญา จากการทำกระบวนการแบบการมีส่วนร่วม โดยนำทฤษฎีการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม (Participatory) และแนวความคิดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้ (Student as Center of Learning) โดยมีกระบวนการ 3 ขั้นตอน คือ 1) ร่วมวง 2) ร่วมสร้าง 3) ร่วมร้อง โดยเปิดรับสมัครเด็กและเยาวชนผู้หญิงและผู้ชาย จำนวน 20 คน เข้าร่วมการ Workshop การอบรมเชิงปฏิบัติการทางการร้องเพลงประสานเสียงโดยผ่านกระบวนการซ้อมทั้งหมดจำนวน 1 เดือน จำนวน 2 วัน ต่อสัปดาห์ทุกวันเสาร์และวันอาทิตย์ เพื่อนำไปสู่การแสดงการขับร้องเพลงประสานจริงบนเวที จากการศึกษาพบว่า การนำศิลปะการขับร้องเพลงประสานเสียงเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ทั้ง 5 ด้าน เป็นเครื่องมือที่สามารถครอบคลุมในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการพัฒนาในเด็กและเยาวชนได้ครบทั้ง 5 ด้าน โดยจำเป็นต้องมีกระบวนการการมีส่วนร่วมเพื่อสร้างการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของทั้งครู เด็กและเยาวชน โดยควรสร้างกระบวนการบนพื้นฐานของ “ความสนุก” และกระบวนการจำเป็นที่จะต้องมี ก่อน-ระหว่าง-หลัง เพื่อเป็นการสังเกตการณ์ พฤติกรรมที่ต้องอาศัย “ระยะเวลา” เพื่อการเรียนรู้แบบซึมซับและตกตะกอนด้วยตนเอง เหล่านี้ด้วยเครื่องมือทางศาสตร์ของศิลปะการขับร้องเพลงประสานเสียงเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนจะส่งผลนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงความคิด ทัศคติ และการปรับใช้ชีวิตได้ในเด็กและเยาวชนที่จะนำไปสู่กระบวนการเรียนรู้แบบยั่งยืนต่อไป

คำสำคัญ: การขับร้องเพลงประสานเสียง, ศิลปะเพื่อการพัฒนา, เด็กและเยาวชน

ABSTRACT

Chorus Process for Child and Youth Development Art, Physical, Emotional, Social, and Intellectual. Wisdom is an academic paper to study the tools of child and youth development in the 5 areas of development that are skills that should be developed with age, and to research the process of choral singing for the development

of children and youth in the arts. Body this is based on participatory processes by applying theory of participatory communication and the concept of student as center of learning with 3 steps: 1) Joining the band 2) Co-creating, 3) Singing. It is open to juveniles, women and men. A total of 20 people participated in a one-month, two-day, weekly chorus singing workshop every Saturday and Sunday to lead to a real choral performance on stage. According to the study, the use of the art of choral chorus singing for children and young people in all 5 areas is a comprehensive tool for developing the skills needed for development in children and young people. These, with the scientific instruments of the art of chorus chorusing for child and youth development, will result in a change of mindset. And the deployment of life in children and young people will lead to a sustainable learning process.

Keywords: Chorus, Development Art, Child and Youth

1. บทนำ

"โควิด-19 ส่งผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยในแทบทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมทางสุขภาพ ชีวิตการเรียน การทำงาน การท่องเที่ยวเดินทาง แม้แต่ความสัมพันธ์ในครอบครัว ซึ่งผลกระทบเหล่านี้ล้วนส่งผลต่อคุณภาพชีวิตคนไทยระยะสั้นและระยะยาว" (สุขภาพคนไทย, 2565) จากความดังกล่าว โควิด-19 ล้วนแต่เป็นผลกระทบที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิตในหลายๆด้าน นอกจากทางด้านพฤติกรรมต่างๆที่ส่งผลออกมาจากสุขภาพกาย ไม่อาจปฏิเสธได้ว่า "สุขภาพจิตใจ" ซึ่งเป็นสิ่งที่มองไม่เห็นแต่เป็นสิ่งที่ส่งผลต่อการกระทำและการใช้ชีวิตของทุกช่วงวัย

ในช่วงวัยที่มีผลถึงการเรียนรู้ การศึกษา ความสามารถทางด้านการใช้ชีวิต และการเรียนรู้ประสบการณ์ คือ ช่วงวัยเด็กและเยาวชนที่อยู่ในช่วงวัยที่พัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม ปัญญา โดยเล่านี้เป็นด้านการพัฒนาทรัพยากรบุคคลในช่วงวัยเด็กทั้งสิ้น (พรรัตน์ ดำรุง, 2550) การใช้ชีวิตในช่วงวัยเรียน การเรียนการศึกษาที่ขาดหายไปในช่วงกักตัวของเด็กและเยาวชนส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้ การเข้าสังคม ลดน้อยลง รวมทั้งส่งผลถึงการเรียนรู้เชิงประสบการณ์จริงได้ โดยมีสถิติสุขภาพจิตของเด็กและเยาวชนไทยมีโอกาสเสี่ยงต่ออาการซึมเศร้าเพิ่มสูงขึ้นถึง 1.35 เท่า (สุขภาพคนไทย, 2565) จากในระยะช่วงเรียนออนไลน์ของการประกาศหยุดต่างๆของนโยบายของโรงเรียนทั้งภาครัฐและเอกชน เชื่อมโยงมาสู่พฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนไปของเด็กและเยาวชน เช่น การขาดออกกำลังกาย การเคลื่อนไหวทางร่างกายลดน้อยลง การติดโซเชียลมีเดียหรือโทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้น การลดน้อยลงของกิจกรรมทางสังคม การขาดการคิดวิเคราะห์หรือทักษะการแก้ปัญหาลดลง เป็นต้น ปัญหาต่างๆดังกล่าวข้างต้น สอดคล้องแนวคิดและการพัฒนาในเด็กและเยาวชนในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม ปัญญา (ฐิติมา ชูใจ, 2559)

การศึกษาและการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่เป็นกระบวนการที่สอดคล้องกับปัญหาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม ปัญญา คือ สุนทรียภาพทางการร้องเพลงและดนตรี กล่าวคือ การส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาในเด็กและเยาวชนให้ครอบคลุม (กระทรวงศึกษาธิการหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย, 2560) โดยทั้งนี้ ผู้ศึกษาได้นำศิลปะการขับร้องเพลงประสานเสียงมาเป็นกระบวนการในการพัฒนา 5 ด้านของเด็กและเยาวชน คือ 1) ศิลปะ 2) ร่างกาย 3) อารมณ์ 4) สังคม 5) ปัญญา และเพื่อศึกษากระบวนการศิลปะการขับร้องเพลงประสานเสียงเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนด้านศิลปะ ร่างกาย อารมณ์ สังคม ปัญญา กับกลุ่มเด็กและเยาวชนตั้งแต่อายุ 7-18 ปี จำนวน 20 คน เพื่อนำไปสู่การพัฒนาและเป็นแนวทางการสร้างเครื่องมือในการพัฒนาในยุคหลังโควิด-19 ซึ่งเป็น

ทิศทางและแนวทางใหม่ในการพัฒนาสำหรับการส่งเสริมกิจกรรมนอกตำรา นอกห้องเรียนที่เน้นกระบวนการศิลปะเพื่อการพัฒนาในเด็กและเยาวชนให้กลับมามีคุณภาพชีวิตที่ดีและเกิดเครื่องมือในการพัฒนาที่นำไปสู่ความยั่งยืนต่อไป

2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อศึกษาศิลปะการขับร้องเพลงประสานเสียงเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ด้านศิลปะ ร่างกาย อารมณ์ สังคม ปัญญา

(2) เพื่อศึกษากระบวนการศิลปะการขับร้องเพลงประสานเสียงเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนด้านศิลปะ ร่างกาย อารมณ์ สังคม ปัญญา

3. จากร้องเพลงสู่จุดเริ่มต้นเป็นเครื่องมือในการพัฒนา

ดนตรีและการร้องเพลงเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือที่นำไปสู่การเรียนรู้ กระบวนการทางศิลปะเป็นการเรียนรู้แบบผสมผสานหลายแขนง ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การออกเสียง รวมไปถึงสมาธิ จิตนาการ อารมณ์ความรู้สึก ซึ่งการร้องเพลงมีการปฏิบัติตั้งแต่ขั้นพื้นฐานถึงขั้นสูง อาทิ การหายใจ, การเปล่งเสียง, การวางรูปปาก, การฝึกโสตประสาทการฟัง, การจดจำตัวโน้ตและอ่านตัวโน้ตดนตรีสากล เหล่านี้เป็นสิ่งที่นักเรียนร้องเพลงจำเป็นต้องอาศัยการฝึกหัด ใช้เวลาในการบ่มเพาะทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติควบคู่กันไปอย่างสม่ำเสมอ อีกทั้งการร้องเพลงสามารถพัฒนาด้านความกล้าแสดงออก ความมั่นใจ เสริมสร้างประสบการณ์และความสามารถพิเศษที่สามารถติดตัวเป็นทักษะที่ใช้ในอนาคตได้ ทั้งนี้การร้องเพลงมีหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการร้องเดี่ยว การร้องคู่การร้องกลุ่ม หรือ ที่เรียกว่า “การขับร้องเพลงประสานเสียง” เป็นหนึ่งในรูปแบบที่สร้างการเรียนรู้ในเชิงการเข้าสังคมและมีส่วนร่วมในกระบวนการให้แก่เด็กและเยาวชน เริ่มจากการร้องเพลงเป็นเครื่องมือหลัก เป็นตัวตั้งแนวคิดกับการพัฒนาทั้ง 5 ด้านของเด็กและเยาวชน กล่าวคือ ด้านที่ 1 “ด้านศิลปะ” หมายถึง ทักษะทางการร้องเพลง ด้านที่ 2 “ร่างกาย” หมายถึง บุคลิกภาพ ด้านที่ 3 “อารมณ์ หมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดภายในจิตใจในการร้องเพลง ด้านที่ 4 “สังคม” หมายถึง การใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้ และด้านที่ 5 “ปัญญา” หมายถึง สมาธิ การจดจำ และจดจ่อกับสิ่งที่ทำ จากความดังกล่าว เห็นได้ว่ามีความเชื่อมโยงของหลักการพัฒนาด้วยศิลปะการขับร้องเพลงประสานเสียงมีความครอบคลุมถึงหลักการพัฒนาในเด็กและเยาวชน จึงเห็นความสำคัญของเครื่องมือการร้องเพลงในรูปแบบการขับร้องประสานเสียงที่มีกระบวนการการมีส่วนร่วม โดยใช้แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม (Participatory) (สุรพงษ์ โธนะเถียร, 2556) ที่จะไปสู่ความยั่งยืนในการพัฒนาได้ และในขณะเดียวกันยังยกแนวความคิดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้ (Student as Center of Learning) คือ ได้ทดลองปฏิบัติจริงภายใต้การแนะนำจากครูที่ทำหน้าที่เป็นผู้ควบคุมวงในการขับร้องวงประสานเสียง ได้แบ่งการมีส่วนร่วมเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

1) **ร่วมวง** เป็นกระบวนการเริ่มต้นของการมีส่วนร่วม ในครั้งนี้ได้เปิดรับสมัครเด็กและเยาวชนที่สนใจเข้าร่วมอบรมและการการขับร้องเพลงประสานเสียง โดยเปิดรับตั้งแต่อายุ 7 ปีจนถึงเด็กวัยรุ่นที่มีอายุ 18 ปี ในการเข้าร่วมวงประสานเสียงจำนวน 20 คน มีการนัดหมายการเข้าอบรม ในหัวข้อ พื้นฐานการร้องเพลงเบื้องต้น, ทฤษฎีดนตรีสากล และการร้องเพลงประสานเสียงให้กับผู้เข้าร่วมวงประสานเสียง

2) **ร่วมสร้าง** การร่วมสร้างมีกระบวนการให้ร่วมกันเลือกเพลงในการแสดง โดยการแสดงในรูปแบบภายใต้แนวคิด เพลงวันแม่ โดยให้เด็กและเยาวชนสะท้อนถึงความรักที่มีต่อแม่ และครูร่วมสรุปจับใจความ

ความรักในแต่ละคนมาเป็นการเสนอเพลงที่จะใช้ในการแสดง สู่การร่วมกันร้องต่อไป โดยมีจุดประสงค์ คือ เป็นการฝึกอบรมจากครูผู้สอนร้องเพลงและการขับร้องเพลงประสานเสียงการแสดงจริงบนเวทีในงานวันแม่ของทางศูนย์การค้าเซ็นทรัล ศรีราชา โดยมีครูเป็นผู้แนะนำและสรุปทิศทางจำนวน 3 ท่านในการเข้าอบรมศิลปะการขับร้องเพลงประสานเสียง

3) **ร่วมร้อง** หลังจากที่สร้างกระบวนการร่วมวง ร่วมสร้าง จึงนำมาสู่การเลือกเพลงจากความหมาย โดยสรุปจากเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมมีความหมายที่ตรงกับเพลง อิ่มอุ่น ศิลปินคำร้องและทำนอง โดย ศุ บุญเลี้ยง และเพลงกล่อมลูก โดยศิลปิน สุนารี ราชสีมา โดยการฝึกเป็นการเรียนรู้ทั้งทฤษฎีดนตรีสากลเบื้องต้น รวมทั้งบุคลิกภาพการเป็นนักร้อง การยืน การเดิน อารมณ์สีหน้าแววตาในการสื่อสาร เพื่อนำมาสู่การเรียนปฏิบัติเป็นการขับร้องประสานเสียง แบ่งกลุ่มเสียงเป็น เสียงผู้ชาย และเสียงผู้หญิง โดยครูเป็นผู้ทดลองจากเสียงในแต่ละคน กำหนดแบ่งโน้ตและท่อนเพลงให้ในการร้องเพลง และมีการซ้อมปฏิบัติจริงก่อนทำการแสดงจริง ในวันที่ 12 สิงหาคม 2565 โดยผ่านกระบวนการซ้อมทั้งหมดเป็นเวลา 1 เดือน ใช้เวลา 2 วัน ต่อสัปดาห์ทุกวันเสาร์และวันอาทิตย์

4. กระบวนการเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ศิลปะ ร่างกาย อารมณ์ สังคม ปัญญา

1) **พัฒนาด้านศิลปะ** ในการพัฒนาทักษะด้านศิลปะในครั้งนี้เป็นการร้องเพลงประสานเสียง ซึ่งการร้องเพลงประสานเสียงเป็นพื้นฐานของการเรียนการหายใจ การเปล่งเสียง การใช้โสตประสาทการฟังและทักษะที่ต้องอาศัยการลงมือทำ และการทำซ้ำ ซ้อมอยู่เสมอ (วศิน วรรณภัสศิริ, 2564) ในกระบวนการขับร้องเพลงประสานเสียงเด็กและเยาวชนได้ทำการเรียนรู้ในภาคทฤษฎีตัวโน้ต จังหวะ อัตราส่วนในการร้องเพลง โดยมีกิจกรรมรูปแบบ Workshop เป็นแบบฝึกหัดในการร้องเพลงประสานเสียงเบื้องต้น โดยพบว่า เด็กและเยาวชนสามารถอ่านโน้ตและเข้าใจหลักการในการร้องเพลงขั้นพื้นฐานได้เป็นรายบุคคล สังเกตจากการเรียกซ้อมรายบุคคล หลังจากนั้นได้มีการเข้าร่วมร้องไปพร้อมกัน โดยแบ่งซ้อมแยกเป็นท่อนเสียงผู้ชาย และเสียงผู้หญิงก่อนเบื้องต้น ด้านทักษะการจับจังหวะโดยในช่วงแรกกลุ่มเด็กๆที่เข้าร่วมยังไม่สามารถอ่านโน้ตและแยกโสตประสาทการฟังได้ ครูผู้ฝึกซ้อมจึงเน้นและให้น้ำหนักในส่วนของการฟังที่มากขึ้น และทำการแยกส่วนของการร้องให้แม่นยำก่อนเข้าร่วมการร้องประสานเสียงแบบกลุ่ม

2) พัฒนาด้านร่างกาย การพัฒนาในด้านร่างกาย มีการฝึกปฏิบัติในการสร้างบุคลิกภาพที่ดีสำหรับนักร้อง การยืน การเดินขึ้นเวที โดยใช้การ Opening Position เป็นท่าที่จัดเตรียมในการสร้างความพร้อมให้กับร่างกาย เพื่อสร้างบุคลิกภาพร่างกายที่ดีในการเป็นนักร้อง พบว่า เด็กและเยาวชนในแต่ละคนมีการปรับในส่วนต่างๆ ที่แตกต่างกัน จากร่างกายของแต่ละคน เช่น ยืนหลังค่อม การเกร็งตัว หรือปลายเท้าแยกออกจากกัน เป็นต้น หลังจากกระบวนการฝึกซ้อมและเรียน พบว่า มีบุคลิกภาพในท่าการเตรียมความพร้อมและปรับใช้ในการร้องเพลงประสานเสียงแบบเข้ากลุ่มเด็กและเยาวชนรับรู้และรู้ตัวมากขึ้นเมื่อช่วงเวลาร้องหรือร่วมวงประสานเสียง และสามารถปรับสู่บุคลิกภาพที่ดีในการดำเนินชีวิตได้

3) พัฒนาด้านอารมณ์ การพัฒนาเด็กและเยาวชนในด้านอารมณ์ ความรู้สึก กระบวนการฝึกหัดที่นำมาเป็นเครื่องมือคือ การทำความเข้าใจกับการตีความหมายเพลง ในแต่ละท่อนเพลงที่จะสื่อสารหรือการร้องเพลงแบบเห็นภาพ การเล่าเรื่อง โดยมีการโยนกิจกรรมให้เด็กและเยาวชนได้ทำการสรุปเนื้อเพลงในแต่ละท่อนที่ตนเองร้อง ก่อนที่ครูหรือผู้ควบคุมวงดนตรีจะทำการชี้นำทิศทางเป็นภาพรวมต่อไป พบว่า เด็กและเยาวชนตอนร้องเพลงกลุ่มเข้าประสานเสียงมีอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปกับบทเพลงมากกว่าตอนที่เรียนพื้นฐานการร้อง กล่าวคือ สามารถ

เข้าใจความหมายและมีอารมณ์ร่วมในบทเพลงและเข้าใจความหมายในแต่ละท่อนเพลงได้อย่างถึงอารมณ์ของเพลง สู่การสร้างอารมณ์ความสุนทรีย์เชิงบวกในชีวิตได้

4) พัฒนาด้านสังคม การพัฒนาด้านสังคม เป็นหนึ่งในกระบวนการสำคัญของกิจกรรมในการเลือกรูปแบบของการใช้ศิลปะการขับร้องเพลงประสานเสียง อันเนื่องจากการร้องเพลงกลุ่มจำเป็นต้องอาศัยการฟังซึ่งกันและกัน การเปิดรับเด็กและเยาวชนที่ไม่รู้จักกันมา ต้องฝึกฝนเรื่อง การเป็นผู้นำ ผู้ตาม และการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในระยะเวลาตลอดการซ้อม พบว่า เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้การแบ่งกลุ่ม ความกล้าแสดงออกทางความคิด มีการสื่อสารพูดคุยกับทั้งรุ่นพี่ รุ่นน้อง หรือเพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกันมากขึ้น จากการใช้เวลาซ้อมร้องเพลงและเข้าร่วมกิจกรรมด้วยกัน ร่วมไปถึงการออกแสดงสังเกตเห็นถึงการช่วงเหลือซึ่งกันและกัน มีจุดหมายเดียวกัน พี่ช่วยเหลือน้อง น้องเชื่อฟังพี่ หรือแม้แต่การฝึกเป็นผู้นำในและส่วนของท่อนร้อง ที่ร่วมกันซ้อม

5) พัฒนาด้านปัญญา การร้องเพลงช่วยพัฒนาทางด้านสมาธิ การจดจ่อ และการจดจำ ที่นำมาสู่ทักษะการเป็นนักร้อง นักแสดงที่ดี (จารุณี หงส์จารุ, 2556) ด้านกระบวนการเพื่อนำมาสู่การพัฒนาในเด็กและเยาวชนด้านปัญญาที่ว่าด้วยเรื่องของ สมาธิ การจดจ่อ และจดจำ ทางครูผู้สอนนำแบบฝึกหัดการอ่านตัวโน้ต และอัตราจังหวะเข้ามาเป็นเครื่องมือ และมีการบ้านในระหว่างเข้าร่วมการอบรมศิลปะการขับร้องประสานเสียงที่มอบหมายให้ในแต่ละครั้งกลับมาส่งงานทุกครั้งที่มีการซ้อมในครั้งต่อไป พบว่า เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่มีสมาธิที่ดีขึ้นโดยมีการเล่นในระหว่างการซ้อมน้อยลง มีการจดจำและทำการบ้านมาจากเนื้อเพลง ท่อนเพลง หรือการจดจ่อกับตัวโน้ตหรือท่อนเพลง เนื้อเพลงของตนเองได้ มีความรับผิดชอบในการร้อง การอ่านโน้ตของตนเองได้เพิ่มขึ้น และการจดจ่อในการเพิ่มระยะเวลาในการซ้อม จากพฤติกรรมในช่วงแรกไม่มีความจดจ่อ การหลุดจุดสมาธิจากผู้ควบคุมวงน้อยลงจากการผ่านกระบวนการซ้อมในการอบรม อีกทั้งเห็นถึงขั้นพัฒนาที่ส่งผลไปสู่พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนบางคนที่สามารถนำไปปรับใช้ในการใช้ชีวิต โดยสังเกตจากการสะท้อนของคุณพ่อคุณแม่หลังจากการเข้าอบรมในครั้งนี้

5. สรุป

จากการศึกษาศิลปะการขับร้องเพลงประสานเสียงเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ด้านศิลปะ ร่างกาย อารมณ์ สังคม ปัญญา สรุปผลได้ว่า การนำศิลปะการขับร้องเพลงประสานเสียงเพื่อเด็กและเยาวชน ทั้ง 5 ด้าน เป็นเครื่องมือที่สามารถครอบคลุมในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการพัฒนาในเด็กและเยาวชนได้ครบทั้ง 5 ด้าน โดยจำเป็นต้องมีกระบวนการการมีส่วนร่วมเพื่อสร้างการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของทั้งครูและเด็กและเยาวชนที่ต้องมาพร้อมกับความสนุกในการทำกิจกรรม สนุกในที่นี้ หมายถึง การสร้างบรรยากาศ กระบวนการที่ต้องให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วม เพื่อนำมาสู่การเข้าใจ พฤติกรรมและความรู้สึกของช่วงวัย จากนั้นค่อยใส่เครื่องมือในการพัฒนาแบบให้ซึมซับและตกตะกอนด้วย “ระยะเวลา” เนื่องจากศาสตร์ด้านศิลปะการร้องเพลง ต้องอาศัยเวลาในการซักซ้อมอยู่สม่ำเสมอถึงจะเห็นผลในระยะยาวและส่งผลนำไปสู่การพัฒนาแบบยั่งยืนได้ในเด็กและเยาวชน จากกระบวนการเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ศิลปะ ร่างกาย อารมณ์ สังคม ปัญญาได้พบว่า กระบวนการจำเป็นต้องมีการวางแผนระยะเวลา และแผนการดำเนินการเพื่อเป็นการวางเครื่องมือในการพัฒนา ประกอบด้วยก่อนกระบวนการ ระหว่างกระบวนการ และหลังกระบวนการ กล่าวคือ ผู้ศึกษาจะพบจากการสังเกตการณ์และพฤติกรรมในก่อน ระหว่าง และหลังกระบวนการว่าผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดซึ่งมาพามาสู่การแสดงออกทางพฤติกรรม กระบวนการดังกล่าวสามารถฟื้นฟูทางด้านการเรียนรู้และทักษะในช่วงวัยเด็กและ

เยาวชนหลังจากยุคโควิด-19 ที่กลับมาเติมสีสันในช่วงวัยแห่งการเรียนรู้ได้ด้วยศาสตร์ศิลปะการร้องเพลงประสานเสียงเพื่อการนำไปสู่การพัฒนาและสามารถเติบโตได้อย่างมีคุณภาพ ปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ในอนาคต

6. ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการต่อยอดกระบวนการด้านศิลปะการขับร้องเพลงประสานเสียงเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน โดยศึกษากระบวนการขับร้องประสานเสียงแบบบันทึกภาพและเสียง เพื่อนำไปเผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากสื่อและเทคโนโลยีในปัจจุบันได้มีอิทธิพลต่อกลุ่มเด็กและยาวชนที่มีผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้และความสามารถ

2. ในการศึกษาพบว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมรวมถึงการสร้างบรรยากาศในการเรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้สนใจสามารถนำกระบวนการเหล่านี้นำไปพัฒนากระบวนการเรียนการสอนของศาสตร์วิชาอื่นๆได้

7. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย. (2560). *คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 23 พฤษภาคม 2561, จาก: https://www.obec.go.th/wp-content/uploads/2019/11.pdf

จารุณี หงส์จารุ. (2556). *ปริทัศน์ศิลปะการละคร*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฐิติมา ชูใจ. (2559). การเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็กวัยปฐม. *วารสารหัวหินสุขใจไกลกังวล, 1*(2), 18-33.

พรรัตน์ ดำรุง. (2550). *การละครสำหรับเยาวชน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วศิน วรรณภัสศิริ. (2564). *102 คัมภีร์ร้องเพลงดีตลอดกาล*. กรุงเทพฯ: บริษัท โรงพิมพ์ ตะวันออก จำกัด (มหาชน).

สุรพงษ์ โสธนะเสถียร. (2556). *ทฤษฎีการสื่อสาร*. พิมพลักษณ์, กรุงเทพฯ โรงพิมพ์ระเบียงทอง.

ห้องที่ 11:

นิเทศศาสตร์ ศิลปกรรมศาสตร์ (2)

การใช้สื่อการแสดงเพื่อสร้างการรับรู้ในวรรณคดีไทยแก่นักศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

USING PERFORMANCE MEDIA TO CREATE AWARENESS IN THAI LITERATURE FOR STUDENT OF SRIPATUM UNIVERSITY KHONKAEN CAMPUS

สมเจตน์ ยามาเจริญ
มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น
E-mail: somjate.ya@spu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาการใช้สื่อการแสดง สื่อที่เป็นพาหะในการสื่อสารข้อมูลได้อย่างตรงประเด็น เป็นสื่อที่สามารถเคลื่อนไหวได้สะดวก และเข้าถึงผู้ชมได้อย่างไม่มีข้อจำกัด สามารถจัดแสดงได้ทุกที่ อีกทั้งยังสามารถบันทึกการแสดงไว้ได้ เพื่อการเผยแพร่ในวงกว้างต่อไปได้อีกด้วย ผู้ศึกษาสนใจที่จะทดลองการใช้สื่อการแสดงเพื่อสร้างการรับรู้ในวรรณคดีไทย แก่นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น และศึกษาผลการรับรู้ในวรรณคดีไทย ผ่านสื่อการแสดง ว่าใช้ได้จริงหรือไม่ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคมต่อไป

ผลการศึกษาพบว่า สื่อการแสดงสามารถสร้างการรับรู้ในวรรณคดีไทยได้จริง จากใช้สื่อการแสดง 2 ครั้ง คือ ละครเวทีเรื่อง เรือนรัก เรือนริษยา และละครเวทีเรื่อง เรือนแค้น เรือนสิเน่หา สามารถทำให้นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น รับรู้ถึงการแสดงอารมณ์รัก, รับรู้ถึงการกล่าวถึงนางผู้เป็นที่รักอยู่โดยตลอดทั้งเรื่อง, รับรู้การเล่นเสียงสัมผัสใน ทั้งสัมผัสสระและสัมผัสพยัญชนะ และรับรู้ถึงการใช้ถ้อยคำเปรียบเทียบลึกซึ้งกินใจ ทำให้เกิดมโนภาพ แล้วยังส่งผลต่อพฤติกรรม ทำให้รู้สึกสนใจวรรณคดีไทยเรื่องอื่นๆ นอกเหนือจาก กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ที่แทรกอยู่ในการแสดงละครเวทีทั้ง 2 เรื่อง และนักศึกษายังรู้สึกสนใจวรรณคดีไทย โดยมีความต้องการให้ผู้จัดสร้างสรรค์ผลงานเรื่องอื่นต่อไปอีกด้วย

คำสำคัญ: สื่อการแสดง, การรับรู้, วรรณคดีไทย

ABSTRACT

In this article, the students studied the use of performances media. Performance media is a carrier to communicate information that is relevant to the point. It is a medium that can be moved easily and reach the audience without limitation can be exhibited anywhere. You can also save the show for further dissemination as well. The students were interested in experimenting with the use of performance media to create awareness in Thai literature for students of Sripatum university Khonkaen campus and study the perception effect in Thai literature through the media that it is actually usable or not for further benefit to society.

The results showed that Performance media can actually create awareness in Thai literature by using the media 2 times, namely the stage play "Ruan Rak - Ruen Risaya" and the stage play "Ruen Kung - Ruen

Sineha" were able to make the students of Sripatum university Khonkaen campus feel the expression of love, feel the mention of her beloved throughout the story, feel the play of touches in both rhyme with vowels and rhyme with consonants and perceived the use of profound metaphors create a vision.and also affect behavior Makes him feel interested in other Thai literature besides "Kap He Chom Kueng Khao Waan" inserted in both theatrical performances and students also feel interested in Thai literature. There is also a need for the organizer to create other works as well.

Keywords: Performance Media, Awareness, Thai Literature

1. บทนำ

คุณลักษณะทั่วไปของสื่อการแสดง สามารถใช้ในการพัฒนาผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทั้งในฐานะผู้แสดงและผู้ชมอย่างมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการพัฒนาทรัพยากรภายในตนเอง โดยมุ่งเน้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง ทั้งการเปลี่ยนแปลงระดับบุคคล มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ภายใน เพื่อพัฒนา กาย จิต ปัญญา เพื่อความเข้าใจตนเองและผู้อื่น เข้าใจความเป็นมนุษย์ มีความละเอียดอ่อนลึกซึ้ง มีสุนทรียศาสตร์ ไปจนถึงการเปลี่ยนแปลงระดับกลุ่ม เรียนรู้การสร้างสื่อการแสดง ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง มุ่งสร้างเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม ก้าวข้ามปัญหาและอุปสรรคอย่างมีเป้าหมายร่วมกัน อีกทั้งยังส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงระดับชุมชน การฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์สื่อการแสดง เรียนรู้กระบวนการผลิตตลอดจนการเปลี่ยนแปลงระดับสังคม ที่สามารถสะท้อนปรากฏการณ์ร่วมสมัยของสังคมอย่างมีพลัง เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ชมเกิดการเปลี่ยนแปลง อย่างต่อเนื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สื่อการแสดงมีความเหมาะสมทางวัฒนธรรม และไวต่อบริบทแวดล้อม ซึ่งหมายความว่าสื่อการแสดงมีวิธีการเล่าเรื่องราวอย่างมีรสชาติตามแบบรสนิยมของชุมชน เป็นพาหะในการสื่อสารข้อมูลได้อย่างตรงประเด็น เป็นสื่อที่สามารถเคลื่อนไหวได้สะดวก และเข้าถึงผู้ชมได้อย่างไม่มีข้อจำกัด เนื่องจากมีขนาดเล็ก กระบวนการไม่ซับซ้อน วัสดุอุปกรณ์สามารถหาได้ในชุมชน สามารถจัดแสดงได้ทุกที่ เช่น กลาง ตลาดสด ศาลาวัด โรงเรียน หรือในพื้นที่ห่างไกล อีกทั้งยังสามารถบันทึกการแสดงไว้ได้ เพื่อการเผยแพร่ในวงกว้างต่อไป และสามารถใช้สื่อละคร ร่วมกับสื่อหรือกิจกรรมอื่นๆเพื่อสร้างการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นในฐานะสื่อบูรณาการ เช่น สื่อนิทรรศการ การเสวนาพูดคุยเพื่อเสนอประเด็นหลังการแสดงละคร เป็นต้น

ผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะทดลองการใช้สื่อการแสดงเพื่อสร้างการรับรู้ในวรรณคดีไทย แก่นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น และศึกษาผลการรับรู้ในวรรณคดีไทย ผ่านสื่อการแสดง ว่าใช้ได้จริงหรือไม่ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคมต่อไป

2. วัตถุประสงค์

(1) ทดลองการใช้สื่อการแสดงเพื่อสร้างการรับรู้ในวรรณคดีไทย แก่นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

(2) ศึกษาผลการรับรู้ในวรรณคดีไทย ผ่านสื่อการแสดง ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

3. การใช้สื่อการแสดง เรื่อง เรือนรัก เรือนริษยา กับนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น เพื่อสร้างการรับรู้ในวรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน

ผู้ศึกษาเลือกวรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน เป็นกรณีศึกษา ในการทดลองใช้สื่อการแสดงเพื่อสร้างการรับรู้ในวรรณคดีไทย แก่นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น ซึ่งกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวานนั้น เป็นพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย สันนิษฐานว่าทรงพระราชนิพนธ์ขึ้นเพื่อชมสมเด็จพระศรีสุริเยนทราบรมราชินี ซึ่งมีฝีพระหัตถ์ในการแต่งเครื่องเสวย ขึ้นต้นด้วย โคลงสี่สุภาพ 1 บท และตามด้วยกาพย์ยานี 11 ไม่จำกัดจำนวนบท โดยโคลงสี่สุภาพและกาพย์ยานี 11 บทแรก จะสัมพันธ์กัน แบ่งออกเป็น 5 ช่วง คือ บทเห่ชมเครื่องคาว บทเห่ชมผลไม้ บทเห่ชมเครื่องหวาน บทเห่ครวญ เข้ากับงานนักขัตฤกษ์ และบทเห่เจ้าเซ็น

พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (เจ้าฟ้าชายฉิม) ทรงพระราชสมภพเมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2310 เป็นพระราชโอรสองค์ที่ 4 ในสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เมื่อสมเด็จพระราชบิดาได้ปราบดาภิเษก พระองค์ก็ได้รับพระมหากรุณาโปรดเกล้าฯ ให้เป็นสมเด็จพระเจ้าลูกยาเธอ เจ้าฟ้ากรมหลวงอิศรสุนทร ต่อมาได้พระราชทานอุปราชาภิเษกเป็นกรมพระราชวังบวรสถานมงคล และได้ราชาภิเษกขึ้นเป็นพระมหากษัตริย์สืบแทนพระบรมชนก ผลงานของพระพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยสืบเนื่องพระราชกรณียกิจจากพระบรมชนก ฟื้นฟูประเทศในด้านต่างๆ ทั้งยังทรงมีพระอัฉริยะภาพทางด้านศิลปะ ได้แก่ ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ดนตรี นาฏศิลป์ และวรรณคดี พระราชนิพนธ์ที่สำคัญ เช่น เสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน (บางตอน) บทละครเรื่อง อิเหนา รามเกียรติ์ สังข์ทอง ฯลฯ

กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน กล่าวถึงลักษณะเด่นของอาหารไทยโบราณชนิดต่างๆ ซึ่งสะท้อนถึงความประณีตในวัฒนธรรมด้านอาหารของคนไทย โดยพระราชนิพนธ์เชื่อมโยงอาหารกับนางผู้เป็นที่รักอย่างกลมกลืนแยบคาย ผู้อ่านจึงได้ความรู้เรื่องอาหารพร้อมกับความเพลิดเพลินจากบทประพันธ์ ที่แสดงถึงความประณีตในการทำอาหารของคนไทยในทุกขั้นตอนจากการพรรณนา ให้ความรู้เกี่ยวกับสภาพสังคมยุคสมัยนั้น เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ อีกทั้ง ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมการทำอาหารของคนไทย ซึ่งเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งที่ไม่มีผู้ใดสามารถเลียนแบบได้ โดยศิลปะการประพันธ์ในกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวานนั้น มีดังนี้

1. มีการกล่าวถึงนางผู้เป็นที่รักอยู่โดยตลอดทั้งเรื่อง เช่น

"ตับเหล็กลวกหล่อนต้ม เจือน้ำส้มโรยพริกไทย
โอชาจะหาไหน ไม่มีเทียบเปรียบมือนาง"

2. มีการแสดงอารมณ์รัก เช่น

"ความรักยักเปลี่ยนท่า ทำน้ำยาอย่างแกงขม
กลอ่อมกล่อมเกลี้ยงกลม ชมมิวายคลับคล้ายเห็น"

3. มีการเล่นคำ เช่น

"ล่าเตียงคิดเตียงน้อง นอนเตียงทองทำเมืองบน
ลดหลั่นชั้นชอบกล ยลอยากนิทรคิดแนบนอน"

4. มีการเล่นเสียงสัมผัสใน ทั้งสัมผัสสระและสัมผัสพยัญชนะ เช่น

"เห็นหรุ่มรุมทรวงเศร้า รุมรุ่มเร้าคือไฟฟอน
เจ็บไกลใจอาวรณ์ ร้อนรุมรุ่มกลุ้มกลางทรวง"

5. มีการใช้ถ้อยคำเปรียบเทียบลึกซึ้งกินใจ ทำให้ผู้อ่านเกิดมโนภาพ เช่น

"รังนกนึ่งน่าซด โอชารสกว่าทั้งปวง
นกพรากจากรังรวง เหมือนเรียมร้างห่างห้องหวน"

6. มีการแทรกความรู้เกี่ยวกับสภาพสังคมในยุคนั้นๆ เช่น การติดต่อสัมพันธ์กับต่างประเทศ เช่น

"ข้าวหุงปรุงอย่างเทศ รสพิเศษใส่ลูกเอ็น
ใครหุงปรุงไม่เป็น เช่นเชิงมิตรประดิษฐ์ทำ"

ผู้ศึกษาได้นำวรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ในส่วนของ บทเห่ชมเครื่องคาว และบทเห่ชมเครื่องหวาน มาสร้างสรรค์อยู่ในบทละครเวทีเรื่อง เรือนรัก เรือนริษยา เพื่อใช้เป็นสื่อการแสดงเพื่อสร้างการรับรู้ในวรรณคดีไทย แก่นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น มีเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ ดังนี้

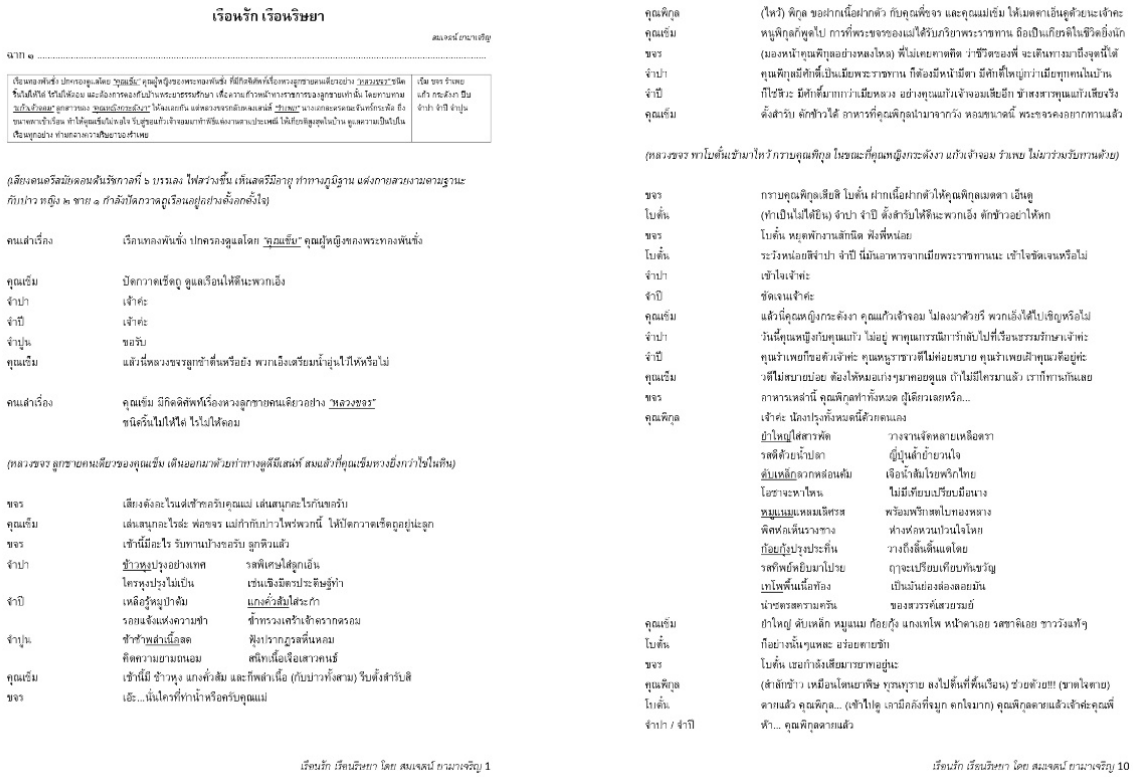
เรือนทองพันชั่ง ปกครองดูแลโดย "คุณเข็ม" คุณผู้หญิงของพระทองพันชั่ง ที่มีกิตติศัพท์เรื่องหวงลูกชายคนเดียวอย่าง "หลวงขจร" ชนิดริ้นไม่ให้ไต่ ไรไม่ให้ตอม และต้องการดองกับบ้านพระยาธรรมรักษาเพื่อความก้าวหน้าทางราชการของลูกชายเท่านั้น โดยทาบทาม "แก้วเจ้าจอม" ลูกสาวของ "คุณหญิงกระดังงา" ให้ลงเอยกัน แต่หลวงขจรกลับหลงเสน่ห์ "รำเพย" นางเอกละครคณะจันทร์กระพ้อถึงขนาดพาเข้าเรือน ทำให้คุณเข็มไม่พอใจ รีบสู่ขอแก้วเจ้าจอมมาทำพิธีแต่งงานตามประเพณี ให้เกียรติสูงสุดในบ้าน ดูแลความเป็นไปในเรือนทุกอย่าง ท่ามกลางความริษยาของรำเพย เท่านั้นยังไม่พอ หลวงขจรยังไปเกี้ยว "ปีบ" บ่าวของแก้วเจ้าจอมจนได้เสียเป็นเมียผัว เกิดศึกในเรือนระหว่าง เมียคนแรก เมียหลวง และ เมียบ่าว ยิ่งกว่านั้น หลวงขจรยังอยากมีลูกแต่รำเพย กลัวหุ่นเสีย ไม่อยากมี ขณะที่แก้วเจ้าจอมสุขภาพไม่แข็งแรง ส่วนปีบกลับตั้งครรภ์ขึ้น ท่ามกลางความดีใจของหลวงขจร ก่อนออกเดินทางไปราชการที่จีน

1 ปีผ่านไป หลวงขจรกลับมาที่เรือนทองพันชั่ง พร้อม "โบตั๋น" ลูกเศรษฐีตระกูลตันหยง และลูกสาวตัวน้อยชื่อ "บัวสวรรค์" อีกทั้งดีใจที่ทราบว่า แก้วเจ้าจอมกับรำเพยตั้งครรภ์ หลังจากที่หลวงขจรเดินทางไปราชการที่จีนได้เพียงเดือนเดียว และคลอดลูกเป็นผู้หญิงทั้งคู่ ลูกสาวของ แก้วเจ้าจอมชื่อ "กรรณิการ์" ลูกสาวของรำเพยชื่อ "ราชาวดี" ขณะที่ปีบคลอดลูกแฝดชายหญิงอย่างละคน และหนีออกจากบ้านตาม "จำปูน" ข้าเก่าเต่าเลี้ยงไป ท่ามกลางความแค้นใจของหลวงขจร ที่เชื่อคุณเข็มว่าลูกในท้องของปีบ เป็นลูกของจำปูนชู้รักไม่ใช่ลูกของตน ซึ่งความดีความชอบที่หลวงขจรไปราชการที่จีน นอกจากจะได้เลื่อนชั้นเป็น "พระขจร" แล้วยังได้รับพระราชทาน "คุณพิกุล" เป็นบำเหน็จ ซึ่งคุณพิกุลมีศักดิ์เป็นเมียพระราชทาน มีหน้ามีตา มีศักดิ์ใหญ่กว่าเมียทุกคนในบ้าน มากกว่าเมียหลวงอย่างแก้วเจ้าจอม จึงนำความไม่พอใจมาสู่ทุกคน จนเกิดเหตุร้าย คุณพิกุลถูกฆ่าตาย ตั้งแต่วันแรกที่เหยียบเข้ามาอยู่ในเรือนทองพันชั่ง

15 ปีผ่านไป หลังจากคุณพิกุลถูกฆ่าตาย พระขจร ไม่ก้าวหน้าทางการงานและต้องออกจากราชการในที่สุด วันๆเอาแต่ดื่มเหล้าเมามาย เรือนทองพันชั่ง ตกอยู่ในภาวะย่ าแย่ จนวันหนึ่ง "เจ้าคุณพยอม" มาพร้อม "คุณพุด" บุตรชาย และ "ประดู่ - ประยงค์" หลานชายหญิง แล้ว ยื่นข้อเสนอที่จะยกสมบัติทั้งหมดให้ลูกสะใภ้ หากคุณพุดออกเรือนกับหลานสาวคนใดคนหนึ่งของคุณเข็ม และนี่คือทางออกทางเดียวของ เรือนทองพันชั่งไฟริษยาถูกจุดขึ้นอีกครั้ง หลังจากสงบมาหลายปี เมื่อคุณเข็มอยากให้กรรณิการ์ ลูกสาวของแก้วเจ้าจอมได้แต่งงานกับคุณพุด แต่รำเพย กลับ อยากให้ราชาวดีเป็นผู้โชคดีคนนั้นมากกว่า อีกทั้งบัวสวรรค์ ก็หลงรักคุณพุดสุดหัวใจ และยอมทำทุกทางเพื่อให้ได้ครอบครองคุณพุด ตลอดจน สมบัติทั้งหมดของเขา จนเกิดเหตุร้ายต่อเนื่องขึ้นอีกครั้ง บัวสวรรค์ถูกฆ่าตายแบบเดียวกับคุณพิกุล จนโบตั๋นเสียสติ ราชาวดีป่วยแบบไม่มีสาเหตุ แถมรำเพย

ยังพิสูจน์ได้ว่า กรรณิการ์ไม่ใช่ลูกแท้ๆของแก้วเจ้าจอม พระขจรไล่แก้วเจ้าจอมและกรรณิการ์ออกจากเรือน ความสัมพันธ์ระหว่างคุณเข็มกับคุณหญิงกระดังงาจบสิ้นลง และคุณเข็ม เหลือหลานเพียงคนเดียว ที่จะแต่งงานกับคุณพุดได้ นั่นก็คือ ราชาวดี

ในคืนก่อนวันแต่งงาน เกิดเรื่องร้ายๆขึ้นอีกครั้ง แต่คราวนี้ ผู้ร้ายตัวจริงถูกเปิดเผย และได้รับผลกรรมจากสิ่งที่ตัวเองทำไว้ สุดท้าย ทุกคนแยกย้ายไปใช้ชีวิตตามทางของตัวเอง ปิดตำนานเรือนรัก เรือนริษยาอย่างถาวร



เรือนรัก เรือนริษยา

สมเจตน์ ธานาเจริญ

ฉาก ๑ .....

เรือนหลองพันชั่ง ปทุมธานี ตุ้มเสียง "ขุนเสือ" คุณผู้หญิงของพระหลองพันชั่ง ที่มีกิจติดค้าเรือหลวงอยู่ราชดนตรีเสียบ่อย "กรมขจร" ชนิดขึ้นไม่ได้ไม่ได้ ใช้ไม้ไผ่ล้อม และต้องการของกับบ้านพระยาธรรมรักษา เพื่อความก้าวหน้าทางราชการของลูกชายเท่านั้น โดยการทาบ "ยกขันหมาก" ลูกสาวของ "พลตรีวรรณดีนาง" ให้แม่นกกัน แต่พลางขจรกลับเพลงเสน่ห์ "ชะเพลา" นางงามเกษตรคนเจ้นทร์กระดัง ถึงขนาดพลาเข้าเรือน ทำให้คุณเข็มเจ็บใจมาก จึงรีบสู่ขอกับเจ้าจอมมารดาประเพณี ให้เกียกสิ่งสุดในบ้าน ดูแลความปิดเป็นเชื่อมทุกอย่าง ท่านกลางความขัดแย้งของตำแหน่ง	เข็ม ขจร ร้านเหย แก้ว กระดังงา ปิน จำปา จำปี จำปุน

(เสียงดนตรีสมัยต้นรัชกาลที่ ๖ บรรเลง ไฟสว่างขึ้น เห็นสตรีมีอายุ ทำทานภูมิฐาน แต่งกายสวยงามความฐานะ กับเด็กวัด ทยิง ๒ ชาย ๑ กำลังปัดกวาดลูกเรือนอยู่อย่างตั้งอกตั้งใจ)

คนเล่าเรื่อง	เรือนหลองพันชั่ง ปทุมธานี ตุ้มเสียงดูแลโดย "คุณเข็ม" คุณผู้หญิงขจรหลองพระหลองพันชั่ง
คุณเข็ม	ปัดกวาดเช็ดถู ดูแลเรือนให้ดีนะพวกเอ็ง
จำปา	เจ้าค่ะ
จำปี	เจ้าค่ะ
จำปุน	ขอรับ
คุณเข็ม	แล้วนี่หลวงขจรยูกข้าตื่นหรือยัง พวกเอ็งเตรียมน้ำอุ่นไว้ให้หรือไม่
คนเล่าเรื่อง	คุณเข็ม มีกิดติพัฒน์เรื่องหวงลูกชายคนเดียวอย่าง "หลวงขจร" ชนิดริ้นไม่ให้ได้ ไรไม่ให้ตัดลม

(หลวงขจร ลูกชายคนเดียวของคุณเข็ม เดินออกมาด้วยท่าทางดูดีมีเสน่ห์ สมแล้วที่คุณเข็มหวงยิ่งกว่าไข่ในหิน)

ขจร	เสียงดังละไรแต่เช้าหละรับคุณแม่ เล่นสนุกละไรกันขจรับ	
คุณเข็ม	เล่นสนุกละไรล่ะ พ่อขจร แม่กำกับบ่าวไพร่พวกนี้ ให้ปัดกวาดเช็ดถูอยู่น่ะลูก	
ขจร	เช้านี้มีอะไร รับทานบ้างขอรับ ลูกหิวแล้ว	
จำปา	ข้าวหุงปรุงอย่างเทพ	รสพิเศษใส่ลูกเอ็น
	ใครหุงปรุงไม่เป็น	เช่นเชิงมิตประดิษฐ์ทำ
จำปี	เหลือรู้หมูป่าต้ม	แกงตั้วสัมใส่ระกำ
	รอยแจ้งแห่งความทำ	ข้าทรวงเศร้าเจ้าดวงตรอม
จำปุน	ข้าสำพล่าเนื้อลด	ฟุ้งปรากฏรสหื่นหอม
	ติดความยามถนอม	สนิทเนื้อเจือเสาวคนธ์
คุณเข็ม	เช้านี้มี ข้าหุง แกงตั้วสัม และก็พล่าเนื้อ (กับบ่าวทั้งสาม) รีบตั้งสำรับสิ	
ขจร	เอ๊ะ...นั่นใครที่ทำน้ำหรือครับคุณแม่	

เรือนรัก เรือนริษยา โดย สมเจตน์ ธานาเจริญ 1

คุณพิกุล	(ไหว้) พิกุล ขอฝากเนื้อฝากตัว กับคุณพี่ขจร และคุณแม่เข็ม ให้มีดคาเอ็นดูด้วยนะเจ้าคะ
คุณเข็ม	หนูพิกุลก็พูดไป การที่พระขจรของแม่ได้รับกริยาพระราชทาน ถือเป็นเกียรติในชีวิตยิ่งนัก
ขจร	(มองหน้าคุณพิกุลอย่างหลงใหล) พี่ไม่เคยทาดพิต ว่าชีวิตของพี่ จะเดินทางมาถึงจุดนี้ได้
จำปา	คุณพิกุลมีศักดิ์เป็นเมียพระราชทาน ก็ต้องมีหน้ามีตา มีศักดิ์ใหญ่กว่าเมียทุกคนในบ้าน
จำปี	ก็ไช่ไรละ มีศักดิ์มากกว่าเมียหลวง อย่างคุณแม่ท้วงเจ้าจอมเสียอีก ข้าสงสารหุนแก้วเสียจริง
คุณเข็ม	ตั้งสำรับ ตักข้าวให้ ลาหารที่คุณพิกุลเป่ามาจากวัง หอมขนาดนี้ พระขจรคงอยากทานแล้ว

(หลวงขจร หาโบตั้นเข้ามาให้ กราบคุณพิกุล ในขณะที่คุณหญิงกระดังงา แก้วเจ้าจอม ร้านเหย ไม่มาร่วมรับทานด้วย)

ขจร	กราบคุณพิกุลเสียสิ โบตั้น ฝากเนื้อฝากตัวให้คุณพิกุลเมตตา เอ็นดู
โบตั้น	(ทำเป็นไม่ได้ยิน) จำปา จำปี ตั้งสำรับให้ตีนะพวกเอ็ง ตักข้าวอย่าให้หก
ขจร	โบตั้น หยุดพักงานสักนิด ฟังพี่หน่อย
โบตั้น	ระวังหน่อยพี่จำปา จำปี นี่มันอาหารจากเมียพระราชทานนะ เข้าใจชัดเจนหรือไม่
จำปา	เข้าใจเจ้าค่ะ
จำปี	ชัดเจนเจ้าค่ะ
คุณเข็ม	แล้วนี่คุณหญิงกระดังงา คุณแก้วเจ้าจอม ไม่ลงมาด้วยรึ พวกเอ็งได้ไปเชิญหรือไม่
จำปา	วันนี้คุณหญิงกับคุณแก้ว ไม่อยู่ พาคุณเกรณีมารักษาตัวไปที่เรือนธรรมรักษาเจ้าค่ะ
จำปี	คุณเร้าเพยก็ขอตัวเจ้าค่ะ คุณหนูราชาวดีไม่ค่อยสบาย คุณเร้าเพยเลิ่วคุณเข็มคือยู่ค่ะ
คุณเข็ม	วดีไม่สบายบ่อย ต้องให้หมอเก่งๆมาหอยดูแล ถ้าไม่มีใครมาแล้ว เราก็ทานกันเลย
ขจร	อาหารเหล่านี้ คุณพิกุลทำทั้งหมด ฝูเดียวเลยหรือ...
คุณพิกุล	เจ้าค่ะ น้องปรุงทั้งหมดนี้ด้วยตนเอง
	ยำใหญ่ใส่สารพัด	วางจานจัดหลายเหลือตรา
	รสดีด้วยน้ำปลา	ญี่ปุ่นค้ำย้ำยวนใจ
	ตับเหล็กดวกพล่อนต้ม	เจือน้ำส้มโรยพริกไทย
	โอชาจะหาไหน	ไม่มีเทียบเปรียบมีนาง
	หมูแนมแพมเฉิดรส	พร้อมพริกสดใบทองหลาง
	พิศพ่ลเห็นรวงรจง	ห่างห่ลหวนปวนใจไหม
	ก้อยกุ้งปรุงประทิ่น	วางถึงสิ้นตั้นแต่ไดย
	รสทิพย์หยิบมาไปรย	ฤาจะเปรียบเทียบทันเชวัญ
	เทโพพื้นเนื้อท้อง	เป็นมันย่องล่องลอยมัน
	น้ำชรตรสตรามตรัน	ของสวรรค์เสวยรมย์
คุณเข็ม	ยำใหญ่ ตับเหล็ก หมูแนม ก้อยกุ้ง แกงเทโพ หน้าตาเอย รสชาติเลย ชาววังแท้ๆ	
โบตั้น	ก็อย่างนั้นๆแหละ อร่อยตายชัก	
ขจร	โบตั้น เขากำลังเสียมารยาทอยู่นะ	
คุณพิกุล	(สำลักข้าว เหมือนโดนยาพิษ ทุรนทุราย ลงไปดิ้นที่พื้นเรือน) ช่วยด้วย!!! (ขาดใจตาย)	
โบตั้น	ตายแล้ว คุณพิกุล... (เข้าไปดู เลาม์กลัวที่หมูก ตกใจมาก) คุณพิกุลตายแล้วเจ้าค่ะคุณพี่	
จำปา / จำปี	ห้า... คุณพิกุลตายแล้ว	

เรือนรัก เรือนริษยา โดย สมเจตน์ ธานาเจริญ 10

ภาพบทละคร เรือนรัก เรือนริษยา กับ กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน (เครื่องคาว)

ฉาก ๔

๑๔ ปีผ่านไป หลังจากคุณพิกุลถูกฆ่าตาย พระขจร ไม่กำวะหน้าทางการงานและต้องออกจากการในที่สุด ทั้งๆ ยามที่เดินเข้าม่านมาก เขียวตรงพนังเขาตรุ๊ไม่มาวะย้ำแล้ว จนวันนี้ม่ วิชิ้วุฒิสมชม มาจากิระ วุฒิบุตร ไปตรงขาย และ ปวดอู่ - ปลัดเขาที่ หลานชายหญิง แล้ว ยิ่งเร่งเสนอชื่อแล้วยกเลิกปีที่ตนเคยให้ลูกสะใภ้ จากคุณพุทธอดเรียนที่เมลานตรงคนไปตนเป็นชื่อของคุณเล่น และมีชื่อหางรรยากาศเรียบของเขียวตรงพนังเรา

เล่นของ เจ้าคุณพยอม คุณพุทธ บัวบู ประยงค์ ๑ปี ๑ ก่อน

คนเล่าเรื่อง	๑๔ ปีผ่านไป
จำปา	หลังจากพุทมพิกุลถูกฆ่าตาย พระขจร ไม่กำวะหน้าทางการงาน
คนเล่าเรื่อง	๑๔ ปีผ่านไป
จำปี	หลังจากพุทมพิกุลถูกฆ่าตาย พระขจร ต้องออกจากการการในที่สุด
คนเล่าเรื่อง	๑๔ ปีผ่านไป หลังจากคุณพิกุลถูกฆ่าตาย พระขจร เอาแต่ดื่มเหล้าเมามาย เรือนทองพันชั่ง ตกอยู่ในภาวะย้ำแย่
คุณเริ่ม	ปัดกวาดเช็ดถู ซูเสเรือนให้ดีนะพวกเอ็ง
จำปา	เจ้าค่ะ
จำปี	เจ้าค่ะ
คุณเริ่ม	แล้วนี่หลวงขจรลูกข้าตื่นหรือยัง พวกเอ็งเตรียมน้ำอุ่นไว้ให้หรือไม่
จำปา	เหมือนเหล้า เมาหลับ ไม่ขับเขยื้อนเลยเจ้าค่ะ
จำปี	ไม่สนใจตัวเอง ไม่สนใจลูกเมีย บ่าววิตกเจ้าค่ะ
คนเล่าเรื่อง	คุณเริ่ม มีกิตติศัพท์เรื่องหวงลูกชายคนเดียวอย่าง "หลวงขจร" ขนิดจิ้นไม่ได้ดี ใจไม่ให้คอม ยังถอดใจ อะไรจะเกิดก็ให้มันเกิด
(แก้มเจ้าจนม ลูกสาวคนเดียวของคุณหญิงกระดังงา พากรรณิการ์เดินออกมา)	
กรรณิการ์	เสียงดังอะไรนดเช้าเช้าคะคุณป่า เล่าเสนุกอะไรกันเจ้าคะ
คุณเริ่ม	เล่าเสนุกอะไรล่ะ แม่กรรณิการ์ ท่ากำกับกำบ่าวไพร่พวกนี้ ให้ทิดกาวดเช็ดถูอยู่ปะหลาน
แก้วเจ้าจกม	ลูกเครียมสำรับไว้ให้คุณแม่แล้ว กรรณการ์ชิญคุณป่าไปทานลิลูก
จำปา	<u>ลูกตี้</u>นี้น่าชม แต่แม่ผ่นกลมเพียงแผ่นแผง โอชาหน้าไข่แกง แดดงของแขกแปลกกลิ่นลาย
จำปี	<u>ขนมจีบ</u>เจ้าจิบห่อ งามสมสอประพิมพ์ประพาย นึกน้องนุ่งจิบกราย ขายพกจิบกลิ่นแบ่เนียน
กรรณิการ์	รสรักยักสำนัก ประดิษฐ์ทำ<u>ขนมเทียน</u> ตำนึงนี้นางเงียน เทียนหต่อเหลากลากเลิงกลม
คุณเริ่ม	น่าทานมาก ลุดตี่กับขนมจีบ ทานกับชา แถมกับเมี่ยนเทียน (กับกำบ่าวทั้งสาม) รีหตั้งสำรับเลิ
(คุณรำเพย ก้าวเข้ามาในเรือน พร้อมลูกสาวทำทางป่ำรักป่ำเอ็นดู ชื่อ ราชาวดี)	
รำเพย	คุณป่าอยู่นี่ลูก ราชาวดี ลูกกราบคุณป่าทำนก่อน

เรือนรัก เรือนริษยา โดย สมจตบ์ ยามาเจริญ 11

บัวสวรรค์	เจ้าค่ะ น้องปรุงทั้งหมดนี้ล้วยตนเอง	
	<u>ทองหยิบ</u>ทิพย์เทียมทัด	สามหยิบชัดน่าเชยชม
	หลงหยิบว่ายาหม	ทัมหน้าเมินเชินชวยใจ
โบตั๋น	ทองหยิบ หยิบขะสวยเลอ รสชาติก็ดีดี เจ้าคุณพยอม ลองทานเกับขา เข้ากันมาก	
บัวสวรรค์	<u>ทองหยอด</u>ทอดหนึ่ง	<u>ทองมัวน</u>มีหตีหตความหลัง
	สองปีสลงปีตาง	แต่ลำพังสองต่ดสลง
โบตั๋น	ทองหยอด ทองมัวน คุณพุทด ลองทานดู น้องบัวสวรรค์ เค้าแม่บ้านแม่เรือนมาก	
	ใครได้ไปเป็นกริยา คู่เรือน มีแต่จะส่งเสริมให้เจริญรุ่งเรือง ... แล้วยังไม่หมดแค่นี้นะ...	
บัวสวรรค์	<u>บัวลอย</u>แต่ห่บังงาม	ติดบัวกามแก้วกับตน
	ปลั่งเปล่งครั่งบุคล	สถนนุชดุจประทุม
	<u>ซ่อม่วง</u>เหมาะมีรส	หอมปรากฏกูกไกลุม
	ติดรัสไสพลุม	หุ้มห่อม่วงตวงพุดตาน
	<u>ฝอยทอง</u>เป็นกงไย	เหมือนเส้นไหมไข่ของหวาน
	ติดความยามเยาวมาลย์	เย็บหุนใช้ไหมทองจีน ฯ
โบตั๋น	บัวลอย ซ่อม่วง ฝอยทอง หน้าคาเออ รสชาติเอย แม่ครีเรือนแท้ๆ	
รำเพย	ก็อย่างนั้นๆแหละ อร่อยตายชัก	
ราชาวดี	คุณแม่ ... คุณแม่กำลังเสียมาระทาอยู่นะเจ้าพะ	
บัวสวรรค์	(สำลักขนม เหมือนโดนยาพิษ ทุรนทุราย ลงไปดิ้นที่พื้นเรือน) ช่วย ด้วย!!! (ขาดใจตาย)	
โบตั๋น	ตายแล้ว บัวสวรรค์... (เข้าไปดู เอามืออังที่จมูก ตกใจมาก) บัวสวรรค์ตายแล้ว	
ปาวชาย / หญิง	(ประสู้กับประยงค์ ตกใจร้องพร้อมกัน) ตำ... คุณบัวตายแล้ว	
โบตั๋น	ไม่... ไม่... (กรีดร้องจนเป็นลมชื้นสติไป) ไม่...!!!	
คนเล่าเรื่อง	บัวสวรรค์ถูกฆ่าตายแบบเดียวกับคุณพิกุล จนโบตั๋นเสียสติ ... ราชาวดีก็ออกอาการ ป่วย แบบไม่มีสาเหตุ	
ราชาวดี	(สำลักขนม เหมือนโดนยาพิษ ทุรนทุราย ลงไปดิ้นที่พื้นเรือน) ช่วย วดี ด้วย!!!	
รำเพย	วดี วดีเป็นอะไรลูก ช่วยด้วยเจ้าค่ะคุณพระ วดีเป็นอะไรก็ไม่รู้	
เจ้าคุณพยอม	(เข้าไปดู เอามืออังที่จมูก ยังไม่ตาย) หนูวดียังหายใจ รีบไปตามหมอเร็ว ไป...	
ปาวหญิง (ประยงค์)	เจ้าค่ะ	
ปาวชาย (ประสู้)	ขอรับ	
คุณพุทด	ไม่ต้องพิธีรีตอง รีบไปเถอะ!	
(ประยงค์กับประสู้ รีบลดกจาเรือนไปตามหมอ ขณะที่คุณพุทด ช้อนตัวราชาวดีขึ้น และคุ้มลดกไป โดยมีรำเพย ร้องไห้ตามมา ปล่อยให้เจ้าคุณพยอม ดูโบตั๋นที่กำลังสลบ ข้างศพของบัวสวรรค์)		
เจ้าคุณพยอม	ในที่สุด มันก็องมือจนได้	
โบตั๋น	(ฟื้นขึ้นมาได้หน่อย ก็ร้องหาแต่บัวสวรรค์) บัว บัวลูกแม่ ... บัวอยู่ไหน	
	(พอก็หันไปเห็นศพบัว) ไม่... ไม่... (กรีดร้องจนเป็นลมอีกรอบ) ไม่....!!!	

เรือนรัก เรือนริษยา โดย สมจตบ์ ยามาเจริญ 18

ภาพบทละคร เรือนรัก เรือนริษยา กับ กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน (เครื่องหวาน)

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในหัวข้อ "การใช้สื่อการแสดงเพื่อสร้างการรับรู้ในวรรณคดีไทยแก่นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น" ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลที่ทำการศึกษามารวบรวมไว้ ทำให้ทราบถึงแนวคิดในการใช้สื่อการแสดงเพื่อสร้างการรับรู้ หลังจากนั้นผู้ศึกษาจึงนำข้อมูลดังกล่าวมาทำการทดลองโดยการจัดกิจกรรมการแสดงละครเวที กับนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น และใช้เครื่องมือแบบสอบถาม ก่อนกิจกรรม (PRE-TEST) และหลังกิจกรรม (POST-TEST) จำนวน 400 ชุด แต่ละชุด มีคำถามทั้งหมด 10 ข้อ เพื่อประเมินความรู้สึก และการรับรู้ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมด้วยตนเอง ข้อละ 100 คะแนน แล้วนำข้อมูลที่ได้ มาสรุปเป็นคะแนนเฉลี่ย (ร้อยละ) ในรูปแบบของตารางตามลำดับ ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางสรุปผล ก่อนและหลัง การเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงละครเวที เรือนรัก เรือนริษยา ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

รายการ	PRE – TEST	POST – TEST	ผลลัพธ์
1. รับรู้ถึงการกล่าวถึงนางผู้เป็นที่รักอยู่โดยตลอดทั้งเรื่อง	58.39	76.31	+17.92%
2. รับรู้ถึงการแสดงอารมณ์รัก	68.14	86.01	+17.87%
3. รับรู้ถึงการเล่นคำ	58.26	75.88	+17.62%
4. รับรู้การเล่นเสียงสัมผัสใน ทั้งสัมผัสสระและสัมผัสพยัญชนะ	58.43	76.06	+17.63%
5. รับรู้ถึงการใช้ถ้อยคำเปรียบเทียบลึกซึ้งกินใจ ทำให้ผู้อ่านเกิดมโนภาพ	67.50	85.10	+17.60%
6. รับรู้ถึงการแทรกความรู้เกี่ยวกับสภาพสังคมในยุคนั้น ๆ	59.84	75.63	+15.79%
7. รู้สึกสนใจวรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน	59.90	75.39	+15.49%
8. รู้สึกสนใจวรรณคดีไทยเรื่องอื่นๆ นอกจาก กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน	69.85	85.61	+15.76%
9. รู้สึกสนใจที่จะศึกษาวรรณดีไทย ด้วยตนเองต่อไป โดยวิธีต่างๆ	59.90	75.39	+15.49%
10. รู้สึกสนใจวรรณคดีไทย โดยให้ผู้จัดสร้างสรรค์ผลงานเรื่องอื่นต่อไปอีก	69.84	85.63	+15.79%
รวม	63.00	79.70	+16.70%

จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า หลังเข้าร่วมกิจกรรมการแสดง ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น กลุ่มตัวอย่างมีค่าอยู่ระหว่าง 75.39 ถึง 86.01 โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 79.70 ผลลัพธ์คะแนนเพิ่มขึ้นอยู่ระหว่าง 15.49% ถึง 17.92% โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.70% นั่นคือภาพรวมทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ดี ผลคะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรมการแสดง การรับรู้ถึงการแสดงอารมณ์รัก สูงสุดถึง 86.01 คะแนน และด้านที่มีพัฒนาการสูงที่สุด เมื่อเทียบคะแนนระหว่างก่อนและหลังกิจกรรมการแสดง คือ การรับรู้ถึงการกล่าวถึงนางผู้เป็นที่รักอยู่โดยตลอดทั้งเรื่อง มีผลลัพธ์เพิ่มขึ้น 17.92%

4. การใช้สื่อการแสดงเรื่อง เรือนแค้น เรือนสิเน่หา กับนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น เพื่อสร้างการรับรู้ในวรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน (ผลไม้)

ผู้ศึกษาได้ทดลองซ้ำอีกครั้ง โดยนำวรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ในส่วนของบทเห่ชมผลไม้ มาสร้างสรรค์อยู่ในบทละครเวทีเรื่อง เรือนแค้น เรือนสิเน่หา (เรือนรัก เรือนริษยา ภาค 2) เพื่อใช้เป็นสื่อการแสดงเพื่อสร้างการรับรู้ในวรรณคดีไทย แก่นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น มีเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ ดังนี้

ในสมัยรัชกาลที่ 7 ช่วงสภาพเศรษฐกิจตกต่ำ ลีลาวดี สาวน้อยจากซ่องราตรีสวรรค์ เธอใช้ความสวยล่อลวงให้ผู้ชายมาหลงใหล กิเลสและความทะยานอยากของลีลาวดี แผดเผาทำลายชีวิตของผู้ชายน้อยใหญ่ที่อยู่ใกล้ เพียงเพื่อยกระดับตัวเอง ให้พ้นจากลูกสาวแม่ค้าขายข้าวแกงในตลาด เธอไม่อยากมีชีวิตจนๆ ตื่นตีสี่ตีห้าอยู่หน้าเตาร้อนๆ หาบข้าวหาบแกงไปขายแบบ ลั่นทม ผู้เป็นแม่ ที่นิสัยต่างกันราวฟ้ากับเหว ยิ่งช่วงความผันผวนทางการเมือง ยุคเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ.2475 และกบฏบวรเดช ใน พ.ศ. 2476 ชีวิตประสบแต่ปัญหา ทำให้ทั้งสองแม่ลูก พบแต่ความยากลำบาก ต้องหนีไปตายเอาดาบหน้า

“พยับเมฆ” ได้รับการติดต่อจากญาติๆ เรือนทองพันชั่ง ให้เดินทางไปยัง วัดทองพันชั่ง โดยด่วนเพื่อมาร่วมงานศพของคุณยายปีบ และมารับมรดกตกทอดของตระกูล เป็นบ้านสวนเก่าแก่ หลังใหญ่แถบชานเมือง ชื่อว่า “เรือนปาริชาติ” ซึ่งมีเนื้อที่เกือบห้าไร่ เขาตัดสินใจย้ายครอบครัวกลับมาตั้งรกรากที่นี่ ประกอบด้วย “คุณประยงค์” ผู้เป็นแม่ และ “คุณพุด” ผู้เป็นพ่อ โดยมี “ก้ามปู” ลูกพี่ลูกน้อง อันเกิดจากคุณประดู่ ผู้เป็นพ่อ และคุณกรรณิการ์ ผู้เป็นแม่ มาอาศัยอยู่ด้วยชั่วคราว ระหว่างตัดสินใจ ว่าจะทำอย่างไรกับที่ดินมรดกที่เธอได้รับ ซึ่งมีพื้นที่ข้างเคียงติดกันกับเรือนปาริชาติ

พยับเมฆไม่รู้สึกกลัวที่นี่เหมือนคนอื่น แต่สำหรับก้ามปู ความรู้สึกแว้บแรกตั้งแต่เธอก้าวเข้ามาที่บ้านสวนแห่งนี้ ก้ามปูรู้สึกว่าที่นี่ดูวังเวง และชวนขนลุกอย่างบอกไม่ถูก ที่เพิ่มความน่ากลัวเข้าไปอีกคือ หลังจากที่คุณยายปีบเสียชีวิตลง ก้ามปูก็มักจะหูแว่ว ได้ยินเสียงอ่านกาพย์กลอน อันเยือกเย็น ของหญิงคนหนึ่ง ในขณะที่พยับเมฆกลับหูแว่วได้ยินเสียงท่องมนต์ดำ ขลังและศักดิ์สิทธิ์ของหญิงอีกคนหนึ่งด้วย ทั้งสองต่างเก็บนิมิตเสียงอันแตกต่างเหล่านี้ไว้ไม่บอกกันและกัน

“จิก” กับ “จอมทอง” สองผู้ดูแลบ้านบอกว่า ตั้งแต่พยับเมฆและครอบครัวมาอยู่ที่นี่ ก็มีเรื่องแปลกๆ ที่ไม่เคยมีเกิดขึ้น ทั้งๆ ที่จิกกับจอมทองก็อยู่ที่นี่มานาน ก้ามปูจึงเล่าให้ทั้งสองฟังว่า เธอไม่เคยนอนหลับสนิทสักคืน เธอได้ยินแต่เสียงหัวเราะเย้ยหยันของหญิงคนหนึ่งแว่วเข้าหูตลอด อีกทั้งมักฝันเห็นนางละคร ที่รอยยิ้มแฝงไว้ด้วยความน่ากลัว ความฝันซ้ำๆ ซากๆ ทำให้เธอผวาตื่นยามดึกอยู่บ่อยๆ เธอตัดสินใจบอกเรื่องนี้กับพยับเมฆ แต่พยับเมฆกลับคิดว่าเธอหูฝาดและคิดมากไปเอง และเรื่องราวก็ยิ่งวุ่น เมื่อพยับเมฆ ต้องการแม่ครัวมาดูแลทำอาหาร และต้องการต้นห้องสำหรับดูแลคุณประยงค์กับคุณพุด ที่เรือนปาริชาติ พอดีกับที่ญาติห่างๆ ของจิกกับ

จอมทอง อย่างลั่นทมกับลีลาวดี มาขอพึ่งใบบุญ พยับเมฆพึงพอใจฝีมือการทำอาหารของลั่นทมจึงรับไว้ ลีลาวดีรู้สึกสิเน่หาในตัวพยับเมฆ ส่วนพยับเมฆไม่ได้รู้สึกพิเศษอะไรกับลีลาวดี แต่ทุกครั้งที่อยู่ใกล้ลีลาวดี เขามักได้ยินเสียงท่องมนต์ และมักเห็นเงาหญิงสาวสวย แววตายั่วยวนคนหนึ่งซ้อนอยู่ในตัวลีลาวดี เหมือนบังคับให้รู้สึกสิเน่หาต่อกัน

ก้ามปูไปหาแม่ชี "ราชาวดี" ที่วัดทองพันชั่ง แม่ชีสามารถนั่งทางในเห็นในสิ่งที่คนทั่วไปไม่อาจเห็นได้ พบว่าหลานสาวน่าจะต้องเจอกับเรื่องเลวร้าย จึงส่ง "ทุ่งฟ้า" กับ "ดาหลา" ชายหนุ่มและหญิงสาวกำพร้าลูกบุญธรรมของแม่ชีราชาวดี ซึ่งเป็นคนธรรมะธรรมโม นั่งสมาธิมานาน พอมีวิชา ไปอยู่ดูแลก้ามปู ก่อนที่คุณประดู่และกรรณิการ์จะเดินทางมาหาก้ามปู แม่ชีราชาวดีบอกความจริงที่น่ากลัวกับก้ามปูว่า ตอนนี้ที่บ้านสวนของเธอมีวิญญาณเป็นหญิงสองตนติดตามไป มีหนึ่งวิญญาณดีวนเวียนอยู่ ไม่ยอมไปเกิดใหม่เพราะเป็นห่วงลูกหลาน และอีกหนึ่งวิญญาณร้ายวนเวียนอยู่เพราะต้องการจองเวร เป็นโอปปาติกะที่อาฆาต พยาบาท แค้นแรงมากจนร้อยรัดเธอไว้ไม่ยอมไปผุดไปเกิด แม่ชีราชาวดี บอกว่าพลังของวิญญาณร้ายไม่ยอมรับบุญกุศลหรือคำแผ่เมตตาที่ก้ามปูส่งไปให้ เธอไม่ยอมอโหสิกรรม และไม่ยอมพ้นจากบ่วงกรรมที่เคยแค้นไว้แต่ชาติปางก่อน แม่ชีราชาวดีแนะนำให้ก้ามปูหมั่นทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้ทั้งแก่วิญญาณทั้งสอง เพื่อให้เลิกจองเวรจองกรรมต่อกัน เพราะกรรมของใครก็ของคนนั้น คนอื่นช่วยเหลือไม่ได้นอกจากต้องพยายามหาทางช่วยเหลือตัวเอง

ขณะที่ทุ่งฟ้า เข้ามาดูแลก้ามปู ที่เรือนปาริชาติ ทำให้ความสัมพันธ์ของทุ่งฟ้า และก้ามปู ก่อตัวขึ้น ด้านดาหลาก็ได้พบกับพยับเมฆ ที่ดูท่าจะสนใจในความงามบริสุทธิ์ของดาหลาอยู่ไม่น้อย จึงทำให้ลีลาวดี เร่งตีสนิท และพยายามให้ท่าพยับเมฆอยู่บ่อยๆ ในที่สุดพยับเมฆก็อดใจไม่ไหว แอบมีอะไรกับลีลาวดี ที่ร้อนแรง และมีเสน่ห์ดึงดูด ทั้งๆ ที่เขาชอบดาหลา แต่ทุกครั้งที่เขาใกล้กับกับลีลาวดี มันมีอะไรบางอย่าง เหมือนต้องมนต์ ดลให้เขาสิเน่หา ต้องมีอะไรกับลีลาวดี แต่สำหรับลีลาวดี ทุกครั้งที่ได้มานอนกับพยับเมฆ เธอมักรู้สึกเคลิ้ม เห็นนางละครคนเดิมมายืนข้างเตียงเสมอ พร้อมเสียงแว่วว่าให้เธอช่วยแก้แค้น

ก้ามปู ทุ่งฟ้า และดาหลา เข้ามาช่วยพยับเมฆ โดยวางแผนให้ดื่มน้ำมนต์ที่แม่ชีราชาวดีนำมาให้ พยับเมฆเป็นลมทันที และกลับมาเป็นพยับเมฆคนเดิม มีท่าทีเมินเฉยกับลีลาวดี แต่วิญญาณร้ายไม่หยุดเพียงแค่นั้น "ประดู่" กับ "กรรณิการ์" เดินทางมาถึง และพาแม่ชีราชาวดีมาด้วย ประดู่ให้ทุกคนฝึกนั่งสมาธิเพื่อมองเห็นกรรมในอดีต โดยตั้งสมาธิ สร้างบุญกุศล แผ่เมตตา จนได้รู้ความจริงในอดีตว่า ด้วยกรรมที่เคยผูกพันกันมาแต่ชาติก่อน "คุณพิกุล" เคยถูกวางยาพิษ จนสิ้นใจตายในเรือนทองพันชั่ง แต่จิตคิดกังวล ห่วงพะวงถึงเจ้าคุณพะยอม ผู้เป็นพ่อ และคุณพุด ผู้เป็นน้องชาย ชนิดไม่ยอมไปผุดไปเกิด เพราะรู้ว่ามีวิญญาณร้ายตนหนึ่ง กำลังจ้องทำร้าย คนในตระกูลของเธออยู่ โดยเฉพาะจ้องทำลายหลานชายของเธออย่าง พยับเมฆ และลูกพี่ลูกน้อง สายเลือดของปีบอย่างก้ามปู ส่วนวิญญาณร้ายชื่อ "คุณรำเพย" เธอคือคนที่วางยาพิษ ฆ่าคุณพิกุล คุณหญิงกระดังงา บัวสวรรค์ คุณขจรในคดีฆาตกรรมครั้งใหญ่ของเรือนทองพันชั่ง ก่อนจะถูกปิดตาย และบูรณะใหม่ กลายเป็น วัดทองพันชั่งในปัจจุบัน

ก่อนตาย คุณรำเพยอาฆาตกับทุกๆคนว่า จะไม่ขอไปผุดไปเกิด จะอยู่คอยจองเวรลูกหลานของเรือนทองพันชั่งทุกคน ให้พรากจากคนรักทุกๆชาติไป คุณรำเพยจึงกลายเป็นวิญญาณร้ายที่คอยทำร้าย และอาฆาตจองเวรทายาทเรือนทองพันชั่งเรื่อยมา คุณยายปีบพยายามช่วยให้คุณรำเพยหลุดพ้น แต่คุณรำเพยไม่รับบุญใดๆ จนคุณยายปีบ ต้องจองจำวิญญาณร้ายของคุณรำเพยไว้ ให้ห่างไกลลูกหลานมากที่สุด พอคุณยายปีบเสียชีวิต คุณรำเพยซึ่งยังวนเวียนอยู่กับความแค้น เพราะเธอตายร้าย หรือตายในขณะที่มีความอาฆาตพยาบาทมาก ก็ได้กลับขึ้นมามีพลังอำนาจ ด้วยอุปทานแห่งความอาฆาตพยาบาท ทำให้เกิดพลังที่แข็งกล้า คุณรำเพยจึงใช้ร่างลีลาวดีเป็น

สื่อเข้าถึงตัวพยับเมฆ เพื่อทำลายทุกคน ในขณะที่วิญญาณคุณพิกุล คอยช่วยลูกหลานให้รอดพ้นจากวิญญาณของคุณรำเพย เมื่อคุณพิกุลไม่ยอมไปเกิดใหม่ เพราะห่วงลูกหลาน ทั้งสองจึงเป็นโอปปาติกะ ที่มีทั้งความแค้นและความสิเน่หา ร้อยรัดทุกคนเข้ามาเกี่ยวข้องในเรือนปาริชาตินี้

เมื่อทุกคนนั่งสมาธิจนรู้ความจริงทั้งหมด ก้ามปูใช้จิตติดต่อกับคุณรำเพยให้เลิกจองเวร และขอให้คุณพิกุลเลิกห่วงทุกคนยอมรับในวิบากกรรมของตัวเอง ถ้าไม่ตัดมัน มันจะยืดยาวต่อไปไม่รู้จบ คุณพิกุลเห็นอย่างนั้นจึงยอมไปเกิดในภพใหม่ ทุกคนหมั่นสร้างกุศลมากขึ้น และแผ่ส่วนกุศลไปสู่วิญญาณของคุณรำเพยด้วย เมื่อวิญญาณของคุณรำเพยได้รับบุญกุศลใหญ่ที่ทุกคนส่งไปอย่างต่อเนื่อง และได้รับการอโหสิกรรมจากคุณพิกุล เธอจึงเลิกอาฆาตจองเวร และยอมไปเกิดใหม่ ทุกอย่างเริ่มคลี่คลาย แต่ท้ายที่สุด ก็ยังมีเรื่องร้ายแรงเกิดขึ้นจนได้ แต่ครั้งนี้ไม่ใช่ฝีมือของวิญญาณตนใด กลับเป็นฝีมือของมนุษย์ด้วยกันเอง

5

จิก บางทีก็เหมือนเด็กนมาก้องมองอยู่ พอทันปีปุ ก็ไม่มีใครค่ะ
จอมทอง บางทีก็มีเสียงหัวเราะ เดี๋ยวก็มีเสียงสลด เดี๋ยวก็เสียงท่องอะไรก็ไม่รู้
จิก ๑ ผเจิดเชอิมอบ หอมสรรบลั้เหลือหวาน
รสโหมไม่เปรียบปาน หวานเหมือนแก้วเก้ากลอยใจ
จอมทอง ๑ ผเกดพิเศษสด โอชารสล้ำเลิศปาง
คำนึงถึงเอวบาง สางเกศเส้นขนเม่นสอย
จิก / จอมทอง ประมาณนี้ค่ะ คุณก้ามปู
ก้ามปู เหมือนกันเลยซีจิก ฟังจอมทอง
๑ ผเจาเจ้าลอยแก้ว บอกความแล้วจากจำเป็น
จากเช้าน้ำตากระเด็น เป็นทุกข์ทำหน้านวลแดง
จิก คุณก้ามปู ได้ยินเหมือนกันเหรอคะ
ก้ามปู (หยักหน้า) ใช่
จอมทอง แล้วมีอะไรแปลกๆอีกมั้ยคะ
ก้ามปู (หยักหน้า) มี
จิก / จอมทอง เล่ามาเลยค่ะ คุณก้ามปู

คนเล่าเรื่อง 1 ก้ามปูจึงเล่าให้ทั้งสองฟังว่า เขาไม่เคยนอนหลับสนิทหลักคืน เขาได้ยินแต่เสียงหัวเราะเย้ยหยัน ของหญิงคนหนึ่งแว่วเข้าหูตลอด อีกทั้งมักฝันเห็นบางละคร ที่รอยยิ้มแฝงไว้ด้วยความน่ากลัว

(เมื่องคนครีโหะดังขึ้น นางแสดง ออกมาร่ายรำ ด้วยความน่ากลัว จนกระทั่ง คนเล่าเรื่อง 4 และ 5 เดินออกมา)

คนเล่าเรื่อง 4 ความฝันอั้ๆ ฉากๆ ทำให้เกดพวดื่นมากลุ่ปลอๆ เกดตัดสินใจเกาเรื่องนี้กับพยับเมฆ
คนเล่าเรื่อง 5 แต่พยับเมฆกลับติดว่าเรกหูผ่าคนและคิดมากไปเอง เรื่องราวสิยิ่งวุ่น เมื่อพยับเมฆต้องการแม่ครัว มาดูแลทำอาหาร และต้องการติดต่องสำหรับดูแลคุณประยงค์กับคุณพุด ที่เรือนปาริชาติ
คนเล่าเรื่อง 1 พอดีกับที่ญาติห่างๆของจิกกับจอมทอง อย่างดั่นทมะและสิลาวดี เดินทางมาขอพึ่งใบบุญ พอดี

(คุณประยงค์ คุณพุด และพยับเมฆ เดินออกมา นั่งรับประทานอาหารที่หน้าเรือน)

พยับเมฆ รสชาติอาหารในวันนี้ ลูกปากดีแท้ ฝีมือรัก หรือจอมทองละมั่
จิก / จอมทอง ไม่ใช่ทั้งสองคนค่ะ
จิก เป็นฝีมือของแม่ดั่นทะ กับลูกสาว ญาติห่างๆของพวกเราค่ะ คุณเมฆ
จอมทอง พอดีมาเยี่ยม มาปรึกษา ว่าจะย้ายถิ่นฐาน มาหางานทำแถวปี้นะค่ะ
พยับเมฆ แล้วจะมาทำอะไร แถวนี้มีอะไรให้ทำ นอกจากเป็นคนสวน บ้านนั้นบ้านนี้ ผู้หญิงจะไหวรึ
ประยงค์ เรียกมาคุยกับหน่อยสิ ทำทางลูกชายขึ้น เค้าจะติดใจฝีมือทำอาหารของแม่ลูกคู่ปี้ขะแล้ว
จิก / จอมทอง ค่ะ คุณประยงค์ (ออกไปตาม แม่ดั่นทม กับสิลาวดีเข้ามา)
ประยงค์ ดูสิ ริ้วมะปรางเสียสวยงามเชียว ฝีมือดี ไม่ใช่ธรรมดานะพ่อ
๑ หมากปรางนางปอกแล้ว ไสไอแก้วแพร้วพรายแสง
ยามชื่นรื่นไรรสแรง ปรางชิมลาบจากนาสา

13

(หุ้งหัวกับก้ามปู แอบมองพยับเมฆ เดินตามคาหลาไปอยู่ห่างๆ เห็นความชื่นฟื้นชื่องทั้งสอง ก็ทั้งสบายใจ และหวั่นใจ)

พุ่งฟ้า คุณผู้ชั้ย ความดีที่ตาหลาสั่งสม จากการปฏิบัติธรรมและนั่งสมาธิ ตาหลาขอมอบบุญทั้งหมด ให้คุณพยับเมฆเหมดแหยนะ เพื่อเป็นการปลดปล่อยคุณพยับเมฆ ให้เป็นอิสระจากความหลง และให้สติสัมปชัญญะของเขา กลับคืนมา
ก้ามปู กุศลกรรมของตาหลา ช่วยสร้างกราะแก้คุ้มครองให้ที่พยับเมฆ จริงๆ ทำให้พี่เมฆไม่ต้องพบจุดจบอย่างคุณพระจจร ดันตระถูดของชั้นในอดีต
พุ่งฟ้า ตอนนี้ผมห่วงแต่ว่า ถ้าทุกอย่างเริ่มคลี่คลาย เมื่อความชั่วร้ายไม่สามารถเข้าสิงตัวคุณพยับเมฆแล้ว เธอ..
ก้ามปู ทำไมว่ มันจะสะท้อนกลับมาที่พนทำชั่ว อย่างนี้ตาวดิเหรอ
พุ่งฟ้า คุณปี เธอรู้นะ ว่าพลังพิเศษที่เคยช่วยให้เธอมีอำนาจเหนือจิตใจคุณพยับเมฆ มันเริ่มเสื่อมลง
ก้ามปู ตอนนี้ สิลาวดี น่าจะเริ่มหวาดระแวง ว่าพะสูญเสียพี่พยับเมฆไป ไม่รู้ว่าเมี ตัด ทำ อะไรอยู่
พุ่งฟ้า คุณก็ต้องดูแลตัวเองนะ คุณก้ามปู ยังมีคนที่รักและเป็นห่วงคุณอยู่ ทำอะไร คิดถึงเค้าด้วย
ก้ามปู ใคร คุณพ่อ คุณแม่เหรอ หรือคุณอาประยงค์ คุณอาพุด
พุ่งฟ้า นั่นก็ใช่ แต่ยังไม่ถูกทั้งหมด
ก้ามปู อืมมม... ฟิพยับเมฆ กับ ตาหลา เหรอ
พุ่งฟ้า นั่นก็ใช่ แต่ยังมีอีก
ก้ามปู อ่ออออ... จิกกับจอมทองไงซีเปล่า เกือบลืมไปเลย
พุ่งฟ้า ผม... ผมนี่แหละ ผมเป็นห่วงคุณ ห่วมากกว่าตัวของผมเองอีก
ก้ามปู เอ้ออ... เหรออออ... ไม่เห็นรู้เลย (เจิน)
พุ่งฟ้า แล้วคุณละ ห่วงผมบ้างมั้ย ห่วงผมเหมือนที่ผมห่วงคุณบ้างรึเปล่า
ก้ามปู เอ่อออ... เอ่อออ...

(จิกและจอมทอง ไม่รู้เหมือนรู้ได้ พุ่งเข้ามา)

จิก / จอมทอง คุณๆคะ รับผลหมากรากไม้เพิ่มมั้ยคะ...
ก้ามปู (เห็นที ได้เปลี่ยนเรื่อง) ทางนี้จ๊ะ ซีจิก ซีจอมทอง ก้ามปูอยากทานผลไม้พวดีเลย
จิก / จอมทอง ได้เลยค่ะคุณก้ามปู
ก้ามปู คุณพ่อคุณแม่คะ มาทานผลไม้ด้วยกันมั้ยคะ ซีจิก ซีจอมทอง เอาอะไรมาบ้างเสนอ เพียบเลยค่ะ
(เสียงประตู กรรณิการ์) แล้วอะไร คือคะไรล่ะ
จิก ผลเกด กับ ทับทิมจ๊ะ

(ประตู กับกรรณิการ์วอดมา) มองพุ่งฟ้ารับก้ามปู แบบรู้ทัน ทั้งสองแอบเขิน เลิกสั่ง ทำตัวไม่ถูก)

จอมทอง ๑ ผเกดพิเศษสด โอชารสล้ำเลิศปาง
คำนึงถึงเอวบาง สางเกศเส้นขนเม่นสอย
จิก ๑ ทับทิมหวานรู ไสจานดูดูรเปิดพลอย
ลุกแสงแดงจักฮือย อย่างแหวนก้อยแก้วตาชาย
ประตู ค่ะ ค่ะ ค่ะ พอแล้ว รีบหมดปล่ะจ๊ะ แม่คุณ นำเสนอขนาดนี้ ไม่รับ! ก็ดงไม่ได้แล้ว ไซนั้นแม่
กรรณิการ์ เดี๋ยวฝากไปให้ตาเมฆ กับตาหลาด้วยนะจ๊ะ เห็นบ้งคุยอะไรกันอยู่ทางโน้นน่ะ ฝากด้วยนะ
จิก / จอมทอง เจ้าค่ะ

ภาพบทละคร เรือนแค้น เรือนสิเน่หา กับ กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน (ผลไม้)

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในหัวข้อ “การใช้สื่อการแสดงเพื่อสร้างการรับรู้ในวรรณคดีไทยแก่นักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น” ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลที่ทำการศึกษามารวบรวมไว้ ทำให้ทราบถึงแนวคิดในการใช้สื่อการแสดงเพื่อสร้างการรับรู้ หลังจากนั้นผู้ศึกษาจึงนำข้อมูลดังกล่าวมาทำการทดลองโดยการจัดกิจกรรมการแสดงละครเวที กับนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น และใช้เครื่องมือ แบบสอบถามก่อนกิจกรรม (PRE-TEST) และหลังกิจกรรม (POST-TEST) จำนวน 400 ชุด แต่ละชุด มีคำถามทั้งหมด 10 ข้อ เพื่อประเมินความรู้สึก และการรับรู้ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมด้วยตนเอง ข้อละ 100 คะแนน แล้วนำข้อมูลที่ได้มาสรุปเป็นคะแนนเฉลี่ย (ร้อยละ) ในรูปแบบของตารางตามลำดับ ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางสรุปผล ก่อนและหลัง การเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงละครเวที เรือนแค้น เรือนสิเน่หา ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

รายการ	PRE –TEST	POST-TEST	ผลลัพธ์
1. รับรู้ถึงการกล่าวถึงนางผู้เป็นที่รักอยู่โดยตลอดทั้งเรื่อง	59.04	75.68	+16.64%
2. รับรู้ถึงการแสดงอารมณ์รัก	68.32	85.99	+17.67%
3. รับรู้ถึงการเล่นคำ	58.34	76.14	+17.80%
4. รับรู้การเล่นเสียงสัมผัสใน ทั้งสัมผัสสระและสัมผัสพยัญชนะ	58.17	75.92	+17.75%
5. รับรู้ถึงการใช้ถ้อยคำเปรียบเทียบลึกซึ้งกินใจ ทำให้ผู้อ่านเกิดมโนภาพ	66.82	85.31	+18.49%
6. รับรู้ถึงการแทรกความรู้เกี่ยวกับสภาพสังคมในยุคนั้น ๆ	58.74	75.73	+16.99%
7 .รู้สึกสนใจวรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน	58.72	75.91	+17.19%
8. รู้สึกสนใจวรรณคดีไทยเรื่องอื่นๆ นอกจาก กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน	68.33	86.38	+18.05%
9. รู้สึกสนใจที่จะศึกษาวรรณดีไทย ด้วยตนเองต่อไป โดยวิธีต่างๆ	58.61	76.12	+17.51%
10. รู้สึกสนใจวรรณคดีไทย โดยให้ผู้จัดสร้างสรรค์ผลงานเรื่องอื่นต่อไปอีก	68.13	85.96	+17.83%
รวม	62.32	79.91	+17.59%

จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า หลังเข้าร่วมกิจกรรมการแสดง ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น กลุ่มตัวอย่างมีค่าอยู่ระหว่าง 75.68 ถึง 86.38 โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 79.91 ผลลัพธ์คะแนนเพิ่มขึ้นอยู่ระหว่าง 16.64% ถึง 18.49% โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.59% นั่นคือภาพรวมทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ดี ผลคะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรมการแสดง นักศึกษารู้สึกสนใจวรรณคดีไทยเรื่องอื่นๆ นอกจาก กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน สูงสุดถึง 86.38 คะแนน และด้านที่มีพัฒนาการสูงที่สุด เมื่อเทียบคะแนนระหว่างก่อนและหลังกิจกรรมการแสดง คือ การรับรู้ถึงการใช้ถ้อยคำเปรียบเทียบลึกซึ้งกินใจ ทำให้ผู้อ่านเกิดมโนภาพ มีผลลัพธ์เพิ่มขึ้น 18.49%

5. สรุป

ผลจากทดลอง พบว่า หลังเข้าร่วมกิจกรรมการแสดง ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น ทั้ง 2 ครั้ง ภาพรวมทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ดี ผลคะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรมการแสดง เรื่อง เรือนรัก เรือนริษยา 3 อันดับแรก คือ

1. รับรู้ถึงการแสดงอารมณ์รัก สูงสุดถึง 86.01 คะแนน
2. รู้สึกสนใจวรรณคดีไทย โดยให้ผู้จัดสร้างสรรค์ผลงานเรื่องอื่นต่อไปอีก 85.63 คะแนน
3. รู้สึกสนใจวรรณคดีไทยเรื่องอื่นๆ นอกจาก กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน 85.61 คะแนน

ด้านที่มีพัฒนาการเพิ่มขึ้นมากที่สุด เมื่อเทียบคะแนนระหว่างก่อนและหลังกิจกรรมการแสดง 3 อันดับแรก คือ

1. รับรู้ถึงการกล่าวถึงนางผู้เป็นที่รักอยู่โดยตลอดทั้งเรื่อง มีผลลัพธ์เพิ่มขึ้น 17.92%
2. รับรู้ถึงการแสดงอารมณ์รัก 17.87%
3. รับรู้การเล่นเสียงสัมผัสใน ทั้งสัมผัสสระและสัมผัสพยัญชนะ 17.63%

และผลคะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรมการแสดง เรื่อง เรือนแค้น เรือนสิเน่หา 3 อันดับแรก คือ

1. รู้สึกสนใจวรรณคดีไทยเรื่องอื่นๆ นอกจาก กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน 86.38 คะแนน
2. รับรู้ถึงการแสดงอารมณ์รัก 85.99 คะแนน
3. รู้สึกสนใจวรรณคดีไทย โดยให้ผู้จัดสร้างสรรค์ผลงานเรื่องอื่นต่อไปอีก 85.96 คะแนน

ด้านที่มีพัฒนาการเพิ่มขึ้นมากที่สุด เมื่อเทียบคะแนนระหว่างก่อนและหลังกิจกรรมการแสดง 3 อันดับแรก คือ

1. รับรู้ถึงการใช้ถ้อยคำเปรียบเทียบลึกซึ้งกินใจ ทำให้ผู้อ่านเกิดมโนภาพ 18.49%
2. รู้สึกสนใจวรรณคดีไทยเรื่องอื่นๆ นอกจาก กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน 18.05%
3. รู้สึกสนใจวรรณคดีไทย โดยให้ผู้จัดสร้างสรรค์ผลงานเรื่องอื่นต่อไปอีก 17.83%

จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่า สื่อการแสดงสามารถสร้างการรับรู้ในวรรณคดีไทยได้จริง จากใช้สื่อการแสดง ทั้ง 2 ครั้ง คือ ละครเวทีเรื่อง เรือนรัก เรือนริษยา และละครเวทีเรื่อง เรือนแค้น เรือนสิเน่หา สามารถทำให้นักศึกษา รับรู้ถึงการแสดงอารมณ์รัก, รับรู้ถึงการกล่าวถึงนางผู้เป็นที่รักอยู่โดยตลอดทั้งเรื่อง, รับรู้การเล่นเสียงสัมผัสใน ทั้งสัมผัสสระและสัมผัสพยัญชนะ และรับรู้ถึงการใช้ถ้อยคำเปรียบเทียบลึกซึ้งกินใจ ทำให้ผู้อ่านเกิดมโนภาพ แล้วยังส่งผลต่อพฤติกรรม ให้รู้สึกสนใจวรรณคดีไทยเรื่องอื่นๆ นอกจาก กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน และ รู้สึกสนใจวรรณคดีไทย โดยให้ผู้จัดสร้างสรรค์ผลงานเรื่องอื่นต่อไปอีก

6. ข้อเสนอแนะ

1. การใช้สื่อการแสดงนี้ เป็นวิธีหนึ่งที่สามารถนำไปใช้ ในการส่งเสริมพัฒนาการด้านอื่นๆ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม และสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือชนิดอื่นๆที่หลากหลาย ให้น่าสนใจยิ่งขึ้นได้
2. สำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาต่อในประเด็นที่เกี่ยวกับ “การใช้สื่อการแสดง” สามารถเปลี่ยนประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการทดลองเป็นแบบอื่นได้ อาทิ กลุ่มคนทำงานบริษัทเอกชน หรือหน่วยงานภาครัฐ เป็นต้น เพื่อให้ทราบถึงประโยชน์ของการใช้สื่อการแสดง ว่าสามารถสร้างการรับรู้ กับกลุ่มเป้าหมายได้ทุกกลุ่มหรือไม่
3. สำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาต่อในประเด็นที่เกี่ยวกับ “การรับรู้ในวรรณคดีไทย” สามารถเปลี่ยนเป็นกระบวนการพัฒนาในรูปแบบอื่นได้ เพื่อให้ทราบถึงประโยชน์ของกระบวนการพัฒนาในรูปแบบต่างๆ ว่าสามารถพัฒนาการรับรู้ในวรรณคดีไทยของผู้เรียน ได้หรือไม่ อย่างไร
4. หากมีจำนวนประชากรมากขึ้น และกลุ่มตัวอย่างหลากหลาย จะสามารถเปรียบเทียบผลลัพธ์ได้ชัดเจน น่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

7. กิติกรรมประกาศ

บทความนี้ ได้รับการสนับสนุนเผยแพร่ผลงานทางวิชาการจาก มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

8. เอกสารอ้างอิง

นันทมนต์ กู้ตลาด. (2555). *การสื่อความหมายมรดกทางวัฒนธรรมไทยผ่านหนังสือการ์ตูน กรณีศึกษา เรื่อง ไกรทอง*. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. วิทยาลัยนวัตกรรม.

พิชญา พิริยประทานคุณ.(2556). *ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกชมละครเวทีโรงเล็กของ ประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร*. การค้นคว้าอิสระหลักสูตรวารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการการสื่อสารภาครัฐและเอกชน คณะวารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สำราญ ผลดี. (2561). *ไทยศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การออกแบบเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเข้าเรียนและการส่งงานแก่ผู้เรียน

GAMIFICATION FOR MOTIVATE LEARNERS' ATTENDANCE AND SUBMISSION

อ.ธีรเนตร วิโรจน์สกุล

สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: Teeranate.wi@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การออกแบบเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเข้าเรียนและการส่งงานแก่ผู้เรียนในรายวิชาที่เน้นปฏิบัติและการส่งชิ้นงานเป็นหลัก เพื่อกระตุ้นบรรยากาศและพฤติกรรมของผู้เรียน ผู้เขียนได้ศึกษาแนวทางการออกแบบตามหลักการการออกแบบเกมมิฟิเคชันด้วย 6D Framework ของ Kevin Werbach คือ 1) Define Business Objectives กำหนดวัตถุประสงค์ ผ่านการกระตุ้นแรงจูงใจของผู้เรียน 2) Delineate target behavior การเห็นความสำคัญในการเข้าเรียนของผู้เรียน เพื่อไม่เสียคะแนนเก็บ 3) Describe yours players กลุ่มคนที่สนใจระบบและชอบเล่นเกม ชอบลองอะไรใหม่ๆ กลุ่มคนที่ชอบเอาชนะ รวมถึงกลุ่มคนที่เน้นปฏิสัมพันธ์และบรรยากาศ โดยผู้เรียนสามารถเลือกพฤติกรรมที่ตนเองถนัดมาใช้ในการเรียนรู้ครั้งนี้ 4) Devise activity loops ต้องเกิดการทำซ้ำและ มีการพัฒนาไปข้างหน้าเรื่อยๆ เกิดความคาดหวังในการลงมือทำ รวมถึงความภูมิใจจากผลสำเร็จที่ได้ 5) Don’t forget the fun! เกมที่นำมาใช้ต้องไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย ทุกคนสามารถเล่นได้ ต้องไม่เป็นภาระในการเรียนรู้ครั้งใหม่ของผู้เรียน 6) Deploy appropriate tools เลือกใช้ เกมสะสมแต้ม ใช้ในการสะสมการเข้าเรียน เกมบิงโก และเกมบันไดงู เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากส่งชิ้นงานในห้องเรียนอย่างสม่ำเสมอ

จากการศึกษาในการประเมินผล ผ่านการเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน หัวใจสำคัญของเกมมิฟิเคชั่นคือการจูงใจคนมาทำกิจกรรมที่น่าเบื่อ ดังนั้นผู้เขียนในฐานะนักออกแบบเกม จึงจำเป็นต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญการสร้างแรงจูงใจ ผู้เรียนจำนวนมากมีความกระตือรือร้นในการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชั่น ทั้งเรื่องของการเข้าเรียนและการส่งงานหลักและงานเสริม เพื่อให้ได้คะแนนพิเศษ หลายคนทำเพื่อให้ได้ตามเป้าหมายที่อยากได้มากกว่าการสิทธิที่จะได้ วิธีการนี้ช่วยฝห้ผู้เรียนใช้สิทธิที่ตนเองควรได้รับ เป็นการรายงานความคืบหน้า การขอคำแนะนำในการทำงาน และเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพิ่มความรับผิดชอบ ความสนุกกับการได้ทำกิจกรรม ตรวจสอบความคืบหน้าในการทำงาน เปลี่ยนความน่าเบื่อในการทำงานเป็นความตื่นเต้นกับสิ่งที่จะได้รับ ดังนั้นผลการศึกษาครั้งนี้ เป็นอีกทางเลือกที่ผู้เขียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับรายวิชาอื่นๆ ได้ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของบรรยากาศในห้องเรียน รวมถึงพฤติกรรมของผู้เรียนที่เต็มไปด้วยความสนุก และพร้อมที่จะเรียนรู้อยู่เสมอ

คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชั่น, การแก้ปัญหา, แรงจูงใจ, การขาดเรียน, การส่งงาน

ABSTRACT

Gamification for motivate learners' attendance and submission to stimulate the atmosphere and behavior of learners. The authors studied design approaches based on Kevin Werbach's 6D Framework for game design principles: 1) Define Business Objectives. through stimulating learners' motivation 2) Delineate target behavior, seeing the importance of learners' attendance In order not to lose points. 3) Describe yours players a group of people who are interested in the system and like to play games. like to try something new. The learners can choose behaviors that they are good at to use in this learning. 4) Devise activity loops must be repeated and is steadily evolving forward expectation of action Including pride from the success. 5) Don't forget the fun! The game used must be simple, easy to understand, and everyone can play. 6) Deploy appropriate tools to choose and use the game to collect points, used to collect admissions, bingo games, and snake ladder games. To encourage students to regularly submit their work in the classroom. From the study, The heart of gaming is to motivate people to do boring activities So the author as a game designer. It is therefore necessary to be a motivation expert.

Keywords: Gamification, Problem Solving, Motivation, Absenteeism, Assignment

1. บทนำ

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนมีการเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด ผ่านการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน เพราะเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน มักจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจจดจำ ไม่เพียงแต่จะได้ความรู้และผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น แต่ผู้เรียนยังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมกับการเรียนรู้อีกด้วย เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่นักศึกษาให้ความสนใจ ทิศนา แขมมณี (2550) อธิบายว่า วิธีสอนโดยใช้เกม เป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรม วิธีการ และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง รักชน พุทธรังษ์ (2560) กล่าวว่า เกมเป็นสิ่งที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการต่างๆ ดังนั้นครูผู้สอนก็จะนำเอาเกมมาเป็นเครื่องมือประกอบการเรียนการสอน โดยมุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการนำทักษะที่มีอยู่ไปใช้ให้เหมาะสมกับรูปแบบของเกมแต่ละประเภท อีกทั้งบรรยากาศของการเล่นเกม จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกผ่อนคลาย แตกต่างอย่างตรงกันข้ามจากบรรยากาศความตึงเครียดการเรียนในชั้นเรียน อย่างไรก็ตามการเลือกรูปแบบของเกมให้เหมาะสมกับการเรียนการสอน จำเป็นอย่างมากที่ผู้สอนต้องคำนึงถึง

ผู้วิจัยในฐานะผู้สอน ได้ใช้หลักการของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ศาสตร์ที่นำแนวคิดของเกมซึ่งเน้นความสนุกเป็นหลักมาประยุกต์ใช้ และปรับให้เข้ากับบริบทต่างๆ ในการเรียนการสอนเสมอ วรวัต นิ่มอนงค์ (2563) กล่าวถึง เกมมิฟิเคชันว่าเป็นการเน้นสร้างความสนุกให้กลุ่มเป้าหมาย ควบคู่ไปกับการสื่อสารสาระสำคัญที่ต้องการ เป็นกระบวนการออกแบบที่นำแนวคิดของเกมมาใช้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่เราตั้งไว้ ซึ่งเป้าหมายที่ตั้งไว้นั้นไม่ว่าจะเล็กหรือใหญ่ก็สามารถประยุกต์ใช้ เกมมิฟิเคชัน ได้ทั้งสิ้นไม่มีข้อยกเว้น โดยแนวคิดหลักของเกมมิฟิเคชัน คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย ให้เป็นไปตามที่ผู้สอนต้องการ โดยใช้องค์ประกอบที่เรียกว่าความสนุกของเกม เข้ามาช่วยในกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม แนวคิดหลักๆ ของ

เกมที่หลายคนมักนำมาใช้เพื่อเสริมแรง เข้ามาช่วยเพื่อสร้างแรงจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายอยากมีส่วนร่วมกับกระบวนการมากขึ้น เป็นต้น

แม้การเรียนการสอนด้วยเกมจะช่วยส่งเสริมบรรยากาศและพฤติกรรมในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีแล้ว แต่ปัญหาต่อมาที่มักพบในการเรียนการสอนรูปแบบที่เน้นการปฏิบัติเป็นหลัก คือ เรื่องการเข้าเรียนและส่งงาน อาจเพราะกลไกเกมที่เลือกมาใช้ในการเรียนการสอนซับซ้อน ซึ่งเป็นสัญญาณเตือนให้กับผู้สอน เพราะหากผู้เรียนไม่ส่งงานหรือขาดเรียนเกินมาตรฐาน ก็จะทำให้กระทบต่อคะแนนสะสม ผู้สอนจึงต้องทำหน้าที่ติดตาม การส่งงานให้ครบ เพื่อผลประโยชน์ของผู้เรียน แม้ปัญหาอาจเกิดจากการขาดความรับผิดชอบของที่เพิ่มมากขึ้นด้วยปัจจัยทั้งภายในและภายนอกของผู้เรียน แต่ในฐานะผู้สอน จำเป็นต้องหาวิธีการเสริมแรงเชิงบวกในห้องเรียน เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้เรียนให้ได้มากที่สุด บทความวิชาการนี้ผู้เขียนจึงได้ทดลองออกแบบรูปแบบการสอนด้วยเกมมิฟิเคชันที่เข้าใจง่ายขึ้นต่อผู้เรียน เพื่อปรับพฤติกรรมการเข้าเรียนและการส่งชิ้นงานของนักศึกษาในรายวิชาที่เน้นการปฏิบัติและการส่งชิ้นงาน เป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ เปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนให้มากยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบ เกมมิฟิเคชัน ในการสร้างแรงจูงใจในการเข้าเรียนและการส่งงานของผู้เรียนในรายวิชาที่เน้นปฏิบัติและการส่งชิ้นงานเป็นหลัก เพื่อกระตุ้นบรรยากาศและพฤติกรรมของผู้เรียน

3. ทฤษฎีการออกแบบสื่อการเรียนเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน

สื่อการเรียนรู้เป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้สถานศึกษาจัดการเรียนรู้ให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการสร้างหรือเลือกสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจอยากเรียนรู้ การผลิตสื่อการสอนจึงเป็นสิ่งจำเป็นเนื่องจากในบางครั้งการเรียนรู้ผู้เรียนจะต้องมองเห็นในสิ่งที่เป็นรูปธรรม สิ่งสำคัญคือ วิธีการออกแบบการเรียนการสอนที่เกิดแรงจูงใจให้กับผู้เรียน

การจูงใจ คือ การสร้างหรือการเกิดขึ้นของแรงจูงใจ แรงจูงใจเป็นกระบวนการทางจิตวิทยาที่กำหนดเป้าหมายและทิศทางให้แก่การกระทำหรือพฤติกรรมของบุคคล วัชราพรรณ์ สอนจินซือ (2563) กล่าวว่า แรงจูงใจ คือ พลังที่ริเริ่ม กำกับและค้ำจุน พฤติกรรมและการกระทำของบุคคล จึงไม่สามารถสังเกต วัด หรือวิเคราะห์ได้โดยตรง แต่สังเกตได้จากกระทำหรือพฤติกรรมภายนอกและจากผลการปฏิบัติงานที่มีปัจจัย 3 ประการ คือ ความสามารถ สภาพแวดล้อม และแรงจูงใจ ถ้าบุคคลมีความสามารถที่จำเป็น ได้รับการสนับสนุนด้วยสภาพแวดล้อมของงาน และถูกจูงใจอย่างเพียงพอแล้ว เป็นโอกาสดีที่จะได้รับผลการปฏิบัติงานที่สูงตามเป้าหมาย ระดับของแรงจูงใจเป็นไปตามระดับความต้องการที่คนเรามีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และระดับความเป็นไปได้ที่เขาจะได้รับสิ่งนั้น จนเกิดทฤษฎีความคาดหวัง (Expectancy Theory) ของวิกเตอร์ วรูม (Victor Vroom) ทฤษฎีนี้มีหลักการพื้นฐานที่สำคัญ ทั้งปัจจัยภายในหรือความต้องการ และปัจจัยภายนอก หรือสภาพแวดล้อม บุคคลมีความแตกต่างกันในความต้องการ ความปรารถนา และเป้าหมาย บุคคลจะเลือกใช้พฤติกรรมใดย่อมเป็นไปตามการรับรู้ผลต่อเนื่องจากพฤติกรรมนั้น อาศัยตัวแปรสำคัญสองตัวประกอบ คือ 1) ความคาดหวัง (expectancy) คือ การรับรู้ของบุคคลต่อความสามารถของตนเองหรือโอกาส และความเป็นไปได้ที่เขาจะทำงานให้สำเร็จตามเป้าหมายได้ 2) คุณค่าของผลลัพธ์ (valence) คุณค่าหรือความสำคัญที่บุคคลรับรู้ต่อผลตอบแทนหรือรางวัลที่ได้รับ โดยทั่วไป

ถ้าบุคคลรับรู้คุณค่าสูงต่อผลตอบแทน หรือรับรู้ว่าผลลัพธ์มีความสำคัญสูงมากเท่าไรยิ่งทำให้ มีแรงจูงใจมากขึ้นด้วยและจะทุ่มเทความสามารถในการกระทำเพื่อให้ได้ผลลัพธ์นั้น

ทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement Theory) เป็นทฤษฎีการจูงใจที่พัฒนามาจากทฤษฎีการเรียนรู้ของ B. F. Skinner เป็นการเน้นการทำงานให้บุคคลต้องกระทำในสิ่งที่เราต้องการให้เขากระทำ มีหลักสำคัญว่าเราสามารถควบคุมพฤติกรรมของคนได้โดยวิธีการให้รางวัลหรือวิธีการเสริมแรง ซึ่งจะช่วยในเรื่องการปรับพฤติกรรม (Behavior Modification) หรือการวางเงื่อนไขปฏิบัติการ (Operant Conditioning) ซึ่งให้ความสำคัญกับผลกรรม (Consequence of Behavior) หรือผลต่อเนื่องเป็นตัวควบคุมพฤติกรรม หรืออีกนัยหนึ่งเรียกว่า การเสริมแรง (Reinforcement) ซึ่งเป็นได้ทั้ง การเสริมแรงบวก แรงลบ การลบพฤติกรรม การทำโทษ การเสริมแรงอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการเสริมแรงเป็นครั้งคราว กนกวรรณ สุภาราญ (2564) กล่าวว่าการใช้การเสริมแรงเชิงบวกให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีมีประสิทธิภาพ จะต้องคำนึงถึงช่วงเวลาที่เหมาะสมแก่การนำไปใช้ ซึ่งก็คือช่วงเวลาหลังจากครูได้ทำการสังเกต และมีข้อมูลด้านพฤติกรรมของนักเรียนที่เพียงพอ เข้าใจสาเหตุ และแนวโน้มของนักเรียนแต่ละคนในการเลือกแสดงพฤติกรรม หลังจากนั้นจึงเริ่มตั้งคำถามชวนคิด และขอความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับลักษณะพฤติกรรมที่ดีที่เหมาะสมในมุมมองของพวกเขา สามารถต่อยอดนำไปสู่การพูดคุยเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ดีที่เป็นที่ยอมรับในสังคมเพื่อนำเสนอตัวอย่างที่เหมาะสมให้แก่นักเรียน รวมทั้งข้อดีข้อเสียของการแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสม และนำเสนอแนวทางในการปฏิบัติตนเพื่อพัฒนาตัวเองให้ดีเป็นที่ยอมรับยิ่งขึ้น

4. การเรียนรู้ด้วยกระบวนการของ Gamification

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การใช้เทคนิคและองค์ประกอบของเกมที่ทำให้เกิดแรงดึงดูดความน่าสนใจ สร้างความตื่นเต้น ท้าทาย เพื่อสร้างพฤติกรรมที่ผู้ใช้ต้องการ เกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นการประยุกต์ใช้เทคนิคการออกแบบของเกมมาใช้กับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างประสบการณ์เหมือนการเล่นเกม โดยมีวัตถุประสงค์ขับเคลื่อนพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายให้เป็นไปตามที่ต้องการ จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า การนำรูปแบบคุณลักษณะที่ทำให้เกม มีความสนุกดึงดูดใจ และน่าสนใจมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมทั่วไปในชีวิตจริงเพื่อกระตุ้นและจูงใจให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดพฤติกรรมอันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภาสกร ใหลสกุล (2557) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันประกอบด้วย 2 หลักการ คือ 1) กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์และการโต้ตอบต่างๆ ในเกมที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งสามารถนำไปใช้กับสิ่งที่ไม่ใช่เกมให้เกิดเป็นเกมขึ้นมา ซึ่งมีอยู่หลายรูปแบบหรือบางครั้งก็ผสมผสานกัน เช่น แต้มสะสม ลำดับชั้น ตารางคะแนนสูงสุด ความท้าทายรางวัลเหรียญ รางวัลการประสบผลสำเร็จ สินค้าเสมือน เป็นต้น และ 2) หลักการขับเคลื่อนของเกม (Game Dynamics) คือ พฤติกรรมของมนุษย์ที่ถูกผลักดันโดยการเล่นเกมหรือความต้องการพื้นฐาน ได้แก่ ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน ความต้องการประสบผลสำเร็จ ความต้องการได้รับการยอมรับ ความต้องการปฏิสัมพันธ์กับสังคม การแสดงความมีน้ำใจ การแสดงออกของความเป็นตัวตนและความต้องการแข่งขัน

ขั้นตอนการออกแบบ Gamification ตรัง สุวรรณศิลป์ (2564) ได้อธิบายหลักการการออกแบบเกมมิฟิเคชันด้วย 6D Framework ของ Kevin Werbach (Iván Peralta.; 2013) ไว้ว่า หลักคิดนี้จะเน้นให้ผู้สอนทบทวน และทำความเข้าใจถึงเป้าหมายในการออกแบบรูปแบบการสอน แล้วจึงแตกประเด็นแตกย่อยเป็นเทคนิคของเกมมิฟิเคชันในตอนหลัง คือ 1) Define Business Objectives คือการกำหนดวัตถุประสงค์ ขั้นตอนนี้คือการทบทวนถึงเป้าหมายหลักของเกม 2) Delineate target behavior คือ กำหนดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ของผู้เล่น ว่าต้องการให้ทำ

พฤติกรรมอย่างไร เพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายของผู้ออกแบบ 3) Describe yours players คือ ระบุผู้เล่น กำหนดผู้เล่นที่ต้องการจูงใจ ช่วงอายุ อาชีพ หรือ นิสัยต่างๆ รวมถึงมีความสนใจเกี่ยวกับเกมในรูปแบบใด โดยแบ่งตาม Bartle Taxonomy of Player Types คือ กลุ่มคนที่ชอบกระทำใส่ผู้อื่น (Killer) กลุ่มคนที่เน้นปฏิสัมพันธ์และบรรยากาศ (Socializer) กลุ่มคนที่สนใจระบบและชอบเล่นเกม ชอบลองอะไรใหม่ๆ (Explorer) และกลุ่มคนที่ชอบเอาชนะ (Achiever) 4) Devise activity loops คือ ทำความเข้าใจทางเลือกของผู้เล่น เพื่อดูว่ากิจกรรมที่ทำนั้นจะส่งเสริมหรือขัดขวางพฤติกรรมที่พึงประสงค์หรือไม่ โดยแบ่งออกเป็น Engagement loops คือกิจกรรมที่ทำซ้ำๆ แต่ยังคงสนุก และ Progressive loop คือกิจกรรมที่มีการพัฒนาไปข้างหน้าเรื่อย ๆ เช่นการเรียนรู้ เป็นต้น 5) Don't forget the fun! คือ อย่าลืมความสนุก เป็นสิ่งย้ำเตือนในการสร้างบรรยากาศในการเล่นเกม เพราะหากเน้นในเรื่องการเรียนรู้มากกว่าเล่น บรรยากาศของผู้เรียนก็จะลดลงเช่นกัน รวมถึงเป็นการกำหนดรูปแบบของเกม อาจเป็นรูปแบบเล่นเพลินๆ ไปจนถึงจนเกิดการแข่งขันกัน เป็นต้น และ 6) Deploy appropriate tools คือ การใส่เทคนิคที่เหมาะสม เป็นการรวบยอดข้อมูลต่างๆ แล้วนำเทคนิค หรือลูกเล่นต่างๆ มาใช้ที่เหมาะสม แก้ปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อเป็นการย้ำเตือนถึงเป้าหมายในการออกแบบ gamification ว่าตอบโจทย์เป้าหมายหลักของการนำไปใช้หรือไม่ สิทธิชัย สระตอมูฮัมหมัด (2561) ได้แบ่งองค์ประกอบของ เกมมิฟิเคชัน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพเป็น 5 องค์ประกอบ คือ 1) แนวคิดและกลไกของเกม 2) ผู้เล่นเกม 3) พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้เล่นเกม 4) รางวัลตอบแทน และ 5) การประเมินผล

5. การออกแบบเครื่องมือการสอนเพื่อเพิ่มแรงจูงใจด้วยเกมมิฟิเคชัน

ผู้เขียนในฐานะผู้สอนรายวิชาที่เน้นงานปฏิบัติเป็นส่วนมาก จึงได้นำหลักการออกแบบ เกมมิฟิเคชัน มาใช้ในการปรับพฤติกรรมและส่งเสริมแรงจูงใจ และเป็นการเสริมแรงในการเรียนให้กับนักศึกษา ในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก และการเขียนเพื่อการสื่อสาร โดยใช้ หลักการ 6D Framework และเน้นรูปแบบของเกมที่เข้าใจง่าย ดังนี้

1) Define Business Objectives ผู้เขียนกำหนดวัตถุประสงค์ของการออกแบบเกมมิฟิเคชัน นี้คือเพื่อปรับพฤติกรรมและส่งเสริมแรงจูงใจการเข้าเรียน และการส่งชิ้นงานของนักศึกษา โดยไม่เป็นการบังคับ เนื่องจากในรายวิชาดังกล่าว เป็นรายวิชาที่เน้นการปฏิบัติงาน จากความสามารถและความเข้าใจตามเกณฑ์มาตรฐานของผู้สอน จึงเกิดปัญหาที่ผู้เรียนทำงานแล้วได้คะแนนน้อย เกิดความท้อใจในการทำงาน ดังนั้นจึงต้องมีการเสริมแรงให้กับการเรียน กระตุ้นแรงจูงใจของผู้เรียน รวมถึงผู้เรียนสามารถเห็นพฤติกรรมของตนเองได้ตลอดทั้งเทอม

2) Delineate target behavior พฤติกรรมที่พึงประสงค์ของผู้เล่น คือ การเห็นความสำคัญในการเข้าเรียนเพื่อได้ความรู้จากในห้องเรียน และมีแรงจูงใจในการส่งชิ้นงานเพิ่มขึ้น เพื่อไม่เสียคะแนนเก็บ จนอาจเสี่ยงต่อการไม่ผ่านรายวิชานั้นๆ

3) Describe yours players จากเป้าหมายของเกม คือ เพื่อปรับพฤติกรรมและกระตุ้นการเรียนรู้ กลุ่มผู้เล่นจึงเป็น กลุ่มคนที่สนใจระบบและชอบเล่นเกม ชอบลองอะไรใหม่ๆ (Explorer) กลุ่มคนที่ชอบเอาชนะ (Achiever) รวมถึงกลุ่มคนที่เน้นปฏิสัมพันธ์และบรรยากาศ (Socializer) เพื่อเพิ่มและกระตุ้นบรรยากาศของการเข้าเรียนและการส่งงานในทางที่ดีมากขึ้น โดยผู้เรียนสามารถเลือกพฤติกรรมที่ตนเองถนัดมาใช้ในการเรียนรู้

4) Devise activity loops เนื่องจากเกมเป็นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม จึงจำเป็นต้องใช้ทั้งรูปแบบการทำซ้ำๆ (Engagement loops) และมีการพัฒนาไปข้างหน้าเรื่อยๆ (Progressive loop) เพื่อเน้นความเข้าใจรูปแบบของเกม สิ่งที่จะได้รับจากการกระทำของตน เกิดความคาดหวัง รวมถึงความภูมิใจจากผลสำเร็จที่ได้

5) Don't forget the fun! ความสนุกของเกมที่นำมาใช้ต้องไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย ทุกคนสามารถเล่นได้ ต้องไม่เป็นภาระในการเรียนรู้ครั้งใหม่ของผู้เรียน เกิดความท้าทายจากการเล่น ทั้งกับตนเอง และจากผู้เรียนคนอื่น

6) Deploy appropriate tools การใส่เทคนิคของเกมให้เหมาะสมกับจุดประสงค์และลักษณะของผู้เรียน โดยใช้หลักการการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (ณัฏฐา ผิวมา, 2564) ดังนี้

6.1) ขั้นเลือกเกม ผู้เขียนเลือกลักษณะของเกมที่ผู้เรียนเข้าใจง่าย และไม่จำเป็นอธิบายหลักการของเกมให้มากเกินไป เพื่อลดความสับสนในการใช้เกมสำหรับการเปลี่ยนพฤติกรรม โดยผู้เขียนเลือกใช้ เกมสะสมแต้ม ใช้ในการสะสมการข้าเรียน เกมบิงโก และเกมบันไดงู เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากส่งชิ้นงานในห้องเรียนอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งทั้งสามเกมเป็นเกมที่คุ้นเคยเป็นอย่างดี ผู้เขียนได้ออกแบบเครื่องมือเป็นรูปแบบของ เล่มสะสม (Passport) ที่มีเกมสะสมแต้ม และเกมบิงโก ในรายวิชาการเขียนเพื่อการสื่อสาร และในรูปแบบของ กระดานเกม (Board) ที่เป็นลักษณะของเกมบันไดงู และตารางคะแนน (Leaderboard) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเห็นความคืบหน้าในการเล่นเกมของตนเองได้ตลอดกระบวนการเรียนรู้

6.2) ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ในสัปดาห์แรกของการเรียน ผู้เขียนได้มีการแจก Passport และชี้แจงวิธีการใช้งาน รวมถึงกติกาและเงื่อนไขต่างๆ ของแต่ละเกม โดยผู้เรียนจะทำหรือไม่ทำก็ได้เป็นสิทธิของผู้เรียน เพราะเป็นเพียงกิจกรรมเสริมพิเศษในการสร้างแรงจูงใจในการเรียน ซึ่งมีรูปแบบการใช้งานที่แตกต่างกันดังนี้

6.2.1) **เกมสะสมแต้ม** เป็นการสะสมการเข้าเรียนในแต่ละสัปดาห์ โดยใช้ตราประทับแทนการเข้าเรียน โดยมีการเสริมแรงผ่านเงื่อนไขพิเศษที่จะได้รับ เมื่อมีการสะสมแต้มได้ตามเป้าหมาย เช่น มาเรียนครบ 2 ครั้ง ได้คะแนนพิเศษ 1 คะแนน มาครบ 6 ครั้ง สามารถส่งงานล่าช้าได้ 1 งาน หรือมาครบทั้ง 15 ครั้ง ก็จะได้คะแนนเสริมพิเศษ 3 คะแนน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียน เกิดความอยากเข้าเรียน และได้ความรู้จากในห้องเรียนได้เต็มที่ นอกจากนั้นในเล่ม Passport ยังมีการใส่ การตรวจสอบชิ้นงาน (Check List) รวมถึงคะแนนแต่ละชิ้น เพื่อให้ผู้เรียน สามารถตรวจสอบความคืบหน้าของการส่งชิ้นงานได้ในทุกสัปดาห์ด้วย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สภาวะการส่งงานและคะแนนของตนเองได้

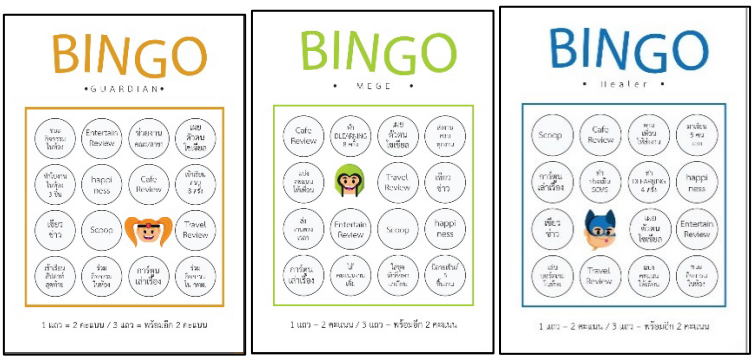
ภาพที่ 1 เกมสะสมแต้มเพื่อตรวจสอบการเข้าเรียน

6.2.2) **เกมบิงโก** เป็นการสะสมจำนวนการส่งชิ้นงานหลักและงานเสริมในห้องเรียน เพื่อสะสมตราประทับให้เป็นแถวตามที่กำหนด เมื่อผู้เรียนส่งงานตรงกับช่องใด ก็จะได้ตราประทับ หากสะสมครบแถวก็จะได้รับคะแนนพิเศษ คือ ครบ 1 แถว (ตั้ง/นอน/ทะแยง) ได้แถวละสองคะแนน ครบ 3 แถว เพิ่มอีกสองคะแนน โดยผู้เขียน ได้แบ่ง Passport ตามความถนัดของผู้เรียน และมีกิจกรรมพิเศษให้ผู้เรียนได้ทำเป็นงานเสริมตามความถนัดของตนเอง รวมถึงมีบางกิจกรรมที่จำเป็นต้องทำร่วมกับผู้เรียนคนอื่นๆ ด้วย ดังนี้

(1) เล่มสีส้ม (Guardian) สำหรับคนที่ชอบทำกิจกรรม ไม่ค่อยส่งชิ้นงาน ไม่คาดหวังกับคะแนนเก็บ แต่ขยันเข้าเรียน เน้นมีส่วนร่วมในห้องเรียน โดยจะมีกิจกรรมเสริม เช่น ชนะกิจกรรมในห้องเรียน ช่วยงานพิเศษของคณะ เข้าร่วมกิจกรรมของกรุงเทพฯ เข้าเรียนครบ 8 ครั้ง ร่วมกิจกรรมในห้องเรียน เป็นต้น

(2) เล่มสีเขียว (Mage) สำหรับคนที่ขยัน ไม่พลาดการส่งงานทำงาน ต้องการคะแนนเก็บที่สูง แต่อาจต้องขาดเรียนบ่อย โดยจะมีกิจกรรมเสริม คือ เข้าทำงานในระบบ D-learning ครบ ส่งงานครบทุกชิ้น ส่งตรงเวลา ใส่ชุดนักศึกษา ได้คะแนนงานเต็ม ได้ลายเซ็นการตรวจงาน 5 ครั้ง เป็นต้น

(3) เล่มสีฟ้า (Healer) สำหรับคนที่ไม่ค่อยกังวลกับการเรียน เข้าเรียนปกติ ส่งตามปกติ แต่รู้ตัวดีว่าไม่เก่งและมีความกังวลว่าตนเองจะได้คะแนนน้อย การผสมกันระหว่าง สีส้มและสีเขียวนั้นเอง โดยจะมีกิจกรรมเสริม เช่น เข้าเรียน 5 คนแรก ตามเพื่อนส่งงาน ชนะกิจกรรม แบ่งคะแนนให้เพื่อน ทำ D-learning 4 ครั้ง เป็นต้น



ภาพที่ 2 เกมบิงโก เป็นการสะสมจำนวนการส่งชิ้นงานหลักและงานเสริมในห้องเรียน

6.2.3) **เกมบันไดงู** เป็นการใช้สิทธิ์จากการส่งชิ้นงานของตนเอง เพื่อเสี่ยงดวงผ่านการทอยลูกเต๋า เมื่อผู้เรียนส่ง 1 ชิ้น ก็จะได้รับสิทธิทอยลูกเต๋า 1 ครั้ง และเดินตามแต้มที่ได้ โดยจะมีพื้นที่สีเขียว ที่จะสามารถข้ามไปช่องข้างหน้าเพิ่มได้ และพื้นที่สีแดง ที่ต้องย้อนกลับไปด้านหลัง เพื่อไปยังจุดสุดท้ายของเกม ซึ่งคือคะแนนพิเศษ ห้า คะแนน นอกจากนั้นระหว่างทาง จะมีช่องทอยลูกเต๋าพิเศษ หรือช่องกล่องสมบัติ ที่มีโอกาสได้รับรางวัลเสริมต่างๆ เช่น ทอยได้ 1 แต้ม จะได้คะแนนพิเศษฟรีหนึ่งคะแนน ทอยได้ 2 แต้ม จะเป็นการตอบคำถามจากการเรียนในห้องเรียนเพื่อได้รับสองคะแนน ทอยได้ 3 แต้ม สามารถขาดเรียนได้ 1 ครั้ง ทอยได้ 4 แต้มสามารถส่งงานล่าช้าได้เพิ่มหนึ่งสัปดาห์ ทอยได้ 5 แต้ม สามารถข้อแก้งานได้หนึ่งชิ้น และทอยได้ 6 แต้ม เป็นกล่องเปล่าไม่มีอะไรเกิดขึ้น โดยจะมีตารางจำนวนการทอยที่มาจากการส่งงาน และสิทธิพิเศษที่ได้รับ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสแกนผ่าน QR Code ได้ทุกสัปดาห์

ภาพที่ 3 เกมบันไดงู เป็นการใช้สิทธิ์จากการส่งชิ้นงานของตนเองเพื่อเดินทางไปเป้าหมาย

6.3) ขั้นเล่นเกม ในทุกสัปดาห์ต้นคาบและท้ายคาบเรียน ผู้เขียนจะจัดให้เป็นช่วงเวลาที่ผู้เรียนจะได้ตรวจสอบและรายงานความคืบหน้าของตนเอง ทั้งเรื่องการขอตราประทับ การส่งงาน และการเสี่ยงดวงในการทอยลูกเต๋า ซึ่งผู้สอน จำเป็นต้องมีการตรวจงานให้กับผู้เรียนที่ส่งงานทุกสัปดาห์ เพื่อให้สิทธิต่างๆ ตามที่เกมกำหนด ในช่วงนี้ผู้สอนจะมีโอกาสสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนได้อย่างใกล้ชิด และนอกจากนั้นยังเป็นการทำให้ผู้เรียนคนอื่น เห็นความคืบหน้าในการส่งงานของเพื่อนในห้องเรียนอีกด้วย

6.4) ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล ในสัปดาห์สุดท้าย จะเป็นการสรุปกิจกรรมของเกม รางวัลที่ผู้เรียนแต่ละคนได้รับ จำนวนการเข้าเรียน คะแนนพิเศษต่างๆ รวมถึงมีการตอบแบบสอบถามจากการทำกิจกรรม เพื่อเป็นการโต้ตอบกิจกรรมให้กับผู้เขียน เช่น เรียนวิชานี้ เป็นอย่างไรบ้าง, ความรู้สึกอยากเรียนในรายวิชานี้, การออกแบบการสอนของครู, สิ่งที่อยากให้ครูปรับ, สิ่งที่นักศึกษาประทับใจ ในการเรียนห้องเรียนนี้, สิ่งที่ได้เรียนรู้และทำได้ดีขึ้น, สิ่งที่อยากทำให้ดีขึ้นอีก, คะแนนที่ให้ตัวเองในการเรียนครั้งนี้ และความรู้สึกในการเอา Passport มาใช้ในการเรียนการสอนรายวิชานี้

6. สรุป

การนำหลักการออกแบบเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการออกแบบเครื่องมือเพื่อปรับพฤติกรรมและส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนของนักศึกษาในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก และการเขียนเพื่อการสื่อสาร ถือเป็นการสร้างแรงจูงใจ และเกิดการเสริมแรงให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างมาก สิ่งที่ผู้เขียนได้รับผ่านการใช้หลักการและเน้นรูปแบบของเกมที่เข้าใจง่าย จากการแบ่งตามองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชั่น (สิทธิชัย สระตอมูฮัมหมัด, 2561) คือ 1) แนวคิดและกลไกของเกม หากเทียบกับเกมในรูปแบบอื่นๆ ที่ผู้เขียนเคยนำมาใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็น จากโปรแกรม Classcraft หรือการใช้เกมมิฟิเคชั่นที่ซับซ้อนแบบสะสมเลเวล เหรียญตรา และกระดานคะแนนต่างๆ พบว่าการนำรูปแบบของเกมที่ง่าย และเป็นที่คุ้นเคย ผู้เรียนจะทำความเข้าใจและร่วมเล่นได้ไวขึ้น การชี้แจงกฎกติกาต่างๆ เป็นไปได้ง่าย และผู้เรียนลงมือปฏิบัติได้ทันที 2) ผู้เล่นเกม เนื่องจากเป็นรายวิชาหลักของคณะ จึงมีผู้เรียนเป็นจำนวนมาก และมีความหลากหลายในความรู้สึกของการเล่นเกม ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเฝ้าสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของแต่ละคนเป็นอย่างมาก หยิบยื่นและชี้แจงโอกาสให้แต่ละคนได้ทราบ เพื่อเป็นการกระตุ้นโอกาสที่ผู้เรียนจะได้รับ 3) พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้เล่นเกม เป้าหมายสำคัญของการศึกษาคือการสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียน ดังนั้นการคัดเลือกหรือวิธีการจัดการจำเป็นอย่างมากต้องทำให้เกิดผลให้ได้ การออกแบบกิจกรรมพิเศษ ต้องไม่เป็นภาระที่เพิ่มขึ้น แต่เป็นโอกาสที่ผู้เรียนควรได้รับจากสิ่งที่ตนเองทำ หรือการได้ให้ผู้เรียนมีสิทธิเลือกตามความถนัดของตนเอง เป็นการเปิดกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม การได้เห็นผู้เรียนคนอื่นให้ห้องทำ รวมถึงเห็นความคืบหน้ากิจกรรมของตนเองตลอดเวลาก็เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนได้เช่นกัน 4) รางวัลตอบแทน ถึงแม้ผู้เรียนจะทราบว่าเกมเหล่านี้จะทำก็ได้หรือไม่ทำก็ได้ หากมีการเข้าเรียนและส่งงานปกติก็ไม่ได้มีผลอะไรกับการเรียน แต่เมื่อมีแรงจูงใจ และโอกาสที่ผู้เรียนมีสิทธิที่จะใช้ผู้เรียนทุกคนก็เลือกที่จะทำ เพราะไม่เสียหาย ไม่สร้างภาระ และยังมีโอกาสได้คะแนนพิเศษอีกด้วย 5) การประเมินผลจากการเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ผู้เรียนจำนวนมากมีความกระตือรือร้นในการเรียนด้วย เกมมิฟิเคชั่นทั้งเรื่องของการเข้าเรียน และการส่งงานหลักและงานเสริม เพื่อให้ได้คะแนนพิเศษ ถึงแม้จะรู้ว่าคะแนนที่มีอยู่แล้วก็สามารถผ่านได้แล้ว แต่เมื่อมีเป้าหมาย ก็อยากทำให้เสร็จลุล่วงไปให้ได้ ในทุกๆ ต้นคาบและท้ายคาบ จะมีผู้เรียนจำนวนมาก มาขอใช้สิทธิที่ตนเองควรได้รับจากผู้สอน เป็นการรายงานความคืบหน้า การขอคำแนะนำในการทำงานและเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเป็นอย่างมาก และจากในแบบสอบถามท้ายคาบหลังการทำ

กิจกรรม มีข้อคิดเห็นโดยรวม ดังนี้ ช่วยเพิ่มความรับผิดชอบของตนเอง, สนุกกับการได้ทำกิจกรรมต่างๆ, สามารถเป็นเครื่องตรวจสอบความคืบหน้าในการทำงานของตนเองและเพื่อนได้, ทำให้มีความพยายามและอยากทำชิ้นงานให้เสร็จ, เปลี่ยนความน่าเบื่อในการทำงานเป็นความตื่นเต้นกับสิ่งที่จะได้รับ, เกิดความเป็นระเบียบในการวางแผนการทำงานและการเข้าเรียน, เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกทำในสิ่งที่ตนเองถนัดมากกว่าการบังคับให้ทำจนเกิดความฝืนตนเอง, สามารถช่วยผู้เรียนที่เรียนด้วยและทำงานพิเศษไปด้วย สามารถจัดการและตามงานของตนเองได้ ได้คะแนนพิเศษชดเชยส่วนที่ตนเองไม่ถนัด จึงเกิดความพยายามมากขึ้น เป็นต้น

ดังนั้นจากการออกแบบเครื่องมือในการสอนด้วยเกมมิฟิเคชั่นครั้งนี้ นับเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่ผู้เขียนสามารถนำไปใช้ประยุกต์กับรายวิชาอื่นๆ ได้ เพื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงของบรรยากาศในห้องเรียน รวมถึงพฤติกรรมของผู้เรียนเต็มไปด้วยความสนุก และพร้อมที่จะเรียนรู้อยู่เสมอ หัวใจสำคัญของเกมมิฟิเคชั่น คือ การจูงใจคนมาทำกิจกรรมที่น่าเบื่อ อย่างสนุกสนานด้วยความเต็มใจ การเล่นเกม คือความสมัครใจ ที่จะพยายาม เอาชนะอุปสรรคที่ไม่จำเป็น เพราะเกมไม่ได้บังคับผู้เล่น แต่เป็นการจูงใจให้ผู้เล่นทำตาม ดังนั้นผู้เขียนในฐานะนักออกแบบเกม จึงจำเป็นต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญการสร้างแรงจูงใจ

7. ข้อเสนอแนะ

1) การนำเกมมิฟิเคชั่นมาใช้ในการเรียน จำเป็นต้องเลือกให้ปัญหาที่เกิดขึ้นหรือตรงตามจุดประสงค์ของการเรียนการสอน เพราะหากเริ่มต้นจากการออกแบบเกมก่อน และนำมาแก้ปัญหา บางครั้งประสิทธิภาพของเกมอาจจะไม่ตอบโจทย์และขาดผลที่ควรจะได้รับ

2) เกมที่เลือกมาใช้หากเป็นการปรับพฤติกรรม ควรเป็นรูปแบบที่เข้าใจง่าย แต่ก็ต้องไม่ง่ายจนเกิดความเบื่อหน่าย สิ่งสำคัญจึงเป็นเรื่องของการอธิบายกฎ กติกา ให้ผู้เรียนทราบ และให้ผู้เรียนเข้าใจจุดประสงค์ของการเล่นเกมอาจมีการทบทวนจนเกิดความเข้าใจเป็นรายบุคคล

3) การให้คะแนนพิเศษต้องคำนึงถึงความเหมาะสม เพราะหากมีการรางวัลที่มากเกินไป ผู้เรียนจะสนใจแต่คะแนนพิเศษ อาจขาดความพยายามในการเรียนรู้ให้ที่ควรจะได้ ดังนั้นการคิดรางวัลไม่ควรเป็นการให้เปล่าต้องเป็นรางวัลจากสิ่งที่ผู้เรียนควรจะได้รับจริงๆ

4) บางสิ่งที่เกิดขึ้นในการทำกิจกรรม อาจเป็นสิ่งที่เกินความคาดหมาย เช่นมีผู้เรียนที่สะสมตราประทับให้ครบทุกช่อง โดยที่ไม่ได้ต้องการคะแนนพิเศษ แต่เป็นความต้องการชนะตัวเอง สามารถทำได้ครบทุกอย่างซึ่งอาจจะเป็นการปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ถาวรของผู้เรียนในรายวิชาต่อๆ ไปได้เช่นกัน

8. เอกสารอ้างอิง

กนกวรรณ สุภาราญ. (2564). *การเสริมแรงเชิงบวกในห้องเรียน...การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนักเรียน.* [ออนไลน์] แหล่งที่มา : https://www.educathai.com/knowledge/articles/420 [20 กันยายน 2565]

จุฑามาศ มีสุข. (2558). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชั่น.* วิทยานิพนธ์. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ณัฏฐา ผิวมา. (2563). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์.*

ตรัง สุวรรณศิลป์. (2564). *Gamification เกมมิฟิเคชัน.* กรุงเทพ. Salt Publishing.

ทิศนา แขมมณี. (2544). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดระบบการเรียนรู้.* กรุงเทพฯ: ด่านสุทธราการพิมพ์.

ภารกร ใหลสกุล. (2557). *Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม.* [ออนไลน์]. แหล่งที่มา https://tednet.wordpress.com/2014/05/19/gamification-เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม. [20 กันยายน 2565]

รักชน พุทธรังษ์. (2560). *การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง.* วิทยานิพนธ์. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วรวัต นิ่มอนงค์. (2563). *Gamification กับการออกแบบชั้นเรียน Part1.* [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : https://inskru.com /idea/-M3LsZUo3EmIdVP0CVLs [25 กันยายน 2565]

วัชราพรรณ์ สอนจินซือ (2563). *การแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5* [ออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.thaischool1.in.th/_files_school/44100437/workteacher/44100437_1_20210509- [25 กันยายน 2565]

สิทธิชัย สระตอมูฮัมหมัด (2562). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี.* สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ 2561.

Iván Peralta. (2013). *Gamification - The 6D Framework.* [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : http://useragiledevelopment.blogspot.com/2013/06/gamification-6d-framework.html. [25 กันยายน 2565]

กระบวนการสร้างสรรค์คอนเทนต์บนสมาร์ทโฟนด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง

THE PROCESS OF CREATING CONTENT ON SMARTPHONES USING STORYTELLING TECHNIQUES

นางสาววาสนา ยุทธชุม

มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

E-mail: wassana.yu@spu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มุ่งเน้นศึกษา 1) กระบวนการผลิตคอนเทนต์บนสมาร์ทโฟนด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องที่ดีต้องมี 3 ส่วนที่สำคัญ คือ ผู้เล่า เนื้อเรื่องที่จะเล่า และผู้ฟัง ผ่านกระบวนการผลิตคอนเทนต์ 7 ขั้นตอน ได้แก่ ตั้งกลุ่มเป้าหมาย เริ่มระดมความคิด เริ่มทำแต่ละหัวข้อคอนเทนต์ วางแผนทำตารางปล่อยเนื้อหา เริ่มต้นลงมือถ่ายทำ ตัดต่อโดยโปรแกรมสำเร็จรูปผ่านมือถือ และ เผยแพร่เนื้อหาใช้การโปรโมทเข้าช่วย และ 2) หลักการการเล่าเรื่องบนแพลตฟอร์มออนไลน์ผ่านเทคนิคการตัดต่อด้วยสมาร์ทโฟน พร้อมอุปกรณ์เสริมสำหรับกลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งใช้วิธีศึกษาจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ได้แก่ งานวิจัย บทความวิชาการ ใช้แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการการผลิตรวบรวมข้อมูลและใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์คำสำคัญในการสังเคราะห์ข้อมูล จากการวิเคราะห์คำสำคัญ พบว่า กลุ่มคำเป็นตัวแปลในการศึกษาครั้งนี้ คือ คอนเทนต์ การสร้างสรรค์คอนเทนต์ การมีส่วนร่วมกับสื่อในสังคมออนไลน์ เทคนิคการเล่าเรื่อง เทคนิคการตัดต่อ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ผู้เขียนได้นำคำสำคัญที่ค้นพบมาพัฒนาเป็นกระบวนการสร้างสรรค์คอนเทนต์ผ่านการเล่าเรื่องด้วยเทคนิคการตัดต่อด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปบนสมาร์โฟน

คำสำคัญ: คอนเทนต์ การสร้างสรรค์คอนเทนต์ เทคนิคการเล่าเรื่อง เทคนิคการตัดต่อ เทคนิคการตัดต่อด้วยสมาร์ทโฟน

ABSTRACT

This academic article focuses on 1) the production of content on smartphones with good storytelling techniques that must have 3 important parts: the narrator, the story to be told, and the listener through the content production process. 7 steps, including setting a target audience start brainstorming Start doing each content topic. Make a plan to create a schedule for releasing content. Start filming Edited by a mobile program and disseminated content using promotion and 2) the principle of storytelling on an online platform through a smartphone editing technique. with accessories for effective target groups which use a study method from reliable sources such as research papers, and academic articles Apply the concepts of production processes, collect data, and apply keyword analysis theory to synthesize data. From the analysis of keywords, it was found that the word group as the translator in this study was content and content creation. Social media engagement storytelling techniques

editing techniques with a ready-made program The author has taken the keywords discovered to develop into the process of creating content through storytelling by editing techniques with ready-made programs on smartphones.

Keywords: Content, Content Creation, Storytelling Techniques, Editing Techniques, Editing Techniques for Smartphone

บทนำ

จากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา หรือ โควิด 19 ส่งผลกระทบแก่ประชากรทั่วโลกทำให้เกิดการกักตัวอยู่บ้าน ประชากรเกิดความเครียดและความกังวลในหลายด้าน จึงส่งผลให้มีเปลี่ยนของการเกิดคอนท์เทนต์ในสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้นอย่าง เห็นได้ชัดจนเกิดเป็นกระแสนิยมโดยเฉพาะอย่างยิ่งในแพลทฟอร์มใหม่ยอดฮิตอย่างติ๊กต๊อก (Tiktok) หลายคอนเทนต์กลายเป็นไวรัล คือมียอดเข้าชมจำนวนมากในระยะเวลาอันสั้น (ศลิษา วงศ์ไพรินทร์และบุหงา ชัยสุวรรณ, 2562) นอกจากจะเป็นยุคในการสร้างสรรค์คอนเทนต์แล้วยังเป็นยุคแจ้งเกิดของอาชีพนักสร้างสรรค์คอนเทนต์และการสร้างตัวตนในสังคมออนไลน์อีกด้วย นับว่าเป็นยุคของเปลี่ยนแปลงในการพัฒนาสร้างสรรค์สื่อ เพราะสื่อจำเป็นจะต้องมีคุณภาพเพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันของสื่อในตลาดนักสร้างสรรค์คอเทนต์ที่มีการแข่งขันกันสูง เรื่องเวลาเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่สำคัญมาก ดังนั้นนักสร้างสรรค์คอนเทนต์ที่มีศักยภาพในการบริหารเวลาที่ดีก็จะมีความได้เปรียบรวมไปถึงการมีอุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพอย่างโทรศัพท์เคลื่อนที่หรือสมาร์ทโฟนกับแอพพลิเคชั่นสำเร็จรูปในการตัดต่อ ก็เข้ามามีบทบาทที่สำคัญในการเป็นเครื่องมือช่วยในการผลิตและพัฒนาสร้างสรรค์คอนเทนต์ นอกจากนี้ทักษะในการใช้เครื่องมือยังเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นที่จะช่วยให้การสร้างสรรค์คอนเทนต์ให้มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพในการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนการผลิตและออกแบบการผลิตคอนเทนต์ด้วยสมาร์ทโฟน
2. เพื่อศึกษาหลักการการเล่าเรื่องบนแพลตฟอร์มออนไลน์ผ่านเทคนิคการตัดต่อด้วยสมาร์ทโฟน

เนื้อหา

คอนเทนต์เป็นข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือเสียง ในปัจจุบันมีคอนเทนต์ที่ถูกนำเสนอมากมายซึ่งโดยมากจะถูกเสนอไปยังกลุ่มเป้าหมายหรือผู้รับผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) สามารถแบ่งออกได้เป็นคอนเทนต์ให้ความรู้ (Education) คอนเทนต์ขายของ (Sale and Marketing) คอนเทนต์ให้ความบันเทิง (Entertainment) คอนเทนต์โน้มน้าวใจ (Convince) สร้างแรงบันดาลใจ (Inspire) (King Copywriting, 2021) โดยนักสร้างสรรค์คอนเทนต์จะถูกเรียกว่าเป็นคอนเทนต์ครีเอเตอร์ (Content Creator) ซึ่งแต่ละคนจะมีกลยุทธ์ในการรวบรวมคัดกรองข้อมูล ออกแบบการนำเสนอและมีช่องทางการนำเสนอที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งนักสร้างสรรค์คอนเทนต์มักจะทราบถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในการสื่อสาร เช่น ชอบหรือไม่ชอบอะไร ต้องการเห็นหรือได้ข้อมูลอะไรจากคอนเทนต์ เป็นต้น (Aksarapak Chantarasiri, 2022) ทำให้การนำหลักการ แนวคิด ทฤษฎี มาใช้จัดการการสื่อสารผ่านช่องทางสังคมออนไลน์ช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพและได้ผลตามที่นักสร้างสรรค์คอนเทนต์ต้องการ แนวคิดการมีส่วนร่วมกับ

การสื่อสารเนื้อหาผ่านสังคมออนไลน์ นักสร้างสรรค์คอนเทนต์ไม่เพียงแต่นำเสนอเนื้อหาต่อผู้รับสารเท่านั้นแต่ยังควรต้องสร้างและกระตุ้นให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กับผู้รับด้วย เพื่อไม่ให้เป็นการสื่อสารทางเดียวที่จะทำให้การสื่อสารครั้งนั้นขาดประสิทธิภาพไป ในสื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมอย่าง เฟสบุ๊ค (Facebook) ยูทูป (Youtube) ติ๊กติอก (Tiktok) ได้นิยามการตอบกลับของผู้รับสารว่าเป็น เอ็นเกจเมนท์ (Engagement) โดยพิจารณาจากการตอบกลับการกดชื่นชอบ (Like) การแสดงความคิดเห็น (Comment) และการแบ่งปัน (Share) สิ่งเหล่านี้ล้วนใช้เป็นเครื่องชี้วัดประสิทธิภาพในการสื่อสารถือว่าเป็นอีกวิธีที่ทำให้ทราบถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสัมฤทธิ์จุดประสงค์การสื่อสารในครั้งนั้นหรือในครั้งต่อ ๆ ไป ยอดการเข้าถึงจำเป็นมากกับคอนเทนต์ประเภทขายของ การสร้างสรรค์คอนเทนต์สำหรับสื่อสารผ่านช่องทางสังคมออนไลน์นั้นนอกจากการคัดกรองข้อมูลแล้วการนำหลักการในการเล่าเรื่อง (Story Telling) เข้ามาใช้ในการลำดับการนำเสนอจะช่วยส่งเสริมให้เนื้อหามีความน่าสนใจมากขึ้น ดังคำว่า เทคนิคการเล่าเรื่องเพราะเรื่องราวคือหัวใจของการตลาด (Nishananda, 2022) คุณภาพของสื่อ ความน่าเชื่อถือของข้อมูล และการลำดับการเล่าเรื่องจะช่วยให้คอนเทนต์นั้นประสบความสำเร็จนั่นเอง

หลักการเล่าเรื่อง หรือ Story Telling นั้นมีอยู่หลากหลาย ซึ่งแนวคิดและทฤษฎีที่นิยมใช้กันในกลุ่มนักสร้างสรรค์คอนเทนต์มี 7 แนวคิด ดังนี้ 1) Before-After-Bridge มีหลักการคือ Before แสดงปัญหาให้ผู้ผู้รับสารได้รับรู้ After แสดงให้ผู้รับสารเห็นถึงผลหลังจากการแก้ปัญหา Bridge แสงให้เห็นว่าทำอย่างไรถึงจะสำเร็จในเป้าหมาย 2) Problem-Agitate-Solve มีหลักการคือ Problem ปัญหาที่เกิดขึ้น Agitate เน้นย้ำปัญหาเพื่อให้เกิดภาวะกวนใจ Solve แสงวิธีแก้ปญหา 3) Feature-Advantages-Benefits มีหลักการ คือ Feature แสดงความสามารถที่เป็นข้อเท็จ Advantages นำเสนอข้อดีสิ่งที่ช่วยแก้ไข Benefits แสดงความหมายและให้เหตุผลที่ผู้รับสารต้องให้ความสนใจ 4)Three-Act-Structure มีหลักการคือ Act one/Setup แนะนำตัวละครและฉาก Act two/ Confrontation การเผชิญหน้า การเจอกันกับอุปสรรค สิ่งกีดขวาง Act three/Resolution การยืนหยัดต่อสู้กับปัญหาจนผ่านมาได้ 5) Freytag's Pyramid: Five-Act Structure มีหลักการ คือ Exposition แสดงจุดเริ่มต้น เบื่องหลังตัวละครกับการแนะนำตัวละคร Inciting Incident ต้นเหตูที่ส่งผลกระทบต่อเหตุการณ์ Rising Action จุดสำคัญของการนำเสนอความพยายามในการแก้ปัญหา Climax จุดเปลี่ยนแปลงชะตากรรมระหว่างการสำเร็จหรือการล้มเหลว Falling Action แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงหลังจากเหตุการณ์ Climaxที่ผ่านมา Resolution การแก้ไขปัญหาวิธียืนหยัดต่อสู้ Denouement บทแสดงผลของเรื่องทั้งหมดที่ตัวละครได้รับ 6) Simon Sinek's Golden Circle มีหลักการคือ Why เริ่มด้วยการตั้งคำถามว่าทำไมต้องสิ่งนี้ How สิ่งที่ทำนี้ถูกทำได้อย่างไร What ที่นี่เขาทำอะไรกันหรือขายอะไร 7) Dale Carnegie's Magic มีหลักการคือ Incident อุบัติการณ์มักเล่าเรื่องที่ผู้รับสารจะมีประสบการณ์ร่วม Action ลงมือปฏิบัติ แสดงความจำเป็นในการแก้ไขปัญหา วิธีแก้ปัญหา ต้องเล่าให้ชัดเจนที่สุดเพื่อความเข้าใจของผู้รับสาร Benefit ประโยชน์ (ZORT, 2022)

แนวคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าทำไมถึงต้องทำตาม หลักการเหล่านี้มักถูกนักสร้างสรรค์คอนเทนต์เลือกใช้ตามความถนัด ความชอบส่วนบุคคลหรือความชอบของกลุ่มเป้าหมาย แต่อย่างไรก็ตาม Storytelling ที่ดีต้องมี 3 ส่วนที่สำคัญ คือ 1) ผู้เล่า จะต้องรู้วิธีการในการเลือกสื่อแก่กลุ่มเป้าหมาย (Target) 2) เนื้อเรื่อง จะต้องตรงตามกลุ่มเป้าหมาย 3) ผู้ฟัง ควรมีการศึกษาว่ากลุ่มผู้ฟังเป็นใคร

ในการนำเสนอแต่ละครั้งนักสร้างสรรค์คอนเทนต์อาจเลือกใช้หลักการที่แตกต่างกันออกไปเพื่อวัดผลตอบรับหาหลักการที่เหมาะสมกับตนเองและคอนเทนต์ที่นำเสนอ การเล่าเรื่องนี้มักถูกนำไปใช้ในขั้นตอนการตัดต่อ (Editing) ซึ่งเป็นขั้นตอนในการเพิ่มประสิทธิภาพของสื่อที่จะใช้ในการนำเสนอเนื้อหาได้อย่างมาก การตัดต่อนั้นเป็นขั้นตอนในการตกแต่ง เพิ่มเติม ปรับปรุง เปลี่ยนแปลง (คันศร บุญบรรเทิงวัฒน์, 2559) เนื้อหาเพิ่ม

ประสิทธิภาพซึ่งจะทำให้คอนเทนต์มีความน่าสนใจและผู้รับสารเปิดใจรับสารได้ง่ายขึ้น เทคนิคสำหรับการตัดต่อที่เป็นที่นิยมมี 6 เทคนิค ดังนี้ 1) Cross Cutting เป็นการตัดต่อโดยการสลับไปมาระหว่าง 2 เหตุการณ์ 2) Cutaway เป็นการตัดต่อภาพหลักแล้วแทรกภาพอื่นในเหตุการเดียวกันเข้ามา 3) Montage การตัดต่อแนวนี้เน้นการรวบรวมหรือประมวลภาพ และสร้างความคิดรวบยอดในสิ่งที่ต้องการสื่อสาร 4) Match Cut เป็นการตัดต่อจากภาพหนึ่งไปหาภาพที่มีลักษณะคล้ายกัน มักจะใช้รูปทรง การเคลื่อนไหวและเสียงในการเชื่อมเพื่อให้เกิดความสอดคล้องกัน 5) Jump Cut เป็นการตัดต้อให้เกิดการกระโดดของภาพเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นกระโดดจากขนาดเฟรม ไม่จนถึงสถานที่ เวลา เป็นต้น 6) Cutting on Action เป็นการตัดต่อในการกระทำเดียวกันไปสู่การกระทำเดิมเหตุการณ์เดิมเวลาเดิม ในมุมกล้องแบบอื่นและต้องมีความต่อเนื่องในเหตุการณ์นั้น ๆ (Digitiv, 2019)ในขั้นตอนการตัดต่อนักสร้างสรรค์คอนเทนต์จำเป็นจะต้องความรู้ในการใช้เครื่องมือ (Knowledge of Tool) ทักษะในการใช้เครื่องมือ (Skill of Tool) และเครื่องมือ (Tool) โดยเครื่องมือในการตัดต่อ หรือ Editing นั้น นักสร้างสรรค์สามารถใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับโปรแกรมซึ่งมีอยู่มากมาย เช่น Adobe Premiere Pro, Sony Vegas, Davinci Resolve, Final Cut Pro เป็นต้น นอกจากนี้ยังสามารถใช้สมาร์ทโฟนในการตัดต่อแทนคอมพิวเตอร์ได้เหมือนกันแต่คุณภาพและความสะดวกของการตัดต่อจะลดลง โปรแกรมตัดต่อที่เป็นที่นิยมสำหรับสมาร์ทโฟน เช่น KineMaster Video Editor, InShot, CapCat เป็นต้น ซึ่งการตัดต่อด้วยสมาร์ทโฟนนั้น Editor ไม่จำเป็นต้องมีความรู้และทักษะมากนักก็สามารถตัดต่อได้เนื่องจากคุณสมบัติของแอพพลิเคชั่นสำเร็จรูปถูกออกแบบมาให้ใช้งานง่ายเพื่อความสะดวกเหมาะสมกับขนาดของอุปกรณ์ซึ่งทำให้สามารถตัดต่อได้ทุกที่ทุกเวลา ใช้พื้นที่ในการทำงานน้อยแต่จะมีข้อจำกัดในเรื่องของประสิทธิภาพในการทำงานของแอพพลิเคชั่นจะแตกต่างกันค่อนข้างมากเมื่อเทียบกับโปรแกรมตัดต่อสำหรับคอมพิวเตอร์ หากนักสร้างสรรค์คอนเทนต์ไม่มีความสามารถหรือเวลาสำหรับการตัดต่อก็สามารถติดต่อผู้ที่มีความสามารถและประสบการณ์มาทำงานด้านนี้แทนได้ แต่นั้นหมายถึงต้นทุนค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้นในการจัดทำคอนเทนต์ในการจัดทำคอนเทนต์ ๆ หนึ่งนั้น นอกจากการค้นคว้า คัดกรองข้อมูล การตัดต่อแล้ว นักสร้างสรรค์คอนเทนต์ควรมีการวางแผน ออกแบบการเล่าเรื่องการถ่ายทำ รวมถึงการวางงบประมาณในการสร้างสรรค์เอาไว้ด้วยในการสร้างสรรค์คอนเทนต์แต่ละครั้งนั่นเอง

นักสร้างสรรค์คอนเทนต์จำเป็นต้องมีขั้นตอนในการพัฒนาสร้างสรรค์สื่อ เพื่อให้การผลิตนั้นมีประสิทธิภาพและได้ผลงานที่มีคุณภาพโดยควรใช้หลัก 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ตั้งกลุ่มเป้าหมาย แบรนด์ต้องทำวิเคราะห์ถึงกลุ่มเป้าหมาย ต้องการที่จะสื่อสารกับใคร หากเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและรู้ว่ากลุ่มเป้าหมายนั้นคือใคร แบรนด์จะสามารถสื่อสารได้อย่างถูกจุดและมีประมีประสิทธิภาพมากขึ้น เพราะจะมีความเข้าใจทางด้านวิธีคิดรวมไปถึงจะทำให้ทราบถึงกลุ่มผู้รับสารมากขึ้น 2) เริ่มระดมความคิด ทีมต้องการไอเดีย การทำคอนเทนต์ต้องอาศัยความร่วมมือกันเสนอไอเดียของทีมงาน ว่าจะทำอะไร มีไอเดียอะไร มาแบ่งปันแลกเปลี่ยนเพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ประเด็นให้แตกเพื่อต่อยอดเป็น Content ต่อไป 3) เริ่มทำแต่ละหัวข้อคอนเทนต์ ประเมินคีย์เวิร์ดแล้วลิสออกมา เพื่อที่จะนำมาสร้าง Core Idea ว่าจะทำคอนเทนต์หัวข้ออะไร ทำอะไร ไปจนถึงช่องทางที่จะทำประเมินว่าจะต้องใช้หัวข้อแบบไหนที่จะกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจ ขั้นตอนนี้หากต้องการให้ได้หัวข้อที่ดีที่สุดอาจจะระดมความคิดอีกครั้งเพื่อให้ได้หัวข้อที่ดีที่สุดแล้วเปลี่ยนหัวข้อให้กลายเป็นคอนเทนต์คุณภาพ 4) วางแผนทำตารางปล่อยเนื้อหา เมื่อทราบหัวข้อที่จะเขียน Content แล้วก็จะต้องมีการวางแผนว่าเนื้อหาที่ได้ทำไปนั้นควรเผยแพร่ในช่วงเวลาไหน ในแต่ละเดือนจะต้องมีคอนเทนต์ลงถี่แค่ไหน การทำ Editorial Calendar มีส่วนช่วยให้การวางแผนทำให้มี Content มีขั้นตอนการทำงานที่แน่นอน และมีประสิทธิภาพมากขึ้น 5) เริ่มต้นลงมือถ่ายทำจัดทำคอนเทนต์ การตัดต่อครั้งแรกหรือการทำคลิปครั้งแรกอาจจะไม่ได้รับความสนใจ แต่ถ้าหากนักสร้างสรรค์

คอนเทนต์ได้รับคำวิจารณ์หรือได้รับความคิดเห็นว่างานเขียนของคุณเป็นอย่างไรจะทำให้มีการพัฒนามากขึ้น หรืออาจใช้การสังเกตุจากการมีส่วนร่วม ยอดคนเข้าถึงมาประกอบกันจะทำให้คุณรู้ทิศทางว่าคนอ่านชอบ Content แบบไหน นำไปสู่การปรับปรุงงานที่ดีขึ้น 6) ทำการตัดต่อด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปผู้เขียนขอนำเสนอเป็นโปรแกรมสำเร็จรูป Cap cat เป็นโปรแกรมตัดต่อวิดีโอที่สามารถใช้ได้ทั้ง 2 ระบบปฏิบัติการ คือ ไอโอเอส (ios) และ แอนดรอยด์ (Android) CapCut ชื่อเก่าก็คือ Viamaker เป็นแอพพลิเคชั่น ตัดต่อวิดีโอ และเล่นวิดีโอได้ สามารถ ตัดต่อคลิป สามารถปรับวิดีโอได้หลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น แนวนอนธรรมดา หรือไม่ว่าจะเป็น แนวตั้งก็ยังได้ หลากหลายขนาดใช้งานง่าย ไม่ว่าเป็นคำสั่งตัด หรือคำสั่งการตกแต่งภาพ เล่นถอยหลัง และปรับแต่งความเร็ว เอฟเฟค ข้อความ ของการตัดต่อ วิดีโอ ทำได้ง่ายรวมถึงการออกแบบหน้าปกได้ทันที (ท็อปแพนดรอยด์, 2565) และสามารถนำคลิปวีดีโอไปเผยแพร่ในสื่อโซเชียลได้ไม่ว่าจะในช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Youtube, Twitter, Instagram tiktok ไปจนถึง Facebook เป็นต้น 7) ใช้การ Promote เข้าช่วยแม้ว่านักสร้างสรรค์คอนเทนต์จะเผยแพร่หลากหลายช่องทางเพื่อเก็บยอดวิวคนชอบหรือคนอ่านได้แล้ว ไม่ได้หมายความว่าจะมีคนเห็นโพสต์ของคุณได้มากมาย ในยุคที่ Content มากมายทั่วโลกว่อนในออนไลน์แบบไม่มีที่อยู่ให้คอนเทนต์ใหม่ๆ สิ่งที่ทำได้คือการใช้ Promote เข้าช่วย เพื่อให้ Content ของคุณไปถึงกลุ่มเป้าหมายได้ ซึ่งการโปรโมทมีหลากหลายรูปแบบในยุคปัจจุบัน (เชส สตูดิโอ, 2565)

ในขั้นตอนการสร้างสรรค์และผลิตคอนเท้นต์ผ่านการเล่าเรื่องในยุคปัจจุบันนักสร้างสรรค์คอนเทนต์สามารถนำ 7 ขั้นตอนไปใช้ได้ตามความเหมาะสมตามสถานการณ์การทำงานได้พอจะกล่าวสรุปสั้นๆได้คือ นักสร้างสรรค์คอนเทนต์ที่ดีต้องนึกถึงกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญและสร้างเนื้อหาให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายโดยต้องมีการโปรโมทเพื่อเพิ่มยอดผู้ติดตามและสร้างฐานลูกค้าให้มากขึ้นนั่นเอง

สรุป

จากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อ 1) กระบวนการผลิตและออกแบบการผลิตคอนเทนต์ด้วยสมาร์ทโฟนผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องที่ดีต้องมี 3 ส่วนที่สำคัญ คือ ผู้เล่าเรื่อง ได้แก่ นักสร้างสรรค์คอนเทนต์ เนื้อเรื่องที่จะเล่า ได้แก่ คำหรือแคปชั่นที่เป็นกระแส และผู้ฟัง ได้แก่กลุ่มเป้าหมายและลูกค้าที่เราต้องการให้เข้าถึงเรื่องเล่าที่ต้องการสื่อสารผ่านกระบวนการผลิตคอนเทนต์ 7 ขั้นตอน ได้แก่ ตั้งกลุ่มเป้าหมาย เริ่มระดมความคิด เริ่มทำแต่ละหัวข้อคอนเทนต์ วางแผนทำตารางปล่อยเนื้อหา เริ่มต้นลงมือถ่ายทำ ตัดต่อโดยโปรแกรมสำเร็จรูปผ่านมือถือ และเผยแพร่เนื้อหาใช้การโปรโมทเข้าช่วย และ 2) หลักการเล่าเรื่องบนแพลตฟอร์มออนไลน์ผ่านเทคนิคการตัดต่อด้วยสมาร์ทโฟน พบว่า เทคนิคกระบวนการในการตัดต่อด้วยสมาร์ทโฟนสามารถทำผ่านโปรแกรมสำเร็จรูป คือ 1) โอนถ่ายย้ายข้อมูลที่จะตัดต่อเข้ามายังสมาร์ทโฟน 2) นำข้อมูลที่จะตัดต่อไปตัดต่อ ตกแต่ง ปรับปรุงในแอพพลิเคชั่น ใส่ข้อความ เสียง และเอฟเฟคเพื่อสร้างความสนุกและสร้างบรรยากาศให้น่าจดจำมากขึ้น 3) ตรวจสอบความถูกต้องให้เป็นไปตามบท (Script) ที่เขียนด้วยหลักการเล่าเรื่องอย่างถูกต้อง 4) แก้ไขส่วนที่บกพร่องสื่อพร้อมทั้งตรวจสอบอย่างละเอียดอีกรอบ 5) นำไฟล์ออกเป็นไลฟ์สมบูรณ์ด้วยการ เอ็กซ์พอร์ท (Export) 6) นำคอนเทนต์ ออกสู่กลุ่มเป้าหมายตามช่องทางที่ได้กำหนดไว้ในขั้นตอนการวางแผนการนำเสนอ

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาในครั้งนี้ พบว่า การนำหลักการเล่าเรื่อง (Story Telling) มาปรับใช้สำหรับการตัดต่อในแอพพลิเคชั่นด้วยสมาร์ทโฟน ช่วยลดต้นทุนและขั้นตอนในการพัฒนาสร้างสรรค์คอนเทนต์เนื่องจากกระบวนการ

สร้างสรรค์คอนเทนต์บนสมาร์ทโฟนด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องสามารถวางแผนการทำงานภายในคนๆ เดียวได้เพียงแค่มีสมาร์ทโฟนเครื่องเดียวและนอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการนำเสนอข้อมูล เนื้อหาให้สื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายขึ้นในยุคปัจจุบันที่วิดีโอสั้นได้รับความนิยม และการตัดต่อด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปผ่านสมาร์ทโฟน ผู้เขียนนำเสนอให้ใช้โปรแกรม CapCat เนื่องจากเป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ได้ง่าย สามารถกำหนดความละเอียดได้เหมาะสมกับแพลตฟอร์มในยุคปัจจุบัน และควรมีการศึกษาวิจัยผลการนำหลักการเล่าเรื่องและการตัดต่อผ่านสมาร์ทโฟนมาใช้กับคลิปสั้นในสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเพิ่มคุณภาพของคอนเทนต์อันจะส่งผลต่อองค์ความรู้ในการผลิตสื่อสำหรับสารผ่านสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิชาการเรื่อง : กระบวนการสร้างสรรค์คอนเทนต์บนสมาร์ทโฟนด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.*จรรยา พุคยาภรณ์* ท่าน*รอง*อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น ที่สนับสนุนและอนุเคราะห์งบประมาณในการเผยแพร่บทความวิชาการในครั้งนี้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความฉบับนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้ที่สนใจได้ศึกษาต่อไป

เอกสารอ้างอิง

คันศร บุญบันเทิงวัฒน์. (2559). *การศึกษารูปแบบการตัดต่อแบบมองทาจและแบบคู่ขนานสำหรับภาพยนตร์โฆษณาเพื่อการรณรงค์การปลูกต้นไม้ในเขตกรุงเทพมหานคร*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน. สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน.

เชส สตูดิโอ. (2565). *7 ขั้นตอนสร้างคอนเทนต์ให้ปัง!*. สืบค้นวันที่ 20 ตุลาคม 2565. จาก https://shorturl.asia/ZqB9j.

ท็อปแพนดรอยด์. (2565). *CAPCUT แอพตัดต่อ VDO สุดเจ๋ง ลงโซเชียล ได้ง่าย ๆ*. สืบค้นวันที่ 20 ตุลาคม 2565. จาก https://www.topappandroid.com/capcut/.

ธนาคาร เลิศสุดวิชัย. (2560). *ประเภท คอนเทนต์ มีอะไรบ้าง มาทำความรู้จัก CONTENT MATRIX ให้มากขึ้น*. สืบค้นวันที่ 20 ตุลาคม 2565. จาก https://shorturl.asia/7aljV.

ศลิษา วงศ์ไพรินทร์และบุหงา ชัยสุวรรณ.(2562).กระบวนการคิดเชิงออกแบบผ่านวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องของเฟซบุ๊กแฟนเพจ Minutevideos Thailand. *วารสารนิเทศศาสตร์, 2*(37), 86-99.

Aksarapak Chantarasiri. (2022). *อาชีพ Content Creator คืออะไร ต้องเรียนสาขาไหน พร้อม 4 ขั้นตอนก้าวสู่อาชีพนักสร้างสรรค์สื่อ*. สืบค้นวันที่ 20 ตุลาคม 2565 จาก https://shorturl.asia/0yjeo.

Digitiv. (2019). *การตัดที่สำคัญของทุกโปรแกรมตัดต่อวิดีโอที่จำเป็นต้องรู้*. สืบค้นวันที่ 20 ตุลาคม 2565. จาก https://shorturl.asia/vJBu8.

Nishananda. (2022). *เทคนิคการเล่าเรื่อง: เพราะเรื่องราวคือหัวใจของการตลาด*. สืบค้นวันที่ 20 ตุลาคม 2565.https://shorturl.asia/dIwnJ.

ZORT. (2022). *Storytelling ประโยชน์ทางการตลาดที่มากกว่าการเล่าเรื่อง*. สืบค้นวันที่ 20 ตุลาคม 2565. จาก https://zortout.com/blog/what-is-storytelling.

การออกแบบตราสัญลักษณ์ และลวดลายกราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์ชา แบรนด์ "แจ่ซัน" หมู่บ้านมิตรภาพไทย - เวียดนาม จังหวัดนครพนม

LOGO AND GRAPHIC DESIGN FOR "JASUN" BRAND AT THAI - VIETNAM FRIENDSHIP VILLAGE, NAKHON PHANOM, THAILAND

ณัชชา ปาพรม

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: Natcha.pa@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การออกแบบตราสัญลักษณ์ และลวดลายกราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์ชาแบรนด์ "แจ่ซัน" หมู่บ้านมิตรภาพไทย - เวียดนาม จังหวัดนครพนม มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบอัตลักษณ์ให้กับแบรนด์ "แจ่ซัน" หมู่บ้านมิตรภาพไทย - เวียดนาม จังหวัดนครพนม ได้แก่ตราสัญลักษณ์, ลวดลายกราฟิก และบรรจุภัณฑ์ โดยมีการดำเนินงานในการลงพื้นที่สำรวจและเก็บข้อมูลในขั้นปฐมภูมิ ประกอบด้วย ข้อมูลเกี่ยวกับการบริโภคชา, ข้อมูลเกี่ยวกับหมู่บ้านมิตรภาพไทย – เวียดนาม และข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์ รวมไปถึงข้อมูลทุติยภูมิในด้านของข้อมูลคู่แข่งทางการตลาดในสินค้าประเภทเดียวกันและใกล้เคียงกัน จากนั้นได้ทำการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ซึ่งประกอบด้วยภาคีเครือข่ายภายในจังหวัดนครพนม อาทิ มหาวิทยาลัยนครพนม และสมาคมหมู่บ้านมิตรภาพไทย-เวียดนาม จังหวัดนครพนม (Thai - Vietnam Friendship Village, Nakhon Phanom Province) ภายใต้แนวคิดการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design) เพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเชิงลึกโดยแบ่งเป็น 3 ประเด็น ดังนี้ (1) ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับหมู่บ้านมิตรภาพไทย-เวียดนาม จังหวัดนครพนม (2) ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการอาหาร มหาวิทยาลัยนครพนม และ (3) ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบตราสัญลักษณ์และลวดลายกราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์ชาแบรนด์ "แจ่ซัน" ซึ่งผลจากการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group Discussion) สรุปได้ว่าข้อมูลที่เป็นอัตลักษณ์ของหมู่บ้านไทย-เวียดนาม จังหวัดนครพนมคือ ซุ้มประตูอนุสรณ์สถานประธานโฮจิมินทร์และธงชาติเวียดนาม และนำไปออกแบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดกระแสนิยมในการออกแบบ (Design Trends) โดยใช้การออกแบบลายขดในการสื่อถึงวัฒนธรรมเวียดนาม และในส่วนของการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ได้เลือกใช้บรรจุภัณฑ์ทั้งหมด 2 รูปแบบ ดังนี้ (1) บรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย (Individual Package)โดยใช้เป็นวัสดุพลาสติกสำหรับบรรจุอาหารและทำการปิดผนึกด้วยวิธีซีลสุญญากาศ และ(2) บรรจุภัณฑ์ชั้นใน (Inner Package) โดยเลือกใช้วัสดุเป็นกระดาษเพื่อให้ย่อยสลายได้ง่ายและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งด้านในจะมีสารดูดความชื้นเรียกว่า ซิลิกาเจล (Silica Gel) หรือ ซองควบคุมความชื้น และมีการออกแบบลวดลายพื้นหลัง (Background) โดยนำรูปร่าง (silhouette) ของใบชามาออกแบบการจัดวางเป็นพุ่ม คล้ายต้นชา นอกจากนี้ยังเลือกใช้สีที่สื่อถึงความเป็นธรรมชาติและความสดชื่น ได้แก่ สีโทนเขียว, สีโทนฟ้า และสีโทนเหลือง ซึ่งมีสีโทนเย็นและสีโทนร้อน คิดเป็นสัดส่วน 90:10 โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักท่องเที่ยวหรือผู้บริโภคที่นิยมการดื่มชาและรวมไปถึงกลุ่มคนรักสุขภาพ

คำสำคัญ: การออกแบบ, ตราสัญลักษณ์, อัตลักษณ์, ลวดลายกราฟิก, การตลาด

ABSTRACT

Logo design and graphic patterns for tea products under the brand “JASUN”, Thai-Vietnamese Friendship Village, Nakhon Phanom Province. The objective is to design an identity for the brand “JASUN”, Thai-Vietnam Friendship Village, Nakhon Phanom Province. These include logos, graphic designs and packaging. The work was conducted in the field of surveying and collecting data at the primary stage, including information about tea consumption, information about the Thai-Vietnam Friendship Village, and information about brand identity design. Including secondary information in terms of information on market competitors in the same and similar products. Then there was a Focus Group Discussion which consisted of network partners within Nakhon Phanom province such as Nakhon Phanom University. and the Thai-Vietnam Friendship Village Association Nakhon Phanom Province (Thai - Vietnam Friendship Village, Nakhon Phanom Province) under the concept of participatory design (Participatory Design) to study the relevant information in depth divided into 3 issues as follows: (1) In-depth information about the Thai-Vietnam Friendship Village Nakhon Phanom Province (2) Information on packaging development with experts in food science and technology Nakhon Phanom University and (3) information about the design of logos and graphic patterns for tea products brand "JASUN". As a result of the Focus Group Discussion, it was concluded that the identity of the Thai-Vietnamese village Nakhon Phanom Province is The Arch of President Ho Chi Minh Memorial and the Vietnamese Flag and designed to combine with the concept of design trends (Design Trends) by using the design of curl patterns to convey Vietnamese culture. and in terms of packaging design have chosen 2 types of packaging as follows: (1) Individual packaging (Individual Package) by using a plastic material for food packaging and sealing by vacuum sealing and (2) Inner Package by choosing a paper material for easy biodegradation and environmentally friendly. Inside there is a desiccant called Silica Gel (Silica Gel) or a moisture control envelope. and has designed the background pattern (Background) by using the shape (silhouette) of the tea leaves to design the arrangement of the bushes similar to the tea tree. Blue tones and yellow tones which has cool tones and warm tones accounted for 90:10, with the target group being tourists or consumers who enjoy drinking tea and including health lovers.

Keywords: Design, Logo, Identity, Graphic Design, Marketing, Tea products

1. บทนำ

ผลิตภัณฑ์ชา นับว่าเป็นเครื่องดื่มยอดนิยมชนิดหนึ่งของโลก โดยมีการกล่าวกันว่าชาเป็นเครื่องดื่มที่มีการบริโภคมากเป็นอันดับสอง รองจากน้ำเปล่า แต่สำหรับในประเทศไทยแล้ว ความนิยมดื่มชายังไม่มาก เมื่อพิจารณาจากมูลค่าตลาดเครื่องดื่มร้อน (Hot drink) พบว่าชามีสัดส่วนเพียงร้อยละ 6.40 เนื่องจากผู้บริโภคชาวไทยนิยมดื่มกาแฟมากกว่า ขณะที่อัตราการบริโภคชาของคนไทยอยู่ในระดับต่ำ หรืออัตราเฉลี่ย 0.93 กิโลกรัมต่อคนต่อปี ซึ่งถึงว่าน้อยมากเมื่อเทียบกับประเทศที่มีการบริโภคชามากที่สุดของโลก เช่น ตุรกีที่บริโภคในอัตราเฉลี่ย 7.54 กิโลกรัมต่อคนต่อปี ชาวอังกฤษ 2.74 กิโลกรัมต่อปี และฮ่องกง 1.42 กิโลกรัมต่อปี อุตสาหกรรมพัฒนามูลนิธิเพื่อสถาบันอาหาร(2559) แสดงให้เห็นถึงโอกาสในการเติบโตของตลาดชาในประเทศไทยยังมีอีกมาก โดยปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนตลาดชาในประเทศให้เติบโต อาทิ กระแสความใส่ใจในสุขภาพโดยเฉพาะใน

กลุ่มคนรุ่นใหม่ การเพิ่มขึ้นของรายได้ประชากร การขยายตัวของชุมชนเมือง ควบคู่กับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ การเพิ่มช่องทางการจำหน่าย และการจัดกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของผู้ประกอบการรายใหญ่

"จ่าแซง" เป็นภาษาเวียดนาม แปลว่า ชาเขียว ส่วนกระจายเสียงต่างประเทศ วีโอวี5-สถานีวิทยุกระจายเสียงเวียดนาม (2557) ซึ่งเป็นต้นชาประจำถิ่นของชาวเวียดนาม ในการเก็บเกี่ยววัตถุดิบจากต้นชาชาวเวียดนามสามารถเก็บได้ทั้งดอกและใบชา ปัจจุบันวัฒนธรรมการดื่มชาของชาวไทยเชื้อสายเวียดนามยังถูกสืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น มีการผสมผสานวัฒนธรรมไทยในแง่ของรสชาติ ที่มีการประยุกต์ใช้สมุนไพรไทยเข้ามาผสม ทำให้เกิดเป็นรสชาติใหม่ๆ เพิ่มความหลากหลายให้กับผลิตภัณฑ์ได้มากขึ้น

ภาพที่ 1 ภาพการเก็บข้อมูลต้นชาชาวเวียดนามในพื้นที่ ใบและดอกของต้นชาเขียว

หมู่บ้านมิตรภาพไทย-เวียดนาม จังหวัดนครพนม (Thai - Vietnam Friendship Village, Nakhon Phanom Province) เป็นหมู่บ้านเก่าแก่ที่ครั้งหนึ่งอดีตประธานาธิบดีสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม ท่านโฮจิมินห์ได้เคยเข้ามาอาศัยพึ่งพระบรมโพธิสมภารพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว แห่งราชอาณาจักรไทย อาศัยอยู่ยาวนานถึง 7 ปี เพื่อเป็นศูนย์ประสานงานวางแผนกอบกู้เอกราชของเวียดนามจากฝรั่งเศสในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2467-2474 ปัจจุบัน "บ้านลุงโฮ" (บ้านท่านโฮจิมินห์) ได้สืบทอดสู่รุ่นลูกหลานดูแลจัดเป็นพิพิธภัณฑ์บอกเล่าเรื่องราวชีวประวัติของวีรบุรุษแห่งเวียดนาม ภายในหมู่บ้านนาจอกแห่งนี้ยังมีพิพิธภัณฑ์หมู่บ้านมิตรภาพไทย - เวียดนาม โดยได้มีการจัดนิทรรศการแสดงประวัติของท่านโฮจิมินห์ รวมถึง"อนุสรณ์สถานของอดีตประธานาธิบดีโฮจิมินห์" นับเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่ได้มีการผสมผสานวัฒนธรรมไทยและเวียดนามในหลากหลายด้าน อาทิ วัฒนธรรมการบริโภคชา เป็นต้น นอกจากนี้ ข้อมูลจาก ภญ.ศิรินภา เซี่ยงหลิว (2020) ยังพบว่า ชาเขียวอุดมไปด้วยสารต้านอนุมูลอิสระช่วยลดความอ้วน ลดระดับน้ำตาลในเลือด และระดับอินซูลินในเลือด ลดโคเลสเตอรอล มีฤทธิ์ในการต้านมะเร็ง เพิ่มการใช้พลังงานและการสลายไขมัน (fat oxidation) เป็นต้น

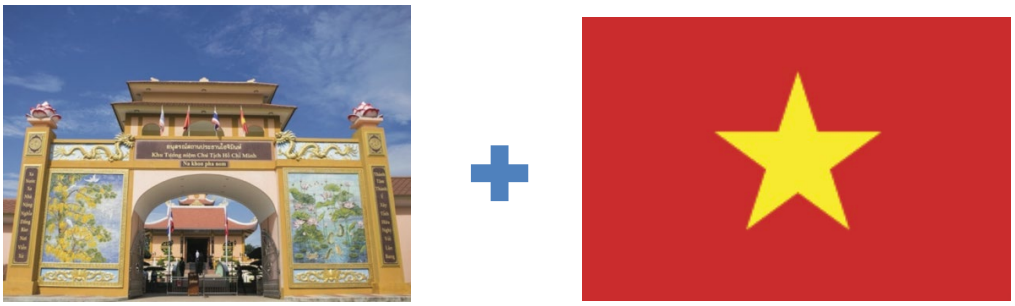
จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยเล็งเห็นว่าผลิตภัณฑ์ชาแจ่ซันในพื้นที่หมู่บ้านมิตรภาพไทย - เวียดนาม จังหวัดนครพนม (Thai - Vietnam Friendship Village, Nakhon Phanom Province) ยังขาดอัตลักษณ์การออกแบบตราสินค้าและลวดลายกราฟิกที่ซึ่งจะช่วยยกระดับแบรนด์สินค้าให้มีความโดดเด่นและน่าจดจำ รวมไปถึงเป้าหมายทางการตลาดในการยกระดับไปสู่การเป็นสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในพื้นที่ที่เหมาะสำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยวหรือผู้บริโภคที่นิยมการดื่มชาและรวมไปถึงกลุ่มคนรักสุขภาพ เหล่านี้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มสมาคมไทย-เวียดนาม จังหวัดนครพนม ที่ต้องการยกระดับวัฒนธรรมการบริโภคชารวมถึงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ดั้งเดิมของชุมชนไปสู่การต่อยอด เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มที่คงอัตลักษณ์ของชาวไทย - เวียดนาม จังหวัดนครพนมต่อไป

2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อออกแบบอัตลักษณ์ให้กับแบรนด์ “แจ่ซัน” หมู่บ้านมิตรภาพไทย - เวียดนาม จังหวัดนครพนม ได้แก่ ตราสัญลักษณ์, ลวดลายกราฟิก และบรรจุภัณฑ์

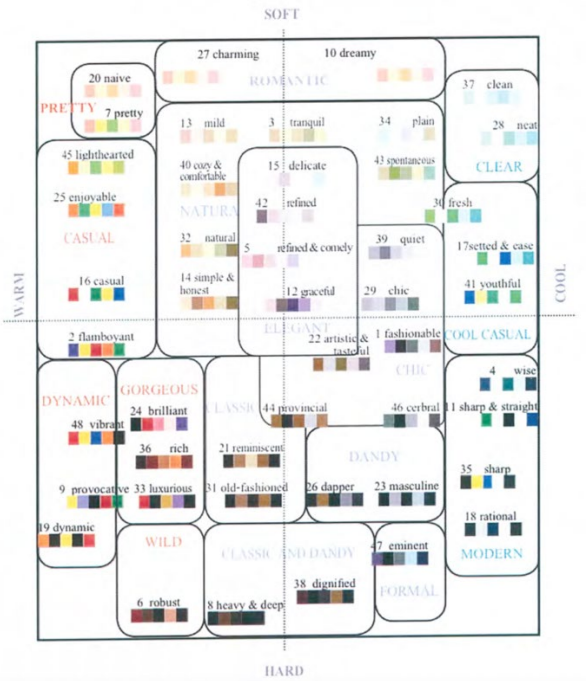
3. แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

การออกแบบเครื่องหมายการค้า (Logo Design) ภายใต้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนท่องเที่ยววิถีเกษตรและวัฒนธรรมบ้านนาจอก ซึ่งเป็นหมู่บ้านชาวเวียดนามเก่าแก่ในจังหวัดนครพนม การออกแบบเครื่องหมายการค้า (Logo Design) จึงมีแนวคิดที่จะผสมผสานระหว่างเอกลักษณ์หมู่บ้านคือซุ้มประตูอนุสรณ์สถานประธานโฮจิมินทร์ และธงชาติประเทศเวียดนาม โดยนำแนวคิดดังกล่าวมาลดทอนรายละเอียดลง และคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์สำคัญ ส่วนแรก คือ ซุ้มประตูอนุสรณ์สถานประธานโฮจิมินทร์ โดยนำมาลดทอนรายละเอียด และเก็บเส้นขอบนอกไว้ (silhouette) ส่วนที่สองคือ ธงชาติเวียดนาม โดยดึงเอาสัญลักษณ์ดาวสีเหลืองจากธงชาติเวียดนามมาสร้างลวดลายใหม่ เพื่อใช้เป็นองค์ประกอบในการออกแบบ และกำหนดชื่อแบรนด์คือ “แจ่ซัน” (JASUN) ซึ่งเป็นคำพ้องเสียงจาก “จ่าแซง” จากภาษาเวียดนาม หมายถึง ชาเขียว และเพิ่มลวดลายกราฟิก (Graphic Elements) ที่สื่อถึงวัฒนธรรมเวียดนาม คือ ลวดลายขด โดยการออกแบบและตัดทอนให้มีความทันสมัยมากขึ้น และใช้สีพื้นขั้นลายเป็นบางช่วงๆ เพื่อให้ดูไม่รกตาจนเกินไป



ภาพที่ 2 ภาพแนวคิดการออกแบบเครื่องหมายการค้า (Logo Design) แบรนด์ “แจ่ซัน”

การออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Packaging Design) การแบ่งบรรจุภัณฑ์ แบ่งได้หลายวิธี เช่น แบ่งประเภทตามลักษณะกรรมวิธีการผลิต และวิธีการขนถ่ายผลิตภัณฑ์ การแบ่งและเรียกชื่อบรรจุภัณฑ์ อาจแตกต่างกันออกไป ในที่นี้ขอแบ่งประเภทของบรรจุภัณฑ์ทั้งหมด 3 รูปแบบ ดังนี้ (1) บรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย (Individual Package), (2) บรรจุภัณฑ์ชั้นใน (Inner Package) และ (3) บรรจุภัณฑ์ชั้นนอกสุด (Outer Package) มิยอง ซอง (2563) ซึ่งในการออกแบบบรรจุภัณฑ์แบรนด์ “แจ่ซัน” ผู้ออกแบบได้มีการออกแบบ ทั้งหมด 2 รูปแบบ คือ บรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย (Individual Package) และบรรจุภัณฑ์ชั้นใน (Inner Package) โดยมีแนวคิดที่จะสื่อถึงความเป็นธรรมชาติ ความสดชื่น ร่วมกับแนวคิดกระแสนิยมในการออกแบบ โดยใช้ลวดลายกราฟิกที่สื่อถึงวัฒนธรรมไทย-เวียดนาม นอกจากนี้ยังเลือกใช้สีที่สื่อถึงความเป็นธรรมชาติและความสดชื่น ได้แก่ สีเขียว และสีฟ้า เพื่อสะท้อนให้หวนนึกถึงธรรมชาติและความเป็นชาเฉพาะถิ่น โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือนักท่องเที่ยวหรือผู้บริโภคที่นิยมการดื่มชาและรวมไปถึงกลุ่มคนรักสุขภาพ



ภาพที่ 3 Five color image scale

ที่มา : Kobayashi Shigenobu, Colorist (Japan: Kodansha international, 1998), p.15.

Five color image scale เป็นภาพที่ได้จากการนำคำศัพท์ที่สื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึก 180 คำ มาทำการจัดกลุ่มคำศัพท์ จากนั้นทำการกำหนดตำแหน่งเฉพาะของสีที่ปรากฏในวัตถุที่ต้องการหา โดยนำมาเชื่อมโยงชุดสีตามทฤษฎีแม่สีวัตถุธาตุ โดยผู้ออกแบบได้เลือกชุดสีในหมวดของ Modern, Cool Casual, Clear และ Natural ซึ่งมีสีโทนเย็นและสีโทนร้อน คิดเป็นสัดส่วน 90:10

การสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group Discussion) ซึ่งประกอบด้วยภาคีเครือข่ายภายในจังหวัดนครพนม อาทิ มหาวิทยาลัยนครพนม และสมาคมหมู่บ้านมิตรภาพไทย-เวียดนาม จังหวัดนครพนม (Thai - Vietnam Friendship Village, Nakhon Phanom Province) เพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเชิงลึกโดยแบ่งเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

(1) ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับหมู่บ้านมิตรภาพไทย-เวียดนาม จังหวัดนครพนม อาทิ ความเป็นมา วัฒนธรรม โบราณสถานในพื้นที่ เพื่อค้นหาข้อมูลที่สามารถใช้ในการสื่อสารถึงอัตลักษณ์ของชุมชน จากการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group Discussion) สรุปได้ว่า ข้อมูลที่สามารถใช้ในการสื่อสารถึงอัตลักษณ์ของชุมชน คือ ซุ้มประตูอนุสรณ์สถานประธานโฮจิมินทร์ และธงชาติเวียดนาม เนื่องจากประธานาธิบดีโฮจิมินทร์ อดีตประธานาธิบดีสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม ได้เคยเข้ามาพำนักเพื่อกอบกู้อิสรภาพของประเทศเวียดนาม จากประเทศฝรั่งเศส ระหว่างปี พ.ศ. 2467–2474 ซึ่งประธานาธิบดีโฮจิมินห์ ได้ใช้ชีวิตอยู่นานถึง 7 ปี และก่อให้เกิดการอพยพย้ายถิ่นฐานของชาวเวียดนามในสมัยนั้น และเกิดเป็นชุมชนชาวไทย - เวียดนาม จนถึงปัจจุบัน ซึ่งต่อมารัฐบาลเวียดนามได้มอบทุนสนับสนุน และจัดให้มีการก่อตั้งอนุสรณ์สถานประธานโฮจิมินทร์ ขึ้นในปี พ.ศ. 2557 เพื่อเป็นจุดศูนย์รวมจิตใจของคนในชุมชนและเกียรติประวัติแก่ท่านโฮจิมินห์ รวมถึงให้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ต่อไป ดังนั้นซุ้มประตูอนุสรณ์สถานประธานโฮจิมินทร์ จึงเปรียบเสมือนอัตลักษณ์ของชุมชน สื่อให้เห็นถึง ความกล้าหาญ อิสรภาพ และมิตรภาพระหว่างประเทศไทยและประเทศเวียดนาม

(2) ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการอาหาร มหาวิทยาลัยนครพนม เพื่อค้นหาวิธีการเก็บรักษาผลิตภัณฑ์ชา ให้มีประสิทธิภาพและปลอดภัยต่อผู้บริโภค

สรุปได้ว่า ชาถือเป็นอาหารแห้งชนิดหนึ่ง และเมื่ออาหารแห้งสัมผัสกับอากาศที่มีความชื้น มันจะดูดความชื้นเข้าสู่ตัวเอง ทำให้เกิดเชื้อแบคทีเรียและสปอร์ของเชื้อราขึ้นได้ การเก็บรักษาจึงเป็นปัจจัยสำคัญของอาหารแห้ง รวมถึงผลิตภัณฑ์ชา จากการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group Discussion) จึงได้ข้อสรุปเกี่ยวกับการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ของผลิตภัณฑ์ชา คือการเลือกใช้บรรจุภัณฑ์ทั้งหมด 2 รูปแบบ ดังนี้ (1) บรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย (Individual Package) โดยใช้เป็นวัสดุพลาสติกสำหรับบรรจุอาหารและทำการปิดผนึกด้วยวิธีซีลสุญญากาศ เพื่อป้องกันไม่ให้ถุงชาด้านในสัมผัสกับความชื้นจากอากาศด้านนอก (2) บรรจุภัณฑ์ชั้นใน (Inner Package) โดยเลือกใช้วัสดุเป็นกระดาษเพื่อให้ย่อยสลายได้ง่ายและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งด้านในจะมีสารดูดความชื้นเรียกว่า ซิลิกาเจล (Silica Gel) หรือ ซองควบคุมความชื้น ป้องกันความชื้นอีกชั้นหนึ่ง เพื่อความปลอดภัยสูงสุดของผู้บริโภค

(3) ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบตราสัญลักษณ์ และลวดลายกราฟิกสำหรับผลิตภัณฑ์ชาแบรนด์ “แจ่ซัน” หมู่บ้านมิตรภาพไทย - เวียดนาม จังหวัดนครพนม เพื่อการค้นหาแนวทางการออกแบบ และข้อมูลบนบรรจุภัณฑ์จากการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group Discussion) สรุปได้ว่าการออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์ “แจ่ซัน” ได้นำแนวคิดของความเป็นธรรมชาติ ความสดชื่น ร่วมกับแนวคิดกระแสนิยมในการออกแบบ (Design Trends) ซึ่งมีการออกแบบลวดลายพื้นหลัง (Background) โดยนำรูปร่าง (silhouette) ของใบชามาออกแบบการจัดวางเป็นพุ่มคล้ายต้นชา นอกจากนี้ยังเลือกใช้สีที่สื่อถึงความเป็นธรรมชาติและความสดชื่น ได้แก่ สีเขียว และสีฟ้า ซึ่งมีสีโทนเย็นและสีโทนร้อน คิดเป็นสัดส่วน 90:10 และจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ในบรรจุภัณฑ์ให้เรียบง่าย เข้าใจได้ง่าย โดยแบ่งการจัดวางข้อมูลเป็น 4 ด้าน อาทิ ด้านตราสัญลักษณ์ (Logo), ด้านข้อมูลประโยชน์จากชาและวิธีชงชา, ด้านบอกรสชาติของชา และด้านความเป็นมารวมถึงช่องทางการติดต่อ

4. กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงาน

1. รวบรวมวิเคราะห์และศึกษาหาข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวกับออกแบบอัตลักษณ์ ซึ่งประกอบไปด้วยแหล่งข้อมูลและรูปภาพจากเว็ปไซต์และเพจต่างๆ การศึกษาจากผลิตภัณฑ์ชาที่มีชื่อเสียง รวมไปถึงการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group Discussion) เพื่อพิจารณาข้อมูลที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบอัตลักษณ์ และตราสินค้า ทฤษฎีสีกับจิตวิทยา และการรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบ เพื่อทำการวิเคราะห์และกลั่นกรองข้อมูลที่สำคัญ และสอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ และสร้างสรรค์แบรนด์สินค้า

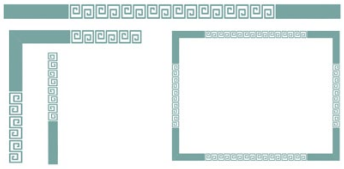
2. ดำเนินการออกแบบโดยการเขียนแบบและออกแบบตราสัญลักษณ์ และ ลวดลายกราฟิกด้วยโปรแกรม Illustrator และ Photoshop ในคอมพิวเตอร์ จำนวน 3 แบบที่แตกต่างกัน โดยประกอบไปด้วยตราสัญลักษณ์ ลวดลายกราฟิก และบรรจุภัณฑ์

3. ดำเนินคัดเลือกวัสดุในการผลิตบรรจุภัณฑ์ ประกอบด้วยเรื่องของระบบการพิมพ์ คุณสมบัติของกระดาษ และสติกเกอร์ โดยพิจารณาจากคุณภาพ ความคงทน และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมของบรรจุภัณฑ์ชั้นใน (Inner Package) รวมไปถึงการควบคุมเรื่องสีที่ต้องไปในทิศทางเดียวกันและความปลอดภัยในเรื่องของสารตกค้างจากพลาสติกบรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย (Individual Package)

4. ดำเนินการนำเสนอแบบร่างต่อผู้ประกอบการ เพื่อคัดเลือกแบบที่เหมาะสมที่สุดโดยพิจารณาจากลวดลาย, สีสันและความดึงดูดต่อกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำแบบสุดท้ายไปออกแบบต่อยอดและผลิตบรรจุภัณฑ์

5. ขั้นตอนการดำเนินงาน

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์ “แจ่ซัน (JASUN)”

ตารางวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบอัตลักษณ์แบรนด์ “แจ่ซัน (JASUN)”			
	หัวข้อ	ข้อมูล	การออกแบบ
1	การเลือกใช้ตัวอักษร (Fonts)	- ตัวอักษรบรรยาย DB Adman X Regular - ตัวอักษรพาดหัว LYF_Mulan Book	แบรนด์ แจ่ซัน แจ่ซัน
2	การเลือกใช้สี (Colors)	- โทนสีฟ้า ร้อยละ 45 - โทนสีเขียว ร้อยละ 45 - โทนสีเหลือง ร้อยละ 10	#C7E4E0 45% เป็นสีหลักในการออกแบบ สีเขียวมิ้น ให้ความรู้สึกสะอาดตา เป็นมิตรและเข้าถึงง่าย #7DAEB0 25% เป็นสีรองในการออกแบบ สีเขียวน้ำทะเล ใช้ตัดกับสีมิ้น โดยการใช้เน้นกรอบ เพื่อสร้าง Layer ให้มีมิติมากขึ้น #59997D 20% เป็นสีที่ใช้ออกแบบรวมกับสีเขียวมิ้นและสีเขียวน้ำทะเล โดยสีนี้จะผสมสีเหลืองเข้ามา เพื่อสร้างความสมดุลของสี #51212F 5% สีน้ำตาล เป็นสีที่เพิ่มเข้ามา ส่วนใหญ่ใช้เป็นสีของ Fonts เพื่อตัดกับพื้นหลังที่เป็นโทนสีเขียว #EDBD1D 5% สีเหลือง เป็นโทนร้อนที่เพิ่มเข้ามาเพื่อเบรคสีโทนเย็น เพื่อสร้างความสมดุลของสี ส่วนใหญ่ใช้เป็นสีตกแต่งเล็กน้อย
3	Mood and Tone Design		
4	การออกแบบลวดลายกราฟฟิก (Graphic Elements)		 ลวดลายกราฟฟิกเป็นลายขดใช้สื่อถึงความเป็นวัฒนธรรมชาวเวียดนาม โดยการออกแบบและตัดทอนให้มีความทันสมัยมากขึ้น และใช้สีพื้นขึ้นลายเป็นช่วงๆ เพื่อให้ดูไม่รกตาจนเกินไป การออกแบบลายพื้นหลัง (Background) โดยนำรูปร่าง (silhouette) ของใบชามาออกแบบการจัดวางเป็นพุ่ม
5	การออกแบบสัญลักษณ์ (Icons Design)		 สัญลักษณ์ของสโลแกน “ชาอารมณ์ดี สมุนไพรไทย - เวียดนาม” โดยออกแบบให้เป็น Icon รูปหน้ายิ้มและเพิ่มผมเป็นยอดของใบชา

การออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo Design)

ภาพที่ 3 การออกแบบตราสัญลักษณ์ และลวดลายกราฟิก แบบที่ 1

การออกแบบตราสัญลักษณ์ และลวดลายกราฟิก แบบที่ 1 มีแนวคิดที่จะสื่อถึงอัตลักษณ์ของชุมชนหมู่บ้านมิตรภาพไทย-เวียดนาม จังหวัดนครพนม (Thai - Vietnam Friendship Village, Nakhon Phanom Province) โดยนำซุ้มประตูอนุสรณ์สถานประธานโฮจิมินทร์ และธงชาติประเทศเวียดนาม มาลดทอนรายละเอียดและออกแบบการจัดวางในรูปแบบที่สามารถสื่อถึงการเป็นมิตร สามารถเข้าถึงได้ง่าย รวมถึงการใช้ตัวอักษรที่มีความโค้งมน ทำให้รู้สึกถึงความเป็นมิตร และไม่เคร่งขรึมมากเกินไป

ภาพที่ 4 การออกแบบตราสัญลักษณ์ และลวดลายกราฟิก แบบที่ 2

การออกแบบตราสัญลักษณ์ และลวดลายกราฟิก แบบที่ 2 มีแนวคิดที่จะสื่อถึงอัตลักษณ์ของชุมชนหมู่บ้านมิตรภาพไทย-เวียดนาม จังหวัดนครพนม (Thai - Vietnam Friendship Village, Nakhon Phanom Province) โดยนำซุ้มประตูอนุสรณ์สถานประธานโฮจิมินทร์ และธงชาติประเทศเวียดนาม มาลดทอนรายละเอียดและออกแบบการจัดวางในรูปแบบแนวนอน เล่นน้ำหนักสีให้มีความตื้นลึกหนาบางทำให้มีมิติมากขึ้น และเพิ่มความเป็นวัฒนธรรมชาวเวียดนามเข้ามาผสมผสาน โดยการออกแบบลวดลายขด ซึ่งเป็นลวดลายทางวัฒนธรรมของเวียดนาม นำมาออกแบบและตัดทอนให้มีความทันสมัยมากขึ้น และใช้สีพื้นขั้นลายเป็นบางช่วงๆ เพื่อให้ดูไม่รกตาจนเกินไป รวมถึงการใช้ตัวอักษรที่สื่อถึงวัฒนธรรมการใช้พู่กันของชาวเวียดนาม โดยงานออกแบบชิ้นนี้ จะดูมีความเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น มีความน่าเชื่อถือ และมีกลิ่นอายของวัฒนธรรมเวียดนามและจีนผสมผสานอย่างลงตัว

ภาพที่ 5 การออกแบบตราสัญลักษณ์ และลวดลายกราฟิก แบบที่ 3

การออกแบบตราสัญลักษณ์ และลวดลายกราฟิก แบบที่ 2 มีแนวคิดมีแนวคิดที่จะสื่อถึงอัตลักษณ์ของชุมชนหมู่บ้านมิตรภาพไทย-เวียดนาม จังหวัดนครพนม (Thai - Vietnam Friendship Village, Nakhon Phanom Province) โดยนำซุ้มประตูอนุสรณ์สถานประธานโฮจิมินทร์และธงชาติประเทศเวียดนาม มาลดทอนรายละเอียดและออกแบบการจัดวางในรูปแบบแนวตั้ง และเพิ่มน้ำหนักของสีให้มีมิติเพิ่มมากขึ้น และเพิ่มความเป็นวัฒนธรรมชาวเวียดนามเข้ามาผสมผสาน โดยการออกแบบลวดลายขด ซึ่งเป็นลวดลายทางวัฒนธรรมของเวียดนามและจีน นำมาออกแบบและตัดทอนให้มีความทันสมัยมากขึ้น และใช้สีพื้นขั้นลายเป็นบางช่วงๆ ทำให้เกิดจุดดึงดูดสายตาได้ รวมถึงการใช้ตัวอักษรที่สื่อถึงความทันสมัย และเรียบง่าย โดยงานออกแบบชิ้นนี้ จะมีความเรียบง่าย ทันสมัย และเน้นเรื่องอัตลักษณ์ของชุมชนหมู่บ้านมิตรภาพไทย-เวียดนาม

6. ผลการคัดเลือกพิจารณาจากผู้ประกอบการ สรุปดังนี้

ภาพที่ 6 สรุปแบบตราสัญลักษณ์ แบรนด์ “แจ่ซัน”

ภาพที่ 7 สรุปแบบบรรจุภัณฑ์ แบรนด์ “แจ่ซัน”

ภาพที่ 8 สรุปแบบบรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย (Individual Package)

ภาพที่ 9 สรุปแบบบรรจุภัณฑ์ชั้นใน (Inner Package)

7. สรุป

การออกแบบตราสัญลักษณ์ และลวดลายกราฟิกเพื่อสร้างอัตลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ชา แบรนด์ “แจ่ซัน” จังหวัดนครพนม มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบอัตลักษณ์ให้กับแบรนด์ “แจ่ซัน” หมู่บ้านมิตรภาพไทย - เวียดนาม จังหวัดนครพนม ผู้ออกแบบได้ออกแบบตราสัญลักษณ์, ลวดลายกราฟิก และบรรจุภัณฑ์ โดยการออกแบบผลงานในครั้งนี้ผู้ออกแบบได้มีการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group Discussion) ภายใต้แนวคิดการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design) ร่วมกับวิเคราะห์ข้อมูลและความเป็นมาของหมู่บ้านมิตรภาพไทย-เวียดนาม จังหวัดนครพนม (Thai - Vietnam Friendship Village, Nakhon Phanom Province) ซึ่งผลจากการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group Discussion) สรุปได้ว่าข้อมูลที่เป็นอัตลักษณ์ของหมู่บ้านไทย-เวียดนาม จังหวัดนครพนมคือ ซุ้มประตูอนุสรณ์สถานประธานโฮจิมินทร์และธงชาติเวียดนาม และนำไปออกแบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดกระแสนิยมในการออกแบบ (Design Trends) โดยใช้ลวดลายกราฟิกที่สื่อถึงวัฒนธรรมเวียดนาม คือ ลายขด โดยการออกแบบและตัดทอนให้มีความทันสมัยมากขึ้น และใช้สีพื้นขึ้นลายเป็นช่วงๆ เพื่อให้ดูไม่รกตาจนเกินไป และในส่วนของการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ได้เลือกใช้บรรจุภัณฑ์ทั้งหมด 2 รูปแบบ ดังนี้ (1) บรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย (Individual Package) โดยใช้เป็นวัสดุพลาสติกสำหรับบรรจุอาหารและทำการปิดผนึกด้วยวิธีซีลสุญญากาศ เพื่อป้องกันไม่ให้ถุงชาด้านในสัมผัสกับความชื้นจากอากาศด้านนอก และ(2) บรรจุภัณฑ์ชั้นใน (Inner Package) โดยเลือกใช้วัสดุเป็นกระดาษเพื่อให้ย่อยสลายได้ง่ายและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งด้านในจะมีสารดูดความชื้นเรียกว่า ซิลิกาเจล (Silica Gel) หรือ ซองควบคุมความชื้น ป้องกันความชื้นอีกชั้นหนึ่ง เพื่อความปลอดภัยสูงสุดของผู้บริโภค ซึ่งมีการออกแบบลวดลายพื้นหลัง (Background) โดยนำรูปร่าง (silhouette) ของใบชามาออกแบบการจัดวางเป็นพุ่ม คล้ายต้นชา นอกจากนี้ยังเลือกใช้สีที่สื่อถึงความเป็นธรรมชาติและความสดชื่น ได้แก่ สีเขียว และสีฟ้า ซึ่งมีสีโทนเย็นและสีโทนร้อน คิดเป็นสัดส่วน 90:10 และจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ในบรรจุภัณฑ์ให้

เรียบง่าย เข้าใจได้ง่าย โดยแบ่งการจัดวางข้อมูลเป็น 4 ด้าน อาทิ ด้านตราสัญลักษณ์ (Logo), ด้านข้อมูลประโยชน์จากชาและวิธีชงชา, ด้านบอกรสชาติของชา และด้านความเป็นมารวมถึงช่องทางการติดต่อ โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือนักท่องเที่ยว หรือผู้บริโภคที่นิยมการดื่มชาและรวมไปถึงกลุ่มคนรักสุขภาพ

8. ข้อเสนอแนะ

ในการออกแบบอัตลักษณ์เพื่อชุมชน ข้อมูลที่สามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ของชุมชนแบ่งเป็น 3 ประเด็นดังนี้ (1) ความเป็นมา (2) วัฒนธรรม และ(3) สถาปัตยกรรมในพื้นที่ ซึ่งนักออกแบบสามารถนำทั้ง 3 ประเด็นมาวิเคราะห์เพื่อค้นหาอัตลักษณ์ของชุมชนอื่นๆ ต่อไปได้

9. เอกสารอ้างอิง

มิยอง ซอง. (2563). *การออกแบบตราสัญลักษณ์ และบรรจุภัณฑ์ สำหรับวิสาหกิจชุมชนแปลงใหญ่ขนุน ตำบลหนองเหียง อำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี*. วิจัยจากเงินงบประมาณ ทุนอุดหนุนการผลิตผลงานสร้างสรรค์, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบรูพา.

ศิรินภา เซี่ยงหลิว. (2020). *ชาเขียว* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 13 กันยายน 2565, จาก: https://thaicam.go.th/wp-content/uploads/2020/08/ok-อนุมัติ-final-ชาเขียวววววว-ฟีเว่อร์.pdf

ส่วนกระจายเสียงต่างประเทศ วีโอวี5-สถานีวิทยุกระจายเสียงเวียดนาม. (2557). *ศัพท์เกี่ยวกับชาชนิดต่างๆ* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 13 กันยายน 2565, จาก: https://vovworld.vn/th-TH/ภาษาเวียดนามวันละนิด/ศัพท์เกี่ยวกับชาชนิดตางๆ-294691.vov

อุตสาหกรรมพัฒนามูลนิธิเพื่อสถาบันอาหาร. (2559). *ตลาดชาในประเทศไทย* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 13 กันยายน 2565, จาก: http://fic.nfi.or.th/MarketOverviewDomesticDetail.php?id=80.

Kobayashi Shigenobu. (1991). *Colorist.* Japan: Kodansha international.

การสร้างสรรค์การแสดงละครเวที เรื่อง LIVE มรณะ

CREATION OF A THEATRICAL PERFORMANCE "LIVE OF THE DEAD"

ศิรเมศร์ อัครภากุลเศรษฐ์

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: Sirameth.ak@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีเรื่อ Liveมรณะ ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์เรื่อง Pump Up the Volume (1990) เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมให้นักศึกษาสาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้การบริหารจัดการแสดง ขั้นตอนการสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีซึ่งประกอบไปด้วยขั้นตอนสำคัญ 9 ขั้นตอนและมีโอกาสลงมือปฏิบัติจริงร่วมกับศิลปินอาชีพ ผลปรากฏว่า นักศึกษาเกิดการความรู้ ความเข้าใจในการลงมือทำด้วยตัวเอง มีการปฏิสัมพันธ์กันเองภายในชั้นปีเดียวกันและระหว่างหว่างชั้นปี และยังมีการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การร่วมมือ และความคิดสร้างสรรค์จนบรรลุวัตถุประสงค์ได้

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์การแสดง การบริหารจัดการแสดง

ABSTRACT

The creation of a stage play called "Live of Death", adapted from the movie Pump Up the Volume (1990), is part of organizing activities for students in the acting communication department. Faculty of Communication Arts Sripatum University for students to learn to manage the show The process of creating a theatrical performance consists of 9 important steps and has the opportunity to practice with professional artists. Understanding how to do it yourself There is interaction within the same year and between grades and there is also analytical thinking, communication, collaboration and creativity to achieve objectives.

Keywords: Creative Show, Show Management

1. บทนำ

อริสโตเติล (Aristotle) ปราชญ์ยิ่งใหญ่ชาวกรีก ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการละครไว้ในหนังสือเรื่อง โพเอทติกส์ (Poetics) ได้แบ่งและลำดับความสำคัญของละครออกเป็น 6 ส่วน คือ โครงเรื่อง (plot) ตัวละคร และการวางลักษณะนิสัยตัวละคร (character and characterization) ความคิด หรือแก่นเรื่อง (thought) การใช้ภาษา (diction) เพลง (song) ภาพ (spectacle) ในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นการสรรค์สร้างและปรับรูปแบบ บทบาทหน้าที่ และโครงสร้างการจะเกิดการเปลี่ยนแปลงได้นั้นต้องมาจากการสร้างสิ่งที่ใหม่ ไม่เคยมีขึ้นมาก่อน และไม่เคยคาดหวังไว้ว่าจะเกิดขึ้นในอดีตส่วนการปรับเปลี่ยนนั้นเป็นการเปลี่ยนทางด้านความคิด มีรากฐานมาจากการเรียนรู้ ระบบของความคิดที่ลึกซึ้ง และเกิดการกระทำที่เนื่องมาจากความรู้นั้น (พรรัตน์ ดำรุง, 2557) ศิลปะ

ของการละคร เป็นศิลปะร่วม ที่รวมศิลปะหลายแขนงเข้าไว้ด้วยกัน นับตั้งแต่ศิลปะของการประพันธ์ การแสดง การกับการแสดง การออกแบบสร้างฉากและเครื่องแต่งกาย การออกแบบและจัดแสง ตลอดจนศิลปะด้านอื่นๆ อีกมาก ซึ่งอาจรวมถึงศิลปะของดนตรี การร่ายรำ หรือการเต้นรำ ฯลฯ ตามแต่ลักษณะและแนวการเสนอของละครเรื่องนั้นๆ (สดใส พันธุมโกมล, 2524) การแสดงประกอบด้วยงานหลายสาขา แต่ละสาขาจะมีบุคคลประจำทำหน้าที่ ในความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ให้การดำเนินการแต่ละส่วนลุล่วงประสบความสำเร็จไป พร้อมๆ กันอย่างดี ดังนั้นงานแต่ละสาขาล้วนมีความสำคัญที่จะทำให้การแสดงเป็นไป ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ ความเข้าใจกระบวนการทำงานและหน้าที่รับผิดชอบของแต่ละ สายงานจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับผู้จัดการการแสดง การแสดงจะประสบ ความสำเร็จได้ ขึ้นอยู่กับการจัดการตำแหน่งหน้าที่ของแต่ละฝ่ายให้ชัดเจน เพื่อให้การ ทำงานได้ประสานกันอย่างลงตัว ไม่ทับซ้อน ไม่สับสน (ฤทธิรงค์ จิวากานนท์, 2549) ดังนั้นกิจกรรมการสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีเรื่อง Liveมรณะ ที่จัดขึ้นสำหรับนักศึกษาสาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม จึงมีการผลักดันให้นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำหน้าที่ให้ครบตำแหน่งงานในการทำงานสร้างสรรค์การแสดงชิ้นนี้ให้มากที่สุด

บทความนี้มุ่งหมายที่จะนำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีเรื่อง Liveมรณะ เพื่อให้นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้การบริหารการจัดการแสดง กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีและมีโอกาสลงมือปฏิบัติจริง

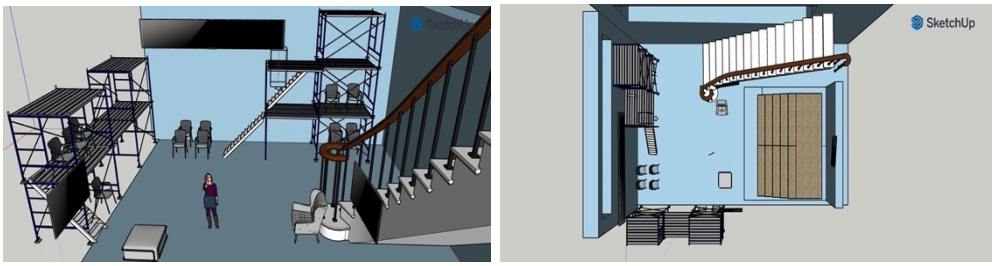
2. วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้การบริหารจัดการแสดง กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีและมีโอกาสลงมือปฏิบัติจริง

3. การเตรียมละครเวที

ศิลปะการละคร คือ ศิลปะที่เกิดขึ้นจาการนำภาพจากประสบการณ์และจินตนาการของมนุษย์มาผูกเป็นเรื่องและจัดเสนอในรูปของการแสดง โดยมีนักแสดงเป็นผู้สื่อความหมายและเรื่องราวต่อผู้ชม ศิลปะของการละคร เป็นศิลปะร่วม ที่รวมศิลปะหลายแขนงเข้าไว้ด้วยกัน นับตั้งแต่ศิลปะของการประพันธ์ การแสดง การกับการแสดง การออกแบบสร้างฉากและเครื่องแต่งกาย การออกแบบและจัดแสง ตลอดจนศิลปะด้านอื่นๆ อีกมาก ซึ่งอาจรวมถึงศิลปะของดนตรี การร่ายรำ หรือการเต้นรำ ฯลฯ ตามแต่ลักษณะและแนวการเสนอของละครเรื่องนั้น ๆ (สดใส พันธุมโกมล, 2524) ในการสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีเรื่องนี้นอกจากนักศึกษาจะมีโอกาสร่วมทำงานกับศิลปินอาชีพที่เป็นทั้งผู้เขียนบทและดัดแปลงบทละคร ยังมีผลงานบทละครเวที บทละครเพลง บทละครโทรทัศน์ บทภาพยนตร์ อีกทั้งยังเป็นผู้กำกับการแสดง มีผลงานเป็นที่ยอมรับทั้งในประเทศและต่างประเทศแล้ว นักศึกษายังมีโอกาสได้สร้างสรรค์บทละครเวทีที่เป็นต้นฉบับ(Original)โดยมีศิลปินอาชีพเป็นผู้ควบคุมดูแลและให้คำปรึกษา การเรียนรู้กระบวนการการบริหารจัดการแสดงละครเวที การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานตามหน้าที่ในกระบวนการผลิต กระบวนการผลิตสื่อที่ใช้ในการแสดง จนถึงเปิดการแสดงให้บุคคลภายในมหาวิทยาลัยศรีปทุมและบุคคลภายนอกทั่วไปได้ซื้อบัตรเข้ามาชมการแสดงละครเวทีเรื่องนี้ ซึ่งยังไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน โดยมีกระบวนการในการสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีเรื่อง Liveมรณะ ดังนี้

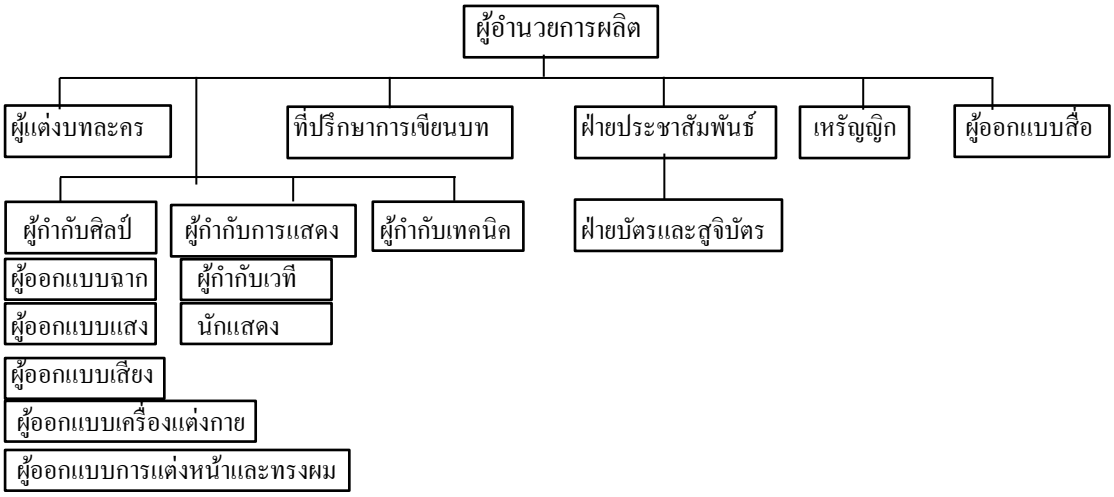
1) คิดโจทย์ปัญหาและแก้โจทย์ก่อนเริ่ม การสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีเรื่องนี้เพื่อให้นักศึกษาได้มีโอกาสลงมือทำจริงดังนั้น 1.1) สิ่งที่ต้องการคือ ผลิตการแสดงที่แตกต่างจากที่นักศึกษาเคยดู 1.2) ต้องการพื้นที่ที่สามารถรอบรับคนดูจำนวน 100 คนต่อรอบ เพื่อจำหน่อยบัตรเพื่อนำมาเป็นค่าใช้จ่ายในการผลิตงาน 1.3) พื้นที่โถงสาขาสื่อสารการแสดงรับคนดูได้น้อยทำให้ไม่คุ้มกับการลงทุน 1.4) ประชาสัมพันธ์ให้บุคคลภายนอกรู้ว่าสาขาสื่อสารการแสดง ม.ศรีปทุม กำลังจะมีการแสดงเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์การแสดงละครเวทีและสาขาสื่อสารการแสดง 1.5) ระยะเวลาในการทำงานสั้นจึงต้องวางแผนการทำงานอย่างรัดกุม เพื่อแก้ปัญหาเรื่องผลิตการแสดงที่แตกต่างจากที่นักศึกษาเคยดู พื้นที่ของโถงสาขา จำนวนคนดู 100 คนต่อรอบการแสดง รูปแบบพื้นที่การแสดงที่ตอบโจทย์และลงตัวที่สุดก็คือ Enviromental Theatre ซึ่งโรงละครที่กำหนดพื้นที่ขึ้นเป็นสถานที่ใดก็ได้ คงรักษาสภาพเดิมไว้ นักแสดงใช้พื้นที่การแสดงได้ตามสะดวก ผู้ชมไม่ถูกกำหนดที่นั่งตายตัว เหตุการณ์ดำเนินไปตามสคริปท์หลวมๆ เหตุการณ์มักเกิดขึ้นแบบสด ๆ มักต้องแก้ปัญหาเฉพาพหน้าด้วยความสามารถเป็นพิเศษ เป็นสถานที่แสดงที่นักแสดงและผู้ชมใช้พื้นที่ร่วมกันเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์อย่างมีความหมาย โดยการออกแบบพื้นที่คนดูและพื้นที่การแสดงใหม่ (กฤษรา วริศราภูริชา, 2557)



รูปภาพการออกแบบพื้นที่สำหรับผู้ชมการแสดงและพื้นที่การแสดง

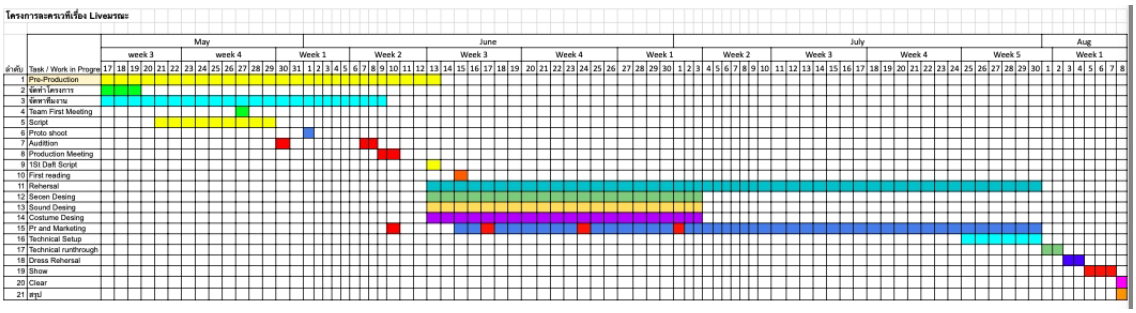
รูปภาพ การจัดพื้นที่ผู้ชมและพื้นที่ในการแสดงของการแสดงละครเวทีเรื่องLiveมรณะ

2) แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในการผลิตการแสดงละครเวที ในการบริหารการจัดการการแสดงมีตำแหน่งหน้าที่ที่ชัดเจนอยู่แล้ว จึงเปิดให้นักศึกษาเลือกหน้าที่การทำงานตามที่ตัวเองสนใจเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และต่อยอดได้เร็วในระยะเวลาที่จำกัดและทำให้นักศึกษาได้ทำในสิ่งที่ตัวเองสนใจ



ภาพแผนภูมิแสดงหน่วยงานสำหรับการแสดงละครเวทีเรื่อง Liveมรณะ

3) บริหารงาน จัดการ แข่งกับเวลา เนื่องจากกิจกรรมนี้มีระยะเวลา 2 เดือนเพราะจัดขึ้นในภาคเรียนฤดูร้อน ดังนั้นนักศึกษาจึงต้องมีการวางแผนการทำงานและดำเนินการตามแผนงาน



ภาพแผนการทำงานทั้งโครงการของการแสดงละครเวทีเรื่อง Liveมรณะ ร่าง1

4. กระบวนการดัดแปลงบทละคร

แนวทางการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์ไทยจากโครงเรื่องที่ถูกผลิตซ้ำสามารถใช้แนวคิดของการสร้างทวนซ้ำใหม่ (Re-Construction)เพื่อทำการสร้างความหมายใหม่ บริบทใหม่ และรูปแบบโครงสร้างที่มีความอิสระให้สามารถสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ที่หลากหลายจากโครงสร้างเรื่องเดิมที่มีความแข็งแรง มีความเข้าถึงผู้ชมได้อย่างร่วมสมัย เนื่องจากวิธีการคือแนวคิดที่นำวัตถุดิบที่ได้จากการรื้อโครงสร้าง (De-Construction) จากโครงสร้างที่มีความคุ้นเคยของผู้ชมอยู่แล้ว ซึ่งสามารถนำมาต่อยอดสร้างสรรค์ได้ทันที (แข มังกรวงษ์, 2560) วิธีการดัดแปลงจากภาพยนตร์มาเป็นบทการแสดงละครเวทีเรื่องนี้ จึงใช้วิธีรื้อสร้าง (Re-construction) โดยการเก็บเพียงโครงสร้างการเล่าเรื่องเอาไว้ ในกระบวนการดัดแปลงภาพยนตร์เป็นบทละครเวทีแบ่งลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่องออกเป็น 5 ขั้นตอน (อุมาพร มะโรณีย์, 2551) ดังนี้

ลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่อง Pumb up the Volum เทียบกับ โครงเรื่อง Liveมรณะ

ลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่อง	เนื้อหา Pump Up the Volume	เนื้อหา Live มรณะ
ขั้นเริ่มเรื่อง	เรื่องราวของหนุ่มเนิร์ดชื่อายมาร์ค ฮันเตอร์ ในโรงเรียนมัธยมปลายแห่งนึ่ง มักโดนเพื่อนๆ ในโรงเรียนกลั่นแกล้ง และเขาได้แอบชอบผู้หญิงเพื่อนร่วมห้องแต่เธอก็ไม่ได้สนใจ	เรื่องราวของเด็กหนุ่มชื่อแม๊ก เขาเป็นเด็กเนิร์ดเรียนเก่งที่สุดของระดับชั้นและเพื่อนๆ ไม่สนใจ
ขั้นพัฒนาเหตุการณ์	เมื่ออยู่บ้านเป็นดีเจจัดรายการเพลง โดยใช้ชื่อว่า ฮาร์ด แฮร์รี่ รายการนี้ได้รับความสนใจและเป็นที่นิยมในบรรดาเด็กวัยรุ่นของเมือง	แต่เมื่อเขากลับบ้านนั่งอยู่หน้าโต๊ะคอม เขาก็กลายเป็นหนุ่มฮอตปริศนานักจัดรายการผ่านทางทวิตเตอร์ชื่อมิกเซอร์ ขวัญใจวัยรุ่น เพราะรายการของเขา คือการพูดคุยสะท้อนปัญหาของวัยรุ่น ที่เจอแตกต่างกันออกไป
ขั้นภาวะวิกฤต	กระทั่งวันหนึ่งขณะที่ฮันเตอร์กำลังจัดการรายเขาให้คำปรึกษาจนเป็นเหตุให้มีเพื่อนในวัยเดียวกันที่เชื่อและฆ่าตัวตาย ในขณะเดียวกันผู้หญิงที่มาร์คชอบสังเหตุเห็นความผิดปกติของมาร์ค เธอแอบตามไปที่บ้านมาร์คและรู้ว่ามาร์คคือฮันเตอร์ในที่สุด ทั้งคู่ตกหลุดรักกัน เหตุการณ์ด้านของเด็กที่ฆ่าตัวตายตามคำแนะนำของฮันเตอร์ ครอบครัวของเด็กแจ้งความและตำรวจสืบจนรู้ว่าเป็นมาร์ค	แต่สุดท้ายการจัดรายการของเขากับทำให้เด็กหนุ่มคนนึงคิดสั้นจนฆ่าตัวตาย และนั้นก็กลายเป็นจุดเริ่ม ที่ทำให้เขาคิดจะจัดรายการเพื่อเปลี่ยนแปลง ความคิดของสังคมและเป็นกระจกเงาสะท้อนชีวิตของวัยรุ่นออกมาให้เห็นมากขึ้น จนสังคมเริ่มมีการสั่นสะเทือนและให้ความสนใจมากยิ่ง
ขั้นภาวะคลี่คลาย	มาร์คถูกตำรวจออกตามจับตัว เขากำลังหนีโดยความช่วยเหลือของเพื่อนหญิงที่เขาชอบ	ทำให้ตัวเขาเองก็ตกอยู่ในอันตรายที่จะโดนข้อหาการนำข้อมูลเท็จเข้าคอมพิวเตอร์
ขั้นยุติเรื่องราว	เขาก็มีความคิดที่จะจัดรายการครั้งสุดท้ายเพื่อปลุกระดมเด็กวัยรุ่นและในสุดก็ทำสำเร็จแต่ก็หนีไม่พ้นตำรวจในที่สุด	ในที่สุดเขาก็ไม่สามารถชนะตำรวจได้ แต่สิ่งที่เขาทำมาตลอด ไม่มีอะไรสูญเปล่า ความคิดถูกเพื่อนๆเปลี่ยนไป และเกิดมิกซ์เซอร์คนใหม่ขึ้นมา

หลังจากที่ได้โครงสร้างการเล่าเรื่องแล้วจึงปรับเวลาในเรื่องจาก พ.ศ. 2533 เป็น พ.ศ. 2563 เพื่อให้เข้ากับยุคสมัย เปลี่ยนชื่อตัวละคร คำพูด ความหลากหลายทางเพศ สภาพแวดล้อมทางสังคม วัฒนธรรม เลือกเหตุการณ์และสถานะการณ์ให้เหมาะสมกับเรื่องโดยมีศิลปินผู้เชียวชาญให้คำแนะนำตลอดทั้งกระบวนการ

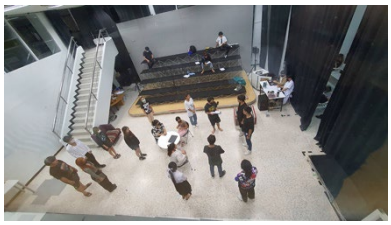
ตารางเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงจากภาพยนตร์สู่บทละครเวที

สิ่งที่เปลี่ยนแปลงไป	ภาพยนตร์เรื่อง Pump Up the Volume	การแสดงละครเวทีเรื่อง Liveมรณะ
ช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในเรื่อง	ค.ศ. 1990 / พ.ศ. 2533	ค.ศ. 2020 / พ.ศ. 2563
อุปกรณ์ที่ตัวละครเอกใช้ในการกระจายเสียง	วิทยุสื่อสารระยะไกล	โทรศัพท์เคลื่อนที่
เทคโนโลยีที่ใช้ในเรื่อง	สัญญาณวิทยุ	สัญญาณดิจิทัล
แอฟลิเคชันที่ตัวละครใช้	ไม่มี	Twiiter (Space)
ชื่อตัวละครเอกในเรื่อง	Mark Hunter Nora De Niro Marla Hunter Brian Hunter Paige Woodward Principal Loretta Creswood Jaime Mazz Mazzilli Joey David Deaver, guidance counselor	แม็ก/mixxer แนตตี้ ดิ๊ว ต้า เหมย บูม แก้ว ส้ม ซูซี่ ผอ.เกษม
สถานที่ในเรื่อง	เมืองอาริโซน่า	ปริมณฑลใกล้เมืองหลวง
ต้นเหตุของปัญหา	พูดถึงปัญหาเฉพาะของตัวละครหลัก	พูดถึงปัญหาครอบครัวของตัวละครหลักและตัวละครรายล้อมซึ่งส่งผลต่อเรื่อง
ความหลากหลายทางเพศ	ไม่มีการพูดถึง	มีความหลากหลายทางเพศ
วัฒนธรรมและความเชื่อ	วัฒนธรรมตะวันตก	รวมวัฒนธรรมและความเชื่อ
วิธีการตามจับตัวละครเอก	ดักสัญญาณวิทยุ	IP Address ในการหาที่ตั้ง

5. กระบวนการซ้อมละครเวที

กระบวนการซ้อมการแสดงละครเวทีเรื่อง Liveมรณะ มีศิลปินอาชีพควบคุม ดูแล คอยให้คำแนะนำตลอดทุกกระบวนการซึ่งทำให้นักแสดงและทีมงานรู้ถึงการทำงานที่เข้มงวดถึงจะได้งานที่มีคุณภาพ ประกอบไปด้วย 9 ขั้นตอน คือ 1) การอ่านบทพร้อมกันของนักแสดง(First Reading, ReadingRehearsals) ขั้นตอนนี้ถือเป็นการอ่านบทครั้งแรกที่มีทั้งทีมงานและนักแสดงทั้งหมดที่ร่วมกันผลิตการแสดงละครเวทีเรื่องนี้ มีการกำหนดให้ผู้กำกับเวทีเป็นผู้อ่านบทกำหนดภาพบทเวที หรือ บทกำกับเวที (stage directions) เพื่อให้ทีมงานและนักแสดงเห็นภาพและเข้าใจไปทิศทางเดียวกัน ให้นักแสดงเป็นผู้อ่านบทสนทนา โดยมีผู้กำกับการแสดงจะอธิบายเพิ่มเติม อาทิ รูปแบบของการแสดง ทิศทางในการแสดง ซึ่งจะทำให้ทีมงานนำสร้างสรรค์งานในฝ่ายของตนเองและนักแสดงเข้าใจวิธีการแสดงของเรื่องนี้เพิ่มขึ้น 2) การซ้อมที่ต้องใช้พื้นที่ที่มีขนาดเท่ากับเวทีจริง (Blocking Rehearsals) ขั้นตอนนี้ทีมงานจะมีการตีเส้นบอกพื้นที่ใกล้เคียงกับพื้นที่การแสดงจริงมากที่สุด อีกทั้งเป็นการกำหนดพื้นที่และสถานที่หรือฉากที่จะเกิดขึ้นในเรื่องว่าพื้นที่แต่ล่ะส่วนจะใช้งานอะไรและใช้งานเมื่อไร เพื่อให้นักแสดงใช้จิตนาการและเคลื่อนไหวในพื้นที่ใกล้เคียงกับพื้นที่การแสดงจริงให้มากที่สุด 3) การซ้อมเพื่อพัฒนาอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร เข้าใจในตัวละคร ความสัมพันธ์ของตัวละคร และหาแรงจูงใจเหตุผลของการกระทำของตัวละคร (Characterization and Motivation Rehearsals) ขั้นตอนนี้ผู้กำกับจะคอยแนะนำนักแสดงและนักแสดงจะค้นหา

บุคคลิก หาแรงจูงใจในการถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละครที่จะเกิดขึ้นในเรื่องนี้ได้อย่างสมบูรณ์ 4) การซ้อมรายละเอียดกิจธุระของตัวละคร (Business Rehearsals หรือ Developing Rehearsals) ขั้นตอนนี้ผู้กำกับจะให้โจทย์กับนักแสดงและนักแสดงจะทดลองหากิจวัตรหรือกิจกรรมที่ต้องทำในฉาก เพื่อให้เกิดการกระทำเกิดความน่าสนใจและช่วยในการจดจำบทและทิศทางการเคลื่อนไหวของนักแสดง 5) การซ้อมเพื่อท่องจำบทและการดำเนินเรื่อง (Memory Rehearsals) ขั้นตอนนี้เป็นการซ้อมเพื่อให้นักแสดงจดจำ หาความหมายในแต่ละประโยค บางครั้งอาจนักแสดงอาจใช้กิจกรรมที่ต้องทำในฉากนั้นๆ เพื่อช่วยในการจำบทอีกด้วย 6) การซ้อมทั้งเรื่องเรียงฉากต่อฉากโดยไม่มีการขัดจังหวะ(Running Rehearsals) ขั้นตอนนี้จะซ้อมทั้งเรื่องเรียงต่อไปทุกฉากและซ้อมผู้กำกับเวทีและนักแสดงที่เกี่ยวข้องจัดการกับอุปกรณ์ประกอบในฉากนั้น 7) การซ้อมขัดเกลา เก็บรายละเอียดในฉาก อุปกรณ์การแสดง และสภาพแวดล้อมจริง(Polishing Rehearsals) ในขั้นตอนนี้ถือเป็นการเก็บรายละเอียดเกือบทั้งหมดของการแสดงก่อนที่จะเข้าสู่ขั้นตอนการซ้อมกับเทคนิค 8) การซ้อมเทคนิคในการแสดง (Technical Rehearsals) ขั้นตอนนี้จะเป็นการซ้อมคิวต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในการแสดงทั้งหมด ซึ่งจะผู้กำกับเวทีและทีงานเฉพาะฝ่ายเทคนิค โดยไม่จำเป็นต้องมีนักแสดงแสดงร่วมอยู่ด้วย 9) การซ้อมใหญ่เหมือนจริงทุกประการ (Dress Rehearsals) ขั้นตอนนี้เป็นการซ้อมเสมือนเปิดการแสดงจริง ดังนั้นทีมงานและนักแสดงทุกฝ่ายจะต้องเตรียมตัวและตรวจเช็คความพร้อมก่อนเริ่มการซ้อมครั้งนี้ กระบวนการซ้อมมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าการแสดงในรอบจริง พรรัตน์ ดำรุง (2557) ระบุว่า การทำละครในการศึกษานั้นมิได้เน้นผลผลิตละครแต่เน้นการพัฒนาผู้เรียนผ่านกิจกรรมละครที่จะสร้างความเข้าใจและการปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มเมื่อร่วมทำกิจกรรมกัน ดังนั้นกระบวนการซ้อมการสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีเรื่อง Liveมรณะ จึงเป็นส่วนสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความร่วมมือในการทำงานเป็นทีม ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และเรียนรู้ในการตัวเองในการทำงานร่วมกัน



ภาพซ้อมการแสดงละครเวทีเรื่อง Live มรณะ

7. สรุปผลการสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีเรื่อง Live มรณะ

กิจกรรมการสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีเรื่อง Liveมรณะซึ่งเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้นักศึกษาสาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม เพื่อให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริง และมีโอกาสได้ทำงานร่วมกับศิลปินอาชีพ นักศึกษาเกิดการความรู้ ความเข้าใจในการลงมือทำด้วยตัวเองและมีการปฏิสัมพันธ์กันเองภายในชั้นปีเดียวกันและระหว่างหว่างชั้นปี มีการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การร่วมมือ และความคิดสร้างสรรค์ นักศึกษาสามารถบริหารจัดการสร้างสรรค์การแสดงละคเวทีเรื่องี้ได้ตั้งแต่ การบริการจัดการการแสดง การสร้างสรรค์บทละครเวทีจากภาพยนต์ มีการจัดการพื้นที่การแสดงได้อย่างเรียบร้อย นักศึกษาสามารถใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีการวางแผนการจัดการการซ้อม การประชาสัมพันธ์ การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ในสื่อสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ทำให้มีบุคคลภายนอกซื้อบัตรเข้าชมการแสดง

8. ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอเรื่องระยะเวลาในการดำเนินงาน หลังจากเหตุการณ์การแพร่ระบาดโควิด – 19 ทำให้ทีมงานและนักแสดงศึกษาและเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์มาตลอด ทำให้การสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีเรื่อง Live มรณะเกิดขึ้นในระยะเวลาสองเดือนตั้งแต่การสร้างสรรค์บทจนถึงเปิดการแสดง แบ่งเป็น 3 ส่วนคือ

1. สร้างสรรค์บทละคร มีเวลาเพียง 2 อาทิตย์ก่อนการออดิชั่นทำให้บทละครที่ได้มายังขาดเหตุผลของบทและเป็นครั้งแรกในการสร้างสรรค์บทละครเวทีซึ่งดัดแปลงจากภาพยนตร์ หากมีเวลามากขึ้นจะช่วยให้ทีมเขียนบทสามารถพัฒนาบทละครได้สมบูรณ์มากขึ้นก่อนการคัดเลือกนักแสดง และลดการปรับบทระหว่างการซ้อมลงได้

2. ช่วงการซ้อมการแสดงละครเวที เนื่องบทละครที่ได้มายังไม่สมบูรณ์และต้องซ้อมไปปรับแก้ไป ส่งผลให้นักแสดงซึ่งขาดประสบการณ์ในการแสดงบนเวทีจริงและต้องใช้เวลาในการตีความและทำการบ้านของนักแสดง

3. การบริหารการจัดการ นักศึกษาสามารถทำการจัดการได้แม้จะมีอาจารย์และศิลปินอาชีพให้คำแนะนำหากถ้ามีเวลามากขึ้นเชื่อว่าจะสามารถพัฒนาและต่อยอดทักษะด้านนนี้ได้ดีขึ้น

2) ข้อเสนอแนะในการดำเนินงานครั้งต่อไป เนื่องจากบทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้การสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีสำหรับนักศึกษา เพื่อให้นักศึกษาเกิดการความรู้ ความเข้าใจในการลงมือทำด้วยตัวเองและมีการปฏิสัมพันธ์กันเองภายในชั้นปีเดียวกันและระหว่างหว่างชั้นปี และเพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้ขั้นตอนการสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีเพื่อรู้เท่าทันสื่อและมีโอกาสลงมือปฏิบัติจริงทำงานร่วมกับศิลปินอาชีพ ในการดำเนินงานครั้งต่อไปอาจต้องเพิ่มระยะเวลาให้มากขึ้นเพื่อให้นักศึกษามีการพัฒนาต่อยอดได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

9. เอกสารอ้างอิง

กฤษรา (ซูไรมาน) วริศราภูริชา. (2557). *การจัดฉากเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

แข มังกรวงษ์. (2560). *แนวทางการสร้างสรรค์ละคร โทรทัศน์ไทยที่ผลิตซ้ำโครงเรื่องเดิม*. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 24(1), 121-130.

พรรัตน์ ดำรุง. (2557). *ละครประยุกต์ การใช้ละครเพื่อการพัฒนา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สดใส พันธุมโกมล. (2524). *ศิลปะการละครเบื้องต้น 1-2 ตอนที่ 1 ศ031 ศ032*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ฤทธิรงค์ จิวากานนท์. (2549). *เอกสารประกอบการสอน รายวิชา 2208511 การบริการจัดการแสดง(Production Management)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อุมาพร มะโรณีย์. (2551). *สัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละคร โทรทัศน์และนวนิยาย*. นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน. จุฬาลงกรณ์มหาวทิยาลัย.

การเรียนรู้พื้นฐานการแสดงเบื้องต้นด้วยกิจกรรมการแสดง โดยผ่านเครื่องมือหลากหลายในการสื่อสาร

LEARNING THE BASICS OF ACTING FROM THE WORKSHOP DEVISED PERFORMANCE

อาจารย์บุณฑริกา มั่งคั่ง

สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: boontarika.ma@spu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความเรื่องการเรียนรู้พื้นฐานการแสดงเบื้องต้นด้วยกิจกรรมการแสดงโดยผ่านเครื่องมือหลากหลายในการสื่อสาร เป็นกิจกรรม ที่จัดให้สำหรับแกนนำเยาวชน และเจ้าหน้าที่ ที่มีอายุระหว่าง 18-35 ปี จากเครือข่ายทั้ง 3 ภาคี ได้แก่ มูลนิธิเด็กเยาวชนและครอบครัว เครือข่ายเยาวชนลดปัจจัยเสี่ยง และเครือข่ายพัฒนาคุณภาพชีวิต การศึกษาการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม มีขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็นทั้งหมด 3 ช่วง คือ 1. ช่วงการเตรียมจัดกิจกรรม (Pre Production) 2. ช่วงการจัดกิจกรรม (Production) กิจกรรมที่เลือกใช้สอนเป็นกิจกรรมเบื้องต้นทางการแสดง ได้แก่ กิจกรรมเครื่องมือของนักแสดง กิจกรรมตระหนักรู้ และกิจกรรมหลักละคร 3 องก์ 3. ช่วงหลังจัดกิจกรรม (Post Production) ผลการศึกษาพบว่า 1.กิจกรรมกิจกรรมการแสดงโดย ผ่านเครื่องมือหลากหลายในการสื่อสาร ได้ให้ความรู้พื้นฐานด้านการแสดงเบื้องต้น เป็นกิจกรรมที่จะฝึก ความพร้อมด้านการแสดง ด้วยการเสริมสร้างร่างกาย (body) และจิตใจ (mind) ให้พร้อมไปด้วยกันทั้งหมด 2. การฝึกฝนกำหนดลมหายใจ สร้างสมาธิสร้างความเชื่อมั่น ทำให้เกิดการสมาธิด้านการแสดง 3. การสร้างความเชื่อ การรู้จักตนเอง ร่างกาย (body) และจิตใจ (mind) เพื่อสร้างความไว้ใจในตนเอง เพราะนักแสดงต้อง สร้างความเชื่อมั่นในการสร้างสรรค์ผลงาน การแสดงให้แก่ผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจและเกิด ความรู้สึกคล้อยตาม 4. การฝึก Three acts structure ฝึกให้เข้าใจองค์ประกอบของละคร ในส่วนของโครงเรื่อง คือการลำดับเรื่อง มีช่วงต้น กลาง และจบ ผู้เรียนจึงได้รับการฝึกที่คิดงานได้อย่างรวดเร็ว จับประเด็นได้ และมีเนื้อเรื่องครบถ้วน

คำสำคัญ: การแสดงเบื้องต้น กิจกรรมการแสดง โครงเรื่อง

ABSTRACT

Educational articles to learn the basics of acting through the workshop Devised Performance. An Activity organized for youth leaders and officers in Non-profit organization, Quality of Life Non-profit organization and Child youth2020 Community organization. The study of learning through activities is divided into 3 phases: 1. Pre-production, 2. Activity which is activity prefer a basic acting activity such as Actor's tool, Awareness and Three acts structure, 3. Post-production, results. The study found 1. Acting workshop activity "Devised Performance" provides knowledge of the basics of communicating with oneself to be both happiness

and unhappiness of oneself. By knowing and opening yourself up 2. Breathing exercises that create concentration, "Devised Performance" build confidence and strength in the mind. Cause theatrical confidence in an action 3. Building beliefs self-awareness body and mind to build trust because actors have to build confidence in creating performances for the audience. 4. A process of three acts structure in the part of Plot including beginning middle and end. Take student can think fast and get to a whole point completely.

Keyword: Basic Acting, Acting Activity, Plot

1. บทนำ

สสส.จัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ พ.ศ. 2544 มีหน้าที่หลักในการสนับสนุนขบวนการสร้างเสริมสุขภาพในประเทศไทยทำงานสนับสนุนและร่วมมือกับหน่วยงานและภาคีเครือข่ายต่างๆ ทั้งภาครัฐภาคเอกชนภาคประชาสังคมมหาวิทยาลัยและชุมชนท้องถิ่นผ่านยุทธศาสตร์ไตรพลังที่ประกอบด้วยพลังปัญญาพลังสังคมและพลังนโยบายทำงานสอดประสานร่วมกันขับเคลื่อนขบวนการ สร้างเสริมสุขภาพให้ทุกคนในสังคมไทยมีสุขภาพดี ครบทั้ง 4 ด้านได้แก่กายจิตปัญญาและสังคม รณรงค์และขับเคลื่อนเพื่อลดผลกระทบจากปัจจัยเสี่ยง (พนัน เหล้า อุบัติเหตุ บุหรี่ ยาเสพติด)

ทั้งนี้ได้มี 3 ภาคี ที่ได้รับการสนับสนุนจากสสส อันได้แก่ 1. เครือข่ายเด็กเยาวชนและครอบครัว ที่เป็นองค์กรเพื่อปกป้องเด็กและเยาวชนจากปัจจัยเสี่ยงทางสังคม และการจัดการศึกษา 2. เครือข่ายเยาวชนลดปัจจัยเสี่ยง เป็นเครือข่ายที่รณรงค์และขับเคลื่อนเพื่อลดผลกระทบจากปัจจัยเสี่ยง (พนัน เหล้า อุบัติเหตุ บุหรี่ ยาเสพติด) 3. เครือข่ายยพัฒนาคุณภาพชีวิต เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต ของคนในสังคมที่ดีขึ้น โดยทั้ง 3 ภาคีได้ร่วมกันทำงานกับ เยาวชนด้านปัจจัยเสี่ยงทางสังคม เหล้า บุหรี่ การพนัน และอุบัติเหตุทางถนน จัดกิจกรรมรณรงณ์และประชาสัมพันธ์ในพื้นที่ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ราชการ โรงเรียน หรืองานแถลงข่าวเรื่องสุขภาพต่างๆของสสส โดยในการจัดงาน แต่ละครั้งจะต้องมีการจัดกิจกรรมขึ้น เพื่อกระตุ้น และทำให้การส่งข้อมูลข่าวสารประชาสัมพันธ์ เตือนเรื่องพิษภัยต่างๆ ไม่เป็นเพียงข้อมูลเพียงอย่างเดียว แต่สามารถทำเป็นภาพและเล่าเรื่องได้ ให้เป็นที่น่าสนใจในเวลาอันรวดเร็ว ดังนั้นเครือข่ายทั้ง 3 ภาคีจึงได้เลือกวิธีการนำเสนอในรูปแบบของละคร โดยให้ใช้เวลานำเสนอสั้นๆไม่เกิน 10 นาที โดยละครต้องมีเนื้อเรื่องที่ครบถ้วนคือมีช่วงต้น กลาง และจบ อีกทั้งยังต้องสนุก สามารถกระแทกใจผู้ชม และได้ข้อคิด เพื่อดึงดูดให้ผู้ชม และสื่อมวลชนสนใจ สามารถเข้าใจได้อย่างง่ายดายในเวลาอันรวดเร็ว ตลอดจนสื่อมวลชนยังนำไปเป็นข่าวเพื่อประชาสัมพันธ์ ให้ประชาชนได้อีกด้วย

ดังนั้นทั้ง 3 ภาคีจึงได้จัดให้มีกิจกรรมการเรียนการสอนชื่อ "กิจกรรมการแสดงโดยผ่านเครื่องมือหลากหลายในการสื่อสาร" แกนนำเยาวชน และเจ้าหน้าที่ขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้พื้นฐานการแสดงเพื่อที่จะสามารถเล่นละครได้ เป็นตัวละครต่างๆได้ อีกทั้งยังสามารถนำหลักเบื้องต้นของการแสดงนี้นำไปสร้างสรรค์ละครโดยผ่านเครื่องมือหลากหลายในการสื่อสารได้ เช่นจัดทำการแสดงสดตามพื้นที่ต่างๆ หรือผ่านทางแอปพลิเคชันติ๊กตอก เป็นต้น โดยได้ติดต่อให้อาจารย์บุณฑริกา มั่งคั่งเป็นผู้สอน ซึ่งอาจารย์บุณฑริกาต้องออกแบบการเรียนการสอนใหม่ทั้งหมด เพราะการจัดกิจกรรมครั้งนี้มีเวลาจำกัดเพียงแค่ 4 ชั่วโมง และผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ที่ไม่เคยผ่านการเรียนการแสดงมาก่อน อีกทั้งยังมีวัยที่แตกต่างกัน ดังนั้นผู้ศึกษาจึงต้องทำให้ผู้เรียนเปิดใจกับการแสดง สามารถเข้าใจหลักของการแสดง และสามารถสร้างสรรค์ ละครได้ในเวลาอันจำกัด

เพื่อให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ละคร และนำไปใช้ในการเล่นละครสั้นโดยผ่านเครื่องมือหลากหลายในการสื่อสารได้ในอนาคต

2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาเรียนรู้การเรียนการแสดงเบื้องต้นของแกนนำเยาวชน และเจ้าหน้าที่ด้วยกิจกรรมการแสดงโดยผ่านเครื่องมือหลากหลายในการสื่อสาร

3. ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาได้มุ่งเน้นในเรื่องของการให้แกนนำเยาวชน และเจ้าหน้าที่ได้รู้จัก และเข้าใจหลักเบื้องต้นของศิลปะการแสดง รวมถึงนำหลักและกระบวนการของศิลปะการแสดง เข้ามาช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความเป็นมนุษย์ รู้จักการใช้ชีวิตได้อีกด้วย ในการนี้ ผู้ศึกษาจึงได้ศึกษา ทฤษฎี และแนวคิดต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสร้างบทเรียนและกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสม ทฤษฎีและแนวคิดที่ผู้ศึกษานำมาประกอบการศึกษามีดังต่อไปนี้

แนวคิดของอริสโตเติลเรื่ององค์ประกอบของละคร

อริสโตเติล ปราชญ์ชาวกรีก กล่าวว่าละครประกอบด้วยองค์ประกอบ 6 ส่วน โดยเรียงลำดับตามความสำคัญดังนี้ คือ โครงเรื่อง (Plot) ตัวละคร (Character) ความคิด (Thought) ภาษา (Diction) เพลง (Song) และภาพ (Spectacle) ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดเรื่องโครงเรื่อง ตัวละคร และความคิดของละครมาที่อริสโตเติลตั้งเป็นข้อสังเกตไว้ มาใช้เป็นหลัก อธิบายได้ดังนี้

บทละครจะเสนอเรื่องราวออกมาในรูปแบบของการกระทำ ไม่ใช่การบรรยาย หรือการเล่าเรื่องที่ได้เกิดขึ้นไปแล้ว กล่าวอย่างง่ายๆก็คือละครจะแสดงให้เห็นว่า ใคร ทำอะไร กับใคร ในรูปของบุรุษที่ 1 และบุรุษที่ 2 โดยที่เหตุการณ์นั้นกำลังเกิดขึ้นในปัจจุบันต่อหน้าผู้ชม เพราะละครแสดงให้เห็นเรื่องราวที่กำลังดำเนินอยู่ แม้ว่าเรื่องราวในละครจะเป็นการเล่าเหตุการณ์ที่ผ่านไปแล้ว หรือเหตุการณ์สมมุติ แต่ขณะเมื่อละครกำลังดำเนินอยู่ เราจะรู้สึกว่าเหตุการณ์นั้นกำลังเกิดขึ้นอยู่ในปัจจุบันจริงๆ

การกระทำในละคร (Dramatic Action) เกิดจากความขัดแย้ง (Conflict) หากไม่มีความขัดแย้งก็จะไม่มีละคร เกิดขึ้นเลย เพราะละครไม่ใช่การนำเสนอภาพของสถานการณ์ที่เป็นอยู่ แต่การนำเสนอเรื่องราวของ มนุษย์ซึ่งกระทำการอยู่ (man in action) ความขัดแย้งในละครอาจเป็นความขัดแย้งภายนอก ซึ่งหมายถึง ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครด้วยกัน ระหว่างตัวละครกับสังคม ระหว่างคนกลุ่มหนึ่งกับคนกลุ่มหนึ่ง ระหว่างตัวละครกับโชคชะตา หรือความขัดแย้งภายในซึ่งหมายถึงความขัดแย้งที่อยู่ในใจของตัวละครเอง ความขัดแย้งจะทำให้ตัวละครต้องต้องพยายามหาทางแก้ปัญหาหรือฝ่าอุปสรรคที่เข้ามาขวางทาง หรืออาจต้องเลือกทางเดินสายใหม่ซึ่งมีผลเปลี่ยนแปลงชีวิตของตัวละครไปจากเมื่อตอนเริ่มเรื่อง การกระทำของตัวละครในละครเกิดเนื่องมาจากความต้องการหรือจุดมุ่งหมายของตัวละคร (objective) ในละครเรื่องหนึ่งๆ เราจะมุ่งพิจารณาการกระทำของตัวละครหลัก ในฐานะที่เป็นผู้ดำเนินเรื่อง (protagonist) ส่วนตัวละครที่เข้ามาปะทะ หรือกระทำการสวนทางกับตัวละครหลักนั้นเรียกว่า ตัวละครฝ่ายตรงข้าม (antagonist)

วิธีการง่ายๆ ที่จะมองโครงเรื่องของละครอาจใช้การตั้งคำถามว่า ใคร ทำอะไร กับใคร ทำอย่างไร และได้รับผล อย่างไร หรือ ใครต้องการอะไรทำอะไรต่อความต้องการนั้นๆและผลของการกระทำนั้นในที่สุดแล้วเป็นอย่างไร

ละครประยุกต์ หรือ Applied Theatre

คำว่า "ละครประยุกต์" กลายเป็นคำศัพท์เกิดใหม่ และเริ่มมีนักวิชาการด้านศิลปะการละคร ใช้คำคำนี้เพิ่มมากขึ้น ผู้ที่ผลักดันและพยายามสร้างคำนิยาม คำจำกัดความ และพยายามสร้างพื้นที่ในทางวิชาการ สำหรับ Applied Theatre หรือแปลเป็นไทยว่าแบบตรงตัว ก็คือ "ละครประยุกต์" ผู้สร้างศัพท์ และนิยามศัพท์คำนี้ขึ้นมาได้แก่ ดร.ฟิลิป เทเลอร์ มีการใช้คำว่า "ละครประยุกต์" เพิ่มมากขึ้น และบางครั้งคำนี้ ครอบคลุมลักษณะของละครนอกกรอบ หรือละครที่ไม่เป็นตามแบบฉบับ ที่จริงแล้วละครประยุกต์น่าจะเป็นเพียง วิธีการของการนำละครไปใช้ในกิจการ กิจกรรมที่แตกต่างไปจากละครตามแบบฉบับ และอาจเป็นคำที่รวมพวก รวมกลุ่มกิจกรรมละครที่มีจุดมุ่งหมายที่หลากหลาย และรูปแบบที่แตกต่างเหล่านี้ไว้ในลิ้นชักเดียวกัน

Helen Nicholson(2000) ได้กล่าวถึงความหมายของ ละครประยุกต์หรือ Applied Theatre เอาไว้ว่าเป็น

คำศัพท์จัดหมวดหมู่เรื่องของการนำศิลปะการละครไปประยุกต์ใช้ เพื่อจุดประสงค์อื่นๆ อันนอกเหนือไปจากการให้ความบันเทิงเพียงอย่างเดียว แม้จะเป็นคำศัพท์ที่ใหม่ แต่ก็ครอบคลุมถึงวิธีการนำศิลปะการละครไปใช้นอกกรอบละครตามแบบฉบับ ละครประยุกต์จึงเป็นที่นิยมแพร่หลายมากขึ้นเรื่อยๆ และมักถูกนำไปใช้เพื่อการพัฒนาบุคคล ชุมนุมและสังคมในแต่ละด้านยกตัวอย่างเช่น การนำละครไปประยุกต์ใช้เพื่อการพัฒนา ผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรมในโรงเรียน ละครในคุก ละครเพื่อการรณรงค์สุขภาพ ละครบำบัดด้านจิตวิทยา และละครเพื่อการศึกษา เป็นต้น โดยผู้เขียนได้นำหลักการการแสดง และละครประยุกต์ดังกล่าวเข้ามา เพื่อศึกษาและหาแนวทางที่จะเชื่อมโยงให้ศิลปะการแสดงสามารถเป็นประโยชน์และถูกนำไปใช้ในอาชีพนี้ได้

ผู้ศึกษาเลือกทฤษฎีละครประยุกต์มาใช้ในครั้งนี้ ผู้ศึกษาเล็งเห็นแล้วว่ากิจกรรมในครั้งนี้ไม่เน้นที่ตัวผู้เรียน ต้องเล่นละครได้เป็นหลัก แต่เน้นที่ผู้เรียนจะได้รู้จักตนเองมากขึ้น อีกทั้งได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ เพื่อการอยู่ร่วมกัน ได้ในอนาคตอีกด้วย

แนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของละครกับชีวิตมนุษย์

การศึกษาศิลปะการละครเกี่ยวข้องกับเยาวชนอย่างไร หนังสือเรียนศิลปะการละครเบื้องต้น 1-2 ตอนที่ 1 (เรื่องเดิม: 7-9) อธิบายว่าการศึกษาวิชาศิลปะการละคร คือการศึกษาให้เข้าใจชีวิตมนุษย์ ปฏิกิริยาที่มนุษย์ มีต่อสภาพแวดล้อม ปัญหาเฉพาะหน้า ธรรมชาติ กฎเกณฑ์ทางสังคม ตลอดจนมนุษย์ด้วยกัน ซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจตนเอง และผู้อื่น การมีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดีควรเป็นผลที่ได้รับจากวิชาศิลปะการละคร เพราะการศึกษาวิชานี้คือการค้นหาความจริง หลักปรัชญาและแนวทางชีวิตที่เห็นได้จากการแสดงออก ของมนุษย์ทุกยุคทุกสมัยในรูปของ" ละคร

การศึกษาวิชาศิลปะการละคร ถ้าทำได้อย่างถูกต้องก็น่าจะเกิดประโยชน์อย่างมากสำหรับเยาวชน ซึ่งอยู่ในวัยที่พัฒนาความคิดอ่าน รสนิยม จิตใจ และความรู้ความสามารถในด้านต่างๆ การอ่านบทละคร ถ้าจะอ่านให้เข้าใจลึกซึ้ง ผู้อ่านต้องขวนขวายหาความรู้ ความเข้าใจทางด้านประวัติศาสตร์ ปรัชญา สังคม ภาษาและวรรณคดี มิฉะนั้นความเข้าใจจะอยู่ในวงแคบ หรืออาจอ่านละครบางเรื่องไม่เข้าใจเลย ในขณะเดียวกันบทละครสมัยต่างๆ จะสะท้อนแนวโน้มของความคิด ความเชื่อ และรสนิยมของสมัยนั้นๆ ซึ่งเมื่ออ่านบทละครของสมัยใด ก็ย่อมช่วยให้เข้าใจปฏิกิริยาของมนุษย์ที่มีต่อสังคมและสภาพแวดล้อม ของสมัยนั้น ดังนั้นผู้อ่านจึงสามารถหาความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ ปรัชญา และสังคมจากบทละครได้ ศิลปะในด้านการแสดงก็เช่นเดียวกัน ถ้าได้รับการฝึกฝนอย่างถูกวิธี ก็จะเป็นประโยชน์แก่เยาวชน ทั้งทางตรงและทางอ้อม คือนอกจากจะเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนรู้จักการแสดงออก การพูด การวางตัวในที่ชุมชนอย่างถูกต้องแล้ว ศิลปะของการแสดงยังส่งเสริมความสามารถ และจินตนาการในทางสร้างสรรค์ ตลอดจนความสนใจในมนุษย์ และธรรมชาติแวดล้อม ทำให้

สามารถเข้าใจ และปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้ ซึ่งจะช่วยให้เยาวชนเป็นผู้ที่มีมนุษยสัมพันธ์อันดี สตานิสลาฟสกี (Stanislavsky) ผู้เขียนตำราว่าด้วยการแสดงที่สำคัญกล่าวว่า ครูที่ดีที่สุดของการแสดงก็คือชีวิตและธรรมชาติของมนุษย์ ในการฝึกหัดนักแสดงของเขา สตานิสลาฟสกีไม่ยอมให้ผู้ใดเลียนแบบนักแสดงอื่นไม่ว่าจะเก่งกาจแค่ไหน เขาใช้วิธีสอนให้นักเรียนการแสดงรู้จักสังเกตธรรมชาติของมนุษย์ในความเป็นจริง และนำเอาความรู้ที่ได้รับมาใช้ในการแสดง แทนที่จะตกแต่งกิริยา ตีสีหน้า ยกมือยกไม้ตามแบบฉบับละครเก่า ฉะนั้น เมื่อนักแสดงต้องการแสดงบทใด ก็จะต้องศึกษาค้นคว้าให้เข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงนิสัย อารมณ์ จิตใจ รสนิยม และปฏิกิริยาตอบโต้ของตัวละครที่มีต่อเหตุการณ์ และสภาพแวดล้อมที่บทละครกำหนดให้ การ"ตีบทแตก" หรือเข้าใจบทที่จะแสดงอย่างดีว่าตนเป็นใคร มีความต้องการอะไรบ้าง มีนิสัยอย่างไร การศึกษาระดับใด รสนิยมอย่างไร มีความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆทั้งที่ปรากฏและไม่ปรากฏตัวบทเวทีอย่างไรบ้างนั้น ก็คือความสามารถที่จะสวมวิญญาณของตัวละครในเรื่องสามารถ"เอาใจเขามาใส่ใจเรา" ได้ ซึ่งนอกจากจะนำไปสู่การแสดงที่สมจริง และเป็นธรรมชาติแล้ว ยังฝึกให้นักแสดงคนนั้นเกิดอุปนิสัย ที่พยายามเข้าใจผู้อื่น ค้นหาเหตุผลของการกระทำ และไม่ตัดสิน หรือประณามใครอย่างรวดเร็ว โดยใช้ตนเองเป็นบรรทัดฐาน ลักษณะนิสัยเช่นนี้จะช่วยทำให้เยาวชนเป็นผู้มีใจกว้าง เห็นใจผู้อื่น มีเหตุมีผล และมีความสนใจที่จะแสวงหาความจริงเกี่ยวกับมนุษย์และชีวิต ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต และการคบหาสมาคมกับผู้อื่นเป็นอัน

เนื่องจากกิจกรรมครั้งนี้เน้นหลักไปที่การสามารถคิดและจัดทำการการแสดงให้ผู้ชมได้ตะหนักถึงความเสี่ยงของการพนัน และยาเสพติดในชีวิตประจำวัน ดังนั้นแนวคิดนี้จึงตอบโจทย์ของการทำกิจกรรมนี้ เพราะจะทำให้ผู้เรียนรู้จักการวางตัวละครเ ข้าใจการสื่อสาร การเปิดใจ การสร้างสรรค์ละคร ตลอดจนสามารถแสดงละครได้

4. การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการแสดงด้วยผ่านเครื่องมือหลากหลายในการสื่อสาร แกนนำเยาวชนและเจ้าหน้าที่

4.1 กิจกรรมการแสดงโดยผ่านเครื่องมือหลากหลายในการสื่อสาร แกนนำเยาวชน และเจ้าหน้าที่เป็นกิจกรรมที่จัดให้สำหรับแกนนำเยาวชน และเจ้าหน้าที่ ที่มีอายุระหว่าง 18-35 ปี จาก จากเครือข่ายทั้ง 3 ภาคี ได้แก่ มูลนิธิเด็กเยาวชนและครอบครัว เครือข่ายเยาวชนลดปัจจัยเสี่ยง และเครือข่ายพัฒนาคุณภาพชีวิต เมื่อวันศุกร์ที่ 9 สิงหาคม 2565 เวลา 10.00 - 14.00 น. โดยผู้ศึกษาได้ ศึกษาเรียนรู้การเรียนการแสดงเบื้องต้นของแกนนำเยาวชน และเจ้าหน้าที่ตั้งแต่เริ่มต้นตั้งแต่การเตรียมงาน โดย กิจกรรมการแสดงโดยผ่านเครื่องมือหลากหลายในการสื่อสาร แบ่งขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็นทั้งหมด 3 ช่วง ดังต่อไปนี้

4.1.1 ช่วงการเตรียมจัดกิจกรรม (Pre Production)

4.1.2 ช่วงการจัดกิจกรรม (Production)

4.1.3 ช่วงหลังจัดกิจกรรม (Post Production)

4.1.1 ช่วงการเตรียมจัดกิจกรรม (Pre Production)

มูลนิธิเด็กเยาวชนและครอบครัว เครือข่ายเยาวชนลดปัจจัยเสี่ยง และเครือข่ายพัฒนาคุณภาพชีวิต ได้จัดกิจกรรมการแสดงภายใต้ชื่อกิจกรรมการแสดงโดยผ่านเครื่องมือหลากหลายในการสื่อสาร แกนนำเยาวชนและเจ้าหน้าที่ เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ เพิ่มทักษะการแสดง การสื่อสารอารมณ์ความรู้สึก การฝึกสมาธิ เสริมสร้างความมั่นใจตนเอง และสามารถนำเสนอละครเพื่อสื่อประเด็นปัญหาของสังคมได้ โดยมีแกนนำเยาวชนและเจ้าหน้าที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน 16 คน และมีนักศึกษาทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยสอน 2 คน ดำเนินการสอนโดยอาจารย์บุณฑริกา มั่งคั่ง โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมเตรียมการแต่งกายในชุดที่สวมใส่สบาย

4.1.2 ช่วงการจัดกิจกรรม (Production)

ผู้ศึกษาเริ่มต้นด้วยการแนะนำตนเอง และทีมงานกับผู้เรียนทั้งหมดเพื่อเป็นจุดเริ่มต้นให้ผู้เรียนเปิดใจมากขึ้น รู้สึกคุ้นเคยมากขึ้น หลังจากนั้นผู้ศึกษาจึงอธิบายว่าการแสดงนั้นสิ่งสำคัญคือเครื่องมือของนักแสดง อันได้แก่ 1.ร่างกาย(body) และจิตใจ(mind) 2.องค์ประกอบของละคร ได้แก่โครงเรื่อง ที่ต้องมีตอนต้น กลาง จบ ซึ่งเป็นขั้นพื้นฐานสำหรับนักแสดง และประกอบด้วย 7 กิจกรรม ดังนี้

1. กิจกรรมเรียนรู้เรื่องเครื่องมือของการแสดงโดยเริ่มต้นที่ร่างกาย โดยใช้กิจกรรม ยืนอย่างมีพลังวิธีการคือ ให้ผู้เรียนทุกคน ยืนที่พื้นให้เต็มทั้งเท้า และขยายเท้าให้ขนานกับหัวไหล่ เป็นการยืนให้มั่นคง หลังจากนั้นปล่อยมือสบายๆข้างลำตัว ให้สายตามองตรงไปข้างหน้า และให้รู้สึกว่าตนเองพร้อมที่พุ่งไปข้างหน้าเสมอ ฝึกเพื่อให้รู้จักร่างกายตัวเอง สร้างสมดุลให้ร่างกาย ให้ร่างกายมั่นคง และพร้อมที่จะพุ่งไปข้างหน้าเสมอ

2. วิ่งแตะ 4 ด้าน วิธีการคือให้ผู้เรียน วิ่งไปแตะกำแพงทั้ง 4 ด้านที่อยู่ในห้องในเวลาที่กำหนด และลดเวลาลงไปเรื่อย ๆ หลังจากนั้นผู้ศึกษาจึงได้เพิ่มโจทย์ให้ผู้เรียนจับคู่แล้ววิ่งด้วยกัน จนไปถึงจับเป็นกลุ่มและวิ่งด้วยกัน เพื่อผู้เรียนได้เรียนรู้พลังของตัวเอง ได้อบอุ่นร่างกาย ได้ฝึกประสาทการรับฟัง ให้ร่างกายได้กระปรี้กระเปร่า และฝึกให้ทำงานเป็นทีมในที่สุด

3. Relaxation เป็นทำจิตใจของตนเองให้ว่าง โดยให้นอนหลับตาให้มีสมาธิอยู่กับตนเอง กำหนดหายใจเข้าให้นับหนึ่ง หายใจออกให้นับสอง โดยนับเลขไปจนถึงสามสิบ พร้อมคุยกับร่างกาย ทุกส่วนของเราว่าทำงานเป็นอย่างไรบ้าง อวัยวะต่างๆ มีความสามัคคีกันมากน้อยเพียงใด การใช้ร่างกาย ในแต่ละส่วนเป็นอย่างไรบ้างร่างกายในแต่วันหรือบางวันมีอาการเจ็บปวดตรงโน้นตรงนี้อยู่ใช่หรือไม่คุยกับร่างกายว่าร่างกายที่อยู่กับเราดังนั้นเราจะอยู่อย่างไรกับร่างกายของเราให้ยาวที่สุด เราอยากบอกอะไรกับร่างกาย เช่น ขอโทษร่างกาย ขอบคุณร่างกาย จากนั้นให้ฟังว่าร่างกายตอบกลับมาอย่างไร พร้อมกับยกมือขวาวางไว้ที่หน้าอก เพื่อรับรู้ถึงลมหายใจที่เต้นอยู่ โดยรู้สึกว่าเราดูแลหัวใจเราดีแค่ไหน เคยได้กลับมาคุยกับหัวใจ ของตนเองบ้างไหมเพื่อเป็นการให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายเปิดใจและมีโอกาสได้คุยกับตัวเอง

4. เดิน 5 level โดยให้ผู้เรียนเดินในระดับความเร็วและช้าทั้งหมด 5 ระดับ เพื่อเรียนรู้ร่างกายและสามารถแยกพลังงานของตนเองได้

5. Awareness วิธีการคือให้ผู้เรียนฟังเสียงปรบมือของผู้นำ ถ้าปรบ 1 ครั้งให้หยุดนิ่งอย่างมีคุณภาพ ถ้าปรบมือ 2 ครั้งให้กลับหลังหัน ถ้าปรบมือ 3 ครั้งให้กระโดด 1 ครั้ง ถ้าปรบมือ 4 ครั้งให้ลงไปนอนแล้วขี่จักยาน 3 ครั้ง เพื่อเพิ่มความตระหนักรู้ในการแสดงสำหรับนักแสดงมากยิ่งขึ้น

6. Three acts structure เรียนรู้หลักละคร 3 องก์เพื่อการสร้างสรรค์และทำละครในระยะเวลาอันสั้นได้จริง โดยกิจกรรมชื่อ 3 ภาพ วิธีการคือ ให้ผู้เรียนอยู่ในสถานที่ที่ผู้นำกำหนด ซึ่งผู้นำได้คัดเลือกสถานที่ที่เป็นจุดเริ่มต้นที่จำให้เกิดปัจจัยเสี่ยงได้ โดยเริ่มภาพแรก โดยให้ผู้เรียนทำอะไรกิจกรรมบางอย่างในสถานที่นั้นๆ ภาพที่สอง ให้เกิดเหตุการณ์ผิดปกติบางอย่าง ในภาพแรกนั้น และภาพที่ 3 ให้เป็นเหตุการณ์ที่คลี่คลาย จากภาพที่สอง โดยทุกภาพจะเกิดขึ้นจากความคิด อย่างฉับพลันเนื่องจากผู้นำกำหนดเวลาให้ทำแต่ละภาพ เพื่อฝึกให้ผู้เรียนคิดงานละครได้อย่างรวดเร็ว ง่ายและเข้าใจได้

7. สร้างสรรค์ละคร โดยเป็นการต่อยอดจากกิจกรรมที่แล้ว วิธีการคือให้นำทั้ง 3 ภาพที่นำเสนอไปแล้วนั้น มาร้อยเรียงรวมกันให้เป็นละครพูด 1 เรื่อง ให้ได้ เพื่อฝึกการระดมสมองเพื่อสร้างสรรค์งานละครและ สามารทำละครได้

4.1.3 ช่วงหลังจัดกิจกรรม (Post-Production)

การประเมินผลด้วยการสร้างสรรค์งานหลังจากที่ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมกิจกรรมการแสดงโดยผ่าน เครื่องมือ หลากหลายในการสื่อสาร แกนนำเยาวชน และเจ้าหน้าที่ ผลการดำเนินงานพบว่า

ด้านความรู้ที่ได้รับ

1. การจัดการเรียนการสอนผ่านกิจกรรม นี้สามารถทำให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ละครสั้นเองได้ในระยะเวลาสั้น

2. ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้เข้าใจเกี่ยวกับหลักการแสดงเบื้องต้นนั่นก็คือเรื่องสมาธิ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการแสดง

3. ทำให้ผู้เรียนเข้าใจ และรู้จักกับเครื่องมือของนักแสดง

ด้านผู้สอน

1. อาจารย์ผู้สอนได้วางแผนและค้นพบแบบฝึกหัดทางการแสดงที่เหมาะสม 2.อาจารย์ผู้สอนสามารนำแผนการสอนนี้ไปใช้ในหลักสูตรเร่งด่วนได้ในครั้งต่อไป

4.2 ผลการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรม

เมื่อผู้ศึกษาได้ทำการสอนจนเสร็จเรียบร้อยแล้วนั้น สิ่งที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้จากการจัดกิจกรรมมีดังนี้

4.2.1 การสอนกิจกรรมการแสดงในครั้งนี้สามารถให้ความรู้พื้นฐานด้านการแสดงเบื้องต้นได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นกิจกรรมที่ฝึกความพร้อมด้านการแสดงจากพื้นฐาน ด้วยการเสริมสร้างร่างกาย (body) และจิตใจ (mind) ให้พร้อมรับบทบาททุกการแสดงไปด้วยกัน โดยเริ่มต้นจากตัวเอง ถึงแม้ว่าการตอบรับของผู้เรียนแต่ละคนจะไม่เท่ากัน เนื่องด้วยความแตกต่างด้านความแข็งแรงของร่างกาย หรือการเติบโตมาในครอบครัวที่แตกต่างกัน แต่ก็สามารถเป็นจุดเริ่มต้นให้ผู้เรียนได้เข้าใจการแสดงโดยเริ่มต้นจากตัวเองได้มากยิ่งขึ้น

4.2.2 การฝึกฝนกำหนดลมหายใจสร้างสมาธิ สร้างความเชื่อมั่นในการสื่อสารได้มากขึ้น ถึงแม้ว่าผู้เรียนในครั้งนี้จะมีความสนิทสนมกัน จนอาจทำให้แบบฝึกหัดที่จะสร้างสมาธิจะเกิดขึ้นได้ยาก แต่ผลที่เกิดขึ้นคือ เมื่อมีคนในกลุ่มเริ่มมีสมาธิขึ้นมา และผู้ศึกษาได้พูดนำให้คนที่เหลืออย่าหยุดที่จะทำสมาธิ ผลก็คือทุกคนสามารถมีสมาธิได้ดีกว่าที่คาดไว้ และทำให้การฝึกสมาธิในครั้งนี้เป็นไปด้วยดี

4.2.3 การสร้างความเชื่อ การรู้จักตนเอง ร่างกาย (body) และจิตใจ (mind) เพื่อสร้างความไว้ใจในตนเอง เพราะนักแสดงต้องสร้างความเชื่อมั่นในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงให้แก่ผู้ชมเพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจและเกิด ความรู้สึกคล้อยตาม เกิดความเชื่อว่า ผู้แสดงได้รู้สึกหรือได้กระทำเหตุการณ์เหล่านั้นจริงๆ เช่น การแสดงความเจ็บปวด ผู้แสดงละครต้องถ่ายทอดให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่าผู้แสดงเจ็บปวดจริงๆ โดยถ่ายทอดความ เจ็บปวดผ่านการกระทำ สีหน้า สายตา และการเคลื่อนไหว โดยกิจกรรมช่วงนี้ถือว่าเป็นอีกช่วงหนึ่งที่มีความยากที่ผู้เรียนจะเชื่อมั่นได้เต็มที่ เพราะด้วยเวลาที่จำกัดของกิจกรรม และบางเหตุการณ์ที่ผู้เรียนไม่ได้มีประสบการณ์จริงจึงทำให้เกิดความเชื่อได้ยาก ผู้ศึกษาจึงจำเป็นที่ต้องยกตัวอย่างให้เห็นภาพมากขึ้น อีกทั้งยังต้องให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำซ้ำหลายๆครั้งเพื่อจะได้เชื่อในสถานการณ์มากยิ่งขึ้น

4.2.4 การฝึก Three acts structure ฝึกให้เข้าใจองค์ประกอบของละคร ในส่วนของโครงเรื่อง คือการลำดับเรื่อง มีช่วงต้น กลาง และจบ เป็นส่วนสำคัญที่สุดที่ขาดไม่ได้เลยในการจัดกิจกรรมครั้งนี้ เนื่องด้วยการทำ การแสดงตามวัตถุประสงค์ของงานนี้คือ ต้องเป็นละครที่สั้นแต่สามารถสื่อสารข้อความได้จนครบ เพื่อให้ผู้ชมสนุก กระทบใจ ได้ข้อคิด และสามารถนำไปเป็นสื่อบอกต่อได้อีกด้วย ผู้เรียนจึงได้รับการฝึก ที่คิดงานได้

อย่างรวดเร็ว จับประเด็นได้ และมีเนื้อเรื่องครบถ้วน ในส่วนนี้ผู้เรียนมีไหวพริบที่ดีและสามารถคิดงานละครได้ สนุก รู้เรื่อง และได้แง่คิดอีกด้วย

5. สรุป

การจัดการเรียนการสอน กิจกรรมการแสดงโดยผ่านเครื่องมือหลากหลายในการสื่อสาร แกนนำเยาวชนและเจ้าหน้าที่ ของภาคี 3 เครือข่าย อันได้แก่มูลนิธิเด็กเยาวชนและครอบครัว เครือข่ายเยาวชนลดปัจจัยเสี่ยง และเครือข่ายพัฒนาคุณภาพชีวิต เป็นการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ความรู้พื้นฐานทางด้านการแสดง โดยนำกิจกรรมการแสดงมาใช้เพื่อให้เห็นถึงเครื่องมือของนักแสดง ร่างกาย (body) และจิตใจ (mind) รวมถึง องค์ประกอบของละคร Three acts structure หลัก 3 องก์ เพื่อฝึกความพร้อมทางด้านการแสดง ด้วยการมีสมาธิ การฝึกจิตใจด้วยตนเอง การฝึกหลักละคร 3 องก์ เพื่อสามารถไปสู่การเรียนรู้บทบาทของตัวละคร และสร้างสรรค์ละครได้ ซึ่งเป็นขั้นพื้นฐานสำหรับนักแสดง ผลการศึกษาพบว่า

5.2.1 กิจกรรมการแสดงที่ได้ออกแบบมาสามารถ ให้ความรู้พื้นฐานด้านการสื่อสารกับตัวเอง ทั้งทางร่างกาย และจิตใจได้เป็นอย่างดี

5.2.2 การฝึกฝนกำหนดลมหายใจสามารถสร้างสมาธิ สร้างความเชื่อมั่น ทำให้เกิดการสื่อสารด้านการแสดงละครที่สมจริงมากยิ่งขึ้น

5.2.3 การรู้จักตนเองทั้งทางร่างกาย(body) และจิตใจ(mind) มีไว้เพื่อสร้างความไว้ใจและเชื่อมั่นให้กับตนเองในการสามารถสร้างสรรค์งานละครได้

5.2.4 กิจกรรม Three acts Structure หลักละคร 3 องก์ สามารถสร้างสรรค์ละครในประเด็นที่องค์กรต้องการได้

6. ข้อเสนอแนะ

6.1 ควรมีการจัดกิจกรรมฝึกฝนการแสดงละครเพิ่มเติมอีก และให้มีระยะเวลาของการเรียนการสอนที่มากขึ้น โดยในครั้งต่อไปให้เน้นในเรื่องของจินตนาการ, ความเชื่อ, การเทียบเคียง และการวิเคราะห์ตัวละครเพื่อให้การแสดงมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น6

6.2 ด้านการสังเกตอากัปกิริยา ต้องใส่ใจ และสังเกตอารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะผู้เรียนบางคนที่มีสายตาที่ต่อต้าน หรือมีสายตาและการแสดงออกถึงความไม่เข้าใจในบทเรียน

7. เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2524). *ศิลปะการละครเบื้องต้น1-2 ตอนที่ 1.* กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.

เครือข่ายพัฒนาคุณภาพชีวิต.ค้นเมื่อ 27 กันยายน 2565, จาก: https://web.facebook.com/life599/

เครือข่ายเยาวชนลดปัจจัยเสี่ยง. ค้นเมื่อ 27 กันยายน 2565, จาก:

https://web.facebook.com/%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%82%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%80%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%8A%E0%B8%99%E0%B8%A5%E0%B8%94%E0%B8%9B%E0%B8%B1%E0%B8%88%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%A2%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%A2%E0%B8%87-103908868002532/

นพมาส แววหงส์. (2556). *ปริทัศน์ศิลปการละคร*. กรุงเทพมหานคร: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรรัตน์ ดำรุง. *เอกสารประกอบการสอน –การประยุกต์ใช้ละคร เพื่อการพัฒนา*.

มูลนิธิเด็ก เยาวชนและครอบครัว. ค้นเมื่อ 27 กันยายน 2565, จาก: https://web.facebook.com/child.youth2020/about/?ref=page_internal

Helen Nicholson. (2000). *Teaching Drama.* Continuum International Publishing Group.

Stanislavski. (1963). *Constantin. An Actor's Handbook.* New York: Theatre Arts Books.

เว็บตูน : เรื่องเล่าเพื่อความบันเทิงรูปแบบใหม่ในวัฒนธรรมจานด่วน

WEBTOON : NEW GENRE FOR STORY ENTERTAINMENT IN SNACK CULTURE

นับทอง ทองใบ

มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: nubthong.th@spu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการใช้งาน และกลวิธีการสื่อสารเนื้อหาของเว็บตูน ผู้ให้บริการอ่านการ์ตูนออนไลน์จากเกาหลี ที่สามารถสร้างแพลตฟอร์มคอนเทนต์เพื่อความบันเทิงรูปแบบใหม่ และกำลังนิยมไปทั่วโลกรวมทั้งไทย โดยเว็บตูนมีลักษณะการอ่านที่ต่างจากการ์ตูนเล่มแบบเก่า คือ เล่าเรื่องตามลำดับจากบนลงล่าง ไม่มีกรอบ เป็นภาพสี เพื่อรองรับการอ่านช่วงเวลาสั้นๆ ผ่านสมาร์ตโฟน และยังเป็นสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ภาพเคลื่อนไหวเช่นแฟลชแอนิเมชัน มีเสียงดนตรีประกอบบางช่วงเหมือนชมภาพยนตร์สั้น ด้านเนื้อหามีแนวเรื่องที่หลากหลาย และมีตัวละครที่มีจุดร่วมกันคือกลุ่มคนขี้แพ้ในวัยเรียนและวัยทำงาน สิ่งสำคัญคือ เว็บตูนมีพื้นที่โต้ตอบระหว่างผู้อ่านกับครีเอเตอร์ได้ทันทีในท้ายตอนเพื่อสร้างวัฒนธรรมแฟนที่แข็งแรงจนทำให้เกิดการกระตุ้นให้นักอ่านกลายเป็นครีเอเตอร์สร้างเรื่องราวสดใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งช่วยต่อยอดข้ามสื่อ ไปสร้างคอนเทนต์บันเทิงรูปแบบอื่นเช่น ซีรีส์ ภาพยนตร์ เกม ทำให้เว็บตูนกลายเป็นซอฟต์พาวเวอร์ที่สร้างรายได้มหาศาลเสริมพลังให้กับคลื่นวัฒนธรรมเกาหลี

คำสำคัญ: เว็บตูน, วัฒนธรรมจานด่วน, ดิจิทัลคอนเทนต์, คลื่นวัฒนธรรมเกาหลี, การเล่าเรื่อง

ABSTRACT

This article aims to study the form of practice and strategies of content communication for Webtoon: the digital comic reading provider from Korea, creating a content platform for the new genre of entertainment, gaining more popularity around the world including Thailand. The distinctive features of Webtoon unlike the old style comic books are the format 's vertical scroll, full-colored and no frame, in order to serve the smartphone readers in a short period of time, as well as providing the multimedia using motion graphics or music like watching short films. In addition, Webtoon offers various contents but in the same time , mostly has the common point of loser in either school or working age character. More importantly, Webtoon provides an open communication area for simultaneous response between readers and creators after the episode end to build up so strong relationship of fandom culture that even motivate readers to become creators. This is helpful for continual fresh story creation to build on transmedia generating other forms of entertaining contents such as TV series, movie, game and etc., Consequently, Webtoon has become a soft power providing large revenue to reinforce K-Wave.

Keywords: Webtoon, Snack Culture, Digital Content, Korean Wave, Storytelling

1. บทนำ

ในขณะที่ญี่ปุ่น มีวัฒนธรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนจากมังงะ (manga) ที่ได้รับความนิยมจนดัดแปลงสู่อนิเมะ ซีรีส์ (anime series) และภาพยนตร์ กลายเป็นฐานของซอฟต์พาวเวอร์ (soft power) สำคัญที่สร้างรายได้ให้แก่ประเทศ แต่ในปัจจุบันที่คนอ่านหนังสือการ์ตูนแบบกระดาษน้อยลง เพราะหันมาอ่านผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาโดยเฉพาะสมาร์ตโฟนกันมากขึ้น จึงเกิดแพลตฟอร์มสื่อใหม่สำหรับนักอ่านการ์ตูนออนไลน์อย่าง “เว็บตูน” (webtoon) ที่กลายมาเป็นจุดเริ่มของวัฒนธรรมการอ่านการ์ตูนทางสื่อดิจิทัลรูปแบบใหม่ของโลก ซึ่งในประเทศไทยนับเป็นตลาดส่งออกของเว็บตูนที่ใหญ่ที่สุดในโลกอันดับที่ 4 รองจากญี่ปุ่น จีน และอเมริกาเหนือ ในปี 2020 ตลาดเว็บตูนของเกาหลีมีปริมาณมากกว่า 1 ล้านล้านวอนเป็นครั้งแรก มีผู้สร้างเนื้อหาราว 7,000 ราย และคาดว่าตลาดเว็บตูนยังเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยเฉลี่ยปีละ 11% (Kanokjun,2565)

LINE WEBTOON (ไลน์ เว็บตูน) เป็นบริษัทแรกที่เปิดตัวแพลตฟอร์มอ่านการ์ตูนออนไลน์เมื่อปี 2004 ดำเนินการโดย Naver บริษัทยักษ์ใหญ่ด้านธุรกิจออนไลน์ของเกาหลีใต้ และผู้ให้บริการเว็บท่า (web portal) หรือเว็บที่รวบรวมลิงก์เว็บไซต์ต่างๆ เพื่อให้บริการเครื่องมือค้นหา ก่อนขยายไปต่างประเทศในปี 2014 รวมทั้งประเทศไทย ปัจจุบันเป็นผู้นำในธุรกิจคอนเทนต์การ์ตูนดิจิทัลของโลก โดย LINE WEBTOON ให้บริการอ่านการ์ตูนและนิยายผ่านระบบออนไลน์ที่มียอดผู้ชมประจำเดือนทั่วโลกกว่า 82 ล้านคน ในไทยมีผู้ใช้งานถึง 16.8 ล้านคน คิดเป็นกลุ่ม Gen Z (อายุ 13-24 ปี) มากที่สุดถึงร้อยละ 62 ที่น่าสนใจคือการใช้ระยะเวลาอ่านเฉลี่ยต่อคนต่อวันสูงมากกว่า 100 นาที (Positioning, 2565) ปัจจุบัน LINE WEBTOON มีนักเขียน หรือที่เรียกกันว่าครีเอเตอร์เผยแพร่ผลงานแล้วมากกว่า 77,047 เรื่อง โดยไม่ได้มีแค่เรื่องแปลจากเกาหลีใต้เท่านั้น แต่มีครีเอเตอร์ไทยจำนวนไม่น้อยที่สร้าง original content จนได้รับการยอมรับทั้งในและต่างประเทศ เช่น พีรพัชร เลขกุล จากเรื่อง ‘คุณแม่วัยใส’ ที่มียอดผู้อ่านถึง 235 ล้านวิว และได้รับการแปลเป็นภาษาเกาหลี ญี่ปุ่น และอีกหลายภาษา รวมถึงต่อยอดไปสร้างเป็นซีรีส์ (ธนิตา หงส์สุวงศ์, 2563: 2) และจากข้อมูลเว็บไซต์ทางการของ LINE WEBTOON (สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2565) พบว่ามีผลงานของครีเอเตอร์ไทยถึง 8 เรื่องที่ได้รับความนิยมจนถูกคัดเลือกให้แปลเพื่อเผยแพร่เป็นภาษาต่างประเทศ ทั้งไต้หวัน อินโดนีเซีย จีน ญี่ปุ่น อเมริกา สเปน และฝรั่งเศส สะท้อนให้เห็นถึงความนิยมของคอนเทนต์การ์ตูนในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งกลายเป็นอีกช่องทางใหม่ในการสร้างรายได้ให้กับนักสร้างสรรค์เนื้อหา (content creator) ในปัจจุบัน

ดังนั้นในขณะที่ประเทศไทยกำลังให้ความสำคัญกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และซอฟต์ พาวเวอร์ กรณีของเว็บตูน ผู้เริ่มต้นวัฒนธรรมการอ่านการ์ตูนออนไลน์จากเกาหลีใต้และเป็นแรงหนุนลูกใหม่ให้กับอุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลี (Korean wave) จึงน่าสนใจศึกษาอย่างยิ่ง และเนื่องจากเป็นแพลตฟอร์มสื่อใหม่ที่วงวิชาการในบ้านเรายังไม่หยิบยกขึ้นมากล่าวถึงมากนัก บทความชิ้นนี้จึงต้องการชี้ชวนให้มาร่วมกันทำความเข้าใจเว็บตูนในด้านรูปแบบการใช้งาน กลวิธีการสื่อสารเนื้อหา และการสร้างเรื่องราว เพื่อให้ทั้งนักสร้างสรรค์เนื้อหา และนักวิชาการด้านสื่อ เห็นแนวทางการสร้างคอนเทนต์ออนไลน์รูปแบบใหม่ๆ ที่ช่วงชิงความสนใจของคนเจเนอเรชันปัจจุบัน โดยเฉพาะ Gen Z กลุ่มพลังหลักที่ช่วยผลักดันเศรษฐกิจ และพลังในการสร้างความเปลี่ยนแปลงของสังคม

2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อศึกษารูปแบบการใช้งาน ของไลน์ เว็บตูน

(2) เพื่อศึกษาการสร้าง และการสื่อสารเนื้อหาการ์ตูนออนไลน์ของไลน์ เว็บตูน

3 รูปแบบการสื่อสารคอนเทนต์ในเว็บตูน

3.1 ที่มาเว็บตูน : จากมันฮวา (manhwa) สู่ story entertainment

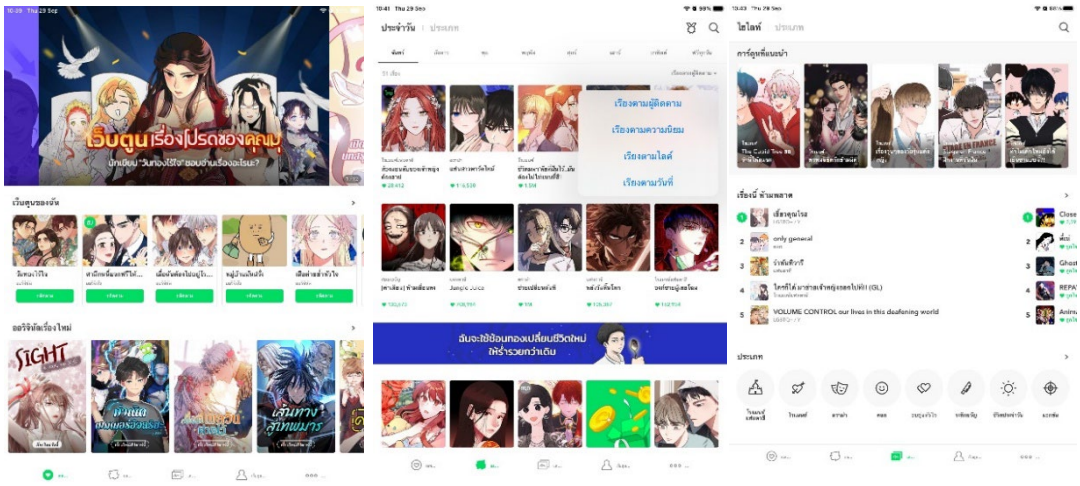
เว็บตูนมาจาการผสมของคำว่า web และ cartoon ว่าง่ายๆ คือ การจับเอาการ์ตูนที่เคยถ่ายทอดผ่านกระดาษ มาสู่การถ่ายทอดผ่านโลกออนไลน์ ถือกำเนิดขึ้นในเกาหลีใต้ช่วงเศรษฐกิจตกต่ำช่วงปลายปี 1990s และช่วงขาลงของอุตสาหกรรมหนังสือการ์ตูนหรือ มันฮวา เมื่อนักเขียนมือสมัครเล่นที่มีใจรักการเล่าเรื่องด้วยภาพวาดเริ่มเผยแพร่การ์ตูนผ่านเว็บเพจหรือบล็อกส่วนตัว มีลักษณะเหมือนการถ่ายทอดไดอารี่ด้วยภาพ (pictorial diary) และมีคนติดตามอ่านมากขึ้นเรื่อยๆ โดยจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้นักเขียนทางเว็บตูนกลายเป็นครีเอเตอร์ที่สามารถสร้างรายได้เป็นระบบเกิดขึ้นเมื่อปี 2003 จากผู้ให้บริการเว็บท่าอย่าง Daum และ Naver ที่ปั้นระบบเว็บตูนให้เติบโตอย่างยั่งยืน ด้วยการเฟ้นหาครีเอเตอร์หน้าใหม่ผ่านการจัดประกวด พร้อมจัดอบรมและมีระบบโปรดิวเซอร์ดูแลครีเอเตอร์แทนบรรณาธิการเพื่อสนับสนุนนักเขียนทั้งสมัครเล่นและมืออาชีพด้วยการเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ผลงานทั้งเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และแรงเสริมด้านการตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์รอบด้าน ที่สำคัญคือ แม้จะเปิดให้อ่านฟรี แต่สำหรับตอนที่อัปเดตใหม่ก็ใช้กลยุทธ์ล็อกเนื้อหาไว้เพื่อสร้างระบบรายได้จากค่าธรรมเนียมการอ่านแทนการโฆษณา ในที่สุดจึงสามารถขยายวัฒนธรรมการอ่านการ์ตูนมันฮวาในแบบออนไลน์หรือเว็บตูน ไปเปิดตัวยังต่างประเทศในปี 2014 และทำให้เว็บตูนแปรเปลี่ยนเป็นธุรกิจคอนเทนต์ด้านการเล่าเรื่องบันเทิงรูปแบบใหม่ (story entertainment) ที่สำคัญของเกาหลี

นักวิชาการด้านสังคมและวัฒนธรรมอย่าง Wonho Jang และ Jung Eun Song (2017: 168-187) นำเสนอว่าเว็บตูนเป็นหนึ่งในผลิตภัณฑ์ด้านวัฒนธรรมแบบ K-Pop ของเกาหลีใต้ที่พัฒนาจนกลายเป็นสื่อเฉพาะตัวแบบใหม่ (new genre) เพราะมีทั้งวัฒนธรรมเฉพาะตัวแบบท้องถิ่นแต่ก็มีความเป็นสากล (glocalization) เข้าถึงคนรุ่นใหม่และมีพลังเสริมกระแส Korean wave ไม่แพ้ไอดอลจากวงการนักร้อง หรือนักแสดง เห็นได้จากปัจจุบันธุรกิจเว็บตูนในเกาหลีใต้มีมากกว่า 40 แห่ง เป็นจุดเริ่มของแหล่งรวมคอนเทนต์ หากเรื่องไหนได้รับความนิยมจะเกิดการส่งไม้ต่อคอนเทนต์ดัดแปลงไปยังอุตสาหกรรมซีรีส์ อนิเมะ ภาพยนตร์ และเกม เห็นได้จากซีรีส์หลายเรื่องที่ได้รับความนิยมเป็นกระแสใน 4-5 ปีที่ผ่านมามักถูกสร้างจากเว็บตูนหลายเรื่อง เช่น What's wrong with secretary Kim (เลขาคิม) My ID is Gangnam Beauty (ID ของฉันคือดอกไม้พลาสติก) Stranger from Hell (นรกคือคนอื่น) True Beauty (ความลับของนางฟ้า) ฯลฯ เรียกได้ว่าเว็บตูน คือ story entertainment ที่ทำให้เกิดวงจรการพัฒนาเรื่องราว และสร้างเม็ดเงินได้อย่างมหาศาล เป็นกลยุทธ์ one-source-multi-use (OSMU) ซึ่งเกิดจากการสร้างสรรค์เรื่องราว หรือคอนเทนต์ 1 แหล่งให้แข็งแรงเพื่อต่อยอดไปใช้ประโยชน์ข้ามสื่อในหลายแพลตฟอร์มอย่างแท้จริง

3.2 ลักษณะเฉพาะและวิธีใช้งานเว็บตูน

ก. หน้าแรกของเว็บตูน มีจุดร่วมกันในการดึงความสนใจผู้ใช้งานอย่างรวดเร็วด้วยฟีเจอร์แนะนำเรื่องใหม่ เรื่องอัปเดตประจำวัน เรื่องยอดนิยม และเรื่องที่เนื้อหาคล้ายกับเรื่องที่ผู้อ่านเลือกอ่าน

ข. การจัดแบ่งหมวดหมู่ แบ่งตามประเภทเนื้อหา และตามวันที่อัปเดตเรื่องทั้ง 7 วันในแต่ละสัปดาห์ ซึ่งตรงตามค่าเฉลี่ยการอัปเดตตอนใหม่สัปดาห์ละ 1 ครั้งของครีเอเตอร์ ทำให้ง่ายในการคลิกอ่านตอนล่าสุดเรื่องที่กำลังติดตาม นอกจากนี้ยังจัดอันดับ 10 เรื่องยอดนิยมตามยอดเข้าชมทั้งแบบรวม และแยกประเภท ทำให้เลือกอ่านตามความสนใจได้ทันที เมื่อคลิกเข้าดูแต่ละเรื่องยังเห็นยอดผู้เข้าชม และระบบเรตติ้งให้คะแนน เมื่อกลับเข้ามาอ่านซ้ำ เว็บตูนจะจัดเก็บข้อมูลผู้ใช้จากประวัติการอ่านล่าสุด เรื่องที่กดติดตาม และเรื่องที่ผู้อ่านจ่ายเงินซื้อหรือเช่า เรียกว่าเป็นการออกแบบระบบการใช้งานที่ทำให้ผู้อ่านเสียเวลาน้อยที่สุด และดึงดูดความสนใจตามความชอบเฉพาะตัวได้อย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 1 แสดงภาพฟีเจอร์การใช้งานบนหน้าแอปพลิเคชันเว็บตูน

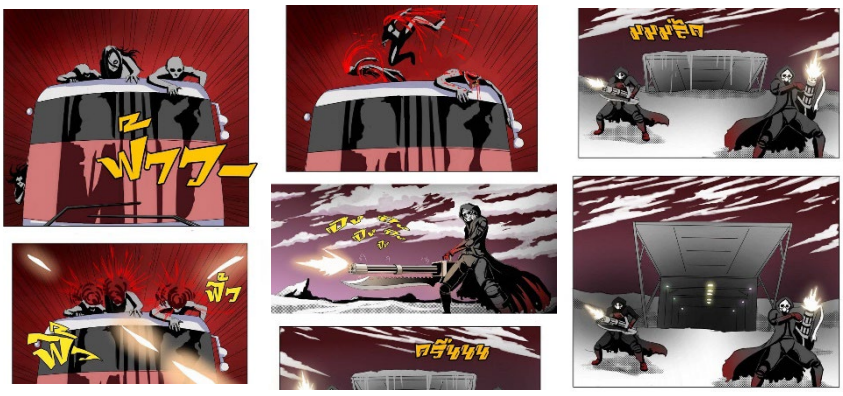
ที่มา: ภาพจับหน้าจอแอปพลิเคชัน Line webtoon

3.3 รูปแบบการสื่อสารของเว็บตูนที่สอดคล้องพฤติกรรมผู้อ่าน : อยากอ่านต้องได้อ่านเดี๋ยวนี้

การสื่อสารของเว็บตูนที่มีลักษณะเฉพาะตัว และแตกต่างจากการลักษณะการอ่านการ์ตูนแบบเล่มมีดังนี้

ก. เปิดมิติการอ่านแนวตั้ง ทลายกรอบการ์ตูนแบบเก่า

วิธีการอ่านเว็บตูนยุคแรกๆ ผู้อ่านยังต้องใช้วิธีคลิกเปลี่ยนหน้าแบบการอ่านผ่านเว็บเพจ แต่เมื่อพฤติกรรมเสพสื่อผ่านสมาร์ตโฟนเติบโตขึ้น จึงปรับเปลี่ยนรูปแบบเป็นการวาดรูปแนวตั้งเพื่อให้ผู้อ่านเลื่อนขึ้นลงแบบไม่มีสิ้นสุด รองรับการไถ (scroll) หน้าจอเพื่ออ่านผ่านโทรศัพท์มือถือได้โดยไม่ต้องมีกรอบหรือช่องการ์ตูนมาทำให้สะดุด ทำให้อ่านได้อย่างไหลลื่นเหมือนการดูหนังที่ผู้อ่านสามารถควบคุมจังหวะการเล่าเรื่องได้ด้วยนิ้วที่เลื่อนจอขึ้นลงด้วยตัวเอง ซึ่งหากเทียบกับการดูภาพยนตร์ที่ผู้ชมถูกกำกับอารมณ์ตามจังหวะการตัดต่อของผู้กำกับและทีมตัดต่อแล้ว เว็บตูนได้มอบหน้าที่การกำกับการเล่าเรื่องให้ผู้อ่านเลือกจังหวะ (pacing) ช้า เร็วด้วยตัวเอง นอกจากนี้การวาดการ์ตูนรองรับการอ่านแบบแนวตั้งจากบนลงล่างแบบไม่มีช่องการ์ตูน นับเป็นการทลายอุปสรรคของนักอ่านที่ไม่คุ้นชินกับวิธีอ่านหนังสือการ์ตูนแบบญี่ปุ่นที่ต้องทำความเข้าใจลำดับการอ่านแบบจัดวางช่องการ์ตูนจากซ้ายไปขวา และจากบนลงล่างในคราวเดียว ซึ่งอาจทำให้เกิดการสับสนและลำดับเรื่องราวผิดช่องจนอ่านไม่รู้เรื่องได้ ความง่ายในการอ่านเว็บตูนที่สื่อสารให้คนอ่านเข้าใจลำดับเรื่องราวได้ทันทีแถมส่วนใหญ่ยังเล่าด้วยภาพสีแทนที่ภาพขาวดำแบบการ์ตูนเล่มในอดีต อีกทั้งมีลักษณะภาพแนวตั้งที่เหมาะกับการอ่านในโทรศัพท์มือถือ ทั้งหมดนี้จึงเป็นอัตลักษณ์สำคัญของเว็บตูน ที่ช่วยให้ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 2 ลักษณะภาพแนวตั้ง และลำดับการเล่าเลื่อนขึ้นลงในเว็บตูน (ลำดับเล่าเรื่องจากซ้ายไปขวา)

ที่มา: ภาพจับหน้าจอแอปพลิเคชัน Line webtoon

ข. ว่างเมื่อไหร่-อ่านได้ทันที ไม่ต้องรอข้ามปี

ความถี่และความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นหัวใจสำคัญของการอยู่รอดสำหรับคอนเทนต์ ครีเอเตอร์ในโลกออนไลน์ ดังนั้นในขณะที่หนังสือการ์ตูนแบบเล่มในอดีตจำต้องขึ้นกับตัวผู้เขียนที่ต้องรอให้เขียนหลายตอนเพื่อรวมเล่มและรอเข้าสู่กระบวนการพิมพ์ของสำนักพิมพ์ ทำให้นักอ่านท้อใจกับการรอคอยนานหลายเดือนหรือถึงกับรอกันข้ามปี แต่ครีเอเตอร์ในเว็บตูนจะอัปเดตคอนเทนต์ลงบนแพลตฟอร์มเฉลี่ยอาทิตย์ละ 1 ตอน จึงตอบโจทย์พฤติกรรมผู้บริโภคในยุคปัจจุบันที่ต้องการเสพคอนเทนต์อย่างรวดเร็ว ต่อเนื่อง ทุกที่ทุกเวลา เรียกว่าว่างเมื่อไหร่ก็สามารถหยิบโทรศัพท์มือถือมาอ่านได้เมื่อนั้นไม่ต้องเสียเวลารอนานแบบการ์ตูนเล่มในอดีต

3.4 รูปแบบการสื่อสารของเว็บตูน : มัลติมีเดียรูปแบบใหม่

การเล่าเรื่องของเว็บตูนยังคงมีส่วนประกอบหลักเหมือนหนังสือการ์ตูนแบบดั้งเดิม คือ 1) ลายเส้นในการวาดรูปที่เป็นตัวดึงดูดสำคัญขั้นแรกจากภาพรูปร่างหน้าตาตัวละคร 2) ช่องบอลลูนที่สามารถแทนเสียงประกอบช่วยสื่อความรู้สึกตัวละครรวมทั้งเสริมบรรยากาศฉากสถานการณ์ และ 3) การสื่อสารผ่านข้อความเพื่อเป็นบทสนทนา บทบรรยาย และแทนมุมมองการเล่าเรื่อง แต่วิธีเล่าเรื่องแบบเว็บตูนที่เพิ่มเข้ามาโดยหยิบยืมเอาสื่ออื่นมาผสมผสานนั้น เกิดจากครีเอเตอร์ที่สร้างงานบนพื้นฐานของเทคโนโลยีดิจิทัล จึงมีการใช้รูปแบบของสื่ออื่นๆ หลากหลายแพลตฟอร์มทั้งภาพยนตร์ ดนตรี แอนิเมชัน หรือสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้การเล่าเรื่องแบบเว็บตูนไม่ต่างจากสื่อมัลติมีเดียรูปแบบใหม่ (Jang and Song, 2017: 178) ซึ่งมีรูปแบบสำคัญที่ต่างจากหนังสือการ์ตูนดังนี้

1. ภาพเคลื่อนไหว (motion) ในเว็บตูนสามารถนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหวขนาดสั้น เช่น แฟลชแอนิเมชันแทรกในบางช่วงสั้นๆ เพื่อดึงความสนใจให้จดจ่ออยู่กับการอ่านให้มากขึ้น

2. ดนตรีและเสียงประกอบ (music and sound effects) อาจเรียกว่าเป็นมิติใหม่ของการอ่านการ์ตูนสำหรับคนเจเนอเรชันที่เคยอ่านการ์ตูนจากกระดาษ เพราะเว็บตูนหลายเรื่องเลือกใช้เพลง และดนตรีประกอบช่วยเร้าอารมณ์ในจังหวะสำคัญ เช่นจังหวะอกหักในเรื่องโรแมนติก หรือเพิ่มเสียงกรีดร้องในเรื่องสยองขวัญ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนชมภาพยนตร์มากกว่าการ์ตูน และเป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้เว็บตูนแตกต่างจากการอ่านการ์ตูนแบบเดิม

ภาพที่ 3 เรื่อง DEY ช่องสยองขวัญ แสดงคำเตือนการใช้ดนตรีประกอบก่อนอ่าน
ที่มา: ภาพจับหน้าจอแอปพลิเคชัน Line webtoon

3. การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม (interactive) เว็บตูนออกแบบให้ผู้อ่านสามารถกดไลก์ ติดตาม และแชร์รวมทั้งแสดงความเห็นต่อท้ายแต่ละตอนในช่องคอมเมนต์ได้ทันที บางเรื่องผู้อ่านยังสามารถแสดงความเห็นเพื่อร่วมออกแบบตอนจบไปพร้อมครีเอเตอร์ ดังนั้นนอกจากจะทำให้มีพื้นที่วิพากษ์วิจารณ์ของผู้อ่านจนสร้างกระแสในโลกออนไลน์แล้ว ครีเอเตอร์ยังสามารถโต้ตอบกับผู้อ่านได้อย่างรวดเร็ว สามารถนำข้อคิดเห็นที่น่าสนใจ จับกระแสความนิยมของผู้อ่านไปสร้างเรื่องราวตอนต่อไปได้ เรียกว่าเป็นการร่วมกันผสานความคิด (collaborate) ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน และบางเรื่องผู้อ่านยังสามารถเลือกอ่านตอนจบแบบที่ตัวเองชอบได้อีกด้วย ทำให้เว็บตูนมีลักษณะของสื่อสังคมออนไลน์ที่สร้างความเป็นอัตลักษณ์พวกเดียวกัน เพาะสร้างเป็นชุมชนเว็บตูนที่หล่อเลี้ยงด้วยวัฒนธรรมแฟน (fandom) อันเหนียวแน่ว เห็นได้จากเกิดการผลิตซ้ำ ต่อยอดจากการตีความเรื่องราวและตัวละครตามรสนิยม และกรอบวัฒนธรรมตนเอง กลายเป็นความสนุกสนานในการแชร์ผลงานแฟนอาร์ต (fan art) ของกลุ่มแฟนที่วาดรูปตัวละครจากเว็บตูนในแบบของตนเอง หรือกลุ่มที่ชอบแต่งตัวตามตัวละครจากเกมและการ์ตูน (cosplay) เพื่อเผยแพร่ต่อทางอินเทอร์เน็ตและยังเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดครีเอเตอร์หน้าใหม่ๆ เพื่อหล่อเลี้ยงระบบเว็บตูนในระยะยาวอีกด้วย

ภาพที่ 4 แฟนอาร์ตเรื่องนักสู้ทูปเบอร์ ของเว็บตูน

ที่มา: https://www.facebook.com/368517503250374/posts/2988999947868770/

3.5 แนวเรื่อง (genres) และเนื้อหา (content) ในเว็บตูน

ก. แนวเนื้อหาหลากหลาย ตรงใจ insight วัยรุ่น วัยทำงาน

มันฮวาแต่เดิมวนเวียนอยู่กับแนวรักๆใคร่ๆ (romance) แต่เว็บตูนที่มีจุดเริ่มจากการที่ใครๆ ก็สร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานในโลกออนไลน์ได้ ทำให้เกิดครีเอเตอร์มือสมัครเล่นจำนวนมากร่วมกันถ่ายทอดเรื่องราวเฉพาะตัว และส่งผลให้เกิดแนวเรื่องแตกต่าง หลากหลาย ซึ่งหากเทียบการเล่าเรื่องในซีรีส์หรือภาพยนตร์ เว็บตูนยังสามารถนำเสนอเรื่องราวที่เป็นอิสระมากกว่า ทำให้ตัวละครในเว็บตูน ไม่เป็นไปตามขนบการเล่าเรื่องแบบซีรีส์ หรือภาพยนตร์ส่วนใหญ่ เช่น ตัวเอกตายได้ทุกเมื่อ หรือตัวร้ายกลายเป็นตัวเอก เรื่องจึงเหนือความคาดหมายอยู่เสมอโดยเว็บตูนอาจแบ่งแนวเนื้อหา และลักษณะเรื่องราวเป็น 3 ช่วงหลัก (ชมพูเนกข์ ปึงศิริเจริญ, 2564: 11) ดังนี้

1) ช่วงปลายปี 1990s - 2000s มีลักษณะภาพและเนื้อหาไม่ซับซ้อน ถ่ายทอดเรื่องราวในชีวิตประจำวันวัยเรียน และวัยทำงานที่ทำให้คนอ่านเข้าถึงได้ง่าย และเป็นคอนเทนต์ที่ไม่เคยถูกกล่าวถึงในการ์ตูนแบบเดิมๆ เน้นเล่าด้วยภาพเยอะ ข้อความน้อย ความยาวไม่มากนัก

2) ช่วงต้นถึงกลางปี 2010s เริ่มมีเนื้อหาสอดแทรกปัญหาสังคมเกาหลี เช่น การว่างงาน การกลั่นแกล้งในโรงเรียน และมีความยาวต่อตอนมากขึ้น ซึ่งเนื้อหาของเว็บตูนในยุคนี้เริ่มเปลี่ยนมุมมองทั้งผู้สร้างและผู้เสพว่าคอนเทนต์ในเว็บตูนไม่ใช่แค่การเล่าเรื่องแนวรักโรแมนติกเท่านั้น แต่สามารถให้แง่คิด และสะท้อนปัญหาอันซับซ้อนที่เป็นความจริงของสังคมซึ่งไม่สามารถเล่าได้เต็มที่ในสื่ออื่นๆ โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมซีรีส์ และภาพยนตร์ที่ยังมีข้อจำกัดจากทั้งภาครัฐ และระบบการผลิต เพราะการเล่าผ่านภาพการ์ตูนช่วยลดทอนความจริงจังของโทนเรื่องทำให้เข้าถึงผู้อ่านได้ง่ายกว่านั่นเอง เหมือนเช่นเรื่อง Lookism ผลงานแนวแอกชันที่ติดอันดับท็อป ของไลน์ เว็บตูนมาอย่างยาวนานตั้งแต่ปี 2514 ว่าด้วยเรื่องราวของปาร์คฮยองซอก เด็กหนุ่มมัธยมปลายที่รูปไม่หล่อ ฐานะยากจน แถมยังถูกเพื่อนกลั่นแกล้งมาตลอด แต่แล้วจู่ๆ วันหนึ่งก็ตื่นขึ้นมาพบว่าตนเองสามารถกลายร่างเป็นหนุ่มหน้าตาดีสุดเพอร์เฟกต์ เขาจึงต้องเรียนรู้ที่จะใช้ 1 ชีวิตใน 2 ร่างเพื่อข้ามผ่านชีวิตวัยรุ่นไปพร้อมๆ กับไขปัญหาของเพื่อนรอบตัว Lookism ได้ถ่ายทอดแก่นความคิดเรื่องการมองคนจากรูปลักษณ์ภายนอก และยังตีแผ่เรื่องราวปัญหาวัยรุ่น เช่นการพนันออนไลน์ ที่ให้ข้อมูลแบบเจาะลึก ซึ่งก็ทำให้เว็บตูนเรื่องนี้ได้รับการแปลถึง 6 ภาษารวมทั้งภาษาไทย และมียอดผู้อ่านมากถึง 8.7 พันล้านครั้งทั่วโลก (ไทยพีบีเอส, 2565)

3) ช่วงปลายปี 2010s จนถึงปัจจุบัน เว็บตูนมีแนวเนื้อหาแปลกใหม่ หลากหลายมากขึ้นจากการสำรวจแนวเรื่องในปัจจุบันของไลน์เว็บตูนที่จัดหมวดหมู่และอันดับคอนเทนต์ให้ผู้อ่านเลือก พบว่าแนวที่ผู้อ่านนิยมและมีการจัดอันดับเรื่องตามหมวดหมู่แบ่งได้มากกว่า 10 ประเภท ทั้งโรแมนซ์ แอกชัน โรแมนซ์แฟนตาซี ดราม่า แฟนตาซี LGBTQ+/Y ตลก ระทึกขวัญ และอบอุ่นหัวใจ นอกจากนี้ครีเอเตอร์ของไทยเองก็เริ่มติดอันดับยอดนิยมแทนที่เรื่องแปลจากเกาหลีมากขึ้น โดยจำนวนเรื่องของครีเอเตอร์ไทยที่ได้รับคัดเลือกให้เผยแพร่ทางไลน์ เว็บตูนมีมากถึงกว่า 30 เรื่องต่อปี (ภัทรียา พัวพงศกร, 2565) และแนวเรื่องที่พบมากคือแนวแฟนตาซีแนวการเกิดใหม่ในต่างโลก เหมือนเช่นเรื่องยอดนิยมของไทยในขณะนี้และได้รับการแปลเป็นภาษาอินโดนีเซียอย่าง “วันทองไร้ใจ” เรื่องราวการทะลุมิติไปเป็นนางวันทองสองใจในวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน คราวนี้เธอจะไม่ยอมถูกตีตราว่าสองใจอีกต่อไป เพราะเธอดิ้นรนต่อสู้กับสิทธิ์ที่จะ “ไม่เลือก” ทั้งขุนช้างและขุนแผนเลยซักคน เป็นโครงเรื่องย้อนเวลาที่แม้จะพบเห็นกันอยู่บ่อยๆ แต่ก็ยังไม่เคยมีใครกล้าเสนอเนื้อหาบิดเปลี่ยนวรรณคดีแบบเรื่องนี้ที่ใช้เลนส์ของสาววัยทำงานยุคปัจจุบันส่องขยายเพื่อถ่ายทอดค่านิยมที่มีต่อผู้หญิงไทยในอดีต

ข. ตัวละครเอกแบบขี้แพ้ (loser) : สร้างอารมณ์ร่วมของ loser syndrome

ตัวละครเอก (protagonist) ในเว็บตูนมีลักษณะขี้แพ้ ถูกกดขี่ ตกเป็นเบี้ยล่างในสังคม หรือมีปมด้อยที่ส่วนใหญ่วัยรุ่นเป็นห่วงและกังวล เช่นเรื่องรูปลักษณ์ การเมืองในโรงเรียนและที่ทำงาน ความรัก และเพศสภาพ เหมือนเช่นเรื่อง “ความลับของนางฟ้า” อีกเรื่องยอดฮิตที่ถูกนำไปสร้างเป็นซีรีส์เมื่อปี 2020 จนโด่งดังมาแล้ว พูดถึงชีวิตของนักเรียนสาวมัธยมปลายที่เคยถูกกลั่นแกล้งเพราะหน้าตาไม่สวยตามมาตรฐานของสังคมจนถึงขั้นคิดฆ่าตัวตาย แต่เมื่อค้นพบวิธีแต่งหน้าขั้นเทพเธอจึงแปลงโฉมตัวเองให้กลายเป็นสาวสวยที่ใครๆ ต่างเรียกกันว่านางฟ้า นับเป็นเรื่องที่กล้าตั้งคำถามเกี่ยวกับมาตรฐานความงามที่มากดทับความมั่นใจของวัยรุ่นซึ่งเป็นกระแสไปทั่วโลก หรือเรื่อง “Misaeng: Incomplete Life” ที่ถูกนำไปสร้างเป็นซีรีส์จนประสบความสำเร็จอย่างมาก เพราะเล่าภาพแทนของหนุ่มสาวออฟฟิศที่เปี่ยมด้วยพลังและความมุ่งมั่นในการเป็นพนักงานประจำที่ประสบความสำเร็จ เขาต้องฟันฝ่าบททดสอบจากเจ้านาย และเพื่อนร่วมงานสารพัดรูปแบบที่มนุษย์เงินเดือนในชีวิตจริงต่างพยักหน้าว่าฉันก็เจอแบบนี้เหมือนกัน มิแซง จึงเป็นการนำเอาเรื่องเล็กน้อยในชีวิตประจำวันที่ไม่ค่อย

มีใครหยิบมานำเสนอแต่เป็นปัญหาในโลกความเป็นจริงเช่นนี้นี่เองจึงล้วงลึกเข้าถึงจิตใจผู้อ่านวัยทำงาน และได้รับโหวตจากโปรดิวเซอร์ซีรีส์ทุกช่องของเกาหลีให้เป็นซีรีส์อันดับ 1 ของปี 2014 อีกด้วย

แต่ในความเป็นตัวละครเอกขี้แพ้ หรือมีปมด้อยของเว็บตูน มักมีพลังใจในการ "ทลายกรอบ" กำแพงแห่งความกลัวในจิตใจ กล้าเปิดเผยตัวตนและความคิดเห็นสู่สังคม เหมือนเช่นเรื่อง "ฉันนี่แหละท่านขุนที่สวยที่สุดในสยาม" เรื่องราวของพริ้นส์ นักแสดงชื่อดังที่หาญกล้าประกาศตัวว่าเป็น LGBTQIA+ แต่หลังจากประสบความสำเร็จสูงสุดในวงการได้ไม่นานเขาดันตื่นขึ้นมาในร่างท่านขุนหนุ่มรูปงามในอดีตกาล พริ้นส์จึงเป็นไอดอลที่แหกกฎไอดอลในอดีตซึ่งอาจไม่กล้าแสดงความแตกต่างหลากหลายทางเพศของตนเอง และช่วยพูดแทนคนในสังคมอีกจำนวนมากที่ยังไม่มีความกล้าพอที่จะแสดงตัวตนที่แท้จริงเช่นนี้

การสร้างตัวละครเอกที่มีปมด้อย ถูกกดทับตัวตนแบบ loser จึงทำให้เว็บตูนเป็นพื้นที่ช่วยส่งเสียงแห่งความเจ็บปวด ปมปัญหาของวัยรุ่น วัยเริ่มทำงานที่สังคมยังได้ยินไม่ดังพอ และกลายเป็นพื้นที่ช่วยถ่ายทอดภาพแทนความรู้สึกลึกๆ ข้างในจิตใจคนในสังคมปัจจุบันที่ล้วนมีความรู้สึกด้อยในจิตใจบางอย่างและอยากมีพื้นที่ช่วยตะโกนออกมา ตัวละคร loser ในเว็บตูนจึงสร้างอารมณ์ร่วมจากความเห็นใจในตัวละคร ทำให้ผู้อ่านติดตามเรื่องราวในระยะยาว เพราะตัวละครในโลกออนไลน์เหล่านี้สามารถเจาะเข้าไปถึงปมปัญหาในจิตใจ (insight) คนเจเนอเรชันปัจจุบันได้อย่างถึงแก่น ซึ่งนักวิชาการด้านวัฒนธรรมเกาหลีเองก็มองว่า ตัวละครแบบขี้แพ้ในเว็บตูน ส่งผลให้เกิดอารมณ์ร่วมในสังคมได้ง่าย เพราะทำให้ผู้อ่านที่ส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นเกิดอาการ loser syndrome ที่มีจุดร่วมคือ ความทุกข์ทรมานจากปัญหาสังคมในแบบเดียวกันนั่นเอง (Jin, 2019: 2103)

4. สรุป

ความสำเร็จและการเติบโตของเว็บตูนในปัจจุบันที่สร้างเม็ดเงินต่อยอดข้ามสื่อ ไปสู่คอนเทนต์แพลตฟอร์มอื่นๆ ทั้งซีรีส์ ภาพยนตร์ หรือเกม ทำให้เว็บตูนกลายเป็นอาณาจักรแห่งการสร้างสรรค์เรื่องราวที่เปี่ยมด้วยจิตนาการแห่งใหม่ของอุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลีในปัจจุบันนั้น เกิดจากสิ่งสำคัญใน 3 ประเด็นหลักต่อไปนี้

1. Snack culture วัฒนธรรมจานด่วน สร้าง Short content พร้อมเสิร์ฟทุกที่ทุกเวลา

การเกิดของเว็บตูนสอดคล้องกับ snack culture วัฒนธรรมจานด่วน หรือวัฒนธรรมที่เอื้อต่อวิถีชีวิตที่ต้องการเสพคอนเทนต์ในช่วงเวลาสั้นๆ 10-15 นาที (micro moment) ได้แบบทุกที่ทุกเวลาผ่านสมาร์ตโฟน หรืออุปกรณ์ดิจิทัลรูปแบบต่างๆ โดยชมพูเนกข์ ปึงศิริเจริญ (2564: 4-5) รวบรวมแนวคิด snack culture ไว้ว่าเป็นการเปรียบเทียบพฤติกรรมผู้บริโภคสมัยใหม่ที่มองหาวัฒนธรรมการบริโภคในช่วงเวลาสั้นๆ เหมือนการกินขนมโดยใช้เวลาภายใน 10 นาที หรือน้อยกว่านั้น การคิดตัวสื่อและคอนเทนต์เพื่อรองรับพฤติกรรมผู้บริโภคของเว็บตูน จึงช่วยตอกย้ำให้คอนเทนต์ ครีเอเตอร์ในทุกแพลตฟอร์ม ต้องเรียนรู้การเปิดเรื่องด้วยหมัดเด็ดแบบตีหัวเข้าบ้านเพื่อดึงความสนใจคนอ่านได้ทันที เพื่อช่วงชิงช่วงเวลาเสพสื่อที่สั้นลง แต่บ่อยครั้งมากขึ้นให้ได้

แต่ลักษณะคอนเทนต์สั้นของเว็บตูนยังมีความแตกต่างจากสื่อออนไลน์ขนาดสั้นที่เกิดในช่วงเวลาไล่เลี่ยกันอย่างเช่น TikTok ที่มีเรื่องราวมักจบใน 1 ชิ้น เพราะเว็บตูนมีลักษณะคอนเทนต์แบบ "สั้น แต่ ยาว" คือ การคิดวางแผนสร้างตัวละครและโครงเรื่องที่ดึงดูดให้ผู้อ่านติดตามระยะยาว แต่ก็ต้องแตกย่อยจัดลำดับเบรกดาวน์ หรือลำดับเหตุการณ์ที่หาจุดจบในแต่ละตอนเพื่อเรียกความสนใจ ให้คนอ่านอยากติดตามต่อได้เหมือนซีรีส์

2. มอบอำนาจในมือคนอ่าน : คนสร้างเท่ากับคนเสพ

สถานะของคอนเทนต์ ครีเอเตอร์ในปัจจุบันจะต้องยอมรับคำวิพากษ์วิจารณ์ให้ได้ เพราะกรณีของเว็บตูนที่เปิดช่องให้ผู้อ่านแสดงความคิดเห็นในท้ายตอน และบางความคิดเห็นก็กลายเป็นที่มาในการปั้นเรื่องราวของครีเอเตอร์ในตอนต่อๆ ไป หรือกระทั่งเป็นทางเลือกในตอนจบ นับเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ร่วมกันระหว่างครีเอเตอร์และผู้อ่าน ช่วยสร้างความสุขใจให้นักอ่านภูมิใจที่ได้ควบคุมคอนเทนต์ด้วยตัวเอง และต่อยอดไปสู่ความสุขใจในการตีความในแบบของตนเองจนสร้างสินค้าทางวัฒนธรรมเช่น แฟนอาร์ต แฟนตูน เพื่อเผยแพร่สู่โลกออนไลน์ ซึ่งเป็นแนวทางสร้างสรรค์คอนเทนต์ที่จะช่วยสร้างวัฒนธรรมแฟน (fandom) อันเหนียวแน่นในระยะยาว นับเป็นโมเดลการสร้างความนิยมแบบเดียวกันกับสื่อใหม่เหมือนเช่น TikTok ที่มอบอำนาจในมือผู้ใช้งานให้ปรับแต่ง ควบคุมคอนเทนต์ได้ตามใจ ทำให้สถานะของผู้ชมสามารถเป็นครีเอเตอร์ได้ (นับทอง ทองใบ, 2563) นอกจากนี้ยังตรงกับแนวคิดสำคัญของสื่อใหม่ที่มุ่งสร้างคอนเทนต์ให้เกิดการดัดแปลง ต่อยอดให้ผู้รับสารมีสถานะเป็นผู้ส่งสารภายในตัวคนเดียวกัน (User-Generate Content หรือ UGC) (Kaplan & Haenlein, 2010: 59-68) ซึ่งวงจรการเสพง่าย สร้างง่าย เช่นนี้ยังเป็นระบบที่ทำให้เกิดคอนเทนต์ ครีเอเตอร์หน้าใหม่ๆ เข้าสู่วงการช่วยสร้างความอยู่รอดของสื่อในระยะยาวอีกด้วย

3. เว็บตูน : Story entertainment รูปแบบใหม่

ความเป็นเรื่องเล่าแบบใหม่ของเว็บตูนอาจสรุปเปรียบเทียบกับการ์ตูนแบบเก่า และแสดงการหยิบยืมสื่อต่างๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกันจนส่งผลให้เกิดประสบการณ์การ “อ่านการ์ตูน” ออนไลน์รูปแบบใหม่ดังนี้

ตาราง 1 เปรียบเทียบความแตกต่างการ์ตูนแบบเล่มกับเว็บตูน และการผสมผสานสื่อของเว็บตูน

รูปแบบการสื่อสารแบบการ์ตูนเล่มแบบเก่า	รูปแบบการสื่อสารของเว็บตูน	ความสอดคล้องกับสื่อ/ผู้อ่านของเว็บตูน	ผลต่อการอ่านเว็บตูนเทียบกับแบบเล่ม
มีช่อง /กรอบการ์ตูน	ไม่มีช่อง /กรอบการ์ตูน	รองรับสมาร์ตโฟน	ไหลลื่น เหมือนดูหนัง
อ่านจากซ้ายไปขวา+บนลงล่างพร้อมกัน	อ่านจากบนลงล่าง	รองรับสมาร์ตโฟน	ลำดับเรื่องไม่สับสน เข้าใจง่ายขึ้น
เปิดพลิกหน้ากระดาษ	ใช้นิ้วไถหน้าจอมือถือ	รองรับสมาร์ตโฟน	หยิบอ่านได้ทุกที่ทุกเวลา
ภาพนิ่ง ขาวดำ	ภาพนิ่งและ ภาพเคลื่อนไหว สี	เหมือนการ์ตูน+แอนิเมชัน	อ่านสนุก น่าสนใจมากขึ้น
ตัวละคร loser ข้อความค่อนข้างเยอะ	ตัวละคร loser+สะท้อนปัญหาสังคมร่วมสมัย เน้นภาพ ข้อความน้อย	หยิบปัญหาลึกๆ ของผู้อ่านวัยรุ่น วัยทำงานตอนต้นมาเล่า	สร้างอารมณ์ร่วม เอาใจช่วยจากกลุ่มวัยรุ่น สร้างกระแสไวรัลในออนไลน์
ไม่มีดนตรี และเสียงประกอบ	มีดนตรี และเสียงประกอบ	เหมือนซีรีส์/ภาพยนตร์ รองรับสมาร์ตโฟน	สร้างอารมณ์ร่วมกับตัวละครและจังหวะการเล่า
ไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านแบบทันที	โต้ตอบผ่านคอมเมนต์ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านได้ทันที	เหมือนสื่อสังคมออนไลน์ และรองรับสมาร์ตโฟน	สร้างวัฒนธรรมแฟนและครีเอเตอร์หน้าใหม่ เกิดเรื่องราวสดใหม่
เวลาอ่านเฉลี่ย 30 นาทีต่อ 1 เล่ม	เวลาอ่านต่อ 1 ตอน ไม่เกิน 10 นาที	ตรงพฤติกรรม snack culture เสพสื่อขนาดสั้น	หยิบอ่านได้ทุกที่ทุกเวลา
ความถี่เผยแพร่หลายเดือน/ปี	ความถี่เผยแพร่เฉลี่ยสัปดาห์ละ 1 ตอน	ตรงพฤติกรรม snack culture เสพสื่อทุกที่ทุกเวลา	ความต่อเนื่องในการอ่านมากขึ้น

เรียกได้ว่าเว็บตูนเป็นเรื่องเล่าเพื่อความบันเทิงรูปแบบใหม่ (genre) ที่ไม่เพียงแต่ทลายขนบเดิมของการอ่านจากรูปเล่มหนังสือแล้ว ยังเป็นสื่อมัลติมีเดียที่หลอมรวมทั้งสื่อใหม่ และสื่อเก่าเข้าด้วยกัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าคอนเทนต์ ครีเอเตอร์ในจำเป็นต้องเข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล และพฤติกรรมการเสพสื่อของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาเพื่อนำมาปรับแต่ง หาวิธีสร้างสรรค์คอนเทนต์ให้เหมาะสม เหมือนเช่นเว็บตูน ที่สามารถหารูปแบบการเล่าเรื่องเฉพาะตัว และกลายเป็นสื่อแห่งการสร้างสรรค์เรื่องราวสดใหม่ได้ในเวลาอันรวดเร็ว รองรับซอฟต์พาวเวอร์ ต่อยอดข้ามสื่อเพื่อสร้างรายได้มหาศาลเสริมพลังให้กับ Korean wave

5. ข้อเสนอแนะ

1. บทความเรื่องนี้เน้นศึกษาในด้านรูปแบบการสื่อสาร และการสร้างเนื้อหาของเว็บตูนเป็นหลัก ยังมีแง่มุมอีกมากที่จะช่วยวิเคราะห์หาเบื้องลึกความสำเร็จของเว็บตูน เช่นระบบส่งเสริมการตลาด การส่งเสริมครีเอเตอร์ และการคัดเลือกครีเอเตอร์

2. นอกจากไลน์ เว็บตูนที่เป็นผู้นำในตลาดเว็บตูนของโลกแล้ว ยังมีเว็บตูนอีกหลายแห่งที่กำลังเติบโต เช่น Kakao และ Comico ซึ่งมีระบบการใช้งาน การหารายได้ และสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจศึกษาศึกษาเพื่อนำมาเปรียบเทียบและพัฒนาเว็บตูนสัญชาติไทย

6. เอกสารอ้างอิง

ชมพูเนกข์ ปึงศิริเจริญ. (2564). *“อุตสาหกรรมเว็บตูนเกาหลีในไทย.”* สารนิพนธ์หลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ไทยพีบีเอส. (2565). *"Lookism" Webtoon ชื่อดัง จ่อฉายเป็นซีรีส์แอนิเมชันใน Netflix”* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 19 กันยายน 2565, จาก: https://www.thaipbs.or.th/news/content/319877

ธนิตา หงส์สุวงศ์ . (2563). *“กลยุทธ์การบริหารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างลูกค้าผ่านสื่อออนไลน์ สำหรับแพลตฟอร์มเว็บคอมมิค กรณีศึกษา LINE WEBTOON.”* การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารการตลาดดิจิทัล มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

นับทอง ทองใบ. (2563). ติ๊กต็อก สื่อบันเทิงขวัญใจเจเนอเรชัน Z. *หนังสือประมวลบทความการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ครั้งที่ 15 ประจำปี 2563*, วันที่ 18 ธันวาคม 2563 ณ มหาวิทยาลัยศรีปทุม, 1059-1086.

แฟนอาร์ตเรื่องนักสู้ทูปเบอร์. (2565). https://www.facebook.com/368517503250374/posts/2988999947868770/

ภัทรียา พัวพงศกร. (2565). *Comic Revolution คุยกับ Hana Cha ผู้บริหาร WEBTOON ระดับ EURASIA ถึงการเติบโตของดิจิทัล แพลตฟอร์มจากเกาหลีที่กลายเป็นบริษัทนานาชาติ* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 13 กันยายน 2564, จาก: https://readthecloud.co/hana-cha-webtoon/

Jang, W. and Song, J. (2017). “Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization.” *Kritika Kultura international electronic journal of literary*, *Language, and cultural studies, 29*, 168-187. Retrieved September 22, 2022, from https://barnettcenter.osu.edu/sites/default/files/2019-08/webtoon_as_a_new_korean_wave.pdf

Jin, D. Y. (2019). "Snack Culture's Dream of Big-Screen Culture: Korean Webtoons' Transmedia Storytelling." *International Journal of Communication, 13*, 2094–2115. Retrieved September 17, 2022, from https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/10004

Kanokjun. *Webtoon ซอฟต์พาวเวอร์เกาหลี ทำเงินเข้าประเทศหมื่นล้าน* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 18 กันยายน 2565, จาก: https://workpointtoday.com/webtoon-korea-soft-power/

Kaplan, A.M. & Haenlein, H. (2010). "User of the world, unite! The Challenges and opportunities of Social Media". *Business Horizons, 53*(January-February 2010), 59-68.

Positioning. (2565). *โฆษณาที่คน Gen Z จะไม่กดข้าม! 'LINE WEBTOON' หมัดเด็ดของ "แบรนด์" เพื่อครองใจคนรุ่นใหม่* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 22 กันยายน 2565, จาก: https://positioningmag.com/1379582

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันความจริงเสริมสำหรับแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์: AR SMART HERITAGE

DESIGN AND DEVELOPING THE AUGMENTED REALITY APPLICATION FOR HISTORICAL SITE: AR SMART HERITAGE

สิริภา จันทะบูลย์
คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม
E-mail: siripa.ja@spu.ac.th
กฤติน ดลภักนิยมกุล
คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม
E-mail: kittin.do@spu.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการอธิบายขั้นตอนการออกแบบ และพัฒนาแอปพลิเคชันความจริงเสริมหรือ AR บน AR Smart Heritage โดยเน้นการให้ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ในอุตทยานประวัติศาสตร์ในเขตภาคเหนือตอนล่าง และนำกรอบทฤษฎีการออกแบบสื่อการเรียนรู้เสมือนด้วยเทคโนโลยีเพื่อศึกษาการทำงานของเทคโนโลยี AR ร่วมกับการระบุตำแหน่งสัดส่วน เพื่อเป็น แนวทางในการพัฒนาแอปพลิเคชันรูปแบบนี้ให้มีประสิทธิภาพในงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาแนวทางขั้นตอนการพัฒนาและออกแบบแอปพลิเคชัน AR ในชื่อโครงงาน AR Smart Heritage โดยมีวัตถุประสงค์ในเทียบสัดส่วน ของโบราณสถานสำคัญและออกแบบหน้าจอการใช้งานให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ผ่านขั้นตอนการนำทางของแอปพลิเคชันที่ผู้ใช้งานเข้าใจได้อย่างเท่าเทียม

คำสำคัญ: ความเป็นจริงเสริม, การพัฒนาแอปพลิเคชัน, การออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้

ABSTRACT

The purpose of this research project is to design and develop an AR Smart Heritage Application; mobile AR application consists of the Tourist Attraction contents and Lower Northeastern region Historical Attraction Information browsing system to demonstrating how mobile AR technologies can be used in combination to virtual leaning environment design framework to produce a useful and practical tool. A study of the guidelines for the development and design of AR applications in the name of the AR Smart Heritage project with the objective of comparing proportions of important ancient sites and designed the user interface to be suitable for learning through the process of navigating of applications that users understand equally.

Keywords: Augmented Reality, Application, User Interface Design

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

เทคโนโลยีความจริงเสริม หรือ Augmented Reality (AR) ในปัจจุบันมีการออกแบบการใช้งานและมีชุดพัฒนา ที่รองรับอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์สมาร์ทโฟนที่หลากหลายมากขึ้น แอปพลิเคชัน AR บนถือมือได้ปรากฏอยู่ในหลากหลายรูปแบบทั้ง เกม[1] การออกแบบเนื้อหาด้านการศึกษา สื่อความบันเทิงประเภทอื่น เช่น ภาพถ่าย 360 องศา และภาพเคลื่อนไหว 360 องศา โดยการทำงานของสื่อความจริงเสริมจะเน้นที่การสร้างประสบการณ์แปลกใหม่สำหรับผู้ใช้งาน โดยเฉพาะส่วนของธุรกิจท่องเที่ยว[2] กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรมได้มีโครงการต้นแบบการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในตัวอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ในปี พศ. 2561 – 2568 โดยเน้นที่การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในตัวจังหวัด โดยเน้นที่การให้ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวแก่นักท่องเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศในตำแหน่งโบราณสถานสำคัญจำนวนสิบแห่งเป็นการปูพื้นโครงการ ได้แก่ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย อำเภอเมืองเก่า จังหวัดสุโขทัย โดยมีความร่วมมือกับ บริษัท ระดมพลจำกัด และบริษัท เดย์เดฟ จำกัด โดยอุทยานประวัติศาสตร์ข้างต้นมีจุดเด่น คือ รูปแบบสิ่งก่อสร้างที่ถูกสร้างขึ้นในรูปแบบของศิลปะเขมรโบราณ ประกอบไปด้วย 1) วัดศรีชุม 2) วัดพระพายหลวง 3) วัดช้างล้อม 4) วัดศรีสวาย 5) วัดสระศรี 6) วัดมหาธาตุ 7) วัดศรีพิจิตรกิรติกัลยาราม 8) วัดตระพังเงิน 9) วัดตระพังทองหลาง 10) วัดเขาพระบาทน้อย กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม มีแนวคิดที่จะนำเสนอประสบการณ์นำเสนอข้อมูลของโบราณสถานในรูปแบบใหม่ให้กับนักท่องเที่ยวและลดปัญหาการให้ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่ไม่ถูกต้องแก่นักท่องเที่ยว โดยแบ่งการนำเสนอภาษาไทยและภาษาอังกฤษ มาใช้ร่วมกับการใช้งานโทรศัพท์มือถือและการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศผ่านกรอบกแนวคิดของ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริงหรือ VLE (Virtual Learning Environment) เป็นกรอบการทำงานที่บูรณาการระหว่างทฤษฎีของ Dalgarno และ Lee ร่วมกับแนวคิดของ Fowler มาเป็นแนวทางปฏิบัติพื้นฐานสำหรับการออกแบบ VLE ทั้งกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และสื่อมัลติมีเดียประเภทเสียง นำเสนอการบรรยายและการท่องเที่ยวให้ข้อมูลในรูปแบบของความจริงเสริมหรือ AR บนโทรศัพท์มือถือ ในงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาแนวทางขั้นตอนการพัฒนาและออกแบบแอปพลิเคชัน AR ในชื่อโครงงาน AR Smart Heritage โดยมีวัตถุประสงค์ในเทียบสัดส่วนของโบราณสถานสำคัญและออกแบบหน้าจอการใช้งานให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ผ่านขั้นตอนการนำทางของแอปพลิเคชันที่ผู้ใช้งานเข้าใจได้อย่างเท่าเทียม (Universal Design) โดยแอปพลิเคชันข้างต้นนำเสนอในเขตอุทยานประวัติศาสตร์ 4 แห่ง โดยมีต้นแบบแรกที่พัฒนาและออกแบบอยู่ที่ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ผลลัพธ์ของแนวคิดในงานวิจัยนี้มีการเก็บข้อมูลการเข้าถึง และขั้นตอนการ ศึกษากรอบแนวคิด ออกแบบ พัฒนา ทดสอบในสภาพแวดล้อมจริง ผ่านกลุ่มตัวอย่างผู้ใช้งานทั่วไปจนถึงการแนวทางปรับปรุงแก้ไข้เพื่อใช้งานได้ดียิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อทบทวนและศึกษากรอบแนวคิดในการออกแบบสื่อการเรียนรู้เสมือนจริง

(2) เพื่อพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลคอนเท็นต์รูปแบบแอปพลิเคชันให้สามารถเป็นสื่อกลางในการนำเสนอข้อมูลที่ถูกต้องเกี่ยวกับโบราณสถานในเขตจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง

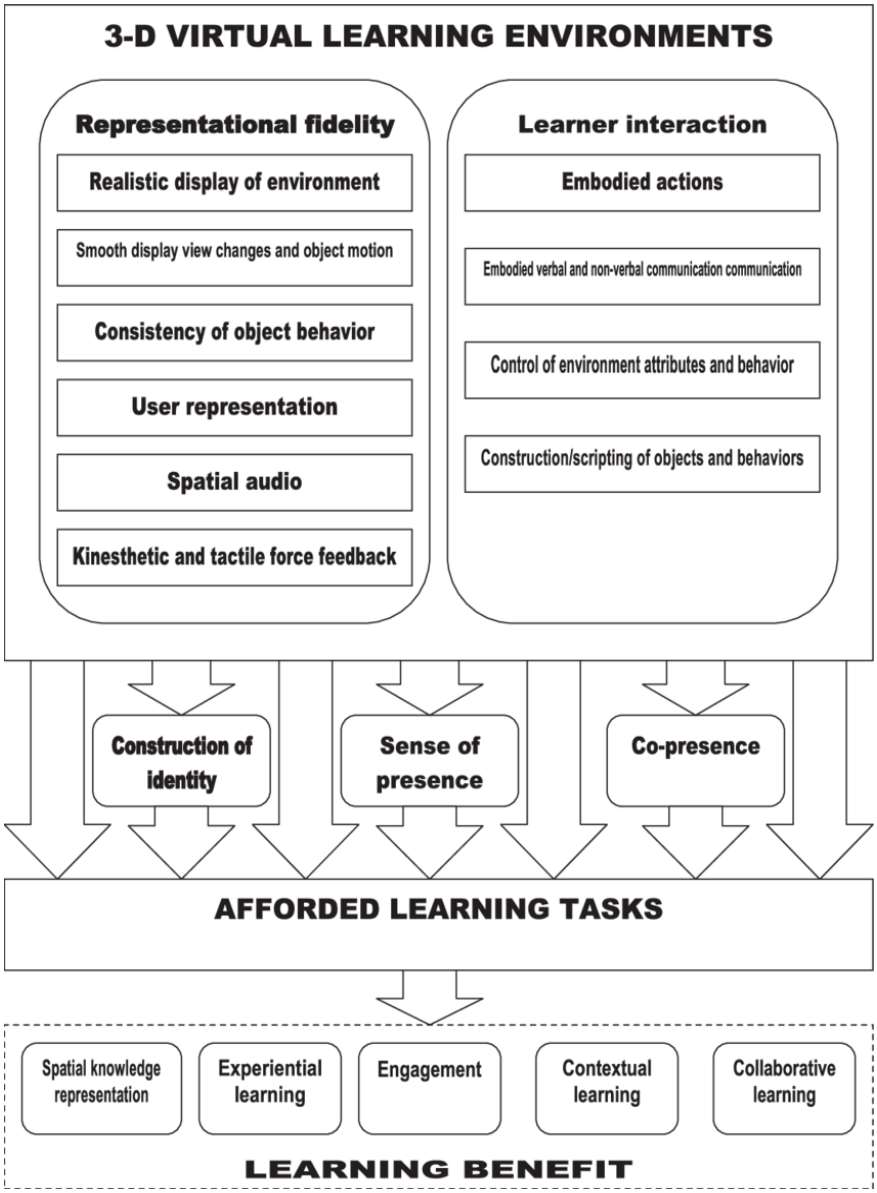
(3) เพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติที่ดีในการออกแบบ แอปพลิเคชันและการนำสื่อ AR มานำเสนอเนื้อหาสำหรับการเรียนรู้ให้เข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1.1 กรอบแนวคิดของ Dalgarno และ Lee (2010) [3]

แนวคิดของ Dalgona และ Lee มีการออกแบบสนับสนุนแนวคิดในการนำเทคโนโลยีเสมือนจริงมาใช้กับการศึกษาเพื่อการวัดผลผลแนวทางการเรียนรู้ที่หลากหลายเป็นทางเลือกที่มากขึ้น โดยให้ข้อมูลสำหรับแนวทางออกแบบและนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัลที่เน้นการสร้างประสบการณ์โดยการนำเทคโนโลยี ดิจิทัลคอนเท็นต์มาปรับใช้ในการนำเสนอ และแปลงรูปแบบสื่อปกติที่เข้าใจได้ยากในรูปแบบ 2 มิติให้ได้เห็นมุมมองที่หลากหลายขึ้นผ่านการนำแบบจำลอง 3 มิติมาปรับใช้



แผนภาพที่ 1 แนวคิดการออกแบบสภาพแวดล้อมเสมือนจริง

3.1.2 ทฤษฎีของ Fowler (2015) [4]

Fowler มีการศึกษาและวิจัยขยายผลขยายของกรอบแนวคิดเดิมของ Dalgarno และ Lee ในปี 2010 เพื่อรวมเอาแนวทางการจัดการเรียนการสอน (Pedagogy) หรือกิจกรรมการสอน การสร้างหน่วยการเรียนรู้ไปจนถึงแนวทางการออกแบบกิจกรรมที่เกิดประโยชน์ในการสร้างการเรียนรู้ที่ใช้ร่วมกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริง เพื่อศึกษาปัญหาและขอบเขตการเรียนรู้ผ่านการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสมขึ้น เช่น การแบ่งการเรียนรู้ระยะยาวเป็นหน่วยย่อย หรือ Module และการ แบ่งการนำเสนอซีนของแบบจำลอง 3 มิติ เป็นส่วนที่แยกการนำเสนอออกจากกัน ด้วยการออกแบบเมนูนำทางตามตำแหน่งของพิกัดมุมที่ต้องเทียบสัดส่วนของสถานที่จริง

3.1.3 ความจริงเสริม Augmented Reality (AR)

AR หรือความจริงเสริม คือการผสานชั้นข้อมูลที่เป็นรูปแบบดิจิทัลให้ปรากฏร่วมกับการมองเห็นผ่านสภาพแวดล้อมจริงของผู้ใช้งานผ่านกล้องบนโทรศัพท์มือถือแบบเรียลไทม์ ในปัจจุบันสร้างชั้นข้อมูลซ้อนทับเพื่อแสดงผลสื่อดิจทัลประเภท รูปภาพกราฟิก ข้อความเสียง หรือ ภาพเคลื่อนไหว แนวทางที่เพิ่มเติมในงานวิจัยนี้ คือ การปรับสภาพแวดล้อมการนำเสนอของ Dalgano และ Lee จากการใช้ CAVE[5] ที่เป็นฉากสี่เหลี่ยมแทนห้องแสดงผลเป็น AR โดยการหยิบการปรับปรุงของ Fowler มาแบ่งหน่วยย่อยและใช้ตำแหน่ง Locomotion ของแอปลิเคชัน นำเสนอผ่านหน้าจอสมาร์โฟน โดยที่ผู้ใช้งานสามารถเดินดูสถาปัตยกรรม 3 มิติ โดยรอบได้หลากหลายมุมพร้อมนำเสนอข้อมูลเสียง และภาพเคลื่อนไหวที่แสดงผลการหมุน 360 องศาเพิ่มเติมเป็น Module แยกย่อย

3.2 กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดในงานวิจัยนี้คือรูปแบบการนำเสนอ แบบจำลอง 3 มิติ และหน่วยการเรียนรู้ที่ต้องออกแบบเมนูนำทางที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานที่หลากหลาย และลดข้อจำกัดเรื่องภาษาโดยใช้สัญลักษณ์ และสร้างเนื้อหาที่เจาะจงการนำเสนอที่ตรงประเด็นแก่ผู้ใช้งาน โดยการลดส่วนที่ไม่จำเป็นออกไปจากหน้าจอการออกแบบและแบ่งหมวดหมู่หน่วยการเรียนรู้ย่อยไปอยู่ในลำดับรองที่เจาะจงเฉพาะผู้ที่ต้องการศึกษาข้อมูลจะได้เข้าถึงได้เพิ่มเติม ขั้นตอนในการออกแบบหน้าจอเมนูนำทาง และการใช้งานประกอบไปด้วย

3.2.1 ความสอดคล้องของเนื้อหา Coherence

ในการออกแบบสภาพแวดล้อมจำลองทั้ง VR และ AR การนำเสนอแบบจำลองหรือสภาพแวดล้อมต้องถูกออกแบบให้เอื้อต่อการเรียนรู้ ลดการกระตุ้นที่ไม่จำเป็น, เรียบเรียงและเชื่อมโยงเนื้อหาทั้งหมดในภาพรวม, สิ่งเร้าและการโต้ตอบจำกัดเฉพาะสิ่งที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ที่ตั้งใจไว้ผลลัพธ์ เช่น โครงสร้างสถาปัตยกรรมที่ปรากฏในอุทยานต้องไม่มีสัญลักษณ์ หรือกราฟิกใดๆ มาแทรกในขณะที่กำลังนำเสนอบน หน้าจอ

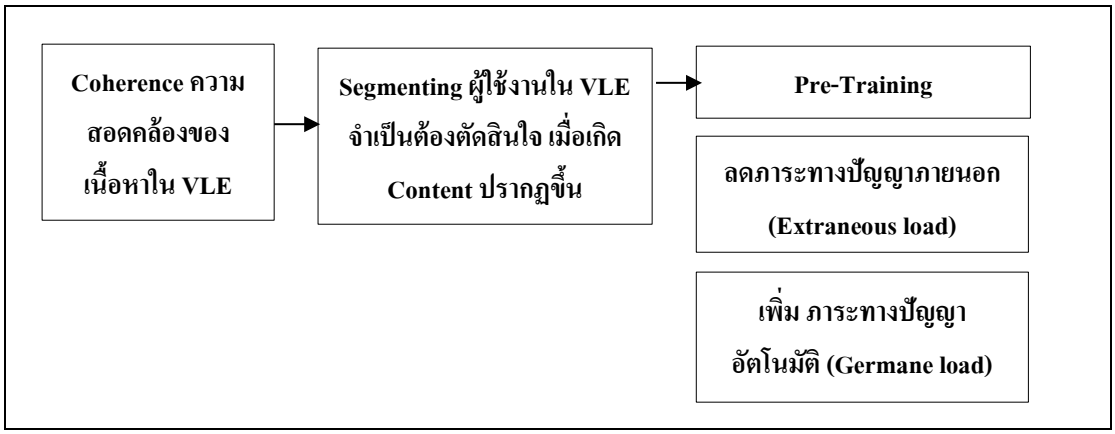
3.2.2 Segmenting ผู้ใช้งานใน VLE

การกำหนดกลุ่ม หรือคาดการณ์กลุ่มผู้ใช้งาน ในแต่ละช่วงอายุ หรือความแตกต่างทางภาษาจำเป็นต้องนำมาเป็นขั้นตอนการตัดสินใจในการออกแบบ หน้าจอหรือปุ่มเมนูนำทางต้องลดการใช้ตัวอักษรใช้สัญลักษณ์ที่ตรงประเด็นและเป็นสากลในความเข้าใจง่าย สามารถทับซ้อนข้อมูลเมื่อเกิด Content ของการเรียนรู้ปรากฏเป็นทางเลือกไม่เกินอัตราส่วน 1:3

3.2.3 Pre-Training

การทำหน้าจอสำหรับการใช้งานเบื้องต้น หรือ สัญลัษณ์นำทางเบื้องต้นสำหรับ ลดภาระทางปัญญาภายนอก (Extraneous Load) หมายถึงสื่อข้อมูลทาง รูปภาพ หรือข้อความทางเสียง ซึ่งเป็นสิ่งที่เพิ่มขึ้นมาระหว่าง

การสอน, กระบวนการที่ไม่จำเป็นโดยตรงต่อการสนับสนุนของการเรียนรู้ และเพิ่มภาระทางปัญญาอัตโนมัติ (Germane Load) การสร้างแนวทางในการจดจำความรู้เพื่อเข้าสู่ความจำระยะยาว (Long - term memory) อย่างถาวรให้กับผู้ใช้งาน[6][7] ตามทฤษฎีของ Mayer



แผนภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

3.3 สมมติฐานการวิจัย

หากมีการศึกษากรอบแนวคิดของ Dalgono และ Lee(2010) ร่วมกับ Fowler(2015) และ Mayer (2014) จะสามารถออกแบบหน้าจอการใช้งานแอปพลิเคชัน AR Smart Heritage ให้นำเสนอข้อมูลและผู้ใช้งานจะลดภาระของสมอง Cognitive Load ที่เกินจำเป็นออกไป ซึ่งถ้าหน้าจอของแอปพลิเคชันมีการออกแบบนำเสนอด้วยสัญลักษณ์ลดทอนตัวอักษรและใช้สัดส่วนไม่อัตราการจัดวางของ กราฟิกสัญลักษณ์ไม่เกิน 1:3 จะทำให้ลดภาระทางปัญญาภายนอก (Extraneous Load) และเพิ่มภาระทางปัญญาอัตโนมัติ (Germane Load) ให้จดจำการใช้งานของหน่วยการเรียนรู้ย่อยได้ดีขึ้นและทั่วถึงกับกลุ่มผู้ใช้ทุกประเภท

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การออกแบบหน้าจอด้วยสัญลักษณ์นำทางไม่เกิน 1:3 ของหน้าขอแอปพลิเคชันมีการทำ Experiment ทดสอบทั้งหมด 2 รูปแบบคือ เมนูนำทางที่ตำแหน่งล่างสุดของหน้าจอแนบราบแสดงผลเสียงและภาพในหน้าจอ และอีกรูปแบบเป็นเมนูนำทางซ้าย และขวาของตำแหน่งหน้าจอแบบแนวตั้ง ซ่อนเสียงและภาพที่สัญลักษณ์ข้อมูล

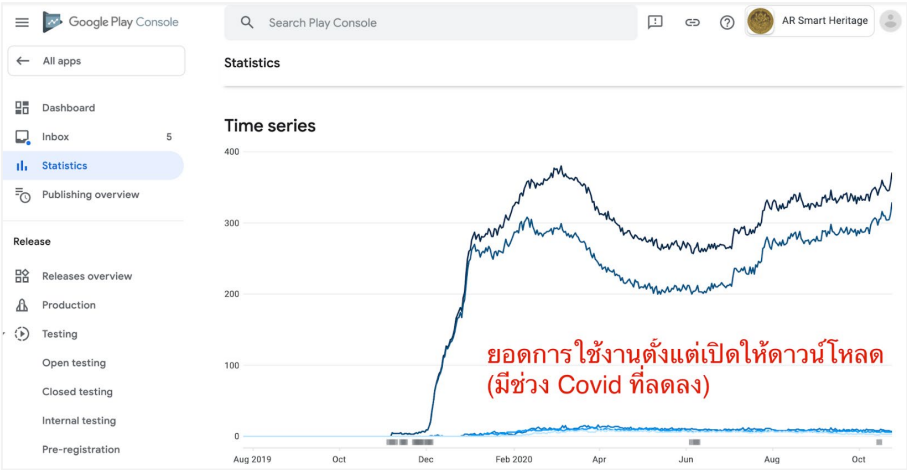
ภาพที่ 1 เมนูนำทางตำแหน่งขอบจอล่างของแอปพลิเคชัน แนวราบ

ภาพที่ 2 เมนูนำทางที่ปรากฏ 4 มุม ซ้ายวา และถูกแบ่งข้อมูลย่อยเป็นหน่วย

ภาพที่ 3 การออกแบบหน้าจอการใช้งานให้เข้าใจง่าย โดยลดทอนตัวอักษร

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

กลุ่มนักท่องเที่ยวที่ดาวน์โหลดข้อมูล ทั้งประเทศไทย และต่างประเทศ จำนวน 1,500 คน และสถิติการเปิดใช้งานและเข้าถึงข้อมูลตลอดปี 2019-2020



ภาพที่ 4 สถิติการเปิดใช้งานและวัดผลแยกหน้าจอ 2 แบบจากแอปพลิเคชัน 2 เวอร์ชัน

4.3 เครื่องมือวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล และ การวิเคราะห์ข้อมูล

การติดตั้งแอปพลิเคชัน Google Analytics ในส่วนของ Event Tracking และการทำ A/B Spites สามารถให้ข้อมูลได้ว่ากลุ่มนักท่องเที่ยวหรือผู้ใช้งานมีการใช้งานต่อเนื่องในหน้าจอแอปพลิเคชันรูปแบบที่สอง คือ การซ่อนข้อมูลเพิ่มเติม และใช้สัญลักษณ์ที่ตำแหน่งมุมต่าง ๆ ของแอปพลิเคชันได้ดีกว่า การแสดงผลกราฟิกข้อมูลแบบที่หนึ่งที่นำเสนอแบบจำลองและเสียง และเมื่อเล่นจนมีการกดเพื่อดูไฟล์ภาพวิดิโอ ซึ่งสร้างความสับสนให้ผู้ใช้งานหากมีการวางหน่วยการเรียนรู้ยาวเป็นบทเรียนเดียว ไม่แยกข้อมูล ผลลัพธ์ดังกล่าวทำให้เกิดนัยยะของข้อมูลในการปรับปรุงการแสดงผลหน้าจอของแอปพลิเคชันให้เป็นในรูปแบบของหน้าจอการนำสัญลักษณ์ไอคอนนำทางปรากฏในมุมของหน้าจอแต่ละมุม และ ซ่อนเนื้อหาเป็นข้อมูลแบบหน่วยย่อย (Module)

5. ผลการวิจัย

แอปพลิเคชัน AR Smart Heritage ได้ถูกปรับรุ่นของการพัฒนาจำนวน 3 ครั้ง โดยอ้างอิงข้อมูลวิเคราะห์จากแนวทางการออกแบบ 2 รูปแบบ ให้ใช้รูปแบบที่นำเสนอไอคอนสัญลักษณ์ และการแบ่งหน่วยการเรียนรู้เป็นหน่วยย่อย โดยมีการออกแบบกราฟิกที่เข้าใจง่ายตามแนวทางของ Mayer ที่ช่วยในการนำเสนอสื่อการสอนที่มีวัตถุประสงค์ช่วยลดภาระทางปัญญาสำหรับการเรียนรู้การใช้งาน ซึ่งแนวคิดทั้งหมดจากที่ศึกษาทั้ง Dalgono และ Lee (2010) ร่วมกับ Fowler (2015) และ Mayer (2014) ที่นำเสนอในกรอบแนวคิดในงานวิจัย เป็นการนำทฤษฎีความรู้ความเข้าใจของการเรียนรู้มัลติมีเดียมาประยุกต์ เป็นข้อมูลในการออกแบบสำหรับการเพิ่มประสิทธิภาพในการตัดสินใจในเนื้อหาที่ปรากฏในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง โดยจะมีการลดภาระของสมอง หรือ Cognitive Load เพื่อประโยชน์ของการเรียนรู้ของผู้เรียน

6. อภิปรายผล

แนวคิด Dalgono และ Lee(2010) ร่วมกับ Fowler(2015) และ Mayer (2014) ที่ถูกออกแบบในสื่อการเรียนรู้ VLE ในรูปแบบของ VR นั้นสามารถนำมาปรับและประยุกต์ใช้ในบางส่วนเพื่อพัฒนาต่อยอดในเทคโนโลยี AR บนสมาร์ทโฟนได้ด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบัน และเป็นแนวทางในการนำมาปฏิบัติใช้กับหลักการออกแบบหน้าจอเพื่อสร้างประสบการณ์และลดภาระของสมองของผู้ใช้งานให้สามารถเข้าถึงหน่วยการเรียนรู้ที่นำเสนอได้อย่างเท่าเทียม และลดข้อจำกัดทางภาษา ไปจนถึงลดภาระในการทำความเข้าใจการใช้งานของแอปพลิเคชัน AR Smart Heritage

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) กรอบแนวคิดงานวิจัยข้างต้นสามารถนำไปปฏิบัติ และแตกประเด็นในการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้ และ ส่วนสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ในสื่ออื่นๆ ได้หากมีการศึกษาเงื่อนไขของภาระสมองที่ตรงประเด็นกับประเภทของเนื้อหากราฟิกข้อมูล

(2) การออกแบบหน่วยการเรียนรู้หากมีการแบ่งหน่วยย่อยที่มากกว่า 3 ขั้นตอน อาจจะต้องมีการเพิ่มหรือออกแบบหน่วยการเรียนรู้ใหม่ให้แก่ผู้ใช้งานด้วยเสียงเพิ่มเติม ซึ่งอาจจะเป็นเสียงลักษณะสั้นเช่น Audio Clip ประโยคสั้นๆ

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) การออกแบบหน้าจอและหน่วยการเรียนรู้สามารถประยุกต์ใช้กับ VR ได้ซึ่งใช้กรณี และการปฏิบัติตามแนวทางการออกแบบใกล้เคียงกัน

(2) กลุ่มผู้ใช้งานกลุ่มอื่นที่นอกเหนือจากการใช้สัญลักษณ์ของภาพอาจจะมีหลากหลายขึ้น เช่น กลุ่มผู้พิการ และกลุ่มของผู้ที่มองไม่ชัด ไปจนถึงกลุ่มที่บกพร่องในการตีความสัญลักษณ์ ซึ่งต้องหาเงื่อนไข และการนำเสนอใหม่ว่ากรอบทฤษฎีที่ยกมาครอบคลุมหรือไม่

8. กิตติกรรมประกาศ

ในหัวข้อวิจัยนี้ขอขอบคุณ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, บริษัท ระดมพล จำกัด และบริษัท เดย์เดฟ จำกัด ในการให้ข้อมูลและขั้นตอนความร่วมมือในการเข้าร่วมศึกษาและออกแบบแอปพลิเคชัน AR Smart Heritage

9. เอกสารอ้างอิง

[1] H. Bay, B. Fasel, LV. Gool, " Interactive Museum guide: Fast and robust recognition of museum objects", *Proceedings of the first international workshop on mobile vision*, 2006.

[2] I. Herbst, AK. Braun, R. McCall and W. Broll, “TimeWarp: interactive time travel with a mobile mixed reality game.” *Proceedings of the 10th international conference on Human computer interaction with mobile devices and services, ACM*. (pp. 235-244), 2008.

[3] De Back, T. T., Tinga, A. M., & Louwerse, M. M. (2021). Learning in immersed collaborative virtual environments: design and implementation. *Interactive Learning Environments*, 1-19.

[4] Fowler, C. (2015). Virtual reality and learning: Where is the pedagogy? *British journal of educational technology, 46*(2), 412-422.

[5] Dalgarno, B., & Lee, M. J. (2010). What are the learning affordances of 3-D virtual environments? *British Journal of Educational Technology, 41*(1), 10-32.

[6] Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In *Psychology of learning and motivation, 41*, pp. 85-139. Academic Press.

[7] Mayer, R. E. (2014). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (pp. 43–71). Cambridge University Press.

การสำรวจความพึงพอใจของผู้เข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ กรณีศึกษา: ในช่วงวิกฤตการระบาดโควิด 19 ระลอกที่ 3

AN EXPLORATION OF THAI VISITORS' SATISFACTION AT RATTANAKOSIN EXHIBITION HALL A CASE STUDY: DURING THE THIRD WAVE OF COVID-19 PANDEMIC

จิราภรณ์ อัมพรพรรดิ์

สาขาวิชาการจัดการธุรกิจ (หลักสูตรนานาชาติ) วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: jiraporn.am@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ มีวัตถุประสงค์สองข้อ คือ (1) เพื่อศึกษาถึงปัจจัยส่วนบุคคลของผู้เข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ และ (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชมต่อการเข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มีรูปแบบการเก็บข้อมูลวิจัยในรูปแบบการศึกษาเชิงสำรวจ กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เข้าชมชาวไทยที่เคยเยี่ยมชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ ในช่วงวิกฤตการระบาดโควิด 19 ระลอกที่ 3 เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยการวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา และ สถิติเชิงอนุมาน ผลการวิจัยพบว่า จากกลุ่มตัวอย่าง 385 คน ที่เคยเยี่ยมชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุอายุระหว่าง 21 – 40 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นนักเรียน/ นักศึกษา รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001 – 20,000 บาท ภูมิลำเนาอยู่ภาคกลาง ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าชมที่มีต่อนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ ประกอบด้วย 6 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านสถานที่ให้บริการ 2) ด้านผู้ให้บริการ 3) ด้านกระบวนการบริการ 4) ด้านคมนาคม 5) ด้านความปลอดภัย 6) ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก จากผลการวิจัยโดยรวมทั้ง 6 ด้าน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.37 (S.D. = 0.42) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สามารถเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยได้แก่ ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านสถานที่ให้บริการ มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.60 รองลงมาคือ ด้านกระบวนการบริการ ความพึงพอใจระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.38 และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านคมนาคม มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.25 นอกจากนั้นการทดสอบสมมติฐานการวิจัย พบว่า ผู้เข้าชมที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ภูมิลำเนาแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ ในภาพรวมไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความพึงพอใจต่อนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ ในทุกด้านไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

คำสำคัญ: ความพึงพอใจ ผู้เข้าชมชาวไทย นิทรรศน์รัตนโกสินทร์ วิกฤตการระบาดโควิด 19 ระลอกที่ 3

ABSTRACT

The objectives of this research were (1) to study demographic characteristics of Thai visitors; and (2) to study the satisfaction of Thai visitors at Rattanakosin Exhibition Hall. This study was a quantitative research. Researcher used a survey research by conducting 385 participants who have ever visited to Rattanakosin Exhibition Hall during the third wave of COVID-19 Pandemic. The result found that most of samples are female more than male, aged between 21 – 40 years, their education level is in a bachelor degree. Most of them are students, salary range between 10,001 – 20,000 Baht, and have domiciles in the central part of Thailand. In addition, the finding of visitors' satisfaction level showed that all six aspects consisting of 1) Place 2) Service Providers 3) Service Process 4) Transportation 5) Safety and Security 6) Facilities, respondents were overall satisfied with them at a highest level $\bar{X}$ = 4.37 (S.D. = 0.42). To consider each aspect, the highest satisfaction was Place ($\bar{X}$ = 4.60), and following of aspects at a highest level namely Service Process ($\bar{X}$ = 4.38), and Transportation ($\bar{X}$ = 4.25), respectively. Moreover, the result of testing hypotheses found that the differences of each demographic characteristics such as sex, age, education level, occupation, salary range and homeland had no significant (0.05) of the satisfaction of visitors at Rattanakosin Exhibition Hall.

Keywords: Satisfaction, Thai Visitors, Rattanakosin Exhibition Hall, During the third wave of COVID-19 Pandemic

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

วิกฤตการระบาดโควิด 19 ที่เริ่มตั้งแต่ต้นปี 2563 นั้น นับเป็นวิกฤตที่รุนแรงมากที่สุดต่อเศรษฐกิจของประเทศไทยในรอบ 23 ปี นับตั้งแต่วิกฤตเศรษฐกิจปี 2540 (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2565) และยังส่งผลต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของไทย และของโลก เนื่องมาจากการเดินทางท่องเที่ยวทั้งในประเทศ และระหว่างประเทศต้องหยุดชะงักลง (สำนักงานวิจัยแห่งชาติ และสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย, 2564) (กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม, 2565) ดังนั้นผลกระทบทางตรงที่ตามมาก็คือ จำนวนนักท่องเที่ยวภายในประเทศ และนักท่องเที่ยวต่างชาติลดลง รวมถึงรายได้จากนักท่องเที่ยวทั้งสองประเภทก็ลดลงเป็นไปตามทิศทางเดียวกัน โดยจากข้อมูลสถิติการท่องเที่ยว ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2565)

จากข้อมูลในรายงานความคืบหน้าประจำสัปดาห์ในประเทศไทย โดยองค์การอนามัยโลก ฉบับที่ 221 และในแผนและมาตรการการบริหารจัดการสถานการณ์โรคโควิด 19 สู่โรคประจำถิ่น ของกระทรวงสาธารณสุข พบว่าการระบาดโควิด 19 สามารถแบ่งออกเป็น 4 ช่วงระยะเวลา (กระทรวงสาธารณสุข, 2565) ซึ่งระลอกที่ 3 เริ่มเมื่อต้นเดือนเมษายน 2564 โดยช่วงแรกของการระบาดระลอกนี้เกิดจากสายพันธุ์กลายพันธุ์ในประเทศอังกฤษ อันเป็นสายพันธุ์ที่มีความสามารถในการแพร่เชื้อสูง เป็นเหตุให้จำนวนยอดผู้ป่วยโควิด 19 รายวันสูงขึ้น และพื้นที่การแพร่ระบาดที่ขยายเป็นวงกว้าง ซึ่งคาบเกี่ยวกับช่วงการเดินทางกลับภูมิลำเนา และการท่องเที่ยวในเทศกาลสงกรานต์ นอกจากนั้น ยังพบว่าเกิดการระบาดของหลายสายพันธุ์ โดยเฉพาะสายพันธุ์เดลต้าที่กลายมาเป็นสายพันธุ์หลักครอบคลุมกว่าร้อยละ 80 ของผู้ติดเชื้อ

เป็นที่ทราบกันดีว่าประเทศไทย เป็นประเทศที่มีความหลากหลายของแหล่งท่องเที่ยว อันเนื่องมาจากลักษณะทางภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ความเป็นมาที่ยาวนาน (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2565) และกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นเมืองหลวง และเป็นศูนย์กลางในทุกๆ ด้านของประเทศ ซึ่งมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนานมาตั้งแต่ พ.ศ. 2325 ยังเป็นจุดหมายปลายทางหลักของทั้งนักท่องเที่ยวชาวไทย และชาวต่างชาติ หนึ่งในพิพิธภัณฑ์ที่น่าสนใจ และตั้งอยู่ในกรุงเทพมหานคร ยกตัวอย่างเช่น นิทรรศน์รัตนโกสินทร์ อยู่ในความรับผิดชอบของสำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นศูนย์การเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณีอันดีงามของชาติไทย ที่มีเอกลักษณ์ แสดงถึงความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ ผ่านรูปแบบ Edutainment ผ่านสื่อผสมเสมือนจริง เป็นการเรียนรู้แบบ Interactive Self-learning เพื่อให้ชาวไทยและชาวต่างชาติได้มาเรียนรู้เอกลักษณ์อันทรงคุณค่าของชาติไทยที่บรรพชนได้สั่งสมมา และเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ต้อนรับนักท่องเที่ยวด้วยข้อมูลความรู้ สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นที่บริเวณเกาะรัตนโกสินทร์ก่อนเที่ยวชมสถานที่จริง และเพื่อให้ชาวไทยได้ร่วมกันสืบสานมรดกของแผ่นดินที่สืบทอดมาอย่างยาวนานให้คงอยู่คู่ชาติไทยอย่างยั่งยืนตลอดไป

จากการทบทวนวรรณกรรม งานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า ความพึงพอใจของผู้เข้าชม หรือผู้รับบริการมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อสถานที่ท่องเที่ยว เนื่องจากเมื่อทราบถึงระดับความพึงพอใจผู้เข้าชม หรือผู้รับบริการแล้ว สามารถประยุกต์ใช้ข้อมูลดังกล่าวในการปรับปรุง และพัฒนาในด้านต่างๆที่ผู้เข้าชม หรือผู้รับบริการเสนอแนะได้อีกด้วย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ ในช่วงวิกฤตการระบาดโควิด 19 ระลอกที่ 3 เนื่องจากความพึงพอใจของผู้เข้าชมในแต่ละช่วงเวลา มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ซึ่งการศึกษาความพึงพอใจของผู้รับบริการ ก็เพื่อจะนำมาปรับปรุง และพัฒนานิทรรศน์รัตนโกสินทร์ให้ตรงกับความต้องการของผู้เข้าชม และเป็นการเตรียมความพร้อมให้เหมาะสมกับสถานการณ์หลังวิกฤตการระบาดโควิด 19 ต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาถึงปัจจัยส่วนบุคคลของผู้เข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์

(2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชมต่อการเข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องพบว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดี หรือทัศนคติที่แสดงออกของแต่ละบุคคล มักเกิดจากการได้รับการตอบสนองที่ตนเองต้องการ ซึ่งความพึงพอใจในแต่ละส่วนนั้นย่อมมีความพึงพอใจแตกต่างกันออกไป (มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา บัณฑิตวิทยาลัย, 2563) ตรงกับในภาษาอังกฤษว่า “Satisfaction” โดย Holy and Macinnis (1997 อ้างใน วุฒิ สุขเจริญ, 2555 : 190) กล่าวว่า ความพึงพอใจ คือ การประเมินโดยภาพรวมทั้งหมดที่แสดงออกมาในรูปความชอบหรือความไม่ชอบมากน้อยเพียงใดต่อสิ่งต่างๆ ประเด็นบุคคลหรือกิจกรรม เป้าหมายคือ เพื่อการค้นหาข้อเท็จจริงในระดับความพึงพอใจ และค้นหาเหตุปัจจัยแห่งความพึงพอใจนั้นในกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน และต่อชุดของสิ่งเร้าที่แตกต่างกันด้วย (จันทร์เพ็ญ ตูเทศานันท์ อ้างใน ภูวนาถ เทียมตะขบ, 2553 : 29)

ความสำคัญในการศึกษาความพึงพอใจของผู้รับบริการนั้น ภาณุเดช เพียรความสุข (2558) และอทิตยา วิมลเมือง (2562) กล่าวว่า ความรู้ความเข้าใจในเรื่องนี้สามารถจะนำมาซึ่งความได้เปรียบในเชิงการแข่งขันทางการตลาด เพื่อความก้าวหน้าและเติบโตของธุรกิจอย่างไม่หยุดยั้ง เนื่องจากการศึกษาความพึงพอใจของผู้รับบริการ หรือลูกค้า เป็นการตรวจสอบความรู้สึกที่ดี และ/หรือไม่ดีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งความพึงพอใจนี้สามารถจะส่งผลต่อการกลับมาใช้บริการซ้ำของผู้รับบริการ หรือลูกค้าได้อีกด้วย

สำหรับงานวิจัยที่ผ่านมานั้นมีการศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจ ยกตัวอย่างเช่น ชลิตา เฉลิมรักชาติ (2561) ศึกษาทัศนคติ แรงจูงใจ และระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อวัดร่องขุ่น จังหวัดเชียงราย ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือวิจัย มีกลุ่มตัวอย่างเป็น นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวที่วัดร่องขุ่น จังหวัดเชียงราย จำนวน 400 คน ผลจากการศึกษาพบว่านักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระว่าง 21-30 ปี มีระดับการศึกษาปริญญาตรี มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,000 บาทหรือน้อยกว่า นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เคยเดินทางมาเที่ยววัดร่องขุ่น จังหวัดเชียงรายมาก่อนแล้ว 1 ครั้ง โดยทราบข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับวัดร่องขุ่นมาจากบุคคลใกล้ชิด/คนรู้จัก มักเดินทางมากับครอบครัวโดยใช้รถยนต์ส่วนตัวในการเดินทางมีค่าใช้จ่ายจากการเดินทางจากที่พักไปยังวัดร่องขุ่นแต่ละครั้ง ต่ำกว่า 500 บาท (ต่อ 1 คน) โดยมีความพึงพอใจมากในทุกด้าน

สราวุฒิ เขียวพฤกษ์, วีรภัทร ภคพงศ์พันธุ์ และ กิตติพันธ์ วงษ์ทองคำ (2561) ศึกษาพฤติกรรมและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวจีนต่อการท่องเที่ยววัดพระศรีรัตนศาสดาราม โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือกลุ่มตัวอย่างคือนักท่องเที่ยวชาวจีนที่เดินทางมาท่องเที่ยววัดพระศรีรัตนศาสดาราม จำนวน 400 คน ผลการศึกษาพบว่านักท่องเที่ยวชาวจีนส่วนใหญ่เป็นนักท่องเที่ยวเพศหญิง อยู่ในช่วงอายุประมาณ 20 - 29 ปี มีระดับการศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษา และปริญญาตรี โดยพฤติกรรมการท่องเที่ยวนิยมเดินทางมากับเพื่อนมากที่สุด มีค่าใช้จ่ายอยู่ที่ 150 – 200 หยวน (755 - 1006 บาท) ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

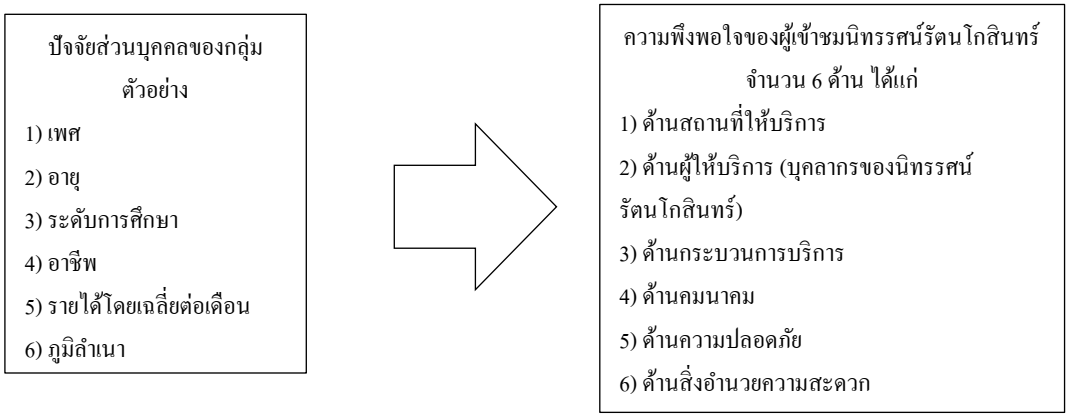
พิชชานันท์ สิริภัคพัฒนกุล และปริยา รินรัตนากร (2560) ศึกษาพฤติกรรมการเข้าชมความพึงพอใจ และการใช้ประโยชน์จากการเข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ ผลการศึกษาวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายอายุระหว่าง 15-20 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน มีภูมิลำเนาอยู่ที่กรุงเทพฯและปริมณฑลกลุ่มเป้าหมายมีวัตถุประสงค์ในการเดินทางมาเข้าชมเพื่อศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณีของไทย มีความพึงพอใจในด้านพนักงานมากที่สุด และกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีการใช้ประโยชน์ในด้านความบันเทิง และยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากร ด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และภูมิลำเนา ที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์แตกต่างกัน ผู้เข้าชมที่มีพฤติกรรมการเข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการเข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์แตกต่างกัน นอกจากนี้ยังพบว่าความพึงพอใจของผู้เข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ มีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์จากการเข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์

จันทิมา ศรีไกรยุทธ (2559) ศึกษาเรื่องความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นวัดฝั่งคลอง (ไทยพวน) ตำบลเกาะหวาย อำเภอปากพลีจังหวัดนครนายก กลุ่มประชากรคือนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ จำนวน 204 คน รวบรวมข้อมูลโดยใช้เป็นแบบสอบถาม ใช้สถิติในการวิเคราะห์คือค่าร้อยละ และค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากผลการศึกษาพบว่าความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีผลต่อพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นวัดฝั่งคลอง (ไทยพวน) ในภาพรวมทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านสถานที่และอาคาร ด้านการบริการ ด้านการประชาสัมพันธ์ ด้านวัตถุสิ่งของ และด้านการจัดแสดงและนิทรรศการ มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

บริสุทธิ์ แสนคำ (2564) ศึกษาพฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวไทยหลังสถานการณ์โควิด 19 พบว่า มีการเปลี่ยนแปลงไป 3 รูปแบบ คือ 1) เดินทางท่องเที่ยวในประเทศเป็นอันดับแรก 2) เดินทางท่องเที่ยวระยะใกล้ สามารถเดินทางด้วยรถยนต์ส่วนตัว และ 3) เดินทางท่องเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยว Unseen ผู้คนไม่พลุกพล่าน

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ **ตัวแปรตาม**



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้เข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ที่แตกต่างกัน

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) มีรูปแบบการเก็บข้อมูลวิจัยแบบเชิงสำรวจ (Survey Research)

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร คือ ผู้เข้าชมชาวไทยที่มาเยี่ยมชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ และกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของคอแครน (Cochran, 1977 อ้างใน ธีระวุฒิ เอกะกุล, 2543) เนื่องจากไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้เกิดขึ้นได้ 5% และ สัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร เท่ากับ 0.5 ขนาดของประชากรที่ต้องการเท่ากับ 384.16 ≈ 385 คน

เพื่อความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามจำนวน 385 ชุด และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-probability Sampling) โดยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

4.3 เครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามการวิจัย (Questionnaire) แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ โดยมีลักษณะเป็นแบบตรวจคำตอบ (Check list) ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือน และภูมิลำเนา

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจของผู้เข้าชมที่มีต่อนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ ประกอบด้วย 6 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านสถานที่ให้บริการ 2) ด้านผู้ให้บริการ 3) ด้านกระบวนการบริการ 4) ด้านคมนาคม 5) ด้านความปลอดภัย 6) ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก โดยผู้วิจัยใช้แบบสอบถาม เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบลิเคิร์ท (Likert's Scale) ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้ ระดับความพึงพอใจมากที่สุด = 5 คะแนน ระดับความพึงพอใจมาก = 4 คะแนน ระดับความพึงพอใจปานกลาง = 3 คะแนน ระดับความพึงพอใจน้อย = 2 คะแนน และระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด = 1 คะแนน

เกณฑ์ความหมายของค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด, 2547) โดยการหาค่าพิสัยและอันตรภาคชั้น และนำผลต่างที่ได้มากำหนดเกณฑ์การวัดระดับค่าเฉลี่ย ดังนั้นช่วงคะแนน = 0.8

ซึ่งจะได้คะแนนเฉลี่ย และระดับความพึงพอใจที่ใช้สำหรับการแปลผล ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
4.21 – 5.00	มากที่สุด
3.41 – 4.20	มาก
2.61 – 3.40	ปานกลาง
1.81 – 2.60	น้อย
1.00 – 1.80	น้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ เป็นลักษณะคำถามปลายเปิด เพื่อแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม และข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทรรศน์รัตนโกสินทร์

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการเก็บจากแบบสอบถามจำนวน 385 ชุด โดยให้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้กรอกแบบสอบถามด้วยตนเอง (Self-administered Questionnaire) ในการเก็บข้อมูล

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

1) สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าชม และข้อมูลเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจผู้เข้าชมที่มีต่อนิทรรศน์รัตนโกสินทร์

2) สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics Analysis) เพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตามในสมมติฐานการวิจัย โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test for Independent Samples) ในกรณีตัวแปรสองกลุ่มที่เป็นอิสระจากกัน คือ เพศ กับระดับความพึงพอใจ และใช้การทดสอบ One-way ANOVA หรือค่าเอฟ (F-test) ในกรณีตัวแปรอิสระที่มีมากกว่า 2 กลุ่มคือ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือน ภูมิลำเนากับระดับความพึงพอใจ และเปรียบเทียบผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ยประชากร (Least Significant Difference: LSD) ทำให้ทราบว่าค่าเฉลี่ยของทุกกลุ่มว่าแตกต่างกันหรือไม่

5. ผลการวิจัย

5.1 ปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ผลจากการศึกษาพบว่า จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 385 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย อายุระหว่าง 21 – 40 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นนักเรียน/ นักศึกษา รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001 – 20,000 บาท ภูมิลำเนา อยู่ภาคกลาง

5.2 ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าชมที่มีต่อนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ ประกอบด้วย 6 ด้าน ดังนี้

1) ด้านสถานที่ให้บริการ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความพึงพอใจมากที่สุดกับทัศนียภาพโดยรวมสวยงามของนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.58 (S.D. = 0.60) และในภาพรวมของด้านสถานที่ให้บริการ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.60 (S.D. = 0.44) ในการแปลความหมายคือ ความพึงพอใจมากที่สุด

2) ด้านผู้ให้บริการ ผลจากการวิจัยพบว่า ผู้เข้าชมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจมากที่สุดกับผู้ให้บริการในเรื่องการให้ข้อมูลถูกต้อง ชัดเจน และถูกต้อง มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.43 (S.D. = 0.64) โดยภาพรวมของด้านผู้ให้บริการนั้น ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.37 (S.D. = 0.48) และแปลความหมายได้ว่า มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

3) ด้านกระบวนการบริการ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พึงพอใจมากที่สุดเกี่ยวกับกระบวนการบริการมีความสะดวก และไม่ซับซ้อน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.51 (S.D. = 0.69) ทั้งนี้ภาพรวมของด้านกระบวนการบริการ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.38 (S.D. = 0.52) และแปลความหมายได้ว่า มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

4) ด้านคมนาคม กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความพึงพอใจมากที่สุดกับความสะดวกในการเดินทางมายังนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.40 (S.D. = 0.76) ซึ่งโดยภาพรวมของด้านคมนาคมนั้น ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.25 (S.D. = 0.59) และแปลความหมายได้ว่า มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

5) ด้านความปลอดภัย ผลจากการวิจัยพบว่า ผู้เข้าชมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจมากที่สุดกับความปลอดภัยของนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ต่อชีวิต และทรัพย์สิน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.47 (S.D. = 0.71) โดยภาพรวมของด้านความปลอดภัย ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.37 (S.D. = 0.48) และแปลความหมายได้ว่า มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

6) ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พึงพอใจมากที่สุดเกี่ยวกับปริมาณของห้องสุขาเพียงพอต่อความต้องการ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.37 (S.D. = 0.77) ในภาพรวมของด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.24 (S.D. = 0.59) และแปลความหมายได้ว่า มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

จากผลการวิจัยโดยรวมทั้ง 6 ด้าน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.37 (S.D. = 0.42) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สามารถเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ย ได้แก่ ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านสถานที่ให้บริการ (นิทรรศน์รัตนโกสินทร์) มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.60 รองลงมาคือ ด้านกระบวนการบริการ ความพึงพอใจระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.38 และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านคมนาคม มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x}$ = 4.25

5.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้เข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และภูมิลำเนา ที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อนิทรรศน์รัตนโกสินทร์แตกต่างกัน

จากการศึกษาพบว่า ผู้เข้าชมที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และภูมิลำเนาที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ ในภาพรวมไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความพึงพอใจต่อนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ ในทุกด้านไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ตารางที่ 1 การทดสอบสมมติฐานที่ 1 ด้วยการทดสอบค่าที (t-test for Independent Samples) และการทดสอบ One-way ANOVA หรือค่าเอฟ (F-test)

ทดสอบสมมุติฐาน		T-Test			
ปัจจัยส่วนบุคคล	**ความพึงพอใจต่อนิทรรศน์รัตนโกสินทร์**	**F**	**T**	**Sig.**	**การยอมรับสมมุติฐาน**
เพศ	ด้านสถานที่ให้บริการ	3.496	-0.507	0.612	H_0
	ด้านผู้ให้บริการ	5.957	-0.872	0.384	H_0
	ด้านกระบวนการบริการ	4.439	0.075	0.940	H_0
	ด้านคมนาคม	1.251	-1.801	0.073	H_0
	ด้านความปลอดภัย	0.148	0.239	0.811	H_0
	ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก	1.855	0.511	0.609	H_0

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

6. อภิปรายผล

6.1 จากวัตถุประสงค์ข้อที่หนึ่ง เพื่อศึกษาถึงปัจจัยส่วนบุคคลของผู้เข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ พบว่า ส่วนใหญ่ของกลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย จากจำนวนทั้งสิ้น 385 คนในงานวิจัยนี้ ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ พิชชานันท์ สิริภัคพัฒนกุล และปริยา รินรัตนากร (2560) และงานวิจัยของ ชลิตา เฉลิมรักชาติ (2561) โดยทั้งสองงานวิจัยนี้ก็พบว่า ส่วนใหญ่จะเป็นเพศหญิง เนื่องมาจากเพศหญิงนั้น มีความชื่นชอบการเดินทางท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ หรือชื่นชมความงามทางสถาปัตยกรรมมากกว่าเพศชาย

6.2 จากวัตถุประสงค์ข้อที่สอง เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชมที่มีต่อนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ก็มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้ง 6 ด้านที่ศึกษา ได้แก่

1) ด้านสถานที่ให้บริการ โดยภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะนิทรรศน์รัตนโกสินทร์เป็นศูนย์การเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณีอันดีงามของชาติไทย ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ แสดงถึงความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ ผ่านรูปแบบ Edutainment ผ่านสื่อผสมเสมือนจริง เป็นการเรียนรู้แบบ Interactive Self-learning (นิทรรศน์รัตนโกสินทร์, 2565)

2) ด้านผู้ให้บริการ โดยภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิชชานันท์ สิริภัคพัฒนกุล และปริยา รินรัตนากร (2560) ก็พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามพึงพอใจด้านพนักงานของนิทรรศน์รัตนโกสินทร์มากที่สุด

3) ด้านกระบวนการบริการ โดยภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ประกอบด้วยกระบวนการมีความสะดวกและไม่ซับซ้อน มีการให้บริการอย่างเป็นระบบ และเป็นขั้นเป็นตอน กระบวนการให้บริการรวดเร็วต่อความต้องการ มีการให้บริการอย่างเท่าเทียม กระบวนการให้บริการมีประสิทธิภาพ เนื่องจาก

นิทรรศน์รัตนโกสินทร์มีบริการรถเข็นวีลแชร์ และลิฟต์สำหรับผู้สูงอายุ และผู้พิการ แสดงให้เห็นถึงการให้บริการที่เท่าเทียม

4) ด้านคมนาคม โดยภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเกี่ยวข้องกับความสะดวกในการเดินทาง เช่น รถยนต์ส่วนบุคคล รถโดยสารสาธารณะ มีป้ายบอกเส้นทางชัดเจน เข้าใจได้ง่าย เส้นทางสัญจรสะดวก มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ บริสุทธิ์ แสนคำ (2564) คือ เดินทางในประเทศเป็นอันดับแรก และเดินทางระยะใกล้ สามารถเดินทางด้วยรถยนต์ส่วนตัว นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยของสราวุฒิ เขียวพฤกษ์, วีรภัทร ภคพงศ์พันธุ์ และ กิตติพันธ์ วงษ์ทองคำ (2561) พบว่าในด้านของการคมนาคมถือว่าสิ่งสำคัญในการตัดสินใจเดินทางมาเที่ยววัดพระศรีรัตนศาสดาราม ในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งนิทรรศน์รัตนโกสินตร์ก็มีที่ตั้งอยู่ในบริเวณเดียวกับวัดพระศรีรัตนศาสดาราม

5) ด้านความปลอดภัย โดยภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด น่าจะเป็นเพราะนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ ผ่านการประเมินมาตรการความปลอดภัยด้านสาธารณสุข จากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) และได้รับตราสัญลักษณ์มาตรฐานความปลอดภัยด้านสุขอนามัย Amazing Safety & Health Administration (SHA) ซึ่งเป็นเครื่องหมายยืนยัน และสร้างความมั่นใจด้านความ “ปลอดภัย” ให้แก่นักท่องเที่ยวชาวไทยและต่างประเทศ โดยหลังจากสถานการณ์โควิด 19 เป็นการท่องเที่ยวแบบวิถีใหม่ ที่เน้นเรื่องความสะอาดและสุขอนามัยเป็นสำคัญ (นิทรรศน์รัตนโกสินทร์, 2565)

6) ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก โดยภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด จะเห็นได้ว่านิทรรศน์รัตนโกสินทร์จัดเตรียมสิ่งอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เข้าชมทั้งชาวไทย และต่างชาติ เช่น บริการห้องน้ำบริการ ล็อกเกอร์เก็บของ บริการตู้จำหน่ายเครื่องดื่มหยอดเหรียญ บริการตู้กดน้ำดื่ม เครื่องแปลภาษา (นิทรรศน์รัตนโกสินทร์, 2565) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ จันทิมา ศรีไกรยุทธ(2559) พบว่า พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นวัดฝั่งคลอง (ไทยพวน) มีจุดประชาสัมพันธ์ให้กับนักท่องเที่ยว คอยให้ข้อมูลข่าวสารกับนักท่องเที่ยว จึงทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความพึงพอใจ

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) การศึกษาครั้งนี้ เป็นการศึกษาเชิงสำรวจ (Survey Research) ซึ่งมีข้อจำกัดเกี่ยวกับข้อมูลจากผู้ตอบแบบสอบถาม ควรเพิ่มเทคนิควิธีการในการเก็บข้อมูล เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ หรือการสนทนากลุ่ม เป็นต้น

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ในงานวิจัยนี้ เน้นกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เข้าชมชาวไทย ดังนั้นในการศึกษาครั้งต่อไปควรศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เข้าชมชาวต่างชาติ และควรทำการศึกษาในเชิงเปรียบเทียบระหว่างผู้เข้าชมชาวไทย และชาวต่างชาติ

(2) ควรศึกษาในเชิงเปรียบเทียบกับแหล่งท่องเที่ยวประเภทพิพิธภัณฑ์อื่น เพื่อจะได้รับทราบข้อมูลที่แตกต่างกัน และจะได้นำมาพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวประเภทนี้ให้ดียิ่งขึ้น

(3) ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรใช้แบบสอบถามออนไลน์ เพื่อให้สอดคล้องกับยุคปัจจุบัน และควรระบุช่วงอายุของประชากร และกลุ่มตัวอย่างที่ชัดเจน ทั้งนี้จะเกิดผลดี และเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ได้อย่างแท้จริง

8. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ เป็นการดำเนินการทำวิจัยด้วยตนเอง ไม่ได้รับการสนับสนุนทุนจากที่ใด ผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยชิ้นนี้

9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2565). *สถิตินักท่องเที่ยว* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 22 กันยายน 2565, จาก: https://www.mots.go.th/news/category/350.

กระทรวงสาธารณสุข. (2565). *แผนและมาตรการ การบริหารจัดการสถานการณ์โรคโควิด 19 สู่โรคประจำถิ่น* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 22 กันยายน 2565, จาก: https://www.pyomoph.go.th/backoffice/files/42148.pdf.

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2565). *กรุงเทพมหานคร* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 22 กันยายน 2565, จาก: https://www.tourismthailand.org/Destinations/Provinces/Bangkok/219

กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม. (2565). *Covid-19 ต่อภาคการท่องเที่ยวไทย ผลกระทบและแนวทางการแก้ปัญหา* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 22 กันยายน 2565, จาก: https://www.mots.go.th/download/BannerLink/PBVol01Covid_DigitalEd.pdf.

จันทิมา ศรีไกรยุทธ. (2559). *ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น วัดฝั่งคลอง (ไทยพวน) ตำบลเกาะหวาย อำเภอปากพลีจังหวัดนครนายก.* พัฒนาชุมชนมหาบัณฑิต ภาควิชาการพัฒนาชุมชน. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ชลิตา เฉลิมรักชาติ. (2561). *ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อวัดร่องขุ่น จังหวัดเชียงราย.* ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรมการบริการและการท่องเที่ยว. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

นิทรรศน์รัตนโกสินทร์. (2565). *ประวัติความเป็นมา* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 22 กันยายน 2565, จาก: http://www.nitasrattanakosin.com/aboutus.php?content_id=3&lang=th&page_view=3#page_select

บริสุทธิ์ แสนคำ. (2564). พฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวไทยหลังสถานการณ์โควิด 19. *วารสารศิลปศาสตร์และอุตสาหกรรมบริการ*, *4*(1), 160-167.

บุญชม ศรีสะอาด. (2547). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาสน์.

พิชชานันท์ สิริภัคพัฒนกุล และปริยา รินรัตนากร. (2560). พฤติกรรมการเข้าชม ความพึงพอใจ และการใช้ประโยชน์จากการเข้าชมนิทรรศน์รัตนโกสินทร์. *วารสารวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต*, *13*(1), 139-146.

ภาณุเดช เพียรความสุข และคณะ. (2558). *ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการให้บริการของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.

ภูวนาถ เทียมตะขบ. (2553). *ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการศูนย์บริการหลังการขายของรถยนต์ฮอนด้า ในเขตจังหวัดปทุมธานี*. บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา บัณฑิตวิทยาลัย. (2563). *ความพึงพอใจของผู้รับบริการในเขตเทศบาลนครสมุทรปราการ อำเภอเมืองจังหวัดสมุทรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ ประจำปีงบประมาณ 2563*. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

วุฒิ สุขเจริญ. (2555). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพฯ : จี.พี.ไซเบอร์พริ้นท์.

สราวุฒิ เขียวพฤกษ์ , วีรภัทร ภคพงศ์พันธุ์ และ กิตติพันธ์ วงษ์ทองคำ. (2561). พฤติกรรมและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวจีนต่อการท่องเที่ยววัดพระศรีรัตนศาสดาราม. *วารสารวิชาการคณะมนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร*, *2*(1), 65-89.

สำนักงานวิจัยแห่งชาติ และสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย. (2564). *วิเคราะห์ผลกระทบของโควิด-19 ต่อธุรกิจท่องเที่ยว* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 22 กันยายน 2565, จาก: https://tdri.or.th/2021/02/covid-112/.

อทิตยา วิมลเมือง. (2562). *ความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อการให้บริการของงานบุคลากร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

การออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี สู่การพัฒนาสินค้าที่ยั่งยืน

PRODUCT IDENTITY DESIGN FOR WICKER COMMUNITY, CHI NAM RAI SUBDISTRICT IN BURI DISTRICT SINGBURI PROVINCE TOWARDS SUSTAINABLE PRODUCT DEVELOPMENT

กฤษฎิ์ ตุลวรรธนะ
อาจารย์ประจำ สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
E-mail: Krit.tu@ssru.ac.th
ดวงรัตน์ ด่านไทยนำ
อาจารย์ประจำ สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

ด้วยสภาพภูมิประเทศของไทยเป็นพื้นที่ที่อุดมไปด้วยทรัพยากรธรรมชาติ จึงก่อให้เกิดภูมิปัญญาที่สะท้อนความเชื่อและวิถีชีวิตของชุมชน ผลิตภัณฑ์ชุมชนเป็นสิ่งที่สะท้อนภูมิปัญญาของคนในชุมชนได้ชัดเจนที่สุด ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี พบว่ามีผลิตภัณฑ์เครื่องจักสานที่น่าสนใจ สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชนได้เพราะด้วยสภาพภูมิประเทศ วัตถุดิบ และความร่วมมือของคนในชุมชน เช่น “กลุ่มจักสานบ้านสวนมะปราง” แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ ผลิตภัณฑ์ยังไม่มีอัตลักษณ์ที่ชัดเจน ซึ่งมีความสำคัญต่อการขายผลิตภัณฑ์เป็นอย่างมาก ดังนั้นงานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้ชื่อตำบล “ชีน้ำร้าย” มาสร้างเป็นตราสัญลักษณ์แบบตัวอักษร (Logo Wordmarks) การเลือกใช้สี (Corporate Color) มาจากพื้นที่ผลิตภัณฑ์ ตัวอักษร (Typography) องค์ประกอบของกราฟิก (Graphic Element) ที่ได้มาจากการสานไม้ไผ่ของผลิตภัณฑ์จักสาน นำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้น่าสนใจและมีอัตลักษณ์ที่ชัดเจน ก่อให้เกิดความยั่งยืนทางเศรษฐกิจแก่ชุมชนและเป็นตัวอย่างในการสร้างอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ของชุมชนอื่นๆ ต่อไป

คำสำคัญ: ออกแบบอัตลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ชุมชน การพัฒนาสินค้าที่ยั่งยืน

ABSTRACT

Thailand's topography is rich in natural resources, thus creating wisdom that reflects the beliefs and lifestyles of the community. Community products are the most clear reflections of the wisdom of the community. We studied community products. Chi Nam Sai Subdistrict, Int Buri District, Sing Buri Province Interesting wicker

products were found. It can generate income for the community because of the topography, raw materials, and cooperation of the people in the community, such as the "Maprang Suan Wicker Group", but the problem is that the product does not yet have a clear identity. This is very important for selling products. Therefore, this research aims to design community product identities, using the subdistrict name "Chi Nam Sai" to create logo wordmarks, corporate color selection from the product area, typography, graphic elements derived from bamboo weaving of wicker products. Develop products that are interesting and have a clear identity. It contributes to the economic sustainability of the community and sets an example for further building the product identity of other communities.

Keywords: Identity Design, Community Product, Sustainable Product Development

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

จากแผนพัฒนาจังหวัดสิงห์บุรี พ.ศ. 2557-2560 ได้ระบุบในผลการพัฒนาตามประเด็นยุทธศาสตร์จังหวัดสิงห์บุรีได้ให้ความสำคัญในการส่งเสริมผลิตภัณฑ์การเกษตร โดยให้ความสำคัญกับผลิตภัณฑ์สู่การพัฒนาสินค้าที่ยั่งยืนและที่มีศักยภาพในชุมชน (One Tambon One Product) หรือที่เข้าใจกันในตัวย่อว่า Otop โดยมีความเกี่ยวข้องกับคุณค่าทางความรู้ วิถีชีวิต ภูมิปัญญา และงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการค้นพบองค์ความรู้ในท้องถิ่น [1] ซึ่งนำมาสร้างความแตกต่างและจุดขายเพื่อยกระดับสินค้า ผลิตภัณฑ์ให้เกิดความแตกต่าง รวมไปถึงปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งในการออกแบบให้ประสบความสำเร็จคือ การสร้างแบรนด์สินค้า หรือการสร้างอัตลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนอย่างชัดเจน

จากการศึกษาโครงการวิจัย รองศาสตราจารย์ ร้อยตำรวจเอก ดร.อนุชา แพ่งเกษร และคณะ (2561) [7] ชาวบ้าน ตำบลชีน้ำร้าย ส่วนใหญ่มีพื้นฐานในการจักสานไม้ไผ่เพื่อใช้เป็นอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพราะด้วยสภาพภูมิอากาศ ภูมิประเทศ ทำให้พื้นที่มีไม้ไผ่สีสุก ซึ่งถือว่าเป็นวัตถุดิบชั้นดีที่ใช้ในการทำเครื่องจักสาน เช่น กระบุง ตะกร้า พัด กระจาด เป็นต้น

ต่อมาในปี พ.ศ. 2543 ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ แต่ละหมู่บ้านแยกกันทำการผลิตและจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์สินค้าทำให้ผู้บริโภคที่ต้องการซื้อสินค้าเกิดความสับสนว่าจะต้องซื้อจากชุมชนใด และเมื่อผู้บริโภคต้องการซื้อสินค้าต่างชนิดกันก็ต้องไปซื้อชุมชนอื่น ทำให้ผู้บริโภคไม่สามารถซื้อสินค้าจากที่เดียวได้ บวกกับคนในชุมชนเป็นผู้สูงอายุ บุคลากร ลูกหลานคนรุ่นใหม่ ได้ไปทำงานนอกพื้นที่ ผู้สูงอายุในชุมชนยังเข้าไม่ถึงเทคโนโลยีทำให้ขาดการประชาสัมพันธ์ของผลิตภัณฑ์ ดังนั้นคนในชุมชมได้แก้ปัญหาโดยได้ร่วมกลุ่มทั้ง 8 หมู่บ้าน ใช้ชื่อว่า "กลุ่มจักสานบ้านสวนมะปราง" ปัจจุบันทางกลุ่มได้ เดินสายออกงานแสดงสินค้า เปิดขายหน้าร้านและล่าสุดถือว่าประสบความสำเร็จคือ เปิดขายทางออนไลน์ แต่ในขณะเดียวกันสินค้าและผลิตภัณฑ์ยังไม่มีการสร้างอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ชุมชนท้องถิ่นอย่างชัดเจน จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้เสนอแนะแนวทาง แก้ไขในประเด็นปัญหาดังกล่าวว่า ควรหาอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างเป็นจุดขาย ผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอ หากมีการสร้างอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์เอง หรือเรื่องราว ในผลิตภัณฑ์หรือแหล่งผลิตก็สามารถเป็นแนวทางที่ทำให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่สนใจมากขึ้น [2] ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องศึกษาข้อมูลผลิตภัณฑ์และออกแบบอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำราย จังหวัดสิงห์บุรี สิงห์บุรี เพื่อสร้างการรับรู้ให้เกิด

ความน่าสนใจแก่ผู้บริโภค นำไปสู่การตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ชุมชน เพื่อเพิ่มคุณค่าและมูลค่าให้กับสินค้า เป็นที่รู้จักทั้งในประเทศและต่างประเทศ

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี

2. เพื่อออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี สู่การพัฒนาสินค้าที่ยั่งยืน

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1.1 ตำบลชี้น้ำร้าย

จากการศึกษาโครงการวิจัย รองศาสตราจารย์ ร้อยตำรวจเอก ดร.อนุชา แพ่งเกษร และคณะ (2561) [7] ผู้วิจัยได้นำการเก็บข้อมูลในพื้นที่มาสรุปเกี่ยวกับข้อมูลบริบทและอัตลักษณ์ของตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ซึ่งได้ข้อมูลดังต่อไปนี้

ประวัติความเป็นมาของตำบลชีน้ำร้าย เป็นตำบลที่ตั้งอยู่ในเขตการปกครองของอำเภออินทร์บุรี มีจำนวนหมู่บ้านทั้งสิ้น 8 หมู่บ้าน ได้แก่ หมู่ 1 บ้านโฉมศรี หมู่ 2 บ้านหัวแหลม หมู่ 3 บ้านวัดราษฎร์ หมู่ 4 บ้านบางปูน หมู่ 5 บ้านสวนมะปราง หมู่ 6 บ้านระนาม หมู่ 7 บ้านห้วงใหญ่ หมู่ 8 บ้านดอยยอ พื้นที่ตำบลชี้น้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ตั้งอยู่เหนือสุดของอำเภอทางทิศตะวันตก อยู่ห่างจากอำเภอ 11 กิโลเมตร มีเนื้อที่ 34.6 ตร.กม. หรือประมาณ 21,009 ไร่ พื้นที่ทำการเกษตร 18,220 ไร่ ทิศเหนือติดกับ ต.โพนางดำออก อ.สรรพยา จ.ชัยนาท ทิศใต้ติดกับ ต.ท่างาม อ.อินทร์บุรี จ.สิงห์บุรี ทิศตะวันออกติดกับ ต.สร้อยทอง อ.ตาคลี จ.นครสวรรค์ ทิศตะวันตกติดกับ แม่น้ำเจ้าพระยา ต.ประศุก อ.อินทร์บุรี จ.สิงห์บุรี ประชากรในพื้นที่ประกอบอาชีพ ทำนา ทำสวน ทำไร่ เลี้ยงสัตว์ อาชีพเสริม กลุ่มจักสาน กลุ่มทำน้ำพริกแกง กลุ่มสานรังงอบ

บริบทและอัตลักษณ์ของชุมชนตำบลชีน้ำราย มีลักษณะบริบทและอัตลักษณ์ที่แตกต่างกันซึ่งมาจากการประกอบอาชีพที่หลากหลาย แต่กลุ่มที่รวมตัวกันในการทำงานที่ชัดเจนที่สุดคือ “กลุ่มจักสานบ้านสวนมะปราง” เป็นกลุ่มที่ สร้างชื่อเสียให้กับตำบลในการทำเครื่องจักสาน ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอยกข้อมูล หมู่บ้านที่ทำผลิตภัณฑ์จักสานดังต่อไปนี้

หมู่บ้านแหลม มีจำนวน 85 ครัวเรือน จำนวนประชากร 220 คน ประกอบไปด้วย ชาย 103 คน หญิง 117 คน พื้นที่ประมาณ 119 ไร่ หรือ 1.904 ตารางกิโลเมตร (อ้างอิงจากข้อมูล จปฐ. ปี 2556) ลักษณะการประกอบอาชีพของชุมชน มีทั้งอาชีพทำนา ปลูกผัก รับจ้างและเลี้ยงสัตว์ โดยมีอาชีพทำนาเป็นหลักและอาชีพรับจ้าง ซึ่งมีทั้งในภาคเกษตรและนอกภาคการเกษตร พื้นที่ทำนาของเกษตรส่วนใหญ่จะอยู่นอกเขตของพื้นที่ของหมู่บ้าน ผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจของหมู่บ้าน ได้แก่ จักสานรังงอบ พัด ส่งตลาดในเขตอ.อินทร์บุรี โดยใช้วัตถุดิบที่มีอยู่ในหมู่บ้านได้แก่ ไม้ไผ่สีสุก รังงอบ เป็นศิลปะวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของหมู่บ้าน เป็นส่วนหนึ่งของการถ่ายทอดจาก ปู่ย่า ตายาย

หมู่บ้านวัดราษฎร์ มีจำนวน 152 ครัวเรือน จำนวนประชากร 436 คน ประกอบไปด้วย ชาย 228 คน หญิง 208 คน พื้นที่ประมาณ 341ไร่ หรือ 5.456 ตารางกิโลเมตร (อ้างอิงจากข้อมูล จปฐ. ปี 2556) ลักษณะการประกอบอาชีพของชุมชน มีอาชีพทำขนมใส่หาบเร่ขายตามหมู่บ้าน มีทั้งขนมถ้วย ขนมไข่หงส์ ขนมตาล

ขนมกล้วย ถั่วแปป เป็นต้น ดังนั้นภูมิปัญญาของหมู่บ้านวัดราษฎร์ ได้แก่การทำงานสานไม้ไผ่และหลาย เช่น กรงนก สุ่มไก่ สามารถทำรายได้ให้กับครอบครัวและยังส่งต่อภูมิปัญญาสืบต่อมา

หมู่บ้านสวนมะปราง มีจำนวน 174 ครัวเรือน จำนวนประชากร 424 คน ประกอบไปด้วย ชาย 185 คน หญิง 239 คน พื้นที่ประมาณ 449 ไร่ หรือ 7.184 ตารางกิโลเมตร (อ้างอิงจากข้อมูล จปฐ. ปี 2556) ลักษณะการประกอบอาชีพของชุมชน อาชีพหลักคือการทำเกษตร และรับจ้างเลี้ยงสัตว์ ในช่วงเวลาว่าง ครัวเรือนบ้างส่วนของหมู่บ้านจะใช้เวลาในว่างในการทำงานจักสาน จนกลายเป็นที่รู้จักกันในนาม “กลุ่มจักสานบ้านสวนมะปราง” ได้รับความนิยมทั้งในจังหวัดและนอกจังหวัด มีการจัดจำหน่ายสินค้าและผลิตภัณฑ์จักสาน ทั้งออนไลน์และในงานแสดงสินค้า

หมู่บ้านระนาม มีจำนวน 159 ครัวเรือน จำนวนประชากร 417 คน ประกอบไปด้วย ชาย 204 คน หญิง 213 คน พื้นที่ประมาณ 4,828 ไร่ (อ้างอิงจากข้อมูล จปฐ. ปี 2556) ลักษณะการประกอบอาชีพส่วนใหญ่ประกอบอาชีพ ทำนา ทำสวน ทำไร่ แต่ด้วยลักษณะภูมิประเทศของบ้านระนามบริเวณใกล้เคียงจะมีต้นไผ่ขึ้นอยู่เป็นจำนวนมาก ชาวบ้านจึงนำมาสานเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น สุ่ม ตะข้อง กระบุง ตะกร้า เป็นต้น ซึ่งมีปราณีหัตถกรรมจักสานจิ๋วเป็นแหล่งการเรียนรู้และเป็นการสืบทอดภูมิปัญญา

หมู่บ้านห้วงใหญ่ มีจำนวน 72 ครัวเรือน จำนวนประชากร 302 คน ประกอบไปด้วย ชาย 179 คน หญิง 123 คน พื้นที่ประมาณ 49ไร่ หรือ 0.784 ตร.กม. (อ้างอิงจากข้อมูล จปฐ. ปี 2556) ผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจของหมู่บ้าน ได้แก่ผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่ เช่น กระบุง กระจาด ไซ ลอบ ขนาดเล็ก โดยวัตถุดิบที่มีอยู่ในหมู่บ้านคือ ไม้ไผ่ และมีกลุ่มจักสานนำผลิตภัณฑ์เหล่านี้ไปจำหน่าย

หมู่บ้านดอนยอ มีจำนวน 81 ครัวเรือน จำนวนประชากร 229 คน ประกอบไปด้วย ชาย 111 คน หญิง 118 คน พื้นที่ประมาณ 57 ไร่ หรือ 0.912 ตร.กม. (อ้างอิงจากข้อมูล จปฐ. ปี 2556) พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่อยู่อาศัยของบ้านเรือน ผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจของหมู่บ้านคือ การถักเปล จักสานรังงอบ ที่คนในชุมชนมักใช้เวลาว่างในการทำจักสานและวัตถุดิบที่มีอยู่ในท้องถิ่นคือ ไม้ไผ่สีสุก นำมาสร้างผลิตภัณฑ์และสร้างรายได้ให้กับชุมชน

จากข้อมูลหมู่บ้านทั้ง 8 [7] จะเห็นได้ว่า 6 หมู่บ้านมีการทำผลิตภัณฑ์จักสานได้แก่ หมู่บ้านแหลม หมู่บ้านวัดราษฎร์ หมู่บ้านสวนมะปราง หมู่บ้านระนาม หมู่บ้านห้วงใหญ่ หมู่บ้านดอนยอ ซึ่งแต่ละหมู่บ้านมีผลิตภัณฑ์ที่แตกต่างกัน ต่างคนต่างทำ ทำให้ผู้บริโภคเกิดความสับสนในผลิตภัณฑ์ ไม่สามารถรู้ได้ว่าต้องเลือกซื้อผลิตภัณฑ์จากหมู่บ้านไหน บวกกับคนในชุมชนเป็นผู้สูงอายุ บุคลากร ลูกหลานคนรุ่นใหม่ ได้ไปทำงานนอกพื้นที่ ผู้สูงอายุในชุมชนยังเข้าไม่ถึงเทคโนโลยีทำให้ขาดการประชาสัมพันธ์ของผลิตภัณฑ์ ดังนั้นจึงเกิดการรวมกลุ่มกันขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหา แต่สิ่งที่ยังขาดคือ การสร้างอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ เพราะการสร้างอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนจะสามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชน สืบทอดภูมิปัญญา ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวให้กับชุมชน ทำให้ชุมชนเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น สู่การพัฒนาสินค้าที่ยั่งยืน

3.1.2 อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน

จากการศึกษาโครงการวิจัย เมธาวี จำเนียร (2564) ผู้วิจัยนำเนื้อหาข้อมูล อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน การสร้างแบรนด์ผ่านอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยได้ทำการสรุปเนื้อหาดังต่อไปนี้

คำว่า “อัตลักษณ์” เข้ามามีบทบาทที่สำคัญต่อชุมชน เพราะการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ค่านิยม รวมไปถึงนโยบายจากภาครัฐที่สนับสนุนผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นชุมชน ทำให้ผู้คนหันมาให้ความสำคัญกับผลิตภัณฑ์ชุมชนมากขึ้น แต่สิ่งที่ยังขาดไปนั้นคือเรื่องอัตลักษณ์ โดยอัตลักษณ์แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ อัตลักษณ์ดั้งเดิมของผลิตภัณฑ์ที่มาจากภูมิปัญญาการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น ซึ่งในระหว่างการถ่ายทอดนั้นเองที่ทำให้อัตลักษณ์อาจมี

การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นหรือการตกแต่งเพิ่มเติม จนกลายเป็นอัตลักษณ์ใหม่ที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างของเก่ากับของใหม่ ในเวลาเดียวกัน ดังนั้นอัตลักษณ์จึงเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ได้ตั้งใจก็ได้ ขึ้นอยู่กับบริบท ณ เวลานั้นๆ แต่สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ ชุมชนเป็นเจ้าของผลิตภัณฑ์สามารถดึงจุดเด่นมาสร้างเป็นจุดขายได้หรือไม่ [5]

3.1.3 การสร้างแบรนด์ผ่านอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน

การสร้างแบรนด์ผ่านผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่จะสามารถบรรลุถึงเป้าหมายได้นั้นต้องอาศัยปัจจัยส่วนประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวของกับงานออกแบบและการเข้าถึงผู้บริโภค มากกว่าการทำโลโก้ติดอยู่กับผลิตภัณฑ์เท่านั้น [5] แต่ความจริงแล้วการสร้างแบรนด์ ยังคำนึงไปถึงสิ่งที่จับต้องได้และสิ่งที่จับต้องไม่ได้ นั้นคือสิ่งที่ผู้บริโภคจะรับรู้ถึงประสบการณ์ทั้ง รูป รส กลิ่น เสียงและสัมผัส ในปัจจุบันยังต้องคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมด้วย

แบรนด์เป็นมากกว่า “ตราสินค้า” และ “แบรนด์ คือ ทุกสิ่งอย่างที่เกี่ยวกับธุรกิจ” และการสร้างแบรนด์ คือ การใช้กลยุทธ์และเครื่องมือทางการตลาด เพื่อกระตุ้นให้คนรู้สึกต่อแบรนด์ในเชิงบวก ดังนั้นแบรนด์หรือตราสินค้าจึงไม่ได้สร้างสรรค์หรือสื่อสารกับแบบง่ายๆ แต่ทุกสิ่งทุกอย่างจะมีที่มาที่ไปในการสร้างสรรค์ ดังหลักการดังต่อไปนี้ [10]

3.1.3.1 หลักการสร้างแบรนด์จากอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน ประกอบด้วย

1. ง่าย (Simple) ทำให้ผู้บริโภคเห็นผลิตอย่างชัดเจน และแตกต่างจากผลิตภัณฑ์อื่นๆ

2. ความสมเหตุสมผล (Make sense) ทำให้สินค้ามีความน่าเชื่อถือ ทั้งตัวสินค้า ราคา รวมไปถึงการให้บริการ

3. ความชัดเจน (Visible) กำหนดกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน ว่าจะขายใคร ขายอย่างไร ขายที่ไหน

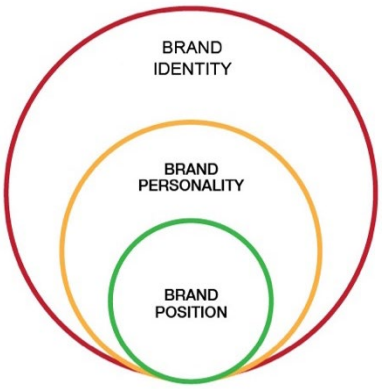
3.1.3.2 โครงสร้างของแบรนด์ประกอบไปด้วย

1. จุดยืนของแบรนด์ (Brand positioning) หมายถึง การวางตำแหน่ง

แบรนด์ที่แตกต่างในตลาด สามารถสร้างให้เกิดคุณค่ากับผู้บริโภคได้ และยังสร้างให้เกิดการจดจำในสายในผู้บริโภค

2. บุคลิกภาพของแบรนด์ (Brand Personality) หมายถึง การกำหนดตัวตนและเอกลักษณ์ของแบรนด์ออกมา บุคลิกภาพของแบรนด์เป็นอย่างไร ปัจจุบันการกำหนดบุคลิกภาพของแบรนด์ ถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างแบรนด์

3. เอกลักษณ์ของแบรนด์ (Brand Identity) หมายถึง องค์ประกอบของการสร้างอัตลักษณ์ อาทิ ตราสัญลักษณ์ ชุดสี ตัวอักษร องค์ประกอบของกราฟิก รวมไปถึงการโฆษณาของแบรนด์นั้นๆ



แผนภาพที่ 1 แผนผังโครงสร้างของแบรนด์

3.1.3.3 องค์ประกอบหลักของการสร้างอัตลักษณ์ (Brand Identity)

1. โลโก้ (Logo) ตราสัญลักษณ์ สามารถเป็นรูปภาพ ตัวอักษร รูปร่าง หรือผสมระหว่างสามสิ่งนี้ ใช้เป็นตัวแทนของธุรกิจหรือองค์กรในการสื่อสารกับผู้บริโภค

2. ชุดสี (Corporate Color) กลุ่มสีทำให้คนจดจำได้ง่ายที่สุด เมื่อเลือกแล้วควรนำไปใช้ในทางเดียวกัน เพื่อให้เป็นเอกลักษณ์ของธุรกิจหรือองค์กร

3. ตัวอักษร (Typography) ตัวอักษรที่จะนำมาใช้ เป็นตัวแทนของธุรกิจหรือองค์กรควรเลือกให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์

4. องค์ประกอบกราฟิก (Graphic Element) อาจจะนำลักษณะองค์ประกอบของ เส้น, รูปร่าง,รูปทรง มาสร้างเป็นลวดลาย เป็นตัวแทนของธุรกิจหรือองค์กร

5. อื่นๆ เช่น รูปภาพ, เสียง, ชุดสัญลักษณ์, Tag line, กลิ่น, เป็นต้นที่จะใช้เป็นตัวแทนของธุรกิจหรือองค์กร

แผนภาพที่ 2 แผนผังเอกลักษณ์ของแบรนด์

ณัฐพล ใยไพโรจน์ (ชนะ เทศทอง, บก) (2561, น. 45) [4] ได้สรุปว่าเอกลักษณ์หรืออัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ที่ต้องการสื่อให้ลูกค้าเห็น เป็นความโดดเด่นและแตกต่างจากผลิตภัณฑ์อื่นๆ เอกลักษณ์ที่ดีจะต้องมีความสอดคล้องไปกับทุกส่วน สามารถต้องสนองความต้องการของผู้บริโภคและกลุ่มเป้าหมายได้อย่างชัดเจนผ่านอัตลักษณ์ในเชิงรูปธรรม ไม่ว่าจะเป็นสินค้า บริการ ตราสัญลักษณ์ บรรจุภัณฑ์ สื่อโฆษณา เว็บไซต์ โซเชียลมีเดีย เป็นต้น

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่า การออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ต้องใช้ข้อมูลจากโครงการวิจัย รองศาสตราจารย์ร้อยตำรวจเอก ดร.อนุชา แพ่งเกษร และคณะ (2561) [7] และการลงพื้นที่เก็บข้อมูลของผู้วิจัย มาสรุปเป็นข้อมูลของชุมชนที่มีการทำเครื่องจักสาน รวมไปถึงผลิตภัณฑ์ของแต่ละชุมชน เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสานต่อไป และผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี การสร้างแบรนด์ผ่านอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน ต้องใช้หลักการสร้างแบรนด์ โครงสร้างของแบรนด์ และองค์ประกอบของการสร้างอัตลักษณ์ เพื่อให้การออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี สัมฤทธิ์ผลและเป็นตัวอย่างการสร้างออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่การพัฒนาสินค้าที่ยั่งยืน

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพร่วมกับกระบวนการออกแบบ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวิเคราะห์เนื้อหาโดยศึกษาจากข้อมูลเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจากการสัมภาษณ์ ประกอบไปด้วย ผู้นำชุมชน ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ นำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการวิเคราะห์กระบวนการออกแบบ มีพื้นที่การศึกษา คือ ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีการทำงานจักสาน โดยมีขั้นตอนในการดำเนินวิจัยดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์และอัตลักษณ์ของตำบล ชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี

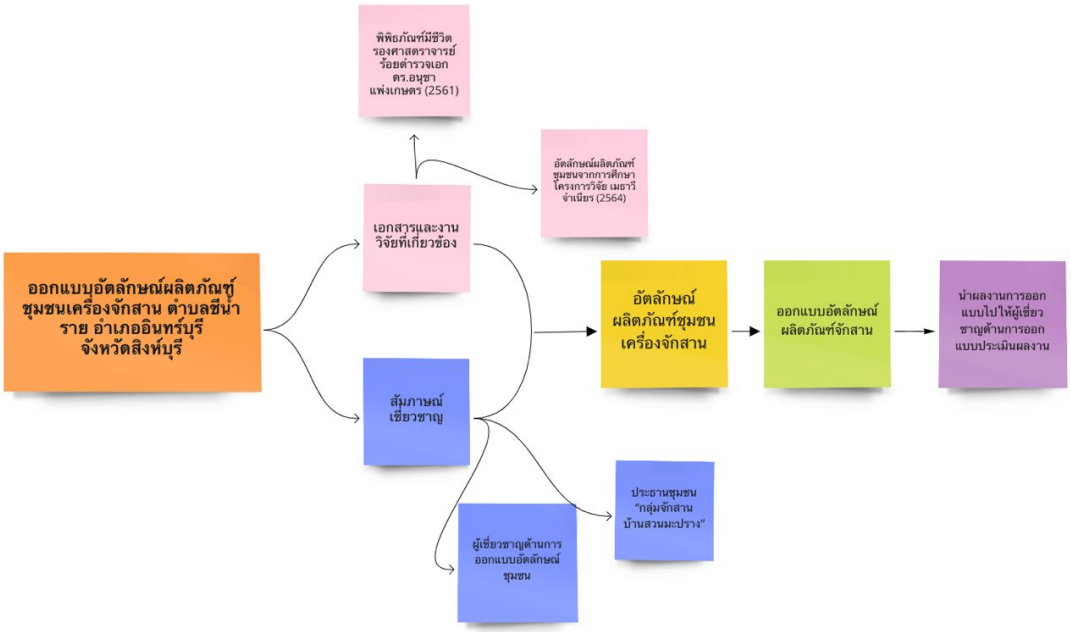
2. สัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลหลักเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์จักสานและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน เพื่อนำมากำหนดเป็นกรอบแนวความคิดในการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี

3. ตรวจสอบคุณภาพของข้อมูล วิเคราะห์เปรียบเทียบ จากการศึกษาภาคเอกสารและภาคสนามจากการสัมภาษณ์และสังเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ร่วมไปถึงผลิตภัณฑ์จักสาน เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบ

4. ออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์จักสานของตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ประกอบด้วยตราสัญลักษณ์ องค์ประกอบของสี ตัวอักษร ภาพถ่าย องค์ประกอบของกราฟิก ตัวอย่างบรรจุภัณฑ์ การโฆษณาสินค้า เป็นต้น

5. นำผลงานการออกแบบไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบประเมินผลงานออกแบบเพื่อตรวจสอบความน่าเชื่อถือและเป็นการแสดงตัวอย่างของการนำอัตลักษณ์ประยุกต์ใช้จริง

4.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 3 กรอบแนวคิดในการวิจัย

4.3 เครื่องมือวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์ ใช้ในการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มผลิตภัณฑ์จักสานและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยสัมภาษณ์ คุณชูศรี เกตุทอง ตัวแทนกลุ่มจักสานบ้านสวนมะปราง ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี และ อ.ภาณุวัฒน์ กาหลิบ อาจารย์ประจำ สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

2. แบบประเมินการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบประเมินจำนวน 3 ท่าน เป็นการประเมินแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) เป็นการประเมินแบบให้เลือกตอบตามความคิดเห็น 5 ระดับ จากระดับดีมาก (5) ไปหาระดับควรปรับปรุง (1) โดยมีการประเมิน 2 ส่วนคือ 1) ประสิทธิภาพด้านออกแบบอัตลักษณ์ ความสวยงาม 2) ประสิทธิภาพด้านการใช้ สามารถนำไปใช้งานได้จริงและพัฒนาสินค้าที่ยั่งยืน

5. ผลการวิจัย

จากการศึกษาจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและลงพื้นที่เก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี สรุปได้ดังนี้

5.1 ผลการศึกษาข้อมูลผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้ายในปัจจุบัน

ผู้วิจัยได้ทำการสรุปข้อมูล ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ได้ดังนี้

ชื่อชุมชน	ผลิตภัณฑ์เครื่องจักสาน
• หมู่บ้านแหลม	จักสาน : รังงอบ ,พัด
• หมู่บ้านวัดราษฎร์	จักสาน : กรงนก, สุ่มไก่
• หมู่บ้านบ้านสวนมะปราง	จักสาน : กระบุง, ตะกร้าโบราณ, พัดไม้ไผ่ใบตำลึงและแบบธรรมดา, ฝาชี, กระเป๋าสานรูปแบบต่าง ๆ
• หมู่บ้านบ้านระนาม	จักสาน : สุ่ม, ตะข้อง, กระบุง, ตะกร้า
• หมู่บ้านห้วงใหญ่	จักสาน : กระบุง, กระจาด, ไซ, ลอบ
• หมู่บ้านดอนยอ	จักสาน : ถักเปล, รังงอบ

แผนภาพที่ 4 ตารางผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย

5.2 ปัญหาของการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และผลกระทบจากผลิตภัณฑ์ที่ขาดอัตลักษณ์

จากแผนภาพที่ 5 จะเห็นได้ว่าผลิตภัณฑ์จักสานตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี พบว่าแต่ละหมู่บ้านแยกกันทำการผลิตและจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์สินค้าทำให้ผู้บริโภคที่ต้องการซื้อสินค้าเกิดความสับสนว่าจะต้องซื้อจากชุมชนใด และบางผลิตภัณฑ์มีการจัดจำหน่ายที่ซ้ำกัน

จะเห็นได้ว่าผลิตภัณฑ์เครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ส่วนใหญ่เป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้รับจากภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้รับการถ่ายทอดกันมา ดังนั้นเพื่อไม่ให้องค์ความรู้สูญหายไปจึงเกิดการรวมกลุ่มเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ แต่ปัญหาหลักจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลและพูดคุยกับชาวบ้านจะพบว่าผลิตภัณฑ์ของชุมชนยังไม่เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากพอ ผลิตภัณฑ์บางชนิดไม่ตรงตามความต้องการของผู้บริโภค ยังไม่มีตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ โดยยังขาดการสร้างอัตลักษณ์ที่ชัดเจน ส่งผลให้การดำเนินงานขาดความต่อเนื่อง ดังนั้นผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและอุปสรรค เพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดลักษณะของอัตลักษณ์และงานออกแบบ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

แผนภาพที่ 5 วิเคราะห์ SWOT การพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสาน

จากการวิเคราะห์ SWOT การพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานพบว่าปัญหาและอุปสรรคคือยังไม่มีการสร้างอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์สินค้าจักสานที่ชัดเจน ดังนั้นผู้วิจัยจึงออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี โดยจะสรุปเป็นข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของอัตลักษณ์ที่โดนเด่นเพื่อเป็นแนวคิดของกระบวนการออกแบบ เช่น ความเชื่อประวัติศาสตร์ ลักษณะภูมิประเทศ ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัตถุดิบท้องถิ่น ดังหัวข้อต่อไป

5.3 สรุปข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ที่โดนเด่นและการนำไปใช้ในกระบวนการออกแบบ

ผู้วิจัยได้นำสังเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและลงพื้นที่ มาตรวจสอบคุณภาพข้อมูล เพื่อนำไปใช้ในกระบวนการออกแบบอัตลักษณ์

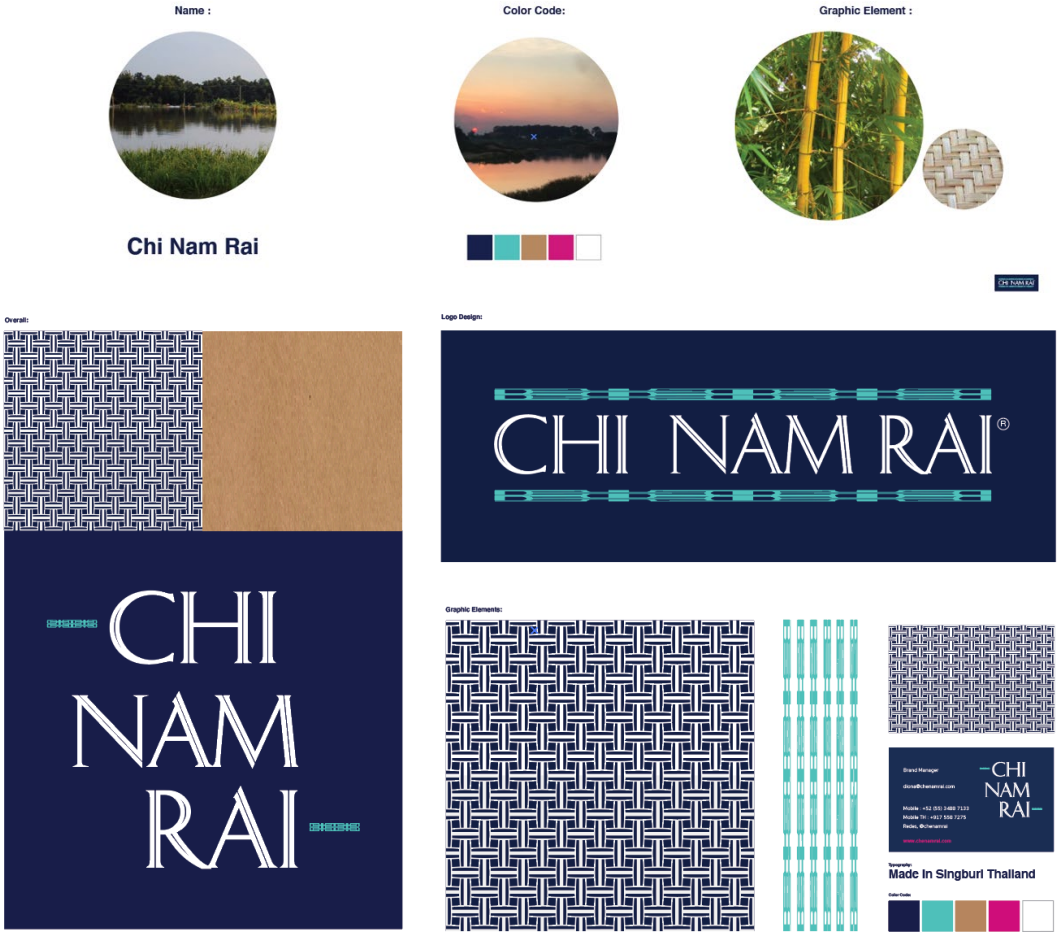
ข้อมูล	อัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่น	การนำไปใช้ในกระบวนการออกแบบอัตลักษณ์
• **ความเชื่อประวัติศาสตร์**	• แม่น้ำเจ้าพระยาในช่วงตำบลชีน้ำร้ายมีน้ำไหลเชี่ยวอยู่ 4 แห่ง และมีแม่ชีได้พายเรือแล้วหายไปกับกระแสน้ำ แต่เดิมเรียก "สี่น้ำร้าย" ต่อมาเสียงเพี้ยนไป จึงเป็น "ชีน้ำร้าย" แสดงถึงการรวมกันของชุมชนในพื้นที่ลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา	• ตราสัญลักษณ์แบบ ตัวอักษร
• **ลักษณะภูมิประเทศ**	• เป็นพื้นที่ราบลุ่มแม่น้ำ	• ชุดสี
• **วัตถุดิบท้องถิ่น**	• ไม้ไผ่สีสุก	• องค์ประกอบกราฟิก
• **อาชีพ**	• อาชีพหลัก : ทำนา ทำไร่ • อาชีพเสริม : ทำเครื่องจักสาน	• รูปภาพโฆษณา
• **วิถีชีวิต**	• ใช้ไม้ไผ่มาทำเครื่องจักสาน เป็นเครื่องอุปโภคบริโภคในชีวิตประจำวัน จนเกิดเป็นภูมิปัญญา	• ผลิตภัณฑ์เครื่องจักสาน

แผนภาพที่ 6 ตารางสรุปข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ที่โดดเด่นเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบ

5.4 ผลงานออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน

การออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี จะประกอบไปด้วยผลงานการออกแบบ ตราสัญลักษณ์ ชุดสี ตัวอักษร ภาพถ่าย องค์ประกอบของกราฟิก ตัวอย่างบรรจุภัณฑ์ การโฆษณาสินค้า เป็นต้น [9]

การออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ได้แนวความคิดในการออกแบบมาจากชื่อตำบล "ชีน้ำร้าย" ตามตำนานหมายถึง แม่น้ำเจ้าพระยาในช่วงตำบลชีน้ำร้ายมีน้ำไหลเชี่ยวอยู่ 4 แห่ง และมีแม่ชีได้พายเรือแล้วหายไปกับกระแสน้ำ แต่เดิมเรียก "สี่น้ำร้าย" ต่อมาเสียงเพี้ยนไปจึงเป็น "ชีน้ำร้าย" แสดงถึงการรวมกันของชุมชนในพื้นที่ลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา มาสร้างเป็นลักษณะตราสัญลักษณ์แบบตัวอักษร (Logo Wordmarks) การเลือกการใช้สีมาจากพื้นที่ของผลิตภัณฑ์เช่น สีน้ำเงิน สีฟ้า ที่ได้มาจากพื้นที่ลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา สีน้ำตาล มาจากพื้นดินและเป็นสีของไม้ไผ่สีสุกที่นำมาทำเครื่องจักสาน รวมไปถึงองค์ประกอบของกราฟิกที่ได้มาจากการสานไม้ไผ่ของผลิตภัณฑ์จักสาน เป็นต้น และยังออกแบบตัวอย่างบรรจุภัณฑ์ การโฆษณาสินค้า เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสินค้าที่ยั่งยืนต่อไป ดังตัวอย่างต่อไปนี้



แผนภาพที่ 7 ผลงานออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย

แผนภาพที่ 8 ผลงานออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย

5.5 ผลการประเมิณการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน

ผลการประเมินการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 3 ท่าน คือ ดร.พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ อาจารย์ประจำ สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นายวารุต วงศ์สนานวุฒิ อาร์ตไดเรคเตอร์ บริษัท Pink Blue Black & Orange Co., Ltd. และนายนวพล พิสุทธิวงศ์ ดีไซน์เนอร์ บริษัท Splendour Solis Co., Ltd.

จากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ประสิทธิภาพด้านออกแบบอัตลักษณ์ ความสวยงาม ค่าเฉลี่ย 4.50 และมีความคุ้มค่าสามารถนำไปผลิตใช้งานได้จริง ค่าเฉลี่ย 4.60 โดยการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำราย เป็นแนวทางที่เหมาะสมและสามารถพัฒนาผลงานการออกแบบให้เป็นต้นแบบต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนอื่นๆ มีข้อเสนอแนะสำหรับงานออกแบบ คือ ควรใช้ภาษาในการสื่อสารทั้ง ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และควรคำนึงถึงการออกแบบนิทรรศการหรือการแสดงสินค้าเพื่อให้ครอบคลุมทุกส่วนในการออกแบบอัตลักษณ์ชุมชน

5.6 สรุปผลการศึกษาและผลงานการออกแบบ

จากภาพที่ 6 – 8 จะเห็นได้ว่าการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ใช้ข้อมูล ด้านความเชื่อประวัติศาสตร์ ลักษณะภูมิประเทศ วัตถุดิบท้องถิ่น และวิถีชีวิต มาสร้างเป็นรูปแบบแนวความคิดในการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน และได้ทำการออกแบบ ตราสัญลักษณ์ ชุดสี ตัวอักษร ภาพถ่าย องค์ประกอบของกราฟิก ตัวอย่างบรรจุภัณฑ์ การโฆษณาสินค้า หลังจากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินผล

6. อภิปรายผล

สรุปผลการศึกษาการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ซึ่งสรุปรายละเอียดได้ดังนี้

จากปัญหาที่เกิดขึ้นพบว่าผลิตภัณฑ์ของชุมชนยังไม่มีอัตลักษณ์ที่ชัดเจนชัดเจน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาข้อมูลผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้ายในปัจจุบัน ทั้ง 6 หมู่บ้านที่มีการผลิตภัณฑ์จักสาน ได้แก่ หมู่บ้านแหลม หมู่บ้านวัดราษฎร์ หมู่บ้านสวนมะปราง หมู่บ้านระนาม หมู่บ้านห้วงใหญ่ หมู่บ้านดอนยอ ผลิตภัณฑ์จักสานจะประกอบไปด้วย กรงนก สุ่มไก่ สุ่ม ตะข้อง กระบุง ตะกร้า กระบุง กระจาด ไซ ลอบ ขนาดเล็ก แต่ยังพบปัญหาของการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ยังขาดอัตลักษณ์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและอุปสรรค เพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดลักษณะของอัตลักษณ์และงานออกแบบ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและลงพื้นที่มาตรวจสอบคุณภาพข้อมูล แบ่งข้อมูลเป็น 5 ด้านได้แก่ ความเชื่อประวัติศาสตร์ ลักษณะภูมิประเทศ วัตถุดิบท้องถิ่น อาชีพ และวิถีชีวิตเพื่อนำไปใช้ในกระบวนการออกแบบ

กระบวนการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ได้แนวความคิดมาจากข้อมูลเป็น 5 ด้าน ในการสร้างผลงานการออกแบบ ตราสัญลักษณ์ ชุดสี ตัวอักษร ภาพถ่าย องค์ประกอบของกราฟิก ตัวอย่างบรรจุภัณฑ์ การโฆษณาสินค้า เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการสร้างอัตลักษณ์ชุมชน ว่าด้วย การสร้างอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ชุมชน ต้องอาศัยเรื่องราวประวัติความเป็นมาของผลิตภัณฑ์หรือแหล่งผลิต ก็จะสามารถเป็นแนวทางที่ทำให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่สนใจมากขึ้น ผลิตภัณฑ์มีอัตลักษณ์ช่วยให้ได้รับการจดจำมากยิ่งขึ้น ส่งเสริมให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นทั้งในประเทศและ

ต่างประเทศ ก็จะสร้างรายได้กลับมายังชุมชน รวมไปถึงการท่องเที่ยวของชุมชนอีกด้วย นำไปสู่การพัฒนาสินค้าอย่างยั่งยืน

ดังนั้นการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องจักสาน ตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี สามารถนำไปประยุกต์ใช้สำหรับชุมชนอื่นๆ ได้อีกด้วย

7. เอกสารอ้างอิง

[1] กรมศิลปากร. (2564). *มองท้องถิ่นไทย ผ่านรัฐสมัยใหม่.* กรุงเทพฯ: สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร.

[2] จินตนา กาญจนวิสุทธิ์. (2562). *เส้นทางวิสาหกิจชุมชน เพื่อการพัฒนาอาชีพและการพึ่งตนเอง* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มีน เซอร์วิส ซัพพลาย.

[3] ณปภัช จันทร์เมือง. (2563). อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมรูปหนังตะลุงเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบกราฟิก บรรจุภัณฑ์. *วารสารปาริชาต, 31*(3), 60-67.

[4] ณัฐพล ใยไพโรจน์ (ชนะ เทศทอง, บรรณาธิการ). (2561). *Digital branding: กลยุทธ์แจ้งเกิดแบรนด์เล็กให้เติบใหญ่ได้อย่างยั่งยืน.* นนทบุรี: ไอดีซีฯ.

[5] เมธาวี จำเนียร. (2564). อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่การสร้างและสื่อสารแบรนด์ กรณีศึกษา การแสดงรำโทนนกพิทิด. *วารสารราชพฤกษ์, 19*(2), 1-12.

[6] สถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม. (2555). *อัตลักษณ์ไทย ทุนความคิด ทุนสร้างสรรค์.* ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

[7] อนุชา แพ่งเกษร และณตา ทับทิมจรูญ และเอกพงษ์ ตรีตรง. (2561). *พิพิธภัณฑ์มีชีวิต : อารยสถาปัตย์เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีของผู้สูงอายุและคนพิการกรณีศึกษา:ตำบลชี้น้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี.* สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร.

[8] อิสริยาภรณ์ ชัยกุหลาบ. (2561). *กระบวนการสร้างอัคลักษณ์สำหรับพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดเลย.* ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต (รายงานผลการวิจัย). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

[9] Harry Bennett. *Paper Stone Scissors' identity for Reloop depicts the sustainability of their 're-commerce' model.* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2565, จาก: https://the-brandidentity.com/project/paper-stone-scissors-identity-for-reloop-depicts-the-sustainability-of-their-re-commerce-model.

[10] Jain, R. (2017). Basic Branding Concepts: Brand Identity, Brand Image and Brand Equity. *International Journal of Sales & Marketing Management Research and Development (IJSMMRD), 7*(4), 1-8.

การพัฒนาดินปั้นจากเกล็ดปลาเพื่องานเครื่องประดับ

DEVELOPMENT COLD PORCELAIN CLAY FROM FISH SCALES FOR ACCESSORIES MAKING

ฐาปนี คนดี

อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์สุวิทย์ รัตนานันท์

คณะเกษตร สาขาคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

E-mail: Tapaneekondeepang@gmail.com

บทคัดย่อ

เกล็ดปลาเป็นวัสดุธรรมชาติที่สวยงามนี้เหมาะในการนำมาประยุกต์ใช้กับเครื่องประดับเกินกว่าที่จะถูกปล่อยให้ย่อยสลายไปอย่างไร้ค่า ผู้วิจัยจึงทำการทดลองดินปั้นจากเกล็ดปลาเพื่อผลิตเป็นต่างหูโดยมีแป้งข้าวโพด เกล็ดปลา กาวลาเท็กซ์ Baby Oilและน้ำมะนาวเป็นส่วนผสมหลัก แป้งข้าวโพดจะถูกแทนที่ด้วยเกล็ดปลา ที่ส่วนผสมที่มีส่วนผสมเกล็ดปลาที่ 50% 60% 70% 80% และ 90% พบว่า ดินปั้นลักษณะเป็นเนื้อเดียวกัน สีเนื้อดินอ่อนลง เกล็ดปลาสามารถผสมเข้ากับดินปั้นได้ดี เนื้อดินปั้นมีความเหนียว สามารถปั้นขึ้นรูปได้ ดินปั้นที่ผสมเกล็ดปลาคุณสมบัติทางกายภาพจะถูกปรับปรุงให้ดีขึ้น ผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความพึงพอใจในลักษณะดินปั้นในระดับดีมากในทุกสูตร โดยสูตรที่ 3 มากที่สุดที่คะแนนเฉลี่ย 4.90

คำสำคัญ: ดินปั้น, เกล็ดปลา, เครื่องประดับ, ความพึงพอใจ

ABSTRACT

Fish scales are beautiful natural material which can applied to accessories. It is not good to be left to decompose in vain. Thus, the researcher is interested in the development cold porcelain clay from fish scales for earing. The earing of cold porcelain clay product from fish scales were made of cornstarch, fish scale, latex glue, baby oil and lemon juice. Fish scales substituted corn flour at ratio 50%, 60%, 70%, 80% and 90%. The result showed that the fish scale reduced the weight and shrinkage of cold porcelain clay, but increasing hardness. Clay's color was lighter than normal formula of cold porcelain clay. Fish scales can mix well with cold porcelain clay. It is tough and can be molded easily.

Keywords: Cold Porcelain Clay, Fish Scales, Accessories, Satisfaction

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ดิน Cold Porcelain Clay เป็นดินปั้นที่ถูกนำเข้ามาในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2530 เป็นวัสดุปั้นที่มีเนื้อเนียนนุ่ม มันวาว มีสีขาวนวล ง่ายต่อการใช้งาน แห้งได้เองในอุณหภูมิปกติ (สนิท, 2558) แต่มีราคาค่อนข้างสูงส่งผลให้ต้นทุนการผลิตและการจำหน่ายมีราคาสูงตาม อีกทั้งผลิตภัณฑ์ที่ปั้นจะมีข้อจำกัดในด้านปริมาณการใช้เนื้อดิน จึงมีการพัฒนาและแสวงหาวัสดุจากธรรมชาติมาประยุกต์ใช้ในงานดินปั้นจากธรรมชาติ เพื่อให้มีความแตกต่างเป็นเอกลักษณ์และลดต้นทุน (กรีทากร, 2555)

ข้อมูลจาก ปีพ.ศ. 2563 พบว่าปริมาณการทำประมงปลาน้ำจืดและปลาน้ำเค็มในไทยมีปริมาณอยู่ที่ประมาณ 1,791,200 ตัน คิดเป็นมูลค่า 65,366 ล้านบาทสำหรับใช้บริโภคในประเทศและส่งออกสินค้าทางประมง (กองนโยบาย และแผนพัฒนาการประมง, 2565) เศษเหลือทิ้งในส่วนของหนัง ก้างและเกล็ดปลามีถึงประมาณร้อยละ 30 เศษเหลือจากอุตสาหกรรมสัตว์น้ำ (ปวเรศ และสุภาพร, 2564) จึงมีการใช้ประโยชน์จากเกล็ดปลานำมาผลิตของเสียเหลืองทิ้งสลายตัวได้ยากมาใช้เป็นประโยชน์ทดแทนวัสดุที่ผลิตจากวัตถุดิบ และกระบวนการผลิตที่ทำลายธรรมชาติ เช่น กระดาษ พลาสติก และเส้นใยสังเคราะห์ชนิดต่างๆ (NECTEC, 2559)

เนื่องจากคุณสมบัติที่ดีเด่นของเกล็ดปลาประการสำคัญ คือ มีความคงทนตกไม่แตก แมลงไม่กัดกิน ไม่ขึ้นรา มีความยืดหยุ่นดัดงอได้บ้าง สีไม่ตก มีลักษณะเป็นมันเงางาม มีประกายมุกแวววาวอยู่ในตัวจึงเหมาะในการนำมาประยุกต์ใช้ในการผลิตเครื่องประดับ (เบญจวรรณ์, 2555) ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการนำเกล็ดปลามาเป็นส่วนผสมในการทำดินปั้นใช้ในการประดิษฐ์เครื่องประดับ เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับของเหลือใช้ เป็นแนวทางในการนำทรัพยากรที่เป็นส่วนเหลือใช้กลับมาใช้ใหม่ให้เกิดประโยชน์เป็นการช่วยให้เป็นการลดต้นทุนของการผลิตในการพัฒนาในเชิงพาณิชย์ได้ต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาสูตรดินปั้นจากเกล็ดปลาที่เหมาะสมกับงานปั้น

(2) เพื่อศึกษาสมบัติทางกายภาพของดินปั้นจากเกล็ดปลา

(3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อเนื้อดินปั้นเกล็ดปลา

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 ดินปั้น

ดินปั้น หมายถึง วัสดุที่มีคุณสมบัติที่เหนียวและนิ่ม สามารถยึดจับกันเป็นก้อนได้ และสามารถคงตัวอยู่ได้ตลอดระยะเวลาที่ปั้น มีความคงทน ไม่แตกสลายง่าย ทั้งในขณะที่ปั้นและเมื่อปั้นเสร็จแล้ว ซึ่งมีทั้งที่เป็นดินธรรมชาติ และดินที่สังเคราะห์ขึ้น สามารถรวมกันได้ หรือแบ่งแยกออกจากกันได้ เช่น ดินเหนียว ดินน้ำมัน ขี้ผึ้ง มาทำเป็นรูปทรงต่างๆ ตามที่ต้องการ โดยใช้วิธีขยำ บีบ นวด ตัด ขัด ขูด ปะ เป็นต้น (เลณุการ์, 2557)

ดินปั้นที่นิยมใช้ในการประดิษฐ์มีหลากหลายชนิด แก่ ดินไทย ดินเรซิ่น ดินพอร์ซเลนและดินญี่ปุ่น ในการศึกษานี้จะศึกษาดินปั้นญี่ปุ่น ที่เหมาะสำหรับปั้นชิ้นงานขนาดเล็กที่ให้ความละเอียดสวยงาม (กนกวรรณ, 2557)

3.2 เกล็ดปลา

ปลากะพงมีหลายชนิดได้แก่ ปลากะพงขาว ปลากะพงดำ ปลากะพงแดง และปลากะพงลาย แต่ปลากะพงที่นิยมรับประทาน และเลี้ยงกันมากจะเป็นปลากะพงขาวเป็นหลัก (สุธาทิพย์ คงทน, 2563) เกล็ดของปลากะพงมี

ลักษณะค่อนข้างใหญ่ เกล็ดบริเวณสันหลังออกสีน้ำเงินหรือเขียวปนเทา และไล่เป็นสีน้ำเงินจนถึงส่วนกลางของลำตัว ส่วนต่ำสุดจากกลางลำตัวจนถึงส่วนท้องมีเกล็ดเป็นสีขาว และมีเส้นข้างตัวโค้งไปตามแนวสันหลัง (ปศุสัตว์ดอทคอม, 2560) ขอบเกล็ดบางใส สันเกล็ดแข็งทรงรูป เหมาะในการนำมาประดิษฐ์ทำดอกไม้ที่ระลึก (เลณุการ์, 2557)

3.2 ความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นภาวะทางอารมณ์ ซึ่งเป็นผลจากการรับรู้ในผลงานของบุคคลบุคคลหนึ่งหรือประสบการณ์ของบุคคลบุคคลหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะแปรเปลี่ยนหรือเป็นพลวัต บุคคลจะมีความพึงพอใจ มากน้อยเพียงใดยอมขึ้นอยู่กับว่า ความต้องการของตนได้รับการตอบสนองมากน้อยเพียงใดด้วย (สร้อยตระกูล, 2550) การประเมินความพึงพอใจเป็นการประเมินค่าความรู้สึกไปในทางที่พอใจและไม่พอใจ ในเชิงปริมาณ (พัฒนาและคณะ, 2563) มีรายละเอียด ดังนี้

(1) การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นวิธีการที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายวิธีหนึ่ง ซึ่งอาจกระทำ โดยการขอร้องหรือขอความร่วมมือจากกลุ่มบุคคลที่ต้องการวัดแสดงความคิดเห็นลงในแบบฟอร์มที กำหนดคำตอบไว้ให้เลือกหรือเป็นคำตอบอิสระ โดยคำถามที่ถามอาจจะถามถึงความพึงพอใจในด้านต่างๆ

(2) การสัมภาษณ์เป็นอีกวิธีการหนึ่งในการทีจะได้ทราบถึงระดับความพึงพอใจซึ่งเป็นวิธีการที่ต้องอาศัยเทคนิคและความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์ที่จะจูงใจให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ตอบคำถามให้ตรงกับข้อเท็จจริง การวัดระดับความพึงพอใจโดยวิธีสัมภาษณ์นับว่าเป็นวิธีการที่ประหยัดและมีประสิทธิภาพอีกวิธีหนึ่ง

(3) การสังเกต เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะทำให้ทราบถึงระดับความพึงพอใจ ได้โดยวิธีการสังเกตจากพฤติกรรม เช่น การสังเกตกิริยาท่าทาง การพูด สีหน้าและความถี่ของการมาขอรับบริการ เป็นต้น การวัดความพึงพอใจวิธีนี้ ผู้วัดจะต้องกระทำอย่างจริงจังและมีแบบแผนที่แน่นอนซึ่งจะสามารถประเมินถึงระดับความพึงพอใจได้อย่างถูกต้อง

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 วัสดุและอุปกรณ์

(1) อุปกรณ์ในการศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ ประกอบด้วย แบบสอบถามและเครื่องคอมพิวเตอร์

(2) อุปกรณ์ในการปั่นเกล็ดปลา ประกอบด้วย ภาชนะสำหรับล้างเกล็ดปลา น้ำยาล้างจาน เครื่องปั่นอาหารความละเอียด 60 ไมครอนและถ้วยตวง

(3) วัตถุดิบในการทดลองสูตรดินปั้นจากเกล็ดปลา ประกอบด้วย แป้งข้าวโพด เกล็ดปลา กาวลาเท็ก TOA เบบี้ออย น้ำมะนาว ผงซักฟอก ภาชนะสำหรับกวน เตาไฟฟ้า ดินปั้น Cold Porcelain Clay (CPC) และแรปพลาสติกใสและถุงสำหรับเก็บดิน

(4) เครื่องมือทดสอบสมบัติของดินปั้นจากเกล็ดปลา ทำการทดสอบตามการทดสอบจากวิธีการของ Kaletuncและคณะ (1991) โดยทำการวัดสิ่งทดลองละ 5 ครั้ง เครื่องมือทดสอบประกอบด้วย เครื่องวัดลักษณะเนื้อสัมผัส ยี่ห้อ Lolyd, รุ่น TA500 เครื่องวัดความแข็งแบบดิจิตอล Shore A Durometer 0-100HA พร้อมจอ LCD เครื่องชั่งดิจิตอล เครื่องวัดสี (chromameter) รุ่น CR-300 ของบริษัท Minolta ประเทศญี่ปุ่น และเครื่องทดสอบวัสดุแบบอเนกประสงค์ BRAVO Universal Testing Machine Model : MS1 PRO ซึ่งสามารถใช้ทดสอบแรงดึง การบีบอัด การดัดงอหรือแรงเฉือน ความยืดหยุ่นได้

4.2 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยเป็นงานวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) เพื่อที่จะศึกษาแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับงานดินปั้นจากเกล็ดปลากะพง โดยปฏิบัติตามแนวทางการศึกษาของเลณุการ์ สุขศรีนวน (เลณุการ์, 2557) มีรายละเอียดขั้นตอนในการศึกษาวิจัย ดังนี้

4.3.1 กำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตการศึกษา เป็นขั้นตอนในการพิจารณาขอบเขตในการศึกษาพัฒนาดินปั้นจากเกล็ดปลาเพื่องานเครื่องประดับ โดยจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์และประโยชน์ควบคู่กันไปด้วยให้สอดคล้องกับหัวข้อการวิจัย

4.3.2 ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้อง เป็นขั้นตอนในการศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆที่เชื่อถือได้เพื่อนำมาใช้อ้างอิงในแต่ละด้านและสนับสนุนประเด็นปัญหาในหัวข้อวิจัย โดยจะดำเนินการศึกษาข้อมูล แหล่งที่มา วารสารและบทความที่เกี่ยวข้องกับงานดินปั้นและเกล็ดปลาในการควบคุมประเด็นให้ครบถ้วนก่อนลงมือวิจัย

4.3.3 ผลิตดินปั้น โดยมีการเตรียมการดังนี้

(1) ขั้นตอนการเตรียมเกล็ดปลา

(2) การผลิตดินปั้นโดยส่วนผสมดินปั้นที่ใช้ในการศึกษาแสดงดังตารางที่ 1

4.3.4 ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจ

ในการประเมินความพึงพอใจผลิตภัณฑ์ดินปั้นเครื่องประดับจากเกล็ดปลาดำเนินการ โดยศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของลักษณะดินปั้นผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณลักษณะเครื่องประดับดินปั้น 5 ท่าน

ตารางที่ 1 ตารางส่วนผสมดินปั้น

สูตร	ส่วนผสมทดแทน		ส่วนผสมคงที่		
	แป้งข้าวโพด	เกล็ดปลาป่น	กาวลาเท็กซ์	Baby Oil	น้ำมะนาว
สูตรพื้นฐาน	120 กรัม	0 กรัม	200 กรัม	25 กรัม	20 กรัม
สูตรที่ 1	60 กรัม	30 กรัม	200 กรัม	25 กรัม	20 กรัม
สูตรที่ 2	48 กรัม	36 กรัม	200 กรัม	25 กรัม	20 กรัม
สูตรที่ 3	36 กรัม	42 กรัม	200 กรัม	25 กรัม	20 กรัม
สูตรที่ 4	24 กรัม	48 กรัม	200 กรัม	25 กรัม	20 กรัม
สูตรที่ 5	12 กรัม	54 กรัม	200 กรัม	25 กรัม	20 กรัม

4.3.5 จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้บริโภคต่อผลิตภัณฑ์ดินปั้นเครื่องประดับจากเกล็ดปลา เป็นขั้นตอนในการจัดทำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.3.6 การเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลวิจัย 2 ประเภท คือการเก็บข้อมูลแบบปฐมภูมิและทุติยภูมิ

(1) ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นข้อมูลเชิงสำรวจ การรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยนำแบบสอบถามแจกให้กับผู้ปฏิบัติงานแก่ผู้เชี่ยวชาญด้านดินปั้นในรูปแบบแบบสอบถาม

(2) ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นข้อมูลที่รวบรวมจากการทบทวนวรรณกรรมทั้งในประเทศและต่างประเทศ เอกสารทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ประกอบในการกำหนดกรอบความคิดในการวิจัยครั้งนี้

4.3.7 การทดสอบคุณสมบัติทางกายภาพ

ในการทดสอบคุณสมบัติทางกายภาพของดินปั้นจากเกล็ดปลาจะดำเนินการศึกษา ดังนี้

(1) การทดสอบค่าสีของดินปั้น สีเป็นคุณลักษณะที่สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทตา โดยอาศัยแสงเป็นตัวส่องสว่าง สีแต่ละสีมีสมบัติเฉพาะตัวที่สามารถกระตุ้นเร้าให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกันทดสอบวัดค่าสีด้วยเครื่อง Chroma Meter ของ Minolta รุ่น CR300 ซึ่งแสดงผลในรูปของค่าความสว่าง (the lightness factor: L*) ค่าสีแดง (a*) และค่าสีเหลือง (b*)

(2) การทดสอบความแข็งของดินปั้น จะตรวจวัดดินปั้นขณะแห้ง โดยนำดินปั้นมากกดลงในบล็อกกระดาษแข็งสี่เหลี่ยมโดยกดให้หน้าตัดเรียบ ขนาด 10× 10 เซนติเมตร สูตรละ 5 ชิ้น ทิ้งไว้ในอุณหภูมิปกติ 48 ชั่วโมง นำมาวัดความแข็งด้วยเครื่อง Hardness Tester รุ่น HT-5610D

(3) การทดสอบความชื้น น้ำหนักดินปั้นตรวจวัดโดยชั่งดินปั้นแต่ละสูตร หลังกวนและนวดได้ที่แล้ว สูตรละ 5 ก้อน จดน้ำหนัก วางทิ้งไว้ในอุณหภูมิปกติ 48 ชั่วโมง นำมาชั่งซ้ำ เครื่องที่ใช้สำหรับชั่งน้ำหนักดิจิตอล ทศนิยม 2 ตำแหน่ง ของ OHAUS รุ่น Navigator Series เพื่อนำมาใช้ในการหาความชื้น ดังสมการที่ 1

$$\text{ร้อยละความชื้น} = \frac{\text{น้ำหนักดินเปียก} - \text{น้ำหนักดินแห้ง} \times 100}{\text{น้ำหนักดินเปียก}} \quad (1)$$

(3) การทดสอบการหดตัวซึ่งเป็นคุณสมบัติของการเปลี่ยนแปลงเนื้อดินปั้น ความหดตัวของเนื้อดินปั้นจะส่งผลต่อความเป็นเนื้อเนียนและเหนียวไม่ติดมือ การทดสอบการหดตัวจะทดสอบในสภาวะดินปั้นแห้ง โดยขึ้นรูปดินปั้นแต่ละสูตรเป็นแท่งกลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางหน้าตัด 10 มิลลิเมตร ความยาว 100 มิลลิเมตร (ธิติมา, 2552) สูตรละ 5 เส้น วางเรียงบนพื้นเรียบทิ้งไว้ในแห้งในอุณหภูมิปกติ 48 ชั่วโมง นำมาวัดความยาวนำค่าเฉลี่ยของแต่ละสูตรดินปั้นมาคำนวณค่าร้อยละของการหดตัวมาคำนวณ ดังสมการที่ 2

$$\text{ร้อยละของอัตราการหดตัว} = \frac{\text{ความยาวตอนดินเปียก} - \text{ความยาวเฉลี่ยเมื่อดินแห้ง} \times 100}{\text{ความยาวดินตอนเปียก}} \quad (2)$$

(4) การทดสอบความหนืด ตรวจด้วยเครื่องทดสอบวัสดุแบบอเนกประสงค์ด้วยเครื่อง Bravo Universal Testing Machine สูตรละ 5 เส้น

4.3.8 การวิเคราะห์ผลทางสถิติ เป็นการนำข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามมาวิเคราะห์ด้วยกระบวนการทางสถิติด้วยโปรแกรม Excel ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างมาทำการรวบรวม และทำการประมวลโดยใช้ การวิเคราะห์ข้อมูลในแบบสอบถามจะทำการวิเคราะห์ค่าสถิติ 2 ประเภท ดังนี้

(1) สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ผู้วิจัยได้ใช้สถิติเชิงพรรณนาสำหรับการ วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น เพื่ออธิบายข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแสดงค่าร้อยละ (Percentage) ค่าความถี่ (Frequency) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน นอกจากนี้ยังศึกษาแนวทางการแก้ไขจากผลการศึกษาที่ผ่านมาเพื่อหาแนวทางและมาตรการป้องกันแก้ไขกระบวนที่ส่งผลต่อความล่าช้าในงานก่อสร้าง โดยนำเสนอในรูปแบบของตาราง กราฟและค่าร้อยละทางสถิติ

(2) สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ในการวิจัยนี้ใช้สถิติการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างประชากร 2 กลุ่ม Independent-Samples t-test (t-test) ในการทดสอบสมมติฐาน โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

4.3.9 สรุปผลการวิจัย ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนในการสรุปผลการวิจัยซึ่งจะแสดงในหัวข้อที่ 6

5. ผลการวิจัย

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปจากแบบสอบถาม

ผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณลักษณะเครื่องประดับดินปั้น 5 ท่านได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของลักษณะดินปั้นที่พัฒนาขึ้นทั้ง 5 สูตร เพื่อหาสูตรที่เหมาะสมในการนำมาใช้ในงานประดิษฐ์ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของลักษณะดินปั้นจากผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	สูตรที่ 1	สูตรที่ 2	สูตรที่ 3	สูตรที่ 4	สูตรที่ 5
ความนุ่มเนียนละเอียดเมื่อสัมผัส	5.00	5.00	5.00	5.00	4.67
ความยืดหยุ่นของเนื้อดินปั้น	4.67	4.67	5.00	5.00	4.67
บีบ นวดไม่ติดมือ	4.67	4.67	4.67	4.67	4.33
ปั้นขึ้นรูปได้ง่าย	4.33	4.67	4.67	4.67	4.33
แผ่เป็นแผ่นบาง ๆ ได้	4.67	4.67	5.00	5.00	5.00
ทรงตัวเองได้ดีหลังปั้นเสร็จ	4.67	4.67	5.00	5.00	5.00
ความพอใจในสีขาวของเนื้อดิน(ก่อนใส่สี)	4.67	4.67	4.67	4.67	4.67
ความพอใจในสีที่ปรากฏ (เมื่อผสมแม่สี)	4.67	4.67	5.00	4.67	4.67
ความพอใจในTexture ของดินปั้นเมื่อแห้ง	4.67	4.67	5.00	5.00	4.33
ความพอใจในภาพรวมที่จะนำไปปั้น	5.00	5.00	5.00	5.00	4.67
ค่าเฉลี่ย	4.70	4.73	4.90	4.87	4.63
ระดับความพึงพอใจเฉลี่ย	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ความคิดเห็นโดยรวมของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อดินปั้นทั้ง 5 สูตรมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.63-4.90 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยดินปั้นสูตรที่ 3 มีระดับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด (4.90) ซึ่งเป็นสูตรที่ทดแทนแป้งข้าวโพดด้วยเกล็ดปลาร้อยละ 70 และสูตรที่ 5 มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด (4.63) ซึ่งเป็นสูตรที่ทดแทนแป้งข้าวโพดด้วยเกล็ดปลาร้อยละ 90

(ก) เนื้อดินปั้นผสมเกล็ดปลา

(ข) ตัวอย่างผลิตภัณฑ์แบบดอกไม้

(ค) ตัวอย่างผลิตภัณฑ์ลายหินอ่อน

ภาพที่ 1 ภาพตัวอย่างดินปั้นและผลิตภัณฑ์เครื่องประดับต่างหูดินปั้นจากเกล็ดปลา

5.2 การวิเคราะห์คุณสมบัติทางกายภาพ

จากผลการตรวจวัดทางกายภาพของดินปั้นผสมเกล็ดปลาสามารถสรุปได้ ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลวิเคราะห์ค่าสีของดินปั้น

ดินปั้น	Color value			
	Lightness (L*)	Radness (a*)	Yellowness (b*)	ΔE
CPC	91.18±0.54d	2.63±0.15a	0.78±0.25c	5.40±0.46a
สูตรพื้นฐาน	86.96±0.12a	2.45±0.02d	-2.58±0.13a	0.00a
สูตร 1	87.06±0.14a	3.52±0.05d	-1.74±0.23a	1.36±0.11a
สูตร 2	89.11±0.64b	3.03±0.02c	-1.18±0.09b	2.63±0.52b
สูตร 3	90.33±0.29c	2.97±0.14bc	- 0.85±0.29c	3.82±0.26c
สูตร 4	91.46±0.90d	2.81±0.18b	0.56±0.09d	5.50±0.80b
สูตร 5	92.05±0.48d	2.52±0.02a	1.34±0.02e	6.42±0.38a

a, b, c, d, e คือ ค่าเฉลี่ยในแนวนอนที่มีอักษรยกกำลังแตกต่างกัน แสดงถึงความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ($p \leq 0.05$)

ผลการวัดค่าสีของดินปั้นแสดงดังตารางที่ 4ค่าพารามิเตอร์ในการวัดสีทุกตัวมีความแตกต่างอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ ($p \leq 0.05$) ดินปั้นที่มีส่วนผสมของเกล็ดปลาเพิ่มมากขึ้นจะมีค่าความสว่าง (L*) เพิ่มขึ้นและมีความสว่างมากกว่าดินปั้นที่ไม่ได้ผสมเกล็ดปลา ทั้งนี้เป็นเพราะว่าการวัดความสว่างของสีใช้หลักการสะท้อนของแสง แสงบางส่วนที่มาตกกระทบผิวของเกล็ดปลาสามารถทะลุผ่านเกล็ดปลาที่มีลักษณะใสไปได้ ทำให้แสงที่สะท้อนกลับจากผิวดินปั้นที่ไม่ผสมเกล็ดปลามีลักษณะขุ่นมัวมากกว่า ค่าความเป็นสีเหลืองและน้ำเงิน (b*<0 มีความเป็นสีเหลือง และ b*>0 มีความเป็นสีเหลือง) มีแนวโน้มคล้ายคลึงกับค่าความสว่าง คือมีความเป็นสีเหลืองเพิ่มมากขึ้น ในขณะที่ส่วนผสมของเกล็ดปลาที่เพิ่มขึ้นส่งผลให้ค่าความเป็นสีแดงและสีเขียว (a*<0 มีความเป็นสีเขียวและ a*>0 มีความเป็นสีแดง) มีค่าลดลงหรือมีความเป็นสีเขียวมากขึ้นค่าความเป็นสีแดงลดลงเนื่องจากเกล็ดปลากะพงมีสีเขียวปนเทาแต่ดินปั้นยังคงมีสีแดงอยู่แม้จะผสมเกล็ดปลาร้อยละ 90 เมื่อเปรียบเทียบกับดินปั้นที่ขายทั่วไป (ดินปั้น CPC) พบว่า ดินปั้นที่ทดลองมีค่าสีใกล้เคียงกับดินปั้นสูตรที่ 3 และ 4 โดยค่า L* ของดินปั้น CPC มีค่า (91.18±0.54) ซึ่งอยู่ระหว่างดินปั้นเกล็ดปลาสูตรที่ 3 (90.33±0.29c) และสูตรที่4 (91.46±0.90d)

ตารางที่ 4 ผลวิเคราะห์ความแข็งของดินปั้น

ดินปั้น	ความแข็ง (กิโลกรัม)	ความชื้น (ร้อยละ)	การหดตัว (ร้อยละ)	ความหนืด (นิวตัน)
CPC	2.40	19.30	2.00	5.127
สูตรพื้นฐาน	1.13	15.00	5.50	4.746
สูตรที่ 1	1.58	18.00	4.00	4.464
สูตรที่ 2	2.03	19.00	3.50	4.805
สูตรที่ 3	2.48	19.50	3.00	4.578
สูตรที่ 4	2.70	20.00	2.50	4.530
สูตรที่ 5	2.70	20.00	2.50	2.556

จากตาราง 4 ค่าความแข็งของดินปั้น พบว่า เกล็ดปลามีส่วนช่วยปรับปรุงคุณสมบัติของดินปั้นสามารถรับแรงได้ดีขึ้นเนื่องจากคุณสมบัติของเกล็ดปลาที่มีความแข็งแรง ดินปั้นที่ไม่มีส่วนผสมของเกล็ดปลาจะมีความสามารถในการรับแรงกระทำอยู่ที่ 1.13 กิโลกรัม ยิ่งดินปั้นมีปริมาณเกล็ดปลาเพิ่มขึ้นส่งผลให้ค่าความแข็ง

ของดินปั้นเพิ่มขึ้น โดยเมื่อส่วนผสมเกล็ดปลาทดแทน 70 เปอร์เซ็นต์ ดินปั้นมีค่าความแข็งเท่ากับ 2.48 กิโลกรัม ซึ่งใกล้เคียงกับค่าแข็งของดิน CPC ที่มีค่าความแข็งที่ 2.40 กิโลกรัม ความแตกต่างระหว่างสูตรดินปั้นสูตรพื้นฐานและดินปั้นสูตรที่ 4 และดินปั้นสูตรที่ 5 อยู่ที่ 1.57 กิโลกรัมหรือคิดเป็นความแตกต่างอยู่ที่ร้อยละ 138.94

ความชื้นของดินปั้นเป็นสิ่งที่สำคัญมากควรอยู่ในระดับที่เหมาะสม หากความชื้นน้อยจะทำให้เนื้อดินปั้นที่ได้แห้ง เกิดการแข็งตัวก่อนงานปั้นจะเสร็จ หากความชื้นมากเมื่อดินแห้งจะเกิดการหดตัวส่งผลให้ยุบตัวด้วยผิดรูปจากแบบที่ต้องการ งานปั้นมีรอยร้าวหรือแตกออกเป็นส่วน ๆ (วรรณาและคณะ, 2555) เกล็ดปลามีส่วนช่วยให้อัตราความชื้นในดินปั้นเพิ่มขึ้นเล็กน้อย โดยดินปั้นที่ไม่ส่วนผสมของเกล็ดปลาจะมีความชื้นน้อยกว่าดิน CPC อยู่ที่ 4.3 เปอร์เซ็นต์แต่เมื่อผสมเกล็ดปลามากกว่าร้อยละ 60 จะทำให้ดินั้นมีความชื้นใกล้เคียงกับดินปั้น CPC เมื่อส่วนผสมเกล็ดปลาสูงกว่า 80 เปอร์เซ็นต์ปริมาณความชื้นจะเกือบคงที่อยู่ที่ร้อยละ 20 ความแตกต่างระหว่างสูตรดินปั้นสูตรพื้นฐานและดินปั้นสูตรที่ 4 และดินปั้นสูตรที่ 5 อยู่ที่ 5 เปอร์เซ็นต์หรือคิดเป็นความตกต่างอยู่ที่ร้อยละ 33.33 แม้ว่าความชื้นจะเพิ่มขึ้นแต่การยุบตัวกลับลดลงตรงข้ามกับงานวิจัยของวรรณาและคณะที่ดินปั้นจะเกิดการยุบตัวมากขึ้น (วรรณาและคณะ, 2555) ดินปั้นที่ไม่ผสมเกล็ดปลามีการหดตัวอยู่ที่ร้อยละ 5.5 ในขณะที่ดินปั้นที่มีส่วนผสมของเกล็ดปลาตั้งแต่ร้อยละ 80 จะหดตัวร้อยละ 2.5 ซึ่งจะใกล้เคียงกับดินปั้น CPC ที่มีการหดตัวอยู่ที่ร้อยละ 2.0 ที่เวลาผ่านไป 24 ชั่วโมง ค่าความแตกต่างของดินปั้นที่ไม่ผสมและดินปั้นสูตรที่ 4 และสูตรที่ 5 ซึ่งมีการหดตัวน้อยที่สุดอยู่ที่ร้อยละ 3.0 หรือคิดเป็น 49.09 เปอร์เซ็นต์ความแตกต่าง

เกล็ดปลาจะลดคุณสมบัติด้านการยืดหยุ่นในดินปั้นแต่ไม่สามารถระบุแนวโน้มได้แต่ทุกสูตรมีค่าความหนืดน้อยกว่าดินปั้นสูตร CPC ดินปั้นที่ไม่มีส่วนผสมของเกล็ดปลาจะมีความสามารถในการรับแรงกระทำในการตรวจวัดความหนืดเฉลี่ยอยู่ที่ 4.746 นิวตัน ในขณะที่ดินปั้น CPC มีความหนืดเฉลี่ยสูงกว่าอยู่ที่ 5.127 นิวตัน ความแตกต่างค่าความหนืดระหว่างสูตรดินปั้นสูตรพื้นฐานและดินปั้น CPC อยู่ที่ 0.381 นิวตัน ในขณะที่ดินปั้นสูตรที่ 5 มีค่าความหนืดลดลงอย่างมีนัยยะสำคัญ ซึ่งลดลงประมาณร้อยละ 46.14 จากสูตรพื้นฐาน

6. อภิปรายผล

การศึกษาวิจัยพัฒนาดินปั้นจากเกล็ดปลาเพื่องานเครื่องประดับ ผลการศึกษาสามารถสรุปได้ดังนี้

(1) เกล็ดปลาสามารถนำมาใช้เป็นส่วนผสมทดแทนแป้งสำหรับงานดินปั้นได้ โดยที่เนื้อดินปั้นมีลักษณะเป็นเนื้อเดียวกัน ยังคงมีความเหนียว สามารถปั้นขึ้นรูปได้ ช่วยทำให้สีของเนื้อดินอ่อนขึ้นง่ายต่อการผสมสี สอดคล้องกับความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านที่มีระดับความพึงพอใจมากในดินปั้นที่พัฒนาทั้ง 5 สูตร โดยดินปั้นสูตรที่ 3 มีระดับความพึงพอใจโดยรวมมากที่สุดที่ค่าความพึงพอใจที่ 4.90 ซึ่งสอดคล้องกับคุณสมบัติทางกายภาพที่ดินปั้นเกล็ดปลาสูตรที่ 3 มีคุณสมบัติด้านสีใกล้เคียงกับดินปั้นที่ได้รับความนิยมในท้องตลาด แต่มีความแข็ง และความชื้นที่มากกว่า ในขณะที่การหดตัวจะมากกว่าดินปั้นตามท้องตลาดเล็กน้อย

(2) ค่าพารามิเตอร์ในการวัดสีทุกตัวมีความแตกต่างอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ ($p \leq 0.05$) ปริมาณเกล็ดปลาส่งผลต่อค่าสีและความสว่างไปในทิศทางเดียวกัน โดยมีค่าความสว่าง (L*) ค่าความเป็นสีแดงและสีเขียวและค่าความเป็นสีเหลืองและน้ำเงิน (b*) เป็นบวกมีค่าความสว่างมากกว่าความมืด มีค่าความเป็นสีแดงมากกว่าสีเขียวและมีค่าความเป็นสีน้ำเงินมากกว่าสีเหลือง

(3) เมื่อส่วนผสมเกล็ดปลาตั้งแต่ร้อยละ 60 จะมีคุณสมบัติด้านความแข็ง ความชื้นในเนื้อดินปั้นและความยืดหยุ่นคล้ายคลึงกันหากจะมุ่งเน้นที่คุณสมบัติด้านดินปั้นสามารถใช้เกล็ดปลาผสมร้อยละ 60 มีความเพียงพอ แต่หากต้องการความคุ้มทุนสามารถเพิ่มอัตราส่วนผสมเกล็ดปลาได้หากเกล็ดปลามีราคาถูกกว่า

แป้งข้าวโพดเพื่อลดต้นทุนและเป็นส่วนช่วยลดของเสียจากการประมง เมื่อปริมาณเกล็ดปลาที่เป็นส่วนผสมมากขึ้นคุณสมบัติด้านความแข็ง ด้านความชื้นของดินปั้นเกล็ดปลาจะแปรผันตามปริมาณเกล็ดปลาที่เป็นส่วนผสม ในขณะที่การหดตัวและความหนืดจะมีค่าลดลงซึ่งส่งผลดีต่อผลิตภัณฑ์ แต่ดินปั้นสูตรที่ 5 ค่าความหนืดจะลดลงอย่างเห็นได้ชัดจึงไม่ควรผสมเกล็ดปลาตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไปหากต้องการรักษาสภาพความหนืดของเนื้อดินไว้

7. ข้อเสนอแนะ

(1) ในการศึกษาดินปั้นเกล็ดปลาควรศึกษาเรื่องอายุการเก็บรักษาดินปั้นและปัจจัยที่ส่งผลต่ออายุของผลิตภัณฑ์ดินปั้น เช่น ความชื้น แสงแดดและเชื้อรา

(2) ในการศึกษาคุณสมบัติดินปั้นเกล็ดปลาและความพึงพอใจในเกล็ดปลาของปลาชนิดอื่นๆ หรืออัตราส่วนของเกล็ดปลาที่มิได้คัดแยกเพื่อความเหมาะสมทางด้านเศรษฐศาสตร์และความต้องการของเนื้อดินปั้น

(3) เพื่อให้ดินปั้นเกล็ดปลาให้มีความน่าสนใจ ควรศึกษาการพัฒนากลิ่น รูปแบบผลิตภัณฑ์และการผสมสีดินปั้นที่เหมาะสมและไม่ส่งผลต่อคุณสมบัติทางกายภาพ

(4) ก่อนนำดินปั้นจากเกล็ดปลานำไปใช้เพื่อประกอบอาชีพควรพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์และความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด

(5) เพื่อให้ครอบคลุมกลุ่มผู้บริโภคควรดำเนินการศึกษาความพึงพอใจกับกลุ่มทดลองที่มีความหลากหลายในช่วงอายุและรายได้เพื่อให้สะท้อนเห็นถึงกลุ่มเป้าหมาย การกำหนดราคาที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้บริโภคมากยิ่งขึ้น

8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณนางชไมพร อุปพระจันทร์ นางสาวกฤษณ เกตดำ นายสุพจน์ จักรใจ นายธเนศ เรืองเดช นายนิรุต ขันที ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ที่ให้ความเห็นเกี่ยวกับดินปั้นสูตรต่าง ๆ ทำให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ คณะคหกรรม รวมไปถึงนิสิตและบุคลากรของหน่วยงานที่ได้ให้การสนับสนุนข้อมูลในการศึกษาวิจัยและตอบแบบสอบถามอันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัย

9. เอกสารอ้างอิง

กนกวรรณ กันทะกัน. (2557). *การพัฒนาดินปั้นเถ้าแกลบสำหรับผลิตภัณฑ์งานประดิษฐ์*. วิทยานิพนธ์คหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล.

กรีทากร แสงสกุล. (2555). *หัตถกรรมดินไทย : กรณีศึกษางานหัตถกรรมดินไทย OTOP ในเขตจังหวัดสมุทรสงคราม นนทบุรีและกกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรต.

กองนโยบายและแผนการประมง. (2565). *สถิติการประมงแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2563*. กองนโยบายและแผนการประมง กรมประมง กระทรวงเกษตรและสหกรณ์.

ธิติมา คุณยศยิ่ง. (2555). เนื้อดินสำหรับเตรียมอุปกรณ์กรองน้ำเซรามิกเพื่อกรองน้ำบริโภคโดยใช้กากดินรวมเป็นส่วนผสมเพื่อเพิ่มรูพรุนในเนื้อดิน. *วารสารวิชาการคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 4 (2), 65-77.

เบญจวรรณ เดชะมาก. (2555). *ดอกไม้เกล็ดปลา.* พิมพ์ครั้งที่ 2. สำนักพิมพ์เคล็ดไทย, กรุงเทพฯ.

ปวเรศ อินุเศรษฐและสุภาพร ศศิปภาโชติมา. (2564). *การสกัดสารคอลลาเจนจากเกล็ดปลานวลจันทร์ทะเล.* กองวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีอุตสาหกรรมสัตว์น้ำ กรมประมง กระทรวงเกษตรและสหกรณ์.

ปศุสัตว์ดอทคอม. (2560). *ปลากะพงและการเลี้ยงปลากะพง.* ค้นเมื่อ 4 ธันวาคม 2560. จาก http://pasusat.com/ปลากะพง/

พัฒนา พรหมณี, ยุพิน พิทยาวัฒนชัยและจีระศักดิ์ ทัพผา. (2563). แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในงาน. *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย* (สสอท.), *26*(1), 59-66.

สร้อยตระกูล อรรถมานะ. (2550). *พฤติกรรมองค์การ ทฤษฎีและการประยุกต์.* พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สนิท ปิ่นสกุล. (2558). *การพัฒนาดินเหนียวท้องถิ่นจังหวัดพิษณุโลกเพื่อใช้ผลิตเชิงชาย สำหรับตกแต่งอาคารทดแทนการใช้ไม้ธรรมชาติ.* คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม สาขาวิชาเซรามิกส์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.

สุธาทิพย์ คงทน. (2563). *ผลของความเร็วน้ำต่อประสิทธิภาพการว่ายน้ำและอัตราการบริโภคออกซิเจนของปลากะพง.* วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำ ภาควิชาเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำ มหิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

NECTEC. (2559). *Eco Plastic พลาสติกจากเกล็ดปลา (Bio-based Packaging Plastics from Fish Scale)* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 4 ธันวาคม 2560. จาก https://www.nectec.or.th/social/social-highlight/social-highlight3.

การออกแบบ "ตัวละคร" ในนิยายภาพไร้ตัวอักษร ของ ฟรองส์ มาเซอรีล

CHARACTER DESIGN IN FRANZ MASEREEL'S WORDLESS NOVEL

เศวตราภรณ์ ไอศุริยเอกสกุล

คณะดิจิทัลมีเดีย

E-mail: svettaporn.ir@spu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งนำเสนอการออกแบบ "ตัวละคร" ในนิยายภาพไร้ตัวอักษร (Wordless novel) (1) ของ ฟรองส์ มาเซอรีล (Franz Maserreal ค.ศ. 1889 - 1972) ศิลปินและนักออกแบบกราฟิกชาวเบลเยียม ได้แก่ 1) 25 ภาพกิเลสมนุษย์ (Twenty-Five Images of a Man's Passion,ค.ศ. 1918) 2) การเดินทางอันน่าหลงใหล (Passionate Journey, ค.ศ. 1919) 3) พระอาทิตย์ (The Sun, ค.ศ. 1919) 4) ความคิด (The Idea, ค.ศ. 1920) 5) เมือง (The City, ค.ศ. 1925) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์วิธีการออกแบบตัวละครและสัญลักษณ์บางอย่าง โดยใช้ทฤษฎีทางองค์ประกอบศิลป์ ที่อ้างอิงจากหนังสือ องค์ประกอบของศิลปะของ ศาสตราจารย์เกียรติคุณชลูด นิ่มเสมอ (ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ ประจาปี พ.ศ. 2541) จากการศึกษาพบว่า ฟรองส์ มาเซอรีล มีรูปแบบการออกแบบตัวละคร แบ่งออกเป็นสองส่วน ส่วนแรก การใช้ตัวละครในการดำเนินเรื่อง มีรูปแบบการสร้างตัวละครที่ มีความประณีตตามลำดับในการสร้างผลงาน ส่วนที่สอง การใช้ตัวละครเป็นสัญลักษณ์บางอย่างเพื่อที่จะสื่อสารเรื่องราวที่ซับซ้อนกับผู้อ่านฟรองส์ มาเซอรีล ใช้การย่อขยายของตัวละครเพื่อแสดงถึง 1) อำนาจ 2) ขนาดที่ผิดปกติเพื่อสื่อสารเรื่องราวบางอย่างที่มีนัยสำคัญกับเนื้อเรื่อง 3) สื่อสารเรื่องราวที่ซับซ้อน เรื่องราวที่เป็นนามธรรมหรือเรื่องที่ศิลปินต้องการจะอุปมาอุปไมย

คำสำคัญ: การออกแบบตัวละคร, ฟรองส์ มาเซอรีล, นิยายภาพไร้ตัวอักษร

ABSTRACT

This article aims to study the visual language in 5 selected wordless novel of Belgian artist Franz Masereel (1889 – 1972) namely, 1) Twenty-Five Images of a Man's Passion, 1918, 2) Passionate Journey, 1919, 3) The Sun, 1919, 4) The Idea, 1920 and 5) The City, 1925. In order to explore the Character Designing method and symbolistic figures Masereel exercised in conveying certain messages. Through analyzing the composition of selected work via Composition Theory of Chalood Nimsamer (1998) the study suggests that Masereel create figures in two ways. First, figures as narration of the story. The artist gradually created more detail in Figures throughout his works. Second, Figures as a symbol in order to communicate certain message to the reader. By using the size of the figure to represent 1) power. 2) The unusual size implies something that the artist wanted to highlight, in addition to power. 3) Expressing unusual behavior to show some implications that artists want to communicate.

Keywords: Character Design, Franz Masereel, Wordless Novel

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

คริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นช่วงเวลาที่เกิดการก้าวกระโดดครั้งใหญ่ของวิถีชีวิตของมนุษย์จากความเรียบง่ายไปสู่ความซับซ้อนที่ทันสมัย (2) มีการพัฒนาทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคมและเศรษฐกิจของยุโรปไปอย่างมาก จากระบบเกษตรกรรมเป็นอุตสาหกรรม เส้นทางรถไฟที่ขยายตัวและการคมนาคมขนส่งด้วยรถไฟได้เปลี่ยนวิถีชีวิตของผู้คนและนำความเจริญไปสู่ชนบทและหัวเมือง (3) การพัฒนาอุตสาหกรรมยังทำให้สภาพแวดล้อมของเมืองใหญ่เสียหาย เช่นแม่น้ำสายหลักที่ไหลผ่านเมืองใหญ่เน่าเสีย การเพิ่มขึ้นของประชากรในกรุงปารีส จาก 600,000 คนเป็น 2.5 ล้านคนในปี ค.ศ. 1900 (4)

ในปี ค.ศ. 1914 สงครามโลกครั้งที่ 1 ได้เปิดฉากขึ้น เป็นมหาสงครามที่มีการสูญเสียเป็นจำนวนมาก ส่งผลกระทบต่อนานาประเทศทั่วโลก ซึ่งสร้างบาดแผลแก่ผู้คน ผลพวงของการเปลี่ยนผ่านของวิธีชีวิตและสังคมอย่างก้าวกระโดดภายหลังมหาสงครามนี้ ได้เป็นจุดหนึ่งที่ก่อให้เกิดการเคลื่อนไหวของศิลปะเอ็กซ์เพรสชั่นนิสม์ (ค.ศ. 1905-1920) ศิลปะเอ็กซ์เพรสชั่นนิสม์รุ่งเรืองอย่างมากโดยเฉพาะในประเทศเยอรมนีและออสเตรียโดยเป็นศิลปะที่พรรณนาโลกจากภายในจิตใจของศิลปิน

ฟรองส์ มาเซอรีล นักออกแบบกราฟิกชาวเบลเยียม ผู้ร่วมสมัยอยู่ในยุคแห่งการก้าวกระโดดนี้และเป็นผู้บุกเบิกการสื่อสารเรื่องราวผ่านภาพในลักษณะต่อเนื่องกัน โดยไม่มีคำบรรยายหรือที่เรียกว่า นิยายภาพไร้ตัวอักษรขึ้น เขาได้รับการยกย่องให้เป็น “บิดาของนิยายในภาพเขียน” (5)

ฟรองส์ มาเซอรีล มีชีวิตวัยเด็กที่มั่งคั่งกับแม่และพ่อบุญธรรมที่เป็นต้นแบบของความคิดในการเรียกร้องความยุติธรรมทางสังคม ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 เมื่ออายุได้ 22 ปี มาเซอรีลทำงานเป็นนักเขียนการ์ตูนต่อต้านสงครามลงในหนังสือพิมพ์ ลา เฟย (La Feuille) เมืองเจนิวา ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ ซึ่งเป็นงานที่ต้องทำอย่างเร่งด่วน เพราะเป็นหนังสือพิมพ์รายวัน เขามีเวลาไม่นานที่จะอ่านเนื้อหา พัฒนาประเด็น ที่จะเล่าและสร้างภาพออกมาโดยเขาได้ใช้เทคนิคที่เรียกว่า พู่กันและหมึก ซึ่งเหมาะกับการทำภาพประกอบให้กับหนังสือพิมพ์ ต่อมาเทคนิคนี้ได้ถูกพัฒนากลายมาเป็นลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์ของเขาในการทำนิยายภาพไร้ตัวอักษร นิยาภาพ ไร้ตัวอักษรของ ฟรองส์ มาเซอรีลได้รับการยอมรับและตีพิมพ์หลายเรื่อง โดย 5 เรื่องที่กล่าวมาข้างต้นเป็นเรื่องที่ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียงมากที่สุด (6)

ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าการศึกษาวิธีการออกแบบและรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวละคร ในนิยายภาพไร้ตัวอักษรของฟรองส์ มาเซอรีล บิดาของนิยายภาพไร้ตัวอักษร ผู้เป็นจุดเริ่มต้นและอิทธิพลที่สำคัญที่ก่อให้เกิดการพัฒนาในการเล่าเรื่องผ่านภาพเช่น กราฟิกโนเวล การ์ตูนใบ้และหนังสือภาพที่ไม่มีตัวอักษรในปัจจุบัน ควรค่าแก่การศึกษาเพื่อเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถ สื่อสารเรื่องราวผ่านองค์ประกอบศิลป์ วิธีการสร้างและรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวละครที่ซับซ้อนกับนักออกแบบและนักสร้างสรรค์ในปัจจุบัน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1. เพื่อศึกษาการสื่อสารเรื่องราวที่ซับซ้อนผ่าน ตัวละคร ในนิยายภาพไร้ตัวอักษรของ ฟรองส์ มาเซอรีล

2.2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ วิธีการออกแบบตัวละครและอิทธิพลที่มาจากกระแสศิลปะเอ็กซ์เพรสชั่นนิสม์ในนิยายภาพไร้ตัวอักษรของ ฟรองส์ มาเซอรีล

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีทางองค์ประกอบศิลป์ ที่อ้างอิงจากหนังสือ องค์ประกอบของศิลปะของ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ชลูด นิ่มเสมอ (ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ ประจาปี พ.ศ. 2541)

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น		ตัวแปรตาม
3.1. ศึกษาวิธีการสร้างตัวละคร และรูปแบบการนำเสนอจากนิยายภาพไร้ตัวอักษรจำนวน 5 เล่ม 1) 25 ภาพกิเลสมนุษย์ (Twenty-Five Images of a Man's Passion, ค.ศ. 1918) 2) การเดินทางอันน่าหลงใหล (Passionate Journey, ค.ศ. 1919) 3) พระอาทิตย์ (The Sun, ค.ศ. 1919) 4) ความคิด (The Idea, ค.ศ. 1920) 5) เมือง (The City, ค.ศ. 1925) 3.2. วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์การจัดวางองค์ประกอบการใช้เส้นและคุณลักษณะของเส้นในการสื่อความหมาย	▼	ผลการวิเคราะห์ การสร้างและรูปแบบการนำเสนอ ตัวละครในนิยายภาพไร้ตัวอักษรทั้ง 5 เล่ม ของ ฟรองส์ มาเซอรีล

แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

การศึกษาวิธีการสร้างและรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวละคร ในนิยายภาพไร้ตัวอักษรของ ฟรองส์ มาเซอรีล เพื่อนำเทคนิคและวิธีการสื่อสารผ่านองค์ประกอบศิลป์มาใช้เป็นแนวทางหนึ่งในการสื่อสารเรื่องราวที่ซับซ้อนผ่านการสร้างตัวละคร

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยศึกษาจากผลงานจริงของ ฟรองส์ มาเซอรีล ศิลปินผู้สร้างนิยายภาพไร้ตัวอักษร โดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและบทความที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

1) 25 ภาพกิเลสมนุษย์ (Twenty-Five Images of a Man's Passion, 1918) มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับชายหนุ่มที่ถูกฆ่า หลังจากเป็นแกนนำในการประท้วงความอยุติธรรมทางสังคม (6)

2) การเดินทางอันน่าหลงใหล (Passionate Journey, 1919) เป็นภาพเล่าเรื่องกึ่งอัตชีวประวัติของมาเซอรีลอย่างชัดเจน ทั้งยังแสดงถึงความสุข ความเศร้าโศก ความพึงพอใจ ความเบื่อหน่ายและความโกรธ ของ

ผู้ชายธรรมดาที่เข้ามายังเมืองใหญ่ (7) หนังสือให้ความสำคัญกับความเจ็บป่วยของสังคมที่เพิ่มขึ้นพร้อมกับการเติบโตทางอุตสาหกรรมและวัฒนธรรมการค้าที่มองข้ามหลักการพื้นฐานของความเมตตาของมนุษย์

3) พระอาทิตย์ (TheSun, 1919) เล่าเรื่องผู้ชายที่พยายามจะคว้าพระอาทิตย์ โดยมาเซอรีลดึงเอาโครงของตำนาน อิคารัส (Icarus) (8) ตามท้องเรื่องอิคารัสเสียชีวิตจากความพยายามเข้าใกล้พระอาทิตย์มากเกินไปจนทำให้ขี้ผึ้งที่ปีกของเขาละลายจนเขาร่วงลงมาจากท้องฟ้าและจมหายไปในมหาสมุทร มาเซอเรียลเปรียบเทียบการพยายามจะเอื้อมมือจับพระอาทิตย์กับการทำตามสังคมอุสาหกรรมที่เบี่ยงเบนเป้าหมายในชีวิตของผู้ชายวัยหนุ่ม

4) ความคิด (The Idea, 1920) เป็นเรื่องเกี่ยวศิลปินที่สร้างรูปทรงของความคิดออกมาในรูปของหญิงเปลือย และส่งเธอเข้าไปในเมืองที่ซึ่งเธอถูกข่มเหงและไม่มีใครเข้าใจ ก่อนที่เธอจะกลับมาหาเขาและพบว่าศิลปินได้สร้างความคิดใหม่ ๆ ออกมาแทนที่เธอ (9) โดย หนังสือเรื่อง “ความคิด” เป็นนิยายเชิงเปรียบเทียบถึงทัศนคติความกลัวที่มหาชนมีต่อแนวความคิดใหม่ ๆ

5) เมือง (The City, 1925) ถูกยกย่องว่าเป็นผลงานที่ดีที่สุด (10) ของมาเซอรีล โดยเรื่อง "เมือง” นี้ได้หลุดออกจากข้อจำกัดของการเล่าเรื่อง โดยทั้งเรื่องไม่มีตัวละครหลักแต่อาศัยการเล่าเรื่องโดยให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของเมือง แสดงกายภาพของเมืองและอารมณ์ของแต่ละบุคคล ทั้งสุข ทุกข์ เหนื่อยล้า ความรุนแรง หรือความตื่นเต้นในมหานคร โดยมาเซอรีลได้ตรวจสอบทุกซอกมุมที่สามารถทำได้เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของเมือง ที่บอกเล่าความเป็นจริงของทุกชีวิตตั้งแต่คนรวยจนถึงขอทาน

4.3 เครื่องมือวิจัย

ผลงานวิจัยชิ้นนี้ใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ เพื่อศึกษาวิธีการสร้างและรูปแบบการนำเสนอตัวละครของ ฟรองส์ มาเซอรีล จากหนังสือนิยายภาพไร้ตัวอักษรทั้ง 5 เล่ม ซึ่งเป็นนิยายภาพไร้ตัวอักษรที่ประสบความสำเร็จและเป็นที่ยอมรับและมีอิทธิพลต่อการพัฒนาในการเล่าเรื่องผ่านภาพเช่น กราฟิกโนเวล การ์ตูนใบ้และหนังสือภาพที่ไม่มีตัวอักษรในปัจจุบัน

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) รวบรวมเอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

2) ศึกษาประวัติความเป็นมาของศิลปะเอ็กซ์เพรชชั่นนิสม์

3) ศึกษาประวัติชีวิตและผลงานของ ฟรองส์ มาเซอรีล

4) ศึกษาและวิเคราะห์การสร้าง และรูปแบบการสื่อสารผ่าน “ตัวละคร” ในนิยายภาพไร้ตัวอักษร โดยศึกษาและวิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์

5) จัดกลุ่มข้อมูล วิเคราะห์ และเชื่อมโยง

6) สรุปผล

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์การจัดวางองค์ประกอบ การใช้เส้นและคุณลักษณะของเส้นในการสื่อความหมาย การสร้างเอกภาพและดุลยภาพและสัดส่วนในภาพเพื่อให้ได้ภาพที่สวยงาม และสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพจากการประกอบกันของทัศนธาตุ

5. ผลการวิจัย

5.1. การใช้ตัวละครในการดำเนินเรื่อง

การสร้างตัวละครของ ฟรองส์ มาเซอรีล ทั้ง 5 เรื่อง โดยรวมมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการสร้างตัวละครเพียงเล็กน้อย กล่าวคือ มีลักษณะลายเส้นและวิธีการวาดไม่ต่างกัน มีเพียงความประณีตบรรจงที่เพิ่มมากขึ้น และมีชั้นเชิงในการจัดวางองค์ประกอบ ขนาด น้ำหนักในการออกแบบตัวละคร ในการแทนค่าสัญลักษณ์บางอย่างที่ศิลปินต้องการจะสื่อสาร

1) นิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง **“25 ภาพของกิเลสมนุษย์”**

เป็นนิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่องแรกของ ฟรองส์ มาเซอรีล เป็นหนังสือขนาดสั้น เน้นการกระทำของตัวละครในการดำเนินเรื่องมากกว่าการให้ความสำคัญกับฉาก ตัวละครมีขนาดใหญ่ มีรายละเอียดของเสื้อผ้าประมาณหนึ่ง เห็นการแสดงออกทางสีหน้าและรับรู้ถึงอารมณ์ที่จะสื่อสารได้บ้าง แต่ไม่ชัดเจนมากนัก

ภาพที่ 1 ภาพ การสร้างตัวละคร จากหนังสือ 25 ภาพของกิเลสมนุษย์ (ภาพ 2)
ที่มา: Frans Masereel Stiftung, 1918 images of the passion of a homme, accessed February 25, 2017, available from http:// masereel.org/bilderfolgen/1918-images-dela-passion-dun-homme/

2) นิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง **“การเดินทางอันน่าหลงใหล”**

การเดินทางอันหน้าหลงใหล มีลักษณะการสร้างตัวละครคล้ายคลึงกับนิยายภาพไร้ตัวอักษร เรื่อง 25 ภาพกิเลสมนุษย์ ที่ยังเน้นการสร้างตัวละครให้มีขนาดใหญ่ เล่าเรื่องในมุมแคบ แต่ในเล่มนี้ ฟรองส์ มาเซอรีล เริ่มเล่าเรื่องผ่านภาพในระยะไกล มีตัวละครขนาดเล็ก ไม่ได้เน้นการสื่อสารผ่านใบหน้าของตัวละครเพียงอย่างเดียว แต่ใช้องค์ประกอบ เช่น ฉาก ท่าทาง มาเป็นตัวช่วยในการสื่อความหมายของการกระทำของตัวละคร

ภาพที่ 2 ภาพการสร้างตัวละครที่มีขนาดใหญ่ เล่าเรื่องในมุมแคบจากหนังสือ การเดินทางอันน่าหลงใหล (ภาพ 26)
ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คานา), Passionate Journey: A Vision in Woodcuts [Kindle]. Dover Publications, 2007.

3) นิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง **"พระอาทิตย์"**

การสร้างตัวละครในการดำเนินเรื่องมีการเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัดในเรื่องพระอาทิตย์ กล่าวคือ ยังคงมีลักษณะลายเส้นเช่นเดิม แต่เปลี่ยนวิธีการสื่อสารเรื่องราวผ่านตัวละครให้เข้ากับเนื้อหาและบริบทของเรื่อง เนื่องจาก นิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่องพระอาทิตย์ มีแก่นเรื่อง คือ "การออกตามหา" มุมมองที่ศิลปินต้องการจะสื่อสารจึงเปลี่ยนไป มีการสร้างภาพในระยะไกล มีการสื่อสารผ่านทางการแสดงท่าทางและอิริยาบถต่างๆ ผนวกรวมกับฉากเพื่อเล่าเนื้อหาในนิยายภาพ

ภาพที่ 3 ภาพ การสร้างตัวละครจากหนังสือ พระอาทิตย์ (ภาพ 24)

ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คานา), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels [Kindle]. Dover Publications, 2009.

4) นิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง **"ความคิด"**

การสร้างตัวละครในนิยายภาพไรตัวอักษรเรื่องความคิด ยังมีลักษณะลายเส้นคล้ายเดิม แต่มีการพัฒนาเรื่องความประณีตมากขึ้นกว่านิยายภาพไร้ตัวอักษรทั้ง 3 เล่มก่อนหน้า มีการสร้างตัวละครแบ่งออกเป็น 2 ส่วน

4.1) ฟรองส์ มาเซอรีล ต้องการวาดภาพตัวละครแทนตัวเองลงไปในช่วงต้นของเล่มและช่วงท้ายของเล่ม โดยช่วงนี้จะนำเสนอภาพตัวละครครึ่งตัว เห็นใบหน้าและกริยาชัดเจน ผนวกกับการใช้เส้นกราฟิกตรงฉากหลังเพื่อสะท้อนอารมณ์ภายในตัวละคร

4.2) ส่วนของตัวละครหญิงที่ใช้ดำเนินเรื่อง นอกจากใช้ในการดำเนินเรื่องแล้วตัวละครตัวนี้ยังใช้อุปมาอุปไมย เป็นสัญลักษณ์ของความคิด ที่ถูกสร้างขึ้นมาจากศิลปินอีกทีหนึ่ง โดยตัวละครตัวนี้ไม่เน้นการแสดงออกทางสีหน้า แต่เน้นการกระทำ ซึ่งการกระทำส่วนใหญ่ของหญิงเปลือยในนิยายภาพเล่มนี้คือการพยายามถอดเสื้อ และคงไว้ซึ่งความเปลือย เพื่อสื่อถึงอุดมการณ์ทางความคิด พยายามวิ่งหนีและหลบซ่อนจากตัวละครแวดล้อมเพศชายที่พยายามจับเธอใส่เสื้อผ้า โดยสิ่งที่น่าสนใจคือ ฟรองส์ มาเซอรีล ได้สร้างตัวละครแวดล้อมที่เป็นผู้ชายให้มีขนาดปกติ หรือใหญ่กว่าหญิงเปลือย และเห็นการแสดงออกทางสีหน้าที่ชัดเจนกว่าตัวละครหลักที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง

ภาพที่ 4 ภาพ การสร้างตัวละคร ภาพแทนตัวศิลปินจากหนังสือ ความคิด (ภาพ 84)

ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คานา), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels [Kindle]. Dover Publications, 2009.

ภาพที่ 5 ภาพ การสร้างตัวละคร ภาพหญิงเปลือยและตัวละครแวดล้อมจากหนังสือ ความคิด (ภาพ 68)

ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คานา), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels [Kindle]. Dover Publications, 2009.

5) นิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง **"เมือง"**

เมือง เป็นผลงานนิยายภาพไร้ตัวอักษรที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นนิยายภาพไร้ตัวอักษรที่ดีที่สุดของฟรองส์ มาเซอรีล มีรูปแบบการเล่าเรื่องที่แตกต่างจากนิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่องอื่นๆ ก่อนหน้าที่เขาสร้างสรรค์ คือ ไม่มีตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง แต่ใช้วิธีการนำเสนอภาพแง่มุมต่างๆ ของผู้คนที่ใช้ชีวิตในเมืองใหญ่ รูปแบบการสร้างตัวละครยังคงเป็นแบบเดิม แต่มีความประณีตบรรจง มีลายละเอียด และเป็นระเบียบเรียบร้อยที่สุดในบรรดานิยายภาพไร้ตัวอักษรที่เขาเคยเขียนมา

ภาพที่ 6 ภาพ การสร้างตัวละคร จากหนังสือ เมือง (ภาพ 90)

ที่มา: Frans Masereel, The city: a vision in Woodcuts [Kindle]. Dover Publications, 2006.

5.2. การใช้ตัวละครเป็นสัญลักษณ์บางอย่างเพื่อที่จะสื่อสารเรื่องราวที่ซับซ้อนกับผู้อ่าน

การใช้ตัวละครเป็นสัญลักษณ์แทนค่าความคิดหรือความหมายบางอย่างที่ต้องการสื่อสารกับผู้อ่าน ฟรองส์ มาเซอรีล ออกแบบตัวละครให้มีความผิดปกติ เช่น ท่าทาง รูปลักษณ์ และขนาด โดยใช้องค์ประกอบเหล่านี้เป็นนัยในการอุปมาอุปไมยตัวละครกับแนวคิดบางอย่างที่ศิลปินต้องการจะสื่อสาร ในนิยายภาพไร้ตัวอักษรทั้ง 5 เล่มของ ฟรองส์ มาเซอรีล มีเพียงไม่กี่เล่มที่ใช้เทคนิคนี้ในการสื่อสาร ยกเว้น นิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง “ความคิด” ที่มีการออบแบบตัวละครและองค์ประกอบที่ผันผวน เพื่อใช้เทคนิคการออกแบบตัวละครที่ผิดปกตินี้ในการ สื่อสาร เรื่องราวและนัยสำคัญที่ซ้อนทับอยู่ในเรื่อง

1) นิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง **“25 ภาพของกิเลสมนุษย์”**

การสร้างตัวละครผู้หญิงในภาพนี้มีความน่าสนใจเพราะศิลปินวาดภาพหญิงสาวที่เปลือยเต้านมเพียงหนึ่งข้าง ทั้งที่สวมเสื้อผ้ามิดชิด โดยหญิงสาวทำกริยาคล้ายจับเต้านมตนเอง ซึ่งภาพนี้มีความสอดคล้องกับภาพ อดัมและอีฟ (Adam and eve ค.ศ. 1917) ของมักซ์ เม็คมันน์ ที่ตัวละครอีฟทำกริยาเช่นเดียวกันคือ การจับเต้านมของตนเอง

ภาพที่ 7 ภาพ การสร้างตัวละคร จากหนังสือ 25 ภาพของกิเลสมนุษย์ (ภาพ 15)
ที่มา: Frans Masereel Stiftung, 1918 images of the passion of a homme, เข้าถึงเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2559, จาก http:// masereel.org/bilderfolgen/1918-images-dela-passion-dun-homme/

ภาพที่ 8 มักซ์ เบ็คมันน์ (Max Beckmann ค.ศ. 1884-1950), Adam and Eve 1917, ภาพพิมพ์จารเขม็ , 23.7x17.6 ซม.
ที่มา MOMA, เข้าถึงเมื่อ 4 ธันวาคม 2561
จาก https://www.moma.org/s/ge/curated_ge/themes/nudes.html#slide12

2) นิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง **“การเดินทางอันน่าหลงใหล”**

ศิลปินสร้างตัวละครหลักให้มีขนาดใหญ่ผิดปกติในภาพที่ต้องการจะสื่อสารถึงความรู้สึกโดยใช้การขยายขนาดเพื่อเน้นย้ำถึงความรู้สึกที่ต้องการจะสื่อสาร เช่นความรู้สึกเย้ยหยันของตัวละครในภาพให้มากขึ้น

ประกอบกับกริยายืนปัสสาวะรดไปยังกลุ่มคนเบื้องล่าง โดยตัวละครยืนอยู่บนตึงสูงและแสดงสีหน้ายิ้มเยาะ การขยายขนาดตัวละครในภาพนี้เน้นย้ำถึงสารที่ศิลปินต้องการจะสื่อสารได้มากขึ้นกว่าเดิม

ภาพที่ 9 ภาพ การขยายตัวละครให้มีขนาดใหญ่จากหนังสือ การเดินทางอันน่าหลงใหล (ภาพ 149)
ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คานา), Passionate Journey: A Vision in Woodcuts [Kindle]. Dover Publications, 2007

3) นิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง **“พระอาทิตย์”**

การสร้างตัวละครให้มีขนาดเล็กลงจนผิดปกติ จากภาพ ตัวละครขนาดเล็ก เดินออกมาจากศีรษะของศิลปินและตกลงสู่ท้องถนนเบื้องล่างและดำเนินเรื่องราวของตนจนจบ การย่อขนาดตัวละครให้เล็กลงจนผิดปกตินี้ ศิลปินต้องการสื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจถึงบริบาทของเรื่องที่ถูกแบ่งเป็นสองส่วน โดยใช้ขนาดตัวละครช่วยสร้างความเข้าใจแก่ผู้อ่านและเชื่อมเรื่องราวทั้งสองส่วนคือ โลกจริงและโลกความฝันเข้าด้วยกัน

ภาพที่ 10 ภาพการย่อขนาดตัวละครให้มีขนาดเล็กเพื่อสื่อสารเนื้อเรื่องจากหนังสือ พระอาทิตย์ (ภาพ 2-4)
ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คานา), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels [Kindle]. Dover Publications, 2009.

4) นิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง **“ความคิด”**

นิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่องความคิดเป็นหนังสือที่มีความซับซ้อนและมีเนื้อหาที่มีการอุปมาอุปไมยมาก มีการเปิดเรื่องมาคล้ายนิยาภาพไร้ตัวอักษรเรื่องพระอาทิตย์ ที่เรื่องเกิดขึ้นในตอนที่ศิลปินหลับฝัน ในขณะที่นิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่องความคิด ตัวละครเป็นความคิดของศิลปินที่ถูกนำเสนอต่อหน้าสาธารณชนและสังคมในยุคสมัยที่ศิลปินดำรงชีวิตอยู่

ในตอนเริ่มเรื่องตัวละครหญิงเปลือยถูกสร้างให้มีขนาดเล็กเท่ากับตัวละครชายในเรื่อง พระอาทิตย์ หากแต่ว่าในระหว่างดำเนินเรื่องตัวละครหญิงเปลือยในนิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่องความคิด ไม่ได้ถูกสร้างให้มีขนาดเท่ากับตัวละครแวดล้อมอื่นๆ ภายในเรื่องแต่มีความผกผันในการย่อขยายขนาดของตัวละครตัวนี้เป็นอย่าง

มาก ส่วนหนึ่งเพราะมีการใช้การเปลี่ยนผ่านภาพจากภาพสู่ภาพหรือโคลเชอร์(11)ซ้อนกันในภาพเดียว จากการสังเกตพบลักษณะการสร้างองค์ประกอบที่ผิดปกติดังนี้

4.1) ตัวละครหญิงเปลือยถูกสร้างขึ้นเพื่อแทนค่า "ความคิด" ของศิลปิน โดยหญิงเปลือยตัวเล็กผุดขึ้นมาจากศีรษะของศิลปิน เช่นเดียวกับกริยาการผุดขึ้นของความคิด กราฟิกด้านหลังส่งเสริมกับการแสดงออกทางสีหน้าของศิลปิน และสะท้อนอารมณ์ภายในของตัวละคร ทำให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงและเข้าใจสารที่ศิลปินต้องการจะนำเสนอ

ภาพที่ 11 ภาพการย่อขนาดตัวละครให้มีขนาดเล็กเพื่อสื่อสารเนื้อเรื่องจากหนังสือ ความคิด (ภาพ 3)
ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คานา), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels [Kindle]. Dover Publications, 2009.

4.2) ตัวละครหญิงเปลือยและตัวละครแวดล้อมมีขนาดเท่ากัน แต่ตัวละครในภาพถูกขยายขนาดให้ใหญ่กว่าอาคารบ้านเรือน โดยสามารถเห็นกริยาท่าทางและใบหน้าของตัวละครได้อย่างชัดเจน ฉาก ไม่ได้เป็นเพียงแค่ฉากประกอบเท่านั้น แต่ฉากมีการออกแบบให้สอดคล้องกับกริยาและสารที่ตัวละครต้องการจะสื่อ มากกว่าการเป็นเพียงฉากประกอบเรื่องราว

ภาพที่ 12 ภาพ การขยายตัวละครที่มีขนาดใหญ่จากหนังสือ ความคิด (ภาพ 19)
ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คานา), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels [Kindle]. Dover Publications, 2009

4.3) ตัวละครหญิงเปลือยมีขนาดเล็กผิดปกติ เมื่อเธอถูกตีพิมพ์ เช่นเดียวกับในตอนต้นที่ตัวละครตัวนี้ผุดขึ้นมาจากศิลปินในตอนต้นเรื่อง การย่อขนาดให้กลับมาเล็กลงนั้นเป็นการแทนค่าให้ผู้อ่านเข้าใจว่าหญิงเปลือยที่ผู้เขียนสร้างขึ้นแท้จริงแล้วเป็นการอุปมาอุปไมยถึง ความคิด ไม่ใช่เป็นเพียงเป็นตัวละครตัวหนึ่งที่ใช้ดำเนินเรื่องเพียงเท่านั้น

ภาพที่ 13 ภาพการย่อขนาดตัวละครให้มีขนาดเล็ก จากหนังสือ ความคิด (ภาพ 67)
ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คานา), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels [Kindle]. Dover Publications, 2009.

ตัวละครหญิงเปลือยมีขนาดใหญ่ผิดปกติ ความผันผวนของสัดส่วนของตัวละครตัวนี้เริ่มมีมากขึ้นเมื่อเนื้อเรื่องดำเนินมาถึงตอนที่ชายคนรักของเธอถูกสังหารและเธอวิ่งหนีกลุ่มคนที่ไล่ล่าเธอไปยังโรงพิมพ์ เมื่อหญิงเปลือยกระโดดลงไปยังแท่นพิมพ์และถูกตีพิมพ์เผยแพร่แก่สาธารณชนและสังคม ในช่วงนี้จนถึงจบเรื่องตัวละครมีความผันผวนของขนาดเป็นอย่างมาก จากการสังเกตตัวละครหญิงเปลือยจะถูกสร้างให้มีขนาดใหญ่ผิดปกติในฉากที่ความคิด มีอำนาจ ตัวอย่างจากภาพ ศิลปินสร้างภาพหญิงเปลือยให้ใหญ่ขึ้น เธอวิ่งอยู่บนตึกสูงที่มีไฟลุกท่วม ซึ่งการสร้างตัวละครใหญ่ขึ้นนี้สามารถตีความได้ว่า ความคิดในภาพมีผลังและอำนาจในการสร้างปรากฏการณ์บางอย่างทางการเมือง

ภาพที่ 14 ภาพการขยายตัวละครหลักให้มีขนาดใหญ่จากหนังสือ ความคิด (ภาพ 77)
ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คานา), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels [Kindle]. Dover Publications, 2009

5) นิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง **"เมือง"**

การสร้างตัวละครในนิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง เมือง มีการสร้างตัวละครให้มีขนาดใหญ่ผิดปกติเพื่อสื่อถึงนัยบางอย่าง จากภาพ หญิงเปลือยโอบกอดชายหนุ่มในชุดสูทที่กำลังเอามือกุมศีรษะ ซึ่งเป็นกริยาที่แสดงว่าเขากำลังมีความทุกข์และมีปัญหาบางอย่างในชีวิต หญิงเปลือยโอบกอดเขาไว้ด้วยหน้าที่อ่อนโยน การขยายองค์ประกอบของตัวละครในภาพนี้สร้างความรู้สึกอบอุ่น สีขาวของผิวหญิงเปลือยทำให้สว่าง ดูตัวใหญ่และอบอุ่น การสร้างตัวละครที่มีขนาดผิดเพี้ยนนี้เอง ทำให้การแปลความหมายของผู้รับสารเปลี่ยนแปลงไป เพราะหากภาพนี้เป็นหญิงสาวเปลือยที่มีขนาดปกติ ภาพจะสื่อถึงเรื่องเพศสัมพันธ์มากกว่าเดิม แต่เมื่อตัวละครถูก

ขยายใหญ่ขึ้นความรู้สึกถึงการถูกปลอบประโลม ปลอดภัย จึงเข้ามาแทนที่ การขยายองค์ประกอบในภาพนี้จึงเป็นการขยายตัวละครเพื่อสื่อสารถึงอารมณ์ที่ส่งผ่านทัศนธาตุเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจสารที่ศิลปินต้องการจะสื่อสารได้มากขึ้น

ภาพที่ 15 ภาพการขยายตัวละครให้มีขนาดใหญ่จากหนังสือ เมือง (ภาพ 97)

ที่มา: Frans Masereel, The city: a vision in Woodcuts [Kindle]. Dover Publications, 2006.

6. อภิปรายผล

6.1. การใช้ตัวละครในการดำเนินเรื่อง

ในนิยายภาพไร้ตัวอักษรทั้ง 5 เล่ม มีรูปแบบการสร้างตัวละครที่ไม่แตกต่างกันมาก มีความประณีตตามลำดับในการสร้างผลงาน ศิลปินใช้ตัวละครในการแสดงสีหน้า อากัปกิริยา ผสานกับองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพเพื่อดำเนินเรื่องราวทางกายภาพของเรื่อง

6.2. การใช้ตัวละครเป็นสัญลักษณ์บางอย่างเพื่อที่จะสื่อสารเรื่องราวที่ซับซ้อนกับผู้อ่าน

ฟรองส์ มาเซอรีล ใช้การย่อขยายของตัวละครเพื่อแสดงถึง

6.2.1. อำนาจ

ตัวละครที่มีขนาดใหญ่ผิดปกติแสดงถึงอำนาจที่มากขึ้น แต่อำนาจนั้นจะถูกนำเสนอในรูปแบบไหนก็ขึ้นอยู่กับท่าทางและการจัดวางองค์ประกอบในภาพนั้นๆ ในขณะที่การย่อตัวละครให้เล็กลงกว่าปกติแสดงถึง ภาวการณ์ไร้อำนาจ ความอ่อนแอ เปราะบาง

6.2.2. ขนาดที่ผิดปกติแสดงถึงนัยบางอย่างที่ศิลปินต้องการจะสื่อสาร

การสร้างตัวละครในนิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่องพระอาทิตย์ การย่อขนาดตัวละครหลักที่เดินออกมาจากศีรษะแสดงถึงการสมมติที่เกิดขึ้นในความฝัน เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจถึงเรื่องราวมี่ซ้อนทับกันอยู่ ระหว่างความจริงและความฝัน และการสร้างตัวละครให้มีขนาดที่เล็กผิดปกติในนิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง ความคิด ตอนต้นเรื่องการสร้างตัวละครหญิงเปลือยให้มีขนาดเล็กและผุดขึ้นมาจากศีรษะของศิลปินเป็นสัญลักษณ์แทนค่า ความคิดให้ปรากฏขึ้นเป็นรูปธรรม หญิงเปลือย เป็นสัญลักษณ์ของ ความคิด ที่ออกมาจากตัวศิลปิน ส่งต่อไปยังสังคมและสาธารณชน การพยายามสวมเสื้อผ้าให้หญิงเปลือย คือการพยายามบิดเบือนแนวทางความคิดเพื่อให้เข้ากับสังคมในยุคนั้น หรือ อาจกล่าวว่าคือการไม่ยอมรับแนวคิดใหม่ๆ ก็เป็นได้ ดังนั้นนิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง ความคิดจึงเป็นหนังสือที่เล่าเกี่ยวกับความหวาดกลัวของสังคมและสาธารณชนต่อความคิดใหม่ ผ่านตัวละครหญิงเปลือยและชายที่ใส่สูท

6.2.3. การแสดงกริยาที่ผิดปกติเพื่อแสดงนัยบางอย่างของเรื่อง

จากเรื่อง 25 ภาพของกิเลสมนุษย์ ภาพผู้หญิงจับเต้านมมีนัยบางอย่าง การที่ศิลปินสร้างตัวละครผู้หญิงที่สวมเสื้อผ้าทั้งตัวแต่เว้นหน้าอกข้างหนึ่งให้เห็นเต้านม และตัวละครนั้นแสดงกริยาจับเต้านมของเธอไว้ ทำให้ตีความได้ว่าเธอเป็นโสเภณีไม่ใช่ผู้หญิงทั่วไป เพราะศิลปินเลือกที่จะวาดของสงวนของเธอให้ผู้อ่านได้เห็น ทั้งที่ไม่ใช่ภาพที่กำลังร่วมรักหรืออยู่ในบริบทที่ควรมี

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ใช้เป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างตัวละครเพื่อสื่อสารเรื่องราวที่ซับซ้อนและเนื้อเรื่องที่มีการอุปมาอุปไมยที่เข้าใจยาก

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ในบทความโอกาสหน้า จะพัฒนาวิธีวิทยาที่เป็นระบบระเบียบและเหมาะสมกับการวิจัยยิ่งขึ้นไป

8. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จสมบูรณ์ตามเป้าหมายด้วยได้รับความอนุเคราะห์อย่างดียิ่งจาก อาจารย์ที่ปรึกษา รศ.ดร.ชัยยศ อิษฏ์วรพันธุ์ ที่ให้คำแนะนำและคำปรึกษาในการวิจัยตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ รวมทั้ง รศ.กันจณา ดาโสภี และ รศ.สุธี คุณาวิชยานนท์ ผู้ให้คำแนะนาและชี้แนะเพื่อปรับปรุง ให้งานวิจัยนี้สำเร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะจะสร้างประโยชน์แก่ผู้อ่านไม่มากก็น้อย

9. เอกสารอ้างอิง

(1) นิยายภาพไร้ตัวอักษร มีการกล่าวถึงในหลายชื่อทั้งนิยายภาพไร้ตัวอักษร (wordless novel) นิยายในภาพเขียน (novel in picture) และ นิยายแม่พิมพ์ไม้ (Novel In Wood-cuts) แต่ในบทความชิ้นนี้จะขอเรียกกว่า นิยายภาพไร้ตัวอักษรเพื่อไม่ให้เกิดความสับสนและเพื่อให้เข้าใจตรงกันในลักษณะที่แท้จริงของรูปแบบของนิยายชนิดนี้

(2) สัญชัย สุวังบุตร และ อนันต์ชัย เลาหะพันธุ, ยุโรป ค.ศ. 1815-1918 (EUROPE 1815-1918) (กรุงเทพฯ: ศักดิโสภาการพิมพ์ 2558), 1.

(3) เรื่องเดียวกัน, 2.

(4) เรื่องเดียวกัน

(5) David A. Berona, “Wordless Novel in woodcuts” Print Quarterly (March 2003): 6

(6) David A. Berona, “Chronicles in Black and White: The Woodcut Novels of Ma-sereel and Ward” Biblio, no.2: 39

(7) Perry Willett, "The Cutting Edge of German Expressionism: The Woodcut Novel of Frans Masereel and Its Influences. " In A Companion to the Literature of German Expressionism, ed. Donahue Neil H. (Boydell and Brewer, 2005), 112.

(8) Frans Masereel, The Sun The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels [Kindle] (Dover Publications, 2009).

(9) David A. Berona, “Chronicles in Black and White: The Woodcut Novels of Ma-sereel and Ward” Biblio, no.2: 39

(10) Willett, "The Cutting Edge of German Expressionism: The Woodcut Novel of Frans Masereel and Its Influences. " In A Companion to the Literature of German Expressionism, 119.

(11) ปรากฏการณ์ของการเห็นบางส่วนแต่รับรู้ทั้งหมด หรือการเชื่อมโยงของภาพแต่ละภาพ อ้างถึงใน, สก๊อต แมคคลาวด์, Understanding Comics: The Invisible Art, แปลโดย ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์, เมธาวี กิตติอาภรณ์พล (กรุงเทพฯ:คอร์เปอเรชั่นโฟร์ดี, 2559), 63

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการส่งต้นฉบับการ์ตูน กับนิตยสารการ์ตูนญี่ปุ่น NAKAYOSHI

A STUDY OF PRODUCTION CONCEPT FOR DEBUT MANGA ARTIST WITH JAPANESE MANGA MAGAZINE NAKAYOSHI

อาจารย์ณิชมน เรียบร้อยเจริญ

คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: Nichamon.ri@spu.ac.th

บทคัดย่อ

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหรือมังงะ(manga) จัดได้ว่าเป็นสื่อบันเทิงที่ได้รับการยอมรับ และเป็นที่นิยมไปทั่วโลก และด้วยความนิยมอย่างกว้างขวางนี้ ทำให้มีผู้ที่ต้องการเป็นนักเขียนการ์ตูนเป็นจำนวนมาก และการตีพิมพ์ผลงาน หรือเดบิวต์กับสำนักพิมพ์ของญี่ปุ่นเป็นขั้นแรกของการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ แต่มีผลงานไม่ถึง 1% เท่านั้นที่ผ่านการพิจารณา ผู้วิจัยจึงได้ทำการรวบรวมข้อมูลและปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการส่งพิจารณาผลงานจากคอลัมน์ Manga School จากนิตยสารการ์ตูนผู้หญิง Nakayoshi นำมาวิเคราะห์ และตั้งสมมติฐานว่าปัจจัยหรือองค์ประกอบใดที่ส่งผลต่อความสำเร็จ

จากการรวบรวมและวิเคราะห์คำวิจารณ์ บทสัมภาษณ์ของกองบรรณาธิการ รวมถึงการที่ผู้วิจัยได้ส่งต้นฉบับการ์ตูนเพื่อรับการพิจารณา โดยอาศัยข้อมูลที่รวบรวมได้ช่วยให้การเขียนการ์ตูน ทำให้สามารถสรุปแนวคิด และมาตรฐานการคัดเลือกผลงานของกองบรรณาธิการได้ ในระดับขั้นพื้นฐาน ทั้งในแง่ของ เนื้อเรื่อง งานภาพ และตัวละคร ซึ่งเป็นสามองค์ประกอบสำคัญที่จะขาดอย่างใดอย่างหนึ่งไปไม่ได้

คำสำคัญ: การ์ตูนญี่ปุ่น นักเขียนการ์ตูน การส่งเดบิวต์ นิตยสารการ์ตูนญี่ปุ่น กระบวนการผลิตการ์ตูน

ABSTRACT

Japanese manga is a blockbuster content and accepted worldwide. As a result, It inspired many people around the world to become a manga artists. To become one , first step is to become a debut writer in a magazine. However, since the probability of actually making a debut is very low, I collect information on the elements of the work that have an impact on the debut from the column called "Manga School" from girl's manga magazine "Nakayoshi" , analyze it, and hypothesis of what elements are necessary to reach the goal (story, characters, drawing ability necessary three elements) were verified.

And after analyzed all the comment, the author creates and submit an original manga to Nakayoshi, and also conducted an interview with editorial team. From both collected data and the interview, and verified the hypotheses again.

This research provides useful information for manga artists aiming to debut, which is the first step to become a professional manga artists. At the same time, it also serves as a guidebook for making manga content a hit.

Keywords: Japanese Manga, Manga Artist, Debut , Japanese Manga Magazine, Manga Production Method

บทนำ

ปัจจุบันการ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมไปทั่วโลก โดยเห็นได้ชัดจากยอดขายหนังสือประเภท Adult graphic novel ในอเมริกาในช่วงปี 2020 ที่ผ่านมาจากเว็บไซต์ของ NPD ซึ่งเป็นฐานข้อมูลยอดขายหนังสือจากร้านหนังสือชั้นนำจากทั่วประเทศอเมริกา จะเห็นว่า หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นติดอันดับ Top 20 ของยอดขายไปทั้งหมด 16 อันดับ มีผลงานของอเมริกาเพียง 4 อันดับเท่านั้น และอันดับ 1 ก็เป็นของการ์ตูนญี่ปุ่น[(1)] และด้วยความนิยมนี้ ทำให้ทั่วโลกมีผู้ที่ต้องการเป็นนักเขียนการ์ตูนจำนวนมาก

ซึ่งการที่จะเป็นนักเขียนการ์ตูนให้กับนิตยสาร หรือสำนักพิมพ์ของญี่ปุ่นได้นั้น ส่วนมากจะเริ่มจากการเดบิวต์ หรือก็คือการส่งผลงานเรื่องสั้นจบในตอนในช่วงที่นิตยสารนั้นๆ เปิดรับผลงานนักเขียนหน้าใหม่ โดยตัวผลงาน จะต้องเป็นเรื่องสั้นจบในตอน ความยาวระหว่าง 16-32 หน้า ซึ่งในนิตยสารการ์ตูนญี่ปุ่นทั่วไป จะมีการเปิดรับผลงานทุกๆ 6 เดือน แต่สำหรับนิตยสารการ์ตูนผู้หญิงหลายเล่ม อาทิ Nakayoshi มีการเปิดคอลัมน์ Manga School ที่รับผลงานทุกๆเดือน และจะมีการคัดเลือกผลงานที่ดีที่สุด 5-7 ผลงานมาลงในคอลัมน์ รวมถึงคำติชมของกองบรรณาธิการ ซึ่งคำติชมนี้ชี้แจงถึงเหตุผลที่ผลงานนั้นๆผ่านการพิจารณาหรือไม่ และเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญในงานวิจัยชิ้นนี้ โดยจะเป็นการรวบรวมจากคอลัมน์ Manga School ของนิตยสาร Nakayoshi จากปี 2013, 2014, 2017 และ 2018 เพราะเป็นปีที่มีผลงานที่ผ่านการพิจารณา จำนวน 48 เล่ม และรวบรวมคำวิจารณ์จากทั้งหมด 198 ผลงานที่ได้รับคัดเลือกในแต่ละเดือน รวมถึงอ้างอิงจากบทสัมภาษณ์ของกองบรรณาธิการ 2 ท่านจาก Nakayoshi แต่กองบรรณาธิการทั้งสองท่านไม่ประสงค์จะออกนาม

วัตถุประสงค์

การวิจัยนี้จัดทำขึ้นเพื่อรวบรวมข้อมูลจากคำวิจารณ์ของกองบรรณาธิการ และคำสัมภาษณ์ เพื่อวิเคราะห์และจัดทำชุดข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการสร้างผลงานการ์ตูนมังงะ (manga) เพื่อใช้เป็นคู่มือในการพัฒนาผลงานโดยใช้มาตรฐานการพิจารณาผลงานของกองบรรณาธิการของประเทศญี่ปุ่น

ในส่วนของนิตยสารที่เลือกมา คือนิตยสาร Nakayoshi ซึ่งเป็นนิตยสารการ์ตูนผู้หญิงเจ้าของผลงานที่มีชื่อเสียงมากมาย ทั้ง Sailor Moon , Tokyo Meow Meow, Card capture Sakura ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกันระหว่างนิตยสารการ์ตูนผู้หญิงที่มีคอลัมน์ Manga School ด้วยกันแล้ว Nakayoshi เปิดรับเนื้อหาการ์ตูนที่มีความหลากหลายมากกว่า และรับทุกๆ แนว ข้อมูลที่ได้จึงมีความหลากหลายและครอบคลุมแนวการ์ตูนนอกจากการ์ตูนผู้หญิงได้ด้วย

ขั้นตอน และองค์ประกอบที่สำคัญของการเขียนการ์ตูน

1.1 ขั้นตอนของการเขียนการ์ตูน

จากข้อมูลที่รวบรวมมาจากคู่มือการเขียนการ์ตูนหลายๆเล่ม รวมถึงสื่อการเรียนการสอนที่ผลิตโดยสำนักพิมพ์ และนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพ จะแบ่งขั้นตอนการเขียนการ์ตูนในระดับเรื่องสั้นหนึ่งเรื่องได้เป็น

ขั้นตอนการ Pre-production หรือการจัดเตรียมเนื้อหาก่อนดำเนินการผลิตจริง และขั้นตอน Production หรือขั้นตอนการผลิต

ซึ่งในขั้นตอนแรกจะเป็นการคิดเนื้อเรื่อง หรือการวางพลอต ซึ่งขั้นตอนนี้จะเป็นการคิดแนวทางการดำเนินเรื่อง บรรยากาศ อารมณ์ของเรื่อง สถานที่ หรือโลกที่เรื่องดำเนินอยู่ ไปจนถึงการสร้างตัวละครที่เป็นตัวดำเนินเรื่องและตัวประกอบ

หลังจากที่วางพลอต กำหนดตัวละคร และเหตุการณ์ในเรื่องเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการนำเอาแนวคิดที่วางเอาไว้มาจัดวางลงในหน้ากระดาษ หรือสตอรี่บอร์ด โดยขั้นตอนนี้จะเป็นการกำหนดเนื้อหาในแต่ละหน้า การจัดช่อง กรอบคำพูด และองค์ประกอบให้ลำดับสายตาเวลาอ่านมีความไหลลื่นไม่ติดขัด สื่อสารกับคนอ่าน ไปจนถึงการกำหนดภาพสุดท้ายในแต่ละหน้า ให้คนอ่านสงสัยว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป เป็นเทคนิคที่ทำให้คนอ่านมีความอยากอ่านต่อ

ขั้นตอนถัดมา จะเข้าสู่กระบวนการผลิต หรือ Production เป็นขั้นตอนที่นักเขียนจะเริ่มเขียนต้นฉบับจริงโดยอ้างอิงจากสตอรี่บอร์ดที่วางเอาไว้ โดยจะเริ่มจากการร่างภาพ ตัดเส้นเก็บรายละเอียด ถมดำ ติดสกรีนโทน และใส่เสียงประกอบต่างๆ แล้วค่อยลงบทพูด หรือเสียงประกอบ

1.2 องค์ประกอบที่สำคัญในการเขียนการ์ตูน

จากการรวบรวมและวิเคราะห์คำวิจารณ์นต์ของกองบรรณาธิการ จากผลงานมากกว่า จะสามารถสรุปได้คร่าวๆ ว่า ปัจจัย หรือองค์ประกอบที่สำคัญต่อการเขียนการ์ตูนหนึ่งเรื่อง สามารถแบ่งได้หลักๆ เป็น 3 ส่วนด้วยกัน คือ เนื้อเรื่อง ตัวละคร และงานภาพ ซึ่งทั้งสามปัจจัยนี้มีความสำคัญเท่าๆ กัน

เนื้อเรื่อง

ส่วนประกอบสำคัญขององค์ประกอบด้านเนื้อเรื่อง นอกจากแนวคิดตั้งต้นก็คือ Plot Structure ของญี่ปุ่นจะเรียกว่า Ki Shou Ten Ketsu เป็นการแบ่งเรื่องออกเป็น 4 องค์[(2)(3)]

Ki (Start , Begining) หมายถึง จุดเริ่มต้น ต้นเหตุ หรือสาเหตุ โดยจะเป็นเนื้อหาส่วนที่บอกกับคนอ่านว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ เป็นส่วนที่คนอ่านจะได้รู้จักกับตัวละครหลักของเรื่อง สถานที่ๆ เรื่องราวดำเนินไป เป็นสถานที่แบบไหน ยุคสมัยแบบไหน หรือเป็นโลกแบบไหน

Shou (Follow) หมายถึง การรับช่วง การติดตาม หรือก็คือส่วนที่ขยายช่วงแรก ว่าสภาพแวดล้อมของตัวละครเอก เช่น ครอบครัว สังคมรอบๆ หรือสภาพแวดล้อมที่รายละเอียดเพิ่มเติมอย่างไร ส่งผลต่อตัวละครอย่างไร

Ten (Twist, Turn) หมายถึงการหมุน หรือการเปลี่ยนแปลง โดยเนื้อหาในช่วงนี้จะเล่าถึงอุปสรรค หรือปัญหาที่ตัวละครเอกจะต้องประสบ และต้องหาทางแก้ไขปัญหา หรือก้าวข้ามอุปสรรคนั้นไปให้ได้ ซึ่งจุดนี้จะเป็นจุด ที่ทำให้คนอ่านรู้สึกตื่นเต้น เป็นจุดหักมุม ที่ทำให้เรื่องไม่น่าเบื่อ

Ketsu (Tie, Bind) แปลว่าการผูก การมัด การรวมเข้าด้วยกัน ในบริบทของการเขียนเรื่อง ก็คือการนำเอาปม ปัญหา คำถาม หรือสิ่งที่เป็นต้นเหตุของเรื่องราว มีขมวดไว้ด้วยกันในตอนท้าย แล้วคลี่คลายปัญหาหรือปมปริศนาเหล่านั้น เพื่อนำไปยังตอนจบของเรื่องราว

นอกเหนือจากองค์ประกอบในด้านของเซ็ตติ้งเรื่อง(World Setting)ที่สร้างความน่าสนใจให้กับเนื้อเรื่อง รวมไปถึงประเด็นหลักๆของเรื่องที่ทำให้คนอ่านสงสัย รวมถึงตั้งคำถามว่าเรื่องจะดำเนินไปอย่างไร ก็เป็นจุดแรกที่ดึงความสนใจของคนอ่านให้ติดตามเนื้อเรื่องต่อไปได้ และปัจจัยสำคัญอีกอย่างที่ต้องกำหนดตั้งแต่ขั้นตอนการวางเนื้อเรื่องคือบทพูด บทพูดที่นำเสนอความเป็นตัวละครตัวนั้นๆ นำเสรอถึงบุคลิก นิสัย รวมไปถึงบทพูดที่มีผลกระทบต่อเนื้อเรื่อง คนอ่าน หรือสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้อ่าน

ตัวละคร

องค์ประกอบที่สำคัญส่วนถัดมาคือตัวละคร ซึ่งเปรียบเสมือนตัวแทนของคนอ่าน และเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวให้กับคนอ่าน จากบทสัมภาษณ์กองบรรณาธิการ ผู้ลงความเห็นว่า ในสามองค์ประกอบ ระหว่างเนื้อเรื่อง ตัวละคร และงานภาพ องค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในระยะยาวคือตัวละคร เพราะเนื้อเรื่องที่ดี มีงานภาพที่สวยงาม แต่ขาดตัวกลางที่จะถ่ายทอดสิ่งเหล่านั้นไปยังคนอ่าน ก็จะทำให้ผลงานขาดความสนุกไป

โดยตัวละครที่ดี ควรจะมีพื้นหลังหรือประวัติตัวละครที่แข็งแรง คำวิจารณ์หนึ่งที่กองบรรณาธิการให้ความสำคัญ และพบได้บ่อยก็คือ"การกระทำที่สมกับเป็นตัวละครตัวนั้น" โดยการตัดสินใจ หรือการโต้ตอบต่อสถานการณ์หรือสิ่งเร้าต่างๆ ของตัวละคร จะอ้างอิงมาจากประวัติ หรือพื้นเพของตัวละครนั้นๆ

ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อเรื่องและตัวละคร

ในด้านความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบด้านเนื้อเรื่อง และองค์ประกอบด้านตัวละคร การเลือกใช้ตัวละครให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องเองก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่สำคัญมาก ถึงจะเป็นเรื่องราวแบบเดียวกัน แต่ดำเนินเรื่องด้วยตัวละครที่แตกต่างกัน อารมณ์ และทิศทางของเนื้อเรื่องก็สามารถแตกต่างกันได้โดยสิ้นเชิง โดยปัจจัยหนึ่งที่กองบรรณาธิการพูดถึงกันก็คือ "ธีม" (Theme) และ "ฌอง"(Genre) ของเรื่อง ซึ่งเกิดจากการผสมผสานกันระหว่างตัวละคร และแก่นสำคัญของเรื่อง

การกำหนดธีมและทิศทางการดำเนินเรื่อง จึงมีผลต่อการเลือกใช้ หรือสร้างตัวละครหลักให้เหมาะสมกับสิ่งที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ ยิ่งไปกว่านั้น กองบรรณาธิการเองก็เน้นย้ำถึงการมี"จุดขาย" ที่ชัดเจนของผลงานตัวเอง ว่าต้องการ "ขายอะไร" ให้กับ "ใคร"

การมีธีมเรื่องกับแก่นเรื่องที่แข็งแรง และตัวละครที่ชัดเจน เหมาะสมกับเรื่องที่ต้องการนำเสนอจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญมากอย่างหนึ่ง

งานภาพ

สำหรับการเขียนการ์ตูนนั้น จะมีจุดมุ่งหมายในการวาดภาพแตกต่างออกไปจากการวาดแบบภาพประกอบ หรือ Illustration ก็คือ การวาดภาพเพื่อการเขียนการ์ตูน จะมุ่งเน้นไปที่การสื่อสารด้วยภาพ มากกว่าความสวยงาม ทำให้บางครั้งกองบรรณาธิการจะให้ความสำคัญกับงานภาพ ลายเส้น หรือสไตล์ที่ขับเน้นบรรยากาศของเรื่อง หรือบอกเล่าถึงการกระทำ การเคลื่อนไหว หรือการแสดงความรู้สึกของตัวละคร มากกว่าความถูกต้องทางกายวิภาคหรือหลักการทางศิลปะ แต่อย่างไรก็ตาม เพื่อให้การอ่านเป็นไปได้อย่างลื่นไหล การเคลื่อนไหวหรือท่าทางของตัวละครเองก็ต้องมีความเป็นธรรมชาติ ถึงแม้จะไม่ถูกต้องตามหลักการทางศิลปะก็ตาม

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและงานภาพ

ถึงแม้ว่าลายเส้นที่สวย อาจจะไม่ใช่ปัจจัยที่สำคัญที่สุดของการเขียนการ์ตูน แต่การวาดตัวละครให้มีความแตกต่าง สามารถแยกเพศ อายุ บุคลิก ของตัวละครได้ การแสดงสีหน้า อารมณ์ ซึ่งบ่งบอกถึงความเป็นตัวละครนั้นๆ ออกมา ดังนั้น ลายเส้นจึงเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการนำเสนอตัวละครเช่นกัน

ความสัมพันธ์ระหว่างงานภาพและเนื้อเรื่อง

การเลือกใช้ลายเส้น หรือเทคนิคการตกแต่ง การเลือกใช้น้ำหนักสีขาวดำในตัวงาน ล้วนส่งผลต่อความรู้สึกของผู้อ่านและขับเน้นบรรยากาศของตัวผลงาน เช่นการ์ตูนผู้หญิง ที่มุ่งเน้นนำเสนอเนื้อหาด้านความรัก

อารมณ์ ความรู้สึก จะนิยมใช้เส้นที่เล็ก บาง มีความอ่อนนุ่ม และหลีกเลี่ยงการใช้สีดำปริมาณมากในตัวงาน แต่ในขณะเดียวกัน การ์ตูนแอ็กชัน ต่อสู้ จะนิยมใช้เส้นที่มีความหนา หรือแข็งกว่า เพื่อแสดงถึงพลังในการเคลื่อนไหว หรือการต่อสู้ที่เกิดขึ้น หรือการ์ตูนแนวสยองขวัญ ก็จะนิยมใช้การสานเส้นและสีดำที่สร้างความรู้สึกอึดอัดให้กับคนอ่าน แต่ในขณะเดียวกัน ก็มีผลงานบางผลงาน ที่ผสมผสานลายเส้นกับแนวเรื่องที่เป็นคนละแนวกัน แล้วสร้างสรรค์แนวผลงานหรือบรรยากาศใหม่ๆขึ้นมาได้เช่นกัน เช่น ลายเส้นที่มีความน่ารักผสมผสานกับบรรยากาศเรื่องแนวสยองขวัญจะสร้างความรู้สึกขัดแย้ง แต่ความน่ารักทีดูไร้พิษภัยจะยิ่งขับเน้นความน่ากลัวของเนื้อเรื่องได้มากยิ่งขึ้น

สาเหตุที่พบได้บ่อยในผลงานที่ไม่ได้รับการพิจารณา

ในผลงานที่ส่งเข้ารับการพิจารณาจำนวนมาก มีหลายผลงานที่ประสบปัญหาเดียวกัน แต่ในขณะเดียวกันก็มีบางผลงานที่มีปัญหาที่พบได้ไม่บ่อย แต่ส่งผลต่อการพิจารณาเป็นอย่างมาก ซึ่งปัญหาที่พบเหล่านี้ ก็สามารถแยกเป็นหมวดหมู่ได้ตามองค์ประกอบทั้งสาม เนื้อเรื่อง ตัวละคร และงานภาพ

เนื้อเรื่อง

ถึงแม้บทพูดจะเป็นสิ่งสำคัญของการเขียนเนื้อเรื่อง แต่การใช้บทพูดในการดำเนินเรื่อง หรือถ่ายทอดเรื่องราวมากเกินไป โดยไม่ได้ใช้ภาพเล่าเรื่อง เป็นหนึ่งในสาเหตุสำคัญที่พบได้เป็นจำนวนมาก รวมไปถึงอีกสาเหตุหนึ่ง คือเนื้อเรื่องเดินเป็นเส้นตรง คาดเดาได้ และขาด Element of surprise

กองบรรณาธิการคาดหวังเรื่องราวที่มีการหักมุม สร้างความประหลาดใจให้คนอ่าน แต่ในขณะเดียวกันก็มีบางกรณีที่หักมุมมากจนเกินไป จนหลุดออกไปจากประเด็นเดิม และขาดการเชื่อมโยงกับประเด็นหลักของเรื่องที่ปูมาตั้งแต่แรก

ในส่วนของพลอตเรื่องหรือเซ็ตติ้ง ก็มีกรณีที่วางเรื่องอ่อนมาตั้งแต่แรก แต่ก็พบอีกหลายกรณีทีนักเขียนสามารถสร้างพลอตเรื่องได้น่าสนใจ แต่ไม่ได้ดึงเอาศักยภาพของแก่นเรื่องของตัวเองออกมาใช้อย่างเต็มที่ และทำให้การดำเนินเรื่องในช่วงท้ายหรือขาดความน่าสนใจ

ตัวละคร

ปัญหาที่พบได้บ่อยในปัจจัยด้านตัวละครคือตัวละครไม่มีเสน่ห์ หรือไม่น่าสนใจ ซึ่งสาเหตุมาจากการที่ไม่ได้กำหนดพื้นเพ บุคลิก หรือนิสัยที่เป็นส่วนกำหนดการกระทำ หรือการตอบสนองต่อเหตุการณ์รอบตัวของตัวละคร และเป็นส่วนที่สะท้อนตัวตนของตัวละครตัวนั้นออกมา ซึ่งปัจจัยด้านเนื้อเรื่อง หรือก็คือขั้นตอนตั้งแต่การสร้างตัวละครก็มีอิทธิพลด้วย

นอกเหนือจากเรื่องบุคลิกหรืออัตลักษณ์ของตัวละครเอกที่เป็นตัวดำเนินเรื่องแล้ว ปัจจัยที่เกิดจากตัวประกอบเองก็ส่งผลต่อการพิจารณา ถึงจะไม่ใช่สาเหตุที่พบได้บ่อยก็ตาม ในกรณีของการเขียนเรื่องสั้นตัวละครที่ปรากฏตัวควรจะมีอิทธิพลต่อการดำเนินเรื่อง หรือมีอิทธิพลต่อตัวละครหลัก การมีตัวละครที่ไม่ส่งผลต่อเนื้อเรื่องจัดว่าเป็นการสิ้นเปลืองเนื้อหา

นอกจากนั้นยังมีอีกปัจจัย คือการออกแบบตัวละครดูเก่า ดังนั้น การศึกษา หรือติดตามแนวทางการออกแบบ หรือการวาดตัวละครที่มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลาก็เป็นสิ่งจำเป็น

งานภาพ

ปัจจัยด้านงานภาพที่พบได้บ่อยมากในผลงานที่ยังไม่ผ่านการพิจารณา คือความเสถียรของลายเส้น ซึ่งมีอีกหลายสาเหตุแยกย่อยที่ถูกจัดอยู่ในปัจจัยนี้ เช่น วาดตัวละครตัวเดิมไม่เหมือนเดิม วาดตัวละครได้แต่ฉากหลังใช้เปอร์สเปคทีฟผิด ฉากหลังเป็นสีขาวหรือโล่งเกินไป ความสมดุลของสรีระมนุษย์ การเคลื่อนไหวของตัวละครที่ดูผิดธรรมชาติ ไม่สามารถแยกเพศของตัวละครออกจากกันได้ การวาดรอยยับเสื้อผ้า การแสดงสีหน้าของตัวละคร และอีกหลายๆอย่างที่เกี่ยวข้องกับทักษะในการวาดภาพของผู้สร้างสรรค์ผลงาน นอกจากนั้นยังรวมไปถึงทักษะการใช้อุปกรณ์ อย่างปากกาที่ใช้ในการตัดเส้น หรือเครื่องมือเขียนการ์ตูนแบบดิจิตอล ที่ทำให้งานภาพไม่เสถียร

นอกจากนี้ อีกปัจจัยหนึ่งที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับทักษะทางศิลปะ แต่เป็นเรื่องของลายเส้น ซึ่งพบอยู่สองกรณีหลักๆ คือ ลายเส้นดูเก่า ไม่ทันสมัย กับลายเส้นไม่มีเอกลักษณ์ กรณีลายเส้นดูเก่า อาจเกิดได้จากแรงบันดาลใจของผู้สร้างผลงาน เป็นการ์ตูนร่วมสมัย ที่ดำเนินเรื่องมาอย่างยาวนาน แต่ลายเส้นไม่ได้ทันสมัย ในขณะที่อีกกรณีหนึ่งคือการอ้างอิงลายเส้น หรือสไตล์งานจากศิลปินเพียงคนเดียว ทำให้ตัวงานขาดความเป็นเอกลักษณ์

บทสัมภาษณ์กองบรรณาธิการ

ในขั้นตอนการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วยการรวบรวมข้อมูลผลงาน และคำวิจารณ์จากกองบรรณาธิการที่มีต่อผลงานที่ส่งเข้ารับการพิจารณา แล้วนำเอาข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ แยกแยะ ก่อนนำมาปรับใช้กับการเขียนการ์ตูนของผู้วิจัยเอง ที่ส่งเข้ารับการพิจารณาผลงานเช่นกัน เพื่อพิสูจน์ข้อสันนิษฐาน รวมถึงข้อมูลที่รวบรวมและวิเคราะห์มา และมีส่วนของการสัมภาษณ์กองบรรณาธิการในหัวข้อที่สำคัญร่วมด้วย

โดยกองบรรณาธิการที่เข้ารับการสัมภาษณ์มี 2 ท่าน และได้สรุปบทสัมภาษณ์ออกมาได้ว่า ผลงานที่ผ่านการคัดเลือกไม่จำเป็นต้องทำได้ดีในองค์ประกอบทุกด้าน แต่โดดเด่นในด้านใดด้านหนึ่งอย่างชัดเจน แต่ส่วนที่กองบรรณาธิการพิจารณาเป็นพิเศษจะเป็นเนื้อเรื่องและตัวละครเสียมากกว่า ส่วนงานภาพขอแค่เป็นระดับที่สื่อสารได้ และมีความเหมาะสมกับตัวผลงาน และตัวละครดูเหมือนจะเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากที่สุด

ส่วนสาเหตุร่วมของผลงานที่ไม่ผ่านการพิจารณา ส่วนมากก็จะเป็นผลงานที่ไม่โดดเด่นในด้านใดด้านหนึ่งเป็นพิเศษ หรืองานภาพต่ำกว่ามาตรฐานมากจนเกินไป รวมถึงการออกแบบและลายเส้นก็ควรจะทันสมัย

อีกจุดหนึ่งที่กองบรรณาธิการกล่าวถึงหลายครั้งทั้งในส่วนของคำวิจารณ์และบทสัมภาษณ์คือ การมีใจบริการ (Service mind) ของผู้เขียน ที่ต้องการให้คนอ่านรู้สึกสนุก

บทสรุป

จากข้อสันนิษฐาน การรวบรวมข้อมูล การสัมภาษณ์กองบรรณาธิการ รวมไปคำวิจารณ์ที่ได้รับหลังการส่งต้นฉบับไปยังสำนักพิมพ์ด้วยตนเอง สามารถสรุปได้ดังนี้

การสร้างคอนเทนต์(content)สำหรับการ์ตูนหรือผลงานที่ประสบความสำเร็จ นั้นไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัว ปัจจัยทั้ง 3 มีความสำคัญก็จริง แต่ไม่ได้แปลว่าจะต้องทำให้สมบูรณ์ในทุกด้าน แต่ยุคสมัยและค่านิยมในช่วงนั้นๆ ก็มีผลต่อการกำหนดปัจจัยที่ส่งผลมากที่สุด

กองบรรณาธิการให้ความสำคัญกับ"เอกลักษณ์" หรือ "ตัวตน" ของผู้เขียนที่ถูกถ่ายทอดออกมาในผลงาน แสดงให้เห็นว่าการนำเสนอแนวคิด หรือสาส์นของผู้เขียนมีความสำคัญ

แน่นอนว่าผู้เขียนย้อมต้องการถ่ายทอดสาร (message) หรือความคิดของตนเองลงในผลงาน แต่ความคิด"ใจบริการ" ที่ต้องการให้คนอ่านรู้สึกสนุกก็เป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งผลงานที่ได้รับคัดเลือก 2 ผลงาน ก็ได้รับคำชมจากกองบรรณาธิการในด้านนี้ ดังนั้นการมีแนวคิดที่อยากจะให้คนอ่านรู้สึกสนุกไปกับผลงานของตัวเอง จึงเป็นสิ่งที่ช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของผลงานมากขึ้น

และสิ่งที่สำคัญที่สุดของการวิจัยนี้ก็คือการได้ลงมือเขียนการ์ตูนด้วยตนเองโดยอาศัยข้อมูลที่ได้มาเป็นแนวทางในการผลิตผลงาน โดยหลังจากที่ส่งผลงานไปแล้ว ก็ได้รับการตอบรับและคำวิจารณ์ของกองบรรณาธิการเพื่อนำมาพัฒนาผลงานชิ้นต่อไป

จากข้อสรุปทั้งสี่ข้อ จะเห็นได้ว่าปัจจัยที่สำคัญต่อการส่งผลงานพิจารณา นอกเหนือจาก 3 องค์ประกอบจากข้อสันนิษฐานแล้ว ยังมีเรื่องของ"ยุคสมัย" "อัตลักษณ์" "ใจบริการ" และ "ประสบการณ์"

ข้อเสนอแนะ

เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้เกิดจากการรวบรวมข้อมูลจากนิตยสารการ์ตูนญี่ปุ่น Nakayoshi จากปี 2013-2018 การติดตามข่าวสารและความคืบหน้าของนิตยสารในปัจจุบันและปีต่อๆ ไป รวมถึงการหาข้อมูลจากนิตยสารที่มีคอลัมน์ Manga School เช่นกันจะช่วยให้ได้ฐานข้อมูลและกรณีตัวอย่างที่กว้างขวางและหลากหลายมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

(1) Brigid, A. (2021). *Full Year 2020 NPD Bookscan - Top 20 Adult Graphic Novels* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 23 มิถุนายน 2564, จาก: https://icv2.com/articles/markets/view/47376/full-year-2020-npd-bookscan-top-20-adult-graphic-novels

(2) 清水めぐみ. (2018). C♥SCHOOL キャラとストーリーがつくれる!まんがかき方マスターBOOK.朝日新聞出版

(3) なかよし編集部. (2021). えぬえっちのまんが講座[ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 23 มิถุนายน 2564, จาก: http://nakayosi.kodansha.co.jp/kakikata.html

講談社. (2013). なかよし 2013 年 1 月号-12 月号. 講談社

講談社. (2014). なかよし 2014 年 1 月号-12 月号. 講談社

講談社. (2017). なかよし 2017 年 1 月号-12 月号. 講談社

講談社. (2018). なかよし 2018 年 1 月号-12 月号. 講談社

リエブロイチャロエン・ニチャモン. (2022). 漫画家デビューの為の制作コンセプトの研究~講談社「なかよし」の事例を元に. デジタルハリウッド大学大学院.

ออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเครื่องจักสานภายในแนวคิด "เสน่ห์เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์"

PRODUCT DESIGN, WOVEN BASKETRY WITHIN CONCEPT "SING BURI VILLAGE"

นางสาวอัฉราภรณ์ ยอดคีรี

ภาควิชาเทคโนโลยีศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

E-mail: atcha.pamela@gmail.com

บทคัดย่อ

ออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเครื่องจักสานภายในแนวคิด "เสน่ห์เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์" มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษางานหัตถกรรมจักสานกลุ่มจักสานบ้านสวนมะปราง จังหวัดสิงห์บุรี 2) เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานบ้านสวนมะปราง จังหวัดสิงห์บุรี 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจกลุ่มผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานบ้านสวนมะปราง จังหวัดสิงห์บุรี วิธีดำเนินงานวิจัย ประกอบด้วย ศึกษาหัตถกรรมจักสานภายในแนวคิด "เสน่ห์เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์" ข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิ อันได้แก่ การค้นคว้าจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กำหนดประเด็นการสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็น การใช้งาน ปัญหา และความต้องการของผู้บริโภคมาออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเครื่องจักสานภายในแนวคิด "เสน่ห์เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์" กลุ่มตัวอย่าง คือ ประชาชนและนักท่องเที่ยวจำนวน 30 คน และนำข้อมูลเบื้องต้นที่ได้ทำการรวบรวมไว้มาวิเคราะห์ด้วยตาราง แสดงการวิเคราะห์ เพื่อพิจารณาเปรียบเทียบ โดยใช้ข้อมูลที่ได้ศึกษามาทำการวิเคราะห์ตามหัวข้อ เพื่อนำเข้าสู่กระบวนการผลิต

ผลการวิจัยพบว่า ผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจกลุ่มผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเครื่องจักสานภายในแนวคิด "เสน่ห์เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์" พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อของผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเครื่องจักสานภายในแนวคิด "เสน่ห์เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์" โดยรวม อยู่ในระดับมาก $\bar{X}$ = 3.64 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. = 0.62 ด้านคุณค่าผู้บริโภค มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง $\bar{X}$ = 3.22 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. = 0.72 ด้านความสะดวกสบาย มีความพึงพอใจในระดับมาก $\bar{X}$ = 4.00 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. = 0.39 ด้านการสื่อสาร มีความพึงพอใจในระดับมาก $\bar{X}$ = 3.67 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.58 ด้านความสอดคล้องกับการผลิต ความพึงพอใจในระดับมาก $\bar{X}$ = 3.64 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.79

คำสำคัญ: ออกแบบผลิตภัณฑ์, หัตถกรรมเครื่องจักสาน, เสน่ห์เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์

ABSTRACT

Handicraft wicker products within concept "Charming of Muang Sing" has purpose to: 1) To study the handicrafts of Ban Suan Maprang minority from Singburi Province. 2) Aim to design Ban Suan Maprang handicraft products. 3) To assess the consumer's satisfaction towards Ban Suan Maprang handicraft products.Research methodology is consisted of studying wicker handicrafts within concept of "Charming of Muang Sing" that included researching of documents, textbooks, also survey to Identified the requirements,

problems, and consumer needs to align with product concept design for "Charming of Muang Sing" The group for survey consisted number of 30 peoples both locals and tourists, then bring this data to analyze on the table chart and comparing by used this information aim to the productivity processes.

The results showed that most of consumers are satisfied towards "Muang Sing" wicker handicraft products by overall high-level score $\bar{X}$ = 3.64 score, standard deviation S.D. is 0.62. For valuable, the satisfaction was moderate $\bar{X}$ = 3.22 and standard deviation S.D. is 0.72. Comfortable using, there was a high level of satisfaction 4.00 score, while the standard deviation S.D. is 0.3. In terms of communication. There also get high level of satisfaction at $\bar{X}$ = 3.67 score and standard deviation S.D. is 0.58. Consistency with production High level of satisfaction $\bar{X}$ =3.64 standard deviation S.D. is 0.79.

Keywords: Wicker Handicraft, Product Design, Charming of Muang Sing

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ชาวบ้านตำบลชีน้ำร้าย อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ส่วนใหญ่มีพื้นฐานในการจักสานไม้ไผ่เพื่อใช้ในเป็นอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันมาช้านานแล้ว ตั้งแต่รุ่นบรรพบุรุษ ประกอบกับสภาพภูมิประเทศและวัตถุดิบที่อยู่ในชุมชนมีมากมาย นั่นก็คือไม้ไผ่สีสุก ซึ่งถือว่าเป็นสุดยอดของไม้ไผ่ที่นำมาใช้ในการจักสานเครื่องจักสานที่ทำ เช่น กระบุง ตะกร้า พัด กระจาด เป็นต้น โดยชาวชีน้ำร้ายซึ่งมีด้วยกันทั้งสิ้น 8 หมู่บ้านได้รวมกลุ่มกันขึ้นเพื่อทำการจักสานไม้ไผ่ หวายและวัสดุในท้องถิ่น ในปี 2543 ใช้ชื่อว่า "กลุ่มจักสานบ้านสวนมะปราง" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มรายได้ในครัวเรือน อีกทั้งเป็นการสืบทอดภูมิปัญญาของชุมชนไม่ให้สูญหาย

การทำผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานท้องถิ่นส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นในด้านประโยชน์ใช้สอยตามสภาพของสังคม แต่ละยุคสมัย จากการเปลี่ยนแปลงของสังคมอย่างรวดเร็วในครึ่งศตวรรษที่ผ่านมา อันเนื่องมาจากนโยบายการพัฒนาด้านอุตสาหกรรมซึ่งต้องพึ่งพาเทคโนโลยีและวิทยาการใหม่ๆ มากขึ้น ความจำเป็นของการใช้ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานโดยตรง ในชีวิตประจำวันลดน้อยลง ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานท้องถิ่นจึงปรับเปลี่ยนไปตามสภาพการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยด้วย หากมีความเข้าใจที่มาของต้นกรรมเนิดภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ ความเข้าใจถึงที่มา เหตุผล การแก้ปัญหาตลอดจนการสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองความต้องการทางการดำรงชีวิต ประเพณี วัฒนธรรม ของแต่ละท้องถิ่น และการสืบทอด การอนุรักษ์ การดำรงไว้ จนถึงการพัฒนาต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน (พรพิมล ศักดา และบวร เครือรัตน์, 2561: 6) ทำให้ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานยังคงซึ่งคุณค่า

จากปัญหาที่กล่าวมา ผู้วิจัยได้เห็นความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นับวันจะสูญหายไปจากชุมชน จึงมีความสนใจในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากหัตถกรรมจักสานภายในแนวคิด "เสน่ห์เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์" โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อเป็นทางเลือกและเป็นต้นแบบให้กับกลุ่มในการพัฒนาต่อยอดในเชิงพาณิชย์ต่อไป เพื่อเป็นการรักษาภูมิปัญญาให้คงอยู่ สามารถเป็นอาชีพเสริมให้กับคนในชุมชนได้มีงานทำอยู่ในท้องถิ่น มีรายได้เสริมนอกจากการทำอาชีพเกษตรกรรม โดยจะศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีประโยชน์ใช้สอย เหมาะสมกับกลุ่มผู้บริโภคในสังคมปัจจุบัน รวมทั้งส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีคุณภาพมาตราฐานเป็นที่ยอมรับของผู้บริโภค เพื่อให้สามารถแข่งขันตามสภาพเศรษฐกิจสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษางานหัตถกรรมจักสานกลุ่มจักสานบ้านสวนมะปราง จังหวัดสิงห์บุรี

(2) เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานบ้านมะปราง จังหวัดสิงห์บุรี

(3) เพื่อประเมินความพึงพอใจกลุ่มผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานบ้านสวนมะปราง จังหวัดสิงห์บุรี

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง (2560) กล่าวถึง ความสำคัญของการพัฒนาผลิตภัณฑ์ไว้ว่า ผลิตภัณฑ์ควรมีคุณค่าต่อผู้บริโภค ความสะดวกสบายในการใช้สอย การสื่อสารถึงความทันสมัยหรืออัตลักษณ์เฉพาะกลุ่ม และความเป็นไปได้ในกระบวนการผลิตในระบบหัตอุตสาหกรรม ชเนตตี พุ่มพฤกษ (2562) อธิบายว่าแนวคิดในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่จำเป็นต้องคำนึงถึงปัจจัยสำคัญ 4 ด้าน คือ ทรัพยากรและลักษณะอาชีพ ความงามสืบทอด สภาพภูมิอากาศและสิ่งแวดล้อม และความเชื่อ เพื่อเป็นการส่งเสริมอัตลักษณ์และจุดเด่นของผลิตภัณฑ์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ใช้วัสดุจากธรรมชาติของกาสัก เต๊ะขันหมาก และพนิตสุภา ธรรมประมวล (2563) พบว่า การพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นบนพื้นฐานของวัฒนธรม มีเอกลักษณ์เฉพาะทั้งรูปแบบ ขนาด ลวดลาย สีสัน ความหลากหลายจะช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า และตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างหลากหลาย

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่การดำเนินการออกแบบเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเครื่องจักสานภายใต้แนวคิด “เสน่ห์เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์” โดยมีกรอบแนวคิดคือ ศึกษาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเครื่องจักสานของกลุ่มจักสานบ้านสวนมะปราง จังหวัดสิงห์บุรี เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในด้านรูปทรง ลวดลาย และประโยชน์ใช้สอย ของตะกร้าทำบุญ ให้มีคุณค่าต่อผู้บริโภค ความสะดวกสบายในการใช้งาน การสื่อสารของผลิตภัณฑ์ และความสอดคล้องกับกระบวนการผลิต

กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย ได้แก่ กลุ่มจักสานบ้านสวนมะปราง จังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 30 คน เป็นผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เดิมของกลุ่ม และประเมินเพื่อคัดเลือกรูปทรงและลวดลายผลิตภัณฑ์ที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้น กลุ่มทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบเครื่องจักสาน จำนวน 3 คน เป็นผู้ประเมินผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ของผู้วิจัย ประชาชนและกลุ่มนักท่องเที่ยวในจังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 30 คน เป็นผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์จักสานที่ผู้วิจัยออกแบบ ซึ่งสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงกับผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมผลิตภัณฑ์ ณ ที่ทำการกลุ่มบ้านสวนมะปราง และ ณ ที่จัดจำหน่ายสินค้าโอทอป ศาลากลางของจังหวัดสิงห์บุรี ในช่วงเดือนธันวาคม 2564

เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกตเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เดิมของกลุ่มฯ แบบประเมินเพื่อคัดเลือกรูปทรงและลวดลายผลิตภัณฑ์สำหรับกลุ่มจักสานบ้านสวนมะปรางและผู้ทรงคุณวุฒิ และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้บริโภคสำหรับนักท่องเที่ยว

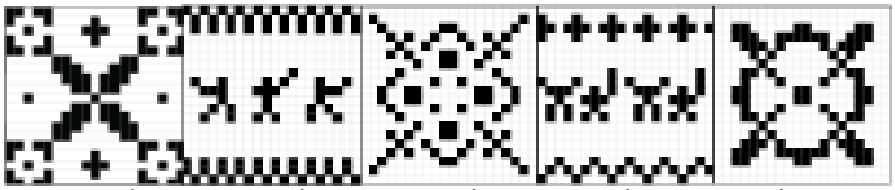
4. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลผลิตภัณฑ์เดิมของกลุ่มจักสานบ้านสวนมะปราง จังหวัดสิงห์บุรี ด้วยการสัมภาษณ์และประธานและสมาชิกกลุ่มและการสังเกตผลิตภัณฑ์ รวมทั้งศึกษาข้อมูลของจังหวัดสิงห์บุรีเพื่อหาอัตลักษณ์ของจังหวัด แล้วสรุปนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบรูปทรง ลวดลาย และประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ตะกร้าทำบุญให้กับกลุ่มนี้

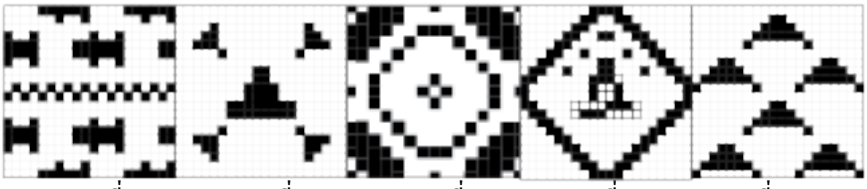
2. งานออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยออกแบบรูปทรงตะกร้าทำบุญ 10 รูปแบบ ทางกลุ่มเลือก 1 รูปแบบที่เป็นที่นิยมที่สุดคือ แบบรูปทรงสี่เหลี่ยมคางหมู และผู้วิจัยออกแบบลวดลาย 3 กลุ่ม ที่มาจากอัตลักษณ์ของจังหวัด ได้แก่ กลุ่มลายวีรชนคนกล้า กลุ่มลายพระนอน และกลุ่มลายปลาช่อน โดยแต่ละกลุ่มลายออกแบบรายละเอียดที่ต่างกัน 5 ลาย ผู้วิจัยให้กลุ่มจักสานและผู้ทรงคุณวุฒิเลือกลวดลายทั้ง 15 ลวดลาย พบว่า กลุ่มจักสาน 25 คน เลือกกลุ่มลายพระนอน โดยมีเหตุผลคือ ลวดลายมีความถี่ของการจักสาน มีความละเอียด ประณีต มากที่สุด และมีอัตลักษณ์จากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ชาวพุทธนับถือในจังหวัด ซึ่งทางกลุ่มมีความถนัดในการสร้างสรรค์งานลักษณะนี้ ส่วนผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 คน เลือกกลุ่มลายปลาช่อนและลายวีรชนคนกล้าโดยมีเหตุผลคือ ความเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัด มีความแปลกใหม่ แต่ละกลุ่มลายที่ได้รับการเลือกคือ ลายที่ 1 วีรชนคนกล้า ลายที่ 3 พระนอน ลายที่ 5 ปลาช่อน ผู้วิจัยจึงให้ทางกลุ่มผลิตผลิตภัณฑ์ตะกร้าทำบุญเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมคางหมู และจักสานเป็นลายที่ได้รับการเลือกจำนวน 3 แบบ (ภาพที่ 2) ความชื่นชอบของลวดลายของกลุ่มจักสานบ้านสวนมะปรางยังคงเป็นลวดลายพระนอน

3. การประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภค ผู้วิจัยนำผลิตภัณฑ์ตะกร้าทำบุญที่พัฒนาแล้ว จำนวน 3 แบบ ถ่ายภาพลงในแบบสอบถามความพึงพอใจของประชาชนและนักท่องเที่ยว โดยสอบถาม 4 ประเด็น คือ คุณค่าต่อผู้บริโภค ความสะดวกสบายในการใช้งาน การสื่อสารของผลิตภัณฑ์ และความสอดคล้องกับกระบวนการผลิต



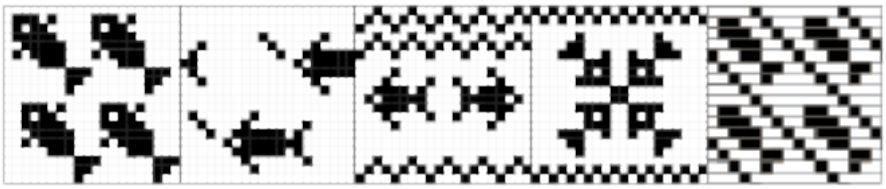
ลายที่ 1 ลายที่ 2 ลายที่ 3 ลายที่ 4 ลายที่ 5

ลายที่ 1 วีรชนคนกล้า



ลายที่ 1 ลายที่ 2 ลายที่ 3 ลายที่ 4 ลายที่ 5

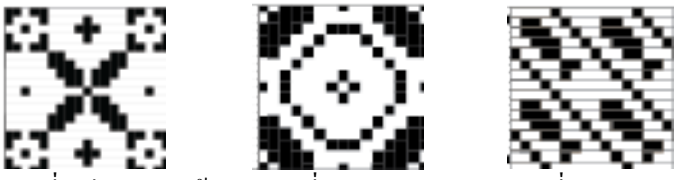
ลายที่ 2 พระนอน



ลายที่ 1 ลายที่ 2 ลายที่ 3 ลายที่ 4 ลายที่ 5

ลายที่ 3 ปลาช่อน

ภาพที่ 1 การพัฒนาชุดลวดลายจักสาน 3 กลุ่มลาย



ลายที่ 1 วีรชนคนกล้า ลายที่ 3 พระนอน ลายที่ 5 ปลาช่อน

ภาพที่ 2 ลวดลายที่กลุ่มจักสานมะปรางเลือกจากผลงานการออกแบบของผู้วิจัย

5. ผลการวิจัย

1. งานหัตถกรรมจักสานของกลุ่มบ้านสวนมะปราง จังหวัดสิงห์บุรี มีหลากหลาย ได้แก่ ตะกร้าทำบุญ รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า สี่เหลี่ยมคางหมู หกเหลี่ยม ลวดลายทั่วไป เช่น ลายขัด ลายเฉลว ลายดอกจัน ซึ่งไม่มีอัตลักษณ์ของจังหวัด สมาชิกกลุ่มชอบจักสานลายที่ประณีตมากกว่าลายหยาบ (ภาพที่ 3)

ภาพที่ 3 ตัวอย่างตะกร้าทำบุญของกลุ่มจักสานบ้านมะปราง แบบเดิม

2. ผลิตภัณฑ์จักสานที่ผู้วิจัยออกแบบมุ่งเน้นรูปทรงตะกร้าทำบุญที่เป็นที่นิยม และออกแบบลวดลายที่ประณีตตามความถนัดของสมาชิกกลุ่มและมีอัตลักษณ์ของจังหวัด คือลวดลายพระนอน ให้มีความลึก และกว้าง เหมาะสำหรับการใช้สอย ผลิตภัณฑ์เลือกใช้วัสดุหวายแท้จากธรรมชาติที่มีจำนวนมากในพื้นที่จังหวัด และจังหวัดใกล้เคียง หูหิ้วเป็นแบบพับได้ เพื่อให้การขนส่งและการใช้งานสะดวก (ภาพที่ 5)

แบบที่ 1 แบบที่ 2 แบบที่ 3

ภาพที่ 4 การออกแบบผลิตภัณฑ์ตะกร้าทำบุญแบบใหม่

ภาพที่ 5 ผลิตภัณฑ์ตะกร้าทำบุญ ภายในแนวคิด “เสน่เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์” ลวดลายพระนอน

3. ผู้บริโภคหรือนักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจในรูปแบบของผลิตภัณฑ์แบบใหม่ที่ผู้วิจัยออกแบบและกลุ่มจักสานมะปรางผลิต โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และมีความพึงพอในระดับมากในประเด็นความสวยงามของผลิตภัณฑ์ ความสะดวกสบายในการใช้งาน การสื่อสารของผลิตภัณฑ์ที่บ่งบอกความแปลกใหม่ และการใช้วัสดุคุ้มค่าในเชิงการออกแบบอย่างยั่งยืน และผลิตภัณฑ์สามารถเป็นต้นแบบในการผลิตในกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในปริมาณมากได้ รายละเอียดของแต่ละด้าน ปรากฏในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานภายในแนวคิด “เสน่ห์เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์” (ตะกร้าทำบุญ)

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	(N=100)		
1.	**คุณค่าผู้บริโภค**	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	1. ด้านความสวยงามของผลิตภัณฑ์	3.33	0.58	ปานกลาง
	2. ด้านคุณค่าของการใช้วัสดุของตัวผลิตภัณฑ์	4.00	1.00	มาก
	3. ภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์เหมาะสมกับการใช้สอย	2.33	0.58	พอใช้
	รวม	**3.22**	**0.72**	**ปานกลาง**
2.	**ความสะดวกสบาย**			
	1. ด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน	4.33	0.58	มาก
	2. ด้านความเหมาะสมของขนาดและพื้นที่ใส่ของ	4.00	0.00	มาก
	3. ด้านความเหมาะสมในการเคลื่อนย้ายผลิตภัณฑ์	3.67	0.58	มาก
	รวม	**4.00**	**0.39**	**มาก**
3.	**การสื่อสาร**			
	1. ผลิตภัณฑ์บ่งบอกถึงความแปลกใหม่ ไม่จำเจในท้องตลาด	3.67	0.58	มาก
	2. ผลิตภัณฑ์บ่งบอกถึงการใช้วัสดุอย่างคุ้มค่าในเชิง Sustainable design	3.67	0.58	มาก
	รวม	**3.67**	**0.58**	**มาก**
4.	**ความสอดคล้องกับการผลิต**			
	1. ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสาน มีความเหมาะสมด้านการผลิตในเชิงวิสาหกิจชุมชน	3.33	0.58	ปานกลาง
	2. ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสาน สามารถผลิตในกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ได้ในจำนวนครั้งละมากๆ	4.00	1.00	มาก
	รวม	**3.67**	**0.79**	**มาก**
สรุปผลรวมการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้บริโภค		**3.64**	**0.62**	**มาก**

จากตารางที่ 1 ผู้วิจัยพบว่า ผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจกลุ่มผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานภายใต้แนวคิด “เสน่เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์” พบว่า กลุ่มผู้บริโภคมีความพึงพอใจต่อของผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจักสานโดยรวม อยู่ในระดับมาก $\bar{X}$ = 3.64 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.62 ด้านคุณค่าผู้บริโภคมีความพึงพอใจในระดับปานกลาง $\bar{X}$ = 3.22 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.72 ด้านความสะดวกสบายมีความพึงพอใจในระดับมาก $\bar{X}$ = 4.00 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.39 ด้านการสื่อสาร มีความพึงพอใจใน

ระดับมาก $\bar{X}$ = 3.67 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.58 ด้านความสอดคล้องกับการผลิต ความพึงพอใจในระดับมาก $\bar{X}$ = 3.64 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.79

6. อภิปรายผล

1. ที่มาของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ตะกร้าทำบุญที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่นี้มีแนวคิดจากคำขวัญประจำเมืองสิงห์บุรี ความเชื่อในพุทธศาสนา ความถนัดเฉพาะในการทำงานประณีตศิลป์ของกลุ่มจักสานบ้านสวนมะปราง และวัสดุจากพื้นที่ ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของชเนตตี พุ่มพฤกษ (2562: 22) พบว่า การส่งเสริมอัตลักษณ์และจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ต้องคำนึงถึงปัจจัย 4 ด้าน คือ ทรัพยากรและลักษณะอาชีพ ความงามที่สืบทอด สภาพภูมิอากาศและสิ่งแวดล้อม และความเชื่อของคนในพื้นที่นั้นๆ ทำให้ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบใหม่แสดงเสน่ห์เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์ได้ชัดเจนขึ้น อันจะนำมาซึ่งแนวทางในการสร้างรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายให้กับกลุ่มจักสานบ้านสวนมะปราง

2. การออกแบบผลิตภัณฑ์ตะกร้าทำบุญชุดที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นนี้มิได้มุ่งเน้นเพียงประโยชน์ใช้สอย หากแต่เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่รวมเอาความงามอย่างมีอัตลักษณ์เฉพาะถิ่นมาแสดงออกด้วย ซึ่ง Nongnapat Chaiya Loral (2555) กล่าวไว้ว่า หัตถกรรมใดที่มีความสร้างสรรค์ประณีตงดงามละเอียดอ่อนในทางศิลปะ มีคุณค่ามากกว่าเพียงประโยชน์ใช้สอย จะเรียกสิ่งนี้ว่า หัตถกรรมศิลป์ ประเด็นนี้สอดคล้องกับความถนัดในการจักสานงานที่มีลวดลายประณีตสูงของกลุ่มจักสานบ้านสวนมะปรางด้วย จึงทำให้ตะกร้าทำบุญลวดลายพระนอนชุดนี้ได้รับความพึงพอใจจากผู้บริโภคในระดับมาก

3. ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์จักสานที่ผู้วิจัยออกแบบภายในแนวคิด “เสน่ห์เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์” อยู่ในระดับมาก โดยเฉพาะใน 4 ประเด็น ได้แก่ ความสวยงามของผลิตภัณฑ์ ความสะดวกสบายในการใช้งาน ผลิตภัณฑ์มีความแปลกใหม่ และมีการใช้วัสดุอย่างคุ้มค่าในเชิงการออกแบบอย่างยั่งยืน และผลิตภัณฑ์เป็นต้นแบบให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนสามารถผลิตซ้ำได้ ในจำนวนครั้งละมากๆ ได้ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ รสสุคนธ์ แย้มทองคา และคณะ (2557: 1) ที่พบว่า การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมท้องถิ่นต้องแสดงศักยภาพในพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างเป็นระบบมีที่มาที่แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมประจำถิ่น ความแปลกใหม่ การพัฒนาเทคนิคการผลิตให้มีประสิทธิภาพ นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยของกาสัก เต๊ะขันหมาก และพนิตสุภา ธรรมประมวล (2563: 54) ซึ่งพบว่า การพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นบนพื้นฐานของวัฒนธรรม มีเอกลักษณ์เฉพาะทั้งรูปแบบ ขนาด ลวดลาย สีสัน ความหลากหลายจะช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า และตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างหลากหลายด้วย

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ผลการวิจัยครั้งนี้นำไปใช้เป็นแนวทางการส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ด้านหัตถกรรมผลิตภัณฑ์จักสานหัตถกรรมภายในแนวคิด “เสน่ห์เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์” รวมทั้งภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่นๆ ในบริบทที่ใกล้เคียงกันได้

2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมเพิ่มบทบาทของกลุ่มผู้ปกครองของเยาวชนในชุมชนให้ตระหนักถึงความสำคัญต่อกิจกรรมถ่ายทอดภูมิปัญญาการจักสานหัตถกรรมภายใต้แนวคิด “เสน่ห์เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์” รวมถึงหน่วยงานต่างๆ ภายในชุมชนควรส่งเสริมให้มีการศึกษาถึงกระบวนการสร้างการมีส่วน

ร่วมของคนในชุมชนและหน่วยงานต่างๆ ภายในชุมชนต่อการถ่ายทอดภูมิปัญญาการจักสานของกลุ่มหัตถกรรมจักสานภายในแนวคิด “เสน่ห์เฉพาะถิ่นเมืองสิงห์”

8. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือที่ให้การสนับสนุนทุนวิจัย และคณาจารย์ในสาขาวิชาที่ให้คำปรึกษาที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัย และขอขอบคุณกลุ่มหัตกรรมจักสานบ้านสวนมะปราง จังหวัดสิงห์บุรี ที่ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลและผลิตชิ้นงานในการทำวิจัยครั้งนี้

9. เอกสารอ้างอิง

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2562). *สิงห์บุรี* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 21 มิถุนายน 2563, จาก: https://www.amazingthailandebook.com/issue/152

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. (2537). *รูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทย.* กรุงเทพฯ: ด่านสุทธา

พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. (2550). *วิธีวิทยาการวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วราภรณ์ สามโกเศศ.(2553). *เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Ecomomy).* เอกสารประกอบการบรรยาย เศรษฐกิจสร้างสรรค์จันทบุรี. จันทบุรี: สำนักงานคลังจังหวัดจันทบุรี

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2539). *เครื่องจักสานในประเทศไทย.* กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮ้าส์

วัฒนะ จูฑะวิภาต. (2552). *ศิลปะพื้นบ้าน.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Nongnapat chaiya Lorat. (2555). *เครื่องจักสานในวิถีชีวิตไทย.* [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ14 กันยายน 2563, จาก: https://www.gotoknow.org/posts/435360

การศึกษาแนวคิดและพัฒนาจักรวาลนฤมิตสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น

A STUDY OF CONCEPTS AND DEVELOPMENT OF METAVERSE FOR THE FASHION INDUSTRY

ผศ.ดร.กมล จิราพงษ์

คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: kamon.ji@spu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่อง การศึกษาแนวคิดและพัฒนาจักรวาลนฤมิตสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่นนี้ มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาแนวคิดในการนำเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับ Metaverse มาใช้ในอุตสาหกรรมแฟชั่น 2) เพื่อศึกษาการรับรู้และความสนใจในการมีส่วนร่วมออกแบบแฟชั่นในระบบจักรวาลนฤมิต (Metaverse) และเทคโนโลยีเสมือนจริง 3) เพื่อพัฒนาผลงานแฟชั่นเสมือนจริงที่เหมาะสมสำหรับระบบจักรวาลนฤมิต (Metaverse) โดยใช้วิธีการศึกษาจากเอกสาร เพื่อศึกษาแนวคิด และการพัฒนารูปแบบของ Metaverse กับงานที่เกี่ยวข้องทางด้านแฟชั่น รวมถึงใช้แบบสอบถามเพื่อการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับงานแฟชั่นทั้งนักออกแบบหรือผู้ที่ทำหน้าที่สร้างสรรค์การออกแบบเสื้อผ้าหรือลวดลายผ้าและผู้นำเข้าแบรนด์หรือผู้จำหน่ายแบรนด์แฟชันในห้างสรรพสินค้า ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการรับรู้และความสนใจการออกแบบแฟชั่นในระบบจักรวาลนฤมิต (Metaverse) ได้ ดังนี้ 1) โดยรู้จักและเข้าใจดี ร้อยละ 56.3 2) เคยเห็นข่าว Metaverse ในแบรนด์แฟชั่น ร้อยละ 75 โดยแบรนด์แฟชั่นที่มีผู้เห็นข่าวมากที่สุดคือ Adidas 3) ความสนใจในการนำ Metaverse ไปใช้ประโยชน์ที่มีผู้ให้ความสนใจสูงสุด คือการขาย Item เสื้อผ้า และการสร้างแบรนด์ใน Metaverse และได้สร้างงานเสมือนจริงในรูปแบบของ Virtual Model เพื่อเดินแบบในท่าทางเดียวกับนางแบบที่เป็นต้นแบบ สร้าง Virtual Model Avatar ของผู้เข้าร่วมงาน VIP โดยจัดแสดง ณ ห้างสรรพสินค้าดิ เอ็มโพเรียม และ ดิเอ็มควอเทียร์

คำสำคัญ: จักรวาลนฤมิต, แฟชั่น, งานเสมือนจริง

ABSTRACT

This research article title is a Study of Concepts and Development of Metaverse for the Fashion Industry. The objectives are 1) to study the concept of applying Metaverse-related technologies in the fashion industry 2) to study the perception and interest in participating fashion designers in Metaverse 3) To develop fashion virtual models that are suitable for the Metaverse The research methodology is using quantitative research methods by studying the concepts. and the development of Metaverse styles and related work in fashion Including collecting sample data related to fashion work, both designers or people who are responsible for creating clothing designs or fabric patterns and brand importers or fashion brand distributors in department stores. The results of the analysis of data on perceptions and interest in fashion design in the Metaverse system were as follows: 1) 56.3 % of

them knew and understood well 2) They had seen 75 % of the Metaverse news on fashion brands by brands. The most popular fashion trend is Adidas. 3) The most popular interest in Metaverse utilization is item sales, apparel and branding in Metaverse, and has created virtual work in the form of a virtual model in the same pose as the real model. Including virtual model avatars of VIP attendees were created to display at The Emporium and The EmQuartier department stores.

Keywords: Metaverse, Fashion, Virtual

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ปัจจุบันโลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล ดิสรัปชัน (Digital Disruption) หรือการปฏิรูปดิจิทัล เป็นเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีและโมเดลธุรกิจแบบใหม่ จนส่งผลกระทบธุรกิจทุกวงการที่ต้องมีการปรับตัว ธุรกิจที่ไม่ได้นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของธุรกิจก็จะขาดศักยภาพในการแข่งขันและมีโอกาสสูงที่จะถูก Disrupt หรือไม่สามารถอยู่รอดในสภาพการแข่งขันในปัจจุบัน

ปัจจุบันในตลาดต่างประเทศ มีแบรนด์ชั้นนำจำนวนหนึ่งได้เริ่มนำแบรนด์เข้าสู่ระบบจักรวาลนฤมิต หรือ Metaverse ที่ผสมผสานเทคโนโลยี VR (Virtual Reality) /AR (Augment Reality) และระบบที่ประยุกต์จากเกมภาพเสมือน (Virtual Game) เพื่อสร้างความโดดเด่นให้แบรนด์ จนถึงการสร้างรายได้จากการขายสินค้าแฟชั่นในระบบ Metaverse และการขาย NFT รวมถึงรายได้จากการออกแบบ Skin หรือชุดของตัวละครในเกมออนไลน์ จึงมีคำถามเกิดขึ้นว่าในวงการอุตสาหกรรมแฟชั่นไทยมีแนวคิดในการนำเทคโนโลยีด้าน Metaverse มาใช้ในรูปแบบใด และเห็นว่า Metaverse จะมีประโยชน์อย่างไรต่ออุตสาหกรรมแฟชั่น

โครงการวิจัยนี้จึงจัดทำขึ้นเพื่อศึกษาเพิ่มเติมในเชิงเศรษฐกิจ จากทั้งด้านของผู้บริโภค ผู้จัดจำหน่าย และผู้ออกแบบ ในอุตสาหกรรมแฟชั่นไทย รวมถึงนักพัฒนา Metaverse ว่า Metaverse จะมีเป็นประโยชน์ต่ออุตสาหกรรมแฟชั่นได้อย่างไร เพื่อเป็นแนวทางในการปรับตัวของอุตสาหกรรมแฟชั่นไทย ทั้งผู้พัฒนาแบรนด์ ผู้ออกแบบ ผู้ผลิต ว่าควรจะปรับตัวนำเทคโนโลยี Metaverse มาใช้ประโยชน์หรือไม่ และในแง่มุมใดเพื่อเพิ่มมูลค่างานด้านแฟชั่น และการขยายตลาด

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวคิดในการนำเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับ Metaverse มาใช้ในอุตสาหกรรมแฟชั่น
2. เพื่อศึกษาการรับรู้และความสนใจในการมีส่วนร่วมออกแบบแฟชั่นในระบบจักรวาลนฤมิต (Metaverse) และเทคโนโลยีเสมือนจริง
3. เพื่อพัฒนาผลงานแฟชั่นเสมือนจริงที่เหมาะสมสำหรับระบบจักรวาลนฤมิต (Metaverse)

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

Metaverse หรือที่ถูกเรียกตามการลงข้อมูลของราชบัณฑิตยสภา ได้บัญญัติศัพท์นี้ไว้ในภาษาไทยที่ให้ความเข้าใจชัดเจน คือ “จักรวาลนฤมิต” โดยเป็นการบัญญัติศัพท์ไว้ตั้งแต่วันที่ 2 ธันวาคม ปี 2564 ซึ่งกำลังได้รับการพูดถึงจากผู้คนทั่วไปเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะในกลุ่มของธุรกิจออนไลน์ที่เริ่มให้ความสนใจมากขึ้น

เพราะถือเป็นหนึ่งในเครื่องมือสำคัญบน Marketing Online ที่ธุรกิจต่าง ๆ จะสามารถใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มที่ ธุรกิจใหญ่ที่ทำให้ Meta เริ่มได้รับการพูดถึงมากขึ้น คือ Facebook เพราะมาร์ค ซัคเคอร์เบิร์ก ได้มีการประกาศเปลี่ยนชื่อแม่ของ Facebook ให้กลายเป็น META เพื่อทำให้ผู้ใช้งานไม่สับสนและเข้าถึงความเป็นจักรวาลนฤมิตมากขึ้น

ถ้าพูดถึง Metaverse จะหมายถึงเทคโนโลยีที่สามารถเชื่อมต่อทุกการสื่อสารบนโลกออนไลน์ ให้รวมกันเป็นหนึ่งเดียวได้ แม้ว่า Facebook จะถูกเปลี่ยนชื่อบริษัทแม่อย่างเป็นทางการคือ เมต้า (META) แต่ใช่ว่ามาร์ค ซัคเคอร์เบิร์ก จะกลายเป็นเจ้าของเมตาเวิร์สทั้งหมด เพราะความกว้างใหญ่ของโลกใหม่บนอินเทอร์เน็ตนี้สามารถที่จะถูกจับจองจากบริษัทใหญ่ต่าง ๆ ทั่วโลกผ่านทางเทคโนโลยีชั้นนำได้ทั้งหมด

ดังนั้นการถือครองพื้นที่เมตาเวิร์สของ Facebook จึงเป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งเท่านั้น ส่วนที่เหลือจะเป็นพื้นที่ของบริษัทต่างๆ ที่พัฒนาเทคโนโลยีของตัวเองให้เข้าร่วม และกลายเป็นหนึ่งเดียวกับเมตาเวิร์สได้อย่างสมดุลที่สุด ซึ่งถ้าถามว่า Metaverse คืออะไร สามารถเปรียบเทียบถึงความเป็นจักรวาล ที่มีการรวมกันของทั้งดวงดาว, โลก, หลุมดำ และทุกอณูของจักรวาลที่รวมกันเป็นหนึ่งเดียว ซึ่งจะทำให้เห็นถึงความเป็น Infinity หรือไม่มีที่สิ้นสุด ดังนั้นจึงกลายเป็นการรวมกันของทุกบริการที่จะอยู่ภายใน Metaverse พร้อมการเชื่อมต่อผู้คนจากทั่วโลก ให้เข้ามาทำความรู้จักกันผ่านทางผู้ให้บริการต่างๆ ดังนั้นผู้ที่มีเทคโนโลยีชั้นนำอยู่ในมือ เช่น Google, Facebook, Microsoft กลุ่มธุรกิจ Startup หรือแม้แต่เจ้าใหญ่แห่งวงการอุปกรณ์สื่อสารอย่าง Apple จะสามารถสร้างเมต้าเป็นของตัวเองได้ทั้งหมด

ประโยชน์สำคัญของ Metaverse สำหรับ Metaverse แล้ว ถูกมองว่าเป็นความหวังแห่งโลกอนาคต จึงมีการพัฒนาเทคโนโลยีให้ทันสมัยและสามารถที่จะพาการสื่อสารของคนรุ่นใหม่มีความสะดวกและเชื่อมต่อกันได้จากทั่วโลก พร้อมให้ประโยชน์ต่อกลุ่มธุรกิจที่ไม่ว่าจะเป็นรุ่นก่อนหรือรุ่นใหม่ได้อย่างครบถ้วน แม้แต่การใช้งานส่วนบุคคลก็ยังสามารถทำให้ชีวิตเพลินและมีความสุขได้ เรียกได้ว่าแม้คุณอยู่บ้านหรืออยู่ภายในคอนโดแบบสบายๆ ไม่จำเป็นต้องออกจากบ้านไปเสี่ยงโรคติดต่อก็สามารถใช้ชีวิตประจำวันได้เหมือนปกติ ดังนั้นความเป็นเมต้าเวิร์สจึงถูกบัญญัติให้เป็นกลุ่มโลกเสมือนจริงที่ถือเป็นโลกใหม่ มาพร้อมประโยชน์ที่จะทำให้บุคคลทั่วไปและธุรกิจได้นำไปใช้มากขึ้น ดังนี้

- การสร้างชุมชนบนโลกเสมือนจริงที่ให้สภาพแวดล้อมกับวัตถุต่างๆ รอบตัวที่เหมือนจริงมาก และสามารถเชื่อมต่อกันได้ จะทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน พร้อมการสร้างกิจกรรมร่วมกันได้อย่างดีที่สุด
- แม้จะเป็นเพียงแค่โลกเสมือนจริงที่ต้องใช้งาน VR และ AR แต่สามารถใช้ได้ครบทุกด้าน ดังนั้นคุณจึงพูดคุยกับคนจริง ออกกำลังกายไปกับเพื่อนจริงๆ ชมคอนเสิร์ต ประชุมงาน และทำทุกกิจกรรมได้เหมือนตามปกติ
- ปัจจุบันอุปกรณ์สำหรับเทคโนโลยี Metaverse อย่างเครื่อง VR และ AR ถูกพัฒนาให้มีความทันสมัยมากขึ้น และราคาเข้าถึงง่าย สามารถเลือกได้หลายรูปแบบจากหลายแบรนด์ ดังนั้นจึงกระจายความเป็น metaverse ออกไปได้มากขึ้น
- หนึ่งในประโยชน์สำคัญที่ Metaverse กำลังมาแรง คือ การถูกพัฒนาให้ใช้ในชีวิตจริงด้านการแพทย์, วิศวกรรม, ความบันเทิง และการค้าขายต่างๆ ที่จะมีความทันสมัยมากขึ้น จึงทำให้ชีวิตของมนุษย์ปลอดภัย สะดวก และรวดเร็วกว่าเดิม

- เทคโนโลยีของเมตาเวิร์สถูกเชื่อมต่อสู่ความปลอดภัยในด้านต่างๆ ดังนั้นไม่ว่าคุณจะอยู่ที่บ้าน คอนโด หรือที่อยู่อาศัยใดๆ แล้วใช้ชีวิตร่วมกับความเป็น metaverse ได้โดยที่ไม่ต้องกลัวปัญหาด้านความปลอดภัยเลย แม้แต่น้อย
- การทำธุรกิจบนโลกอินเทอร์เน็ตที่ใช้งาน Metaverse จะทำให้เกิดความคล่องตัว สื่อสารกับคนทั่วโลกได้ชัดเจน และต้นทุนไม่สูงมากจนเกินไป

มูลค่าของอุตสาหกรรมเกมและ Metaverse ในโลก เติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้ธุรกิจหลากหลายจำเป็นต้องเข้ามาสื่อสาร และทำตลาดกับผู้บริโภคที่อยู่ในโลกเกม และจักรวาลนฤมิต (Metaverse) มากขึ้นทุกวัน อุตสาหกรรมแฟชั่นระดับโลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคการผลิตสินค้าดิจิทัล (Item) เพื่อจำหน่ายในเกม และ Metaverse และทรัพย์สินดิจิทัล (NFT) เพื่อตอบสนองความนิยมการสร้างตัวตนของผู้บริโภคยุคใหม่ในโลกของเกมและ Metaverse กันมากขึ้น

แบรนด์แฟชั่นที่ก้าวเข้าสู่โลกดิจิทัลเหล่านี้ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้บริโภคยุคใหม่ สร้างกระแสของแบรนด์ได้อย่างมีนัยสำคัญ รวมถึงสามารถสร้างรายได้หลากหลายช่องทางใหม่ๆ

ในขณะที่แบรนด์แฟชั่นไทย ซึ่งมีความคิดสร้างสรรค์ไม่แพ้แบรนด์ระดับโลก แต่จากการวิจัยยังไม่พบการรับรู้ของผู้บริโภคถึงแบรนด์ไทยในอุตสาหกรรมเกมและ Metaverse

การนำ Metaverse มาใช้ประโยชน์เพื่อสร้างภาพลักษณ์ผู้นำแฟชั่นในโลกยุคใหม่ รวมถึงสร้างรายได้ในรูปแบบใหม่ให้อุตสาหกรรมแฟชั่นไทย จึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจในการศึกษา และพบว่าผู้บริโภคไทยให้ความสนใจกับการสร้างรายได้ การจำหน่าย และการซื้อ Item แฟชั่นในเกม และ Metaverse รวมถึงการสร้างนางแบบเสมือนจริง (Virtual) เป็นลำดับต้นๆ ซึ่งข้อมูลนี้น่าจะเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนการปรับตัวของอุตสาหกรรมแฟชั่นไทยให้ทันกับกระแสโลกในอนาคต

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ระเบียบวิธีการวิจัย

ใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ แบ่งเป็นเป็นขั้นตอนหลัก คือ

- ศึกษาแนวคิด และผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวกับการออกแบบ พัฒนาและการใช้งาน Metaverse กับอุตสาหกรรมแฟชั่น
- ศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมายเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์
- เก็บข้อมูลจากการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มคนในอุตสาหกรรมแฟชั่นต่อเทคโนโลยี Metaverse ได้แก่ 1) กลุ่มคนในอุตสาหกรรมแฟชั่น 2) ผู้บริโภค เกี่ยวกับการรับรู้และความสนใจในการมีส่วนร่วมออกแบบแฟชั่นในระบบจักรวาลนฤมิต (Metaverse) และเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อเป็นข้อมูลในการออกแบบ
- พัฒนาผลงานแฟชั่นที่เหมาะสมสำหรับระบบจักรวาลนฤมิต (Metaverse)
- เก็บข้อมูลความคิดเห็นของผู้บริโภคที่เข้าร่วมงาน EM PORIUM EM QUARTIER DOSE RUN WAY 2022 จัดโดย ดิ เอ็มโพเรียม ดิ เอ็มควอเทียร์ ร่วมกับลาซาด้า ประเทศไทย

4.2 เครื่องมือวิจัย

แบบสอบถาม (Questionnaire) ในรูปแบบ Google Form

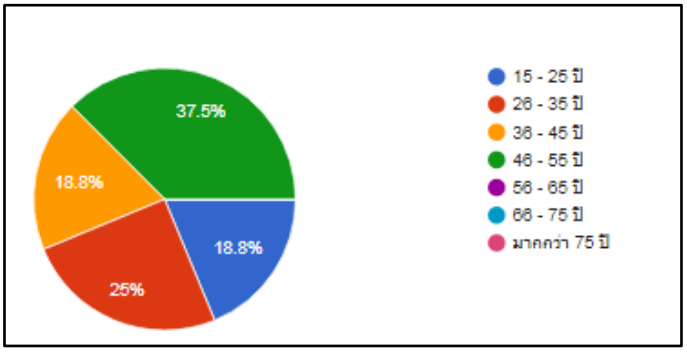
5. การดำเนินงานวิจัย

จากการวิเคราะห์แนวคิดและงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องได้นำมาพัฒนาแบบสอบถามในด้านของการรับรู้และความสนใจในการมีส่วนร่วมออกแบบแฟชั่นในระบบจักรวาลนฤมิต (Metaverse) และเทคโนโลยีเสมือนจริง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมแฟชั่น โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 นักออกแบบแฟชั่นหรือผู้ที่ทำหน้าที่สร้างสรรค์การออกแบบเสื้อผ้าหรือลวดลายผ้า จำนวน 10 ราย

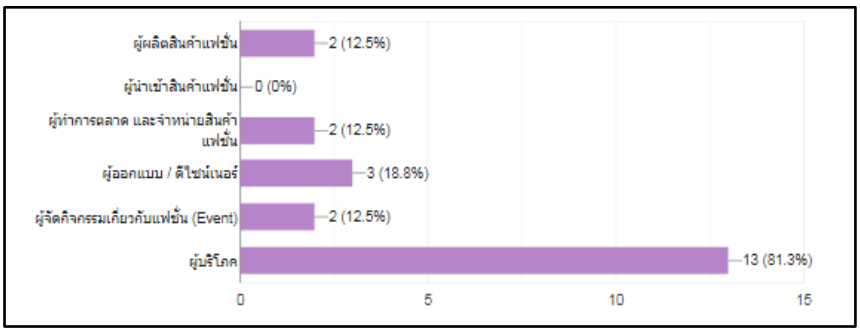
กลุ่มที่ 2 ผู้นำเข้าแบรนด์หรือผู้จำหน่ายแบรนด์แฟชันในห้างสรรพสินค้า จำนวน 30 ราย ใช้วิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

ผลการดำเนินงานวิจัย



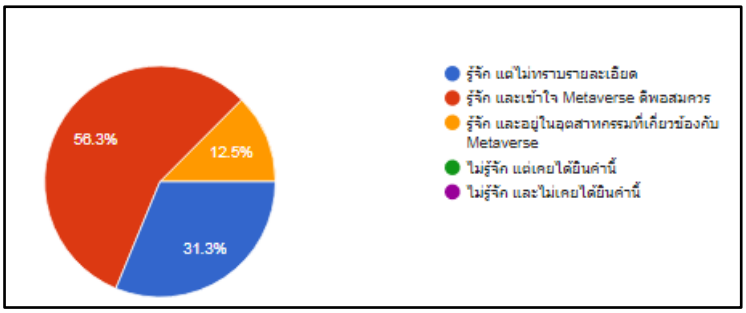
แผนภาพที่ 1 สถิติการสอบถาม ผู้ตอบแยกตามกลุ่มอายุ

จากผลการตอบแบบสอบถาม ในกลุ่มผู้คนในวงการแฟชั่น จำแนกตามกลุ่มอายุ เป็นกลุ่มผู้มีอายุ 15 – 25 ปี ร้อยละ 18.8 เปอร์เซ็น, อายุ 26 – 35 ปี ร้อยละ 25.0, อายุ 36-45 ปี ร้อยละ 18.8 และอายุ 46-55 ปี ร้อยละ 37.5 เป็นกลุ่มที่อยู่ในธุรกิจแฟชั่น ร้อยละ 18.7 และกลุ่มผู้บริโภค ร้อยละ 81.3



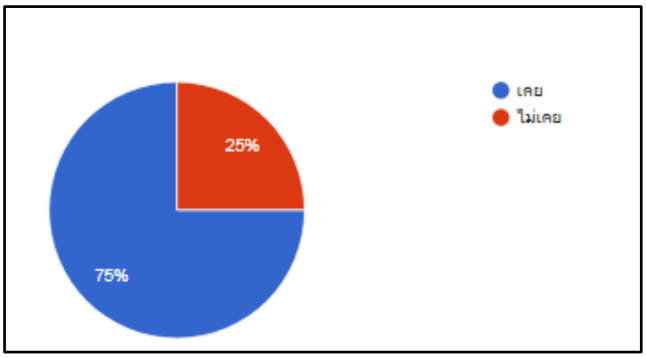
แผนภาพที่ 2 สถิติการสอบถาม ผู้ตอบแยกตามกลุ่มอาชีพ และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง

พบว่าผู้คนในวงการแฟชั่นทั้งผู้ผลิต ผู้จำหน่าย ผู้ออกแบบ และผู้บริโภค ทั้งหมดรู้จัก Metaverse โดยรู้จักและเข้าใจดี ร้อยละ 56.3 รู้จักและไม่ทราบรายละเอียด ร้อยละ 31.3 และอยู่ในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง ร้อยละ 12.5 หมายถึงว่าเทคโนโลยี Metaverse เป็นที่รู้จักค่อนข้างแพร่หลายในปัจจุบัน

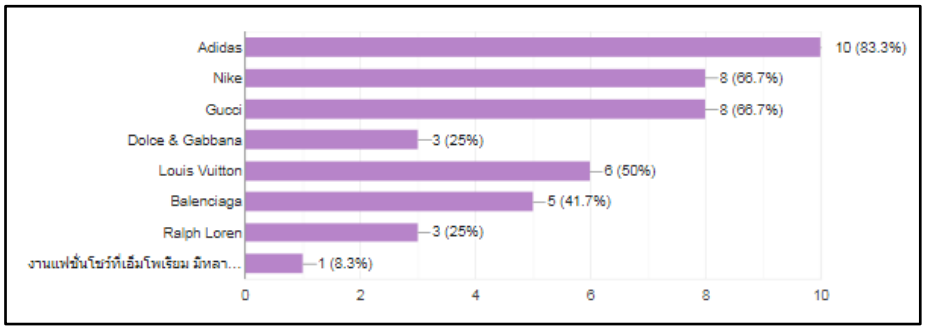


แผนภาพที่ 3 สถิติการสอบถาม แยกกลุ่มตามความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ Metaverse

ผู้ตอบแบบสอบถาม เคยเห็นข่าว Metaverse ในแบรนด์แฟชั่น มากถึงร้อยละ 75 โดยระบุแบรนด์ที่เห็นเป็นแบรนด์ต่างประเทศ ไม่มีผู้ที่ระบุเห็นข่าว Metaverse ในแบรนด์ของไทย แต่มีผู้เห็นกิจกรรม Metaverse ในไทย โดยแบรนด์แฟชั่นที่มีผู้เห็นข่าวมากที่สุดคือ Adidas, Nike และ Gucci

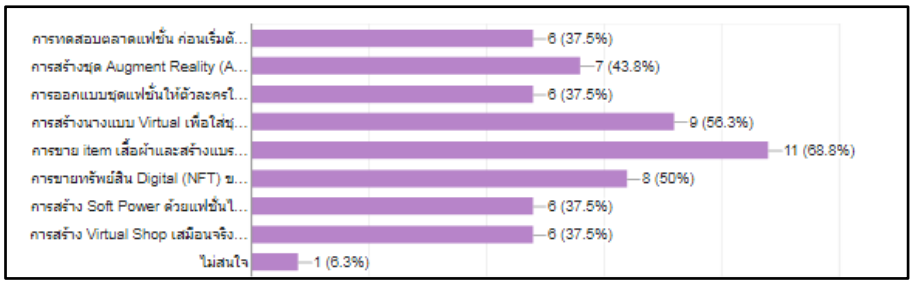


แผนภาพที่ 4 สถิติการสอบถาม แยกกลุ่มตามความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ Metaverse



แผนภาพที่ 5 สถิติการสอบถาม ข้อมูลเพิ่มเติมแบรนด์ที่ผู้ตอบเห็นว่ามีความเกี่ยวข้องกับ Metaverse

ความสนใจในการนำ Metaverse ไปใช้ประโยชน์ที่มีผู้ให้ความสนใจสูงสุด คือการขาย Item เสื้อผ้า และการสร้างแบรนด์ใน Metaverse รองลงมาคือการสร้างนางแบบ Virtual และการขาย NFT



แผนภาพที่ 6 สถิติการสอบถาม ข้อคิดเห็นการนำ Metaverse มาใช้ประโยชน์กับธุรกิจแฟชั่น

6. สรุปผลการวิจัย

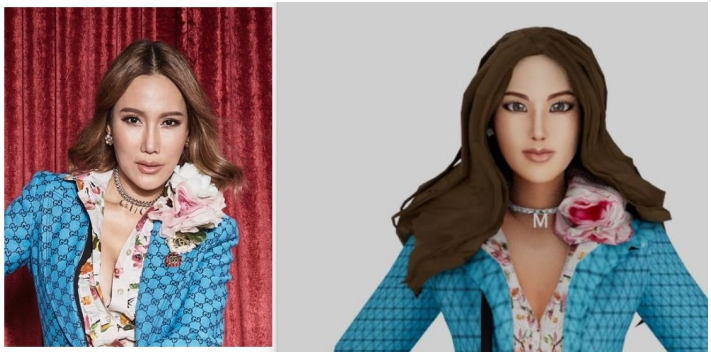
จากความสนใจในการนำ Metaverse แสดงผล Virtual Model เดินแบบควบคู่กับการเดินแบบแฟชั่นในโลกปกติ ได้รับความสนใจจากผู้ร่วมงานเป็นอย่างดี จากจำนวนผู้เข้าร่วมงาน EM PORIUM EM QUARTIER DOSE RUN WAY 2022 ที่จัดโดย ดิ เอ็มโพเรียม ดิ เอ็มควอเทียร์ ร่วมกับลาซาด้า ประเทศไทย จำนวน 100 คน ณ ห้างสรรพสินค้าดิ เอ็มโพเรียม และ ดิ เอ็มควอเทียร์ โดยมีการสร้าง Virtual Model เพื่อเดินแบบในท่าทางเดียวกับนางแบบที่เป็นต้นแบบ รวม 20 รายการและสร้าง Virtual Model Avatar ของผู้เข้าร่วมงาน VIP รวม 18 ท่าน

แผนภาพที่ 7 ภาพประกอบผู้บริหารและผู้ร่วมสนับสนุนจัดงาน Dose Fashion ที่มีการนำคลิปอวตารนางแบบ Virtual เดินแบบควบคู่กับการเดินแฟชั่นโชว์จริง

แผนภาพที่ 8 ภาพประกอบการเดินแบบของนายแบบและนางแบบชื่อดังในงาน Dose Fashion 2022

แผนภาพที่ 9 การเดินแบบของนายแบบและนางแบบในรูปแบบ Virtual Avatar ในงาน Dose Fashion 2022

แผนภาพที่ 10 รูปแบบการปั้นอวตารของนางแบบ ให้มีรูปลักษณ์คล้ายกับนายแบบนางแบบจริง
คือ คุณแอน ชิลี และคุณพีพี กฤษณ์ เพื่อเป็นคลิปเดินแบบในงาน Dose Fashion



แผนภาพที่ 11 รูปแบบการปั้นอวตารของนางแบบ ให้มีรูปลักษณ์คล้ายกับตัวจริงผู้เข้าร่วมงาน
เพื่อเป็นคลิปวีดีโอในงาน Dose Fashion 2022

แผนภาพที่ 12 รูปแบบการปั้นอวตารของนางแบบ ให้มีรูปลักษณ์คล้ายกับตัวจริงผู้เข้าร่วมงาน เพื่อเป็นคลิปวีดีโอในงาน Dose Fashion 2022

7. อภิปรายผล

จากผลการศึกษาเรื่อง Metaverse มีประโยชน์อย่างไรต่ออุตสาหกรรมแฟชั่น อ้างถึงบทความศึกษาของ Mckinsey เมื่อ 7 เมษายน 2565 และ “Fashion’s Metaverse Reality Check”เมื่อ 30 มิถุนายน 2565 จะพบว่าในต่างประเทศ แบรนด์ชั้นนำระดับโลกจำนวนมากได้นำ Metaverse มาเป็นเครื่องมือในการสร้างแบรนด์ และสร้างรายได้กันอย่างมีนัยสำคัญมาระยะหนึ่งแล้ว

จำนวนผู้บริโภครุ่นใหม่ที่เข้าสู่ระบบเกม และ Metaverse มีเพิ่มมากขึ้นต่อเนื่องโดยมีมูลค่าธุรกิจสูงถึง 176 พันล้านเหรียญสหรัฐ จำนวนผู้เล่นล่าสุดถึง 3 พันล้านผู้เล่นต่อปี เป็นปัจจัยสำคัญที่หลายแบรนด์ระดับโลกได้ลงทุนการตลาดใน Metaverse และเกม อย่างต่อเนื่อง อาทิ Gucci ที่สร้างสวน Gucci ในเกม Roblox สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้ถึง 19 ล้านคน และแบรนด์ Adidas, Nike, Gucci สามารถทำรายได้ถึง 137.5 ล้านเหรียญสหรัฐจากการขาย NFT

ผู้บริโภค GenZ ใช้เวลาในโลกออนไลน์มากกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน และอยู่ในสังคมออนไลน์มากขึ้นๆ การแสดงตัวตนในโลกออนไลน์จึงมีความหมายต่อคนรุ่นใหม่มากขึ้นตามลำดับ แบรนด์ระดับโลกเหล่านี้จึงได้สร้างสินค้ารองรับแนวโน้มความนิยมดังกล่าว กล่าวได้ว่าแฟชั่นยุคใหม่กำลังก้าวเข้าสู่กระแสการมีตัวตนของคนรุ่นใหม่ในโลกใบที่สอง นอกเหนือจากตัวตนในโลกปัจจุบันเพิ่มมากขึ้น เห็นได้จากมูลค่าของการจำหน่ายกระเป๋า Gucci ที่สร้างเป็น Item ในโลกของ Metaverse มีมูลค่าใกล้เคียงและบางรุ่นมูลค่ามากกว่ากระเป๋า Gucci ที่ขายจริงในโลกภายนอก

ในขณะที่อุตสาหกรรมแฟชั่นของไทย ผู้บริโภคมีการรับรู้ถึงคำว่า Metaverse สูง แต่ยังมีความเข้าใจถึงความหมายไม่มากนัก อย่างไรก็ตามผู้บริโภคส่วนใหญ่ทราบข่าวการนำ Metaverse ไปใช้ของแบรนด์แฟชั่นในต่างประเทศหลายแบรนด์ และมีความสนใจและทราบถึงกิจกรรมแฟชั่นที่มีการนำ Metaverse มาใช้แล้ว แต่ยังไม่ทราบถึงแบรนด์แฟชั่นในไทยที่มีการใช้ใน Metaverse

ดังนั้น การปรับตัว เรียนรู้ และสร้างรายได้ เพื่อให้เกิดส่วนแบ่งการตลาดในอุตสาหกรรมแฟชั่นในโลกเกมและ Metaverse ให้ทันกระแสจึงเป็นสิ่งที่ผู้ที่อยู่ในอุตสาหกรรมแฟชั่นต้องคำนึงถึงเพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป รวมถึงการสื่อสารสร้างความเข้าใจเพิ่มเติมในความหมายของ Metaverse ในอุตสาหกรรมนี้น่าจะเป็นส่วนหนึ่งที่ต้องดำเนินการด้วยเช่นกัน

8. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ในวงการอุตสาหกรรมแฟชั่นไทย ควรมีการศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคไทยกับความนิยมและการใช้จ่ายในการสร้างตัวตนในสังคมออนไลน์ ที่ได้รับความนิยม เช่น Item, Virtual Model และ NFT เพื่อหาช่องทางสร้างรายได้เพิ่มเติมจากแฟชั่นที่กำลังเข้าสู่ยุคใหม่

2. การนำ Metaverse มาเป็นเครื่องมือสร้างจุดเด่นที่แตกต่าง และการรับรู้แบรนด์ในฐานะผู้นำในโลกแฟชั่นยุคใหม่ เป็นทางเลือกหนึ่งที่จะสร้างภาพลักษณ์แบรนด์แฟชั่นไทยให้ก้าวทันแบรนด์ระดับโลกได้

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยมูลค่าตลาดของผู้บริโภคไทยในการจับจ่ายใช้สอยเกี่ยวกับ Item และแบรนด์ในอุตสาหกรรมเกม รวมถึงประสบการณ์ รวมถึงความสนใจในการท่อง Metaverse ที่มีแบรนด์แฟชั่นของต่างประเทศ

9. เอกสารอ้างอิง

เกาะดำ. (2564). *แฟชั่นใน Metaverse เป็นอย่างไร มีอะไรบ้างที่เราควรรู้*. ค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2565, จาก: https://thestandard.co/fashion-in-metaverse/

BoF Team, McKinsey & Company. (2565). *"Fashion's Metaverse Reality Check"*. ค้นเมื่อ 30 มิถุนายน 2565, จาก: https://www.businessoffashion.com/articles/technology/state-of-fashion-technology-report-metaverse-digital-goods/

GILBERT, R. L. 2011. The P.R.O.S.E. Project: A program of in-world behavioral research on the Metaverse. *J. Virtual Worlds Res.*

LUDLOW, P. AND WALLACE, M. 2007. *The Second Life Herald: The virtual tabloid that witnessed the dawn of the Metaverse.* MIT Press, New York, NY

McKinsey & Company. (2565). *"How the fashion industry can get into a metaverse mindset"*. ค้นเมื่อ 30 เมษายน 2565, จาก:https://www.mckinsey.com/industries/retail/our-insights/how-the-fashion-industry-can-get-into-a-metaverse-mindset

R. K. Bolger, "Finding wholes in the metaverse: Posthuman mystics as agents of evolutionary contextualization," *Religions, 12*(9), p.768, 2021.

Shiraz Jagati. (2565). *"How the Metaverse can revolutionize the fashion industry"*. ค้นเมื่อ 30 มิถุนายน 2565, จาก:https://cointelegraph.com/news/how-the-metaverse-can-revolutionize-the-fashion-industry

Y. Bian, J. Leng, and J. L. Zhao, "Demystifying metaverse as a new paradigm of enterprise digitization," in *International Conference on Big Data*, 2021

ห้องที่ 12:

ครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ (1)

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องดินในท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

A STUDY OF LEARNING ACHIEVEMENT ON LOCAL SOIL OF GRADE 4 STUDENTS THROUGH THE 5ES OF INQUIRY-BASED LEARNING MODEL

เบญญาพร รัตนวัน

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล

E-mail: benyaporn_rat@vu.ac.th

ฐิติยา เรือนนะการ

อาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล

E-mail: thitiya_rua@vu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ดินในท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) กับเกณฑ์ร้อยละ 80 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศนครราชสีมา อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) มา 1 ห้อง จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องดินในท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 8 ชั่วโมง และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก เรื่องดินในท้องถิ่น โดยวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 4.22 ค่าส่วนเบี่ยงมาตรฐาน (S.D.) = 0.56 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) = 0.9639 ทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent Group และแบบ One Sample

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน 12.90 คะแนน และค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน 27.34 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน พบว่า ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย 27.34 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 91.15 จากคะแนนเต็มร้อยละ 100 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 กับร้อยละของคะแนนสอบของผู้เรียนหลังใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ (5E)

ABSTRACT

The purposes of this research study were to compare learning achievement on local soil of grade 4 students before and after learning through the 5Es of inquiry-based learning model and to compare learning achievement after learning through the 5Es of inquiry-based learning model with 80% criteria of grade 4 students. The samples were 30 grade 4 students of Sarasas Witaed Nakhonratchasima School, Mueang Nakhon Ratchasima, Nakhon Ratchasima Province in the first semester of the academic year 2022. The instruments were 4 science lesson plans, 2 hours for each plan for grade 4 on Local Soil based on the 5Es of inquiry-based learning model and the achievement tests on local soils. The statistic used in the data analysis were the mean ($\bar{X}$) = 4.22, standard deviation (S.D.) = 0.56, Reliability = 0.9639 and the independent t-test one sample.

The results were a follow:

1. The average score of learning achievement of grade 4 students on local soils before learning through the 5Es of inquiry-based learning model was 12.90 points and after learning through the 5Es of inquiry-based learning model was 27.34 points out of 30. The average score was statistical significance higher than before learning through the 5Es of the inquiry-based learning model at the .05 level.

2. The average score of learning achievements on local soils of grade 4 students before learning through the 5Es of the inquiry-based learning model was 27.34 out of 30 representing 91.15%. Therefore, the student's learning achievement score was statistical significance higher than the 80% criteria at the .05 level.

Keywords: Learning Achievement, The 5Es of Inquiry-Based Learning Model

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 พ.ศ.2566-2570 เป็นแผนพัฒนาฯฉบับแรกที่เริ่มต้นกระบวนการยกร่างกรอบแผนภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ โดยการกำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศในระยะของแผนพัฒนาฯ ได้น้อมนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาเป็นหลักนำทางในการขับเคลื่อนและวางแผนการพัฒนาประเทศ ไปสู่การบรรลุเป้าหมายในมิติต่างๆ ภายใต้ ยุทธศาสตร์ชาติอย่างเป็นรูปธรรม การวางกรอบการพัฒนาประเทศในระยะ 5 ปี ภายใต้แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 มีความมุ่งหมายที่จะเร่ง เพิ่มศักยภาพของประเทศในการรับมือกับความเสี่ยงที่อาจส่งผลกระทบที่รุนแรงและเสริมสร้างความสามารถในการสร้างสรรค์ประโยชน์จากโอกาสที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสมและทันท่วงที การกำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศในระยะของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ พลิกโฉมประเทศไทยสู่ "สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่าอย่างยั่งยืน" ซึ่งหมายถึงการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ครอบคลุมตั้งแต่ระดับโครงสร้าง นโยบาย และกลไก เพื่อมุ่งเสริมสร้างสังคมที่ก้าวทันพลวัตของโลก และเกื้อหนุนให้คนไทยมีโอกาสที่จะพัฒนา ตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ พร้อมกับการปรับโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการสร้างมูลค่าเพิ่มที่สูง และคำนึงถึงความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อม (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2561)

วิทยาศาสตร์มีบทบาทสำคัญมากในสังคมปัจจุบันและอนาคต เนื่องจากวิทยาศาสตร์มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ทั้งในการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพเพื่ออำนวยความสะดวก สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น วิทยาศาสตร์ช่วยให้มนุษย์ได้พัฒนาวิธีคิด ทั้งความคิดเป็นเหตุเป็นผล คิดอย่างสร้างสรรค์และคิดวิเคราะห์

รวมทั้งมีทักษะสำคัญในการค้นคว้าหาความรู้ ดังนั้นทุกคนจึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้รู้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อที่จะสามารถนำความรู้ไปใช้อย่างมีเหตุผลสร้างสรรค์และมีคุณธรรม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบมีเหตุผล มุ่งให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้ รู้จักการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์อย่างมีเหตุผล แสวงหาความรู้ และรู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยมีเป้าหมายสูงสุดของการจัดการศึกษา คือพัฒนาปัญญา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

การเรียนการสอนในปัจจุบันควรมุ่งเน้นให้นักเรียนแสดงบทบาทของนักวิทยาศาสตร์ในการสืบเสาะหาความรู้ (5E) เป็นเทคนิคในการจัดให้เกิดการเรียนรู้ โดยกระตุ้นให้นักเรียนมีความอยากรู้อยากเห็น แสวงหาความรู้โดยการตั้งคำถาม และพยายามค้นหาคำตอบ เป็นวิธีการเรียนโดยการแก้ปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นที่นักเรียนเผชิญในแต่ละครั้งจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการคิดด้วยการสังเกตอย่างถี่ถ้วน เป็นระบบที่ต้องการแยกแยะสิ่งที่สังเกตกับสิ่งที่สรุป ประดิษฐ์ คิดค้น ตีความหมายภายใต้สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมที่สุด สามารถทดสอบได้และการสรุปอย่างมีเหตุผล (ทิศนา แขมมณี, 2551) เนื่องจากมนุษย์พัฒนาองค์ความรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้โดยให้รู้จักวิธีแก้ปัญหาวิเคราะห์ปัญหาอย่างชัดเจน รู้จักตั้งคำถามที่เหมาะสมและหาคำตอบคำอธิบายได้ด้วยตนเองนั่นคือ วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ได้เสนอไว้ 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นสร้างความสนใจ 2) ขั้นสำรวจและค้นหา 3) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป 4) ขั้นขยายความรู้และ 5) ขั้นประเมิน (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2560)

สภาพปัญหาของการจัดการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ ครูเน้นการบรรยายมากจนเกินไป กิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาด้วยตนเองมีน้อย ครูไม่ค่อยเปิดโอกาสให้เวลานักเรียนคิดเท่าที่ควร จากรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในปีการศึกษา 2563 หลักสูตรกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์คะแนนเฉลี่ยผลการสอบ สาระที่ 1 สิ่งมีชีวิตกับกระบวนการดำรงชีวิต เท่ากับ 72.63, สาระที่ 2 ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม เท่ากับ 78.64, สาระที่ 3 สารและสมบัติของสาร เท่ากับ 73.75, สาระที่ 4 แรงและการเคลื่อนที่ เท่ากับ 70.12, สาระที่ 5 พลังงาน เท่ากับ 69.31, สาระที่ 6 กระบวนการเปลี่ยนแปลงโลก เท่ากับ 49.72 และสาระที่ 7 ดาราศาสตร์และอวกาศ เท่ากับ 58.91 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระที่ 6 กระบวนการเปลี่ยนแปลงโลกต่ำกว่าทุกสาระ (รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโรงเรียนสารสาสน์วิเทศนครราชสีมา, 2563) ดังนั้น จากการศึกษาดังกล่าว ครูจะต้องพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระที่ 6 กระบวนการเปลี่ยนแปลงโลก เรื่องดินในท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ดินในท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

(2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ดินในท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ระหว่างหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทิศนา แขมมณี (2558, น. 141) กล่าวว่า การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) หมายถึง การดำเนินการเรียนการสอน โดยผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนเกิดคำถาม เกิดความคิด และลงมือเสาะแสวหาความรู้ เพื่อนำมาประมวนหาคำตอบหรือข้อสรุปด้วยตนเอง โดยผู้สอนช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2560) กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ประกอบด้วย 5 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Engagement) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนหรือเรื่องที่สนใจซึ่งอาจเกิดขึ้นเองจากความสงสัย หรืออาจจากความสนใจของตัวนักเรียนเอง อาจมาจากเหตุการณ์ที่กำลังขึ้นอยู่ในช่วงเวลานั้นที่เชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่พึ่งเรียนรู้มาแล้ว เป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนสร้างคำถามกำหนดประเด็นที่จะศึกษา

ขั้นที่ 2 ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) เมื่อทำความเข้าใจในประเด็น ก็มีการวางแผนกำหนดแนวทางการสำรวจตรวจสอบตั้งสมมุติฐานกำหนดทางเลือกที่เป็นไปได้ลงมือปฏิบัติเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลข้อสนเทศ ศึกษาข้อมูลจากเอกสารอ้างอิงหรือจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลอย่างเพียงพอที่จะใช้ในขั้นตอนต่อไป

ขั้นที่ 3 ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) เมื่อได้ข้อมูลอย่างเพียงพอจากการสำรวจตรวจสอบแล้วจึงนำข้อมูลข้อสนเทศ ที่ได้มาวิเคราะห์แปลผล สรุปผลและนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่างๆ เช่น บรรยายสรุป สร้างแบบจำลอง หรือรูปวาด สร้างตาราง ฯลฯ

ขั้นที่ 4 ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) เป็นการนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือแนวคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติม หรือนำแบบจำลองหรือข้อสรุปที่ได้ไปใช้อธิบายสถานการณ์หรือเหตุการณ์อื่น ถ้าใช้อธิบายเรื่องต่างๆ ได้มากก็แสดงว่าข้อจำกัดน้อยซึ่งเชื่อมโยงกับเรื่องราวต่างๆ และทำให้เกิดความรู้กว้างขวางขึ้น

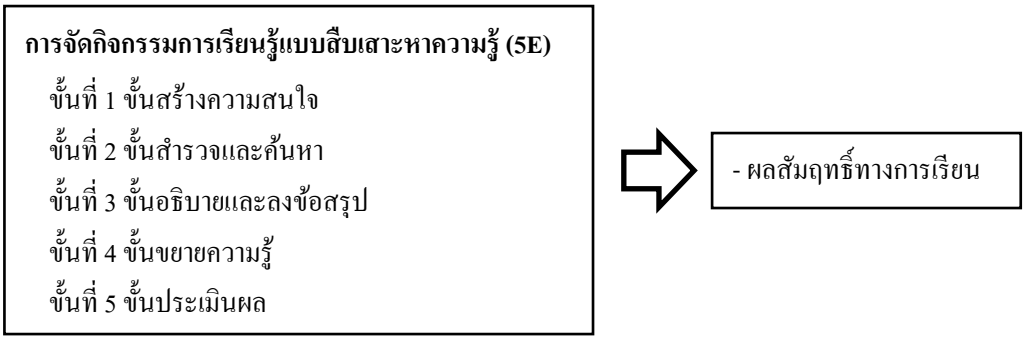
ขั้นที่ 5 ประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่างๆ ว่านักเรียนมีความรู้อะไรบ้าง อย่างไรและมากน้อยเพียงใดซึ่งจะนำไปสู่การนำไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่นๆ

กนิษฐา ภูดวงจิตร และ ประเสริฐ เรือนนะการ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคนิค POE เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการเรื่องการเคลื่อนที่และแรง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้(5E) ร่วมกับเทคนิค POE สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ณัฐวดี บุญรัตน์ (2562) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับชุดกิจกรรม ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ของ (ทิศนา แขมมณี, 2558) แสดงกรอบแนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

(1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ดินในท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สูงกว่าก่อนเรียน

(2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ดินในท้องถิ่น ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเตรียมทดลอง (Pre-experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนแบบหนึ่งกลุ่มทดลองโดยใช้แบบทดสอบก่อนและหลัง (One Group Pretest-Posttest Design) (ไพศาล หวังพาณิช, 2562., น.33-36)

E	$T_1 \times T_2$

เมื่อกำหนดให้ E คือ กลุ่มทดลอง

T_1 คือ การทดสอบก่อนเรียน

$\times$ คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

T_2 คือ การทดสอบหลังเรียน

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

(1) ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนสารสาสน์วิเทศนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 7 ห้อง ห้องละ 30 คน รวมทั้งสิ้น 210 คน

(2) กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มนักเรียนที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนสารสาสน์วิเทศนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) มา 1 ห้อง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 30 คน

4.3 เครื่องมือวิจัย

(1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) วิชาวิทยาศาสตร์เรื่องดินในท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ดินในท้องถิ่น จำนวน 4 แผน เวลา 8 ชั่วโมง

(2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องดินในท้องถิ่น สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ พบว่า แบบทดสอบที่คัดเลือกมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.43-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) 0.20-0.73 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.9639

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

โดยผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามขั้นตอน ดังนี้

(1) ก่อนการทดลอง ขั้นเตรียมความพร้อมในด้านต่างๆ ดังนี้

สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องดินในท้องถิ่น

ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและอธิบายวิธีการการเรียนรู้แบบ สืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่องดินในท้องถิ่น ให้นักเรียนทราบหน้าที่ของนักเรียนในการปฏิบัติกิจกรรม

ให้นักเรียนทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ซึ่งใช้แบบทดสอบก่อนเรียนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องดินในท้องถิ่น จำนวน 30 ข้อ

(2) ดำเนินการทดลอง การวิจัยครั้งนี้ใช้การทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมเวลาทั้งหมด 8 ชั่วโมง ซึ่งแต่ละแผนเป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจำนวน 4 แผน คือ 1) กระบวนการเกิดดิน 2 ชั่วโมง 2) ชนิดและสมบัติของดิน 2 ชั่วโมง 3) ความสมบูรณ์ของดิน 2 ชั่วโมง 4) ประโยชน์ของดิน 2 ชั่วโมง ตามรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความสนใจ ขั้นที่ 2 ขั้นสำรวจและค้นหา ขั้นที่ 3 ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป ขั้นที่ 4 ขั้นขยายความรู้ และขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล

(3) หลังการทดลองของจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ครบตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) ซึ่งใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน

(4) ตรวจให้คะแนนแบบทดสอบแล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมุติฐาน

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป คือ

(1) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องดินในท้องถิ่น ก่อนและหลังเรียนโดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

(2) การเปรียบเทียบผลการทดสอบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่องดินในท้องถิ่น โดยทดสอบค่าที (t-test) แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Group)

(3) การเปรียบเทียบผลการทดสอบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องดินในท้องถิ่น กับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยทดสอบค่าที (t-test) แบบกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่ม (One Sample)

5. ผลการวิจัย

5.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่องดินในท้องถิ่น มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน 12.90 คะแนน และค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน 27.34 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน พบว่า ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่องดินในท้องถิ่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย 27.34 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 91.15 จากคะแนนเต็มร้อยละ 100 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 กับร้อยละของคะแนนสอบของผู้เรียนหลังใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 1 คะแนนผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ เรื่องดินในท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

กลุ่มตัวอย่าง	n	$\bar{X}$	S.D.	t	P-Value
ก่อนเรียน	30	12.90	2.79	28.637*	.000
หลังเรียน	30	27.34	1.67		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 แสดงให้เห็นว่าหลังการจัดการเรียนรู้เรื่องดินในท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 คะแนนผลการเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องดินในท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) กับเกณฑ์ร้อยละ 80

ผลการทดลอง	n	คะแนนตามเกณฑ์	$\bar{X}$	S.D.	t	P-Value
หลังเรียน	30	24 (ร้อยละ80)	27.34	1.67	11.129*	.000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องดินในท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6. อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องดินในท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ผู้วิจัยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

6.1 จากการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนเรื่อง ดินในท้องถิ่น ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ผลที่ได้จากการวิจัยของนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้

การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูเป็นผู้ที่กำหนดปัญหาที่น่าสนใจ และใช้คำถามกระตุ้นให้เชื่อมโยงกับความรู้และปัญหา เป็นการเรียนการสอนที่เป็นลำดับขั้นตอน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนสำคัญ คือ ขั้นสร้างความสนใจ ขั้นสำรวจและค้นหา ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป ขั้นขยายความรู้ และขั้นประเมินผล ทำให้ได้คำตอบที่ถูกต้อง ตาวแนวคิดของ ทิศนา แขมณี (2558) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2552, น. 331) พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ คือการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้วิธีการและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ จึงทำให้ผู้เรียนสามารถสืบเสาะ เกิดความใฝ่รู้ และมีความมั่นใจในตนเองเพิ่มขึ้น

6.2 จากการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่องดินในท้องถิ่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย 27.34 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 91.15 จากคะแนนเต็มร้อยละ 100 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 กับร้อยละของคะแนนสอบของผู้เรียนหลังใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เป็นการเรียนการสอนที่เป็นลำดับขั้นตอน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาคำตอบได้ด้วยตนเองจากการทำใบงาน ตามงานวิจัย งานวิจัยของ ณัฐวดี บุญรัตน์ (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับชุดกิจกรรม ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ (5E) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของปริศนา อิ่มพรม (2561) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ที่มีต่อทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) เพื่อที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ผู้สอนต้องสร้างบรรยากาศชั้นเรียนให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น ใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมคิดและอภิปรายผล แลกเปลี่ยนเรียนรู้ พูดคุย นำเสนอ และควรให้ผู้เรียนค้นคว้ามากๆ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

(2) การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการ ต้องใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ค่อนข้างมาก ผู้สอนควรควบคุมเรื่องเวลา กำหนดขั้นตอน กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนให้มีความชัดเจนและยืดหยุ่นกิจกรรมตามความเหมาะสม

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาเพื่อเป็นการเปรียบเทียบการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) และการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อให้เกิดทักษะวิธีการสอนที่เอื้อต่อผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้

8. กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก อาจารย์ ดร.ฐิติยา เรือนนะการ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำ ปรึกษาตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ รวมทั้งความกรุณาของอาจารย์ ดร.อลงกต ยะไวทย์ และรองศาสตราจารย์ ดร.กิติพงษ์ ลือนาม ที่ได้กรุณาเป็นกรรมการสอบสารนิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551.* กรุงเทพฯ: ชุมชนมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กนิษฐา เรือนนะการ และประเสริฐ เรือนนะการ. (2564). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคนิค POE เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการะบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการเรื่องการเคลื่อนที่และแรง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, 4*(10), 113-122.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). *80 นวัตกรรมการจัดกาเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.* กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.

ณัฐวดี บุญรัตน์. (2562). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับชุดกิจกรรม.* ภาคนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ทิศนา แขมมณี. (2551). *14 วิธีสอนแบบมืออาชีพ.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2558). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปริศนา อิ่มพรหม. (2562). ผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ที่มีต่อทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารวิจัยและพัฒนาวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์, 14*(1), 276-286.

ไพศาล หวังพาณิช. (2562). *วิธีการวิจัย.* (เอกสารประกอบการสอน). นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล.

สำนักงานนายกรัฐมนตรี (2561). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่สิบสอง พ.ศ. 2560-2564.* กรุงเทพฯ.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.). (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.* กรุงเทพ ฯ: โรงพิมพ์ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี ของนักเรียนนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

DEVELOPMENT OF ACADEMIC ACHIEVEMENT BY PROJECT-BASED LEARNING MANAGEMENT ON LOP BURI LOCAL FOOD OF STUDENTS IN GRADE 6

ศุภลักษณ์ แตงอ่อน

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล

E-mail: Suphaluk_tae@vu.ac.th

ฐิติยา เรือนนะการ

อาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล

E-mail: Thitiya_rua@vu.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง อาหารพื้นบ้านลพบุรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลท่าหลวงสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลพบุรีเขต 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน จำนวน 8 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยชนิดเลือกตอบจำนวน 40 ข้อ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานจำนวน 15 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที (t-test) สรุปผลการศึกษาได้ดังต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมแบบโครงงาน เรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 34.42 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนที่มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 13.77 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมแบบโครงงาน เรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี ปรากฏว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับพอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 3.98 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.78

คำสำคัญ: การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน, อาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี

ABSTRACT

This study The objectives were to 1) to compare the students' learning achievement before and after school by organizing a project-based learning activity on local food in Lopburi Province. Grade 6 2) to study student satisfaction Grade 6 towards project-based learning activities on Lopburi local food The samples used in the research this time, there were 35 students in Grade 6, Tha Luang Kindergarten, Lopburi Primary Educational Service Area Office 2, Academic Year 2021. The tools used in the study consisted of 1) 4 learning management plans, 8 hours 2), a 40-item multiple-choice, multiple-choice learning achievement test, and 4) a 15-item questionnaire on satisfaction with project-based learning activities. The statistics used in the data analysis were mean, deviation. standard and t-test. The results of the study are summarized as follows.

1. Post-study achievement of grade 6 students using project-based activities Local food in Lopburi Province had an average ($\overline{X}$) of 34.42, which was higher than before studying. with a mean ($\overline{X}$) equal to 13.77 out of a full score of 40, which is significantly higher than before the study at the .05 level

2. The results of the satisfaction assessment of students studying by using project-based activities on local food in Lopburi province. It appears that the students' overall satisfaction is at a very satisfied level. The mean ($\overline{X}$) was 3.98 and the standard deviation (S.D.) was 0.78

Keywords: Project Based Learning, Lop Buri Local Food

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียน ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้พื้นฐาน รวมทั้งเจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐาน บนความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ เต็มศักยภาพ (กรมวิชาการ, 2551, น.4) และตรงตามความต้องการทั้งในด้านสุขภาพร่างกาย และจิตใจให้มีกำลังกายกำลังใจที่สมบูรณ์ มีความรู้ และทักษะที่จำเป็นและเพียงพอในการดำรงชีวิตและพัฒนาสังคม มีทักษะการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีทักษะทางสังคม มีความรับผิดชอบ มีคุณธรรม มีจิตสาธารณะ (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา, 2552, น.12-16) ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เป็นกลุ่มสาระที่มุ่งหวังพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิตการอาชีพและเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการทำงาน อย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และแข่งขันในสังคมไทยและสากล และมุ่งพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวมเพื่อให้มีความรู้ความสามารถมีทักษะในการทำงาน เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพและการศึกษาต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.6)

สภาพความเป็นจริงในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี นักเรียนไม่ได้ลงมือปฏิบัติอย่างจริงจัง หรือมีการฝึกปฏิบัติน้อย นักเรียนขาดทักษะและกระบวนการทำงานที่ถูกต้อง ยิ่งไปกว่านั้นนักเรียนยังไม่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ ไม่ชอบแสวงหาความรู้และค้นคว้าด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.6) ครูผู้สอนเน้นการสอนเพื่อให้ความรู้มากกว่าการให้นักเรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการ จึงไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิตจริงในชีวิตประวันได้ การกำหนดสัดส่วน เนื้อหา

เวลาเรียนและทักษะอื่นๆ ยังไม่เหมาะสมยังขาดเนื้อหาสาระที่จำเป็นต่อการเรียนรู้โลกแห่งอนาคต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545: 42) ในการจัดกระบวนการเรียนการสอนและการบริหารจัดการพบว่าครูส่วนใหญ่ยังใช้การสอนแบบเดิมๆ คือ บรรยายไม่เน้นทักษะและกระบวนการให้ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตลอดจนการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และประการสำคัญครูยังไม่ใช้เทคนิควิธีการสอนที่เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่หลากหลายตามความสนใจและความต้องการของนักเรียนอย่างแท้จริง ตลอดจนยังไม่ได้ใช้สื่อและ อุปกรณ์การเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่อยู่ใกล้ตัวและเหมาะสมกับนักเรียน (ไพฑูรย์ สุขสรีงาม, 2545, น.4) และครูไม่เข้าใจในหลักการจัดการเรียนรู้ครูมักสอนเนื้อหามากกว่าการปฏิบัติจริงและเน้นการวัดและประเมินผลด้านเนื้อหาความรู้ (ทิศนา แขมมณี, 2543, น.11)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงมีหลายวิธี และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยฝึกทักษะพื้นฐานการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนในด้านการคิดอย่างมีระบบ รู้จักการแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายอย่างมีระบบ มีทักษะการตั้งคำถามและรู้จักแสวงหาคำตอบมีทักษะการพูด การอ่าน และการเขียน ตลอดจนรู้จักคิดและตัดสินใจในการสร้างทางเลือกอย่างมีเหตุผล การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ รู้จักกระบวนการการทำงานและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น (มนไท ธูปกระโทก, 2552, น.71-72) และวิธีการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นการเปิดโอกาสให้กับนักเรียนทุกคนได้ก้าวไปสู่วิธีการเรียนรู้อย่างแท้จริง (กระทรวง ศึกษาธิการ, 2545, น. 6) กิจกรรมการเรียนการสอนแบบโครงงาน (Project based instruction) นั้นเป็นเทคนิควิธีการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อีกแบบหนึ่งที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยฝึกให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้พัฒนาความรู้ ทักษะ และสร้างผลผลิตที่มีคุณภาพ มีการดำเนินการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบโดยอาศัยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ผู้เรียนรู้จักสังเกต รู้จักตั้งคำถาม รู้จักตั้งสมมติฐานรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้และสรุปได้ด้วยตนเอง เพื่อตอบคำถามที่ตนอยากรู้และทำความเข้าใจกับสิ่งที่ค้นพบด้วยตนเอง (สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา, 2542, น.1)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานสามารถช่วยแก้ปัญหาหรือตอบข้อสงสัย หาคำตอบเพื่อค้นพบองค์ความรู้ใหม่ๆ และสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ครูผู้สอนจะต้องมีบทบาทสำคัญในการปรับกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยจะต้องหาเทคนิคและวิธีการตลอดจนการใช้สื่อนวัตกรรมเพื่อนำมาพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ซึ่งเทคนิคและวิธีการหรือกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่สามารถนำมาแก้ปัญหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีในระดับนี้ได้ดีคือ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติ (Learning by Doing) ซึ่งจอห์น ดิวอี้ (John Dewey ; อ้างในทิศนา แขมมณี, 2556, น.26-27) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นการจัดการเรียนรู้โดยการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ นักเรียนสามารถเรียนรู้เรื่องต่างๆ ได้ด้วยประสบการณ์และการปฏิบัติจริงซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้จากการกระทำจริงและได้รับประสบการณ์ตรงจะทำให้การเรียนรู้คงอยู่กับผู้เรียนตลอดไปซึ่งก็สอดคล้องกับความเห็นของ ลัดดา ภู่เกียรติ (2552, น.53)

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการงานอาชีพ ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

(2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง อาหารพื้นบ้านลพบุรี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธีร์นรา พรหมเวียง (2558) ได้วิจัยการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง การปลูกไผ่หวาน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน เพื่อศึกษาทักษะการปฏิบัติงาน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่องการปลูกไผ่หวาน โดยมีกลุ่มเป้ าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกุดเขียว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ดเขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2557 จำนวน 6 คน เครื่องมีที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดความพึงพอใจ และแบบวัดทักษะการปฏิบัติงาน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่องการปลูกไผ่หวานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีทักษะการปฏิบัติงาน เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเรื่องการปลูกไผ่หวาน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับดี และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ แบบโครงงาน เรื่องการปลูกไผ่หวาน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

เรืองศิลป์ วรรณสัมผัส (2558) ได้วิจัยการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนแบบโครงงาน เรื่อง การผลิตปุ๋ยหมักชีวภาพจากหอยเชอรี่ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนแบบโครงงานเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนแบบโครงงานเรื่อง การผลิตปุ๋ยหมักชีวภาพจากหอยเชอรี่ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 28 คน โรงเรียนคอนเรียบอนุกูลสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษาที่ 2556 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง การผลิตปุ๋ยหมักชีวภาพจากหอยเชอรี่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจพบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนแบบโครงงาน เรื่อง การผลิตปุ๋ยหมัก

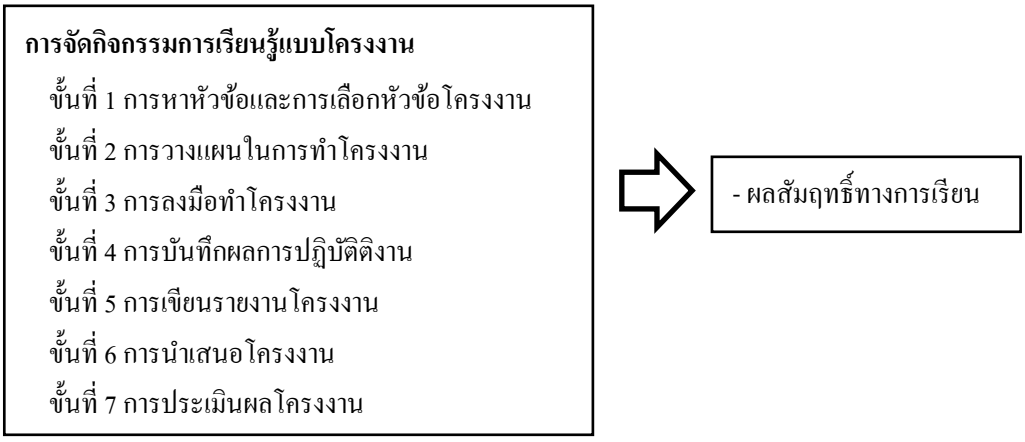
รุ่งนภา เหมแดง (2558) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของผู้เรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน เรื่อง สารชีวโมเลกุล โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้ 1) เพื่อศึกษาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ระหว่างเรียนเรื่องสารชีวโมเลกุลทั้ง 13 ทักษะของผู้เรียน 2) เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของผู้เรียน โดยการศึกษาความก้าวหน้า 5 แบบ คือ แบบแต่ละชั้นเรียน แบบแต่ละรายบุคคล แบบแต่ละเนื้อหา แบบแต่ละรายข้อและแบบตามระดับพฤติกรรมของบลูม 3) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กับทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และ 4) เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่าคะแนนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ระหว่างเรียนเรื่อง สารชีวโมเลกุลมีคะแนนประเมินผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม ผู้เรียนที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี

นัยสำคัญที่ระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์มีความสัมพันธ์กันจริง สำหรับการศึกษาความก้าวหน้าทั้ง 5 แบบ มีคะแนนความก้าวหน้าระดับสูง

จารุวรรณ ไร่ขาม (2559) ได้ศึกษาผลการพัฒนาผลการเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง การทำปลาส้มไร้ก้าง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง การทำปลาส้มไร้ก้าง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.40/84.92ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์เกณฑ์ที่กำหนด 80/80 และ 2) ผลการเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง การทำปลาส้มไร้ก้าง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วย และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง การทำปลาส้มไร้ก้าง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพเทคโนโลยีมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน ของ (ลัดดา ภู่เกียรติ, 2552) แสดงกรอบแนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

(1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการงานอาชีพโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

(2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการงานอาชีพโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเตรียมทดลอง (Pre-experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนแบบหนึ่งกลุ่มทดลองโดยใช้แบบทดสอบก่อนและหลัง (One Group Pretest-Posttest Design) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2540, น. 115)

Group	Pre – Test	Treatment	Post - Test
R	O_1	T	O_2

R แทนกลุ่มตัวอย่าง

T แทนวิธีการทดลอง

O_1 แทนการทดสอบก่อนการทดลอง

O_2 แทนการทดสอบหลังการทดลอง

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

(1) ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลท่าหลวง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลพบุรี เขต 2 จำนวน 2 ห้อง รวม 67 คน

(2) กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มนักเรียนที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนอนุบาลท่าหลวง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลพบุรี เขต 2 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 35 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

4.3 เครื่องมือวิจัย

(1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน วิชา การงานอาชีพ เรื่อง อาหารท้องถิ่นในจังหวัดลพบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 อาหารและโภชนาการ จำนวน 4 แผน เวลา 8 ชั่วโมง

(2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการงานอาชีพเรื่องอาหารพื้นบ้านลพบุรี สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ พบว่า แบบทดสอบที่คัดเลือกมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.42-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) 0.23-0.76 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.6788

(3) แบบทดสอบความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง อาหารพื้นบ้านลพบุรี สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปรนัย จำนวน 15 ข้อ พบว่า แบบทดสอบที่คัดเลือกมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ในรายการที่ประเมินโดยคุณภาพอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X}$ = 3.98 S.D. = 0.78)

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

โดยผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามขั้นตอน ดังนี้

(1) ก่อนการทดลอง ขั้นเตรียมความพร้อมในด้านต่างๆ ดังนี้

สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดการเรียนรู้แบบโครงงาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องอาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี

ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและอธิบายวิธีการการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่องอาหารพื้นบ้านลพบุรี ให้นักเรียนทราบหน้าที่ของนักเรียนในการปฏิบัติกิจกรรม

ให้นักเรียนทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ซึ่งใช้แบบทดสอบก่อนเรียนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องอาหารพื้นบ้านลพบุรี จำนวน 40 ข้อ

(2) ดำเนินการทดลอง การวิจัยครั้งนี้ใช้การทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมเวลาทั้งหมด 8 ชั่วโมง ซึ่งแต่ละแผนเป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจำนวน 4 แผน คือ 1) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี 2 ชั่วโมง 2) แหล่งที่มาเกี่ยวกับอาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี 2 ชั่วโมง 3) การเตรียมวัสดุอุปกรณ์และทำอาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี 2 ชั่วโมง 4) การบริโภคอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการ 2 ชั่วโมง ตามรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นการหาหัวข้อและการเลือกหัวข้อโครงงาน ขั้นที่ 2 ขั้นการวางแผนในการทำโครงงาน ขั้นที่ 3 ขั้นการลงมือทำโครงงาน ขั้นที่ 4 ขั้นการบันทึกผลปฏิบัติงาน ขั้นที่ 5 ขั้นการเขียนรายงานโครงงาน ขั้นที่ 6 ขั้นการนำเสนอโครงงาน และขั้นที่ 7 ขั้นการประเมินผลโครงงาน

(3) หลังการทดลองของจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ครบตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) ซึ่งใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน

(4) ตรวจให้คะแนนแบบทดสอบแล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมุติฐาน

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป คือ

(1) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอาหารพื้นบ้าน ก่อนและหลังเรียนโดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

(2) การเปรียบเทียบผลการทดสอบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่องอาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี โดยทดสอบค่าที (t-test) แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Group)

(3) การเปรียบเทียบผลการทดสอบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี กับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยทดสอบค่าที (t-test) แบบกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่ม (One Sample)

5. ผลการวิจัย

5.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่องอาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน 13.77 คะแนน และค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน 34.42 คะแนน จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน พบว่า ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่องอาหารพื้นบ้านลพบุรี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย 34.42 คะแนน จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 91.15 จากคะแนนเต็มร้อยละ 100 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 กับร้อยละของคะแนนสอบของผู้เรียนหลังใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 1 คะแนนผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ เรื่องอาหารพื้นบ้าน จังหวัดลพบุรี นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S.D.	T	P-Value
ก่อนเรียน	35	13.77	3.58	28.31*	.000
หลังเรียน	35	34.42	4.89		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 แสดงให้เห็นว่าหลังการจัดการเรียนรู้เรื่องอาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 คะแนนผลการเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องอาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80

ผลการทดลอง	n	คะแนนตามเกณฑ์	$\bar{x}$	S.D.	T	P-Value
หลังเรียน	35	28 (ร้อยละ80)	34.42	8.95	39.668*	.000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องอาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6. อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี ของนักเรียนนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

6.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมแบบโครงงานเรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 34.42 ซึ่งสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 13.77 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยจัดทำเป็นแผนการจัดการเรียนรู้เป็นจำนวน 4 แผนนั้นได้ผ่านการพัฒนามาอย่างดีโดยพัฒนาตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบคือได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญหลายครั้ง เมื่อพบข้อบกพร่องได้ข้อเสนอแนะ ผู้รายงานก็ได้แก้ไขและปรับปรุงให้ดีขึ้นจึงส่งผลทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนดังกล่าว ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จารุวรรณ ไร่ขาม (2559) ได้ศึกษาผลการพัฒนาผลการเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง การทำปลาส้มไร้ก้าง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง การทำปลาส้มไร้ก้าง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพเทคโนโลยี ชั้นนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง การทำปลาส้มไร้ก้าง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพเทคโนโลยีมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งก็สอดคล้องกับผลการวิจัยของ สิรวิชญ์ บำรุงพงษ์ และคนอื่น (2563) ที่ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยโครงงาน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดระยอง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อ เรียนรู้โดยโครงงาน เรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดระยอง เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โรงเรียนบ้านหนองจอกกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 35คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยโครงงาน ทั้งหมด 7 แผน ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยโครงงาน เรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดระยอง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

6.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมแบบโครงงานเรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดลพบุรี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปรากฏว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 3.98 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.78 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของจารุวรรณ ไร่ขาม (2559) ได้ศึกษาผลการพัฒนาผลการเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง การทำปลาส้มไร้ก้าง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง การทำปลาส้มไร้ก้าง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพเทคโนโลยี ชั้นนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง การทำปลาส้มไร้ก้าง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพเทคโนโลยีมี นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมนี้ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก เช่นเดียวกับ สิรวิชญ์ บำรุงพงษ์ และคนอื่น (2563) ที่ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยโครงงาน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดระยอง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเรียนรู้โดยโครงงาน เรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดระยอง เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน โรงเรียนบ้านหนองจอกกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยโครงงาน ทั้งหมด 4 แผน ผลการวิจัยพบว่าเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยโครงงาน เรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดระยอง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 3.75

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) จากการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังนั้น ครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ควรนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน นักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อกระบวนการเรียนรู้

(2) ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานนั้น ควรจัดระยะเวลาหรือจำนวนชั่วโมงในการจัดการเรียนรู้ต้องเหมาะสม เพราะเป็นกิจกรรมที่นักเรียนนั้นต้องศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองเป็นกระบวนการกลุ่มเป็นกระบนวนการที่เป็นระบบต้องมีการจดบันทึกผลทุกระยะเพื่อสร้างองค์ความรู้ผ่านการปฏิบัติจริง

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาเพื่อเป็นการเปรียบเทียบการจัดการเรียนการสอนแบบโครงงาน และการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบอื่นๆ เพื่อให้เกิดทักษะวิธีการสอนที่เอื้อต่อผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้

8. กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก อาจารย์ ดร.ฐิติยา เรือนนะการ และอาจารย์ ดร.ศรีสุดา พัฒจันทร์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำ ปรึกษาตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ รวมทั้งความกรุณาของอาจารย์ ดร.อลงกต ยะไวทย์ และรองศาสตราจารย์ ดร.กิติพงษ์ ลือนาม ที่ได้กรุณาเป็นกรรมการสอบสารนิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

9. เอกสารอ้างอิง

มนไท ธูปกระโทก. (2552). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การเลี้ยงปลาดุก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบโครงงาน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

เรืองศิลป์ วรรณสัมผัส. (2558). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง การผลิตปุ๋ยหมักชีวภาพจากหอยเชอรี่ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีชั้นประถมศึกษาปี ที่ 6.* วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาราชภัฏมหาสารคาม.

สิรวิชญ์ บำรุงพงษ์. (2563). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยโครงงาน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงาน อาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง อาหารพื้นบ้านจังหวัดระยอง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารการศึกษาและพัฒนา.*

ปัจจัยทางการบริหารที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการระบบคุณภาพของโรงเรียนมาตรฐานสากลในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10

THE ADMINISTRATIVE FACTORS AFFECTING QUALITY SYSTEM MANAGEMENT OF WORLD CLASS STANDARD SCHOOLS IN THE OFFICE OF EDUCATION AREA 10

จรรยา ศรีสวัสดิ์

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชธานี

E-mail: ibearry8@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ระดับปัจจัยทางการบริหารของโรงเรียนมาตรฐานสากล 2) ระดับการบริหารจัดการระบบคุณภาพของโรงเรียนมาตรฐานสากล 3) ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางการบริหารกับการบริหารจัดการระบบคุณภาพและ 4) สมการพยากรณ์การบริหารที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการ ภาค 10 กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 331 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีค่า IOC ตั้งแต่ .67-1.00 ความเชื่อมั่นเท่ากับ .875 วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน และวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณโดยวิธีวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ปัจจัยทางการบริหารของโรงเรียนมาตรฐานสากลในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก

2. การบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก

3. ปัจจัยทางการบริหารกับการบริหารจัดการระบบคุณภาพของโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01

4. สมการพยากรณ์การบริหารที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากลในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 คือ $\hat{Z} = .414 (X2) + .165 (X4) + .170 (X3) - .109 (X5)$ มีตัวแปรพยากรณ์ที่ดีที่สุด 4 ตัวแปร คือ ภาวะผู้นำ แรงจูงใจ บรรยากาศในโรงเรียน และการติดต่อสื่อสาร ส่งผลต่อการบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากล

คำสำคัญ : ปัจจัยทางการบริหาร การบริหารจัดการระบบคุณภาพ โรงเรียนมาตรฐานสากล

ABSTRACT

The purposes of this research were to: 1) study the administrative factors, 2) to study the quality system management of World Class Standard Schools, 3) study the relationship between the administrative factors and the quality system management of World Class Standard Schools, and 4) create the forecast equation by administrative factors for the quality system management of World Class Standard Schools in the Office of the Education Area 10. The sample consisted of 331. The research instrument was a 5 level - rating scale questionnaire with IOC values ranging from .67-1.00. The reliability were .875.

The results were as follows:

1. The administrative factors in the Office of the Education Area 10 as a whole and each aspect were at a high level.

2. The quality system management of World Class Standard Schools in the Office of the Education Area 10 as a whole and each aspect were at a high level.

3. The relationship between the administrative factors and the quality system management of World Class Standard Schools in the Office of the Education Area 10 were related a significant correlation at the 0.01 level.

4. The forecast equation for the administrative and the quality system management of World Class Standard Schools in the Office of the Education Area 10 were $\hat{Z} = .414 (X2) + .165 (X4) + .170 (X3) - .109 (X5)$ as the best 4 factors were Leadership, Motivations, Schools atmosphere and Communication. They affected the quality system management of World Class Standard Schools.

Keywords: Administrative Factors, Quality System Management, International Standard School

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ยุคแห่งโลกาภิวัตน์ที่มีความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการสื่อสาร ส่งผลให้สังคมโลกมีสภาพที่เปลี่ยนแปลงด้านข้อมูลข่าวสารอย่างรวดเร็ว มนุษย์มีการติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกัน เนื่องจากก้าวเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจและสังคมฐานความรู้ (Knowledge-based Economy/Society) ทำให้แต่ละประเทศต้องร่วมมือในการปฏิบัติภารกิจและแก้ปัญหาต่างๆร่วมกัน (สำนักงานเลขาสภาการศึกษา, 2552: หน้า 18-19) การศึกษาจึงเป็นรากฐานที่สำคัญต่อการดำรงชีวิต เพราะมนุษย์จำเป็นต้องได้รับการศึกษาเรียนรู้เพื่อปรับตัวให้ทันกับเหตุการณ์ต่างๆ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2557ก: หน้า 1) การยกระดับคุณภาพการศึกษาของประเทศให้ทัดเทียมกับอารยประเทศ และสามารถแข่งขันได้ในระดับนานาชาติ นับได้ว่าเป็นเรื่องสำคัญที่นักการศึกษา นักวิชาการ นักบริหารการศึกษา ทุกภาคส่วนต้องตระหนักให้ความสำคัญการพัฒนาคุณภาพการศึกษาไทยทุกด้าน โดยเริ่มดำเนินการกับโรงเรียนนำร่องจำนวน 500 โรงเรียนทั้งระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ในปีการศึกษา 2553 ด้วยการให้โรงเรียนในโครงการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาและจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนบรรลุคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และเพิ่มเติมสาระการเรียนรู้ความเป็นสากล ได้แก่ ทฤษฎีความรู้ ความเรียงขั้นสูง โลกศึกษา และจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: หน้า 8)

จากการจัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติ การขับเคลื่อนการศึกษาเป็นการดำเนินงานระหว่างสถานศึกษาร่วมกับสำนักงานการศึกษาต่างๆ มีเป้าหมายและทิศทางที่ไม่ชัดเจน ผู้ปฏิบัติไม่มีความเข้าใจในเป้าหมายและทิศทางรวมถึงวัตถุประสงค์ หรืออาจจะมีความเข้าใจตรงกันเฉพาะเป้าหมายแต่ทิศทางไม่ตรงกับความเป็นมาตรฐานของสากลจึงทำให้การจัดการศึกษาของประเทศไทยไม่บรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้และไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านการจัดการศึกษาเปลี่ยนแปลง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553ก: หน้า2) ผู้บริหารสถานศึกษาควรทำความเข้าใจและประสานงานภายในองค์เพื่อช่วยให้องค์กรประเมินตนเองภายใต้สภาวะแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง มุ่งเน้นผลการดำเนินการตาม กลยุทธ์ขององค์กร ด้วยเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาปัจจัยทางการบริหารที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการระบบคุณภาพของโรงเรียนมาตรฐานสากล สำนักงานศึกษาธิการภาค 10 ตามองค์ประกอบการบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากลที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดไว้

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับปัจจัยทางการบริหารของโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10
2. เพื่อศึกษาระดับการบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากลในสำนักงานศึกษาธิการภาค
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางการบริหารกับการบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10
4. เพื่อสร้างสมการพยากรณ์ปัจจัยการบริหารที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ความเป็นมาของโรงเรียนมาตรฐานสากล

โรงเรียนมาตรฐานสากล (World Class Standard Schools) คือ โรงเรียนที่เกิดขึ้นจากนโยบายของรัฐบาลที่ต้องการยกระดับโรงเรียนชั้นนำ จำนวน 500 แห่งประเทศที่มีความพร้อมอยู่แล้วให้เป็นโรงเรียนดีมีมาตรฐานสากลเทียบเท่าสากล นอกจากนั้นโรงเรียนมาตรฐานสากล (World Class Standard Schools) เป็นโรงเรียนในโครงการที่จัดหลักสูตรการเรียนการสอนเทียบเคียงมาตรฐานสากลโดยมีความมุ่งหวังไว้ว่านักเรียนมีศักยภาพเป็นพลเมืองโลก โดยมีโรงเรียนในโครงการทั่วประเทศรวม 500 โรงเรียนด้วยการคัดเลือก โรงเรียนที่มีศักยภาพในการต่อยอดให้บรรลุวัตถุประสงค์โครงการ ใช้ระยะเวลาดำเนินการโครงการตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553-2555 มีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพทัดเทียมแข่งขันกับนานาประเทศโดยการพัฒนาหลักสูตรและรูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นความแตกต่างตามศักยภาพของผู้เรียนผู้บริหาร ครู ศึกษานิเทศก์และบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาด้วยวิธีการที่เหมาะสม โรงเรียนบริหารจัดการด้วยระบบคุณภาพที่ได้รับการรับรองจากองค์การ มาตรฐานสากลระดับโลกและมีการสร้างภาคีเครือข่ายการจัดการเรียนรู้และร่วมพัฒนากับสถานศึกษาระดับท้องถิ่น ระดับประเทศ และระหว่างประเทศรวมทั้งเครือข่าย สนับสนุนจากสถาบันอุดมศึกษาและองค์กรอื่นๆ ทั้งนี้การดำเนินงานพัฒนา โรงเรียนมาตรฐานสากลมีกำหนดเวลา 3 ปีระหว่างปี พ.ศ. 2553-2555 มีโรงเรียนที่กำหนดให้เข้าร่วมโครงการทั้งสิ้น 500 โรงเรียนโรงเรียนมาตรฐานสากลมุ่งจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีลักษณะที่พึงประสงค์เทียบเคียงมาตรฐานสากล ผู้เรียนมีศักยภาพเป็นพลโลก โดยดำเนินการยกระดับ

คุณภาพการจัดการเรียนการสอนและการบริหารจัดการด้วยระบบคุณภาพ เพื่อเป็นการต่อยอดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่เป็นมาตรฐานชาติ

2. การบริหารจัดการระบบคุณภาพของโรงเรียนมาตรฐานสากล

คุณลักษณะสำคัญประการหนึ่งที่จะแสดงว่าโรงเรียนได้พัฒนาสู่มาตรฐานสากล คือ การบริหารจัดการโรงเรียนด้วยระบบคุณภาพซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นระบบที่จะพัฒนาองค์กรให้มีผลดำเนินการที่เป็นเลิศโดยอิงแนวทางการดำเนินงานตามเกณฑ์รางวัลคุณภาพแห่งชาติ (Thailand Quality Award-TQA) มาพัฒนาขีดความสามารถด้านการบริหารจัดการองค์กรเพื่อให้มีวิธีปฏิบัติและผลการดำเนินการในระดับมาตรฐานโลกเนื่องจากมีพื้นฐานทางด้านเทคนิคและกระบวนการตัดสินรางวัลเช่นเดียวกับรางวัลคุณภาพแห่งชาติของสหรัฐอเมริกา (The Malcolm Baldrige National Quality Award-MBNQA) ซึ่งเป็นต้นแบบรางวัลคุณภาพแห่งชาติที่ประเทศต่างๆ หลายประเทศทั่วโลกนำไปประยุกต์เช่น ประเทศญี่ปุ่น ออสเตรเลีย สิงคโปร์ มาเลเซีย และฟิลิปปินส์ ฯลฯในด้านการศึกษาได้มีการนำแนวทางดังกล่าวประยุกต์ใช้ในองค์กร สถาบันและสถานศึกษาต่างๆอย่างแพร่หลายโดยได้กำหนดกรอบเกณฑ์ด้านการจัดการศึกษาเพื่อผลงานที่เป็นเลิศ (Baldrige Education Criteria for Performance Excellence) ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2541 เพื่อช่วยให้มีการทำความเข้าใจและปรับใช้ในวงการศึกษาเพื่อการปรับปรุงคุณภาพของโรงเรียนโดยยึดหลักการดำเนินงานเชิงระบบเพื่อช่วยให้องค์กรโรงเรียนสร้างการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นระบบทั้งนี้เพื่อผลการดำเนินงานที่เป็นเลิศ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2557: หน้า 1)

3. ปัจจัยทางการบริหาร

ในการบริหารสถานศึกษา ผู้บริหารควรมีหลักและกระบวนการบริหาร การบริหารการศึกษา หลักการแนวคิดในการบริหารภาพรวมของการบริหารทั้งนี้เพื่อให้การจัดการบริหารสถานศึกษามีความเหมาะสมผู้เขียนจะได้กล่าวถึงประเด็นดังกล่าวเพื่อให้เกิดความเข้าใจและมุมมองในการบริหารสถานศึกษายิ่งขึ้นต่อไปจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารการศึกษา มีนักการศึกษาและนักวิจัยหลายท่านได้กล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยการบริหาร ดังนี้ ฮอย และ มิสเกล (Hoy & Miskel, 2001 อ้างถึงใน นัยนา กวนวงค์, 2558: หน้า 40) ได้มองโรงเรียนในฐานะองค์การแห่งการเรียนรู้จะต้องมีระบบเป็นของตัวเอง โดยให้ทัศนะว่าโรงเรียนเป็นระบบทางสังคม (The School as a Social System) ซึ่งเป็นระบบเปิด โดยระบบของโรงเรียนประกอบไปด้วย ปัจจัยนำเข้า (Inputs) กระบวนการเปลี่ยนแปลง (Transformation Process) และปัจจัยป้อนออก (Outputs) โดยมีข้อมูลย้อนกลับจากภายนอกเป็นตัวคอยติดตามกำกับพฤติกรรมองค์การ (โรงเรียน) ปัจจัยนำเข้าก็จะประกอบไปด้วย สิ่งแวดล้อมที่อยู่ภายในโรงเรียน มนุษย์และทรัพยากรต่างๆ พันธกิจและนโยบายของคณะกรรมการ วัสดุอุปกรณ์และวิธีการสอน ตลอดจนเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ สิ่งเหล่านี้จะนำไปสู่กระบวนการเปลี่ยนแปลงในโรงเรียน

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

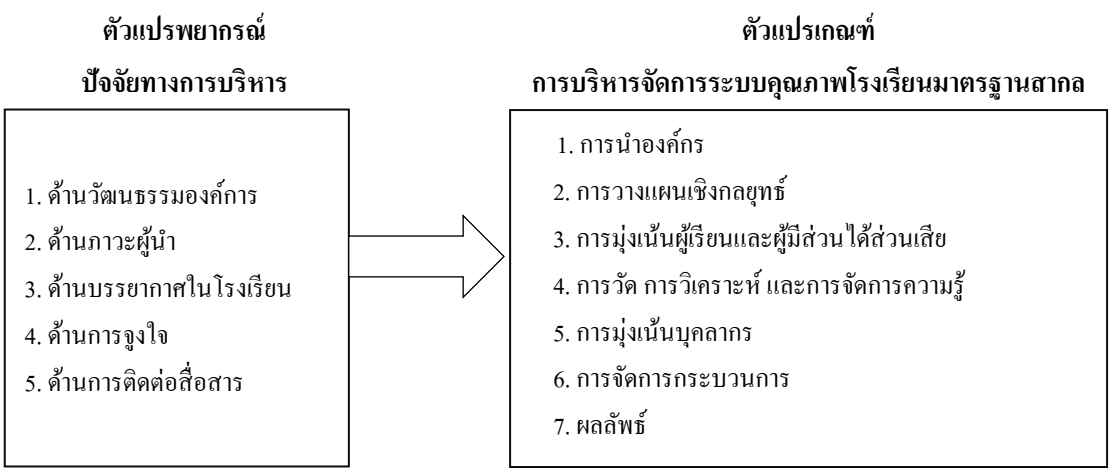
จักรพันธ์ รัตนเพชร (2558) ได้ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยทางการบริหารที่ส่งผลต่อการเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20 จังหวัดอุดรธานี ผลการวิจัยพบว่าปัจจัยทางการบริหารที่เป็นตัวแปรพยากรณ์ที่ส่งผลต่อการเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ของโรงเรียนที่ดี ได้แก่ ปัจจัยด้านการสร้างบรรยากาศและวัฒนธรรมของโรงเรียน ปัจจัยด้านโครงสร้างของโรงเรียน และปัจจัยด้านภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง

นัยนา กวนวงค์ (2558) ได้ศึกษาวิจัยปัจจัยทางการบริหารที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการสอนของครูในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จังหวัดขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้าน

วัฒนธรรมองค์การ ปัจจัยด้านภาวะผู้นำ และปัจจัยด้านการติดต่อสื่อสาร เป็นตัวแปรพยากรณ์ที่ดีและส่งผลต่อประสิทธิภาพการสอนของครูในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จังหวัดขอนแก่น

ณัฐพงศ์ พลศรี (2556) ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยทางการบริหารที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของโรงเรียน ในสังกัดเทศบาล จังหวัดอุดรธานี ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิผลของโรงเรียนสังกัดเทศบาล จังหวัดอุดรธานี พบว่า ปัจจัยวัฒนธรรมโรงเรียน ปัจจัยเทคโนโลยี ปัจจัยบรรยากาศในโรงเรียนและปัจจัยงบประมาณ เป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของโรงเรียน ในสังกัดเทศบาล จังหวัดอุดรธานีที่ดีที่สุด

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยทางการบริหารมีความสัมพันธ์กับการบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการ ภาค 10

2. ปัจจัยทางการบริหาร อย่างน้อย 1 ปัจจัย สามารถพยากรณ์การบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการ ภาค 10

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

ใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ได้แก่ วิเคราะห์โดยใช้วิธีการสมการถดถอย (Enter Multiple Regression Analysis) และวิเคราะห์โดยใช้วิธีการถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise Multiple Regression Analysis) เพื่อดูว่าตัวพยากรณ์ใดที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากล อย่างมีนัยสำคัญแล้วนำตัวแปรนั้นไปสร้างสมการพยากรณ์

การวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ หลายตัวกับตัวแปรตาม 1 ตัว เพื่อศึกษาว่ามีตัวแปรอิสระตัวใดบ้างที่ร่วมกันทำนายหรือพยากรณ์ หรืออธิบายการผันแปรของตัวแปรตามได้ โดยเขียนความสัมพันธ์ในรูปแบบของสมการได้ดังนี้ สมการในรูปของ $\mathbf{Y} = \beta_0 + \beta_1 X1 + \beta_2 X2 + \ldots + \beta_k X_k + \varepsilon$ สมการในรูปของตัวอย่าง $y = b_0 + b_1 x1 + b_2 x2 + \ldots + b_k x_k + e$ สมการทำนายผล (สมการพยากรณ์) $\hat{y} = b_0 + b_1 x1 + b_2 x2 + \ldots + b_k x_k$

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

1. ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้บริหารและครูในโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 17 โรงเรียน ผู้บริหารจำนวน 67 คน และครู 2,280 คน รวมทั้งหมด 2,347 คน ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 ปีการศึกษา 2564

2. กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้บริหารและครูในโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 17 โรงเรียน กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางเครซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970 อ้างถึงใน บุญชม ศรีสะอาด 2553 : หน้า43) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 331 ผู้บริหารจำนวน 10 คน และครู 321 คน ได้มาโดยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ตามสัดส่วนจำนวนประชากรของแต่ละจังหวัด

4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น 1 ชุด แบ่งเป็น 3 ตอน มีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ ตำแหน่ง ประสบการณ์ปฏิบัติงาน และวุฒิการศึกษา ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

ตอนที่ 2 ปัจจัยทางการบริหารโรงเรียนมาตรฐานสากล ตามตัวแปร 5 ด้านคือ ด้านวัฒนธรรมองค์การ ด้านภาวะผู้นำ ด้านบรรยากาศในโรงเรียน ด้านการจูงใจ และด้านการติดต่อสื่อสาร รวม 32 ข้อ ลักษณะของแบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556: 102)

ตอนที่ 3 การบริหารจัดการระบบคุณภาพของโรงเรียนมาตรฐานสากลในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 โดยถามความคิดเห็นด้านองค์ประกอบของระบบบริหารจัดการระบบคุณภาพ 7 ด้านดังนี้ การนำองค์กร (Leadership) การวางแผนเชิงกลยุทธ์ (Strategic Planning) การมุ่งเน้นผู้เรียนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Student and Stakeholder Focus) การวัดการวิเคราะห์ และการจัดการความรู้ (Measurement, Analysis and Knowledge Management) การมุ่งเน้นบุคลากร (Faculty and Staff Focus) การจัดการกระบวนการ(Process Management) และผลลัพธ์ (Performance Results) รวม 47 ข้อ เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556: 102)

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชราชธานีถึงผู้อำนวยการโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 เพื่อขอความอนุเคราะห์โรงเรียนในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้บริหารและครู

2. ส่งแบบสอบถามพร้อมหนังสือขอความร่วมมือไปยังผู้บริหารและครูในโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยส่งทางไปรษณีย์เพื่อ ขอความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถาม

3. การส่งและติดตามแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง

4. เก็บรวมรวมและตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามเพื่อนำวิเคราะห์และ แปลผลข้อมูล แบบสอบมีความสมบูรณ์ทั้ง 331 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้วิเคราะห์หาค่าสถิติ ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลในแบบสอบถาม ตอนที่ 1 สถานภาพผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการหาค่าความถี่ (Frequency) และ ร้อยละ (Percentage)

2. วิเคราะห์ข้อมูลในแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ปัจจัยทางการบริหาร กับตอนที่ 3 การบริหารจัดการระบบคุณภาพของโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 ตามการรับรู้ของผู้บริหารและครู โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และนำมาแปลความหมายของค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556: หน้า121)

3. การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางการบริหารกับการบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากล ใช้การวิเคราะห์หาสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation) แล้วนำสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่คำนวณได้มาแปลผลในรูปของความสัมพันธ์โดยเทียบเกณฑ์ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2550: หน้า 125)

1) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็น 0 หมายถึง ตัวแปรทั้งสองไม่มีความสัมพันธ์กัน

2) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ อยู่ระหว่าง -1 และ +1 หมายถึงตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันโดยที่ทิศทางของความสัมพันธ์พิจารณาจากเครื่องหมายของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่คำนวนได้ คือ ถ้าเป็นไปในทางบวก แสดงว่าตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันถ้าเป็นลบแสดงว่าตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันในทางตรงกันข้ามกัน

4. วิเคราะห์สมการณ์พยากรณ์ปัจจัยทางการบริหาร โดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ได้แก่ วิเคราะห์โดยใช้วิธีการสมการถดถอย (Enter Multiple Regression Analysis) และวิเคราะห์โดยใช้วิธีการถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise Multiple Regression Analysis) เพื่อดูว่าตัวพยากรณ์ใดที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากล อย่างมีนัยสำคัญแล้วนำตัวแปรนั้นไปสร้างสมการพยากรณ์

5. ผลการวิจัย

1. ปัจจัยทางการบริหาร ของโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ด้านการติดต่อสื่อสาร รองลงมาด้านบรรยากาศในโรงเรียน และด้านการจูงใจ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือด้านวัฒนธรรมองค์การ

2. การบริหารจัดการระบบคุณภาพของโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการ ภาค 10 พบว่า การบริหารจัดการระบบคุณภาพ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ด้านการวัด การวิเคราะห์และการจัดการความรู้ รองลงมาคือ ด้านการมุ่งเน้นบุคลากร และด้านการมุ่งเน้นผู้เรียนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และที่ข้อมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ด้านการวางแผนเชิงกลยุทธ์ พิจารณาเป็นรายด้านได้ดังนี้

3. ปัจจัยทางการบริหารมีความสัมพันธ์กับการบริหารจัดการระบบคุณภาพของโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำงานศึกษาธิการภาค 10 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ตัวแปรที่ถูกเลือกเข้าสู่สมการมี 4 ตัวเรียงลำดับเข้าสู่สมการได้ ดังนี้ ด้านภาวะผู้นำ ด้านการจูงใจ ด้านบรรยากาศในโรงเรียน และด้านการติดต่อสื่อสาร เป็นตัวแปรพยากรณ์ที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการระบบคุณภาพของโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ

$\hat{Y}$ = 2.976 + 0.244 (ด้านภาวะผู้นำ) + 0.090 (ด้านการจูงใจ) + 0.093 (ด้านบรรยากาศในโรงเรียน) - 0.111 (ด้านการติดต่อสื่อสาร)

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน

$\hat{Z}$ = 0.414 (ด้านภาวะผู้นำ) + 0.165 (ด้านการจูงใจ) + 0.170 (ด้านบรรยากาศในโรงเรียน) - 0.109 (ด้านการติดต่อสื่อสาร)

6. อภิปรายผล

1. ปัจจัยทางการบริหาร ของโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ด้านการติดต่อสื่อสาร ทั้งนี้อาจเป็นเพราะโรงเรียนมาตรฐานสากลส่วนใหญ่เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ถึงขนาดใหญ่พิเศษ จึงได้การสนับสนุนด้านทรัพยากรและเทคโนโลยีที่ทันสมัย ตลอดจนการจัดให้มีการพัฒนาองค์ความรู้ให้แก่ผู้บริหารและครูจากกระทรวงศึกษาธิการอยู่เสมอ เป็นสาเหตุให้โรงเรียนมาตรฐานสากลมีระดับปัจจัยทางการบริหารอยู่ในระดับมากทุกปัจจัย

2. การบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 ตามความคิดเห็นของผู้บริหารและครูผู้สอนในโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 ข้อที่มีค่าเฉลี่ยนสูงที่สุดคือ ด้านการวัดการวิเคราะห์และการจัดการความรู้ รองลงมา คือ ด้านการมุ่งเน้นบุคลากร ด้านการมุ่งเน้นผู้เรียนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ด้านการนำองค์กร ด้านผลลัพธ์ ด้านการจัดการกระบวนการ และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ด้านการวางแผนเชิงกลยุทธ์

3. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางการบริหารที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 โดยรวมมีความสัมพันธ์ อยู่ในระดับสูง เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ปัจจัยทางการบริหารมีความสัมพันธ์กับการบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 มีความสัมพันธ์กัน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 มีองค์ประกอบต่างๆ ในการจัด การบริหารในโรงเรียนให้สามารถอยู่ได้อย่างมีเสถียรภาพ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง

4. ปัจจัยทางการบริหาร 4 ปัจจัย ได้แก่ ภาวะผู้นำ การจูงใจ บรรยากาศในโรงเรียนและการติดต่อสื่อสาร สามารถพยากรณ์การบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 สามารถพยากรณ์ได้ 4 ปัจจัย เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

7.1.1ปัจจัยทางการบริหาร คือด้านวัฒนธรรมองค์การ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ผู้บริหารควรให้ความสำคัญในแต่ละด้านดังนี้ 1) ด้านวัฒนธรรมองค์กร ผู้บริหารและครูผู้สอนควรส่งเสริมให้โรงเรียนมีเอกภาพดำเนินงานในทิศทางเดียวกันมากที่สุด 2) ด้านภาวะผู้นำ ผู้บริหารมีการนิเทศ ติดตามและประเมินผลการปฏิบัติงานของครูอย่างสม่ำเสมอ 3) ด้านบรรยากาศในโรงเรียน ผู้บริหารควรสร้างขวัญกำลังใจในการทำงานแก่ครูทุกคนในโรงเรียน 4) ด้านการจูงใจ ผู้บริหารเปิดโอกาสให้ครูแสดงความคิดเห็นและรับฟังข้อเสนอแนะต่างๆ และ 5) ด้านการติดต่อสื่อสาร ผู้บริหารควรสั่งการโดยวิธีที่หลากหลายทั้งทางตรงและทางอ้อม

7.1.2 การบริหารจัดการระบบคุณภาพของโรงเรียนมาตรฐานสากล ในสำนักงานศึกษาธิการ ภาค 10 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ผู้บริหารควรให้ความสำคัญในแต่ละด้านดังนี้ 1) ด้านการวางแผนเชิงกลยุทธ์ โรงเรียนได้ทำการวิเคราะห์ SWOT (จุดอ่อน, จุดแข็งของโรงเรียน) ให้ครอบคลุมสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน 2) ด้านการนำองค์กร ผู้บริหารมีการสื่อสารและสร้างความผูกพันให้ครูปฏิบัติงานให้ประสบความสำเร็จ 3) ด้านการจัดการกระบวนการ การจัดเครือข่ายพัฒนากับโรงเรียน สถาบันอุดมศึกษาทั้งในและต่างประเทศ 4) ด้านผลลัพธ์ ผลของประสิทธิภาพและประสิทธิผลด้านการพัฒนาครูสู่คุณภาพ 5) ด้านการมุ่งเน้นผู้เรียนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โรงเรียนจัดการเรียนการสอนและส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีคุณลักษณะตามที่กำหนด 6) ด้านการมุ่งเน้นบุคลากร สภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของโรงเรียนเอื้อต่อการปฏิบัติงานของบุคลากร และ 7) ด้านการวัดการวิเคราะห์ และการจัดการความรู้ คือ โรงเรียนมีการใช้ข้อมูลและสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจในระดับโรงเรียนและสร้างนวัตกรรม

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

7.2.1 ควรศึกษาประสิทธิผลของการบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนมาตรฐานสากลในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10

7.2.2 ควรศึกษาการบริหารที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการระบบคุณภาพโรงเรียนในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10

7.2.3 ควรศึกษาปัจจัยทางการบริหารที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการระบบคุณภาพของโรงเรียนมาตรฐานสากลในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 โดยวิธีการหารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ

8. กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ได้รับความกรุณาและช่วยเหลือเป็นอย่างดีจาก ดร.อมรทิพย์ เจริญผล อาจารย์ที่ปรึกษาและกรุณาให้ความคิด หลักการ คำแนะนำ พร้อมทั้งเสนอแนวทางและการตรวจสอบการแก้ไขข้อบกพร่องด้วยความเอาใจใส่ตลอดมา กระทั่งสารนิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ขอกราบพระคุณเป็นอย่างสูง ไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบสารนิพนธ์ ที่กรุณา ตลอดจนคณาจารย์บัณฑิตวิทยาลัย เจ้าหน้าที่มหาวิทยาลัยราชธานี ทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำเพิ่มเติมในการวิจัย และอำนวยความสะดวกในเรื่องต่างๆ เพื่อให้วิจัยเสร็จสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณ ดร.วิทยา ประวะโข ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี นายสุวิทูรย์ ภักดีสมัย ผู้อำนวยการโรงเรียนกุมภวาปี นายกิตติรงค์ บุญคง ศึกษานิเทศก์ ปฏิบัติหน้าที่ ผู้อำนวยการกลุ่มส่งเสริมการศึกษาทางไกลเทคโนโลยี และ สารสนเทศ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาหนองคายที่กรุณาตรวจสอบความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม และพิจารณาแก้ไขข้อบกพร่องในแบบสอบถามให้ข้อเสนอแนะเป็นกัลยาณมิตรที่ดีต่อผู้วิจัยและให้ปรึกษาตลอดจนเป็นกำลังใจในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้บริหารสถานศึกษา คณะครู และบุคลากรทางการศึกษาโรงเรียนมาตรฐานสากลในสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 ที่ให้ความอนุเคราะห์และให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามด้วยดี ขอขอบพระคุณบิดา มารดา เพื่อนสาขาวิชาการบริหารการศึกษาทุกๆ ท่านที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาที่ดี

คุณค่าและประโยชน์อันเกิดจากการวิจัยนี้ ขอมอบเพื่อพัฒนนาการศึกษาและบูชาพระคุณบิดามารดา บูรพาจารย์ที่ถ่ายทอดความรู้ ประสิทธิ์ประสาทวิชาด้วยความเมตตาให้กับผู้วิจัยด้วยดีเสมอมาจึงกรอบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้เป็นอย่างสูง

9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545.* กรุงเทพฯ: คุรุสภา.

_____. (2550). *แนวทางการปฏิรูปการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ.* กรุงเทพฯ: พี. เอส. บี โปรดักส์.

_____. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551.* กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

_____. (2553ง). *คู่มือแนวทางการดำเนินงานของโรงเรียนมาตรฐานสากล. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.* กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

จักรพันธ์ รัตนเพชร. (2558). *ปัจจัยทางการบริหารที่ส่งผลต่อการเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 20 จังหวัดอุดรธานี.* วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

ณัฐพงศ์ พลศรี. (2556). *ปัจจัยทางการบริหารที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของโรงเรียนในสังกัดเทศบาลจังหวัดอุดรธานี.* วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

ดิเรก วรรณเศียร, ประสิทธิ์ เขียวศรี และนพรุจ ศักดิ์ศิริ. (2554). *การวิจัยและพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาโรงเรียนมาตรฐานสากล.* กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

นัยนา กวนวงค์. (2558). *ปัจจัยทางการบริหารที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการสอนของครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จังหวัดขอนแก่น.* วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *การวิจัยเบื้องต้น.* พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2550). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์.* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, หน้า 125.

วิโรจน์ สารรัตนะ และ อัญชลี สารรัตนะ. (2545). *ปัจจัยทางการบริหารกับความเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้: ข้อเสนอผลงานการวิจัยเพื่อพัฒนาและการวิพากย์.* กรุงเทพฯ: ทิพยวิสุทธิ์.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). *เกณฑ์รางวัลคุณภาพแห่งชาติ ประจำปี 2552.* กรุงเทพฯ: เหรียญทอง เบส อ๊อฟ เดอะ เนชั่น.

_____. (2555). *แนวทางการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนมาตรฐานสากล ฉบับปรับปรุง.* กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

_____ . (2557). *เกณฑ์รางวัลคุณภาพแห่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBECQA) ของโครงการโรงเรียนมาตรฐานสากล ปี 2557-2558.* กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2552). *การปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ. 2552-2561).* สืบค้นเมื่อ 6 มิถุนายน 2559, จาก http://www.onec.go.th/onec_main.

Hoy, W. K., & Miskel, C. G. (2001). *Educational Administration: Theory, Resource and Practice.* 6th ed. New York: McGraw-Hill.

Kaiser, S. M. (2000). *Mapping The Learning Organization: Exploring a Model of Organizational Learning.* Ph.D., Dissertation, Louisiana State University, U.S.A.

Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement, 30*(3), 607-610.

Kruger, V. (2001). Main School of TQM: The Big Five. *The TQM Magazine, 13*(3), 146-155.

Likert, R. (1961). *The Human Organization: Its Management and Value.* Tokyo: McGraw–Hill.

การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

THE DEVELOPMENT OF IMAGINARY STORY WRITING ABILITY OF PRATHOMSUKSA 6 STUDENTS USING MULTIMEDIA AND GRAPHIC ORGANIZER

นางสาวนันท์ธิรา ขึ้นทันตา

นักศึกษาปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์ สาขาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร

E-mail: nan_ti_ra@hotmail.com

ผศ.ดร.ชลธิชา หอมฟุ้ง

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

E-mail: cholticha207@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 กลุ่มโรงเรียนตักศิลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลพบุรีเขต 1 มีนักเรียนรวมทั้งหมดจำนวน 76 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน จังหวัดลพบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 16 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนเรื่องตามจินตนาการ โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) สถิติทดสอบทีแบบไม่มีอิสระต่อกัน (t – test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

คำสำคัญ: การเขียนเรื่องตามจินตนาการ สื่อประสม ผังกราฟิก นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน

ABSTRACT

The purposes of this research were: 1) to compare abilities in imaginary story writing before and after using multimedia and graphic organizer. 2) to study the students' opinions towards using multimedia and graphic organizer. The population of this research consisted of Prathomsuksa 6 students in Takkasila Group, Office of Primary Education Service Lopburi Area 1 , totaling 76 students. The sample of this research consisted of Prathomsuksa 6 students of Bankraenkatin School Lopburi who studying in the first semester of 2022, totaling 16 students. Simple random sampling was employed for selecting the sample group and the school was a random unit.

The research instruments were lesson plans, imaginary story writing ability tests, and questionnaires about the opinions of students towards using multimedia and graphic organizer. The mean (M), standard deviation (S.D.), t-test dependent, and content analysis were applied for data analysis

The findings were as follows.

1) The imaginary story writing ability of Prathomsuksa 6 students after studying through using multimedia and graphic organizer was significantly higher than before using multimedia and graphic organizer at the level of .05

2) The students' satisfaction with using multimedia and graphic organizer was generally at a high level.

Keywords: Imaginary Story Writing, Multimedia, Graphic Organizer, Prathomsuksa 6 Students Bankraenkatin School

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ทักษะการเขียนนับว่าเป็นทักษะพื้นฐานและมีความสำคัญในการเรียนวิชาภาษาไทยและวิชาอื่นๆ เนื่องจากการเรียนทุกวิชาจำเป็นต้องอาศัยการจดบันทึกข้อมูลความรู้ การสรุปเรื่องราวที่ได้ฟัง ได้ดู หรือเขียนตอบปัญหา เขียนแสดงความคิดเห็นต่างๆ ดังนั้นผู้เรียนจึงต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ เพื่อนำมาสร้างสรรค์งานเขียน

การเขียนตามจินตนาการ หรือการเขียนสร้างสรรค์ เป็นการเขียนที่เกิดจากจินตนาการ อารมณ์ ความคิด ความรู้สึกภายในของผู้เขียนที่ต้องการแสดงออกผ่านตัวอักษร เพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจในอารมณ์ความรู้สึกให้มีความแปลกใหม่ทั้งรูปแบบ เนื้อหาและการใช้ภาษาที่สละสลวย ดังคำกล่าวของ อัจฉรา ชีวพันธ์ (2561:3) ที่กล่าวว่าการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนซึ่งมีลักษณะของการคิดริเริ่ม โดยที่ผู้เขียนจะต้องใช้จินตนาการและประสบการณ์ของตนมาเชื่อมโยงความคิดในการเขียน ซึ่งความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนนั้นจะหมายถึงการถ่ายทอดความรู้สึก นึกคิดออกมาเป็นเรื่องราวในรูปแบบความเรียง ที่มีเนื้อหาน่าสนใจไม่ลอกเลียนแบบผู้อื่นโดยผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ความรู้ จินตนาการมาเขียนเป็นเรื่องราว จากภาพ คลิปวีดิโอ แบบจำลอง เพลง ที่กำหนดให้

เนื่องจากทักษะการเขียนมีความสำคัญต่อการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญและประโยชน์ของการเขียน จึงได้กำหนดเรื่องการเขียนไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ เขียนย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 2) ส่วนการเขียนเรื่องตามจินตนาการเมื่อพิจารณาจากสาระการเรียนรู้แกนกลางในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายก็จะปรากฏอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สาระที่ 2 มาตรฐาน ท 2.1 ตัวชี้วัดที่ 8 คือเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์

แม้ว่าหลักสูตรจะกำหนดให้ผู้เรียนต้องเรียนการเขียนเรื่องตามจินตนาการ แต่ผลการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนบ้านเกริ่นกฐินยังไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ พบว่าวิธีการแก้ปัญหามีหลายวิธี เช่น ใช้วิธีการสอนหรือ เทคนิคการจัดการเรียนรู้ สื่อ นวัตกรรม และแหล่งเรียนรู้ แต่นวัตกรรมที่น่าสนใจ คือ สื่อประสมและผังกราฟิก การใช้สื่อประสมมาจัดการเรียนการสอนเป็นการนำเอาสื่อหลายรูปแบบทั้งตัวอักษร ภาพ ภาพเคลื่อนไหว ของจริง แบบจำลองและเพลงมาใช้เพื่อช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนนำข้อมูลหรือสารที่ได้รับจากการดู การฟัง มาเป็นแรงกระตุ้นหรือแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเขียนถ่ายทอดสิ่งที่ต้องการสื่อสารออกมาเป็นคำเป็นประโยค แล้วการนำเทคนิคผังกราฟิกมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาทักษะการเขียนและลำดับความคิดให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งผังกราฟิกสามารถใช้วางโครงเรื่องในการเขียนได้ จัดลำดับเหตุการณ์ของเรื่องก่อนลงมือเขียน จะทำให้เนื้อเรื่องไม่วกวน ผลงานที่ออกมามีคุณภาพและประสบผลสำเร็จ เช่นงานวิจัยของ อัจฉรา เจตบุตร (2554: 121) ศึกษาการพัฒนาบทเรียนสื่อประสม เรื่องการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และมยุรี หอมขจร (2560: 100) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟิกในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรารักเพชรบุรีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าผลการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การเขียนเรื่องตามจินตนาการ

การเขียนเรื่องตามจินตนาการ เป็นการเขียนเรื่องตามความรู้สึก นึกคิด โดยการจัดลำดับความคิดเรียบเรียงประโยค แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นตัวอักษร การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการเขียนที่แสดงให้เห็นถึงความคิดและจินตนาการที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอสิ่งใหม่ๆ ให้ผู้อ่านได้รับรู้ และเข้าถึงในอารมณ์ ความรู้สึก การเขียนเรื่องตามจิตนาการมีลักษณะเดียวกันกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ผู้วิจัยได้ศึกษาและขอเสนอความรู้เกี่ยวกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

สุทธิวรรณ อินทะกนก (2559: 25) ได้ให้ความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ หมายถึงการเขียนที่ผู้เขียนถ่ายทอดเนื้อหาสาระ ความคิด จินตนาการ อารมณ์ ตลอดจนประสบการณ์ ผ่านงานเขียนที่มีความแปลกใหม่ทั้งทางด้านรูปแบบและเนื้อหาโดยอาศัยศิลปะทางภาษา การใช้สำนวนโวหาร ตลอดจนเทคนิควิธีการนำเสนอในรูปแบบต่างๆ ที่ไม่ลอกเลียนแบบผู้ใด สร้างงานเขียนที่มีคุณค่า ให้ความเพลิดเพลินจรรโลงใจ ตลอดจนให้สารประโยชน์แก่ผู้อ่าน

ลักษณะของการเขียนเรื่องตามจินตนาการจะต้องมีความแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์สามารถบ่งบอกความเป็นตัวตนของผู้เขียนได้โดยการใช้ถ้อยคำที่สามารถกระตุ้นดึงดูดใจ ชวนฟัง ชวนอ่าน ทำให้ผู้รับเกิดความคิด เกิดอารมณ์ เกิดจินตนาการตามความประสงค์ของผู้ส่งสาร ดังที่ สุทธิวรรณ อินทะกนก (2559: 37) ได้สรุปลักษณะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ควรมีลักษณะ ดังนี้ 1) มีความแปลกใหม่ ทางด้านรูปแบบ เนื้อหา ภาษา หรือความคิดโดยการสร้างสรรค์นั้น คือ การริเริ่มสร้างสิ่งใหม่ให้เกิดขึ้น โดยผู้เขียนเองจะต้องอาศัยความสามารถทักษะ ตลอดจนแรงจูงใจผลิตงานเขียนออกมา โดยงานเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นต้องเป็นสิ่งแปลกใหม่ของความคิดริเริ่มที่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น หรืออาจเป็นความคิดริเริ่มที่เกิดจากของเดิมที่มีอยู่ แล้วเอามาผสมผสานจนเกิดเป็นของแปลกใหม่ก็ได้ 2) มีเอกลักษณ์ งานเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นสามารถบ่งบอกความเป็นตัวตนของผู้เขียนได้ ซึ่งความเป็นตัวตนดังกล่าวจะกลายเป็นเอกลักษณ์ทางงานเขียนที่ไม่ซ้ำใคร และทำให้งานเขียนเกิดความโดดเด่นจนกลายเป็นสร้างสรรค์ในที่สุด 3) มีคุณค่าต่อสังคม งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ไม่ใช่เพียงงานเขียนที่ถ่ายทอดสารที่แปลกใหม่ไปยังผู้อ่านเท่านั้น แต่งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ยังต้องทำหน้าที่ต่างๆให้แก่ผู้อ่านอีกด้วย เป็นต้นว่า การประเทืองปัญญาผู้อ่าน การให้อรรถรสทางอารมณ์การขัดเกลาจิตใจผู้อ่าน ตลอดจนการจรรโลงสังคม 4) ไม่ลอกเลียนแบบ ซึ่งผู้เขียนเชิงสร้างสรรค์ควรสร้างผลงานในรูปแบบใหม่เนื้อหาใหม่ กลวิธีใหม่ แนวคิดใหม่เองทั้งหมด หรือใช้วิธีการต่อยอดความคิดเหล่านั้นและสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่เลยก็ได้

การเขียนเรื่องตามจินตนาการมีประโยชน์มากมายหลายประการ ทั้งเป็นการฝึกทักษะการเขียน การคิดจินตนาการ ทำให้ทักษะทางภาษาดีขึ้น เป็นการเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียน และการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และทำให้ครูได้เข้าใจความคิด ความรู้ความเข้าใจจากการเขียนของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับ ลักขณา แสงขาว (2553 : 80) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์มากสำหรับนักเรียน เพราะช่วยให้นักเรียนสามารถแสดงความรู้ ความคิดได้อย่างอิสระ และครูก็ได้เรียนรู้ความคิด ความรู้ความเข้าใจจากการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนอีกด้วย

สื่อประสม

จริยา เหนียนเฉลย 2546: 171 สื่อประสมเป็นการนำเอาสื่อการสอนหลายอย่างมากกว่า 2 ชนิดขึ้นไปมาสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่องในเวลาเดียวกันและมีคุณค่าที่ส่งเสริมซึ่งกันและกัน สื่อการสอนอย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อหาความสนใจ ในขณะที่อีกอย่างหนึ่งใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหาและอีกชนิดอาจใช้เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้ง และช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียนการสอนได้อย่างมากช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีและเหมาะกับผู้เรียนทุกเพศทุกวัย และผู้สอนสามารถเลือกสื่อประสมให้เหมาะกับเนื้อหาวิชาได้อย่างหลากหลาย

ผังกราฟิก

ผังกราฟิก (Graphic) เป็นเทคนิคการพัฒนาทักษะการคิดที่นิยมใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิด เมื่อพูดถึงผังกราฟิกบางคนอาจไม่คุ้นหู แต่ถ้าพูดถึงแผนผังความคิด (Mind Mapping) หลายคนรู้จักดี ความจริงแล้วผังกราฟิกมีหลากหลายลักษณะหรือรูปแบบ ผังความคิดเป็นเพียงรูปแบบหนึ่งในหลายรูปแบบของผังกราฟิกดังกล่าวทั้งผังกราฟิกและแผนผังความคิดจึงสามารถใช้ร่วมกันได้ นันท์นภัส นิยมทรัพย์ (2560: 117) ได้ให้ความหมายของผังกราฟิกไว้ว่า ผังกราฟิก หมายถึง ภาพแสดงความคิดที่ประกอบด้วยข้อมูลที่เชื่อมโยงกันในรูปแบบต่างๆ อย่างเป็นระบบที่มีหัวข้อใหญ่และย่อยไล่เรียงไปตามลำดับอย่างเป็นเหตุเป็นผลทำให้เห็นโครงสร้างของความรู้หรือเนื้อหานั้น หรือกล่าวได้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการแสดงของความคิดที่มองเห็นได้และอธิบายได้อย่างเป็นระบบชัดเจน ด้านประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้กุลิสรา จิตรชญาวณิช (2563: 101) ได้กล่าวถึงประโยชน์

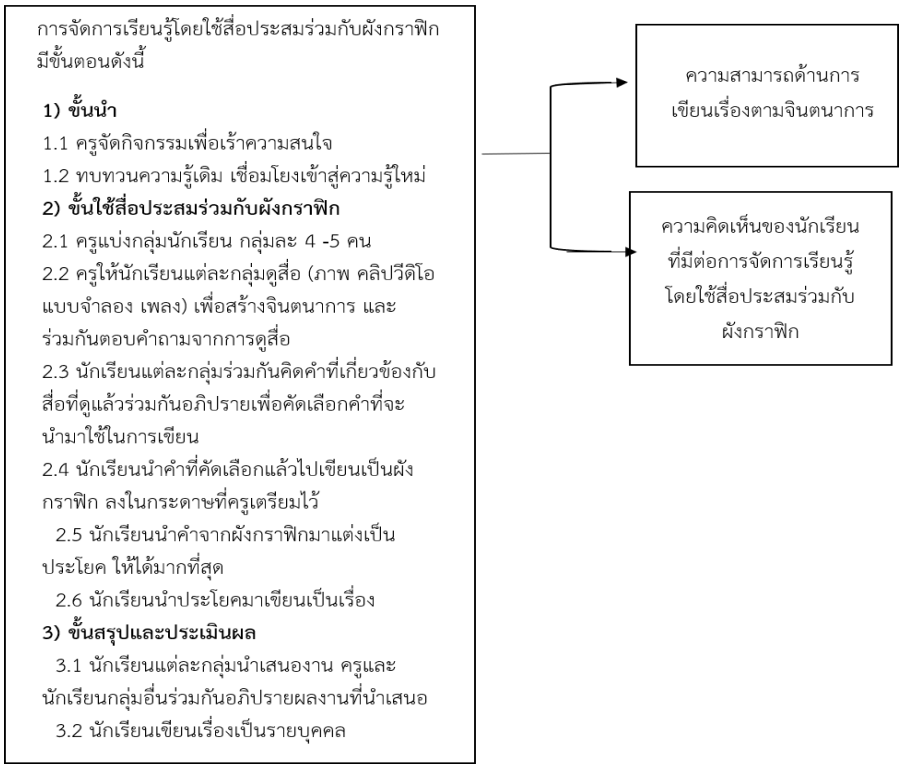
ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ผังกราฟิกไว้ดังนี้ 1) ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดในเนื้อหาสาระที่เรียนอย่างถูกต้อง 2) ผู้เรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับการสร้างแผนผังกราฟิกไปใช้ในการสรุปบทเรียนต่างๆ ได้ 3) ผู้เรียนมีความเข้าใจในบทเรียนและจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศศิธร พงษ์โภคา (2557) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการแก้ปัญหาอนาคตร่วมกับแผนผังความคิดพบว่า 1) ผลการเรียนรู้ เรื่องมนุษย์กับความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) พัฒนาการความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียน มีพัฒนาการของความสามารถในการคิดแก้ปัญหา สูงขึ้นตามลำดับ 3) ความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

เสาวลักษณ์ ทักษิณากุล (2559) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสม พบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสม เรื่องคำภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทย 4 บทเรียน มีค่าเท่ากับ 96.43/91.00 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนโดยใช้สื่อประสมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้สื่อประสมมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนโดยใช้สื่อประสม 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสม เรื่องคำภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทย ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ในการเรียนรู้ นักเรียนมีความเห็นอยู่ในระดับดี

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยก่อนการทดลอง (Pre Experimental Designs) โดยใช้แบบแผนการวิจัย The One – Group – Pretest – Posttest – Design

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 กลุ่มโรงเรียนตักสิลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลพบุรีเขต 1 จังหวัดลพบุรี จำนวน 6 โรงเรียน ดังนี้ 1) โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน 2) โรงเรียนวัดสระกระเบื้อง 3) โรงเรียนวัดธรรมิการาม 4) โรงเรียนท้องคุ้ง(สละราษฎร์บำรุง) 5) โรงเรียนวัดเทพอำไพ 6) โรงเรียนวัดมหาสอน มีนักเรียนทั้งสิ้น 76 คนซึ่งแต่ละโรงเรียนมีลักษณะที่ใกล้เคียงกัน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน จังหวัดลพบุรี จำนวน 16 คนได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีการจับสลาก

4.3 เนื้อหา

สาระที่ 2 การเขียน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ เขียนย่อความและเขียนเรื่องราวในแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ ตามมาตรฐานตัวชี้วัด ท 2.1 ป 6/3 เขียนแผนภาพโครงเรื่องและแผนภาพความคิดเพื่อใช้พัฒนางานเขียน ท 2.1 ป. 6/8 เขียนเรื่องจินตนาการและสร้างสรรค์ ท 2.1 ป 6/9 มีมารยาทในการเขียน โดยใช้สาระการเรียนรู้แกนกลาง เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ โดยมีเนื้อหาในการสอน 4 เรื่อง ได้แก่ การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพ การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากคลิปวีดิโอ การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากแบบจำลอง การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากบทเพลง

4.4 ระยะเวลาการทำวิจัย

ใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น 1 ปี ดังตารางที่ 1 การปฏิบัติงาน

การปฏิบัติงาน	ส.ค. 64	ก.ย 64	ต.ค 64	พ.ย 64	ธ.ค 64	ม.ค 65	ก.พ 65	มี.ค 65	เม.ย 65	พ.ค 65	มิ.ย 65	ก.ค 65
1. สร้างเครื่องมือ	↔	↔	↔	↔								
2. เตรียมเครื่องมือทดลอง							↔	↔				
3. ทดลองเครื่องมือ								↔				
4. เก็บรวบรวมข้อมูล										↔	↔	
5. วิเคราะห์ข้อมูล											↔	
6. สรุปผลข้อมูล											↔	

4.5 เครื่องมือวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 4 แผนแผนละ 2 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผนเสนอผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเมื่อนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คนไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผนมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากัน เท่ากับ 1.00 แสดงว่าองค์ประกอบของแผนมีความเหมาะสมหรือมีความสอดคล้องกันสามารถนำไปใช้ทดลองได้

2. แบบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก เป็นข้อทดสอบแบบอัตนัย จำนวน 2 ฉบับ ฉบับละ 1 ข้อ แบ่งเป็นแบบทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ 1 ฉบับ และทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ 1 ฉบับ นำแบบวัดความสามารถไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้อง แล้วนำข้อทดสอบไปทดสอบคุณภาพเครื่องมือ พบว่าข้อทดสอบมีค่าความยากง่ายมีค่าเท่ากับ 0.60 – 0.64 และค่าอำนาจจำแนกมีค่าเท่ากับ 0.33 – 0.36

3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อนำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 คนแล้วนำผลการพิจารณามาคำนวณได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ซึ่งมีความสอดคล้องและยอมรับได้ตามเกณฑ์

4.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ เพื่อวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ (Pre – test) ซึ่งเป็นข้อสอบแบบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ กำหนดเวลาในการทำข้อสอบ 60 นาที

2. ผู้วิจัยดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เนื้อหาในการสอน จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง

3. ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้เพื่อวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ (Post – test) ซึ่งเป็นข้อสอบแบบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ ซึ่งเป็นข้อสอบแบบคู่ขนานกับข้อสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ กำหนดเวลาในการทำข้อสอบ 60 นาที

4. ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

4.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกโดย การหาค่าเฉลี่ย (*M*) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) และค่าที แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (T- test Dependent) เพื่อเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก ใช้การหาค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

5. ผลการวิจัย

1. ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้โดยก่อนการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.75 และหลังการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 20.68 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t
ก่อนเรียน	16	30	14.75	2.96	-9.64
หลังเรียน	16	30	20.68	4.45	

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าคะแนนเฉลี่ยของผลการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 20.68 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.45 ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดการเรียนรู้ ที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.75 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.96

2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก ในภาพรวมพบว่านักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

ที่	รายการประเมิน	*M*	*SD*	ความหมาย	ลำดับที่
	ด้านกิจกรรมการเรียนรู้				
1	กิจกรรมการเรียนน่าสนใจสามารถปฏิบัติได้	2.62	0.50	เห็นด้วยมาก	4
2	กิจกรรมทุกขั้นตอนมีความต่อเนื่องและความสอดคล้องกันดี	2.75	0.44	เห็นด้วยมาก	2
3	กิจกรรมมีสื่อการสอนที่หลากหลายช่วยสร้างจินตนาการได้ดีขึ้น	2.87	0.34	เห็นด้วยมาก	1
4	กิจกรรมการทำงานกลุ่มเปิดโอกาสให้ร่วมกันคิดและแสดงความคิดเห็นทำให้มีแนวทางในการเขียนเรื่อง	2.68	0.47	เห็นด้วยมาก	3
	เฉลี่ยด้านกิจกรรมเรียนรู้	**2.73**	**0.44**	**เห็นด้วยมาก**	**1**
	ด้านบรรยากาศการเรียนรู้				
5	บรรยากาศในห้องเรียนเป็นกันเองเอื้อต่อการเรียนการสอน	2.81	0.40	เห็นด้วยมาก	1
6	บรรยากาศในการเรียนรู้มีความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ	2.50	0.51	เห็นด้วยมาก	2
	เฉลี่ยด้านบรรยากาศการเรียนรู้	**2.65**	**0.48**	**เห็นด้วยมาก**	**2**
	ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
7	ช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายและไม่เคร่งเครียดในการเรียน	2.50	0.52	เห็นด้วยมาก	4
8	กิจกรรมช่วยให้เข้าใจเรื่องที่จะเขียนได้ดีขึ้น	2.62	0.50	เห็นด้วยมาก	2
9	สื่อประสมช่วยเพิ่มจินตนาการในการพัฒนาทักษะการเขียนได้ดีขึ้น	2.56	0.51	เห็นด้วยมาก	3
10	ผังกราฟิกช่วยในการเลือกสรรคำและวางโครงเรื่องในการเขียนทำให้เขียนเรื่องจากจินตนาการได้ดีขึ้น	2.68	0.47	เห็นด้วยมาก	1
	เฉลี่ยด้านประโยชน์ที่ได้รับ	**2.59**	**0.49**	**เห็นด้วยมาก**	**3**
	เฉลี่ยทุกด้าน	**2.66**	**0.47**	**เห็นด้วยมาก**	

จากตารางที่ 3 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกเรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ในภาพรวมพบว่านักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตนฐานเท่ากับ 0.47

6. อภิปรายผล

1. ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก พบว่า ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ อาจเนื่องมาจาก สื่อประสมที่ใช้เป็นการนำเอาสื่อหลายรูปแบบทั้งภาพ วีดิทัศน์ แบบจำลองและบทเพลงมาใช้ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนนำข้อมูล และแนวคิดที่ได้รับจากการดูภาพซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเห็นรูปร่าง ขนาด สี รายละเอียดของสิ่งที่ดู การดูวีดิทัศน์ เห็นทั้งภาพ ขนาด สี เสียงและการเคลื่อนไหว การดูแบบจำลองเห็นทั้ง รูปร่าง ขนาด สี พื้นผิวสัมผัส นักเรียนสามารถหยิบจับได้ และการฟังเพลงจะได้ข้อมูลเนื้อหา สาระ อารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ซึ่งสื่อที่ใช้ทุกชนิดจะเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องราว มีข้อมูล เนื้อหาสาระ มีความรู้สึกนึกคิดที่จะเขียนถ่ายทอดออกมาเป็นเรื่องราว มีจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ ประกอบกับการนำผังกราฟิกมาช่วยในการเลือกสรรคำ วางโครงเรื่อง และจัดลำดับเหตุการณ์ของเรื่องก่อนลงมือเขียน ทำให้ผู้เรียนเขียนเนื้อเรื่องไม่วกวน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัจฉรา เจตบุตร (2554:121) ที่ศึกษาการพัฒนาบทเรียนสื่อประสม เรื่องการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังด้วยบทเรียนสื่อประสมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ พชรมณฑ์ หมวดนุ่ม (2555:111) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงระบบเพื่อเชื่อมโยงการเขียน โดยใช้เทคนิคผังกราฟิกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ความสามารถในการคิดเชิงระบบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟิก แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกในระดับเห็นด้วยมาก ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก มีสาเหตุจากการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก มีการจัดกิจกรรมที่น่าสนใจ มีการใช้สื่อประสมที่เหมาะสมกับผู้เรียนและเข้าใจง่ายช่วยให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการ อีกทั้งในกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ร่วมกันคิด วิเคราะห์และนำเสนอผลงานมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ มีความคิดจินตนาการและมีความมั่นใจก่อนลงมือเขียนเป็นรายบุคคลด้านบรรยากาศการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก มีสาเหตุจากนักเรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม ช่วยกันคิดวางแผน มีอิสระในการเรียนที่ร่วมกันคิดค้น เสนอความคิดเห็นและจัดระบบความคิดลงสู่ผังกราฟิก อีกทั้งการนำสื่อประสมที่หลากหลายมาให้นักเรียนดู ทำให้นักเรียนมีความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย และที่สำคัญมีความคิดที่หลากหลายและแปลกใหม่ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก มีสาเหตุจากการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก ทำให้เกิดความสนุกสนานไม่เครียดและสามารถนำความรู้และวิธีการไปใช้ในการเรียนเนื้อหาอื่นๆได้อีกด้วย ผู้วิจัยได้นำสื่อประสมที่หลากหลายได้แก่ ภาพ คลิปวีดิโอ แบบจำลองและบทเพลงมาช่วยสร้างจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์และนำผังกราฟิกมาช่วยในการเลือกคำ วางโครงเรื่อง และจัดลำดับเหตุการณ์ของ

เรื่อง ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่จะเขียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเสาวลักษณ์ ทักษิณากุล (2559: 66) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสม พบว่า ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อประสม เรื่องคำภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทย ในภาพรวมนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อประสมอยู่ในระดับมากที่สุด

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ครูควรกำกับเวลาในการเขียนผลงานของแต่ละกลุ่มและเผื่อเวลาให้นักเรียนได้ใช้ความคิดในการเขียนเรื่องตามจินตนาการรายบุคคล

2. ครูควรจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกอย่างสม่ำเสมอเพื่อฝึกทักษะทางด้านความคิด จินตนาการ ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะทางด้านความคิด จินตนาการมากขึ้น

3. ครูควรใช้คำถามกระตุ้นนักเรียนให้คิด และให้กำลังใจนักเรียนในขณะฝึกด้วย

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยจัดการเรียนรู้โดยสื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เช่น การอ่าน วรรณคดี หลักภาษาไทย

2. ควรนำสื่อประสมและผังกราฟิกร่วมกับวิธีการสอนอื่นๆ เช่น การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด การเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นต้น

9. เอกสารอ้างอิง

กุลิสรา จิตรชญาวณิช. (2563). *การจัดการเรียนรู้.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จริยา เหนียนเฉลย. (2546). *เทคโนโลยีการศึกษา.* กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.

นันท์นภัส นิยมทรัพย์. (2560). *ความรู้พื้นฐานด้านการเรียนการสอน.* นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.

พชรมณฑ์ หมวดนุ่ม. (2555). *"การพัฒนาความสามารถโดยการคิดเชิงระบบเพื่อเชื่อมโยงการเขียนโดยใช้เทคนิคผังกราฟิก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6".* ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร.

มาเรียม นิลพันธุ์. (2555). *วิธีวิจัยทางการศึกษา.* พิมพ์ครั้งที่ 6. นครปฐม: ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ลักขณา แสงขาว. (2553). *ผลการใช้วิธีการสอนอ่านแบบ KWL – Plus ร่วมกับการทำโครงงานโดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยทักษิณ.

ศศิธร พงษ์โภคา. (2557). *"การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการแก้ปัญหาอนาคตร่วมกับแผนผังความคิด".* ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร.

การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

ADMINISTRATION ACCORDING TO THE PRINCIPLES OF GOOD GOVERNANCE OF SCHOOL PRINCIPALS AFFECTING ORGANIZATIONAL HEALTH OF SCHOOLS UNDER SAMUT SAKHON PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE OFFICE

สุชัญญา สำราญ

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยธนบุรี

E-mail: koenppnkpam@gmail.com

กฤษฎิ์ กิตติฐานัส

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี

E-mail: kris.kittitanus@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อ 1) ศึกษาระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร 2) ศึกษาระดับสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร 3) ศึกษาการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ปีการศึกษา 2564 จำนวน 338 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยวิธีของเพียร์สัน วิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนโดยวิธี Stepwise

ผลการวิจัยพบว่า 1) การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ หลักคุณธรรมและจริยธรรม รองลงมา คือ หลักความเสมอภาค ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ หลักประสิทธิภาพ 2) สุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การมุ่งเน้นวิชาการ รองลงมา คือ เกียรติศักดิ์ศรีของโรงเรียน ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ความเป็นผู้นำของผู้บริหารโรงเรียน 3) การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษามีความสัมพันธ์ทิศทางบวกกับสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา ประกอบด้วย หลักคุณธรรมและจริยธรรม (X_{10}) หลักการตอบสนอง (X_3) เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขต

พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยสามารถร่วมทำนายได้ร้อยละ 29.40 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ : หลักธรรมาภิบาล, สุขภาพองค์การ

ABSTRACT

The objectives of the current study were (1) to study the level of administration according to the principles of good governance of school principals under Samut Sakhon Primary Educational Service Office, (2) to study the level of organization health of the schools under Samut Sakhon Primary Educational Service Office, and (3) to study the level of the administration according to the principles of good governance of the school principals affecting organizational health of schools under Samut Sakhon Primary Educational Service Office. A sample group consisted of 338 teachers in schools under Samut Sakhon Primary Educational Service Office in the 2021 academic year. A research instrument was a questionnaire. Data were analyzed utilizing percentage, mean, standard deviation, Pearson's correlation, and Stepwise Multiple Regression Analysis.

The findings revealed that (1) overall administration according to the principles of good governance principle of school principals under Samut Sakhon Primary Educational Service Office was at a high level. When inspecting at individual aspects, it was found that the highest averaged aspect was the moral and ethical principle, followed by the equality principle, while the efficiency principle was the lowest. (2) Overall level of organizational health of schools under Samut Sakhon Primary Educational Service Office was at a high level. When inspecting at individual aspects, it was found that the highest average aspect was academic orientation, followed by school dignity, while principals' leadership was the lowest. (3) Administration according to the principles of good governance principle of school principals had a highly positive relationship with the organizational health of schools under Samut Sakhon Primary Educational Service Office, significantly at .01 level. The administration following good governance principle of moral and ethics principle (X_{10}) and responsive principle (X_3) were influential factors in the organizational health of schools under Samut Sakhon Primary Educational Service Office, with a co-predictive power of 29.40, significantly at .01 level.

Keywords: Good Governance Principle, Organizational Health

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเห็นความสำคัญของการนำหลักการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดีหรือหลักธรรมาภิบาลมาใช้ซึ่งเป็นหลักที่ให้ความสำคัญในเรื่องของจริยธรรมและศักดิ์ศรี ความโปร่งใสของการปฏิบัติงาน ตลอดจนเน้นการมีส่วนร่วมของประชาชน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560) ซึ่งการพัฒนาตัวบุคลากรนี้ต้องควบคู่ไปกับคุณธรรมเพื่อเป็นกำลังสำคัญในการใช้ความรู้ความสามารถและคุณงามความดีในการปฏิบัติงาน ตลอดจนการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข จึงมีการนำนโยบายการบริหารงานตามหลักธรรมาภิบาลมาใช้กับสถานศึกษาซึ่งมีหน้าที่จัดการศึกษาโดยตรง เพื่อให้ผู้บริหาร ครู

และบุคคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความสามารถในการปฏิบัติงานให้องค์การมีประสิทธิภาพ และหลักการหนึ่งที่ควรนำมาปฏิบัติในสถานศึกษา คือ หลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดีของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ (2555) อันได้แก่ หลักประสิทธิภาพ หลักประสิทธิผล หลักการตอบสนอง หลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้ หลักความเปิดเผย โปร่งใส หลักนิติธรรม หลักความเสมอภาค หลักการมีส่วนร่วมและการพยายามแสวงหาฉันทามติ หลักการกระจายอำนาจ และหลักคุณธรรมและจริยธรรม มาใช้ในการบริหารสถานศึกษา

ด้วยเหตุผลความจำเป็นที่ผู้บริหารสถานศึกษานำหลักการบริหารแบบธรรมาภิบาลมาปฏิบัติในสถานศึกษา ทำให้เป็นองค์การที่มีประสิทธิผลดี ดังที่ Hoy & Sabo (1997) ได้กล่าวถึงการที่องค์การมีสุขภาพดีขึ้นอยู่กับบรรยากาศที่เอื้อต่อการทำงานซึ่งเป็นตัวชี้วัดในองค์การ ที่ต้องอาศัยความร่วมมือของบุคลากรในองค์การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อพัฒนาองค์การให้อยู่อย่างยั่งยืน และโรงเรียนก็เป็นองค์การทางการศึกษาที่มีหน้าที่สำคัญในการสร้างเยาวชนให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพของประเทศ เพราะนักเรียนคือผลผลิตของโรงเรียน ดังนั้นคุณภาพของนักเรียนจะดีหรือไม่ ขึ้นอยู่กับศักยภาพของโรงเรียนว่าจะสามารถบริหารจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีการปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนเกิดสมรรถนะขององค์การ เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพตามมา โดยแบ่งออกเป็น 6 มิติ อันได้แก่ เกียรติศักดิ์ศรีของโรงเรียน ความเป็นผู้นำของผู้บริหารโรงเรียน อำนาจอิทธิพลของผู้บริหารโรงเรียน การสนับสนุนทรัพยากร การอยู่ร่วมกันของครู และการมุ่งเน้นวิชาการ

โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีหน้าที่สำคัญในการส่งเสริมประชากรวัยเรียนให้ได้รับการศึกษาอย่างทั่วถึงและมีคุณภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตร และค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ เน้นการรับผิดชอบต่อคุณภาพการศึกษา และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีนโยบายปฏิบัติงานโดยยึดหลักบริหารสถานศึกษาตามหลักธรรมาภิบาล (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร, 2564) แต่ในปัจจุบันในส่วนของกระบวนการทำงานภายในโรงเรียนในหลายโรงเรียน ยังไม่ตอบโจทย์กับการพัฒนาองค์การ ครูมีภาระงานด้านเอกสารมากเพื่อตอบสนองนโยบายหน่วยงานต้นสังกัด ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสุขภาพองค์การ การให้ความสำคัญกับสุขภาพองค์การจึงมีความสำคัญที่จะต้องสร้างให้เกิดในโรงเรียน จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร เพื่อจะได้นำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารให้สุขภาพองค์การของโรงเรียนดีขึ้น ครูมีความสุขในการทำงานร่วมกัน และมีเวลาในการจัดการเรียนการสอนอย่างเต็มที่ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนที่เป็นผลผลิตของโรงเรียนมีศักยภาพดีขึ้น โรงเรียนเกิดการพัฒนาและดำรงอยู่ได้อย่างมั่นคง

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

(2) เพื่อศึกษาระดับสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

(3) เพื่อศึกษาการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาล

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ (2555) ได้อธิบายถึงความสำคัญของหลักธรรมาภิบาลและเชื่อมโยงสู่การนำไปปฏิบัติ โดยผ่านมติเห็นชอบของคณะรัฐมนตรี คือหลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี ประกอบด้วย 4 หลักการสำคัญ และ 10 หลักการย่อย ได้แก่ 1) การบริหารจัดการภาครัฐแนวใหม่ ประกอบด้วย หลักประสิทธิภาพ หลักประสิทธิผล หลักการตอบสนอง 2) ค่านิยมประชาธิปไตย ประกอบด้วย หลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้ หลักความเปิดเผย โปร่งใส หลักนิติธรรม หลักความเสมอภาค 3) ประชารัฐ ประกอบด้วย หลักการมีส่วนร่วมและการพยายามแสวงหาฉันทามติ หลักการกระจายอำนาจ 4) ความรับผิดชอบทางการบริหาร ประกอบด้วยหลักคุณธรรม จริยธรรม

3.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาล

ภัทรวดี อุทัยกรณ์ (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การบริหารงานตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาในกลุ่มอำเภอเขาคิชฌกูฏ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรีเขต 2 ผลการวิจัยพบว่า การบริหารงานตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และมยุรี แสนสุข (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับสุขภาพองค์การของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบุรี เขต 1 ผลการวิจัยพบว่า การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก

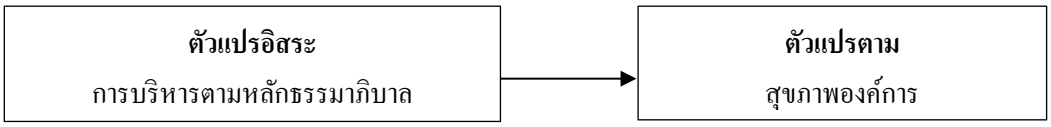
3.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับสุขภาพองค์การ

Hoy & Sabo (1997) มีองค์ประกอบเกี่ยวกับสุขภาพองค์การที่ครอบคลุมบริบทของสถานศึกษาเนื่องด้วยการบริหารงานภายในองค์การจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจปฏิบัติงานเพื่อให้องค์การบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย ต้องอาศัยความเข้มแข็งขององค์การที่ต้องมีการปรับตัวอยู่เสมอ ประกอบด้วยมิติสุขภาพองค์การ 6 มิติ ได้แก่ 1) เกียรติศักดิ์ศรีของโรงเรียน 2) ความเป็นผู้นำของผู้บริหารโรงเรียน 3) อำนาจอิทธิพลของผู้บริหารโรงเรียน 4) การสนับสนุนทรัพยากร 5) การอยู่ร่วมกันของครู 6) การมุ่งเน้นวิชาการ

3.1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับสุขภาพองค์การ

อานนท์ ต่อมกระโทก (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง สุขภาพองค์การของโรงเรียนในอำเภอเมืองสระแก้ว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 1 ผลการวิจัยพบว่า สุขภาพองค์การของโรงเรียน โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับดี และสายใจ ศรีนวลนัด (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง สุขภาพองค์การที่ส่งผลต่อการบริหารงานวิชาการในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี ผลการวิจัยพบว่า สุขภาพองค์การของโรงเรียน โดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากทุกด้าน

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาส่งผลต่อสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสหสัมพันธ์ (Correlational Study) และการวิเคราะห์ข้อมูลโดยทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยวิธีของเพียร์สัน วิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนโดยวิธี Stepwise

4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร จำนวน 2,183 คน โรงเรียนในสังกัดทั้งสิ้น 102 โรงเรียน โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Yamane (1973) ประชากรทั้งหมดเทียบสัดส่วนแต่ละโรงเรียน ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) โดยใช้ระดับอำเภอของสถานศึกษาเป็นชั้นภูมิ แล้วกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยเทียบสัดส่วนของครู จากกลุ่มประชากรในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 338 คน

4.3 เครื่องมือวิจัย

แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์การทำงาน ตำแหน่งและวิทยฐานะ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

ตอนที่ 3 แบบสอบถามระดับสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบแบบสอบถามเพื่อพิจารณาความเที่ยงตรง (Validity) ความถูกต้องของเนื้อหา (Content) ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ เพื่อหาค่า IOC ได้ค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา 1.00 ทุกข้อ และวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของ Cronbach (1990) ซึ่งจากการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ α = .958

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจัดทำหนังสือจากสำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี เพื่อขอความอนุเคราะห์ไปยังผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนในจังหวัดสมุทรสาคร ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย โดยนำแบบสอบถามไปให้กับสถานศึกษาในจังหวัดสมุทรสาครแต่ละแห่งและดำเนินการเก็บรวบรวมแบบสอบถามด้วยตนเอง เมื่อได้แบบสอบถามกลับคืน จึงตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์และจัดลำดับข้อมูล เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และประมวลผล

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation = S.D.) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับ

สุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation) สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานในการวิเคราะห์หาว่าการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาส่งผลต่อสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise Multiple Regression Analysis)

5. ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

	การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับที่
1.	หลักประสิทธิภาพ	4.34	0.654	มาก	10
2.	หลักประสิทธิผล	4.37	0.638	มาก	7
3.	หลักการตอบสนอง	4.36	0.638	มาก	8
4.	หลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้	4.35	0.635	มาก	9
5.	หลักความเปิดเผย โปร่งใส	4.38	0.652	มาก	4
6.	หลักนิติธรรม	4.38	0.663	มาก	5
7.	หลักความเสมอภาค	4.41	0.654	มาก	2
8.	หลักการมีส่วนร่วมและการพยายามแสวงหาฉันทามติ	4.37	0.630	มาก	6
9.	หลักการกระจายอำนาจ	4.38	0.630	มาก	3
10.	หลักคุณธรรมและจริยธรรม	4.43	0.618	มาก	1
	รวม	**4.37**	**0.640**	**มาก**	

จากตารางที่ 1 พบว่า ระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.37, S.D. = 0.640) เมื่อพิจารณาตามตารางเป็นรายด้าน พบว่า หลักคุณธรรมและจริยธรรม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.43, S.D. = 0.618) รองลงมาได้แก่ หลักความเสมอภาค ($\bar{X}$ = 4.41, S.D. = 0.654) ส่วนหลักประสิทธิภาพ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$ = 4.34, S.D. = 0.654)

ผลการวิเคราะห์ระดับสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

สุขภาพองค์การของโรงเรียน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับที่
1. เกียรติศักดิ์ศรีของโรงเรียน	4.41	0.616	มาก	2
2. ความเป็นผู้นำของผู้บริหารโรงเรียน	4.39	0.633	มาก	6
3. อำนาจอิทธิพลของผู้บริหารโรงเรียน	4.39	0.630	มาก	5
4. การสนับสนุนทรัพยากร	4.41	0.622	มาก	4
5. การอยู่ร่วมกันของครู	4.41	0.617	มาก	3
6. การมุ่งเน้นวิชาการ	4.47	0.601	มาก	1
รวม	**4.42**	**0.619**	**มาก**	

จากตารางที่ 2 พบว่า ระดับสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.42, S.D. = 0.619)

เมื่อพิจารณาตามตารางเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการมุ่งเน้นวิชาการ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.47, S.D. = 0.601) รองลงมาได้แก่ เกียรติศักดิ์ศรีของโรงเรียน ($\bar{X}$ = 4.41, S.D. = 0.616) ส่วนด้านความเป็นผู้นำของผู้บริหารโรงเรียน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$ = 4.39, S.D. = 0.633)

ผลการวิเคราะห์อำนาจทำนายของการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาส่งผลต่อสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสมุทรสาคร ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์อำนาจทำนายของการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาส่งผลต่อสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสมุทรสาคร

ตัวแปรทำนาย	b	β	t	p
1. ด้านหลักคุณธรรมและจริยธรรม ($\mathbf{X_{10}}$)	2.472	.431	8.325	.000
2. ด้านหลักการตอบสนอง ($\mathbf{X_3}$)	.782	.191	3.684	.000
3. ค่าคงที่ (Constant)	110.195		13.891	.000

$R = .546$ $R^2 = .299$ $R^2_{adj} = .294$, $F = 13.571^{**}$,

df1 = 1 , df2 = 335, Sig. < 0.01, $SE_{est.} = 11.86146$, a = 110.195

จากตารางที่ 3 พบว่า ตัวแปรอิสระทั้งหมดของงานวิจัย ด้านหลักคุณธรรมและจริยธรรม ($\mathbf{X_{10}}$) และด้านหลักการตอบสนอง ($\mathbf{X_3}$) สามารถร่วมกันทำนายตัว สุขภาพองค์การของโรงเรียน ได้ร้อยละ 29.90 ($R^2 = .299$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อปรับค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการพยากรณ์ที่มีค่าเท่ากับ 11.86146 ($SE_{est} = 11.86146$) พบว่า ปัจจัยทั้งหมดสามารถร่วมกันทำนายตัวสุขภาพองค์การของโรงเรียน ได้ถึงร้อยละ 29.40 ($R^2_{adj} = .294$) ส่วนอีกร้อยละ 70.60 เกิดจากอิทธิพลของตัวแปรอื่นที่ไม่นำมาเป็นตัวแปรอิสระในการศึกษาครั้งนี้ ตัวแปรที่มีอิทธิพลในการทำนายสูงสุด คือ ด้านหลักคุณธรรมและจริยธรรม (β =.431) รองลงมาได้แก่ ด้านหลักการตอบสนอง (β = .191)

สมการวิเคราะห์การถดถอยในรูปของคะแนนดิบ คือ $Y' = 110.195 + 2.472\ (X_{10}) + .782\ (X_3)$

สมการวิเคราะห์การถดถอยในรูปของคะแนนมาตรฐาน คือ $.431\ Z_{x10} + .191\ Z_{x3}$

6. อภิปรายผล

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเรื่องการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถอภิปรายตอบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่า ระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีนโยบายให้ผู้บริหารสถานศึกษาบริหารงานตามหลักธรรมาภิบาล เพื่อให้ผู้บริหาร ครู และบุคคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความสามารถในการปฏิบัติงาน มีคุณธรรมจริยธรรม และเสริมสร้างความรู้ให้กับผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑากาญจน์ เก่งกสิกิจ (2564) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การใช้หลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตธรรมจักรสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 ผลการวิจัย ซึ่งพบว่า การใช้หลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตธรรมจักรสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิตจากมากไปหาน้อย คือ หลักคุณธรรมและจริยธรรม หลักความเสมอภาค หลักความเปิดเผยและโปร่งใส หลักการกระจายอำนาจ หลักนิติธรรม หลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้หลักการมีส่วนร่วมและการมุ่งเน้นฉันทามติ หลักประสิทธิผล หลักการตอบสนอง หลักประสิทธิภาพ ตามลำดับ

2. จากผลการวิจัย พบว่า ระดับสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาครมีวิสัยทัศน์ เน้นให้การศึกษาขั้นพื้นฐานมีคุณภาพและมาตรฐานระดับสากลบนพื้นฐานความเป็นไทยขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมสร้างสรรค์ภายใต้วิถีใหม่ วิถีสมุทรสาคร ซึ่งเน้นให้ศักยภาพนักเรียนเป็นพลโลก การจัดการเรียน การสอนเทียบเคียงมาตรฐานสากล และการบริหารจัดการด้วยระบบคุณภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สายใจ ศรีนวลนัด (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง สุขภาพองค์การที่ส่งผลต่อการบริหารงานวิชาการในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี ผลการวิจัยพบว่า สุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และหากพิจารณาเป็นรายด้านอยู่ในระดับมากทุกด้าน ลำดับแรก คือด้านการมุ่งเน้นวิชาการ รองลงมา คือ ด้านความเข้มแข็ง และด้านอิทธิพลของผู้บริหาร ตามลำดับ

3. จากผลการวิจัย พบว่า การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร เรียงตามลำดับอิทธิพลจากมากไปหาน้อยดังนี้ หลักคุณธรรมและจริยธรรม (X_{10}) หลักการตอบสนอง (X_3) เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยสามารถร่วมทำนายสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ได้ร้อยละ 29.40 ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจาก การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลเป็นแนวทางในการดำเนินงานของโรงเรียน ซึ่งผู้บริหารมีคุณธรรม จริยธรรม สอดคล้องกับเป้าประสงค์หลักของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ที่เน้นให้ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ มีความรู้ และจรรยาบรรณตามมาตรฐานวิชาชีพอันครอบคลุมไปถึงคุณธรรม จริยธรรมที่ผู้บริหารและครูพึงมีและพึงปฏิบัติ และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มียุทธศาสตร์ที่เน้นการจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคง

พัฒนาคุณภาพนักเรียนและส่งเสริมขีดความสามารถในการแข่งขัน พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา พัฒนาระบบบริหารจัดการและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา และพัฒนารูปแบบการกำกับ ติดตาม นิเทศ ประเมิน ส่งเสริมและให้กำลังใจที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งทำให้สถานศึกษาปฏิบัติงานโดยมุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการให้เกิดกับผู้เรียนส่งผลทำให้โรงเรียนมีสุขภาพองค์การที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุดาวัลย์ ศรีเพชร (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 ผลการวิจัยพบว่า การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 เรียงตามลำดับอิทธิพลจากมากไปหาน้อยดังนี้ ด้านความรับผิดชอบทางการบริหาร ค่านิยมประชาธิปไตย การบริหารจัดการภาครัฐแนวใหม่ และประชารัฐ ส่งผลต่อระดับสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ผู้บริหารสถานศึกษาเปิดโอกาสให้ครูมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการทรัพยากร รวมถึงสนับสนุนทรัพยากรต่างๆ ให้กับบุคลากรในแต่ละด้าน เพื่อให้บุคลากรมีความพร้อมในการพัฒนาสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพ

(2) ผู้บริหารสถานศึกษาส่งเสริมภาวะผู้นำ ผู้ตามให้กับบุคลากรในสถานศึกษา รวมถึงให้มีความรู้ความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น และปฏิบัติงานแบบกัลยาณมิตรกัน

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรศึกษาเกี่ยวกับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาครหรือหน่วยงานอื่นๆ เพื่อเป็นแนวทางในการนำหลักธรรมาภิบาลมาใช้ในการบริหารสถานศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

(2) ควรศึกษาเกี่ยวกับสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาครหรือหน่วยงานอื่น ๆ เนื่องจากสุขภาพองค์การเป็นตัวชี้วัดอย่างหนึ่งของความสำเร็จหรือประสิทธิผลของโรงเรียน

(3) ควรศึกษาเกี่ยวกับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาและสุขภาพองค์การของโรงเรียนในหน่วยงานอื่นๆ เนื่องจากหลักธรรมาภิบาลเป็นหลักที่ใช้ในการบริหารสถานศึกษาซึ่งส่งผลต่อครูที่ปฏิบัติงานใสถานศึกษาโดยตรง

8. กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความร่วมมือของท่านผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ ดร.ปฐมพรณ์ อินทรางกูร ณ อยุธยา คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎิ์ กิตติฐานัส อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ทรงคุณวุฒิอีก 2 ท่าน ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.ชูชาติ พ่วงสมจิตร์ และรองศาสตราจารย์ ดร.นงเยาว์ อุทุมพร ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการจัดทำบทความวิจัยสำเร็จลงได้ด้วยดี

9. เอกสารอ้างอิง

จุฑากาญจน์ เก่งกสิกิจ. (2564). *การใช้หลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาในสหวิทยาเขตธรรมจักร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 5.* การค้นคว้าอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ภัทรวดี อุทัยกรณ์. (2559). *การบริหารงานตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาในกลุ่มอำเภอเขาคิชฌกูฏ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรีเขต 2.* งานนิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยบูรพา.

มยุรี แสนสุข. (2559). *ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับสุขภาพองค์การของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบุรี เขต 1.* วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.

สายใจ ศรีนวลนัด. (2561). *สุขภาพองค์การที่ส่งผลต่อการบริหารงานวิชาการในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี.* วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาวะผู้นำการบริหารและการจัดการการศึกษา สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ จังหวัดนนทบุรี.

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร. (2564). *ทิศทางการจัดการศึกษา.* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2564, จาก : http://home.skn.go.th/index.php/component.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (2560 – 2564).* สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ. (2555). *หลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี.* คณะรัฐมนตรีและราชกิจจานุเบกษา.

สุดาวัลย์ ศรีเพชร. (2562). *การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2.* วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.

อานนท์ ต่อมกระโทก. (2559). *สุขภาพองค์การของโรงเรียนในอำเภอเมืองสระแก้ว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 1.* งานนิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยบูรพา.

Cronbach, L. J. (1990). *Essentials of psychological testing.* (3rd ed). New York: Harper & Row.

Hoy, W. K. & Sabo, D. J. (1997). *Quality middle schools: Open and healthy.* Englewood Cliffs, NJ : Prentice – Hall. New York : Row Peterson.

Taro Yamane. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis*. 3rd ed. New York. Harper and Row Publications.

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 โดยจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT

A STUDY OF LEARNING ACHIEVEMENT ON FOREIGN LANGUAGES IN THAI LANGUAGE OF MATTHAYOMSUKSA 2 STUDENTS THA KLONG MUNICIPAL 1 SCHOOL USING 4 MAT TECHNIQUE

มณฑา วิริยางกูร
อาจารย์สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
E-mail: montha.wi@vru.ac.th
สิริมาศ แก้วกันทา
อาจารย์สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
E-mail: sirimart.kaew @vru.ac.th
จินดารัตน์ ทองแสน
นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
E-mail: chindarat.thong@vru.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 โดยจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT 2) พัฒนาทักษะการจำแนกคำและความหมาย เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนการสอนแบบ 4 MAT กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสูตรที่ใช้ทดสอบคือค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์จากการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 มีผลการเรียนรู้แบบ 4MAT หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) มีทักษะการจำแนกคำและความหมาย เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 ที่จัดการเรียนการสอนแบบ 4 MAT อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT

ABSTRACT

This research aims to this research The objectives were 1) to compare the achievement of foreign language words in Thai language. Between before and after school of Secondary School students who took the 4 MAT learning method 2) To develop word classification and meaning skills About foreign language words in Thai language of the 2nd year middle school students who organized the 4 MAT teaching method. The research sample consisted of 40 students in Mathayomsuksa 2/6. The research instruments consisted of 1) a learning management plan on foreign language words in Thai 2) An achievement test. Data were analyzed using mean ($\bar{X}$) standard deviation (S.D.) and t-test (dependent t-test).

The results showed that 1) The learning achievement of foreign language words in Thai of Mathayom Suksa 2/6 students who took the 4 MAT learning method after school was significantly higher than before at the .05 level. 2) The results of the word classification and meaning skills about foreign language words in Thai language of Mathayomsuksa 2/6 students who took the 4 MAT teaching method with a statistical significance at the .05 level.

Keywords: Foreign Languages in Thai, Learning Achievement Using 4 Mat Techique.

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติไทยมีเอกลักษณ์ความเป็นไทย นอกจากนี้ภาษายังเป็นเครื่องมือสื่อสารของคนในชาติทำให้เกิดความเข้าใจและสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน การนำคำภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษาของตนนั้นเกิดขึ้นได้จากการติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศที่เข้ามามีบทบาทต่อกัน อาจมาจากการสื่อสารด้านการค้าหรือการรับเอาวัฒนธรรมของชนชาติอื่นมา ทั้งนี้การนำคำภาษาต่างประเทศมาใช้ไม่ได้จำกัดเฉพาะภาษาไทยเท่านั้น ในโลกนี้ยังมีภาษาต่างๆ อีกมากมายและที่มีการยืมคำภาษาอื่นมาปะปนอยู่เสมอ ลักษณะของการปะปนนี้ย่อมทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางภาษาไปตามอิทธิพลของภาษาที่ยืมคำนำมาใช้ ฉะนั้นจึงควรที่จะศึกษาภาษาเหล่านี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจและนำมาใช้ได้อย่างถูกต้อง

การเปลี่ยนแปลงภาษาไทยในสังคมไทยในปัจจุบันมีหลายประการ ประการแรกคือ การเข้ามาของวัฒนธรรมตะวันตกหรือวัฒนธรรมสมัยใหม่ ส่งผลให้เกิดคำใหม่ในลักษณะการทับศัพท์ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ประการที่สอง เด็กยุคใหม่หลงลืมภาษาไทยที่ถูกต้อง เนื่องจากเด็กรุ่นใหม่มองว่าวัฒนธรรมดั้งเดิมเป็นสิ่งซับซ้อนเข้าใจยาก จึงเป็นการละเลยไม่เห็นความสำคัญภาษาของตนเอง และไม่ระมัดระวังการใช้ภาษาที่ถูกต้อง ประการที่สาม คือ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้มีการนำเสนอการใช้ภาษาไทยที่ไม่สอดคล้องกับบริบทของภาษา อาจส่งผลให้เกิดการตีความผิด หรือสื่อสารไม่สัมฤทธิ์ผล และประการที่สี่ คือ การจงใจดัดแปลงภาษาไทยโดยการเขียนสะกดไม่ตรงตามอักขรวิธีมาตรฐาน โดยเฉพาะภาษาเฉพาะกลุ่มทำให้กลายเป็นภาษาวิบัติได้ (วิรัลพัชร ศรีจันทร์และจอมขวัญ สุทธินนท์, 2561: 56-57) จากความเปลี่ยนแปลงข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่าภาษามีการเปลี่ยนแปลงจากปัจจัยหลากหลายด้าน ซึ่งคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยเป็นปัจจัยหนึ่งที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงภาษาในสังคมที่มีความสำคัญ สอดคล้องกับ จิรวัฒน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ (2556 : 295) กล่าวถึงอิทธิพลของภาษาต่างประเทศต่อภาษาไทย ว่าเกิดจากแลกเปลี่ยนถ่ายทอดระหว่างกันได้ เรียกว่า “การยืม” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงภาษา จากเดิมที่คำไทยเป็นคำโดด เมื่อมีการยืมทำให้คำใน

ภาษาไทยเพิ่มจำนวนมากขึ้น คำศัพท์ที่เพิ่มขึ้นในภาษา อันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงคำศัพท์เดิมในภาษาไทย รวมถึงการเปลี่ยนแปลงด้านการเรียงคำในภาษาไทย และทำให้สำนวนในภาษาไทยเปลี่ยนแปลงไปด้วย ซึ่งการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญที่จะให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทำความเข้าใจและตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงของภาษาโดยเฉพาะการยืมคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยเพื่อที่จะใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเห็นความสำคัญของเรื่องดังกล่าวจึงได้กำหนด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท. 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษาภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ และได้กำหนดคุณภาพผู้เรียนของผู้เรียนช่วงชั้นที่ 3 (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) ที่เกี่ยวกับคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย คือ เข้าใจและใช้คำบาลีสันสกฤต คำภาษาต่างประเทศ คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติในภาษาไทย และได้กำหนดตัวชี้วัดชั้นปีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในเรื่องของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ในตัวชี้วัดมาตรฐานที่ ท 4.1 ม.2/5 รวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย และได้กำหนดวิสัยทัศน์การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยไว้ในสาระการเรียนรู้แกนกลางของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

แม้ว่าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยจะให้ความสำคัญกับหลักภาษาไทยมากในระดับหนึ่งแต่กลับพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ขาดความเข้าใจในเรื่องหลักภาษาไทย ปัญหานี้จึงเป็นปัญหาที่ครูผู้สอนต้องแก้ไข เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดีขึ้น ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วพบว่าอาจมีสาเหตุมาจากการที่นักเรียนมีความเบื่อหน่ายและรู้สึกว่าหลักภาษาเป็นเรื่องที่ยาก จึงไม่ชอบเรียนหลักภาษา ดังที่ อัจฉรา ชีวพันธ์ (2552: 90) กล่าวว่า ในการสอนหลักภาษาไทยถ้าครูมุ่งสอนแต่เนื้อหาภาษาไทยเพียงอย่างเดียว ก็จะสร้างความเบื่อหน่ายให้แก่ผู้เรียน เพราะผู้เรียนไม่เห็นคุณค่าว่าจะเรียนไปเพื่ออะไร และคิดว่าไม่มีความจำเป็นที่จะต้องเรียนหลักภาษา อันเนื่องมาจากวิธีสอนของครูไม่น่าสนใจ”

การจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการสอนแบบ 4 MAT ตามการค้นคว้าวิจัยของ แมคคาร์รี (Mccarthy) จึงเหมาะสมที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าวิจัยครั้งนี้ โดยใช้วงกลมเป็นสัญลักษณ์แทนการเคลื่อนไหวของกิจกรรมการเรียนรู้และเส้นแบ่งกระบวนการจัดข้อมูลรับรู้ 4 ส่วน โดยให้แต่ละส่วนใช้แทนกิจกรรมการเรียนการสอน 4 ลักษณะ ได้แก่ ส่วนที่ 1 บูรณาการให้เป็นส่วนหนึ่งของตน ใช้คำถามที่เป็นคำถามนำกิจกรรม คือ ทำไม (why?) ส่วนที่ 2 สร้างความคิดรวบยอดใช้คำถามที่เป็นคำถามนำกิจกรรม คือ อะไร (what ?) ส่วนที่ 3 ปฏิบัติและเรียนรู้ตามลักษณะเฉพาะตัว ใช้คำถามที่เป็นคำถามนำกิจกรรม คือ ทำอย่างไร (how ?) และส่วนที่ 4 บูรณาการการประยุกต์ใช้กับประสบการณ์ของตน ใช้คำถามที่เป็นคำถามนำกิจกรรม คือ ถ้า (if ?) มีผู้นำการสอน แบบ 4 MAT ไปใช้ (ศิริสุดา คณะศิริวงษ์, 2556 : 19) และทิศนา แขมมณี (2557:262) กล่าวว่าการจัดการเรียนการเรียนรู้แบบ 4 MAT เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามความของผู้เรียนแล้วทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่มีประสิทธิภาพ

จากงานวิจัยดังกล่าวเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT มีประโยชน์มาก กับการสอนเรื่องภาษาต่างประเทศในภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนเข้าใจและเป็นการเพิ่มพูนความรู้ให้กับผู้เรียนให้เข้าใจว่าคำที่ใช้สื่อสารทุกวันนี้มีคำภาษาต่างประเทศเข้ามาปะปนอยู่มากมาย นักเรียนจะได้รู้หลักการในการสังเกตคำและความหมายคำที่มาจากภาษาอื่นๆ ด้วย ทั้งยังสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการคิดความรับผิดชอบต่อสังคม และการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจ และนำ

การจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT มาใช้ในการจัดกิจกรรมการสอนภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น และทำให้นักเรียนสนใจเรียนมากขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT

2. เพื่อพัฒนาทักษะการจำแนกคำและความหมาย เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนการสอนแบบ 4 MAT

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1) ความรู้เกี่ยวกับภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

วัลยา ช้างขวัญยืน และคณะ (2555: 100) ให้ความหมายของ คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย หรือการยืมภาษา (linguistic borrowing) ว่าเป็นปรากฏการณ์ที่ภาษาหนึ่งยืมตัวอักษร เสียง ความหมาย หน่วยคำ คำสำนวน กฎเกณฑ์ทางไวยากรณ์โครงสร้างประโยค วัจนลีลา ฯลฯ จากภาษาอื่นมาใช้ ในที่นี้จะกล่าวถึง คำภาษาบาลี สันสกฤต คำเขมร และคำภาษาอังกฤษ โดยมีหลักสังเกตคำ ดังที่

วิเชียร เกษประทุม (2564: 81) กล่าวถึงการรับคำภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทย มีหลายวิธีการ 1. เปลี่ยนรูปคำและเสียงใหม่ เพื่อให้สะดวกปากแก่คนไทย แต่ไม่เปลี่ยนควาหมาย เช่น jug (เหยือก) stew (สตู) 2. เปลี่ยนรูปคำและเสียงใหม่ เพื่อให้สะดวกปากแก่คนไทย และเปลี่ยนความหมายด้วย เช่น pipe (แป๊บ) sign (เซ็น) 3. บัญญัติศัพท์ขึ้นใหม่ ตามความหมายภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปคำภาษาบาลี สันสกฤต บางคำมีเสียงคล้ายคำเดิมด้วย เช่น seminar (สัมมนา) telephone (โทรศัพท์) 4. สร้างคำขึ้นใหม่ โดยการแปลความหมายมาสร้างเป็นคำใหม่ เช่น map (แผนที่) air condition (เครื่องปรับอากาศ) 5. นำคำภาษาอังกฤษมาทับศัพท์ โดยคำนึงถึงความสะดวกแก่การออกเสียงของคนไทย เช่น corruption (คอร์รัปชัน) film (ฟิล์ม)

2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบ 4 MAT

ศิริพร ศรีจันทะ และธีรศักดิ์ อุปรมัย อุปไมยอธิชัย (2564: 68) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนการสอนตาม วัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT เป็นการเรียนรู้แบบหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยใช้สมองซีกซ้ายและขวาอย่างสมดุล ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองรูปแบบการเรียนของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความสุข สอดคล้องกับ กุลิสรา จิตรชญาวณิช และเกศราพรรณ พันธุ์ศรีเกตุ คงเจริญ (2564: 11-15) กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT ว่า เป็นการส่งเสริมความถนัดของผู้เรียนกับการพัฒนาสมองซีกซ้ายและซีกขวาอย่างสมดุล โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความต้องการของตนเองอย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดพัฒนาการและเป็นจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT ดังนี้

ขั้นที่ 1 เรียนรู้จากประสบการณ์ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสร้างประสบการณ์การเรียนรู้จากการสังเกต เช่น ผู้สอนเล่านิทานแล้วให้ผู้เรียนฟังเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจหลักภาษาและได้ข้อคิด

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ประสบการณ์ เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์หาเหตุผลหรือกิจกรรมกลุ่มต่างๆ เช่น ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม 4-6 คน ช่วยกันคิดแก้ไขปัญหา

ขั้นที่ 3 ปรับประสบการณ์เป็นความคิดรวบยอด ผู้สอนฝึกให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์อย่างไตร่ตรอง นำความรู้มาเชื่อมโยงข้อมูลอย่างเป็นระเบียบ

ขั้นที่ 4 สรุปเป็นองค์ความรู้ ผู้เรียนสรุปข้อมูลหรือความรู้ในเนื้อหาสาระที่เรียนออกมาในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ ผังความคิด แผนภูมิ

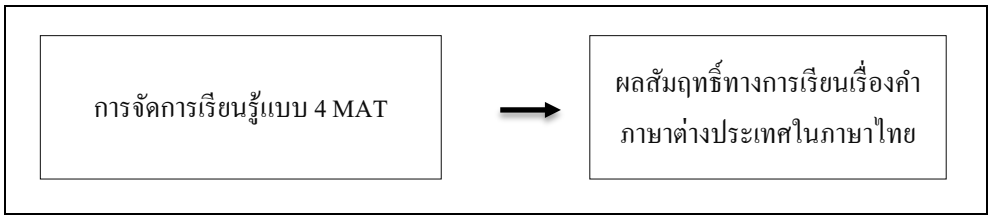
ขั้นที่ 5 ปฏิบัติตามกรอบแนวคิดที่กำหนด ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนเป็นเพียงที่ปรึกษาคอยให้คำแนะนำ

ขั้นที่ 6 สร้างผลงานตามความสนใจ ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถของตนเอง เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงานในเนื้อหาสาระที่เรียนตามความสนใจ

ขั้นที่ 7 วิเคราะห์และประยุกต์ใช้ ผู้สอนควรให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ผลงานหรือชิ้นงานของตนเอง ได้แก่ การทำงาน อุปสรรคในการทำงาน และวิธีการแก้ไข

ขั้นที่ 8 แลกเปลี่ยนประสบการณ์ เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำผลงานของตนมานำเสนอในรูปแบบต่างๆ และเปิดโอกาสให้เพื่อนได้แลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์ เช่น ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอโจทย์ปัญหาที่กลุ่มของตนแต่งและแสดงวิธีทำในการคำตอบเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 ที่จัดการเรียนการสอนแบบ 4 MAT มีการพัฒนาทักษะการจำแนกคำและความหมายเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยโดยมีค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย มีขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษารายละเอียดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ตัวชี้วัดหลักสูตรสถานศึกษาสาระภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

1.2 วิเคราะห์หลักสูตร คำอธิบายรายวิชา จุดประสงค์เนื้อหาของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

1.3 ศึกษาวิธีสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT จากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย 4 แผน 8 ชั่วโมง ซึ่งในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนนี้ขั้นตอนการสอนรวม 8 ขั้นตอน ใช้เวลาแผนละ 2 ชั่วโมง รวมใช้เวลาสอน 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง

1.5 เสนอแผนการจัดการเรียนรู้ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้อง และความเหมาะสมของเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและการวัดการประเมินผล

1.6 เสนอแผนการจัดการเรียนรู้ต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาไทย จำนวน 1 คน ด้านการวัดและประเมินผล 1 คน และด้านการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 คน รวมทั้งหมด 3 คน การตรวจสอบความสอดคล้องของจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมของแผนจัดการเรียนรู้ นำผลที่ได้มาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: 100) ทั้งนี้ ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่า IOC เท่ากับ 1 ดังภาพ

ลำดับที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			∑R	IOC
		1	2	3		
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ภาษาอังกฤษและภาษาอื่นในภาษาไทย					
1.	สาระสำคัญ					
	1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
	1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
2.	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
	2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
	2.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และการประเมินผล	+1	+1	+1	3	1.00
3.	สาระการเรียนรู้					
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
	3.2 สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
	3.3 สอดคล้องกับการวัดผลและการประเมินผล	+1	+1	+1	3	1.00
4.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
	4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
	4.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และการประเมินผล	+1	+1	+1	3	1.00
5.	สื่อการจัดการเรียนรู้					
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
	5.2 สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
6.	การวัดและการประเมินผล					
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
	6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
	6.3 สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00

ภาพที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ตัวชี้วัด ชั้นปี ข้อ5 รวบรวมคำที่มาจากภาษาต่างประเทศในภาษาไทย หลักสูตรสถานศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยสร้างเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย แบบ 4 ตัวเลือกให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทั้งหมด 1 ฉบับ จำนวน 30 ข้อ

2.3 เสนอแบบทดสอบที่สร้างขึ้นต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความยากง่ายของเนื้อหา การใช้ภาษาและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

2.4 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาไทย ด้านการวัดผลและประเมินผล และ ด้านการจัดการเรียนรู้ อย่างละ 1 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแล้วนำผลการประเมินมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ ทั้งนี้ผลการพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ IOC มีค่าเท่ากับ 0.67-1.00

2.5 นำแบบทดสอบตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น (reliability) คือ การตรวจสอบผลการวัดที่สม่ำเสมอและคงที่ ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยซึ่งเป็นข้อสอบชนิดปรนัย โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (มาเรียม นิลพันธ์, 2553: 182) ทั้งนี้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบมีค่าเท่ากับ 0.98

2.6 นำแบบทดสอบที่ได้มาเป็นแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ชุด และจัดทำแบบทดสอบหลังเรียน 1 ชุด โดยนำแบบทดสอบก่อนเรียนมาสลับข้อและสลับตัวเลือก

2.7 นำแบบทดสอบที่ได้ไปใช้ทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

แบบประเมิน ค่าเฉลี่ยผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน

จุดประสงค์	ข้อ	ประเภท	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	หมายเหตุ
			1	2	3		
1. นักเรียนสามารถบอกสาเหตุที่คำภาษาต่างประเทศเข้ามาปะปนในภาษาไทย	1	รู้จำ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	2	ประเมินค่า	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	3	วิเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. นักเรียนสามารถจำแนกคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยได้	4	วิเคราะห์	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
	5	นำไปใช้	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
	6	รู้จำ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3. รวบรวมคำภาษาต่างประเทศและอธิบายความหมายได้	7	วิเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	8	วิเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	9	เข้าใจ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	10	รู้จำ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	11	เข้าใจ	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
	12	วิเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	13	เข้าใจ	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
	14	รู้จำ	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
	15	วิเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	16	เข้าใจ	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
	17	ประเมินค่า	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	18	วิเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	19	ประเมินค่า	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	20	รู้จำ	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
	21	วิเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	22	วิเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	23	วิเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

แบบประเมิน แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

ข้อ	p	r	ข้อ	P	r
1	0.25	0.10	31*	0.67	0.65
2*	0.72	0.55	32	0.17	0.25
3*	0.67	0.67	33*	0.75	0.50
4*	0.80	0.40	34*	0.67	0.65
5	0.17	0.25	35*	0.72	0.45
6	0.10	0.20	36*	0.70	0.65
7*	0.67	0.65	37*	0.70	0.60
8	0.10	0.10	38*	0.77	0.45
9	0.15	0.20	39*	0.72	0.55
10	0.70	0.50	40	0.25	0.10
11*	0.67	0.65	41	0.72	0.45
12*	0.70	0.60	42	0.75	0.00
13*	0.72	0.55	43	0.75	0.50
14*	0.67	0.65	44*	0.67	0.65
15	0.15	0.92	45*	0.67	0.65
16	0.80	0.40	46	0.70	0.60
17	0.70	0.60	47*	0.47	0.45
18	0.70	0.60	48	0.17	0.25
19	0.17	0.25	49*	0.77	0.45
20*	0.67	0.65	50*	0.70	0.60
21*	0.65	0.60	51	0.42	-0.20
22*	0.70	0.60	52	0.07	0.15
23	0.15	0.30	53	0.15	0.20
24	0.67	0.65	54*	0.72	0.45
25	0.25	0.10	55	0.32	0.25

แบบประเมิน แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย (ต่อ)

ข้อ	p	r	ข้อ	P	r
26	0.32	0.05	56*	0.70	0.60
27*	0.70	0.60	57*	0.67	0.65
28	0.80	0.40	58*	0.70	0.60
29	0.85	0.10	59	0.75	0.50
30*	0.72	0.45	60	0.25	0.10

หมายเหตุ

1. ข้อสอบที่มีค่า p ต่ำกว่า 0.20 จัดเป็นข้อสอบที่ยาก
2. ข้อสอบที่มีค่า p สูงกว่า 0.80 จัดเป็นข้อสอบที่ง่าย
3. ข้อสอบที่มีค่า r ต่ำกว่า 0.20 จัดเป็นข้อ สอบที่มีค่าอำนาจจำแนกต่ำกว่าเกณฑ์
4. ข้อสอบที่มีค่า r เป็นลบ จัดเป็นข้อสอบที่ไม่มีค่าอำนาจจำแนก
5. เนื่องจากข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย จำนวน 60 ข้อ ซึ่งได้คำนวณหาจากข้อสอบที่มีคุณภาพ จำนวน 30 ข้อ โดยเลือกข้อที่มีความยากมาก ง่ายมาก และอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ได้ดังนี้ 2, 3, 4, 7, 11, 12, 13, 14, 20, 21, 22, 27, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 44, 45, 47, 49, 50, 54, 56, 57, และ 58 เพื่อใช้ในการทดลอง

ภาพที่ 3 ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 จำนวน 5 ห้องเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 รวมนักเรียนทั้งสิ้น 295 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 จำนวน 1 ห้องเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 คือ ม.2/6 มีนักเรียนห้องละ 40 คน

4.3 เครื่องมือวิจัย

4.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

4.3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียน (pretest) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย เพื่อวัดความรู้พื้นฐานคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียน

2. ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ 4 MAT ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง ทดลองจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

3. ทดสอบหลังเรียน (posttest) กับนักเรียน หลังเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ซึ่งเป็นข้อสอบปรนัยเป็นชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน แต่สลับข้อและตัวเลือก

4. นำผลจากการทดสอบก่อน-หลังการทดลอง มาวิเคราะห์โดยกระบวนการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ใช้สถิติดังนี้

1.1 การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) ของแบบทดสอบที่ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้องการพิจารณาค่า IOC จะต้องมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป ซึ่งแสดงว่า ข้อคำถามนั้นมีความเหมาะสมหรือสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือลักษณะพฤติกรรม

1.2 การหาความยากง่าย เกณฑ์กำหนดค่าความยากง่ายคือ 0.20-0.80 ถ้าค่าความยากง่าย < 0.20 ถ้าข้อคำถามนั้นยากเกินไป และถ้าค่าความยากง่าย > 0.80 ถือว่า ข้อคำถามนั้นง่ายเกินไป นั่นคือ ค่า p น้อย คือ ยาก ถ้า ค่า p มาก คือ ง่าย

1.3 การหาค่าอำนาจจำแนก เลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.40 - 0.67

1.4 หาค่าความเชื่อมั่น (reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย โดยใช้สูตร KR-20 ของกูเดอร์ และริชาร์ดสัน (Kuder and Richarson) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2553: 182) ดังนี้

1) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

ผู้วิจัยได้ใช้สูตรหาค่าเฉลี่ยมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

$$\mu = \frac{\sum x}{N}$$

μ	แทน	ค่าเฉลี่ย
$\sum \chi$	แทน	ผลรวมของข้อมูลทุกตัวในชุดนั้น
N	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผู้วิจัยได้ใช้สูตรหาค่าเฉลี่ยมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

$$\sigma = \frac{\sqrt{n\sum x^2 - (\sum x)^2}}{n(n-1)}$$

σ	คือ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
χ	แทน	ข้อมูล (ตัวที่ 1,2,3...,n)
$\bar{\chi}$	แทน	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
n	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

5. ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 โดยจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT 2) เพื่อพัฒนาทักษะการจำแนกคำและความหมายเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนการสอนแบบ 4 MAT ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 โดยจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT ก่อนและหลังเรียน

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้	40	15.03	2.11	13.039**	000**
การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้	40	22.18	2.36		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตาราง พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เท่ากับ 22.18 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.36 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนที่มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 15.03 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.11 เมื่อตรวจสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยใช้สถิติทดสอบค่าที แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (dependent t-test) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

6. อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 โดยจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT ผลการวิจัยได้ตอบจุดประสงค์ดังนี้

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1 ที่จัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังจากการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียน 4 แบบ จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ แบบ 4 MAT เป็นกิจกรรมที่หลากหลายตอบสนองต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ทั้ง 4 แบบ ตามความถนัดในการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและใช้วิธีการพัฒนาสมองทั้ง 2 ซีก ไปพร้อมๆ กับการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การร้องเพลง ฟังเพลง การชมวีดีทัศน์ การพูดโต้ตอบแสดงความคิดเห็น การเรียนรูปแบบกลุ่ม มีการใช้เกม การใช้สื่อเร้าความสนใจของนักเรียน นักเรียนแต่ละคนได้ทำกิจกรรมที่ตนเองถนัดและสนใจ การจัดกิจกรรมสวนอักษร การทำชิ้นงานผลงาน แบบฝึกทักษะ กิจกรรมการนำเสนอ ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียนรู้ จึงทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยสูงขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ นพมณี มีทอง (2562: 67) ได้ศึกษาผลการใช้วิธีการสอนแบบ 4 MAT เพื่อพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลการอ่านคิดวิเคราะห์หลักเรียนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยโดยใช้วิธีการสอนแบบ 4 MAT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนแบบ 4 MAT สามารถนำมาจัดกิจกรรมการเยนกาสอนได้หลายหลาย ยืดหยุ่น และเป็นระบบ บนพื้นฐานความแตกต่างระหว่างการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจึงทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน การทำกิจกรรม จนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น

7. ข้อเสนอแนะ

ควรมีการศึกษาวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย จัดการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบ 4MAT กับวิธีสอนแบบอื่น อีกทั้งควรใช้วิธีการสอนแบบ 4MAT กับสาระการอ่าน สาระการเขียน สาระการฟัง การดูและการพูด และ สาระวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

8. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. กรมวิชาการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กุลิสรา จิตรชญาวณิช และเกศราพรรณ พันธุ์ศรีเกตุ คงเจริญ. (2564). *วิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิรวัฒน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ. (2556). *ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ทิศนา แขมมณี. (2557). *ศาสตร์การสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 18. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มาเรียม นิลพันธ์. (2551). *วิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 4. นครปฐม: เอกสารการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วัลยา ช้างขวัญยืน และคณะ. (2555). *คำ การสร้างคำและการยืมคำ : บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 2*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมสวัสดิการและสวัสดิภาพครู (สกสค) ลาดพร้าว.

วิเชียร เกษประทุม. (2558). *หลักภาษาไทย (ฉบับสมบูรณ์)*. กรุงเทพฯ: เพิ่มทรัพย์การพิมพ์.

วิรัลพัชร ศรีจันทร์ และจอมขวัญ สุทธินนท์. (2561). การอุบัติและการวิบัติของภาษาไทยในสังคมปัจจุบัน. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี*, 1(2), 56-57.

ศิริพร ศรีจันทะ และธีรศักดิ์ อุปรมัย อุปไมยอธิชัย. (2564). *179 วิธีรวมสูตรการสอน ฉบับกระเป๋า*. กรุงเทพฯ: กู๊ดเฮด พริ๊นท์ติ้ง แอนด์ แพจเกจจิ้ง กรุ๊ป.

อัจฉรา ชีวพันธ์. (2552). *ภาษาพาสอน: เรื่องน่ารู้สำหรับครูภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การพัฒนาชุดฝึกทักษะการใช้คำราชาศัพท์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ

THE DEVELOPING A SET TO PRACTICE THE SKILL OF USING ROYAL WORDS FOR GRADE 6 STUDENTS USING COLLABORATIVE LEARNING THEORY

สุวิทย์ ฝ่ายสงค์

สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

E-mail: Suwit.fai@vru.ac.th

ฐิติพร จันทร์ไพรินทร์

สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

E-mail: Thitiporn.jan@vru.ac.th

นุชษรากรณ์ กันพ่วง

สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

E-mail: Nootsarakorn.gun@vru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะการใช้คำราชาศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำราชาศัพท์ก่อนและหลังการใช้ชุดฝึกทักษะการใช้คำราชาศัพท์ ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบุญคุ้มราษฎร์บำรุง จังหวัดปทุมธานี กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ ชุดฝึกทักษะประกอบด้วย แบบฝึก และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบที (T-Test) ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดฝึกทักษะการใช้คำราชาศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 88.22 / 81.00 2) คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ชุดฝึกทักษะการใช้คำราชาศัพท์สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

คำสำคัญ: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6, ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ, การพัฒนาชุดฝึกทักษะ

ABSTRACT

The objectives of this research were: 1) To establish and determine the effectiveness of the Royal Vocabulary Skills Practice Set of grade 6 students; 2) To compare the learning achievement on Royal Vocabulary

before and after using the Royal Vocabulary Skills Practice Kit. use royal words The population is Grade 6 students at Boonkum Ratbumroong School. Pathum Thani Province, the sample was 30 students in grade 6/1 in the second semester of the academic year 2021, by using a specific sampling method. The research instruments were a learning management plan, a skill set consisting of a practice form, and an achievement test. The statistics used in the data analysis were percentage (%), mean ($\overline{X}$), standard deviation (S.D), and t-test (Dependent Samples).

The results showed that 1) the Rajasthani Vocabulary Skills Practice Kits for grade 6 students were created with efficiency according to the criteria of 88.22 / 81.00. 2) Post-test scores of Grades 6 students using Royal Vocabulary Skills Practice Kit. higher than pre-test scores with a statistical significance of .05

Keywords: Grade 6 Students, Collaborative Learning Theory, Skill Set Development

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ธรรมชาติของภาษาไทยเป็นเรื่องทักษะจะแยกเนื้อหาสาระของทักษะแต่ละชั้นปีโดยเด็ดขาดไม่ได้ จำเป็นจะต้องมีกระบวนการฝึกทักษะต่างๆ ให้ต่อเนื่องกันไปเนื้อหา เช่น การอ่านและการเขียนสะกดคำ การอ่านจับใจความ การเลือกใช้คำให้ตรงตามความหมาย การเขียนแสดงความรู้สึก ความคิด ประสบการณ์ ความต้องการ จินตนาการ การนำความรู้จากการอ่านไปใช้ในการตัดสินใจการแก้ปัญหาและการดำเนินชีวิต จำเป็นต้องสอนทุกชั้นในเรื่องของทักษะภาษาและแต่ละชั้นจะมีเนื้อหาในการฝึกทักษะที่เพิ่มความซับซ้อนและยากมากขึ้น เช่น จำนวนคำเพิ่มมากขึ้นประโยคที่ใช้ยาวและซับซ้อนขึ้นเรื่องที่นำมาอ่านยาวขึ้น (กรมวิชาการ, 2554)

ปัจจุบันคำราชาศัพท์ได้เข้ามามีบทบาทอย่างแพร่หลายกับชีวิตประจำวัน มีหลากหลายปรากฏการณ์ที่แสดงถึงการหวนคิดคำนึงถึงชีวิต ความเป็นอยู่ อาหารการกิน ข้าวของเครื่องใช้ รวมไปถึงสถานที่ในอดีต เช่น รายการโทรทัศน์ ละครโทรทัศน์เรื่องบุพเพสันนิวาส นางทาส การนำบทละครที่นำมาผลิตซ้ำความทรงจำทางประวัติศาสตร์ เป็นต้น อีกทั้งคำราชาศัพท์ยังคงปรากฏในบทเพลงปลุกใจ บทเพลงพระราชนิพนธ์ โขน ลิเก วรรณกรรม และวรรณคดี เช0น กาพย์เห่เรือ เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา สามัคคีเภทคำฉันท์ ซึ่งเป็นวรรณคดีที่กระทรวงศึกษากำหนดให้นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ได้ศึกษา หากผู้เรียนยังไม่ตระหนักและให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์ ย่อมส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะในการพูด ฟัง ดู อ่าน และเขียนต่อไป (อานนท์ นามลาด และคณะ, 2564)

จากการศึกษาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยของโรงเรียนบุญคุ้มราษฎร์บำรุง ที่ผู้ศึกษาสังเกตการสอนอยู่พบว่า นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องคำราชาศัพท์อยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างต่ำ ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญมากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำเป็นต้องได้รับการปรับปรุงหรือหาวิธีแก้ไขพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น กาญจนา จัตุพันธ์ และคณะ (2560) แนวทางการแก้ปัญหาในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีมีประสิทธิภาพ มีเทคนิคการสอนที่น่าสนใจหลายเทคนิคที่สามารถนำมาประยุกต์สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยเฉพาะในสาระหลักการใช้ภาษาไทยเรื่อง คำราชาศัพท์ มีเทคนิคหนึ่งที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดและเกิดทักษะในการปฏิบัติแบบเป็นกลุ่ม ซึ่งจะนำไปสู่การสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์ (2554) การเรียนรู้แบบร่วมมือว่าเป็นวิธีการเรียนที่มีการจัดกลุ่มการทำงาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และเพิ่มพูนแรงจูงใจทางการเรียน การเรียนแบบร่ามมือไม่ใช่วิธีการ

จัดนักเรียนเข้ากลุ่มรวมกันแบบธรรมดา แต่เป็นการร่วมกลุ่มอย่างมีโครงสร้างอย่างชัดเจน จากการที่สมาชิกแต่ละคนในทีมมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในการเรียนรู้ และสมาชิกทุกคนจะได้รับการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจเพื่อที่จะช่วยเหลือและเพิ่มพูนการเรียนรู้ของสมาชิกในทีม

จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาชุดฝึกทักษะการใช้คำราชาศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของผู้เรียนให้เกิดการพัฒนากระบวนการคิดและการใช้คำราชาศัพท์ที่ไม่บรรลุตามจุดมุ่งหมายทางการเรียน ซึ่งจะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยและสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในวิชาอื่นๆ ได้

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะการใช้คำราชาศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

(2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำราชาศัพท์ก่อนและหลังการใช้ชุดฝึกทักษะการใช้คำราชาศัพท์

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ

การเรียนแบบร่วมมือ คือ การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทำงานร่วมกันในกลุ่มสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน คือ เก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งสมาชิกในกลุ่มแต่ละคนมีส่วนรับผิดชอบร่วมกันในการทำกิจกรรมการเรียน และช่วยเหลือซึ่งกัน และกันในการเรียนรู้ทั้งของตนเองและของกลุ่ม ซึ่งความสำเร็จของทุกคนคือความสำเร็จของกลุ่ม สเปนเซอร์ คาเกน (1994) นักการศึกษาชาวสหรัฐอเมริกา ได้ทำการวิจัยและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ (Cooperative Learning) อย่างจริงจังมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1985 และได้เผยแพร่ผลงานอย่างกว้างขวางในสหรัฐอเมริกาและหลายประเทศในแถบเอเชีย โดยมีการนำมาใช้ในการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์และได้นำเสนอแนวคิดหลักที่จะนำไปสู่การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจกันอย่างมีประสิทธิผล และพรรณจิตร์ เขื่อนเพชร (2556) กล่าวถึงการเรียนร่วมมือไว้ว่า เป็นการเรียนรู้วิธีการทำงานเป็นกลุ่มในลักษณะต่างๆ คือสมาชิกแต่ละคนมีบทบาทในกลุ่ม และต้องร่วมกันรับผิดชอบในการดำเนินกิจการของกลุ่ม ทุกคนได้รับผลที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือกันนั้นอย่างยุติธรรม ความรู้สึกที่เป็นกลุ่มต้องช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่มให้ดำเนินการให้ดีที่สุด เพื่อประโยชน์ของกลุ่มและตนเอง 6 ประการดังนี้

1. การจัดกล่มุ (Teams) หมายถึง การจัดกลุ่มเด็กที่จะเข้าร่วมทำกิจกรรมด้วยกันเพื่อให้เกิดประสิทธิผลมากที่สุด

2. ความมุ่งมั่น (Will) หมายถึง ความมุ่งมั่นและอุดมการณ์ของเด็กที่จะทำงานร่วมกัน ซึ่งจะต้องมีความมุ่งมั่นที่จะเรียนรู้และมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน เพื่อให้เกิดประสิทธิผลร่วมกัน สามารถสร้างความมุ่งมั่นร่วมกันให้เกิดขึ้นได้โดยใช้กิจกรรมอื่น ๆ ที่ไม่ใช่กิจกรรมทางวิชาการ

3. การจัดการ (Management) หมายถึง การจัดการกลุ่มให้สามารถทำกิจกรรม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ รวมถึงการจัดการของครูการจัดการภายในกลุ่มเพื่อให้การทำกิจกรรมของกลุ่มประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

4. ทักษะทางสังคม (Social Skills) หมายถึง การพัฒนาให้เด็กมีทักษะในการทำงาน ทำกิจกรรมร่วมกันให้มีร่วมมือช่วยเหลือกันอย่างจริงใจ ให้กาลังใจกัน มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันและที่สำคัญที่สุดคือต้องรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

5. กฎพื้นฐาน 4 ข้อ (4 Basics Principles : PIES) หมายถึง หลักการพื้นฐานของการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจกันซึ่งจะต้องประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ จะขาดอย่างหนึ่งอย่างใดไม่ได้องค์ประกอบ

1) การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (P: Positive Interdependence)
2) การยอมรับความสามารถซึ่งกันและกัน (I: Individual Accountability)
3) ความเสมอภาค (E: Equal Participation)
4) การมีปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง (S: Simultaneous Interaction)

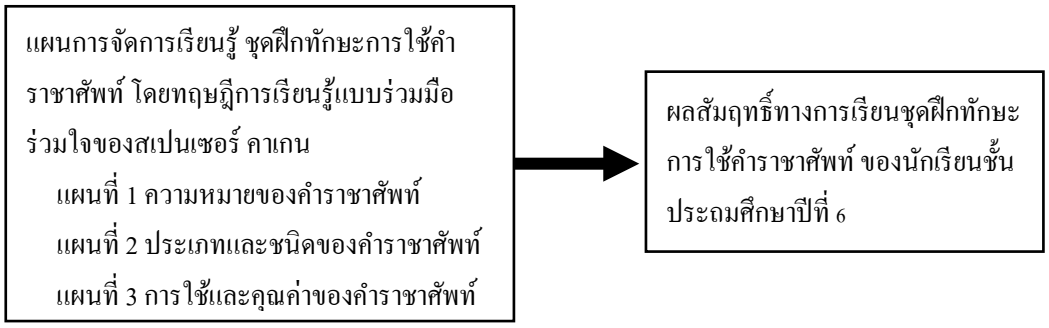
6. รูปแบบของกิจกรรม (Structures) หมายถึงรูปแบบของกิจกรรมในการทำงานกลุ่มซึ่งมีหลากหลายทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัญหาหรือสถานการณ์ที่จะศึกษา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จีรนุช ภูทองเงิน (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.45/85.87 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) ค่าดัชนีประสิทธิผลการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC เท่ากับ 0.5655 คิดเป็นร้อยละ 56.55

ศุภนิจ ครองยุทธ (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการใช้คำราชาศัพท์ วิชาภาษาไทยของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ผลการวิจัยพบว่า 1) การทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 ห้อง 2/7 และ 2/8 เรื่อง การใช้คำราชาศัพท์วิชาภาษาไทยมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้เพราะคู่มือฝึกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีขั้นตอนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบโดยเริ่มจากการศึกษาพื้นฐานของความหมายของคำราชาศัพท์รวมถึงประเภทของคำราชาศัพท์และการนำไปใช้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาไทยในขณะเดียวกันครูผู้สอนมีจิตวิทยาในการสอน เพื่อเสริมสร้างและผลักดันการเรียนรู้ให้กับนักเรียนและมีการกำหนดเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยแบ่งเนื้อหาจากง่ายไปหายากผู้เรียนได้ใช้ความคิดได้รู้ถึงความหมายและวิธีการนำไปใช้ของคำราชาศัพท์ประเภทต่าง ๆ โดยการทำแบบทดสอบหลังเรียนมีผลคะแนนสูงกว่าแบบทดสอบก่อนเรียน จึงแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจมากขึ้นตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

ชุดฝึกทักษะการใช้คำราชาศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการใช้คำราชาศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบหนึ่งกลุ่ม สอบก่อนและหลังเรียน (One - group Pretest - Posttest Design) โดยมีรูปแบบการวิจัยดังภาพ

กลุ่ม (Group)	ก่อนเรียน (Pretest)	วิธีการสอน	หลังเรียน (Posttest)
E	O1	X	O2

E หมายถึง กลุ่มทดลอง

O1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน

X หมายถึง การเขียนสะกดคำด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

O2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน

แผนภาพที่ 2 รูปแบบการวิจัย

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบุญคุ้มราษฎร์บำรุง ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 4 ห้องเรียน รวม 126 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบุญคุ้มราษฎร์บำรุง จำนวน 1 ห้องเรียน คือห้อง ป.6/1 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 30 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการศึกษาเอกสาร ทฤษฎีแนวคิดต่างๆ รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสอดคล้องตามวัตถุประสงค์รวมทั้งกรอบแนวคิดที่กำหนดขึ้น ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบต่างๆ ประกอบด้วยเครื่องมือ ดังต่อไปนี้

4.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 แผน 3 ชั่วโมง ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความหมายของคำราชาศัพท์ จำนวน 60 นาที

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ประเภทและชนิดของคำราชาศัพท์ จำนวน 60 นาที

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การใช้และคุณค่าของคำราชาศัพท์ จำนวน 60 นาที

4.3.2 ชุดฝึกทักษะการใช้คำราชาศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 ชุด 1 ชุด/1 คาบเรียน โดยใช้ดังนี้

1) ชุดกิจกรรมที่ 1 ความหมายของคำราชาศัพท์ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 การทดสอบก่อนเรียน เรื่องคำราชาศัพท์

ตอนที่ 2 เนื้อหาเป็นการบอกความหมายคำราชาศัพท์

ตอนที่ 3 กิจกรรม ประกอบด้วย 2 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 : ให้นักเรียนรับชม VDO เรื่องคำราชาศัพท์

กิจกรรมที่ 2 : ทำใบงานที่ 1 สรุปเรื่องความหมายของคำราชาศัพท์

2) ชุดกิจกรรมที่ 2 ประเภทและชนิดของคำราชาศัพท์ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 เนื้อหาประเภทและชนิดของคำราชาศัพท์

ตอนที่ 2 กิจกรรม ประกอบด้วย 2 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 : เกมกิจกรรมการตอบคำถามเป็นกลุ่ม โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจของสเปนเซอร์ คาเกน คือ เป็นวิธีการเรียนที่มีการจัดกลุ่มการทำงาน โดยให้นักเรียนแบ่งออกเป็น 6 กลุ่มเท่าๆ กัน ให้สมาชิกวางแผนร่วมกันภายในกลุ่มเพื่อส่งตัวแทนออกมาร่วมกิจกรรมตอบคำถาม เมื่อสมาชิกในกลุ่มตอบคำถามครบทุกคน สมาชิกต้องร่วมมือร่วมใจกันสรุปคำราชาศัพท์และจัดประเภทจากคำที่ได้

กิจกรรมที่ 2 : ทำใบงานที่ 2 สรุปเรื่องประเภทและชนิดของคำราชาศัพท์

3) ชุดกิจกรรมที่ 3 การใช้และคุณค่าของคำราชาศัพท์ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 เนื้อหาการใช้และคุณค่าของคำราชาศัพท์

ตอนที่ 2 กิจกรรม ประกอบด้วย 2 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 : การทำกิจกรรมกลุ่ม โดยให้นักเรียนในกลุ่มร่วมกันสรุปเรื่องคำราชาศัพท์ที่เรียนตลอด 3 ชม. โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจของสเปนเซอร์ คาเกน คือ เป็นวิธีการเรียนที่มีการจัดกลุ่มการทำงาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และเพิ่มพูนแรงจูงใจทางการเรียน การเรียนแบบร่ามมือไม่ใช่วิธีการจัดนักเรียนเข้ากลุ่มรวมกันแบบธรรมดา แต่เป็นการร่วมกลุ่มอย่างมี โครงสร้างอย่างชัดเจน จากการที่สมาชิกแต่ละคนในทีมมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในการเรียนรู้ และสมาชิกทุกคนจะได้รับการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจเพื่อที่จะช่วยเหลือและเพิ่มพูนการเรียนรู้ของสมาชิกในทีม

กิจกรรมที่ 2 : ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอเนื้อหาที่สรุป

4.3.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เรื่อง คำราชาศัพท์ ซึ่งใช้ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะเรื่องคำราชาศัพท์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 1 ฉบับ คือแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ทำการประเมินเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ตามหลักการใช้คำราชาศัพท์

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้นและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองในกลุ่มทดลอง ตามขั้นตอนดังนี้

1) ดำเนินการทดลองกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบุญคุ้มราษฎร์บำรุง จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย โดยชุดฝึกทักษะการใช้คำราชาศัพท์ และทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการใช้คำราชาศัพท์ก่อนเรียนและก่อนใช้ชุดฝึกทักษะการใช้คำราชาศัพท์

2) ดำเนินการสอนนักเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความหมายของคำราชาศัพท์จำนวน 60 นาที, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ประเภทและชนิดของคำราชาศัพท์ จำนวน 60 นาที และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การใช้และคุณค่าของคำราชาศัพท์ จำนวน 60 นาที ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 แผน และดำเนินการทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนกลุ่มทดลอง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เรื่องคำราชาศัพท์ จำนวน 20 ข้อ เวลาในการทำแบบทดสอบ 20 นาที

3) นำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์ มาวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำราชาศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนได้รับการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะเรื่อง คำราชาศัพท์ เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำราชาศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังได้รับการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการใช้คำราชาศัพท์

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที (T-Test) ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบ

5. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมฝึกทักษะภาษาไทยที่ส่งเสริมความสามารถในการใช้คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 88.22/81.00

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะภาษาไทยที่ส่งเสริมความสามารถในการใช้คำราชาศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1

รายการ	จำนวนผู้เรียน	คะแนนเต็ม	รวมคะแนนที่ได้	ประสิทธิภาพ
คะแนนจากการทำชุดกิจกรรมหลังเรียนแต่ละบทเรียน (E1)	30	30	794	88.22
คะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน (E2)	30	20	486	81.00

ตารางที่ 2 ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 2

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำราชาศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน						
แบบทดสอบ	คะแนนเต็ม	N	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	20	30	8.17	1.37	-15.591*	0.001
หลังเรียน	20	30	16.20	2.16		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

6. อภิปรายผล

ผลการศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมฝึกทักษะภาษาไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นพบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.22/81.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ทั้งนี้เนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้สร้างชุดกิจกรรมฝึกทักษะภาษาไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้คำราชาศัพท์ ที่มีประสิทธิภาพซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย อีกทั้งชุดกิจกรรมฝึกทักษะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นเป็นไปตามขั้นตอนและวิธีการที่เหมาะสมมีความหลากหลาย เหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน มีการจัดกิจกรรมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ รูปภาพประกอบ สีสันทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่าง ๆ รูปแบบของการจัดกิจกรรมในชุดกิจกรรมฝึกทักษะมีการเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก มีการกระตุ้นให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดและทำความเข้าใจในเรื่องที่เรียนด้วยตนเอง ซึ่งกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้ผู้เรียนให้มีทักษะการใช้คำราชาศัพท์อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จีรนุช ภูทองเงิน (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ผลการศึกษาพบว่า การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.45/85.87 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ขวัญฤทัย จำปาศักดิ์ (2560) ได้พัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องคำราชาศัพท์ (หมวดร่างกาย) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับ 81.67 / 84.31 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้

ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนและหลังที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะภาษาไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้คำราชาศัพท์ ของกลุ่มตัวอย่างพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 8.17 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.20 แสดงให้เห็นว่า หลังการสอนโดยใช้หลังการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะภาษาไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้คำราชาศัพท์ ทำให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เนื่องจากเนื้อหาและกิจกรรมในชุดกิจกรรมฝึกทักษะมีความเกี่ยวข้องกับตัวนักเรียนในการใช้ชีวิตประจำวันทำให้นักเรียนได้เรียนรู้และทำกิจกรรมการใช้คำราชาศัพท์จนเกิดความรู้ความเข้าใจมากขึ้นหลังจากที่เรียน จึงทำให้มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิณฐภัศณ์ เดชกุบ (2558) ได้ศึกษาผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำราชาศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองสงค์ ผลการศึกษาพบว่า แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ จีรนุช ภูทองเงิน (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ผลการวิจัยพบว่า การเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC โดยรวมอยู่ในระดับมาก

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ครูควรศึกษารายละเอียดของชุดกิจกรรมฝึกทักษะให้เข้าใจ และจัดเตรียมสื่อประกอบการเรียนการสอนด้วยเพื่อให้น่าสนใจ หรืออาจมีการดัดแปลงให้เหมาะสม เพื่อให้การทำกิจกรรมในแต่ละชุดฝึกของนักเรียนดำเนินไปใช้อย่างมีลำดับขั้นตอน และบรรลุวัตถุประสงค์

(2) ผู้บริหารสถานศึกษา หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ควรส่งเสริมสนับสนุนให้มีการผลิตและใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะมากขึ้น เพื่อช่วยพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ แก้ปัญหา และพัฒนาทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณในทุกวิชา แต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาต่อยอดจากผลการวิจัย

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรศึกษาการพัฒนาทักษะการใช้คำราชาศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในรูปแบบอื่นๆ เช่น บทเรียนสำเร็จรูป บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รูปแบบการจัดการเรียนการสอน เป็นต้น เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ น่าสนใจ และส่งเสริมทักษะการใช้คำราชาศัพท์ของนักเรียน

(3) ควรทำการศึกษาวิจัยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะภาษาไทยเปรียบเทียบการการจัดการเรียนการสอนวิธีอื่นๆ เพื่อเป็นการสร้างและพัฒนานวัตกรรมด้านการเรียนการสอนที่มีความหลากหลาย สามารถนำไปแก้ปัญหาให้กับนักเรียน ทำให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

8. เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2554). *เอกสารเสริมความรู้คณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา อันดับที่ 9 เรื่องการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์.* กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ.

กาญจนา จัตุพันธ์ และคณะ. (2560). *การศึกษารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 18 ธันวาคม 2564, จาก: https://www.hu.ac.th/default.asp.

ขวัญฤทัย จำปาศักดิ์. (2560). *พัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องคำราชาศัพท์ (หมวดร่างกาย) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.* ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

จิณฐภัศณ์ เดชกุบ. (2558). ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำราชาศัพท์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองสงค์. *การประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 6,* วันที่ 26 มิถุนายน 2558 ณ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่, 285-294.

จีรนุช ภูทองเงิน. (2563). *การพัฒนาการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC.* ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

พรรณจิตร์ เขื่อนเพชร. (2556). *การพัฒนาการเรียนรู้เรื่อง คำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน.* ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ศุภนิจ ครองยุทธ. (2563). การพัฒนาทักษะการใช้คำราชาศัพท์ วิชาภาษาไทยของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2563. รายงานวิจัยในชั้นเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี.

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์. (2554). *การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการประเมินตามสภาพจริง*. พิมพ์ครั้งที่ 4. เชียงใหม่โรงพิมพ์แสงศิลป์: เชียงใหม่.

อานนท์ นามลาด และคณะ. (2564). นวัตวิธีการจัดการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ห้องเรียนกลับทาง ร่วมกับแบบฝึกทักษะออนไลน์. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร, 9* (7), 3145-3158

Kagan, M. (1994). *Learning to cooperate, cooperative to learn*. CA: Kagan Publishing.

ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา กับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

RELATIONSHIP BETWEEN GOOD GOVERNANCE ADMINISTRATION OF SCHOOL PRINCIPALS AND ORGANIZATIONAL COMMITMENT OF TEACHERS IN SAMUT SAKHON PRIMARY EDUCATION SERVICE OFFICE

กนกทิพย์ ทองประหยัด
หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยธนบุรี
E-mail: kanoktip.nun2536@gmail.com
ปฐมพรณ์ อินทรางกูร ณ อยุธยา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี
E-mail: dr.pathomporn@gmail.com
วิเชียร อินทรสมพันธ์
ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
E-mail: i_wichian@hotmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อ 1) ศึกษาระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร 2) ศึกษาระดับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร 3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ผู้บริหารและครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ปีการศึกษา 2564 จำนวน 342 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ด้วยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยวิธีของเพียร์สัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ หลักคุณธรรมและจริยธรรม รองลงมา คือ หลักประสิทธิผล ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ หลักการตอบสนอง 2) ความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสมุทรสาคร ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีความเชื่อมั่นและยอมรับเป้าหมายและคุณค่าขององค์กร รองลงมา คือ มีความตั้งใจและมีความพร้อมที่จะใช้ความพยายามที่มีอยู่เพื่อองค์กร ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ มีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะคงความเป็นสมาชิกขององค์กร

3) การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ 0.848

คำสำคัญ : การบริหารตามหลักธรรมาภิบาล, ความผูกพันต่อองค์กรของครู, สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

ABSTRACT

This study aims to 1) study the level of good governance administration of school principals under Samut Sakhon Primary Educational Service Office, 2) the level of the healthiness of schools under Samut Sakhon Primary Educational Service Office, and 3) the relationship between good governance administration of school principals and organizational commitment of teachers under Samut Sakhon Primary Educational Service Office. A sample group was 342 school principals and teachers under Samut Sakhon Primary Educational Service Office in the 2021 academic year. A questionnaire was used as a research instrument. Data were analyzed by using frequency, percentage, mean, standard deviation, and Pearson's product of moment correlation.

The findings revealed that 1) overall good governance administration of the school principals under Samut Sakhon Primary Educational Service Office was at a high level. When inspecting at individual aspects, it was found that the highest averaged aspect was the moral and ethical principle, followed by the effectiveness principle. The lowest average was the responsive principle. 2) Overall level of organizational commitment of teachers under Samut Sakhon Primary Educational Service Office was at a high level. When inspecting at individual aspects, the highest average aspect was confidence and acceptance of the organization's goals and values, followed by determination and readiness to put effort into the organization, while the lowest aspect was a strong desire to maintain organizational membership. 3) Good governance administration of the school principals had a highly positive relationship with the organization commitment of teachers under Samut Sakhon Primary Educational Service Office, significantly at .01 level with a coefficient of 0.848.

Keywords: Good governance administration, Teachers' organizational commitment, Samut Sakhon Primary Educational Service Office

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ประเทศไทยต้องเผชิญกับกระแสการเปลี่ยนแปลงทั้งภายในและภายนอกประเทศ ซึ่งเป็นโอกาสและความเสี่ยงต่อการพัฒนาประเทศ จึงจำเป็นต้องเร่งสร้างภูมิคุ้มกันในประเทศให้เข้มแข็งขึ้นเพื่อมาใช้ในการเตรียมความพร้อมแก่คน สังคม และระบบเศรษฐกิจของประเทศ โดยนำกรอบแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) ได้กำหนดให้รัฐพึงจัดให้มียุทธศาสตร์ชาติเป็นเป้าหมายการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาล ผู้บริหารจะต้องมีทักษะในการบริหาร รวมทั้งมีภาวะผู้นำที่ชาญฉลาด แนวคิดสำคัญในการดำเนินการตามแนวปฏิรูปการศึกษาพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติจะประสบผลสำเร็จ จำเป็นต้องอาศัยองค์กรปฏิบัติ คือ โรงเรียนซึ่งหมายถึง การปฏิบัติหน้าที่ของผู้บริหารครูและบุคลากรทางการศึกษาอื่นที่มีความรู้

ความเข้าใจและสามารถดำเนินการตามแนวทางจัดการศึกษาได้เป็นอย่างดีและผู้บริหารสถานศึกษาจะต้องเป็นผู้นำการปฏิรูปที่มีประสิทธิภาพ การบริหารจัดการในโรงเรียนโดยนำหลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดีของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ (2555) ประกอบด้วย หลักประสิทธิภาพ หลักประสิทธิผล หลักการตอบสนอง หลักภาระรับผิดชอบสามารถตรวจสอบได้ หลักความเปิดเผยโปร่งใส หลักนิติธรรม หลักความเสมอภาค หลักการมีส่วนร่วมการพยายามแสวงหาฉันทามติ หลักการกระจายอำนาจ หลักคุณธรรม จริยธรรม โดยนำหลักธรรมาภิบาลดังกล่าวมาบูรณาการเข้ากับการจัดการศึกษา คือ ทำให้ผู้เรียนเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ดังนั้นผู้บริหารสถานศึกษาจึงเป็นบุคคลสำคัญ ที่จะทำให้การจัดการศึกษามีประสิทธิผลสูง

จากการที่ผู้บริหารสถานศึกษาได้นำหลักธรรมาภิบาลมาใช้ในการบริหารสถานศึกษาทำให้การบริหารดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพบุคลากรมีความผูกพันต่อองค์กร เกิดความรัก มีความพึงพอใจ มีทัศนคติที่ดีต่อองค์การ ร่วมแรงร่วมใจ ให้ความช่วยเหลือ เอาใจใส่รับผิดชอบต่อหน้าที่ ปฏิบัติงานให้องค์กรบรรลุจุดมุ่งหมาย เพื่อสร้างความเจริญเติบโตก้าวหน้าให้แก่องค์กร ผู้บริหารจึงต้องสร้างกลยุทธ์ที่จะทำให้บุคลากรในองค์การเกิดความผูกพันต่อองค์การ ใช้หลักภาวะผู้นำที่ดี การสร้างขวัญให้แก่บุคลากรในองค์การ การสร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานให้แก่บุคคลากร เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของความผูกพันในองค์กร ส่งผลให้บุคลากรมีความผูกพัน จงรักภักดี และมุ่งมั่นที่จะปฏิบัติงาน เพื่อสร้างความสำเร็จให้องค์กรมากยิ่งขึ้น ดังที่ มาวเดย์ และคณะ (Mowday et al, 1982) กล่าวว่าความผูกพันต่อองค์กร หมายถึง ความสัมพันธ์อันเข้มแข็งของบุคคลที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกับองค์กร ประกอบด้วย 1) มีความเชื่อมั่นและยอมรับเป้าหมายและคุณค่าขององค์กร 2) มีความตั้งใจและมีความพร้อมที่จะใช้ความพยายามที่มีอยู่เพื่อองค์กร 3) มีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะคงความเป็นสมาชิกขององค์กร ส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกัน โดยปัจจัยที่จะทำให้ครูเกิดความผูกพันในองค์กร คือ ผู้บริหารสถานศึกษาจะต้องมีการบริหารจัดการที่เป็นการแสดงออกที่มากกว่าความจงรักภักดีเพราะเป็นความสัมพันธ์ที่แน่นหนา และผลักดันให้บุคลากรเต็มใจอุทิศตนเอง เพื่อสร้างสรรค์ให้สถานศึกษาอยู่ในสภาพที่ดีขึ้น ผู้บริหารจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างความผูกพันต่อสถานศึกษาจะสามารถรักษาบุคลากรที่มีคุณภาพให้อยู่กับสถานศึกษาจำเป็นที่จะต้องสร้างแรงจูงใจรวมถึงการสร้างความผูกพันในสถานศึกษา ซึ่งผลดังกล่าวจะส่งผลให้คนและงานจะเอื้อประโยชน์ต่อกันเพราะคนเป็นผู้สร้างงานในขณะที่งานเป็นสิ่งที่ใช้ควบคุมพฤติกรรมของคนให้สอดคล้องกันในการทำงานร่วมกัน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาครได้กำหนดนโยบายสร้างความผูกพันในองค์กร เนื่องจากความผูกพันเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ช่วยรักษาบุคลากรให้คงอยู่กับองค์กรไปอย่างยาวนาน รวมทั้งสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นประโยชน์และมีประสิทธิภาพให้กับองค์กร เพื่อสร้างความผูกพันต่อองค์กรและลดปัญหาการบริหารงานภายในองค์กร เช่น การขาดความต่อเนื่องในการปฏิบัติงาน การสรรหาบุคลากรทดแทนบุคลากรที่โอน ย้าย หรือลาออกไป นอกจากนี้ยังดำเนินกิจกรรม Organization development การพัฒนาบุคลากร ตามแนวทาง SAMART ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้บุคลากรมีความผูกพันต่อองค์กร และสร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานในรูปแบบต่างๆ เพื่อสร้างความสุขให้กับบุคลากรในองค์กรอีกด้วย (ประกาศสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร, 2564) จากรายงานการวิเคราะห์ความเสี่ยงที่อาจจะเกิดผลประโยชน์ทับซ้อน พบว่ามีปัจจัยเสี่ยง 4 ลำดับโดยเรียงจากมากไปน้อยได้ดังนี้ 1) กระบวนการจัดซื้อจัดจ้างไม่เป็นไปตามระเบียบ 2) การอำนาจหน้าที่เรียกรับผลประโยชน์ 3) การเบิกจ่ายงบประมาณที่ไม่ถูกต้องตามระเบียบ และ 4) การเอื้อประโยชน์ต่อพวกพ้องในการจัดซื้อจัดจ้าง จึงทำให้เกิดข้อบกพร่องในเรื่องนิติธรรม คุณธรรม ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการบริหารที่ผิดพลาดหากยังไม่ได้ดำเนินการแก้ไขอาจส่งผลเสียต่อองค์กร ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง

การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร เพื่อที่จะได้ข้อมูลให้ผู้บริหารสถานศึกษาวางแผนการบริหารโดยนำหลักธรรมาภิบาลมาใช้บริหารให้มีประสิทธิภาพและเป็นแนวทางให้ข้าราชการครูในสถานศึกษาเสริมสร้างความผูกพันต่อสถานศึกษาได้มากขึ้น ส่งผลต่อการพัฒนาการจัดการศึกษาของสถานศึกษามีประสิทธิภาพต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

(2) เพื่อศึกษาระดับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

(3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด เกี่ยวกับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหาร

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ (2555) ได้อธิบายถึงความสำคัญของหลักธรรมาภิบาลและเชื่อมโยงสู่การนำไปปฏิบัติ โดยผ่านมติเห็นชอบของคณะรัฐมนตรี คือหลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี ประกอบด้วย 4 หลักการสำคัญ และ 10 หลักการย่อย ได้แก่ 1) การบริหารจัดการภาครัฐแนวใหม่ ประกอบด้วย หลักประสิทธิภาพ หลักประสิทธิผล หลักการตอบสนอง 2) ค่านิยมประชาธิปไตย ประกอบด้วย หลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้ หลักความเปิดเผย โปร่งใส นิติธรรม หลักความเสมอภาค 3) ประชารัฐ ประกอบด้วย หลักการมีส่วนร่วมและการพยายามแสวงหาฉันทามติ หลักการกระจายอำนาจ 4) ความรับผิดชอบทางการบริหาร ประกอบด้วยหลักคุณธรรม จริยธรรม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหาร

ดารินทร์ สงมะเริง (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การบริหารงานตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารโรงเรียนเอกชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ผลการวิจัยพบว่า การบริหารงานตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารโรงเรียนเอกชน โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก และวณัฐสนันท์ กมลบูรณ์ (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3 ผลการศึกษาพบว่าการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก

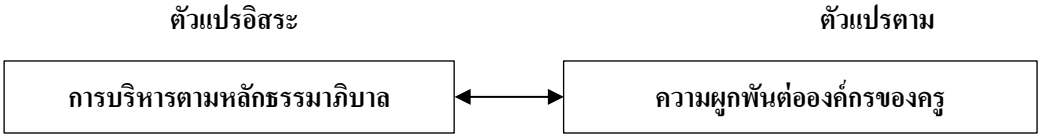
แนวคิด เกี่ยวกับความผูกพันต่อองค์กรของครู

มาวเดย์ และคณะ (Mowday et al, 1982) กล่าวว่าความผูกพันต่อองค์กร หมายถึง ความสัมพันธ์อันเข้มแข็งของบุคคลที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกับองค์กร ประกอบด้วย 1) มีความเชื่อมั่นและยอมรับเป้าหมายและคุณค่าขององค์กร 2) มีความตั้งใจและมีความพร้อมที่จะใช้ความพยายามที่มีอยู่เพื่อองค์กร 3) มีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะคงความเป็นสมาชิกขององค์กร

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการความผูกพันต่อองค์กรของครู

วรารัตน์ แสนทำพล (2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำแบบเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารกับความผูกพันต่อองค์กรของครู โรงเรียนวัดมโนรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3 ผลการวิจัยพบว่า ความผูกพันต่อองค์กรของครู โดยรวมและรายข้ออยู่ในระดับมาก และสรัลยา ผลสุกบริสุทธิ์ (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้แรงจูงใจของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีผลต่อความผูกพันต่อองค์การของครูและบุคลากรทางการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี ผลการวิจัยพบว่า ความผูกพันต่อองค์การของครูและบุคลากรทางการศึกษา อยู่ในระดับมากทั้งในภาพรวมและรายด้านทุกด้าน

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษามีความสัมพันธ์กับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสหสัมพันธ์ (Correlational Study) และการวิเคราะห์ข้อมูลโดยทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยวิธีของเพียร์สัน

4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษาและครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร จำนวน 2,350 คน โรงเรียนในสังกัดทั้งสิ้น 102 โรงเรียน โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามาเน่ (Yamane, 1973) ประชากรทั้งหมดเทียบสัดส่วนแต่ละโรงเรียน ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) โดยใช้ระดับอำเภอของสถานศึกษาเป็นชั้นภูมิ แล้วกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยเทียบสัดส่วนของผู้บริหารสถานศึกษาและครู จากกลุ่มประชากรในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 342 คน

4.3 เครื่องมือวิจัย

แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์การทำงาน ตำแหน่งและวิทยฐานะ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

โดยตอนที่ 2 และ3 มีลักษณะเป็นแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ตามแบบของลิเคอร์ท (Likert Scale) การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบแบบสอบถามเพื่อพิจารณาความเที่ยงตรง (Validity) ความถูกต้องของเนื้อหา (Content) ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เพื่อหาค่า IOC ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหากับนิยามศัพท์เฉพาะของแบบสอบถาม ได้ค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ระหว่าง 0.67-1.00 และวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach, 1990) โดยใช้เกณฑ์ยอมรับที่ค่ามากกว่า 0.70 ขึ้นไป ซึ่งจากการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ α = .831

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำหนังสือจากสำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี เพื่อขอความร่วมมือไปยังผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ในการขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย โดยนำแบบสอบถามไปให้กับสถานศึกษาแต่ละแห่งด้วยตนเอง ดำเนินการเก็บรวบรวมแบบสอบถามคืนด้วยตนเอง เมื่อได้แบบสอบถามกลับคืน จึงตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์และจัดลำดับข้อมูลเพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และประมวลผล

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ (Percentage = %) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation = S.D.) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation)

5. ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวม

	การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับที่
1.	หลักประสิทธิภาพ	4.37	0.68	มาก	7
2.	หลักประสิทธิผล	4.43	0.60	มาก	2
3.	หลักการตอบสนอง	4.32	0.68	มาก	10
4.	หลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้	4.40	0.59	มาก	4
5.	หลักความเปิดเผย โปร่งใส	4.38	0.61	มาก	6
6.	หลักนิติธรรม	4.41	0.67	มาก	3
7.	หลักความเสมอภาค	4.39	0.59	มาก	5
8.	หลักการมีส่วนร่วมและการพยายามแสวงหาฉันทามติ	4.36	0.70	มาก	8
9.	หลักการกระจายอำนาจ	4.34	0.71	มาก	9
10.	หลักคุณธรรมและจริยธรรม	4.44	0.58	มาก	1
	รวม	**4.39**	**0.64**	**มาก**	

จากตารางที่ 1 พบว่า ระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.39, S.D. = 0.64) เมื่อพิจารณาตามตารางเป็นรายด้าน พบว่า ด้านหลักคุณธรรมและจริยธรรม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.44, S.D. = 0.58) รองลงมาได้แก่ ด้านหลักประสิทธิผล ($\bar{X}$ = 4.43, S.D. = 0.60) ส่วนด้านหลักการตอบสนอง มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$ = 4.34, S.D. = 0.654)

ผลการวิเคราะห์ระดับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ระดับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวม

ความผูกพันต่อองค์กรของครู	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับที่
1. มีความเชื่อมั่นและยอมรับเป้าหมายและคุณค่าขององค์กร	4.40	0.62	มาก	1
2. มีความตั้งใจและมีความพร้อมที่จะใช้ความพยายามที่มีอยู่เพื่อองค์กร	4.39	0.64	มาก	2
3. มีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะคงความเป็นสมาชิกขององค์กร	4.36	0.62	มาก	3
รวม	**4.39**	**0.63**	**มาก**	

จากตารางที่ 2 พบว่า ระดับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$= 4.39, S.D. = 0.63)

เมื่อพิจารณาตามตารางเป็นรายด้าน พบว่า ด้านมีความเชื่อมั่นและยอมรับเป้าหมายและคุณค่าขององค์กร มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$= 4.40 ,S.D. = 0.62) รองลงมาได้แก่ านมีความตั้งใจและมีความพร้อมที่จะใช้ความพยายามที่มีอยู่เพื่อองค์กร ($\bar{X}$= 4.39,S.D. = 0.64) ส่วนด้านมีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะคงความเป็นสมาชิกขององค์กร มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$ = 4.36,S.D. = 0.62)

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

ตัวแปร	(Y1)	(Y2)	(Y3)	(Y_{tot})	r
(X_1)	.703**	.563**	.657**	.774**	สูง
(X_2)	.882**	.518**	.629**	.824**	สูง
(X_3)	.662**	.563**	.624**	.743**	สูง
(X_4)	.711**	.530**	.656**	.765**	สูง
(X_5)	.728**	.563**	.663**	.788**	สูง
(X_6)	.663**	.557**	.600**	.732**	สูง
(X_7)	.716**	.542**	.635**	.763**	สูง
(X_8)	.689**	.543**	.603**	.739**	สูง
(X_9)	.660**	.542**	.624**	.735**	สูง
(X_{10})	.701**	.538**	.631**	.754**	สูง
(X_{tot})	.792**	.607**	.704**	.848**	สูง

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา (X) กับความผูกพันต่อองค์กรของครู (Y) มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ .848

6. อภิปรายผล

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถอภิปรายตอบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่า ระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร เป็นผู้ประพฤติตนด้วยความมีจิตสำนึกที่ดีและคำนึงถึงประโยชน์สุขของครูและผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดารินทร์ สงมะเริง (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การบริหารงานตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารโรงเรียนเอกชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ผลการวิจัยพบว่า โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับจากมากไปน้อย 3 ลำดับแรกได้แก่ หลักประสิทธิผล หลักประสิทธิภาพ และหลักความรับผิดชอบ ตามลำดับ

2. จากผลการวิจัย พบว่า ระดับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เป็นเพราะครูผู้สอนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีความเชื่อถือ และศรัทธา สร้างความรู้สึกร่วมกัน สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ ชื่นชมในผลการปฏิบัติงาน และมีความภาคภูมิใจที่สถานศึกษาสร้างประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วรารัตน์ แสนทำพล (2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำแบบเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารกับความผูกพันต่อองค์กรของครูโรงเรียนวัดมโนรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3 ผลการวิจัยพบว่าโดยรวมและรายข้ออยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ มีความเต็มใจที่จะทุ่มเทความพยายามอย่างมากเพื่อพัฒนาประโยชน์ให้แก่องค์กร มีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่ธำรงรักษาการเป็นสมาชิกภาพขององค์กร มีความเชื่อมั่นอย่างแรงกล้าในการยอมรับเป้าหมายและค่านิยมขององค์กร ตามลำดับ

3. จากผลการวิจัย พบว่า การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาครทุกด้าน มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับสูงทุกคู่กับความผูกพันต่อองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาครทุกด้าน สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีทักษะในการบริหารมีภาวะผู้นำที่ชาญฉลาด และนำหลักธรรมาภิบาลมาประยุกต์ใช้ในการบริหารงานของสถานศึกษา ให้เกิดความยุติธรรม โปร่งใส ตรวจสอบได้ ทำให้ครูเกิดความผูกพันต่อองค์กร รวมทั้งสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นประโยชน์และมีประสิทธิภาพให้กับองค์กร จึงทำให้ครูมีความเชื่อมั่นอย่างแรงกล้าในการยอมรับเป้าหมายและค่านิยมขององค์กร มีความเต็มใจที่จะทุ่มเท

ความพยายามอย่างมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ จันทรา อิ่มในบุญ (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารงานโดยใช้หลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับความผูกพันต่อองค์กรของครูผู้สอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17 ผลการวิจัยพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารงานโดยใช้หลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับความผูกพันต่อองค์กรของครูผู้สอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17 โดยรวม มีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ควรส่งเสริมให้ผู้บริหารสถานศึกษานำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการช่วยลดภาระค่าใช้จ่ายของสถานศึกษา

(2) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ควรส่งเสริมให้ผู้บริหารได้มีการส่งเสริมให้ทุกฝ่ายพัฒนาตนเองตามหลักสูตรทางการศึกษาและองค์ประกอบอื่นๆ

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อความผูกพันองค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

(2) ควรศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความผูกพันต่อองค์กร ด้านการมีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะคงความเป็นสมาชิกขององค์กรของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

8. กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความร่วมมือของท่าน ดร.ปฐมพรณ์ อินทรางกูร ณ อยุธยา คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รศ.ดร.วิเชียร อินทรสมพันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมอีกทั้งผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ท่าน ได้แก่ รศ.ดร.ประเสริฐ อินทร์รักษ์ และ รศ.ดร.สุทธิพงษ์ ศรีวิชัย ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำรวมทั้งข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการจัดทำบทความวิจัย สำเร็จลงได้ด้วยดี

9. เอกสารอ้างอิง

กมลพรรณ พึ่งด้วง. (2560). *การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลกับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.

จันทรา อิ่มในบุญ. (2559). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารงานโดยใช้หลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับความผูกพันต่อองค์กรของครูผู้สอนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาสาขาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

ดารินทร์ สงมะเริง. (2559). *การบริหารงานตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารโรงเรียนเอกชนในเขต อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1.* วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา.

วณัฐสนันท์ กมลบูรณ์. (2560). *ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานีเขต 3.* วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.

วรารัตน์ แสนทำพล. (2560). *ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำแบบเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารกับความผูกพันต่อองค์กรของครู โรงเรียนวัดมโนรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ชลบุรี เขต 3.* วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา.

สรัลยา ผลสุกบริสุทธิ์. (2562). *การใช้แรงจูงใจของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีผลต่อความผูกพันต่อองค์การของครูและบุคลากรทางการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี*.ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ. (2552). *หลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี.* กรุงเทพฯ: คณะรัฐมนตรีและราชกิจจานุเบกษา.

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2564). *กรอบแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (2566-2570)* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2564, จาก : https://www.nesdc.go.th/main.php?filename=plan13.

Cronbach, Lee J. (1974). *Essentials of Psychological Testing,* 3rd ed. New York : Harper& Row

Mowday, R.T., Porter, L. W., & Steers, R. M. (1982). Employee-Organization Linkages: *The Psychology of Commitment, Absenteeism, and Turnover.* San Diego, CA: Academic.

Taro Yamane. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis.* 3rd ed. New York. Harper and Row Publications.

ความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา กับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

RELATIONSHIP BETWEEN PERFORMANCE FOLLOWING PROFESSIONAL ETHICS OF SCHOOL PRINCIPALS AND DEVELOPMENT OF HAPPY ORGANIZATION IN SCHOOLS UNDER SAMUT SAKHON PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE OFFICE

โนร์ฟาดีละห์ บูสางา
หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยธนบุรี
E-mail: iba2534@gmail.com
ปฐมพรณ์ อินทรางกูร ณ อยุธยา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี
E-mail: dr.pathomporn@gmail.com
วิเชียร อินทรสมพันธ์
ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
E-mail: i_wichian@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร 2) ศึกษาระดับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร และ3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษากับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ปีการศึกษา 2564 จำนวน 342 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ด้วยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยวิธีของเพียร์สัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านจรรยาบรรณต่อวิชาชีพ รองลงมา คือ ด้านจรรยาบรรณต่อสังคมส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านจรรยาบรรณต่อตนเอง 2) การสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านครอบครัวดี รองลงมา คือ ด้านน้ำใจงาม ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านหาความรู้

และ 3) ความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษากับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ 0.850

คำสำคัญ : จรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา องค์กรแห่งความสุข สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

ABSTRACT

The current study aims to 1) study levels of performance following the professional ethics of school principals under the Samut Sakhon Primary Educational Service Office and 2) study the level of development of a happy organization in schools under the Samut Sakhon Primary Educational Service Office, and 3) studying levels of relationship between performance following professional ethics of school principals and development of a happy organization in schools under Samut Sakhon Primary Educational Service Office. A sample group consisted of 342 principals and teachers under Samut Sakhon Primary Educational Service Office. A questionnaire was used as a research instrument. Data were analyzed by using frequency, percentage, mean, standard deviation, and Pearson's product of moment correlation.

The findings revealed that 1) overall performance following professional ethics of school principals under Samut Sakhon Primary Educational Service Office was at a high level. When inspecting at individual aspects, it was found that the highest average aspect was professional ethics, followed by social ethics, while personal ethics was the lowest. 2) Overall level of happy organization development in schools under Samut Sakhon Primary Educational Service Office was at a high level. When inspecting at individual aspects, the highest averaged aspect was good family, followed by generosity, while knowledge inquiry was the lowest. 3) Performance following professional ethics of school principals had a highly positive relationship with the development of a happy organization in schools under Samut Sakhon Primary Educational Service Office, significantly at .01, with a coefficient of .850.

Keywords: School principals' professional ethics, Happy organization, Samut Sakhon Primary Educational Service Office

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ตามบทบัญญัติของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (ฉบับปรับปรุงแก้ไข พ.ศ. 2545) ที่กำหนดจุดมุ่งหมายในมาตรา 6 ว่า "การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข" พระราชบัญญัติบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2546 ได้แบ่งการ บริหารงานเขตพื้นที่การศึกษา พร้อมทั้งกระจายอำนาจการบริหารงานไปยังสถานศึกษานั้น เพื่อให้การบริหารมีความคล่องตัว จึงทำให้ผู้บริหารสถานศึกษามีอำนาจในการบริหารมากขึ้น คุรุสภาในฐานะองค์กรวิชาชีพแห่งชาติ ได้กำหนดแบบแผนพฤติกรรมและข้อบังคับคุรุสภาว่าด้วยจรรยาบรรณของวิชาชีพ พ.ศ. 2556 ประกอบด้วย จรรยาบรรณต่อ

ตนเอง จรรยาบรรณต่อวิชาชีพ จรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ จรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ และจรรยาบรรณต่อสังคม เพื่อใช้ควบคุมความประพฤติที่ไม่เหมาะสมกับการเป็นผู้บริหารและครู และใช้เป็นกรอบแนวทางในการปฏิบัติตนสำหรับผู้ที่ประกอบอาชีพผู้บริหารและครู ทุกคนต้องถือปฏิบัติโดยเคร่งครัด เพื่อให้เกิดเอกลักษณ์ อุดมการณ์ วินัย คุณธรรมแห่งชีวิต การสร้างศรัทธา และความเชื่อถือให้เกิดแก่วิชาชีพผู้บริหารและครู

นอกเหนือจากการที่ผู้บริหารสถานศึกษาจะใช้แนวทางในการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารดังกล่าวข้างต้น ผู้บริหารยังจำเป็นที่จะต้องจัดการศึกษาบนพื้นฐานของการสร้างความสุขให้บุคลากรในองค์กร โดยเฉพาะใน พ.ศ 2563 ที่สถานการณ์ทั่วโลกตกอยู่ในภาวะวิกฤติด้านสุขภาพจากโรคระบาดโควิด-19 ที่กระทบรุนแรงและลึกซึ้งต่อระบบสุขภาพ เศรษฐกิจ สังคม การเมือง เป็นความท้าทายที่ต้องปรับตัวให้เข้ากับบริบทใหม่ ซึ่ง สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้มีแนวคิดความสุข 8 ประการหรือองค์กรแห่งความสุข ประกอบด้วย สุขภาพดี น้ำใจงาม ผ่อนคลาย หาความรู้ ทางสงบ ปลอดหนี้ ครอบครัวดี และสังคมดี เล็งเห็นถึงความสำคัญในการทุ่มเทแรงกาย แรงใจในการทำงาน มีความห่วงใยสมาชิก ให้การสนับสนุนในการทำงานทางด้านต่างๆ ทำให้รับรู้ได้ว่าองค์กรให้ความห่วงใย ใส่ใจในคุณภาพชีวิตที่ดีของสมาชิก จึงส่งผลให้เกิดความสุขในที่ทำงาน ซึ่งเป็นอีกปัจจัยสำคัญที่นำเขาเหล่านั้นก้าวไปสู่ความสำเร็จได้

ในการจัดการศึกษาของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร จำเป็นต้องมีการพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาให้เป็นผู้ที่มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เข้าใจ เข้าถึงและพัฒนาบุคลากรครู ด้วยการสร้างขวัญกำลังใจ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของบุคลากร และบริหารโรงเรียนโดยใช้หลักองค์กรแห่งความสุข เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีในการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพ ให้ได้รับการยกย่อง มีเกียรติในสังคม รวมทั้งพัฒนาคนในสถานศึกษาด้วยรูปแบบองค์กรแห่งความสุข ถ้าคนในสถานศึกษามีความสุข ย่อมส่งผลต่อการปฏิบัติงานอย่างมีเป้าหมาย มีภาพลักษณ์ที่ดี เป็นไปตามยุทธศาสตร์ สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ และมีความพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงนำพาสถานศึกษาไปสู่การเติบโตอย่างยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาระดับการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

(2) เพื่อศึกษาระดับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

(3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษากับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา

ตามข้อบังคับคุรุสภาว่าด้วยมาตรฐานวิชาชีพ พ.ศ. 2556 (คุรุสภา, 2556) ได้กำหนดจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา ประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านจรรยาบรรณต่อตนเอง 2) ด้านจรรยาบรรณต่อวิชาชีพ 3) ด้านจรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ 4) ด้านจรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ และ 5) ด้านจรรยาบรรณต่อสังคม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา

เสาวนีย์ ศรีบรรพต (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง จรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครูโรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 10 ผลการวิจัยพบว่า จรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครูโรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 10 โดยรวมอยู่ในระดับมาก และสุธิศา เกตุแก้ว (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อความสุขในการทำงานของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ผลการวิจัยพบว่า การปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพของผู้บริหารสถานศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส., 2559) ได้เสนอแนวคิดการสร้างองค์กรแห่งความสุขประกอบด้วย 8 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านสุขภาพดี 2) ด้านน้ำใจงาม 3) ด้านผ่อนคลาย 4) ด้านหาความรู้ 5) ด้านทางสงบ 6) ด้านปลอดหนี้ 7) ด้านครอบครัวดี และ 8) ด้านสังคมดี

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา

อนุพงศ์ รอดบุญปาน (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง องค์กรแห่งความสุขของโรงเรียนอนุบาลกุยบุรี(วัดวังยาว) ผลการวิจัยพบว่า องค์กรแห่งความสุขของโรงเรียนอนุบาลกุยบุรี (วัดวังยาว) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และวรรณวัฏ ณ พัทลุง (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง องค์กรแห่งความสุขของโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสงขลา สตูล ผลการวิจัยพบว่า ครูมีความคิดเห็นต่อการเป็นองค์กรแห่งความสุขของโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสงขลา สตูล ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ		ตัวแปรตาม
การปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพ ผู้บริหารสถานศึกษา	⟷	การสร้างองค์กรแห่งความสุข ในสถานศึกษา

แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

การปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษามีความสัมพันธ์กับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสหสัมพันธ์ (Correlational Study) วิเคราะห์ข้อมูลโดยทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยวิธีของเพียร์สัน

4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษาและครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ปีการศึกษา 2564 จำนวน 2,350 คน โรงเรียนในสังกัดทั้งสิ้น 102 โรงเรียน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษาและครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ปีการศึกษา 2564 จำนวน 102 โรงเรียน ซึ่งจำนวนกลุ่มตัวอย่างได้จากการคำนวณโดยใช้สูตรของ Taro Yamane ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 342 คน ดำเนินการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) โดยใช้ระดับอำเภอของสถานศึกษาเป็นชั้นภูมิ แล้วกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยเทียบสัดส่วนของตำแหน่งผู้บริหารสถานศึกษาและครู จากกลุ่มประชากรในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ตอน มีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์การทำงาน ตำแหน่งและวิทยฐานะ มีลักษณะเป็นแบบปลายปิดให้เลือกตอบ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีลักษณะเป็นแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ตามแบบของลิเคอร์ท (Likert Scale)

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีลักษณะเป็นแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ตามแบบของลิเคอร์ท (Likert Scale)

โดยแบบสอบถามพัฒนาขึ้นจากแนวคิดทฤษฎีและการศึกษาผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบแบบสอบถามเพื่อพิจารณาความเที่ยงตรง (Validity) ความถูกต้องของเนื้อหา (Content) ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เพื่อหาค่า IOC ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหากับนิยามศัพท์เฉพาะของแบบสอบถาม ได้ค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ระหว่าง 0.67-1.00 และวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ .962 ซึ่งถือว่ามีความน่าเชื่อถือ

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำหนังสือจากสำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี เพื่อขอความร่วมมือไปยังผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ในการขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย โดยนำแบบสอบถามไปให้กับสถานศึกษาแต่ละแห่งด้วยตนเอง ดำเนินการเก็บรวบรวมแบบสอบถามคืน นำมาตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์และจัดลำดับข้อมูล เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และประมวลผล

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ (Percentage = %) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation = S.D.) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษากับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation)

5. ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ระดับการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ระดับการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวม

	การปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา (X)	$\bar{X}$	**S.D.**	**ระดับ**	**ลำดับ**
1.	ด้านจรรยาบรรณต่อตนเอง (X_1)	4.35	0.82	มาก	5
2.	ด้านจรรยาบรรณต่อวิชาชีพ (X_2)	4.51	0.65	มากที่สุด	1
3.	ด้านจรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ (X_3)	4.47	0.65	มาก	3
4.	ด้านจรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ (X_4)	4.44	0.61	มาก	4
5.	ด้านจรรยาบรรณต่อสังคม (X_5)	4.48	0.55	มาก	2
	รวม	**4.45**	**0.66**	**มาก**	

จากตารางที่ 1 พบว่า ระดับการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.45, S.D. = 0.66) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านจรรยาบรรณต่อวิชาชีพ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.51, S.D. = 0.65) รองลงมาได้แก่ ด้านจรรยาบรรณต่อสังคม ($\bar{X}$ = 4.48, S.D. = 0.55) ส่วนด้านจรรยาบรรณต่อตนเอง มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$ = 4.35, S.D. = 0.82)

ผลการวิเคราะห์ระดับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ระดับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวม

	การสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา (Y)	$\bar{X}$	**S.D.**	**ระดับ**	**ลำดับ**
1.	ด้านสุขภาพดี (Y_1)	4.41	0.68	มาก	3
2.	ด้านน้ำใจงาม (Y_2)	4.44	0.65	มาก	2
3.	ด้านผ่อนคลาย (Y_3)	4.39	0.65	มาก	5
4.	ด้านหาความรู้ (Y_4)	4.36	0.69	มาก	8
5.	ด้านทางสงบ (Y_5)	4.40	0.59	มาก	4
6.	ด้านปลอดหนี้ (Y_6)	4.38	0.68	มาก	6
7.	ด้านครอบครัวดี (Y_7)	4.50	0.61	มากที่สุด	1
8.	ด้านสังคมดี (Y_8)	4.37	0.64	มาก	7
	รวม	**4.40**	**0.65**	**มาก**	

จากตารางที่ 2 พบว่า ระดับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.40, S.D. = 0.65) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านครอบครัวดี มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.50, S.D. = 0.61) รองลงมาได้แก่ ด้านน้ำใจงาม ($\bar{X}$ = 4.44, S.D. = 0.65) ส่วนด้านหาความรู้ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$ = 4.36, S.D. = 0.69)

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษากับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษากับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

ตัวแปร	(Y_1)	(Y_2)	(Y_3)	(Y_4)	(Y_5)	(Y_6)	(Y_7)	(Y_8)	(Y_{tot})	r
(X_1)	.398**	.314**	.270**	.507**	.583**	.482**	.502**	.487**	.571**	ปานกลาง
(X_2)	.396**	.399**	.264**	.585**	.590**	.482**	.522**	.515**	.605**	ปานกลาง
(X_3)	.529**	.480**	.409**	.751**	.759**	.692**	.733**	.804**	.832**	สูง
(X_4)	.401**	.382**	.373**	.575**	.627**	.506**	.575**	.620**	.655**	ปานกลาง
(X_5)	.470**	.392**	.358**	.615**	.688**	.569**	.631**	.654**	.706**	สูง
(X_{tot})	.553**	.497**	.422**	.767**	.816**	.691**	.748**	.781**	.850**	สูง

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา (X) กับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา (Y) มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ .850

6. อภิปรายผล

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษากับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถอภิปรายตอบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่า ระดับการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีการประพฤติตนตามมาตรฐานที่กำหนด มีความมุ่งมั่นตั้งใจในการพัฒนาครูและบุคลากรฝ่ายต่างๆ สร้างความรัก ความสามัคคีในสถานศึกษา มีการประสานความร่วมมือกับชุมชนและภาคีเครือข่าย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุธิศา เกตุแก้ว (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อความสุขในการทำงานของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ผลการวิจัยพบว่า การปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพของผู้บริหารสถานศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด 2 ด้าน คือ จรรยาบรรณต่อวิชาชีพ จรรยาบรรณต่อตนเอง ตามลำดับ และอยู่ในระดับมาก 3 ด้าน คือ จรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ จรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ จรรยาบรรณต่อสังคม ตามลำดับ

2. จากผลการวิจัย พบว่า ระดับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีการบริหารสถานศึกษาโดยมุ่งเน้นให้บุคลากรทุกคนมีความสุขในการทำงาน ปรับรูปแบบการทำงานให้มีความยืดหยุ่นมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อนุพงศ์ รอดบุญปาน (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง องค์กรแห่งความสุขของโรงเรียนอนุบาลกุยบุรี(วัดวังยาว) ผลการวิจัยพบว่า องค์กรแห่งความสุขของโรงเรียนอนุบาลกุยบุรี (วัดวังยาว) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 1 ด้าน คือ คุณธรรม และอยู่ในระดับมาก 7 ด้าน คือ มีสังคมดี การหาความรู้ น้ำใจงาม ครอบครัวที่ดี การผ่อนคลาย สุขภาพดีและใช้เงินเป็น ตามลำดับ

3. จากผลการวิจัย พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษากับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า การปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาครทุกด้าน มีความสัมพันธ์ทางบวกทุกคู่กับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษาอย่างเคร่งครัด ซึ่งเป็นไปตามข้อบังคับคุรุสภาว่าด้วยมาตรฐานวิชาชีพ พ.ศ. 2556 รวมถึงผู้บริหารสถานศึกษาได้ปฏิบัติตนในการพัฒนาบุคลากรในสถานศึกษาให้ทำงานอย่างมีความสุข ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของบุคลากรและบริหาร โรงเรียนโดยใช้หลักองค์กรแห่งความสุข ตามนโยบายสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ทำให้เกิดการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา มีผลดีต่อองค์กรอย่างแท้จริงและเกิดภาพลักษณ์ที่ดีต่อสังคมภายนอกด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ เสาวนีย์ ศรีบรรพต (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง จรรยาบรรณของวิชาชีพกับความสุขในการทำงานในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 8 ผลการวิจัยพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างจรรยาบรรณของวิชาชีพกับความสุขในการทำงานในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 8 โดยภาพรวมมีความสัมพันธ์อยู่ในระดับสูง มีความสัมพันธ์เชิงบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ผู้บริหารสถานศึกษา หมั่นศึกษาหาความรู้ด้านศาสตร์ของการบริหาร เพื่อนำมาพัฒนาวิชาชีพอยู่เสมอ

(2) ผู้บริหารสถานศึกษา ส่งเสริมให้บุคลากรในสถานศึกษามีการพัฒนาตนเองโดยการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นเพื่อเพิ่มคุณวุฒิ

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรศึกษาปัจจัยการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพผู้บริหารสถานศึกษา ด้านจรรยาบรรณต่อตนเอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

(2) ควรศึกษาปัจจัยการสร้างองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ด้านหาความรู้

8. กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความร่วมมือของท่าน ดร.ปฐมพรณ์ อินทรางกูร ณ อยุธยา คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี อาจารย์ที่ปรึกษา รศ.ดร.วิเชียร อินทรสมพันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อีกทั้งผู้ทรงคุณวุฒิอีก 2 ท่าน ได้แก่ รศ.ดร.ประเสริฐ อินทร์รักษ์ และ รศ.ดร.สุทธิพงษ์ ศรีวิชัย ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำรวมทั้งข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการจัดทำบทความวิจัย สำเร็จลงได้ด้วยดี

9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (ฉบับที่ 2) และที่แก้ไขเพิ่มเติม พุทธศักราช 2545*. กรุงเทพฯ: บริษัทสยามสปอรต์ ซินดิเค จำกัด.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *พระราชบัญญัติบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2546.* กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

วรรณวัฏ ณ พัทลุง. (2564). องค์กรแห่งความสุขของโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสงขลา สตูล. *หนังสือประมวบบทความการประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติครั้งที่ 13 ประจำปี 2564*, วันที่ 12 พฤษภาคม 2565 ณ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่, 1763-1779.

สุธิศา เกตุแก้ว. (2564). การปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อความสุขในการทำงานของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร. *วารสารการวิจัยการบริหารการพัฒนา, 11*(3), 546- 553.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2556). *123 สู่การเป็นองค์กรแห่งความสุข.* นนทบุรี: สองขาครีเอชั่น.

สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา. (2556). *มาตรฐานวิชาชีพและจรรยาบรรณวิชาชีพ ข้อบังคับคุรุสภาว่าด้วยจรรยาบรรณวิชาชีพ พ.ศ.2556.* พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : พี.เอ ลีฟวิ่ง.

เสาวนีย์ ศรีบรรพต (2562). จรรยาบรรณของวิชาชีพกับความสุขในการทำงานในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 8. *วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร, 10*(2), 649-660.

อนุพงศ์ รอดบุญปาน. (2561). *องค์กรแห่งความสุขของโรงเรียนอนุบาลกุยบุรี(วัดวังยาว).* การค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Cronbach, Lee J. (1974). *Essentials of Psychological Testing*, 3rd ed. New York. Harper & Row

Taro Yamane. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis*, 3rd ed. New York. Harper and Row Publications.

ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมองค์กรกับความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

RELATIONSHIP BETWEEN ORGANIZATIONAL CULTURE AND HAPPINESS AT WORK OF SCHOOL TEACHERS UNDER THE SAMUT SAKHON PRIMARY EDUCATIONAL SERVICES OFFICE

ชลธิชา ดีบูชา

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยธนบุรี

E-mail: lookkii_padpad@hotmail.com

สมชัย ชวลิตธาดา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี

E-mail: Chavalitthada2502@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อ 1) เพื่อศึกษาระดับวัฒนธรรมองค์กร โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร 2) เพื่อศึกษาระดับความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมองค์กรกับความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ปีการศึกษา 2564 จำนวน 338 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ด้วยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยวิธีของเพียร์สัน (Pearson’s correlation)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับวัฒนธรรมองค์กร โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ความซื่อสัตย์สุจริต รองลงมา คือ ความหลากหลาย ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ กระบวนการในการตัดสินใจ 2) ความสุขในการทำงานของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ หาความรู้ รองลงมา คือ ทางสงบ ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ สุขภาพดี 3) วัฒนธรรมองค์กรกับความสุขในการทำงานของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ .791

คำสำคัญ: วัฒนธรรมองค์กร ความสุขในการทำงานของครู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

ABSTRACT

The current study aims to (1) study the level of organizational culture of schools under the Samut Sakhon Primary Educational Services Office, (2) the level of happiness at work of school teachers under the Samut Sakhon Primary Educational Service Office, and (3) the relationship between organizational culture and happiness at work of school teachers under the Samut Sakhon Primary Educational Services Office. A sample group consisted of 338 schoolteachers in the academic year 2020. Data were collected by a questionnaire and analyzed by frequency, percentage, mean, standard deviation, and Pearson's correlation coefficient.

The findings revealed that (1) the overall organizational culture of schools under the Samut Sakhon Primary Educational Services Office was at a high level. When inspecting individual aspects, it was found that the highest average aspect was integrity, followed by diversity, while the decision-making process was the lowest. (2) Overall happiness at work of schoolteachers under the Samut Sakhon Primary Educational Services Office was at the highest level. When inspecting individual aspects, it was found that the highest average aspect was knowledge inquiry, followed by peacefulness, while the lowest was healthiness. (3) Organizational culture significantly related to happiness at work of schoolteachers under the Samut Sakhon Primary Educational Services Office at a high level ($p<.01$) and a correlational coefficient of .791.

Keywords: Organizational culture, happiness at work of schoolteachers, the Samut Sakhon Primary Educational Services Office

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

โรงเรียนเปรียบเสมือนองค์กรหนึ่งที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากในสังคมไทย เพราะองค์กรนี้ทำหน้าที่หล่อหลอมและสร้างคนที่จะมาพัฒนาประเทศชาติบ้านเมืองในอนาคต ซึ่งในโรงเรียนก็ประกอบด้วยบุคคลที่หลากหลายมาอยู่รวมกัน ทั้งเชื้อชาติ ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม ศาสนา วัฒนธรรม ฯลฯ ความแตกต่างเหล่านี้ก่อให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า "วัฒนธรรมองค์กร" ขึ้น ดังที่ทฤษฎีของแพตเตอร์สัน เพอร์กี้ และพาร์เกอร์ (Patterson, Purkey and Parker, 1986) กล่าวว่า "องค์กรต้องมีวัฒนธรรม เพื่อเป็นแบบแผนพฤติกรรมที่บุคลากรในองค์กรยึดถือเป็นแนวทางในการปฏิบัติ มีพื้นฐานมาจากความเชื่อ ค่านิยม ซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละองค์กร ทำให้เป็นเอกลักษณ์ที่จะถ่ายทอด" ดังนั้นวัฒนธรรมองค์กรที่ดี จะส่งผลให้บุคลากรมีความสุขในการทำงาน ซึ่งจะช่วยลดปัญหาความขัดแย้งที่อาจจะเกิดขึ้นต่อไปได้ ก่อให้เกิดความร่วมมือในการทำงาน และการทำงานบรรลุตามเป้าหมาย มีจำนวน 10 ด้าน ได้แก่ ด้านวัตถุประสงค์ ด้านการมอบอำนาจ ด้านการตัดสินใจ ด้านความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสถานศึกษา ด้านความไว้วางใจ ด้านความมีคุณภาพ ด้านการยอมรับ ด้านความเอื้ออาทร ด้านความซื่อสัตย์สุจริต และด้านความหลากหลายของบุคลากร

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2551) ได้เสนอแนวความคิดความสุขในการทำงาน 8 ประการ หรือ Happy 8 ประกอบด้วย เป็นผู้ที่มีสุขภาพดี ดูแลตนเองไม่ให้เป็นภาระของผู้อื่น (Happy Body) เป็นผู้ที่มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น (Happy Heart) เป็นผู้ที่สามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเอง (Happy Relax) เป็นผู้รักการเรียนรู้และเป็นมืออาชีพในงานของตนเอง (Happy Brain) เป็นผู้มีคุณธรรมและความกตัญญู (Happy Soul) เป็นผู้ใช้เงินเป็น (Happy Money) เป็นผู้ที่รักและดูแลครอบครัวตนเองได้ (Happy Family) เป็นผู้ที่รักและดูแล

องค์กร/สังคมของตนเองได้ (Happy Society) หากโรงเรียนมีการปฏิบัติดังแนวคิดดังกล่าวก็จะส่งผลให้เกิดความสุขในการทำงาน ดังที่ วัลลภ บุตรเกตุ (2562) ได้ศึกษาวัฒนธรรมองค์การกับความสุขในการทำงานของครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9 พบว่า วัฒนธรรมองค์กรโดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ส่วนความสุขในการทำงานของครู โดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก และวัฒนธรรมองค์การมีความสัมพันธ์กับความสุขในการทำงานของครูในโรงเรียน อยู่ในระดับค่อนข้างสูง

วัฒนธรรมองค์กรที่ดีจึงมีความเกี่ยวข้องและสำคัญต่อความสุขในการทำงานของครูในโรงเรียนอย่างชัดเจน ซึ่งหากโรงเรียนมีวัฒนธรรมองค์กรที่ดีแล้ว ย่อมทำให้ครูมีความสุขในการทำงาน ส่งผลให้ครูมีคุณธรรมและความโปร่งใสในการดำเนินงาน ทำให้ครูมีศักยภาพในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ คุณภาพทางการศึกษาก็จะสูงขึ้นตามไปด้วย ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมองค์กรกับความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร เพื่อทราบวัฒนธรรมองค์กร เพื่อทราบความสุขในการทำงานของครู และเพื่อทราบความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมองค์กรกับความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ซึ่งจะนำผลที่ได้มาเป็นแนวทางในการพัฒนาโรงเรียนให้มีวัฒนธรรมองค์กรที่เข้มแข็ง และครูมีความสุขในการทำงานไปพร้อมๆ กัน อันจะส่งผลให้เกิดการสร้างผู้เรียนที่มีศักยภาพ และโรงเรียนเกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาระดับวัฒนธรรมองค์กร โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

(2) เพื่อศึกษาระดับความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

(3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมองค์กรกับความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับวัฒนธรรมองค์กร

Patterson Purkey and Parker (1986) กล่าวว่า วัฒนธรรมโรงเรียน หมายถึง กลุ่มของแนวความเชื่อร่วมกันของบุคลากรในโรงเรียน ซึ่งแสดงออกทางพฤติกรรมในการทำงานของบุคลากร แพทเทอร์สัน เพอร์กี้ และพาร์คเกอร์ (Patterson, Purkey and Parker, 1986 อ้างถึงใน ภัคพร เจริญลักษณ์, 2561) ได้กล่าวถึงวัฒนธรรมสถานศึกษาว่ามีองค์ประกอบ 10 ประการ ได้แก่ 1) เป้าหมายของสถานศึกษา (purpose) 2) การเสริมสร้างพลังอำนาจ (Empowerment) 3) กระบวนการในการตัดสินใจ (Decision making) 4) ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสถานศึกษา (Belonging) 5) ความไว้วางใจและความเชื่อมั่น (Trust and confidence) 6) ความเป็นเลิศ (Excellent) 7) การยอมรับและให้รางวัล (Recognition and reward) 8) ความเอื้ออาทร (Caring) 9) ความซื่อสัตย์สุจริต (Integrity) และ 10) ความหลากหลาย (Diversity)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมองค์กร

ภัคพร เจริญลักษณ์ (2561) ได้ศึกษาวัฒนธรรมองค์การกับการปฏิบัติงานตามมาตรฐานวิชาชีพครูของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9 ผลการวิจัยพบว่า วัฒนธรรมองค์การของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 9 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดจำนวน 9 ด้าน โดยเรียงลำดับมัชฌิมเลขคณิตจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ความซื่อสัตย์สุจริต การยอมรับและการให้รางวัล ความเป็นเลิศ ความเอื้ออาทร ความหลากหลาย เป้าหมายของสถานศึกษา ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสถานศึกษา ความไว้วางใจ ความเชื่อมั่น และการเสริมสร้างพลังอำนาจ อยู่ในระดับมาก จำนวน 1 ด้าน คือ กระบวนการในการตัดสินใจ

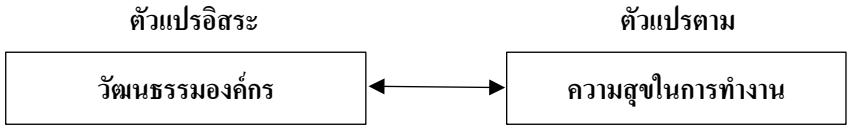
แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับความสุขในการทำงาน

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2551) ได้เสนอแนวความคิดความสุขในการทำงาน 8 ประการ หรือ Happy 8 ประกอบด้วย เป็นผู้ที่มีสุขภาพดีดูแลตนเองไม่ให้เป็นภาระของผู้อื่น (Happy Body) เป็นผู้ที่มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น (Happy Heart) เป็นผู้ที่สามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเอง (Happy Relax) เป็นผู้รักการเรียนรู้และเป็นมืออาชีพในงานของตนเอง (Happy Brain) เป็นผู้มีคุณธรรมและความกตัญญู (Happy Soul) เป็นผู้ใช้เงินเป็น (Happy Money) เป็นผู้ที่รักและดูแลครอบครัวตนเองได้ (Happy Family) เป็นผู้ที่รักและดูแลองค์กร/สังคมของตนเองได้ (Happy Society)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการทำงาน

อนุพงศ์ รอดบุญปาน (2561) ได้ศึกษาองค์กรแห่งความสุขของโรงเรียนอนุบาลกุยบุรี (วัดวังยาว) ผลการวิจัยพบว่า 1) องค์กรแห่งความสุขของโรงเรียนอนุบาลกุยบุรี (วัดวังยาว) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มี 1 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด คือ คุณธรรม และอีก 7 ด้าน อยู่ในระดับมาก เรียงลำตามค่ามัชฌิมเลขคณิตจากมากไปน้อย คือ มีสังคมดี การหาความรู้ น้ำใจงาม ครอบครัวที่ดี การผ่อนคลาย สุขภาพดี และใช้เงินเป็น

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

วัฒนธรรมองค์กรสัมพันธ์กับความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร จำนวน 2,183 คน โรงเรียนในสังกัดทั้งสิ้น 102 โรงเรียน โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามาเน่ (Yamane, 1973) ประชากรทั้งหมดเทียบสัดส่วนแต่ละโรงเรียน ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) โดยใช้ระดับอำเภอของสถานศึกษาเป็นชั้นภูมิ แล้วกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยเทียบสัดส่วนของครู จากกลุ่มประชากรในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 338 คน

4.3 เครื่องมือวิจัย

แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ตำแหน่งหน้าที่ และประสบการณ์ในตำแหน่ง

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับวัฒนธรรมองค์กร โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีลักษณะเป็นแบบสอบถามชนิดจัดอันดับคุณภาพ (Rating Scale) ตามแนวคิดของลิเคิร์ท (Likert, 1961) โดยกำหนดระดับและค่าน้ำหนัก ดังนี้

5 หมายถึง วัฒนธรรมองค์กร มีการปฏิบัติ อยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง วัฒนธรรมองค์กร มีการปฏิบัติ อยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง วัฒนธรรมองค์กร มีการปฏิบัติ อยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง วัฒนธรรมองค์กร มีการปฏิบัติ อยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง วัฒนธรรมองค์กร มีการปฏิบัติ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีลักษณะเป็นแบบสอบถามชนิดจัดอันดับคุณภาพ (Rating Scale) ตามแนวคิดของลิเคิร์ท (Likert, 1961) โดยกำหนดระดับและค่าน้ำหนัก ดังนี้

5 หมายถึง ความสุขในการทำงานของครูในโรงเรียน มีการปฏิบัติ อยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง ความสุขในการทำงานของครูในโรงเรียน มีการปฏิบัติ อยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง ความสุขในการทำงานของครูในโรงเรียน มีการปฏิบัติ อยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง ความสุขในการทำงานของครูในโรงเรียน มีการปฏิบัติ อยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง ความสุขในการทำงานของครูในโรงเรียน มีการปฏิบัติ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำหนังสือจากสำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี เพื่อขอความร่วมมือไปยังผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนในจังหวัดสมุทรสาคร เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย โดยนำแบบสอบถามไปให้กับสถานศึกษาในจังหวัดสมุทรสาครแต่ละแห่งด้วยตนเอง ดำเนินการเก็บรวบรวมแบบสอบถามคืนด้วยตนเอง เมื่อได้รับแบบสอบถามกลับคืน จึงตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์และจัดลำดับข้อมูล เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และประมวลผล

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ (Percentage = %) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation = S.D.) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมองค์กรกับความสุขในการทำงานของครูโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation)

5. ผลการวิจัย

ผลการศึกษาระดับวัฒนธรรมองค์กร โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับวัฒนธรรมองค์กร โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวม

ข้อ	วัฒนธรรมองค์กร	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1.	เป้าหมายของสถานศึกษา	4.38	0.66	มาก	9
2.	การเสริมสร้างพลังอำนาจ	4.44	0.65	มาก	6
3.	กระบวนการในการตัดสินใจ	4.37	0.74	มาก	10
4.	ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสถานศึกษา	4.40	0.72	มาก	8
5.	ความไว้วางใจและความเชื่อมั่น	4.47	0.64	มาก	5
6.	ความเป็นเลิศ	4.48	0.61	มาก	4
7.	การยอมรับและให้รางวัล	4.49	0.63	มาก	3
8.	ความเอื้ออาทร	4.43	0.67	มาก	7
9.	ความซื่อสัตย์สุจริต	4.55	0.58	มากที่สุด	1
10.	ความหลากหลาย	4.53	0.62	มากที่สุด	2
	รวม	**4.46**	**0.65**	**มาก**	

จากตารางที่ 1 พบว่า ระดับวัฒนธรรมองค์กร โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.46, S.D. = 0.65)

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความซื่อสัตย์สุจริต มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.55, S.D. = 0.58) รองลงมาได้แก่ ด้านความหลากหลาย ($\bar{X}$ = 4.53, S.D. = 0.62) ส่วนด้านกระบวนการในการตัดสินใจ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$ = 4.37, S.D. = 0.74)

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวม

ข้อ	ความสุขในการทำงานของครู	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1.	สุขภาพดี	4.37	0.65	มาก	8
2.	น้ำใจงาม	4.55	0.61	มากที่สุด	3
3.	สังคมดี	4.52	0.60	มากที่สุด	4
4.	ผ่อนคลาย	4.41	0.65	มาก	7
5.	หาความรู้	4.57	0.57	มากที่สุด	1
6.	ทางสงบ	4.56	0.55	มากที่สุด	2
7.	ปลอดหนี้	4.49	0.61	มาก	6
8.	ครอบครัวดี	4.50	0.63	มากที่สุด	5
	รวม	**4.50**	**0.62**	**มากที่สุด**	

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการศึกษาระดับความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.50, S.D. = 0.62)

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านหาความรู้ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$= 4.57, S.D. = 0.57) รองลงมา ได้แก่ ด้านหาทางสงบ ($\bar{X}$= 4.56, S.D. = 0.55) ส่วนด้านสุขภาพดี มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$ = 4.37, S.D. = 0.65)

ตารางที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมองค์กรกับความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

วัฒนธรรมองค์กร	ความสุขในการทำงานของครู								
	สุขภาพดี (Y_1)	น้ำใจงาม (Y_2)	สังคมดี (Y_3)	ผ่อนคลาย (Y_4)	หาความรู้ (Y_5)	ทางสงบ (Y_6)	ปลอดหนี้ (Y_7)	ครอบครัวดี (Y_8)	ความสุขในการทำงานของครูโดยรวม (Y_{tt})
เป้าหมายของสถานศึกษา (X_1)	.553**	.642**	.673**	.573**	.685**	.661**	.662**	.557**	.707**
การเสริมสร้างพลังอำนาจ (X_2)	.552**	.625**	.608**	.498**	.597**	.602**	.489**	.516**	.637**
กระบวนการในการตัดสินใจ (X_3)	.545**	.508**	.488**	.449**	.426**	.475**	.484**	.458**	.543**
ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสถานศึกษา (X_4)	.505**	.545**	.530**	.456**	.467**	.508**	.488**	.518**	.570**
ความไว้วางใจและความเชื่อมั่น (X_5)	.535**	.686**	.703**	.537**	.688**	.672**	.593**	.602**	.714**
ความเป็นเลิศ (X_6)	.537**	.672**	.691**	.636**	.749**	.660**	.667**	.649**	.745**
การยอมรับและให้รางวัล (X_7)	.652**	.669**	.681**	.636**	.641**	.666**	.671**	.655**	.747**
ความเอื้ออาทร (X_8)	.588**	.567**	.573**	.621**	.523**	.608**	.655**	.666**	.681**
ความซื่อสัตย์สุจริต (X_9)	.611**	.714**	.747**	.583**	.682**	.771**	.704**	.616**	.768**
ความหลากหลาย (X_{10})	.546**	.742**	.692**	.513**	.684**	.701**	.664**	.714**	.745**
วัฒนธรรมองค์กรโดยรวม (X_{tt})	.650**	.735**	.736**	.635**	.707**	.729**	.701**	.691**	.791**

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมองค์กร (X) กับความสุขในการทำงานของครู (Y) มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ .791**

6. อภิปรายผล

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการค้นคว้าอิสระเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมองค์กรกับความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถอภิปรายตอบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่า ระดับวัฒนธรรมองค์กร โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก ในด้านความซื่อสัตย์สุจริต โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้บริหารสถานศึกษามีการจัดกิจกรรมและอบรมเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม และผู้บริหารสถานศึกษาส่งเสริมให้ครูปฏิบัติตนตามหลักจรรยาบรรณวิชาชีพ ด้านจรรยาบรรณต่อตนเอง จรรยาบรรณต่อวิชาวิชาชีพ จรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ จรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ และจรรยาบรรณต่อสังคม สอดคล้องกับงานวิจัยของ ฟารียะ สะอุ (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมองค์การกับ

ประสิทธิผลของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 3 จากผลการวิจัยพบว่า วัฒนธรรมองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 3 ตามความคิดเห็นของผู้บริหารโรงเรียน และครูผู้สอน รายข้อ ในความซื่อสัตย์สุจริต โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัคพร เจริญลักษณ์ (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง วัฒนธรรมองค์การกับการปฏิบัติงานตามมาตรฐานวิชาชีพครูของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9 จากผลการวิจัยพบว่า วัฒนธรรมองค์การของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9 ความซื่อสัตย์สุจริต (Integrity โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ วัลลภ บุตรเกตุ (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง วัฒนธรรมองค์การกับความสุขในการทำงานของครูในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9 จากผลการวิจัยพบว่า วัฒนธรรมองค์การ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9 ความซื่อสัตย์สุจริต โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

2. จากผลการวิจัยพบว่า ระดับความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ในด้านหาความรู้ โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้บริหารสถานศึกษาสนับสนุนให้ครูมีการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น และผู้บริหารสถานศึกษาจัดหานวัตกรรมที่ทันสมัยในการพัฒนาทักษะความรู้ความสามารถของครูอยู่เสมอ สอดคล้องกับงานวิจัยของ จันทร์ทร ปานคล้ำ (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพของผู้บริหารสถานศึกษากับองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร จากผลการวิจัยพบว่า ระดับองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร ด้านการหาความรู้ (Happy brain) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ อนุพงศ์ รอดบุญปาน (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง องค์กรแห่งความสุขของโรงเรียนอนุบาลกุยบุรี (วัดวังยาว) จากผลการวิจัยพบว่า องค์กรแห่งความสุขของโรงเรียนอนุบาลกุยบุรี (วัดวังยาว) ด้านการหาความรู้ (happy brain) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ วรรณวัฏ ณ พัทลุง (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่อง องค์กรแห่งความสุขของโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสงขลา สตูล จากผลการวิจัยพบว่า การเป็นองค์กรแห่งความสุขของโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสงขลา สตูล ด้านการหาความรู้ (Happy Brain) ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

3. จากผลการวิจัยพบว่า วัฒนธรรมองค์กรกับความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีความสัมพันธ์กันในระดับค่อนข้างสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งมีความสำคัญกันทางบวกหรือมีความสัมพันธ์กันในลักษณะที่คล้อยตามกัน เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า วัฒนธรรมองค์กร โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาครทุกด้าน มีความสัมพันธ์กันทางบวกทุกคู่กับความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาครทุกด้าน มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกด้าน สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากวัฒนธรรมองค์กร โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีอิทธิพลต่อโครงสร้างและพฤติกรรมการปฏิบัติงานของครู เป็นผลให้ทุกคนทำงานร่วมกัน จนบรรลุเป้าหมายของโรงเรียนที่กำหนดไว้ โดยวัฒนธรรมองค์กรทำให้ครูมีการรับรู้ถึงอารมณ์ ความรู้สึกที่ชื่นชอบ พึงพอใจ เป็นสุข ซึ่งมีผลมาจากการทำงาน มีสภาพแวดล้อมที่ดีในการทำงาน อีกทั้งงานที่ทำมีความมั่นคงก้าวหน้า มีความปลอดภัยในการทำงาน มีสวัสดิการที่เพียงพอ มีเพื่อนร่วมงานที่ดี มีคนมองเห็นคุณค่าในตัวบุคคล ให้การยอมรับนับถือ มีความภาคภูมิใจ พึงพอใจที่ได้ปฏิบัติงาน รู้สึกรักและมีความสุขในการทำงาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย

ของ วัลลภ บุตรเกตุ (2562) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง วัฒนธรรมองค์การกับความสุขในการทำงานของครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9 จากผลการวิจัยพบว่า วัฒนธรรมองค์การ มีความสัมพันธ์กับความสุขในการทำงานของครูในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9 ระดับค่อนข้างสูง (r_{xy}= 0.791) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในลักษณะที่คล้อยตามไปในทิศทางเดียวกัน

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ผู้บริหารสถานศึกษาควรสนับสนุนให้ใช้หลักประชาธิปไตยในการทำงานร่วมกัน โดยการเปิดโอกาสให้ครูได้แสดงความคิดเห็น ยอมรับในมติของเสียงส่วนใหญ่

(2) ผู้บริหารสถานศึกษาควรจัดกิจกรรมส่งเสริมให้ครูออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรศึกษาวัฒนธรรมองค์กรที่ส่งผลต่อความสุขในการทำงานของครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

(2) ควรศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อวัฒนธรรมองค์กร ด้านกระบวนการในการตัดสินใจ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

8. กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความร่วมมือของท่าน ดร.ปฐมพรณ์ อินทรางกูร ณ อยุธยา คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี ดร.สมชัย ชวลิตธาดา อาจารย์ที่ปรึกษา อีกทั้งผู้ทรงคุณวุฒิอีก 2 ท่าน ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.ชูชาติ พ่วงสมจิตร์ และรองศาสตราจารย์ ดร.นงเยาว์ อุทุมพร ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำรวม ทั้งข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการจัดทำบทความวิจัย สำเร็จลงได้ด้วยดี

9. เอกสารอ้างอิง

จันทร์ทร ปานคล้ำ. (2557). *การปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพของผู้บริหารสถานศึกษากับองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ฟารียะ สะอุ. (2562). *ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมองค์การกับประสิทธิผลของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 3.* สารนิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.

ภัคพร เจริญลักษณ์. (2561). *วัฒนธรรมองค์การกับการปฏิบัติงานตามมาตรฐานวิชาชีพครูของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยม เขต 9.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วรรณวัฏ ณ พัทลุง. (2564). *องค์กรแห่งความสุขของโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสงขลา สตูล.* ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.

วัลลภ บุตรเกตุ. (2562). *วัฒนธรรมองค์การกับความสุขในการทำงานของครูในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.). (2551). *HR & HAPPY WORKPLACE.* กรุงเทพฯ: แผนงานสุขภาวะองค์กรภาคเอกชน.

อนุพงศ์ รอดบุญปาน. (2562*). องค์กรแห่งความสุขของโรงเรียนอนุบาลกุยบุรี(วัดวังยาว).* การค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Jerry L. Patterson, Purkey Stewart C. and Parker Jackson V**.** *Productive School Systems for a Nonrational World (Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development*, (1986).

Likert, Rensis**.** *(*1961*)***.** *"The Method of Constructing and Attitude Scale"***.** In Reading in Fishbeic, M *(*Ed**.***)*,* Attitude Theory and Measurement *(*pp**.** 90**-**95*)***.** New York**:** Wiley & Son.

Taro Yamane. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis*.3rdEd.New York. Harper and Row Publications.

ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารแบบมีส่วนร่วมกับธรรมาภิบาลของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร

RELATIONSHIP BETWEEN PARTICIPATORY ADMINISTRATION AND GOVERNANCE OF SCHOOLS UNDER CHUMPHON PRIVATE EDUCATION COMMISSION OFFICE

พงษ์เทพ นิยมไทย

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยธนบุรี

E-mail: kunjosh79@gmail.com

กฤษฎิ์ กิตติฐานัส

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี

E-mail: kris.kittitanus@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อ 1) ศึกษาการบริหารแบบมีส่วนร่วมของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร 2) ศึกษาธรรมาภิบาลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร 3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารแบบมีส่วนร่วมกับธรรมาภิบาลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ครูในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร ปีการศึกษา 2564 จำนวน 242 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามแบบซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.980 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการใช้ค่า ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความสัมพันธ์ระว่างตัวแปรด้วยการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันน์แบบเพียร์สัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การบริการแบบมีส่วนร่วมของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร โดยภาพรวมและรายด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การไว้วางใจกันและความมีอิสระในการปฏิบัติงาน รองลงมาคือ ความยึดมั่นผูกพัน ส่วนการตั้งเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกัน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 2) ธรรมาภิบาลของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร โดยภาพรวมและรายด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านหลักคุณธรรมและจริยธรรม รองลงมาคือ ด้านหลักความเสมอภาค ส่วนด้านหลักนิติธรรม มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด 3) การบริหารแบบมีส่วนร่วมมีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูงกับธรรมาภิบาลของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: การบริหารแบบมีส่วนร่วม ธรรมาภิบาลของสถานศึกษา

ABSTRACT

The objectives of the current research were to study (1) the participatory administration of school principals under the Chumphon Private Education Commission Office, (2) the level of governance in schools under the Chumphon Private Education Commission Office, and (3) relationship between participatory administration and governance in schools under Chumphon Private Education Commission Office. A sample group consisted of 242 teachers in schools under Chumphon Private Education Commission Office in the 2021 academic year. A research instrument was a questionnaire with substantial data content of 0.980 confidence. Data were analyzed utilizing frequency, percentage, mean, standard deviation, and Pearson's product of moment correlation.

The findings revealed that (1) the overall and as an individual aspect of participatory administration of principals in schools under the Chumphon Private Education Commission Office were at a high level. The highest averaged aspect were trust and freedom of work, followed by commitment, while shared goals and objectives were the lowest. (2) Overall and as individual aspect of governance in schools under the Chumphon Private Education Commission Office were at a high level. The highest average aspect was the moral and ethical principle, followed by equality, while legal justice was the lowest. (3) Participatory administration had a highly positive relationship with the governance of schools under the Chumphon Private Education Commission Office, significantly at .01 level.

Keywords: Participatory Administration, Governance in Schools

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การบริหารโรงเรียนให้มีประสิทธิภาพได้นั้น ปัจจัยหรือตัวแปรที่จะบูรณาการแสดงถึงความสำเร็จขององค์กรได้อย่างมีความน่าเชื่อถือและความพึงพอใจในการบริหารก็คือ การนำระบบบริหารกิจการบ้านเมืองและสังคมที่ดี (good governance) มาเป็นแนวทางในการดำเนินงาน เนื่องจากเป็นหลักที่ให้ความสำคัญในเรื่องของคุณธรรม จริยธรรม ความโปร่งใส ในการปฏิบัติงาน ตลอดจนการเน้นการมีส่วนร่วมของประชาชน ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ (2555) ได้ทบทวนและวิเคราะห์หลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดีและผ่านมติเห็นชอบของคณะรัฐมนตรี คือ หลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี อันได้แก่ หลักประสิทธิภาพ หลักประสิทธิผล หลักการตอบสนอง หลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้ หลักการเปิดเผย โปร่งใส หลักนิติธรรม หลักความเสมอภาค หลักการมีส่วนร่วมและการพยายามแสวงหาฉันทามติ หลักการกระจายอำนาจ หลักคุณธรรมและจริยธรรม เพื่อให้ผู้บริหารสถานศึกษานำหลักธรรมาภิบาลมาใช้ในการบริหารสถานศึกษา

นอกจากการที่ผู้บริหารใช้หลักธรรมาภิบาลเพื่อให้เกิดการพัฒนาควบคู่กันระหว่างการใช้ความรู้ความสามารถและคุณงามความดีในการปฏิบัติงาน หากแต่การบริหารงานจะก้าวไปสู่ทิศทางที่พึงประสงค์ รวมทั้งสามารถปรับตัวเพื่อรองรับต่อการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสมอาจมีสาเหตุมาจากหลายประการและที่สำคัญประการหนึ่งคือ การบริหารแบบมีส่วนร่วม ซึ่งสวอนสเบิร์ก (Swansburg,1996) ได้ศึกษาการบริหารแบบมีส่วนร่วมของผู้บริหาร ซึ่งประกอบด้วย การไว้วางใจกัน ความยึดมั่นผูกพัน การตั้งเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกัน และความมีอิสระในการปฏิบัติงาน ซึ่งการบริหารแบบมีส่วนร่วมช่วยให้เกิดการตัดสินใจที่ดีขึ้น ส่งผล

ให้ประสิทธิภาพการทำงานสูงขึ้น เนื่องจากผู้ใต้บังคับบัญชามีส่วนเกี่ยวข้องในกระบวนการตัดสินใจทำให้เกิดความผูกพันต่องานที่ได้รับมอบหมาย ความผูกพันจึงนำไปสู่ประสิทธิภาพในการทำงานที่สูงขึ้น ในส่วนของกำลังใจและความพอใจในงานที่ทำเป็นสิ่งที่เกิดจากการที่ผู้ปฏิบัติมีความรู้สึกว่าป็นส่วนหนึ่งขององค์การ

ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ 6 ในส่วนของการพัฒนาประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการของสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร (สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดชุมพร, 2564: ออนไลน์) ได้ระบุเป้าหมายไว้ว่า ระบบบริหารงานบุคคล มีความเป็นธรรม สร้างขวัญกำลังใจและส่งเสริมให้ปฏิบัติงานอย่างเต็มความสามารถ ซึ่งจะเห็นได้ว่า หลักธรรมาภิบาลมีส่วนสำคัญในการพัฒนาระบบบริหารจัดการของสถานศึกษา โดยเฉพาะในส่วนของความเป็นธรรม ซึ่งเป็นองค์ประกอบของหลักธรรมาภิบาล และในส่วนของแนวทางพัฒนาได้มีการระบุไว้ว่า ส่งเสริมและพัฒนาผู้มีส่วนได้เสียทุกภาคส่วนให้มีความรู้ความสามารถและเข้ามาร่วมรับผิดชอบในการจัดการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากข้อความดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ได้ให้ความสำคัญกับการบริหารแบบมีส่วนร่วม โดยเฉพาะในส่วนของการเข้าร่วมรับผิดชอบในการจัดการศึกษา ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ได้กล่าวมา เป็นความสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้บริหารสถานศึกษาจะนำเป้าหมายและแนวทางในการพัฒนาทั้งในส่วนของหลักธรรมาภิบาลและการบริหารแบบมีส่วนร่วมมาผสมผสานในการบริหารสถานศึกษา เพื่อให้เกิดการพัฒนาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสถานศึกษาให้ดียิ่งขึ้น

จากเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารแบบมีส่วนร่วมกับธรรมาภิบาลของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร เพื่อเป็นข้อมูลในการพัฒนาและบริหารงานในสถานศึกษาสำหรับผู้บริหารให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น และเป็นประโยชน์ในการนำข้อมูลไปพัฒนา ปรับปรุง ส่งเสริม สนับสนุนในการบริหารงานในสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพตรงตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของสถานศึกษาต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาการบริหารแบบมีส่วนร่วมของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร

(2) เพื่อศึกษาธรรมาภิบาลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร

(3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารแบบมีส่วนร่วมกับธรรมาภิบาลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการบริหารแบบมีส่วนร่วมของผู้บริหาร

การบริหารแบบมีส่วนร่วม ตามแนวคิดของสวอนสเบิร์ก (Swansburg, 1996) ได้แบ่งองค์ประกอบการบริหารแบบมีส่วนร่วม ไว้ดังนี้ 1) การไว้วางใจกัน 2)ความยึดมั่นผูกพัน 3) การตั้งเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกัน 4) ความมีอิสระในการปฏิบัติงาน

แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับหลักธรรมาภิบาล

หลักธรรมาภิบาล ตามแนวคิดของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ (2555) ประกอบด้วย 4 หลักการสำคัญ และ 10 หลักการย่อย โดยสรุปดังนี้ 1) หลักการบริหารจัดการภาครัฐแนวใหม่ ซึ่งประกอบด้วย หลักประสิทธิภาพ หลักประสิทธิผล หลักการตอบสนอง 2) หลักค่านิยมประชาธิปไตย ซึ่งประกอบด้วย หลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้ หลักการเปิดเผย โปร่งใส หลักนิติธรรม หลักความเสมอภาค 3) หลักประชารัฐ ซึ่งประกอบด้วย หลักการมีส่วนร่วมและการพยายามแสวงหาฉันทามติ หลักการกระจายอำนาจ 4) หลักการรับผิดชอบทางการบริหารได้แก่ หลักคุณธรรมและจริยธรรม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริหารแบบมีส่วนร่วมของผู้บริหารได้แก่ การบริหารแบบมีส่วนร่วมของโรงเรียนรวมสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสงคราม อมรภัค ปิ่นกำลัง (2562) ส่วนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักธรรมาภิบาล ได้แก่ การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลกับประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร กมลพรรณ พึ่งด้วง (2560)

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรกลุ่มที่หนึ่ง		ตัวแปรกลุ่มที่สอง
การบริหารแบบมีส่วนร่วม		**ธรรมาภิบาลของสถานศึกษา**
1. การไว้วางใจกัน 2. ความยึดมั่นผูกพัน 3. การตั้งเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกัน 4. ความมีอิสระในการปฏิบัติงาน	⟷	1. หลักประสิทธิภาพ 2. หลักประสิทธิผล 3. หลักการตอบสนอง 4. หลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้ 5. หลักความเปิดเผย โปร่งใส 6. หลักนิติธรรม 7. หลักความเสมอภาค 8. หลักการมีส่วนร่วมและการพยายามแสวงหาฉันทามติ 9. หลักการกระจายอำนาจ 10. หลักคุณธรรมและจริยธรรม

แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

การบริหารแบบมีส่วนร่วมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับธรรมาภิบาลของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสหสัมพันธ์ (Correlational Study) ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครูในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร จำนวนทั้งสิ้น 611 คน จำนวนสถานศึกษาทั้งสิ้น 24 แห่ง จำนวนอำเภอทั้งสิ้น 7 อำเภอ (สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดชุมพร, 2564) โดยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยการเปิดตารางสำเร็จรูปของ Krejcie and Morgan (1970) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 242 คน จากนั้นผู้วิจัยสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิตามสัดส่วนของระดับอำเภอและระดับโรงเรียนตามลำดับ

4.3 เครื่องมือวิจัย

ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งเป็น

ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบชนิดเลือกตอบ (Check List)ได้เพียงคำตอบเดียว จำนวน 5 ข้อ

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการบริหารแบบมีส่วนร่วมของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร จำนวน 22 ข้อ

ส่วนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการบริหารสถานศึกษาโดยใช้หลักธรรมาภิบาลของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร จำนวน 53 ข้อ

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบแบบสอบถามเพื่อพิจารณาความเที่ยงตรง (Validity) ความถูกต้องของเนื้อหา (Content) ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เพื่อหาค่า IOC ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหากับนิยามศัพท์เฉพาะ ของแบบสอบถามทั้งฉบับได้ค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 ทุกข้อ และวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach, 1990) โดยใช้เกณฑ์ยอมรับที่ค่ามากกว่า 0.50 ขึ้นไป ซึ่งจากการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม 1) การบริหารแบบมีส่วนร่วม มีความเชื่อมั่นเท่ากับ α = .939 2) หลักธรรมาภิบาลของสถานศึกษามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ α = .974 ทั้งฉบับมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ α = .980

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำหนังสือแนะนำตัวจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยธนบุรี ถึงผู้อำนวยการสถานศึกษาเพื่อขออนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถามและดำเนินการแจกและเก็บด้วยตนเอง ด้วยการส่งไปรษณีย์ จำนวน 242 ฉบับ พบว่าแบบสอบถามที่มีการตอบไม่สมบูรณ์ ผู้วิจัยจะติดต่อและข้อมูลเพิ่มเติม โดยการแจกแบบสอบถามอีกครั้งในสถานศึกษาที่แบบสอบถามสูญหายหรือไม่สมบูรณ์ ได้แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์กลับคืนทั้งหมด 242 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถาม ลงบันทึกข้อมูลและนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการ โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation = S.D.) และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของ (Pearson’s Product Moment Correlation Coefficient)

5. ผลการวิจัย

5.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับการบริหารแบบมีส่วนร่วมของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร โดยภาพรวมและรายด้านดังรายละเอียดตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของการบริหารแบบมีส่วนร่วมของผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร โดยภาพรวมและรายด้าน

การบริหารแบบมีส่วนร่วมของผู้บริหารสถานศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับที่
1. การไว้วางใจกัน	4.19	0.77	มาก	1
2. ความยึดมั่นผูกพัน	4.19	0.80	มาก	2
3. การตั้งเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกัน	4.16	0.79	มาก	3
4. ความมีอิสระในการปฏิบัติงาน	4.19	0.77	มาก	1
รวม	4.18	0.78	มาก	

จากตารางที่ 1 พบว่า ระดับการบริการแบบมีส่วนร่วมของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดสำนักนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.18, S.D. = 0.78) เมื่อพิจารณาตามตารางเป็นรายด้าน พบว่า การไว้วางใจกัน ($\bar{X}$ = 4.19, S.D. = 0.77) ความมีอิสระในการปฏิบัติงาน ($\bar{X}$ = 4.19, S.D. = 0.77) มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาได้แก่ ความยึดมั่นผูกพัน ($\bar{X}$ = 4.19, S.D. = 0.80) ส่วนการตั้งเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกัน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$ = 4.16, S.D. = 0.79)

5.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับธรรมาภิบาลของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร โดยภาพรวมและรายด้าน ดังรายละเอียดตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ธรรมาภิบาลของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร โดยภาพรวมและรายด้าน

ธรรมาภิบาลในสถานศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับที่
1. หลักประสิทธิภาพ	4.26	0.79	มาก	3
2. หลักประสิทธิผล	4.24	0.75	มาก	5
3. หลักการตอบสนอง	4.23	0.75	มาก	6
4. หลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้	4.26	0.80	มาก	4
5. หลักความเปิดเผย โปร่งใส	4.21	0.79	มาก	9
6. หลักนิติธรรม	4.18	0.80	มาก	10
7. หลักความเสมอภาค	4.26	0.75	มาก	2
8. หลักการมีส่วนร่วมและการพยายามแสวงหาฉันทามติ	4.23	0.76	มาก	7
9. หลักการกระจายอำนาจ	4.22	0.77	มาก	8
10. หลักคุณธรรมและจริยธรรม	4.27	0.77	มาก	1
รวม	4.24	0.77	มาก	

จากตารางที่ 2 พบว่า ระดับธรรมาภิบาลของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.24,S.D. = 0.77) เมื่อพิจารณาตามตารางเป็นรายด้าน พบว่า หลักคุณธรรมและจริยธรรม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.27,S.D. = 0.77) รองลงมาได้แก่ หลักความเสมอภาค ($\bar{X}$ = 4.26,S.D. = 0.75) ส่วนหลักนิติธรรม มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$ = 4.18,S.D. = 0.80)

5.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารแบบมีส่วนร่วมกับธรรมาภิบาลของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร ดังรายละเอียดตามตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารแบบมีส่วนร่วมกับธรรมาภิบาลของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร

การบริหารแบบมีส่วนร่วม	ธรรมาภิบาลของสถานศึกษา										
	ด้านหลักประสิทธิภาพ (Y_1)	ด้านหลักประสิทธิผล (Y_2)	ด้านหลักการตอบสนอง (Y_3)	ด้านหลักการรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้ (Y_4)	ด้านหลักความเปิดเผย โปร่งใส (Y_5)	ด้านหลักนิติธรรม (Y_6)	ด้านหลักความเสมอภาค (Y_7)	ด้านหลักการมีส่วนร่วมและการพยายามแสวงหาฉันทามติ (Y_8)	ด้านหลักการกระจายอำนาจ (Y_9)	ด้านหลักคุณธรรมและจริยธรรม (Y_{10})	ธรรมาภิบาลของสถานศึกษาโดยรวม (Y_{tl})
ด้านการไว้วางใจกัน (X_1)	.702**	.505**	.630**	.571**	.637**	.564**	.519**	.630**	.476**	.624**	.697**
ด้านความยึดมั่นผูกพัน (X_2)	.641**	.687**	.593**	.647**	.558**	.549**	.598**	.556**	.562**	.618**	.721**
ด้านการตั้งเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกัน (X_3)	.746**	.590**	.712**	.679**	.739**	.612**	.658**	.679**	.583**	.705**	.799**
ด้านความมีอิสระในการปฏิบัติงาน (X_4)	.707**	.681**	.574**	.608**	.577**	.567**	.599**	.570**	.630**	.620**	.734**
การบริหารแบบมีส่วนร่วมโดยรวม (X_{tl})	.820**	.720**	.738**	.736**	.740**	.672**	.699**	.715**	.660**	.754**	.867**

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการบริหารแบบมีส่วนร่วม (X) กับธรรมาภิบาลของสถานศึกษา (Y) มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ 0.87

6. อภิปรายผล

จากการผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยข้างต้น สามารถนำไปสู่การอภิปรายผลดังต่อไปนี้

6.1 จากผลการวิจัย พบว่า ระดับการบริหารแบบมีส่วนร่วมของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร ในภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก เมื่อมีการพิจารณาในรายละเอียด พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การไว้วางใจกันและความมีอิสระในการปฏิบัติงาน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ ความยึดมั่นผูกพัน ส่วนการตั้งเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกัน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากผู้บริหารสถานศึกษาได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการบริหารแบบมีส่วนร่วมซึ่งการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ในการบริหารโดยเน้นการมีส่วนร่วมเป็นหลักก่อให้เกิดการพัฒนาแนวคิดสร้างสรรค์และ

วัฒนธรรมอันดีงามอันจะนำไปสู่การบริหารที่มีประสิทธิภาพสอดคล้องกับความต้องการของทุกฝ่ายทั้งนี้แรงบันดาลใจในการปฏิบัติงานส่วนหนึ่งอาจมาจากการให้ความสำคัญในการมีส่วนร่วมในการดำเนินงานซึ่งทำให้การปฏิบัติงานบรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของอมรภัค ปิ่นกำลัง (2562) ซึ่งพบว่า การบริหารแบบมีส่วนร่วมของโรงเรียนเรียนรวม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสงคราม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

6.2 จากผลการวิจัยพบว่า ธรรมาภิบาลของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก เมื่อมีการพิจารณาในรายละเอียด พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านหลักคุณธรรมและจริยธรรม รองลงมาคือ ด้านประสิทธิภาพ ด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านนิติธรรม ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก ธรรมาภิบาลเป็นแนวทางการบริหารงานที่ผู้บริหารที่ดีนำมาเป็นแนวทางในการปฏิบัติหน้าที่ ประกอบกับแนวทางในการปฏิบัติในส่วนต่างๆ ล้วนสอดคล้องกับการปฏิบัติหน้าที่ของผู้บริหารและครูผู้ปฏิบัติงานในสังกัดสำนักงานคณะกรรมส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร จึงทำให้ธรรมาภิบาลของในสังกัดสำนักงานคณะกรรมส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพรโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของกมลพรรณ พึ่งดวง (2560) ซึ่งพบว่า การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลกับประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

6.3 จากผลการวิจัย พบว่า การบริหารแบบมีส่วนร่วมกับธรรมาภิบาลของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าความสัมพันธ์กันในทางบวกหรือมีความสัมพันธ์กันในลักษณะที่คล้อยตามกัน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า การบริหารแบบมีส่วนร่วมของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพรทุกด้าน มีความสัมพันธ์กันทางบวกสูงทุกคู่กับธรรมาภิบาลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกด้านสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากการบริหารงานแบบมีส่วนร่วมเป็นข้อปฏิบัติส่วนหนึ่งของธรรมาภิบาล จึงทำให้การบริหารแบบมีส่วนร่วมของสถานศึกษากับธรรมาภิบาลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพรมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งหมายความว่าหากระดับการปฏิบัติการบริหารแบบมีส่วนร่วมของสถานศึกษามีมากก็จะทำให้การปฏิบัติตามหลักธรรมาภิบาลมากขึ้นในลักษณะที่คล้อยตามกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิษฐ์วดี จิรโรจน์ภิญโญ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารแบบมีส่วนร่วมกับธรรมาภิบาลของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ราชบุรี เขต 2 ผลการวิจัยพบว่า การบริหารแบบมีส่วนร่วมของสถานศึกษากับธรรมาภิบาลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาราชบุรี เขต 2 มีความสัมพันธ์กันในทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ผู้บริหารสถานศึกษาควรสร้างความเข้าใจที่ตรงกันกับครูและบุคลากรในสถานศึกษาก่อนปฏิบัติงานเสมอ เพื่อให้ลดความขัดแย้ง รวมถึงเพื่อให้การปฏิบัติงานสอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

(2) ผู้บริหารสถานศึกษาควรมีความสามารถในการมอบอำนาจแก่บุคลากรทุกฝ่าย เพื่อความสะดวกและคล่องตัวในการปฏิบัติหน้าที่อย่างเหมาะสม

(3) ผู้บริหารสถานศึกษาควรบริหารสถานศึกษาด้วยความโปร่งใส เพื่อเป็นที่น่าเชื่อถือของคณะกรรมการ สถานศึกษา ชุมชนและสังคม

(4) ผู้บริหารสถานศึกษาควรคำนึงถึงสิทธิ เสรีภาพของครู บุคลากรทางการศึกษา ผู้เรียน ชุมชนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เกิดความเป็นธรรมและเสมอภาคกับทุกฝ่าย

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรมีการวิจัยว่าปัจจัยใดที่ส่งผลต่อธรรมาภิบาลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนหรือหน่วยงานอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงและการพัฒนาการบริหารให้สอดคล้องกับหลักธรรมภิบาล

(2) ควรมีวิจัยว่าปัจจัยใดที่ส่งผลต่อการบริหารแบบมีส่วนร่วมของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดชุมพร เนื่องจากมีระดับที่มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่าประเด็นอื่น

8. เอกสารอ้างอิง

กมลพรรณ พึ่งด้วง. (2560). *การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลกับประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปกร, หน้า 168-169.

นิษฐ์วดี จิรโรจน์ภิญโญ.(2559). *ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารแบบมีส่วนร่วมกับธรรมาภิบาลของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2.*วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น, หน้า 86-87.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ. (2555). *หลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี.* กรุงเทพฯ: คณะรัฐมนตรีและราชกิจจานุเบกษา.

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดชุมพร. (2564). *แผนปฏิบัติราชการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563-2565.* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2565, จาก: https://drive.google.com/file/d/1swqj7cvh32dw_Ydw4rlSj8HulvGYrww1/view

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดชุมพร. (2564). *สถิติสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดชุมพร*. สืบคัน 5 มิถุนายน 2564.

อมรภัค ปิ่นกำลัง. (2562). *การบริหารแบบมีส่วนร่วมของโรงเรียนรวมสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสงคราม.*วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปกร, หน้า 81-82.

Krejcie, R.V., & D.W. Morgan. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement. 30*(3): pp. 607-610.

Russell C. Swansburg.(1996). *Management and Leadership for Nurse Manager.* 2nd ed. (Boston: Jones and Bartlett Publishers, 1996), pp.391-393,399.

ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลกับการบริหารงบประมาณของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ

RELATIONSHIP BETWEEN GOOD GOVERNANCE ADMINISTRATION AND BUDGET ADMINISTRATION OF SCHOOL PRINCIPALS UNDER THE BANGKOK METROPOLITAN ADMINISTRATION, NORTH BANGKOK GROUP

อนุพงศ์ มาน้อย
หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยธนบุรี
E-mail: anupong.a047@gmail.com
สมชัย ชวลิตธาดา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี
E-mail: Chavalitthada2502@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ 2) ศึกษาระดับการบริหารงบประมาณของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัด กรุงเทพมหานครกลุ่มกรุงเทพเหนือ และ 3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารกับการบริหารงบประมาณ ในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ครูในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ ปีการศึกษา 2564 จำนวน 331 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ด้วยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยวิธีของเพียร์สัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ หลักความเปิดเผย โปร่งใส รองลงมา คือ หลักความเสมอภาคและหลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้ ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ หลักประสิทธิภาพ 2) การบริหารงบประมาณของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการตรวจสอบภายใน รองลงมา คือ ด้านการจัดทำบัญชีพึงรับและพึงจ่ายหรือรายงานทางการเงินและผลดำเนินงาน ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการคำนวณต้นทุนของกิจกรรม 3) การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษามีความสัมพันธ์กันเชิงบวก ในระดับสูงกับการบริหารงบประมาณของผู้บริหาร สังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (r=.84)

คำสำคัญ: การบริหารตามหลักธรรมาภิบาล การบริหารงบประมาณของผู้บริหาร

ABSTRACT

The purposes of the current study were to (1) to study the level of good governance administration of school principals under the Bangkok Metropolitan Administration (BMA), North Bangkok Group, (2) to study the levels of budget administration of school principals under the BMA, North Bangkok Group, and (3) to study the relationship between good governance administration and budget administration of school principals under the BMA, North Bangkok Group. A sample group comprised 331 schoolteachers under the BMA in the 2020 academic year. Data were collected by a questionnaire and analyzed by frequency, percentage, mean, standard deviation, and Pearson's product-moment correlation.

The findings revealed that (1) overall levels of good governance administration of school principals under the BMA, North Bangkok group were at the highest level. When inspecting individual aspects, the highest average aspect was transparency, followed by equity, responsibility, and verifiability, while the lowest was efficiency. (2) Overall levels of budget administration were at the highest level. When inspecting individual aspects, the highest average aspect was internal auditing, followed by bookkeeping on expected incomes and expenses, or financial report and performance, while the lowest was cost calculation on activities. (3) Good governance administration had a positive relationship with budget administration of school principals under the BMA, North Bangkok Group, significantly at .01 (r=.84).

Keywords: Good Governance Administration, Budget Administration of School Principals

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

กรุงเทพมหานคร มีการบริหารงานอย่างมีคุณภาพ ได้รับผลการประเมินคุณธรรมและความโปร่งใสในการดำเนินงานของหน่วยงานภาครัฐ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 ในระดับ A โดยได้ 91.48 คะแนน สูงกว่าผลการประเมินปี 2562 เป็นผลจากที่ผ่านมา กรุงเทพมหานคร มีนโยบายการบริหารราชการโดยยึดหลักธรรมาภิบาล เป็นหลักการสำคัญในการบริหารงานองค์กร (ผู้จัดการออนไลน์, 2563) จะเห็นได้ว่าธรรมาภิบาลมีความน่าสนใจและสามารถนำมาใช้ในการบริหารองค์กรได้จริง เพื่อลดปัญหาความเหลื่อมล้ำความขัดแย้ง เกิดความโปร่งใสสามารถตรวจสอบได้ และป้องกันการทุจริต หลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี ประกอบด้วย 10 หลักการ ดังนี้ 1) หลักประสิทธิภาพ 2) หลักประสิทธิผล 3) หลักการตอบสนอง 4) หลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้ 5) หลักความเปิดเผย โปร่งใส 6) หลักนิติธรรม 7) หลักความเสมอภาค 8) หลักการมีส่วนร่วมและพยายามแสวงหาฉันทามติ 9) หลักการกระจายอำนาจ 10) หลักคุณธรรมและจริยธรรม ผ่านมติเห็นชอบของคณะรัฐมนตรี คือหลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี ตามที่สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการเสนอ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ 2555) ด้วยเหตุผลดังกล่าว สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นหน่วยงานที่ดูแลด้านการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ทั้ง 50 เขต ในกรุงเทพมหานคร ได้ส่งเสริมให้ผู้บริหาร ใช้หลักธรรมาภิบาลในการบริหารสถานศึกษา เพื่อเป็นการวิเคราะห์ ติดตาม และประเมินผลการดำเนินการใช้จ่ายงบประมาณของสถานศึกษา ให้เกิดความโปร่งใส ไม่เกิดการทุจริตคอร์รัปชั่น และสามารถตรวจสอบได้ ซึ่งส่งผลต่อความเชื่อมั่นของประชาชนที่มีต่อผู้บริหารสถานศึกษา (สำนักยุทธศาสาตร์และประเมินผล กรุงเทพมหานคร, 2560)

การบริหารงานงบประมาณถือว่าเป็นส่วนสำคัญ หากการบริหารงบประมาณเกิดความทุจริตก็จะส่งผลกระทบต่อการจัดการศึกษาในทุกด้าน สอดคล้องกับหลักธรรมาภิบาลและการบริหารการเงินให้เป็นไปตามมาตรฐานทางการเงิน 7 Hurdles (กรุงเทพมหานคร สำนักการศึกษา, 2554) มีการบริหารจัดการระบบงบประมาณให้มีความโปร่งใส มีความเป็นธรรม มีประสิทธิผล เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่สถานศึกษา ประชาชนและทำให้ประเทศชาติมั่นคง ผู้บริหารจำเป็นต้องนำหลักธรรมาภิบาลมาใช้ในการบริหารงบประมาณแบบมุ่งเน้นผลงานในสถานศึกษา ประกอบด้วย 7 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านการวางแผนงบประมาณ 2) ด้านการคำนวณต้นทุนของกิจกรรม 3) ด้านจัดระบบการจัดซื้อจัดจ้าง 4) ด้านการบริหารทางการเงินและการควบคุมงบประมาณ 5) ด้านการจัดทำบัญชีพึงรับและพึงจ่ายหรือรายงานผลการดำเนินงาน 6) ด้านการบริหารสินทรัพย์ 7) ด้านการตรวจสอบภายใน แนวทางการบริหารจัดการคุณภาพโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร การบริหารงบประมาณ หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร (กรุงเทพมหานคร สำนักการศึกษา 2554)

ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษา เพื่อให้ทราบถึงปัญหาการวิจัยดังกล่าว เพื่อสามารถนำผลการวิจัยไปเป็นแนวทางในการบริหารงบประมาณในสถานศึกษาให้มีธรรมาภิบาล มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อสถานศึกษาต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ

(2) เพื่อศึกษาระดับการบริหารงบประมาณของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานครกลุ่มกรุงเทพเหนือ

(3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลกับการบริหารงบประมาณของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด เอกสารที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหาร

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ (2555) ได้อธิบายถึงความสำคัญของหลักธรรมาภิบาลและเชื่อมโยงสู่การนำไปปฏิบัติ โดยผ่านมติเห็นชอบของคณะรัฐมนตรี คือหลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี ประกอบด้วย 4 หลักการสำคัญ และ 10 หลักการย่อย ได้แก่ 1) การบริหารจัดการภาครัฐแนวใหม่ ประกอบด้วย หลักประสิทธิภาพ หลักประสิทธิผล หลักการตอบสนอง 2) ค่านิยมประชาธิปไตย ประกอบด้วย หลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้ หลักความเปิดเผย โปร่งใส นิติธรรม หลักความเสมอภาค 3) ประชารัฐ ประกอบด้วย หลักการมีส่วนร่วมและการพยายามแสวงหาฉันทามติ หลักการกระจายอำนาจ 4) ความรับผิดชอบทางการบริหาร ประกอบด้วยหลักคุณธรรม จริยธรรม

แนวคิดและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงบประมาณของผู้บริหาร

กรุงเทพมหานคร สำนักการศึกษา (2554) ได้อธิบายถึงแนวทางการบริหารจัดการคุณภาพสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยมีการออกแนวทางการบริหารงบประมาณของสถานศึกษาในสังกัดกรุงเทพมหานคร การบริหารงบประมาณ 7 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการวางแผนงบประมาณ 2) ด้านการคำนวณต้นทุนของกิจกรรม

3) ด้านจัดระบบการจัดซื้อจัดจ้าง 4) ด้านการบริหารทางการเงินและการควบคุมงบประมาณ 5) ด้านการจัดทำบัญชีพึงรับและพึงจ่ายหรือรายงานผลการดำเนินงาน 6) ด้านการบริหารสินทรัพย์ 7) ด้านการตรวจสอบภายใน

3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชุติมา พวงทอง (2563) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการบริหารงบประมาณตามหลักธรรมาภิบาลของสถานศึกษาในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 5 ผลวิจัยพบว่า แนวทางการบริหารงบประมาณตามหลักธรรมาภิบาลของสถานศึกษา ในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 5รายการปฏิบัติรวม 40 รายการ มีความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติได้จริงค่าเฉลี่ยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ปราโมทย์ แสนกล้า (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง หลักธรรมาภิบาลที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ในจังหวัดนครราชสีมาซึ่งพบว่า หลักธรรมาภิบาลที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาในจังหวัดนครราชสีมา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

วราภรณ์ ธนากูลจีรวัฒน์ (2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ประสิทธิภาพการบริหารงานงบประมาณของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9 ผลการวิจัย พบว่าประสิทธิภาพการบริหารงานงบประมาณของสถานศึกษามัธยมศึกษา เขต 9 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

3.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การบริหารตามหลักธรรมาภิบาล 10 หลักการ		**การบริหารงบประมาณ 7 ด้าน**
1. หลักประสิทธิภาพ 2. หลักประสิทธิผล 3. หลักการตอบสนอง 4. หลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้ 5. หลักความเปิดเผย โปร่งใส 6. หลักนิติธรรม 7. หลักความเสมอภาค 8. หลักการมีส่วนร่วมและการพยายามแสวงหาฉันทามติ 9. หลักการกระจายอำนาจ 10. หลักคุณธรรมและจริยธรรม ที่มา: (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ, 2555)	⟷	1. ด้านการวางแผนงบประมาณ 2. ด้านการคำนวณต้นทุนของกิจกรรม 3. ด้านจัดระบบการจัดซื้อจัดจ้าง 4. ด้านการบริหารทางการเงินและการควบคุมงบประมาณ 5. ด้านการจัดทำบัญชีพึงรับและพึงจ่ายหรือรายงานผลการดำเนินงาน 6. ด้านการบริหารสินทรัพย์ 7. ด้านการตรวจสอบภายใน ที่มา: (กรุงเทพมหานคร สำนักการศึกษา, 2554)

แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.4 สมมติฐานการวิจัย

การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหาร มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการบริหารงบประมาณของสถานศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสหสัมพันธ์ (Correlational Study) ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ครูในสถานศึกษากลุ่มกรุงเทพเหนือ สังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ ปีการศึกษา 2564 จำนวน 2,288 คน สถานศึกษาในกลุ่มกรุงเทพเหนือทั้งสิ้น 46 แห่งโดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Krejcie and Morgan (1970) ประชากรทั้งหมดเทียบสัดส่วนแต่ละสถานศึกษา ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 331 คน ตามขนาดของสถานศึกษากรุงเทพมหานคร (สำนักการศึกษา 2564) ได้แก่ สถานศึกษาขนาดเล็ก 25 คน สถานศึกษาขนาดกลาง 63 คน และสถานศึกษาขนาดใหญ่ 243 คน

4.3 เครื่องมือวิจัย

แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น

ตอนที่ 1 สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์การในการทำงาน ตำแหน่งและวิทยฐานะ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับการบริหารงบประมาณของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบแบบสอบถามเพื่อพิจารณาความเที่ยงตรง (Validity) ความถูกต้องของเนื้อหา (Content) ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ เพื่อหาค่า IOC ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหากับนิยามศัพท์เฉพาะของแบบสอบถาม ได้ค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ระหว่าง 0.67-1.00 และวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach, 1990) โดยใช้เกณฑ์ยอมรับที่ค่ามากกว่า 0.70 ขึ้นไป ซึ่งจากการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม 1) การบริหารตามหลักธรรมาภิบาล มีความเชื่อมั่นเท่ากับ α = .967 2) การบริหารงบประมาณ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ α = .969 ทั้งฉบับมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ α = .979

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำหนังสือจากสำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี เพื่อขอความร่วมมือไปยังผู้บริหารสถานศึกษาจำนวน 46 แห่ง เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย โดยนำแบบสอบถามให้กับสถานศึกษาในสังกัดกรุงเทพ กลุ่มกรุงเทพเหนือ ดำเนินการเก็บรวบรวมแบบสอบถามคืนด้วยตนเอง เมื่อได้แบบสอบถามกลับคืน จึงตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์และจัดลำดับข้อมูล เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และประมวลผล

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ (Percentage = %) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation = S.D.) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลกับการบริหาร

งบประมาณของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation)

5. ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ โดยภาพรวมวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ โดยภาพรวม

	การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหาร	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1.	หลักประสิทธิภาพ	4.40	0.44	มาก	10
2.	หลักประสิทธิผล	4.52	0.38	มากที่สุด	6
3.	หลักการตอบสนอง	4.53	0.38	มากที่สุด	5
4.	หลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้	4.57	0.38	มากที่สุด	2
5.	หลักความเปิดเผย โปร่งใส	4.59	0.40	มากที่สุด	1
6.	หลักนิติธรรม	4.49	0.51	มาก	7
7.	หลักความเสมอภาค	4.57	0.48	มากที่สุด	2
8.	หลักการมีส่วนร่วมและการพยายามแสวงหาฉันทามติ	4.48	0.55	มาก	8
9.	หลักการกระจายอำนาจ	4.42	0.57	มาก	9
10.	หลักคุณธรรมและจริยธรรม	4.54	0.56	มากที่สุด	4
	รวม	**4.51**	**0.39**	**มากที่สุด**	

จากตารางที่ 1 พบว่า ระดับการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.51, S.D. = 0.39) เมื่อพิจารณาตามตารางเป็นรายด้าน พบว่า ($\bar{X}$ = 4.57, S.D. = 0.48) และด้านภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้ ($\bar{X}$ = 4.57, S.D. = 0.38) ส่วนด้านประสิทธิภาพ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$ = 4.40, S.D. = 0.44)

ผลการวิเคราะห์ระดับการบริหารงบประมาณในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ โดยภาพรวมวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ระดับการบริหารงบประมาณของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ โดยภาพรวม

	การบริหารงบประมาณของผู้บริหาร	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1.	ด้านการวางแผนงบประมาณ	4.51	0.53	มากที่สุด	5
2.	ด้านการคำนวณต้นทุนของกิจกรรม	4.44	0.54	มาก	7
3.	ด้านการจัดระบบการจัดซื้อจัดจ้าง	4.54	0.52	มากที่สุด	3
4.	ด้านการบริหารทางการเงินและการควบคุมงบประมาณ	4.53	0.54	มากที่สุด	4
5.	ด้านการจัดทำบัญชีพึงรับและพึงจ่ายหรือรายงานผลการดำเนินงาน	4.55	0.52	มากที่สุด	2
6.	ด้านการบริหารสินทรัพย์	4.50	0.53	มาก	6
7.	ด้านการตรวจสอบภายใน	4.56	0.51	มากที่สุด	1
	รวม	**4.52**	**0.49**	**มากที่สุด**	

จากตารางที่ 2 พบว่า ระดับการบริหารงบประมาณของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 0.49) เมื่อพิจารณาตามตารางเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการตรวจสอบภายใน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.56, S.D. = 0.51) รองลงมา ได้แก่ ด้านการจัดทำบัญชีพึงรับและพึงจ่ายหรือรายงานผลการดำเนินงาน ($\bar{X}$ = 4.55, S.D. = .52) ส่วนด้านการคำนวณต้นทุนของกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$ = 4.44, S.D. = 0.54)

ผลการความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลกับการบริหารงบประมาณของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ

ตารางที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลกับการบริหารงบประมาณของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ

การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหาร	การบริหารงบประมาณของผู้บริหาร							
	ด้านการวางแผนงบประมาณ (Y_1)	ด้านการคำนวณต้นทุนของกิจกรรม (Y_2)	ด้านการจัดระบบการจัดซื้อจัดจ้าง (Y_3)	ด้านการบริหารทางการเงินและการควบคุมงบประมาณ (Y_4)	ด้านการจัดทำบัญชีพึงรับและพึงจ่ายหรือรายงานผล การดำเนินงาน (Y_5)	ด้านการบริหารสินทรัพย์ (Y_6)	ด้านการตรวจสอบภายใน (Y_7)	ด้านการบริหารงบประมาณโดยรวม (Y_{tt})
หลักประสิทธิภาพ (X_1)	.576**	.660**	.547**	.587**	.454**	.495**	.488**	.592**
หลักประสิทธิผล (X_2)	.616**	.600**	.574**	.568**	.529**	.525**	.562**	.618**
หลักการตอบสนอง (X_3)	.575**	.596**	.488**	.543**	.483**	.515**	.490**	.574**
หลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้ (X_4)	.577**	.586**	.573**	.544**	.488**	.508**	.585**	.600**
หลักเปิดเผยและโปร่งใส (X_5)	.592**	.589**	.543**	.596**	.536**	.626**	.589**	.633**
หลักนิติธรรม (X_6)	.731**	.685**	.685**	.713**	.639**	.667**	.712**	.751**
หลักความเสมอภาค (X_7)	.762**	.610**	.649**	.659**	.622**	.615**	.698**	.717**
หลักการมีส่วนร่วมและการพยายามแสวงหาฉันทามติ (X_8)	.813**	.796**	.735**	.780**	.687**	.724**	.744**	.821**
หลักการกระจายอำนาจ (X_9)	.811**	.762**	.674**	.712**	.621**	.665**	.648**	.762**
หลักคุณธรรมและจริยธรรม (X_{10})	.860**	.789**	.770**	.809**	.743**	.737**	.765**	.851**
การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารโดยรวม (X_{tt})	.842**	.808**	.757**	.792**	.705**	.738**	.762**	.841**

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหาร (X) กับการบริหารงบประมาณ (Y) มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ .84

6. อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลกับการบริหารงบประมาณของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถอภิปรายตอบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่า การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อมีการพิจารณาในรายละเอียดพบว่า ด้านที่สูงสุด คือ หลักความเปิดเผย โปร่งใส รองลงมาหลักความเสมอภาค และหลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้ ส่วนหลักประสิทธิภาพ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ ได้เห็นความสำคัญของการบริหารโดยใช้หลักธรรมาภิบาลในการบริหารจัดการแล้วย่อมส่งผลดีต่อหน่วยงาน ทำให้เกิดความเป็นธรรม โปร่งใส ตรวจสอบได้ เป็นที่ยอมรับในสังคม ทำให้บุคลากรในสถานศึกษาสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของ ของปราโมทย์ แสนกล้า (2562) ซึ่งพบว่า หลักธรรมาภิบาล ที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ในจังหวัดนครราชสีมา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงค่ามัชฌิมเลขคณิต จากมากไปหาน้อย ดังนี้ หลักคุณธรรมและจริยธรรมมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาได้แก่ หลักความเสมอภาค ส่วนหลักภาระรับผิดชอบและสามารถตรวจสอบได้มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด

2. จากผลการวิจัยพบว่าการบริหารงบประมาณของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อมีการพิจารณาในรายละเอียด พบว่า ด้านที่สูงสุด คือ การตรวจสอบภายใน รองลงมาคือ การจัดทำบัญชีพึงรับและพึงจ่ายหรือรายงานทางการเงินและ ผลดำเนินงาน ส่วนระดับต่ำสุดการกำหนดผลผลิตและการคำนวณต้นทุน ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้บริหารสถานศึกษามีการวางแผนจัดสรรเงินให้แก่ฝ่ายต่าง ๆ ตามความเหมาะสมอย่างเพียงพอ และบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถรับผิดชอบการขับเคลื่อนงานนั้น ๆ ให้ไปสู่เป้าหมายตามที่กำหนด โดยมีการจัดทำบัญชีงบประมาณต่างๆ ไว้เป็นหลักฐาน การจัดทำงบประมาณอย่างมีประสิทธิภาพทำให้การบริหารงบประมาณในสานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของ วราภรณ์ ธนากูลจีรวัฒน์ (2560) ได้ทำวิจัย เรื่องประสิทธิภาพการบริหารงานงบประมาณของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9 ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพการบริหารงานงบประมาณของสถานศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ด้าน โดยเรียงลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิตจากมากไปหาน้อย ดังนี้ การบริหารการเงิน และการบริหารบัญชี ส่วนที่คงเหลือ 5 ด้าน อยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิตจากมากไปหาน้อย ดังนี้ การตรวจสอบ ติดตาม ประเมินผล รายงานผลการใช้เงินและผลการดำเนินงาน การจัดทำและเสนอของบประมาณ การจัดสรรงบประมาณ การบริหารพัสดุและสินทรัพย์ การระดมทุนทรัพยากร และการลงทุนเพื่อการศึกษา

3. จากผลการวิจัยพบว่า การบริหารตามหลักธรรมาภิบาลกับการบริหารงบประมาณของผู้บริหารในสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.01 โดยมีค่าความสัมพันธ์กันในทางบวกหรือมีความสัมพันธ์กันในลักษณะที่คล้อยตามกัน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่ามีความสัมพันธ์กันทางบวกสูงทุกคู่กับการบริหารงบประมาณ โดยมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทุกด้านสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากการบริหารงานตามหลักธรรมาภิบาล

เป็นหลักในการบริหารงบประมาณ ให้เกิดความโปร่งใส ตรวจสอบได้ ของสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งหมายความว่าหากระดับการปฏิบัติการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของสถานศึกษามีมากก็จะทำให้การบริหารงบประมาณ มีความโปร่งใสมากขึ้นในลักษณะที่คล้อยตามกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของชุติมา พวงทอง (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง แนวทางการบริหารงบประมาณตามหลักธรรมาภิบาลของสถานศึกษา ในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 5 ผลวิจัยพบว่าปฏิบัติรวม 40 รายการ ได้แก่ด้านการวางแผนงบประมาณตามหลัก ธรรมาภิบาลจำนวน 10 รายการ ด้านการใช้งบประมาณตามหลักธรรมาภิบาล จำนวน 10 รายการ ด้านการควบคุมงบประมาณตามหลักธรรมาภิบาล จำนวน 10 รายการ และด้านการรายงานงบประมาณตามหลักธรรมาภิบาลจำนวน 10 รายการ และแนวทางการบริหารงบประมาณตามหลักธรรมาภิบาลของสถานศึกษาทั้ง 4 ด้าน ซึ่งมีรายการปฏิบัติรวม 40 รายการ มีความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติได้จริงค่าเฉลี่ยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ผู้บริหารสถานศึกษาต้องคำนึงถึงการวางแผนด้านการใช้ทรัพยากรได้อย่างคุ้มค่าและมีคุณภาพ เพื่อให้เกิดความคุ้มค่าและประโยชน์สูงสุดต่อส่วนร่วมนำมาซึ่งประสิทธิภาพของสถานศึกษา

(2) ผู้บริหารสถานศึกษาควรมีการมอบอำนาจหน้าที่ และกระจายความรับผิดชอบในการตัดสินใจการดำเนินการให้แก่ผู้รักษาการในหน้าที่ต่างๆ อย่างเหมาะสม รวมถึงเปิดโอกาสให้ผู้ปกครอง นักเรียน ครู ชุมชน คณะกรรมการสถานศึกษา มีส่วนร่วมในการรับรู้ เรียนรู้ ทำความเข้าใจ ร่วมแสดงความคิดเห็นเสนอปัญหา เพื่อแสดงออกถึงการส่วนร่วมและการพยายามแสวงหาฉันทามติ

(3) ผู้บริหารสถานศึกษาต้องยึดถือกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับของทางราชการมาเป็นส่วนหนึ่งของการบริหารจัดการสถานศึกษาโดยเฉพาะการบริหารงบประมาณ แสดงออกถึงการปฏิบัติราชการด้วยความยุติธรรม เป็นธรรม

(4) ผู้บริหารสถานศึกษาต้องคำนึงถึงต้นทุนของกิจกรรมในแต่ละโครงการ กิจกรรมของสถานศึกษาทั้งด้านปริมาณคุณภาพเพื่อประโยชน์ของผู้เรียนนำไปสู่การคิดค่าใช้จ่ายการวางแผนงบประมาณ และให้ความสำคัญด้านการบริหารสินทรัพย์ จัดการพัสดุ วัสดุ ครุภัณฑ์ ที่ดินและสิ่งก่อสร้างของสถานศึกษา ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่าสูงสุดต่อการจัดการศึกษาอย่างถูกต้องเหมาะสม

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรมีการวิจัยว่าปัจจัยใดที่ส่งผลต่อธรรมาภิบาลของสถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ หรือหน่วยงานอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงและการพัฒนาการบริหารให้สอดคล้องกับหลักธรรมภิบาล

(2) ควรมีวิจัยว่าปัจจัยใดที่ส่งผลต่อการบริหารงบประมาณของสถานศึกษาในสังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มกรุงเทพเหนือ เนื่องจากมีระดับที่มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่าประเด็นอื่น

8. เอกสารอ้างอิง

ชุติมา พวงทอง. (2563). *แนวทางการบริหารงบประมาณตามหลักธรรมาภิบาลของสถานศึกษาในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 5.* ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

บุญชม ศรีสะอาด. (2554). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร: สุรีวิทยาสาส์น.

ปราโมทย์ แสนกล้า. (2562). *หลักธรรมาภิบาลที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ในจังหวัดนครราชสีมา*. ดุษฎีบัณฑิต รัฐประศาสนศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยปทุมธานี.

ผู้จัดการออนไลน์. (2563). *กทม.คว้า ITA อันดับ 1 ประเมินคุณธรรมและความโปร่งใส รายจังหวัด ประจำปี 63*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 18 มิถุนายน 2565. จาก https://mgronline.com/qol/detail/9630000099634

วราภรณ์ ธนากูลจีรวัฒน์. (2560). ประสิทธิภาพการบริหารงานงบประมาณของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9. *วารสารศิลปกรศึกษาศาสตร์วิจัย*, 9(2) ก.ค.-ธ.ค., 304-318.

สำนักการศึกษากรุงเทพมหานคร. (2564). *รายงานสถิติการศึกษา ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพมหานคร*: พจน์กล่องกระดาษ.

สำนักการศึกษา หน่วยศึกษานิเทศก์. (2554). *แนวทางการบริหารจัดการคุณภาพโรงเรียน สังกัดกรุงเทพมหานคร*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ. (2555). *หลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี*. คณะรัฐมนตรีและราชกิจจานุเบกษา.

สำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล กรุงเทพมหานคร. (2560). *แผนปฏิบัติการป้องกันการทุจริตของกรุงเทพมหานคร (พ.ศ. 2561-2564)*.

Krejcie, R . V. & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement, 30*(30), 607-610.

ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 กับกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

RELATIONSHIP BETWEEN LEADERSHIP SKILLS OF SCHOOL ADMINISTRATORS IN THE 21ST CENTURY AND INTERNAL QUALITY ASSURANCE PROCESS OF SCHOOLS UNDER THE SAMUT SAKHON PRIMARY EDUCATIONAL SERVICES OFFICE

วรพล วงษ์เจริญ
หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยธนบุรี
E-mail: Vorapon.boss1@gmail.com
กฤษฎิ์ กิตติฐานัส
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี
E-mail: Kris.kittitanus@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษา 1) ระดับทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร 2) ระดับกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร 3) ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษากับกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ปีการศึกษา 2564 จำนวน 338 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ด้วยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยวิธีของเพียร์สัน (Pearson’s product moment correlation)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ทักษะด้านการทำงานเป็นทีม รองลงมาคือ ทักษะด้านการพัฒนาผู้อื่น ส่วนทักษะด้านการรู้จักจุดอ่อนจุดแข็งของตนเอง มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 2) ระดับกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการจัดส่งรายงานผลการประเมินตนเองให้แก่หน่วยงานต้นสังกัด รองลงมาคือ การจัดทำแผนพัฒนาการจัดการศึกษาของสถานศึกษาที่มุ่งคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา ส่วนด้านการกำหนดมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 3) ความสัมพันธ์ระหว่าง

ทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 กับกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับปานกลาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ 0.628

คำสำคัญ : ทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 กระบวนการประกันคุณภาพ ภายในของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

ABSTRACT

The objectives of the current study were to study: 1) the level of leadership skills of school principals in the 21st century under the Samut Sakhon Primary Educational Services Office, 2) the level of internal quality assurance process of schools under the Samut Sakhon Primary Educational Services Office, and 3) the relationship between leadership skills for school principals in the 21st century and internal quality assurance process of schools under the Samut Sakhon Primary Educational Services Office. A sample group was 338 schoolteachers under the Samut Sakhon Primary Educational Services Office in the 2020 academic year. Data were collected by a questionnaire and analyzed by frequency, percentage, mean, standard deviation, and Pearson's product of moment correlation).

The findings revealed that 1) the overall leadership skills of school principals in the 21st century was at a high level. When inspecting individual aspects, the highest average aspect was teamworking, followed by developing others, while acknowledging own's strengths and weaknesses was the lowest. 2) The overall internal quality assurance process of schools under the Samut Sakhon Primary Educational Services Office was at a high level. When inspecting individual aspects, the highest average aspect was preparing the self-report assessment to the governing offices, followed by preparing a developmental plan for the school's educational management focusing on education quality as designated by educational standards, while determining the school's quality standards was the lowest level. 3) Moderately positive relationship between leadership skills of school principals in the 21st century and the internal quality assurance process was found, significantly at a level of .01 , with a coefficient of .628.

Keywords: Leadership skills for school administrators in the 21st century, Internal quality assurance process, Samut Sakhon Primary Educational Services Office

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ในศตวรรษที่ 21 เป็นโลกแห่งการเปลี่ยนแปลง การเปลี่ยนแปลง คือ ความเป็นจริงของสังคม แม้แต่การศึกษาไทยในยุคปัจจุบันก็มีการเปลี่ยนแปลงท่ามกลางกระแสแห่งความเป็นโลกาภิวัฒน์ (Globalization) ซึ่งส่งผลกระทบต่อวงการวิชาชีพทางการศึกษา จากการปรับเปลี่ยนบริบท และโครงสร้างการบริหารการศึกษาภายใต้สาระแห่งบทบัญญัติของกฎหมายการศึกษา เป็นการจัดโครงสร้างการบริหาร โดยยึดหลักของการมีเอกภาพเชิงนโยบายที่หลากหลายในการปฏิบัติ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553, หน้า 3)

การประกันคุณภาพการศึกษาเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการการพัฒนาคุณภาพการศึกษา สร้างความเชื่อมั่นให้สังคมและกับทุกฝ่ายให้ยอมรับในคุณภาพของสถานศึกษาว่าผู้เรียนทุกคนจะได้เรียนรู้ตลอดชีวิต เพิ่มโอกาสทางการศึกษาอย่างทั่วถึง มีคุณภาพตามมาตรฐาน ตามกฎกระทรวงการประกันคุณภาพการศึกษา พ.ศ. 2561 สถานศึกษาสามารถจัดการศึกษาให้เหมาะสมกับอัตลักษณ์และบริบทของตนได้ โดยมุ่งให้นักเรียนมีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนดไว้ การดำเนินงานประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษาปีการศึกษา 2561 ยึดตามประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยให้สถานศึกษาดำเนินการให้มีระบบประกันคุณภาพภายใน 6 ประการ คือ 1) กำหนดมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา 2) จัดทำแผนพัฒนาการจัดการศึกษาของสถานศึกษาที่มุ่งคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา 3) การดำเนินงานตามแผนพัฒนาการจัดการศึกษาของสถานศึกษา 4) การประเมินผลและตรวจสอบคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา 5) ติดตามผลการดำเนินการเพื่อพัฒนาสถานศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา 6) จัดส่งรายงานผลการประเมินตนเองให้แก่หน่วยงานต้นสังกัดหรือหน่วยงานที่กำกับดูแลสถานศึกษาเป็นประจำทุกปี

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้บริหารจะต้องมีศักยภาพ มีทักษะภาวะผู้นำที่จำเป็นสำหรับผู้บริหารสถานศึกษานั้น พบว่า ผู้บริหารโรงเรียนที่มีประสิทธิภาพจะต้องมีทักษะในการปฏิบัติงานและมีความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ถ้าผู้บริหารโรงเรียนขาดทักษะภาวะผู้นำก็จะไม่สามารถแก้ไขปัญหาของโรงเรียนได้ ซึ่งทักษะภาวะผู้นำต้องอยู่บนพื้นฐานของความเข้าใจเกี่ยวกับภาระงานและบุคลากร ผู้บริหารโรงเรียนจึงต้องได้รับการสนับสนุนให้ได้รับการพัฒนาทักษะ ความรู้ และประสบการณ์ในการปฏิบัติงานเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการแข่งขันในบริบทของโลกยุคใหม่ จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับทักษะยุคใหม่ของผู้บริหารโรงเรียนที่ในศตวรรษที่ 21 พบว่า สมาคมครูใหญ่ระดับมัธยมศึกษาแห่งชาติ (NASSP, 2014) ได้กล่าวถึงทักษะภาวะผู้นำโรงเรียนที่จะประสบผลสำเร็จในการดำเนินงานสำหรับศตวรรษที่ 21 ไว้ในหนังสือ 10 Skills for Successful School Leaders ประกอบด้วยทักษะดังนี้คือ ทักษะด้านการกำหนดทิศทางในการจัดการเรียนการสอน ทักษะด้านการทำงานเป็นทีม ทักษะด้านความไวต่อความรู้สึก ทักษะด้านการตัดสิน ทักษะด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน ทักษะด้านการจัดการองค์กร ทักษะด้านการสื่อสารด้วยวาจา ทักษะด้านการสื่อสารด้วยภาษาเขียน ทักษะด้านการพัฒนาผู้อื่น และทักษะด้านการรู้จักจุดอ่อนจุดแข็งของตนเอง

การประกันคุณภาพการศึกษานั้น เป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่ง ในการกระตุ้นให้สถานศึกษาจัดการศึกษาที่พัฒนาคนและสังคมไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนให้มีสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่กำลังก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 จึงเป็นเรื่องท้าทายสำหรับผู้บริหารในฐานะผู้นำองค์กร และเป็นบุคคลสำคัญในสถานศึกษาซึ่งเป็นผู้มีอำนาจในการตัดสินใจ วางแผน อำนวยการ มอบหมายงาน และกำกับให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด จึงจำเป็นต้องปฏิรูปตนเอง และเปลี่ยนแปลงองค์กรครั้งใหญ่ เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่ต้องการ ดังนั้นภาวะผู้นำจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดของผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จในการดำเนินงานของสถานศึกษา

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

2. เพื่อศึกษาระดับกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษากับกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21

ทักษะภาวะผู้นำโรงเรียนที่ประสบความสำเร็จในการดำเนินงานสำหรับศตวรรษที่ 21 ของ National Association of secondary School Principles (NASSP, 2014) ซึ่งประกอบด้วยทักษะ 10 ด้าน ดังนี้คือ 1. ทักษะด้านการกำหนดทิศทางในการจัดการเรียนการสอน 2. ทักษะด้านการทำงานเป็นทีม 3. ทักษะด้านความไวต่อความรู้สึก 4. ทักษะด้านการตัดสิน 5. ทักษะด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน 6. ทักษะด้านการจัดการองค์กร 7. ทักษะด้านการสื่อสารด้วยวาจา 8. ทักษะด้านการสื่อสารด้วยภาษาเขียน 9. ทักษะด้านการพัฒนาผู้อื่น และ 10. ทักษะด้านการรู้จักจุดอ่อนจุดแข็งของตนเอง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21

อนิรุทธิ์ อมรแก้ว (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งเสริมการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งเสริมการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ด้านการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับมาก และ จริญญาภรณ์ ศรีจันดารี (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ผลการวิจัยพบว่า บทบาทผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในด้านการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับมาก

แนวคิด กระบวนการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561) ประกอบด้วย 1. กำหนดมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา 2. การจัดทำแผนพัฒนาการจัดการศึกษาของสถานศึกษา 3. การดำเนินงานตามแผนพัฒนาการจัดการศึกษาของสถานศึกษา 4. การประเมินผลและตรวจสอบคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา 5. การติดตามผลการดำเนินการเพื่อพัฒนาสถานศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา 6. การจัดส่งรายงานผลการประเมินตนเองให้แก่หน่วยงานต้นสังกัด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา

ลดาวัลย์ ตั้งมั่น (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การดำเนินการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4 จังหวัดปทุมธานี ผลการวิจัยพบว่า การจัดส่งรายงานผลการประเมินตนเองให้แก่หน่วยงานต้นสังกัด ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และวรรณภา นันทะแสง (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การดำเนินงานประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขต พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 1 ผลการวิจัยพบว่า การกำหนดมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา อยู่ในระดับมาก

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

ทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 มีความสัมพันธ์กับกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร จำนวน 2,183 คน โรงเรียนในสังกัดทั้งสิ้น 102 โรงเรียน โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามาเน่ (Yamane, 1973 p.583) ประชากรทั้งหมดเทียบสัดส่วนแต่ละโรงเรียน ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 338 คน

4.3 เครื่องมือวิจัย

แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ตำแหน่งหน้าที่ และประสบการณ์ในตำแหน่ง

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับกระบวนการการประกันคุณภาพภายในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำหนังสือจากสำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี เพื่อขอความร่วมมือไปยังผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนในจังหวัดสมุทรสาคร เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย โดยนำแบบสอบถามไปให้กับสถานศึกษาในจังหวัดสมุทรสาครแต่ละแห่งด้วยตนเอง จำนวน 338 ชุด ดำเนินการเก็บรวบรวมแบบสอบถามคืนด้วยตนเอง เมื่อได้แบบสอบถามกลับคืนจำนวน 338 ชุด คิดเป็นร้อยละ100 จึงตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์และจัดลำดับข้อมูล เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และประมวลผล

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ (Percentage = %) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation = S.D.) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษากับสุขภาพองค์การของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation)

5. ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ระดับทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาครโดยภาพรวม

	ทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1.	ทักษะด้านการกำหนดทิศทางในการจัดการเรียนการสอน	4.43	0.64	มาก	5
2.	ทักษะด้านการทำงานเป็นทีม	4.51	0.61	มากที่สุด	1
3.	ทักษะด้านความไวต่อความรู้สึก	4.44	0.63	มาก	4
4.	ทักษะด้านการตัดสิน	4.40	0.65	มาก	8
5.	ทักษะด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงาน	4.42	0.66	มาก	6
6.	ทักษะด้านการจัดการองค์กร	4.41	0.68	มาก	7
7.	ทักษะด้านการสื่อสารด้วยวาจา	4.45	0.63	มาก	3
8.	ทักษะด้านการสื่อสารด้วยภาษาเขียน	4.39	0.66	มาก	9
9.	ทักษะด้านการพัฒนาผู้อื่น	4.46	0.64	มาก	2
10.	ทักษะด้านการรู้จักจุดอ่อนจุดแข็งของตนเอง	4.37	0.66	มาก	10
	รวม	**4.43**	**0.65**	**มาก**	

จากตารางที่ 1 พบว่า ระดับทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.43, S.D. = 0.65)

เมื่อพิจารณาตามตารางเป็นรายด้าน พบว่า ทักษะด้านการทำงานเป็นทีม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.51, S.D. = 0.61) รองลงมาได้แก่ ทักษะด้านการพัฒนาผู้อื่น ($\bar{X}$ = 4.46, S.D. = 0.64) ส่วนทักษะด้านการรู้จักจุดอ่อนจุดแข็งของตนเอง มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$ = 4.37,S.D. = 0.66)

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นการศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวม

ข้อ	กระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1.	การกำหนดมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา	4.41	0.73	มาก	6
2.	การจัดทำแผนพัฒนาการจัดการศึกษาของสถานศึกษาที่มุ่งคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา	4.44	0.70	มาก	2
3.	การดำเนินงานตามแผนพัฒนาการจัดการศึกษาของสถานศึกษา	4.42	0.73	มาก	5
4.	การประเมินผลและตรวจสอบคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา	4.43	0.69	มาก	3
5.	การติดตามผลการดำเนินการเพื่อพัฒนาสถานศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา	4.43	0.73	มาก	4
6.	การจัดส่งรายงานผลการประเมินตนเองให้แก่หน่วยงานต้นสังกัด	4.48	0.82	มาก	1
	รวม	**4.44**	**0.73**	**มาก**	

จากตารางที่ 2 พบว่า ระดับกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.44 ,S.D. = 0.73)

เมื่อพิจารณาตามตารางเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการจัดส่งรายงานผลการประเมินตนเองให้แก่หน่วยงานต้นสังกัด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.48, S.D. = 0.82) รองลงมาได้แก่ ด้านการจัดทำแผนพัฒนาการจัดการศึกษาของสถานศึกษาที่มุ่งคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา ($\bar{X}$ = 4.44, S.D. = 0.70) ส่วนด้านกำหนดมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$= 4.41, S.D. = 0.73)

ตารางที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 กับ กระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

	กระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา						
ตัวแปร	**(Y1)**	**(Y2)**	**(Y3)**	**(Y4)**	**(Y5)**	**(Y6)**	**(Ytot)**
(X1)	.347**	.352**	.377**	.297**	.383**	.228**	.410**
(X2)	.195**	.286**	.246**	.168**	.155**	.117**	.243**
(X3)	.291**	.407**	.397**	.284**	.313**	.102**	.372**
(X4)	.340**	.402**	.411**	.375**	.364**	.209**	.436**
(X5)	.304**	.336**	.348**	.309**	.282**	.307**	.393**
(X6)	.300**	.258**	.396**	.361**	.298**	.212**	.379**
(X7)	.437**	.406**	.553**	.439**	.472**	.389**	.559**
(X8)	.446**	.366**	.491**	.409**	.361**	.321**	.498**
(X9)	.449**	.431**	.579**	.445**	.385**	.299**	.539**
(X10)	.439**	.395**	.561**	.489**	.428**	.342**	.551**
(Xtot)	.508**	.520**	.625**	.514**	.495**	.362**	.628**

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 (X) กับกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา (Y) มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับปานกลาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ .628**

6. อภิปรายผล

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการค้นคว้าอิสระเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 กับกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถอภิปรายตอบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยตามลำดับดังต่อไปนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่า ระดับทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษามีความสามารถในการสื่อสารเพื่อโน้มน้าว จูงใจ ให้ครูสามารถปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีการสนับสนุนการปฏิบัติงานมีทิศทางและเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ภายในองค์กร ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนิรุทธิ์ อมรแก้ว (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งเสริมการจัด

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งเสริมการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ด้านการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับมาก

2. จากผลการวิจัยพบว่า ระดับกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เป็นเพราะผู้บริหารและครูในสถานศึกษามีการนำเสนอคณะกรรมการสถานศึกษาให้ความเห็นชอบและรับรองผลการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษามีการรายงานประจำปีต่อผู้เกี่ยวข้อง หน่วยงานต้นสังกัด และเตรียมความพร้อมรับการประเมินภายนอกมีการจัดทำข้อมูลได้อย่างเหมาะสม เข้าใจง่าย ทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงแข สุขประเสริฐ (2563) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ภาวะผู้นำของผู้บริหารที่ส่งผลต่อการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 3 ผลการวิจัยพบว่า การจัดส่งรายงานผลการประเมินตนเองให้แก่หน่วยงานต้นสังกัด อยู่ในระดับมากทั้งในภาพรวมและรายด้าน

3. จากผลการวิจัยพบว่า ทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 กับกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับปานกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งมีความสำคัญกันทางบวกหรือมีความสัมพันธ์กันในลักษณะที่คล้อยตามกัน เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาครทุกด้าน มีความสัมพันธ์ทางบวกทุกคู่กับกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาครทุกด้าน สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีกระบวนการใช้ความสามารถ ความคล่องแคล่ว ความชำนาญ ในการกระตุ้นจูงใจให้ผู้อื่นปฏิบัติงานในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจำเป็นต่อการจัดการศึกษา โดยในการจัดการศึกษานั้นจะต้องมีการประกันคุณภาพภายในเพื่อให้โรงเรียนมีคุณภาพตามมาตรฐาน จะต้องมีกลไกควบคุมตรวจสอบระบบการบริหารเพื่อสร้างความเชื่อมั่นในการจัดการศึกษาได้อย่างมีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาและบรรลุเป้าประสงค์ของหน่วยงานต้นสังกัดหรือหน่วยงานที่กำกับดูแล สอดคล้องกับงานวิจัยของ ฐะปะนีย์ สระทองพรม (2556) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ทักษะการบริหารของผู้บริหารที่ส่งผลต่อการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต 1 ผลการวิจัยพบว่า โดยรวมมีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับมาก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ทักษะด้านการรู้จักจุดอ่อนจุดแข็งของตนเอง พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษามีการยอมรับที่จะพัฒนาและปรับปรุง การดำเนินงานที่ผิดพลาด มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ผู้บริหารสถานศึกษาจึงควรพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง สนับสนุนการยอมรับที่จะพัฒนาและปรับปรุง การดำเนินงานที่ผิดพลาด เพื่อนำมาพัฒนาวิชาชีพอยู่เสมอ

(2) การกำหนดมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา พบว่ากระบวนการมีส่วนร่วมของผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา คณะกรรมการการศึกษา ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชนและผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด จึงควรส่งเสริมกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา คณะกรรมการการศึกษา

ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชนและผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย ควรร่วมแสดงความคิดเห็นเพื่อกำหนดมาตรฐานการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งผลต่อกระบวนการประกันคุณภาพภายใน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร หรือหน่วยงานอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการบริหารสถานศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

(2) ควรศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา ด้านการกำหนดมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

8. กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความร่วมมือของท่านผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ ดร.ปฐมพรณ์ อินทรางกูร ณ อยุธยา คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎิ์ กิตติฐานัส อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ทรงคุณวุฒิอีก 2 ท่าน ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.ชูชาติ พ่วงสมจิต และรองศาสตราจารย์ ดร.นงเยาว์ อุทุมพร ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการจัดทำบทความวิจัยสำเร็จลงได้ด้วยดี

9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ.(2561). *แนวทางการประเมินคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา ระดับปฐมวัย ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานศูนย์การศึกษาพิเศษ.* กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.

จริญญาภรณ์ ศรีจันดารี. (2564). *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์, 6*(3) กันยายน-ธันวาคม 2564.

ฐะปะนีย์ สระทองพรม. (2556). *ทักษะการบริหารของผู้บริหารที่ส่งผลต่อการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต 1.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปกร.

ดวงแข สุขประเสริฐ. (2563). *ภาวะผู้นำของผู้บริหารที่ส่งผลต่อการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 3.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริการศึกษา สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ.

ลดาวัลย์ ตั้งมั่น. (2561). *การดำเนินการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4 จังหวัดปทุมธานี.* วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

วรรณภา นันทะแสง. (2564). *การดำเนินงานประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 1.* วิทยานิพนธ์สาขาศึกษาศาสตรบัณฑิต วิทยาลัยพิชญบัณฑิต.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). *แนวทางการพัฒนาระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา.* กรุงเทพฯ: สำนักงานฯ.

อนิรุทธิ์ อมรแก้ว. (2559). ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งเสริมการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากระบี่. *การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 9.* วันที่ 29 พฤศจิกายน 2562. อาคารเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษาฯ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

NASSP. (2014). *Breaking ranks: The comprehensive framework for school improvement* (2nd). Reston, VA: Author.

Taro Yamane. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis*.3rd ed. New York. Harper and Row Publications.

ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

RELATIONSHIP BETWEEN CORE COMPETENCIES OF SCHOOL PRINCIPALS AND EFFECTIVENESS OF SCHOOLS UNDER SAMUT SAKHON PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE

สุพรรณี สุนา

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยธนบุรี

E-mail: supannee.suna.y@gmail.com

กฤษฎิ์ กิตติฐานัส

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี

E-mail: kris.kittitanus@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อ 1) เพื่อศึกษาระดับสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร 2) เพื่อศึกษาระดับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ปีการศึกษา 2564 จำนวน 338 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถาม ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .844 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ด้วยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson’s product moment correlation coefficient)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการพัฒนาตนเอง รองลงมาคือ ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ ส่วนด้านการทำงานเป็นทีม มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 2) ระดับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รองลงมาคือ ด้านคุณภาพโดยทั่วไป ส่วนด้านการขาดงานของครูมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 3) สมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ 0.817

คำสำคัญ : สมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา, ประสิทธิผลของสถานศึกษา, สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

ABSTRACT

The current study aims to study (1) the level of core competencies of school principals under Samut Sakhon Primary Educational Service Office, (2) the effectiveness level of schools under Samut Sakhon Primary Educational Service Office, and (3) the relationship between core competencies of school principals' and effectiveness of schools under Samut Sakhon Primary Educational Service Office. A sample group consisted of 338 teachers in schools under Samut Sakhon Primary Educational Service Office in the 2021 academic year. A questionnaire was used as a research instrument. Data were analyzed utilizing frequency, percentage, mean, standard deviation, and Pearson's product of moment correlation coefficient.

The findings revealed that (1) the overall level of core competencies of school principals under Samut Sakhon Primary Educational Service Office was at a high level. It was found that the highest averaged aspect was self-development, followed by achievement orientation, while team working was the lowest. (2) Overall level of effectiveness of schools under Samut Sakhon Primary Educational Service Office was at a high level. It was found that the highest average aspect was an academic achievement, followed by general quality, while work absence was the lowest. (3) Core competencies of school principals had a highly positive relationship with the effectiveness of schools under Samut Sakhon Primary Educational Service Office, significantly at .01 level, with a coefficient of .817.

Keywords: Core Competencies of School Principals, Effectiveness of Schools Under Samut Sakhon Primary Educational Service Office.

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างคน สร้างสังคม และสร้างชาติ เป็นกลไกหลักในการพัฒนากำลังคนให้มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข ในกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 เนื่องจากการศึกษามีบทบาทสำคัญในการสร้างความได้เปรียบของประเทศเพื่อการแข่งขันและยืนหยัดในเวทีโลกภายใต้ระบบเศรษฐกิจและสังคมที่เป็นพลวัต ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกจึงให้ความสำคัญและทุ่มเทกับการพัฒนาการศึกษาเพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของตนให้สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจ และสังคมของประเทศ ภูมิภาค และของโลก ควบคู่กับการธำรงรักษาอัตลักษณ์ของประเทศ ในส่วนของประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษา การพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยให้มีทักษะ ความรู้ความสามารถ และสมรรถนะที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ การพัฒนาการศึกษาของชาติจึงเป็นภารกิจหลักในการพัฒนาคน อันเป็นรากฐานของการพัฒนาประเทศในทุกระบบ โดยมีกรอบทิศทางการพัฒนาประเทศตามยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) เป็นกรอบในการดำเนินการ เพื่อให้การพัฒนาประเทศในทุกระบบ มีความสอดคล้องกัน และนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายของการพัฒนาประเทศให้ "มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน" (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ผู้บริหารสถานศึกษาถือเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนการปฏิรูปการศึกษา และกำหนดทิศทางความสำเร็จของสถานศึกษาดังที่พระราชบัญญัติระเบียบข้าราชการครู และบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ. 2547 ได้กำหนดให้ผู้บริหาร

สถานศึกษาเป็นตำแหน่งที่มีวิทยฐานะ ดังนั้นการบริหารจัดการศึกษาในสถานศึกษาจะประสบผลสำเร็จหรือบรรลุตามวัตถุประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลสูงสุดหรือไม่นั้น ต้องอาศัยบุคคลที่มีความรู้ความสามารถ รวมทั้งคุณลักษณะที่เหมาะสมในการนำพาองค์กรพัฒนาไปในทิศทางที่เหมาะสม และทันต่อภาวการณ์เปลี่ยนแปลงของสังคมและโลกได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552)

สมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาเป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาเป็นแนวทางในการวางแผนการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ขององค์กรให้สอดคล้องกับกลยุทธ์และเป้าหมายในการดำเนินงานขององค์กร และนำมาใช้กับการบริหารทรัพยากรบุคคลเพื่อให้มีประสิทธิภาพ สมรรถนะจึงมีบทบาทสำคัญต่อการปฏิบัติงานของบุคลากรและองค์กรทุกประเภท ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีศักยภาพ นอกจากจะต้องมีสมรรถนะในการปฏิบัติงานให้สูงขึ้นตามระดับวิทยฐานะที่คาดหวังแล้ว ยังต้องสามารถพัฒนาครูให้มีสมรรถนะเต็มตามศักยภาพ เพื่อร่วมขับเคลื่อนการพัฒนาคุณภาพการศึกษาด้วย (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา, 2547) ซึ่งสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาตามเกณฑ์ประเมินของคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ประกอบด้วย 1) การมุ่งผลสัมฤทธิ์ 2) การบริการที่ดี 3) การพัฒนาตนเอง และ 4) การทำงานเป็นทีม และสมรรถนะประจำสายงาน 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์และการสังเคราะห์ 2) การสื่อสารการจูงใจ 3) การพัฒนาศักยภาพบุคลากร และ 4) การมีวิสัยทัศน์ (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา, 2562)

ด้วยเหตุผลข้างต้น ผู้บริหารสถานศึกษาจำเป็นต้องมีสมรรถนะหลักเป็นองค์ประกอบสำคัญของคุณสมบัติเฉพาะตัว เพื่อส่งผลให้การบริหารด้านประสิทธิผลของสถานศึกษาเกิดประสิทธิผลสูงสุด ซึ่งเป็นสิ่งที่บ่งชี้ถึงความสำเร็จของสถานศึกษา ที่สามารถดำเนินงานด้านต่าง ๆ บรรลุตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่วางไว้ โดยการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทำให้ผู้รับบริการเกิดความพึงพอใจและยอมรับ ทั้งนี้เกิดจากประสิทธิภาพของผู้บริหารสถานศึกษาที่สามารถใช้ความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ในการบริหาร เพื่อโน้มน้าวให้ผู้ใต้บังคับบัญชาปฏิบัติงานให้เกิดผลตามเป้าหมายที่วางไว้ (บุญตา ชาญชำนิ, 2552) ประสิทธิผลของสถานศึกษาประกอบด้วย 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2) ความพึงพอใจในการทำงาน 3) การขาดงานของครู 4) อัตราการออกกลางคัน และ 5) คุณภาพโดยทั่วไป (Hoy & Miskel, 2001) จากที่กล่าวมาข้างต้น สถานศึกษาที่มีประสิทธิผลควรเป็นสถานศึกษาที่มีผลสำเร็จของสถานศึกษาที่สามารถปฏิบัติงานให้สำเร็จและบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ใช้ประโยชน์จากทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนา และส่งผลให้ผู้รับบริการเกิดความพึงพอใจ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาครเป็นหน่วยงานกำกับ ดูแล สนับสนุนส่งเสริมและประสานการจัดการศึกษาให้เป็นไปตามนโยบายและได้มาตรฐานการศึกษา โดยได้ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพของการจัดการศึกษาและมีนโยบายในการพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการศึกษาของโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง มีการส่งเสริมโอกาสทางการศึกษาแก่ประชากรวัยเรียนทุกคนให้รับการศึกษาอย่างทั่วถึง มุ่งพัฒนาการบริหารจัดการให้มีประสิทธิภาพ เน้นการมีส่วนร่วมและความรับผิดชอบต่อคุณภาพการศึกษา จากข้อมูลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ในปีการศึกษา 2564 ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร พบว่า ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าระดับสพฐ.และระดับประเทศทุกวิชา ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าระดับประเทศในบางวิชา และนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ย NT ยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด รวมถึงอัตราการออกกลางคันของนักเรียนยังไม่เป็นไปตามเป้าหมาย และบุคลากรบางส่วนยังขาดขวัญและกำลังใจในการพัฒนางาน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

ประถมศึกษาสมุทรสาคร, 2564) จากสภาพปัญหาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าคุณภาพในการจัดการศึกษาของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ยังต้องปรับปรุงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น โดยการขับเคลื่อนของผู้บริหารสถานศึกษาที่จะต้องมีสมรรถนะในการปรับปรุงและพัฒนาประสิทธิผลของโรงเรียน จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับ สมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา และประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร เพื่อจะได้นำข้อมูลไปใช้ในการพัฒนาระดับสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร และใช้ในการกำหนดนโยบาย ตลอดจนวางแผนการดำเนินงานในสถานศึกษาให้บรรลุเป้าหมายและเกิดประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาระดับสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

(2) เพื่อศึกษาระดับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

(3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (2562) กำหนดว่า สมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา มี 4 สมรรถนะ ประกอบด้วย 1) การมุ่งผลสัมฤทธิ์ 2) การบริการที่ดี 3) การพัฒนาตนเอง 4) การทำงานเป็นทีม

งานวิจัยที่เกี่ยวกับสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา

วรรณยุพา ต้นมณี (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับการบริหารงานบุคคลในเครือข่ายโรงเรียนที่ 20 สังกัดกรุงเทพมหานคร จากผลการวิจัยพบว่า สมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษาเครือข่ายโรงเรียนที่ 20 สังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวมผู้บริหารสถานศึกษามีสมรรถนะหลักอยู่ในดับมาก และอุบลรัตน์ ชรารัตน์ (2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 จากผลการวิจัยพบว่า สมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 มีความสัมพันธ์กันทางบวก โดยรวมอยู่ในระดับ .25 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

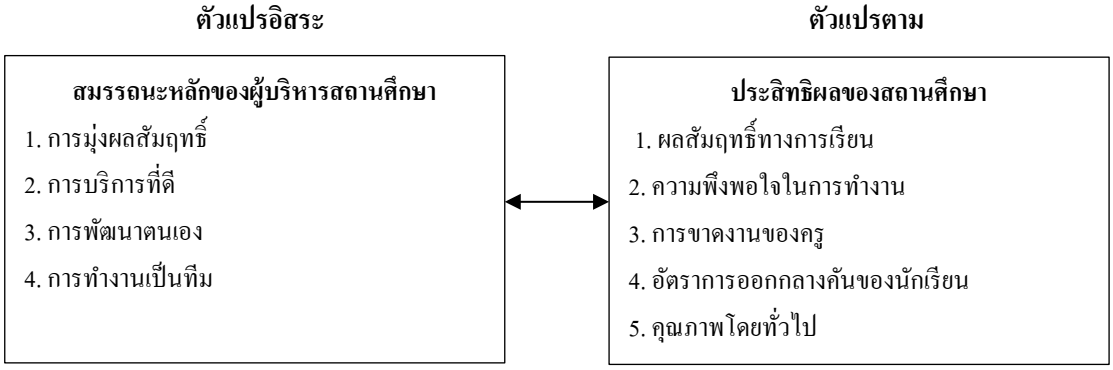
แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับประสิทธิผลของสถานศึกษา

ฮอยและมิสเกล (Hoy & Miskel, 2001) ได้เสนอว่า เมื่อองค์การมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา สถานศึกษาที่มีประสิทธิผลจึงควรวัดจาก 5 ประการ ประกอบด้วย 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2) ความพึงพอใจในการทำงาน 3) การขาดงานของครู 4) อัตราการออกกลางคันของนักเรียน และ 5) คุณภาพโดยทั่วไป

งานวิจัยที่เกี่ยวกับประสิทธิผลของสถานศึกษา

ฐรินภา ใจสุภาพ (2563) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบทบาทของผู้บริหารกับประสิทธิผลของโรงเรียนเอกชน ตามทรรศนะของครู สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จังหวัดพะเยา จากผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิผลของโรงเรียนเอกชน ตามทรรศนะของครู สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จังหวัดพะเยา รายด้านประสิทธิผลโดยรวมอยู่ในระดับมาก

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานของการวิจัย

สมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีความสัมพันธ์กันทางบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive research)

4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร จำนวน 2,183 คน โรงเรียนในสังกัดทั้งสิ้น 102 โรงเรียน โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามาเน่ (Yamane, 1973) ประชากรทั้งหมดเทียบสัดส่วนแต่ละโรงเรียน ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 338 คน

4.3 เครื่องมือวิจัย

แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ในการทำงาน และตำแหน่ง/วิทยฐานะ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับประสิทธิผลของสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบแบบสอบถามเพื่อพิจารณาความเที่ยงตรง (Validity) ความถูกต้องของเนื้อหา (Content) ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ เพื่อหาค่า IOC ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหากับนิยามศัพท์เฉพาะ ของแบบสอบถามทั้งฉบับได้ค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 1.00 และวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach, 1990) โดยใช้เกณฑ์ยอมรับที่ค่ามากกว่า 0.70 ขึ้นไป ซึ่งจากการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ α = .844

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทำหนังสือจากสำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี ขอความร่วมมือไปยังผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนในจังหวัดสมุทรสาคร เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย โดยแบบสอบถามไปให้กับสถานศึกษาในจังหวัดสมุทรสาครแต่ละแห่งด้วยตนเอง จากนั้นดำเนินการเก็บรวบรวมแบบสอบถามคืนด้วยตนเอง เมื่อได้แบบสอบถามกลับคืน จึงตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์และจัดลำดับข้อมูล เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และประมวลผล

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ โดยการคำนวณหาค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร วิเคราะห์ด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient)

5. ผลการวิจัย

5.1 ผลการศึกษาระดับสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ในภาพรวม และรายด้าน

ข้อ	สมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1.	การมุ่งผลสัมฤทธิ์ (X_1)	4.46	0.77	มาก	2
2.	การบริการที่ดี (X_2)	4.45	0.79	มาก	3
3.	การพัฒนาตนเอง (X_3)	4.48	0.78	มาก	1
4.	การทำงานเป็นทีม (X_4)	4.44	0.79	มาก	4
	รวม	**4.45**	**0.78**	**มาก**	

จากตารางที่ 1 พบว่า ระดับสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.45, S.D. = 0.78) เมื่อพิจารณาตามตารางเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการพัฒนาตนเอง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$= 4.48, S.D. = 0.78) รองลงมา ได้แก่ ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ ($\bar{X}$ = 4.46, S.D. = 0.77) ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการทำงานเป็นทีม ($\bar{X}$ = 4.44, S.D. = 0.79)

5.2 ผลการศึกษาระดับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสมุทรสาคร วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ในภาพรวม และรายด้าน

ข้อ	ประสิทธิผลของสถานศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1.	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Y_1)	4.49	0.70	มาก	1
2.	ความพึงพอใจในการทำงาน (Y_2)	4.33	0.80	มาก	4
3.	การขาดงานของครู (Y_3)	4.32	0.82	มาก	5
4.	อัตราการออกกลางคันของนักเรียน (Y_4)	4.43	0.68	มาก	3
5.	คุณภาพโดยทั่วไป (Y_5)	4.44	0.73	มาก	2
	รวม	**4.39**	**0.76**	**มาก**	

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการศึกษาระดับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.39, S.D. = 0.76) เมื่อพิจารณาตามตารางเป็นรายด้าน พบว่า ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.49, S.D. = 0.70) รองลงมา ได้แก่ ด้านคุณภาพโดยทั่วไป ($\bar{X}$ = 4.44, S.D. = 0.73) ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการขาดงานของครู ($\bar{X}$ = 4.32, S.D. = 0.82)

5.3 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

ตัวแปร	(Y_1)	(Y_2)	(Y_3)	(Y_4)	(Y_5)	(Y_{tot})	r
(X_1)	.527**	.718**	.759**	.549**	.814**	.778**	สูง
(X_2)	.444**	.673**	.758**	.499**	.787**	.734**	สูง
(X_3)	.535**	.712**	.768**	.546**	.830**	.783**	สูง
(X_4)	.578**	.739**	.806**	.644**	.859**	.828**	สูง
(X_{tot})	.547**	.744**	.808**	.585**	.860**	.817**	สูง

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา (X) กับประสิทธิผลของสถานศึกษา (Y) มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ .817

6. อภิปรายผล

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ผลการวิจัยสามารถอภิปรายตอบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. จากผลการวิจัย พบว่า ระดับสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาครอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษามีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีติดตามความเคลื่อนไหวทางวิชาการ ใฝ่ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ด้วยตนเอง และมีความมุ่งมั่น กระตือรือร้นในการปฏิบัติงานให้บรรลุตามเป้าหมาย สอดคล้องกับนโยบายของสถานศึกษา เพราะเมื่อผู้บริหารสถานศึกษามีสมรรถนะหลักที่ดีแล้ว ทำให้ผู้บริหารมีความรู้ความสามารถและศักยภาพในการบริหารงานให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรรณยุพา ต้นมณี (2559) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับการบริหารงานบุคคลในเครือข่ายโรงเรียนที่ 20 สังกัดกรุงเทพมหานคร จากผลการวิจัยพบว่า สมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษาเครือข่ายโรงเรียนที่ 20 สังกัดกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวมผู้บริหารสถานศึกษามีสมรรถนะหลักอยู่ในดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าทั้ง 4 ด้านอยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับได้ดังนี้ ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ การพัฒนาตนเอง การทำงานเป็นทีม และการบริการที่ดี

2. จากผลการวิจัย พบว่า ระดับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาครอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เป็นเพราะครูมีความรู้ความสามารถในการพัฒนานักเรียนให้มีผลการเรียนตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตรที่โรงเรียนกำหนด พัฒนานักเรียนให้มีคุณธรรม จริยธรรม สามารถสอบแข่งขันเข้าศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นได้ อีกทั้งผู้บริหารสถานศึกษามีทักษะในการจัดสรรงบประมาณที่ได้รับอย่างเหมาะสมและโปร่งใส เพราะเมื่อผู้บริหารสถานศึกษาและครูมีความทุ่มเทในการปฏิบัติหน้าที่ ร่วมด้วยช่วยกันผลักดันให้นักเรียนมีทักษะความรู้และมีศักยภาพ ทำให้สถานศึกษามีประสิทธิผลตรงตามเป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฐรินภา ใจสุภาพ (2563) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบทบาทของผู้บริหารกับประสิทธิผลของโรงเรียนเอกชน ตามทรรศนะของครู สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดพะเยา จากผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิผลของโรงเรียนเอกชน ตามทรรศนะของครู สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จังหวัดพะเยา ประสิทธิผลโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ประสิทธิผลของโรงเรียนเอกชน ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ คุณภาพโดยทั่วไป และประสิทธิผลของโรงเรียนเอกชน ที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ผลสัมฤทธิ์

3. จากผลการวิจัย พบว่า สมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าความสัมพันธ์กันในทางบวกหรือมีความสัมพันธ์กันในลักษณะที่คล้อยตามกัน เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า สมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาครทุกด้าน มีความสัมพันธ์กันทางบวกทุกคู่กับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่

การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทุกด้าน สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร มีสมรรถนะหลักตามมาตรฐานวิชาชีพที่กำหนดไว้ มีการติดตามประเมินผลการปฏิบัติงานให้ขวัญและกำลังครูอย่างสม่ำเสมอ มีการบริหารงานอย่างเป็นระบบครบวงจรจนบรรลุเป้าหมาย และเกิดประสิทธิผลของสถานศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุบลรัตน์ ชรารัตน์ (2560) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 จากผลการวิจัยพบว่า สมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 มีความสัมพันธ์กันทางบวก โดยรวมอยู่ในระดับ .25 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

(1) ผู้บริหารสถานศึกษาควรมีทักษะการทำงานเป็นทีม สามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นหรือแสดงบทบาทผู้นำผู้ตามได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดความไว้วางใจจากเพื่อนร่วมงาน ส่งผลให้การปฏิบัติงานในสถานศึกษาเป็นไปด้วยความราบรื่น มีประสิทธิภาพ บรรลุวัตถุประสงค์ตามเกณฑ์

(2) ผู้บริหารสถานศึกษาควรมีการสร้างขวัญและกำลังใจให้ครูมีความพึงพอใจในค่าตอบแทน และเกิดความรักความผูกพันธ์ในการปฏิบัติงาน เพื่อให้ครูไม่ขาดงานและมาปฏิบัติงานในสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยไม่มีแนวคิดจะเปลี่ยนหรือโอนย้าย และเสียสละเพื่อหน่วยงาน

7.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรมีการศึกษาสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

(2) ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา โรงเรียนเอกชน เพื่อให้ได้รับข้อมูลที่ครอบคลุมมากขึ้น

(3) ควรมีการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร ด้านการขาดงานของครู เนื่องจากมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่าด้านอื่น

8. กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความร่วมมือของท่าน ดร.ปฐมพรณ์ อินทรางกูร ณ อยุธยา คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎิ์ กิตติฐานัส อีกทั้งผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ท่าน ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.ชูชาติ พ่วงสมจิต และรองศาสตราจารย์ ดร.นงเยาว์ อุทุมพร ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำรวมทั้งข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการจัดทำบทความวิจัย สำเร็จลงได้ด้วยดี

9. เอกสารอ้างอิง

ฐรินภา ใจสุภาพ. (2563). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบทบาทของผู้บริหารกับประสิทธิผลของโรงเรียนเอกชนตามทรรศนะของครู สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนจังหวัดพะเยา.* การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยพะเยา.

บุญตา ชาญชำนิ. (2552). *ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานกับประสิทธิผลของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 3.* วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.

วรรณยุพา ต้นมณี. (2559). *ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับการบริหารงานบุคคลในเครือข่ายโรงเรียนที่ 20 สังกัดกรุงเทพมหานคร.* วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร. (2564). *แผนปฏิบัติการประจำปี 2564* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2565, จาก: https://online.pubhtml5.com/uphx/wrfx/index.html#p=1.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา. (2547). *พระราชบัญญัติ ระเบียบข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ. 2547.* กรุงเทพฯ.

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา. (2562). *พระราชบัญญัติ ระเบียบข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 3 กุมภาพันธ์ 2565, จาก: https://otepc.go.th/th/content_page/item/2635-4-2562.html

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ*พ.ศ. 2560 – 2579 [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2565, จาก: http://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/1540-file.pdf

อุบลรัตน์ ชรารัตน. (2560). *ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3.* วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด.

Hoy, W.K., & Miskel. C.G. (2001). *Educational Administration: Theory Research & Particle.* 4th ed. New York: McGraw-Hill.

Taro Yamane. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis*. 3rd ed.New York. Harper and Row Publications.