

**CREATIVE - RESEARCH -  
INNOVATIONS :  
THE IMPORTANT FACTORS  
to IMPROVE THAILAND**

**สร้างสรรค์ - วิจัย -  
นวัตกรรม : ปัจจัยสำคัญ  
ในการพัฒนาประเทศ**



การประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้า  
ทางศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบ  
ระดับชาติ ครั้งที่ 2

29 พฤษภาคม 2563  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
สงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

จัดโดย  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ร่วมกับ  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์  
คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



presented by  
Faculty of Fine and Applied Arts, Prince of Songkla University

**CREATIVE - RESEARCH -  
INNOVATIONS :  
THE IMPORTANT FACTORS  
to IMPROVE THAILAND**

**สร้างสรรค์ - วิจัย -  
นวัตกรรม : ปัจจัยสำคัญ  
ในการพัฒนาประเทศ**



การประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้า  
ทางศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบ  
ระดับชาติ ครั้งที่ 2

29 พฤษภาคม 2563  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
สงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

จัดโดย  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ร่วมกับ  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต  
คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



presented by  
Faculty of Fine and Applied Arts, Prince of Songkla University



## THE 2nd INTERNATIONAL ARTS and DESIGNS Collaborative Exhibition 2020 Theme : CREATIVE - RESEARCH - INNOVATIONS : THE IMPORTANT FACTORS to IMPROVE THAILAND

### หลักการและเหตุผล

โครงการ ประชุมวิชาการวิชาการระดับชาติและนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์นานาชาติ ครั้งที่ 2 ประจำปี 2563 นี้ได้จัดขึ้นเพื่อเป็นเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านผลงานสร้างสรรค์ระหว่างศิลปิน คณาจารย์ และนักศึกษา ทั้งงานด้านศิลปกรรมทุกแขนง งานสถาปัตยกรรม และงานการออกแบบในสาขาศิลปะอื่นๆ โดยในปีนี้ได้กำหนดหัวข้อ : สร้างสรรค์ - วิจัย - นวัตกรรม : ปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศ(Creative - Research - Innovations : The Important Factors to Improve Thailand)

โครงการฯ ดังกล่าว เป็นผลสืบเนื่องมาจากความร่วมมือของมหาวิทยาลัยทั้งจากภาครัฐและภาคเอกชนที่มีการเรียนการสอนด้านศิลปะและการออกแบบ ประกอบด้วยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา และคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (ภาคีเครือข่าย 4U PLUS) โดยมีจุดมุ่งหมายของโครงการเพื่อเป็นเวทีให้คณาจารย์ นิสิต นักศึกษา และบุคคลผู้สนใจ ได้นำเสนอผลงานทางวิชาการและผลงานสร้างสรรค์ด้านศิลปกรรม ผลงานด้านการออกแบบต่อสาธารณชนในรูปแบบของการจัดประชุมวิชาการและการจัดแสดงนิทรรศการ โดยผลงานที่นำเสนอและจัดแสดงจะผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิระดับชาติ

การจัดทำโครงการฯ นี้ นอกจากเป็นการสร้างความร่วมมือของ 4 สถาบันแล้ว ยังมีองค์กร สถาบัน ศิลปะ และศิลปินนักร้องจากต่างประเทศทั้งในทวีปเอเชียและยุโรปส่งผลงานเข้าร่วมนำเสนอ อาทิ มาเลเซีย อินโดนีเซีย สิงคโปร์ จีน สาธารณรัฐเกาหลี ไต้หวัน อินเดีย อิตาลี ฯลฯ ซึ่งนับเป็นโอกาสสำคัญที่ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ประสบการณ์ และวัฒนธรรม ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบในลักษณะต่างๆ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนางานวิชาการด้านผลงานสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต



## สารจากอธิการบดี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

โครงการประชุมวิชาการระดับชาติและนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์นานาชาติ ครั้งที่ 2 ประจำปี 2563 หัวข้อ : สร้างสรรค์ - วิจัย - นวัตกรรม : ปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศ (Creative - Research - Innovations : The Important Factors to Improve Thailand) ซึ่งคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี เป็นเจ้าภาพในการจัดโครงการในครั้งนี้ ภายใต้ความร่วมมือของมหาวิทยาลัยทั้งจากภาครัฐและภาคเอกชนที่มีการเรียนการสอนด้านศิลปะและการออกแบบ ประกอบด้วย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย-ธุรกิจบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา และคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (ภาคีเครือข่าย 4U PLUS) นอกจากนี้ยังมีองค์กร สถาบันศิลปะ และศิลปินนักร้องจากต่างประเทศ ทั้งในทวีปเอเชียและยุโรปส่งผลงานเข้าร่วมนำเสนอ อาทิ มาเลเซีย อินโดนีเซีย สิงคโปร์ จีน สาธารณรัฐเกาหลี ไต้หวัน อินเดีย อิตาลี ฯลฯ ซึ่งนับเป็นโอกาสสำคัญที่ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ประสบการณ์ และวัฒนธรรม ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบในลักษณะต่างๆ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนางานวิชาการ ด้านผลงานสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

การจัดโครงการในครั้งนี้ นับเป็นเวทีในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านบทความวิจัย/บทความวิชาการ ผลงานสร้างสรรค์ และบทความประกอบผลงานสร้างสรรค์ ระหว่างศิลปิน คณาจารย์ นักศึกษา และบุคคลผู้สนใจทั่วไป ได้มีโอกาสได้นำเสนอผลงานทางวิชาการและผลงานสร้างสรรค์ด้านศิลปกรรมทุกแขนง ผลงานด้านการออกแบบในสาขาอื่นๆ ได้เผยแพร่สู่สาธารณชนในเชิงประจักษ์ ทั้งนี้ โดยผลงานที่นำเสนอและจัดแสดงได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มากด้วยประสบการณ์และในระดับชาติ

ในนามของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ขอแสดงความชื่นชมกับผู้เข้าร่วมนำเสนอบทความวิจัย บทความวิชาการ และการแสดงนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ และขอขอบคุณคณะผู้ดำเนินงานทุกฝ่าย ทุกส่วนงาน ที่ทำให้การจัดโครงการประชุมวิชาการระดับชาติและนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์นานาชาติ ครั้งที่ 2 ประจำปี 2563 ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ทุกประการ โดยสามารถปรับเปลี่ยนลักษณะการทำงานเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น นับเป็นความร่วมมือที่ทรงพลังในอันจะก่อให้เกิดเป็นนวัตกรรมแห่งความคิดสร้างสรรค์ในศาสตร์ทางด้านศิลปกรรมต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิวัติ แก้วประดับ

อธิการบดีมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์



## สารแสดงความยินดีในโอกาสการจัดประชุมวิชาการระดับชาติและนิทรรศการแสดงผลงาน สร้างสรรค์นานาชาติ ครั้งที่ ๒ ประจำปี ๒๕๖๓

ความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยทั้งภาครัฐและเอกชนที่จัดการรู้ด้านศิลปะและการออกแบบในการจัดประชุมวิชาการระดับชาติและนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์นานาชาติ ครั้งที่ ๒ ประจำปี ๒๕๖๓ โดยมุ่งแนวคิด “สร้างสรรค์-วิจัย-นวัตกรรม: ปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศ” เป็นการบริหารจัดการแบบวิถีร่วมผนึกความร่วมมือจากภาคส่วนในสังคมวิชาการ สร้างสรรค์และสร้างสานความเชื่อมโยงในการนำผลงานสร้างสรรค์ ให้เป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศ ให้เข้าไปอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คน ให้เป็นปัจจัยเชื่อมร้อยนักวิชาการ นักศึกษา รวมทั้งผู้สนใจในศาสตร์ศิลปกรรมทุกแขนง และให้เป็นงานสร้างสรรค์เพื่อประโยชน์ของคนทุกคน

ขอบันทึกไว้ ณ ที่นี้ว่าในปี ๒๕๖๓ โลกกำลังเผชิญกับการระบาดของโรค COVID-19 ทุกภาคส่วนล้วนได้รับผลกระทบ การจัดประชุมวิชาการระดับชาติและนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์นานาชาติครั้งนี้ก็อาจจะได้รับผลกระทบเช่นกัน อย่างไรก็ตามในภาวะวิกฤตย่อมมีโอกาส เราอยู่ในยุคสมัยที่สามารถนำเสนอและชื่นชมผลงานสร้างสรรค์ได้โดยไม่ข้อจำกัดเรื่องสถานที่และเวลาอีกต่อไป ด้วยการอาศัยข้อได้เปรียบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มีความล้ำสมัย ถือเป็นโอกาสของคนอย่างน้อยสองกลุ่ม คือ นักวิชาการ นักสร้างสรรค์หรือศิลปินที่สร้างผลงานได้มีช่องทางใหม่เพื่อนำเสนอผลงานในเวทีประชุมวิชาการรวมทั้งนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์แบบออนไลน์ ส่วนผู้เสพศิลปะและผลงานสร้างสรรค์ก็สามารถชื่นชมผลงานผ่านเวทีวิชาการ หรือเข้าชมนิทรรศการที่กว้างขวางข้ามพรมแดนตลอด ๒๔ ชั่วโมง

ดิฉันเชื่อมั่นว่าการจัดประชุมวิชาการระดับชาติและนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์นานาชาติ ครั้งที่ ๒ ประจำปี ๒๕๖๓ ไม่ว่าจะจัดในรูปแบบใด ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับโอกาสที่ดีทั้งในฐานะผู้สร้างสรรค์ ผู้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และผู้เรียนรู้ พื้นที่นี้เป็นที่รวมเป็นผู้ที่มีประสบการณ์มากมายในการมองชีวิต และมองโลกด้วยความเข้าใจอย่างลึกซึ้งซึ่งทุกมิติของความงามและความหมาย มาถ่ายทอดมุมมองแนวคิดเพื่อขับเคลื่อนให้การ “สร้างสรรค์-วิจัย-นวัตกรรม” เป็น “ปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศ” ได้อย่างน่าสนใจและมีคุณค่าเป็นประจักษ์

รองศาสตราจารย์อิมจิต เลิศพงษ์สมบัติ

รองอธิการบดีวิทยาเขตปัตตานี





## สารจากคณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

นโยบายของรัฐบาลได้กำหนดแนวคิดให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และ เศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) เป็นกลไกที่สำคัญอย่างหนึ่งในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ โดยมีนโยบาย Thailand 4.0 เป็นกรอบดำเนินงานที่สำคัญของการขับเคลื่อนประเทศไทย ซึ่งภายใต้กรอบแนวคิดดังกล่าวนี้การขับเคลื่อนเศรษฐกิจได้อาศัยพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ไอเดียใหม่ๆ หรือทรัพย์สินทางปัญญาของปัจเจกบุคคลเชื่อมโยงเข้ากับต้นทุนทางสังคมและ วัฒนธรรม สำหรับพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล สร้างนวัตกรรมสมัยใหม่ รวมถึงการสร้างผู้ประกอบการใหม่ๆ ให้ สามารถมีส่วนช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจตั้งแต่ระดับฐานรากขึ้นไปจนถึงระดับมหภาค เพื่อมุ่งเน้นความ เปลี่ยนแปลงและยกระดับกระบวนการผลิตและการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจทั้งภาคเกษตรและ อุตสาหกรรมในมิติต่างๆ

สำหรับโครงการประชุมวิชาการระดับชาติและนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์นานาชาติ ครั้งที่ 2 ประจำปี 2563 นี้ได้จัดขึ้นภายใต้หัวข้อ : สร้างสรรค์ - วิจัย - นวัตกรรม : ปัจจัยสำคัญในการพัฒนา ประเทศ (Creative - Research - Innovations : The Important Factors to Improve Thailand) ซึ่ง ถือเป็นการต่อยอดความร่วมมือของมหาวิทยาลัยทั้งภาครัฐและภาคเอกชนที่มีการเรียนการสอนในศาสตร์ ทางด้านศิลปกรรม ประกอบด้วย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา และคณะศิลป วิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (ภาคีเครือข่าย 4U PLUS) เพื่อเป็นเวทีให้คณาจารย์ นิสิตนักศึกษา และ บุคคลผู้สนใจทั่วไปได้ถ่ายทอดองค์ความรู้ผลงานวิจัยสร้างสรรค์ในศาสตร์ทางด้านศาสตร์ศิลปกรรมแขนง ต่างๆออกสู่สาธารณะชน และถือเป็นการพัฒนาผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ให้สามารถรับใช้สังคมได้อย่างยั่งยืน สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล

ในนามคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ต้องขอขอบพระคุณผู้ร่วมดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการฯทุกท่าน ถึงแม้ว่าช่วงระยะเวลาการจัดกิจกรรมโครงการฯ โลกและประเทศไทยของเราจะต้องเผชิญกับสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID - 19) ซึ่งถือเป็นอุปสรรคที่สำคัญยิ่งต่อการจัดการกิจกรรมโครงการฯ แต่ด้วยการร่วมแรงกายและแรงใจของสมาชิกภาคีเครือข่าย 4U PLUS ที่เล็งเห็นถึงความสำคัญของผลสัมฤทธิ์อันจะเกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมโครงการฯ ในครั้งนี้ ส่งผลให้กิจกรรมโครงการฯ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากผลงานวิจัยสร้างสรรค์ในศาสตร์ทางศิลปกรรมแขนงต่างๆ จะกลายเป็นนวัตกรรมสำคัญเพื่อช่วยยกระดับความก้าวหน้าพัฒนาชุมชน สังคมและประเทศชาติต่อไป




ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิริชัย พุ่มมาก  
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

## สารจากคณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

การประชุมวิชาการทางความก้าวหน้าทางด้านศิลปะ วัฒนธรรม และ การออกแบบระดับชาติ Art Conference และการแสดงผลงานศิลปะของอาจารย์ และศิลปิน IADCE ในปีนี้ก็ได้เกิดขึ้นเป็นครั้งที่ 2 แล้ว ซึ่งก็ได้มีความร่วมมือของ 4 สถาบันอันประกอบไปด้วย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพาบูรพา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี และคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์เหมือนเช่นเดิม ซึ่งในปีที่แล้วเราได้รับผลสำเร็จเป็นอย่างมากทั้งในด้านจำนวนผู้ที่ส่งผลงานเข้าร่วมและจำนวนสถาบันที่สนใจเข้าร่วม และได้ร่วมกันจัดงานได้อย่างน่าประทับใจ และในปีนี้ก็เช่นกันที่ได้มีผู้เข้าร่วมส่งผลงานมาเป็นจำนวนมาก ถึงแม้ว่าในปีนี้จะเกิดปัญหาโรคระบาด Covid 19 เกิดขึ้นแต่ก็สามารถจัดงานนี้ขึ้นมาได้ซึ่งคงต้องขอขอบคุณ คณะศิลปกรรมศาสตร์ทั้ง 4 สถาบันที่ร่วมกันจัดงาน และผู้ที่สนใจส่งงานเข้ามาร่วมเป็นอย่างยิ่ง เพราะถ้าหากขาดพวกท่าน งานนี้คงจะไม่เกิดขึ้น สุดท้ายนี้ผมต้องขอขอบคุณอย่างสูงสุดต่อเจ้าภาพในปี นี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี เป็นอย่างมากที่ไม่ได้ทอดทิ้ง ล้มเลิก ยังคงยืนหยัดจัดงานนี้ต่อไปจนประสบผลสำเร็จ ถึงแม้เราอาจจะห่างกันไกลกัน และมีปัญหาใหญ่เกี่ยวกับโรคระบาดแต่ก็ไม่ได้มาเป็นอุปสรรคขัดขวางการจัดงานนี้ได้ กระผมก็หวังว่างานนี้คงไม่ได้เป็นงานครั้งสุดท้าย ที่พวกเราได้ร่วมกันจัด แต่คิดว่าจะมีงาน และความร่วมมือในลักษณะอย่างนี้ร่วมกันอีกในปีต่อ ๆ ไป

ขอบคุณครับ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณธกร อุไรรัตน์  
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต





## สารจากคณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

การประชุมวิชาการระดับชาติ และนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์นานาชาติ ครั้งที่ 2 ประจำปี 2563 ภายใต้หัวข้อ : สร้างสรรค์ - วิจัย - นวัตกรรม : ปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศ เป็นอีกหนึ่งโครงการที่จะส่งเสริมความร่วมมือระหว่างคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา กับ สถาบันการศึกษาทางด้านศิลปะและการออกแบบในประเทศไทยและนานาชาติ

ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของเครือข่าย 4 Plus พวกเรามีหน้าที่ที่สำคัญในการส่งเสริมคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรม กระผมรู้สึกเป็นเกียรติที่ได้มีส่วนร่วมและทำงานร่วมกับเครือข่ายทุกท่านเพื่อสร้างชุมชนศิลปะให้เติบโตอย่างแข็งแกร่งสำหรับประเทศไทย

ในนามของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา กระผมขอขอบคุณเครือข่าย 4 Plus นักวิชาการ และศิลปินทุกท่านที่ร่วมกันทำให้กิจกรรมครั้งนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี กระผมหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการประชุมวิชาการระดับชาติ และนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์นานาชาติ ครั้งที่ 2 ในครั้งนี้จะเป็นส่วนผลักดันให้ความร่วมมือระหว่างคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพาและสถาบันการศึกษาทางด้านศิลปะและการออกแบบในประเทศไทยและนานาชาติให้พัฒนายิ่งขึ้นไป

เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

รองศาสตราจารย์ ดร.เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์  
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยบูรพา



## สารจากคณบดีคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

โครงการประชุมวิชาการระดับชาติ และนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์นานาชาติ ครั้งที่ 2 ประจำปี 2563 “ภายใต้หัวข้อ: สร้างสรรค์ – วิจัย – นวัตกรรม: ปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศ (Creative – Research – Innovation: The Important Factors to Improve Thailand)” เกิดจากความร่วมมือของภาคีเครือข่าย 4 U Plus ที่มุ่งส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ การพัฒนาความร่วมมือทางวิชาการด้านศิลปะและการออกแบบที่จะก่อให้เกิดต่อยอดทั้งงานวิจัย งานสร้างสรรค์สู่การเผยแพร่ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ จะก่อให้เกิดประโยชน์และผู้สนใจในศิลปะและการออกแบบอย่างหลากหลายและต่อสังคมอย่างกว้างขวาง

ความร่วมมือในการพัฒนาการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะและการออกแบบที่เกิดจากวิสัยทัศน์ของสถานศึกษาและสอดคล้องกับความรู้สู่สังคมนี้ เป็นแนวทางที่จะสร้างความมั่นคงและความก้าวหน้าของสังคมทุกระดับให้ยั่งยืนอย่างแท้จริง เนื่องจากการพัฒนาต้องสอดคล้องกับภูมิสังคม ซึ่งประกอบด้วยความสมบูรณ์ทางสภาพแวดล้อมและธรรมชาติ กับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมจะต้องก้าวหน้าไปพร้อม ๆ กัน โดยต้องเกิดจากความร่วมมือกันของผู้เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชน โครงการสำคัญนี้เป็นสิ่งที่จะส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาสังคมด้านวัฒนธรรมในระดับชาติและส่งผลไปสู่มวลมนุษยชาติในอนาคตด้วย

ขอขอบคุณผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่ร่วมดำเนินกิจกรรมสำคัญครั้งนี้จนบรรลุวัตถุประสงค์ทุกประการ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าความร่วมมือดังกล่าวจะกระชับแน่นแฟ้น และขยายวงกว้างยิ่งขึ้นไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เด่น หวานจริง

คณบดีคณะศิลปวิจิตร

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



คำสั่งมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ที่ 50262/2563

เรื่อง ยกเลิกและแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานจัดโครงการประชุมวิชาการระดับชาติ และนิทรรศการ  
แสดงผลงานสร้างสรรค์นานาชาติ ครั้งที่ 2 ประจำปี 2563

.....  
ตามคำสั่งมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ 50226/2563 ลงวันที่ 14 เมษายน 2563 ได้  
แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานจัดโครงการประชุมวิชาการระดับชาติและนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์  
นานาชาติ ครั้งที่ 2 ประจำปี 2563 ไปแล้วนั้น

เพื่อให้การจัดโครงการประชุมวิชาการระดับชาติ และนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์  
นานาชาติ ครั้งที่ 2 ประจำปี 2563 ภายใต้งานหัวข้อ : สร้างสรรค์-วิจัย-นวัตกรรม : ปัจจัยสำคัญในการพัฒนา  
ประเทศ (Creative-Research-Innovations : the Important Factors to Improve Thailand) ดำเนินไปด้วย  
ความเรียบร้อย และเกิดความเหมาะสมกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19)  
ในปัจจุบัน อาศัยอำนาจตามมาตรา 34 และ 39 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ พ.ศ. 2559  
และคำสั่งมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ 0997/2561 ลงวันที่ 12 มิถุนายน 2561 จึงยกเลิกและแต่งตั้ง  
คณะกรรมการดำเนินงานจัดโครงการประชุมวิชาการระดับชาติ และนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์  
นานาชาติ ครั้งที่ 2 ประจำปี 2563 ดังนี้

#### คณะกรรมการที่ปรึกษา

1. อธิการบดีมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
2. รองอธิการบดีวิทยาเขตปัตตานี
3. คณบดีคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
4. คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
5. คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
6. คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

ให้คณะกรรมการชุดนี้ มีหน้าที่อำนวยความสะดวก ให้คำปรึกษาแนะนำการจัดโครงการ และอำนวยความสะดวก  
สะดวกให้คณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ รวมทั้งดำเนินการในด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้การจัดโครงการดำเนิน  
ไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์

/คณะกรรมการ...

## คณะกรรมการดำเนินงาน

1. คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์	ประธานกรรมการ
2. รองคณบดีฝ่ายวิชาการ วิจัยและงานสร้างสรรค์	รองประธานกรรมการ
3. รองคณบดีฝ่ายพัฒนานักศึกษาและบริการวิชาการ	กรรมการ
4. รองคณบดีฝ่ายประกันคุณภาพ นโยบายและแผน	กรรมการ
5. ผู้ประสานงานแขนงวิชาทัศนศิลป์	กรรมการ
6. ผู้ประสานงานแขนงวิชาออกแบบประยุกต์ศิลป์	กรรมการ
7. ผู้ประสานงานแขนงออกแบบวิชาแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย	กรรมการ
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภดล ทิพย์รัตน์	กรรมการ
9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัญญา นังคลา	กรรมการ
10. นายนิแอ นิแต	กรรมการ
11. ดร.ศุภชัย สร้อยจิต	กรรมการ
12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิ์ดา อีสร์น	กรรมการ
13. นางสาวสุกัญญา มุกตามนต์	กรรมการ
14. นางสาวมัศทยา วงษ์หอมทอง	กรรมการ
15. นางสาวเทียนศิริ ทวีผลทรัพย์	กรรมการ
16. นางสาวเจี๊ยะมัยอัน มาหิละ	กรรมการ
17. นายนิติรัฐ เรืองกำเนิด	กรรมการ
18. นางนิชาภา พฤกษ์วัลด์	กรรมการ
19. นายสุชัยญ์ พฤกษ์วัลด์	กรรมการ
20. นายมาโนช ขำสาสดี	กรรมการ
21. นางวิรัช ชันธสามล	กรรมการ
22. นางสาวรอสตะห์ การ์จี	กรรมการ
23. นางสาวนวิรัตน์ ธรรมทัศน์	กรรมการและเลขานุการ
24. นางปัทมา สุวรรณจำรูญ	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
25. นางสาวปิมกมล แสงอุบล	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

ให้คณะกรรมการชุดนี้ มีหน้าที่อำนวยความสะดวก วางแผน ดูแลสนับสนุนการปฏิบัติงานของฝ่ายต่าง ๆ เพื่อให้การจัดโครงการประชุมวิชาการระดับชาติ และนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์นานาชาติ และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย

/คณะกรรมการ...

### คณะกรรมการฝ่ายบริหารและดำเนินงานวิชาการ

1. คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์	ประธานกรรมการ
2. รองคณบดีฝ่ายวิชาการ วิจัยและงานสร้างสรรค์	รองประธานกรรมการ
3. รองคณบดีฝ่ายประกันคุณภาพ นโยบายและแผน	รองประธานกรรมการ
4. ผู้ประสานงานแขนงวิชาทัศนศิลป์	กรรมการ
5. ผู้ประสานงานแขนงวิชาออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย	กรรมการ
6. ผู้ประสานงานแขนงวิชาออกแบบประยุกต์ศิลป์	กรรมการ
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภดล ทิพย์รัตน์	กรรมการ
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัญชญา นิ่งคลา	กรรมการ
9. ดร.ศุภชัย สร้อยจิต	กรรมการ
10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศีตดา อีสรัมย์	กรรมการ
11. นายนิแอ นิแต	กรรมการ
12. นางสาวนวิรัตน์ ธรรมทัศน์	กรรมการและเลขานุการ
13. นางปัทมา สุวรรณจำรูญ	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
14. นางสาวปัทมกมล แสงอุบล	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

ให้คณะกรรมการชุดนี้ มีหน้าที่ประสานงาน ในการรับผลงานวิจัย ผลงานวิชาการ ผลงานสร้างสรรค์ ตรวจสอบความถูกต้องของเอกสารการส่งบทความวิจัย/บทความวิชาการ บทความประกอบงานสร้างสรรค์ การส่งผลงานสร้างสรรค์ ติดต่อประสานงานผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาบทความวิจัย บทความวิชาการ บทความประกอบผลงานสร้างสรรค์ ผลงานสร้างสรรค์ ตลอดจนการจัดเอกสารประกอบการประชุมวิชาการ การจัดนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์และงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมายให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

### คณะกรรมการฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเผยแพร่บทความวิชาการ โดยผ่านระบบออนไลน์

1. รองคณบดีฝ่ายประกันคุณภาพ นโยบายและแผน	ประธานกรรมการ
2. นายนิติรัฐ เรื่องกำเนิด	กรรมการ
3. นายธนเทพ จันทเดช	กรรมการ
4. นายจรัส เรื่องณรงค์	กรรมการ
5. นายอานนท์ เหมือนกู่	กรรมการ
6. นายอัมมิง เซะ	กรรมการ
7. นายอิสมันต์ อาแว	กรรมการ
8. นายอับดุลการิม เจ๊ะดาฮือะ	กรรมการ

/9. นางปัทมา...

9. นางปัทมา สุวรรณจำรูญ	กรรมการ
10. นางสาวปัทมา แสงอุบล	กรรมการ
11. นายมานิช ขำสาสดี	กรรมการ
12. นางนิชาภา พุกษวัลต์	กรรมการ
13. นางสาวนวิรัตน์ ธรรมทัศน์	กรรมการและเลขานุการ
14. นายสุชัย ฤกษ์พุกษวัลต์	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

ให้คณะกรรมการชุดนี้มีหน้าที่ดูแลจัดวางระบบกำหนดการ การนำเสนอบทความวิชาการ การนำเสนอผลงานผ่านระบบ Zoom และงานผ่านระบบออนไลน์ ตลอดจนจัดวางระบบสารสนเทศ เพื่อรองรับการนำเสนอผลงานผ่านระบบ Zoom และงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมายให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

#### คณะกรรมการฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเผยแพร่วิทยุสื่อสาร โดยผ่านระบบออนไลน์

1. รองคณบดีฝ่ายพัฒนานักศึกษาและบริการวิชาการ	ประธานกรรมการ
2. นายนิติรัฐ เรืองกำเนิด	กรรมการ
3. นายธนเทพ จันทเดช	กรรมการ
4. นายจรัส เรืองณรงค์	กรรมการ
5. นายอานนท์ เหมือนกู่	กรรมการ
6. นายอัสมิง แซ่เซ	กรรมการ
7. นายอัสมันต์ อาแว	กรรมการ
8. นายอตุลการิม เจ๊ะดาโ๊ะ	กรรมการ
9. นายชวณิธี ณะสุข	กรรมการ
10. นายรุสมาน ยูโซะ	กรรมการ
11. นายมานิช ขำสาสดี	กรรมการ
12. นางนิชาภา พุกษวัลต์	กรรมการ
13. นางสาวนวิรัตน์ ธรรมทัศน์	กรรมการและเลขานุการ
14. นายสุชัย ฤกษ์พุกษวัลต์	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

ให้คณะกรรมการชุดนี้มีหน้าที่ดูแลการบันทึกวิดีโอสำหรับการเผยแพร่โดยผ่านระบบออนไลน์ และระบบสารสนเทศ ผ่านระบบ Zoom และงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมายให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

#### คณะกรรมการฝ่ายนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์

1. รองคณบดีฝ่ายประกันคุณภาพ นโยบายและแผน	ประธานกรรมการ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัญชญา นังคลา	กรรมการ

/3. ดร.ศุภชัย...



- |                                       |                            |
|---------------------------------------|----------------------------|
| 3. ดร.ศุภชัย สร้อยจิต                 | กรรมการ                    |
| 4. ดร.ปรรณกร แก้วรากมูข               | กรรมการ                    |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์คีตต์ตา อีสร์นัน | กรรมการ                    |
| 6. นายนิแอ นิแด                       | กรรมการและเลขานุการ        |
| 7. นายสุชัยญ์ พฤกษ์วัลด์              | กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |

ให้คณะกรรมการชุดนี้มีหน้าที่ออกแบบจัดนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ให้มีความเหมาะสม สวยงาม มีคุณค่า ตลอดจนออกแบบสูจิบัตร และงานอื่นๆที่ได้รับมอบหมายให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

#### คณะกรรมการฝ่ายอาคารสถานที่เพื่อการเผยแพร่บทความวิชาการ-นิทรรศการ โดยผ่านระบบออนไลน์

- |  |                     |
|--|---------------------|
| 1. นางสาวสุกัญญา มุกตามนต์                     | ประธานกรรมการ       |
| 2. นางสาวเจี๊ยะมัยฮัน มาหิละ                   | กรรมการ             |
| 3. นางวิรัช ชันสามล                            | กรรมการ             |
| 4. นางสาวรอสดะห์ การีจี                        | กรรมการ             |
| 5. นางสาวมัศทยา วงษ์หอมทอง                     | กรรมการและเลขานุการ |
| 6. นายนิติรัฐ เรื่องกำเนิด<br>ผู้ช่วยเลขานุการ | กรรมการและ          |

ให้คณะกรรมการชุดนี้มีหน้าที่จัดเตรียมสถานที่เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับคณะกรรมการฝ่ายต่างๆ เพื่อรองรับการเผยแพร่ผลงานผ่านระบบ Zoom และงานอื่นๆที่ได้รับมอบหมายให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

#### คณะกรรมการฝ่ายกองกลาง ประสานงาน และสวัสดิการ

- |                                |                            |
|--------------------------------|----------------------------|
| 1. นางสาวนวรรตน์ ธรรมทัศน์     | ประธานกรรมการ              |
| 2. นางปัทมา สุวรรณจำรูญ        | กรรมการ                    |
| 3. นางวิรัช ชันสามล            | กรรมการ                    |
| 4. นางสาวเทียนศิริ ทวีผลทรัพย์ | กรรมการและเลขานุการ        |
| 5. นางสาวปัทมกมล แสงอุบล       | กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |

ให้คณะกรรมการชุดนี้มีหน้าที่ให้ข้อมูลกับคณะกรรมการดำเนินงานฝ่ายต่างๆ ตลอดจนดูแลอาหารว่างและอาหารกลางวันสำหรับคณะกรรมการ และงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมายให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

#### คณะกรรมการฝ่ายการเงินและพัสดุ

- |                            |               |
|----------------------------|---------------|
| 1. นางสาวสุกัญญา มุกตามนต์ | ประธานกรรมการ |
| 2. นางสาวมัศทยา วงษ์หอมทอง | กรรมการ       |

/3. นายนิติรัฐ...

3. นายนิติรัฐ เรืองกำเนิด

กรรมการ

4. นางสาวเทียนศิริ ทวีผลทรัพย์

กรรมการและเลขานุการ

ให้คณะกรรมการชุดนี้มีหน้าที่รับเงินสมัคร การออกใบเสร็จจากผู้สมัครเข้าร่วมการประชุม ตลอดจนการอำนวยความสะดวกในการเบิกจ่ายเงินของฝ่ายต่าง ๆ และสรุปการใช้จ่ายเงินให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

#### คณะกรรมการฝ่ายประเมินผล

1. รองคณบดีฝ่ายประกันคุณภาพ นโยบายและแผน

ประธานกรรมการ

2. นางสาวสุกัญญา มุกตามนต์

กรรมการ

3. นางสาวเจี๊ยะมัยฮัน มาหิเละ

กรรมการและเลขานุการ

ให้คณะกรรมการชุดนี้มีหน้าที่จัดทำแบบประเมินผล จัดเก็บรวบรวมข้อมูล จัดทำรายงานสรุปผลการประเมินตลอดโครงการและงานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมายให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2563 เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ 18 พฤษภาคม พ.ศ. 2563

(รองศาสตราจารย์อิมจิต เลิศพงษ์สมบัติ)

รองอธิการบดีวิทยาเขตปัตตานี ปฏิบัติการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

## รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิผู้ประเมินบทความ (Peer Review)

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภดล ทิพย์รัตน์
- ดร.ปรรณกร แก้วรากมูข
- ดร.อภิรมย์ พรหมจรรยา
- ดร.จตุติกา โภศลเหมมณี

## สารบัญ

การประเมินตนเองของผู้เรียนด้านทักษะความสามารถในศตวรรษที่ 21 ในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม จากวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสาน Student Self-Assessment of Skills in 21 <sup>st</sup> Century of Creativity and Innovation subject from Hybrid learning methods กมลวรรณ พืชพรพิพัฒน์ สารสุข	18
การพัฒนากิจกรรมในวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมเพื่อสร้างให้นักศึกษาเกิดทักษะ ความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ Learning activities development for students in Creativity and Innovation class to build creative Entrepreneur competency กมลศิริ วงศ์หมีก	32
ระบำดอกเฟื่องฟ้า: การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำ ทะเลสาบสงขลา Fueang Fa Dance: The Creative of Southern Thai Folk Dance in the area of the Songkhla lake Basin กฤติยา ชูสงค์, อักษราวดี ปัทมสันติวงศ์	44
การสร้างสรรคืบละครเวทีรูปแบบมีปฏิสัมพันธ์ Creation of Interactive Theatre Play ธีรเนตร วิโรจน์สกุล	57
แนวทางการจัดนิทรรศการในศูนย์หัตถกรรมทองลงหินชุมชนประดิษฐ์โทรการ” เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร Exhibition Design Center Guideline in Bronze ware Center at Praditthorakarn Community, Chatuchak in Bangkok Metropolitan วารดา พุ่มผกา	73
การขับร้องเพลงตับทะเล 3 ชั้น ทางพระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์) The Classical Singing in Pleng Tab Ta-Yae Sam Chan By theme of Praya Prasanduriyasap (Plack Prasansap) ศศิธร เกื้อกุล, นพคุณ สุกประเสริฐ, สุพรรณณี เหลือบุญชู	86

## สารบัญ (ต่อ)

<b>การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจูด ตำบลโคกเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส</b>	101
Local Wisdom inheritance of Krachuut Production Handicraft in Khok Khian, Narathiwat Province. สุพร สุนทรนนท์	
<b>ทุนวัฒนธรรมเพื่อสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน</b>	113
THE PARTICIPATION OF THE BAN KASA COMMUNITY IN THE CULTURAL CAPITAL CONSERVATION FOR SUSTAINABLE AESTHETIC TOURISM สุรวงศ์ วรรณปักษ์	
<b>องค์ประกอบทางกายภาพที่มีผลต่อการสร้างจินตภาพของนักท่องเที่ยว กรณีศึกษา ชุมชนหนองบัว จังหวัดจันทบุรี</b>	125
Physical components that affect tourists' visualization : A case study of Nong Bua Market Community, Chanthaburi Province. อุกฤษ วรรณประภา	

**การประเมินตนเองของผู้เรียนด้านทักษะความสามารถในศตวรรษที่ 21  
ในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม จากวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสาน  
Student Self-Assessment of Skills in 21<sup>st</sup> Century  
of Creativity and Innovation subject from Hybrid learning methods**

กมลวรรณ พัชรพรพิพัฒน์ สารสุข

หลักสูตรการออกแบบและธุรกิจแฟชั่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต  
กรุงเทพมหานคร 10210

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลประเมินตนเองของผู้เรียนด้านทักษะความสามารถในศตวรรษที่ 21 ในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม จากวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยมีจำนวน 6 ทักษะ ได้แก่ ทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะความเป็นผู้ประกอบการ ทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการใช้สื่อเทคโนโลยี ทักษะการสื่อสาร และทักษะการวิเคราะห์และการแก้ปัญหา เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แบบสอบถามประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเองก่อนเรียน และหลังเรียน แล้วนำคะแนนผลจากแบบสอบถามทั้งสองครั้งมาเปรียบเทียบวิเคราะห์ด้วยทางสถิติ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย โดยมีกลุ่มประชากร ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ผู้เรียนรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทั้งสิ้นจำนวน 906 คน ผลการศึกษาพบว่า ทักษะที่นักศึกษาประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองก่อนเรียนและหลังเรียนเปรียบเทียบกันที่มีพัฒนาการมากที่สุด ได้แก่ ทักษะความเป็นผู้ประกอบการ โดยมีค่าเฉลี่ยผลต่างที่ 0.70 ส่วนทักษะที่นักศึกษาประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองว่ามีพัฒนาการมากขึ้นน้อยที่สุดได้แก่ ทักษะการสื่อสาร โดยมีค่าเฉลี่ยผลต่างที่ 0.62 ผลการศึกษาสรุปได้ว่า กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนทำจากวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสาน เน้นให้สร้างนวัตกรรมใหม่บนพื้นฐานของการวิเคราะห์ตลาดและการสอบถามกลุ่มเป้าหมาย และให้ผู้เรียนหาความรู้ด้วยตนเองผ่านการสอนในระบบออนไลน์ จากนั้นฝึกการใช้เครื่องมือคิดสร้างสรรค์ และทดลองสร้างเป็นสิ่งประดิษฐ์ ผลงานสร้างสรรค์หรือนวัตกรรมใหม่ร่วมกับการอภิปรายกับอีกครั้งเพื่อนร่วมชั้นในชั้นเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองว่ามีทักษะความเป็นผู้ประกอบการที่มากขึ้น

การศึกษาในครั้งนี้เป็นประโยชน์ให้ผู้สอนสามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลส่วนหนึ่งในการวินิจฉัยทักษะที่ผู้เรียนได้รับ เพื่อนำไปพิจารณา ปรับปรุง และพัฒนาการจัดกิจกรรมเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในปีการศึกษาถัดไป

**คำสำคัญ :** การประเมินตนเองของผู้เรียน ทักษะความสามารถในศตวรรษที่ 21 ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม วิธีการเรียนรู้แบบผสมผสาน



## Abstract

This research aimed to study the Self-Assessment of Skills in the 21st Century of Creativity and Innovation subject from Hybrid learning methods. All 6 Skills are Entrepreneurial skill, Creativity and Innovation skill, Teamwork/Collaboration skill, Technology Fluency skill, Communication skills and Problem Solving/analytical skills. Data were collected and analyzed by using the questionnaire for self-assessment before and after learning, then compared the result for statistical analysis. The statistics used for data analysis was mean analysis. Demographic groups included 906 of first-year students of the Creativity and Innovation course. It was found that the highest skill of the comparison of self-assessment before and after learning is Entrepreneurial skill with different mean values of 0.70. The lowest skill is Communication skills with different mean values of 0.62. The results lead to conclude that the activities for students to use from hybrid learning methods focused on creating innovations based on market analysis and target inquiries. When the students' self-study through online teaching, then practice using creative tools, experiment with creating an invention creative works or together with classmates to discuss the topic self-studied again in the class. This resulted in the students' self-assessment of their learning as having more entrepreneurial skills.

This study is useful for teachers to use as a part of the diagnostic skills learned. In order to consider, improve and develop the skills development activities in the 21st century to be more effective in the next academic year.

**Keywords:** Student Self-Assessment, Skills in 21<sup>st</sup> Century, Creative & Innovation, Hybrid learning methods

## บทนำ

โลกยุคนี้ในศตวรรษที่ 21 ที่ อุดุลย์ วังศรีคุณ (2557) อ้างถึงอีริค ชมิดท์ และ เจเรด โคเฮน, (2014) เรียกว่า ยุคดิจิทัลเปลี่ยนโลก (The New Digital Age) นอกจากนี้แล้วยังถูกเรียกในชื่ออื่นๆอีกว่าเป็น “ยุคโลกไร้พรมแดน” (Borderless world) ยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) ที่มีฐานความรู้บนโลกออนไลน์และมีอัตราการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วมาก จึงทำให้กลุ่มคนที่เกิดและเติบโตในยุคนี้มีความต้องการในการเรียนรู้ลักษณะพฤติกรรมและการแสดงออก และแนวทางในการประกอบอาชีพต่างไปจากโลกในยุคก่อนหน้า การผลักดันให้ผู้เรียนได้รับทักษะความสามารถแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นที่ยอมรับในระดับสากลให้ลงลึกถึงภาคการปฏิบัติการเรียนการสอนในสังคมไทย และการสร้างแรงจูงใจในการเรียนเพื่อผู้เรียนสามารถต่อยอดเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิตจากวิธีการเรียนรู้รูปแบบต่างๆ เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยสร้างทัศนคติและการปรับตัวให้เข้ากับโลกยุคนี้ได้อย่างไม่ล้าสมัย โดยสอดคล้องกับที่ เคน โรบินสัน (2016) กล่าวว่า บริบทในช่วงที่เราอาศัยอยู่นั้นกำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีทำให้เกิดการเรียนการสอนด้วยวิธีการที่หลากหลายมากกว่าก่อน อาทิ เมื่อ 20 ปีก่อน การเรียนด้วยเทคโนโลยีหรือระบบออนไลน์ (e-learning) จะสอนด้วยวิดีโอโทรทัศน์ ซึ่งเป็นการเรียนแบบด้านเดียว ไม่มีการโต้ตอบกับผู้สอน แต่ในปัจจุบันเกิดรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ต่างในระบบออนไลน์ สามารถทำการเรียนการสอนเชิงโต้ตอบกับผู้สอนได้เสมือนการเรียนในชั้นเรียน ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนเวลาใดก็ได้ และได้ฝึกฝนทักษะในศตวรรษที่ 21 มากขึ้นกว่าเดิม หรือสามารถเลือกหัวข้อเรียนในสิ่งที่ต้องการเป็นรายบุคคลได้มากขึ้นมี และรู้สึกสนุกมากกว่า ส่งผลให้เรียนรู้ได้ไวมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสื่อการสอนที่หลากหลาย อีกทั้งข้อมูลจากนิตยสารกระตุกต่อมคิด OKMD (2559:6) กล่าวว่า ความท้าทายของการเรียนรู้ตามทักษะในศตวรรษที่ 21 ต้องสามารถผสมผสานสอดแทรกทักษะต่างๆให้เข้ากับระบบการศึกษาแบบเดิมที่ผู้เรียนยังยึดถืออยู่ได้อย่างกลมกลืน ขณะเดียวกันจำเป็นต้องทำให้ทุกภาคส่วนในสังคมตระหนักถึงความสำคัญ เร่งผลักดันและร่วมมือกันอย่างจริงจัง

ดังนั้นระบบการศึกษาและผู้สอนจึงต้องปรับตัวตามให้เข้ากับความต้องการโลกใหม่ที่ผู้เรียนอาศัยอยู่ อันจะผลิตบุคคลรุ่นใหม่ที่จะเป็นแกนหลักในการขับเคลื่อนโลกในศตวรรษที่ 21 ได้ ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์และแนวทางในการประเมินทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และเป็นแนวทางในการนำไปพัฒนาการเรียนการสอนจากวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสานต่อไป

## วัตถุประสงค์ในการวิจัย

เพื่อศึกษาผลประเมินตนเองของผู้เรียนด้านทักษะความสามารถในศตวรรษที่ 21 ในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม จากวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสาน

## สมมติฐานในการวิจัย

ทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) จะได้รับผลประเมินที่มากที่สุด เพราะเป็นจุดเน้นของรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

## การทบทวนวรรณกรรมและกรอบแนวคิด

### 1. โลกเปลี่ยนไป การศึกษาต้องเปลี่ยนตาม

สังคมไทยกำลังอยู่ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและสลับซับซ้อนในโลกยุคศตวรรษที่ 21 ทำให้การศึกษาของไทยถึงเวลาปรับเปลี่ยนเพื่อให้สามารถสร้างผลผลิตได้สอดคล้องกับความต้องการและบริบทของสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยศ.นพ.ประสิทธิ์ วัฒนาภา (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์) อ้างถึง Diana Oblinger, Vice President for EDUCAUSE (2004) ซึ่งอธิบายถึงผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ว่าเป็น “ผู้เรียนยุคไอทีหรือNet-Generation Learners” “ผู้เรียนยุคมิลเลนเนียมหรือMillennial Students” และ “ผู้เกิดในยุคดิจิทัล หรือDigital-Natives” นั้น โดยเมื่อมีอายุระหว่าง 4-6 ปี จะมีจำนวน 27% ที่ใช้คอมพิวเตอร์ทุกวัน เมื่ออายุครบ 21 ปี กลุ่มนี้มักจะใช้เวลาในการเล่นเกมส์และคุโยโทรศัพท์ไปแล้วมากกว่า30000ชม. และใช้ Computer วันละ 1.58 ชม แต่ใช้เวลาในการเล่นนอกบ้านและอ่านหนังสือน้อยกว่า 5,000 ชม. ซึ่งความเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีทุกวันนี้ ส่งอิทธิพลต่อกระบวนการเรียนรู้ของพวกเขา มีการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งข้อมูลที่เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ดังนั้นการทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน (Entertainment Education) จะส่งผลทำให้รู้สึกอยากเรียนและเกิดการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้(Engagement) กลุ่มนี้มีความถนัดการทำงานเป็นทีม ชอบความยืดหยุ่นคล่องตัวและชอบเรียนรู้โดยการทดลอง ชอบเรียนรู้โดยผ่านทางกิจกรรมที่มองเห็นเคลื่อนไหว หรือจับต้องได้มากกว่ากิจกรรมที่เป็นลักษณะการอ่านหรือการฟัง ชอบเรียนรู้สิ่งที่มีประโยชน์กับตนและอยากพิสูจน์สมมติฐานหรือข้อสรุปของตน

### 2. ทักษะในศตวรรษที่ 21

โดยภาคีเครือข่ายเพื่อทักษะในศตวรรษที่21 (Partnership for 21st century skills) ซึ่งเป็นหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่ร่วมสร้างความร่วมมือทางการศึกษาของประเทศสหรัฐอเมริกา ระบุว่าทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่21 ควรมีทักษะ ได้แก่ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking Skills) ทักษะการสื่อสาร(Communicative Skills) ทักษะการทำงานอย่างร่วมพลัง (Collaborative Skills) และทักษะคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ตามลำดับ โดยเน้นให้ผู้เรียนเจริญเติบโตในสภาพการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับโลกแห่งความเป็นจริง ส่วนวิจารณ์ พานิช (2555: 19) เห็นว่า ทักษะศตวรรษที่ 21 ของเด็กไทย ควรมี 7C ได้แก่ ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving Skills) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ(Critical Thinking Skills) ทักษะการทำงานอย่างร่วมพลัง (Collaborative Skills) ทักษะการสื่อสาร (Communicative Skills) ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ (Computing Skills) ทักษะอาชีพและทักษะชีวิต (Career and life Skills) ทักษะการใช้ชีวิตในวัฒนธรรมข้ามชาติ (Cross- Cultural Skills) อีกทั้ง อภินิศา จิตรกร (2559:61) กล่าวถึงแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 11 พ.ศ. 2555-2559 ที่มุ่งเน้นให้เยาวชนไทยเป็นคนที่มีสมรรถภาพสูงในการดำเนินชีวิต โดยมีความสามารถในด้านใดด้านหนึ่งหรือรอบด้าน หรือความสามารถพิเศษเฉพาะทาง เช่น มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นคนที่ทันสมัยทันเหตุการณ์ ทันโลกและทันเทคโนโลยี สามารถใช้สติปัญญาในการเผชิญและพิชิตปัญหาเพื่อพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ดังนั้นการพัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน

เป็นศูนย์กลาง เน้นกระบวนการคิดอย่างมีระบบ มีเหตุมีผล มุ่งให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ เสริมสร้างคนให้มีความรู้ มีภูมิปัญญารู้ทันโลก คิดเป็น ทำเป็นและมีความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตสิ่งใหม่ๆ หรือมีวิธีการคิดแก้ปัญหาอย่างมีกลยุทธ์รอบด้าน จึงมีความสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตลอดชีวิต

### 3. แนวทางการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21

ไพพรรณ เกียรติโชติชัย (2545 : 28-30) กล่าวว่า การจัดการศึกษาในอนาคตมีแนวโน้มที่จะย่อหลักรสูตรให้สั้นจบได้รวดเร็วโดยใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการเรียนการสอนกระจายการเรียนการสอนไปอย่างกว้างขวาง และสามารถเข้าถึงผู้เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา ดังนั้นรูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยในการจัดการเรียนการสอนผู้เรียนและผู้สอนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้หลายทาง ในเวลาที่ต่างกัน ส่วน ศ.นพ.ประสิทธิ์ วัฒนาภา (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์) กล่าวถึงปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อรูปแบบใหม่ของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21ว่า ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ต้องเรียนจากแรงกระตุ้นภายใน จะทำให้เกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ควรต้องถูกขับเคลื่อนด้วยความรักและใส่ใจที่จะเรียนรู้เอง ไม่ใช่ถูกขับเคลื่อนด้วยอำนาจหรือการบังคับ จะส่งผลให้เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้เข้าใจในเรื่องต่างๆ ลึกซึ้งขึ้น และทำให้อยากเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้ง Kek & Huijser (2011) กล่าวว่า ผู้สอนต้องมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้อยากลองตลอดเวลา โดยความสนใจใคร่รู้นั้นจะก่อให้เกิดการค้นหาข้อมูลความรู้ด้วยตนเอง ทั้งนี้ต้องมีการสร้างวัฒนธรรมสืบค้นที่มีระบบอย่างต่อเนื่อง เพื่อจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความเป็นคนเจ้าความคิด เจ้าปัญหา เกิดเป็นคนเจ้าปัญญา และแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเองต่อไปเรื่อยๆ

จากการสำรวจข้อมูลข้างต้น พบว่าแนวทางการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ควรเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยเพื่อให้สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ผู้เรียนสามารถค้นคว้าด้วยตนเองในหัวข้อที่สนใจ โดยที่ผู้สอนเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนและสนใจใคร่รู้ เกิดเป็นความเข้าใจมากกว่าการจำ สามารถใช้ประโยชน์จากการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ดีกว่าและยาวนานกว่า เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตลอดชีวิต

### 4. การเรียนรู้ด้วยตนเองและวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสาน

การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนริเริ่มการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามความสนใจ ความถนัดและความต้องการของตนเอง มีการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ รู้จักแสวงหาแหล่งข้อมูลสำหรับการเรียนรู้ เลือกวิธีการเรียนรู้ จนถึงการประเมินความก้าวหน้าและประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยจะดำเนินการด้วยตนเองหรือร่วมมือช่วยเหลือกับผู้อื่นหรือไม่ก็ได้ กระบวนการทั้งหมดผู้เรียนเลือกรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับตนเองเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายในการเรียน ซึ่งสิ่งนี้มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการศึกษในปัจจุบันเพื่อเป็นพื้นฐานในการศึกษาตลอดชีวิตต่อไป (กมลวรรณ,2562)

การเรียนรู้ด้วยตนเองในปัจจุบันมีหลากหลายวิธี อาทิ การเรียนในชั้นเรียนโดยลงมือปฏิบัติ การทำงานในห้องปฏิบัติการเพื่อหาคำตอบด้วยตนเอง การเรียนแบบออนไลน์ การเรียนนอกห้องเรียน การลงพื้นที่ ซึ่งผู้เรียนจะหาข้อมูลจากแหล่งสหวิทยาการต่างๆด้วยตนเอง โดยผู้สอนเป็นผู้สนับสนุนหรือชี้แนะให้

ทั้งนี้วิธีการเรียนรู้ที่เรียนรู้ด้วยตนเองรูปแบบหนึ่งที่เรียกว่า การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Hybrid learning) คือ การเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างวิธีการเรียนการสอนในชั้นเรียน (Face-to-face) และวิธีการเรียนออนไลน์ (E-learning) เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนโดยใช้เทคโนโลยีมาสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดการพัฒนาระบบการคิด ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีทางการสื่อสารสมัยใหม่ และการเรียนรู้จากหลากหลายแหล่งร่วมกัน โดยสัดส่วนของการเรียนไม่มีข้อกำหนดตายตัว ขึ้นอยู่กับลักษณะของวิชาที่เรียน ความพร้อม และความคุ้นเคยของระบบที่ใช้ในการสื่อสารของผู้เรียน ซึ่งวิธีการเรียนวิธีนี้ อาจส่งผลกระทบต่อผู้เรียนที่อาจจะเรียนรู้ด้วยตนเอง แสวงหาความรู้ค้นคว้าหาคำตอบเอง มีความรับผิดชอบ ที่จะส่งผลต่อการประสบความสำเร็จในการเรียนต่อไป

ข้อดีของวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสาน คือผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระตามหัวข้อที่ให้ โดยเลือกสถานที่หรือเวลาที่ตนต้องการ ไม่จำกัดความคิดหรือความเร็วในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ไม่ต้องรอผู้เรียนผู้อื่นในชั้นเรียน จึงสามารถใช้เวลาที่ต้องการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลได้ไม่จำกัด สามารถสร้างแรงจูงใจเพิ่มเติมในการเรียนได้จากระบบออนไลน์ที่เข้าถึงและทบทวนข้อมูลได้ตลอดเวลา ส่วนข้อจำกัด ได้แก่ การขาดการปฏิสัมพันธ์แบบเวลาจริงก่อนเรียนในชั้นเรียน (Real Time face-to face) ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อความเข้าใจในเนื้อหาในบางประเด็นได้ อีกทั้งความรู้ความเข้าใจด้านการใช้งานคอมพิวเตอร์เพื่อเข้าถึงอินเทอร์เน็ต การใช้งานยากและความไม่พร้อมทางการใช้ระบบ ก็ส่งผลเสียเช่นกัน ส่วนที่สำคัญที่สุดที่เกิดจากผู้เรียนคือความแตกต่างของผู้เรียนและระดับการเรียนรู้ที่ไม่เท่ากันของผู้เรียนแต่ละคน อาจเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้แบบผสมผสาน ผู้สอนจึงต้องทำการออกแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมและทดลองใช้ก่อนสอนจริง

## **5. ทักษะความสามารถในศตวรรษที่ 21 จากวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสานในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์**

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ DPU เล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาทักษะมนุษย์ ผนวกการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการเรียนและการทำงานของนักศึกษา ที่มุ่งเน้นการผลิตและพัฒนาบุคลากรแห่งอนาคต โดยที่ผ่านมาในทุกหลักสูตรปริญญาตรี จะมีองค์ประกอบกลุ่มรายวิชาที่สำคัญซึ่งเรียกว่า DPU CORE (ดีพิยู คอร์) เพื่อผลักดันให้นักศึกษานำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับชิ้นงานต่างๆ ที่นักศึกษาทำในระหว่างการเรียน และเป็นแนวทางให้บัณฑิตที่จบออกไปนั้นจะสามารถตอบสนองความต้องการในยุคศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี โดยจะเน้นพัฒนาทักษะ 6 ด้าน ต่อไปนี้

1. ทักษะความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Skill) เช่น ความรู้ในการประกอบธุรกิจ การประยุกต์ความรู้ทางธุรกิจไปใช้กับความรู้ในสาขาวิชาชีพ
2. ทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation Skill) เช่น การกระตุ้นไอเดีย การตั้งคำถาม การเรียนรู้วิธีคิดที่หลากหลาย ไปจนถึงการใช้จินตนาการและวิเคราะห์ข้อมูล และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ผสานกับความรู้ในสาขาวิชาแต่ละแขนง

3. ทักษะการทำงานเป็นทีม (Teamwork/Collaboration Skill) เช่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น ให้เกียรติและรู้จักแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในชัดเจน รู้จักการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การสร้างปฏิสัมพันธ์ และการเชื่อมโยงเครือข่าย

4. ทักษะการใช้สื่อเทคโนโลยี (Technology Fluency Skill) เช่น การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม และเป็นคนมันสมัยก้าวหน้าโลกยุคแห่งความเปลี่ยนแปลง

5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill) เช่นการสื่อสารเนื้อหาอย่างครบถ้วนและตรงจุด และการใช้ภาษาอย่างถูกต้องเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน

6. ทักษะการวิเคราะห์และการแก้ปัญหา (Problem Solving/Analytical skill) เช่น เน้นสร้างกระบวนการคิดในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและขั้นตอน การตัดสินใจตรงจุด การวางแผนงาน การวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบอย่างมีประสิทธิภาพ

ในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ซึ่งเปิดสอนให้กับผู้เรียนในชั้นปีที่ 1 เป็นรายวิชาที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการการคิดเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรม ฐานคิดที่เน้นการผลิตสินค้าเชิงนวัตกรรม การพัฒนาคนให้มีวิธีคิดแบบสร้างสรรค์และนวัตกรรม เพื่อสามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้และให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Hybrid learning) โดยมีรายละเอียดโดยคร่าว ดังนี้

สัดส่วนของการเรียนตลอดภาคเรียน: การในชั้นเรียน10 ครั้ง การเรียนรู้แบบผสมผสาน 3 ครั้ง และการเรียนด้วยระบบออนไลน์ 2 ครั้ง

สัดส่วนของการเรียนรู้แบบผสมผสานในแต่ละครั้ง: เรียนผ่านระบบออนไลน์ร้อยละ 20 และเรียนรู้ในห้องเรียนร้อยละ80

ลำดับของทักษะที่เป็นจุดเน้นในรายวิชา: ตามลำดับได้แก่ ทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ(Entrepreneurial skill) ทักษะการสื่อสาร (Communication skill) ทักษะการทำงานเป็นทีมและการทำงานร่วมกัน (Teamwork/Collaboration skill) ทักษะการแก้ไขปัญหาและการคิดเชิงวิเคราะห์ (Problem Solving/Analytical skill) ทักษะการใช้เทคโนโลยี (Technology Fluency skill)

ระยะเวลาในการเรียนรู้แบบผสมผสาน: เรียนรู้ด้วยการค้นคว้าด้วยตนเองก่อนเรียนในชั้นเรียน 1 สัปดาห์

รูปแบบกิจกรรม: เน้นกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือทำด้วยตนเอง ซึ่งผู้เรียนจะหาข้อมูลจากแหล่งสหวิทยาการต่างๆด้วยตนเอง ก่อนเรียนในชั้นเรียน โดยผู้สอนเป็นผู้สนับสนุนหรือชี้แนะให้ สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนโดยใช้เทคโนโลยีระบบออนไลน์มาสนับสนุนให้ผู้เรียนเรียนรู้ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดการพัฒนากลกระบวนการคิด จากนั้นเมื่อเข้าเรียนในชั้นเรียนในสัปดาห์ถัดไป จะนำหัวข้อหรือแนวคิดที่ได้ศึกษาฝึกทดลองทำหรือปฏิบัติสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานจริงในชั้นเรียน มาซึ่งสอดคล้องกับความคิดของ มิทเชล เรสสิก (2562) ที่ว่ามนุษย์จะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อลงมือทำด้วยตนเอง การเรียนรู้โดยการลงมือทำ



### กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Hybrid learning) ครั้งที่ 1 สัปดาห์ที่ 3

**วัตถุประสงค์:** เพื่อให้ผู้เรียนฝึกคิดเชื่อมโยงจากข้อมูลที่ได้รับ เกิดการผสมผสานเกิดเป็นสิ่งใหม่ ทะลายกรอบความเป็นไปไม่ได้ โดยลองทดลองทำ

#### การเรียนรู้ในระบบออนไลน์ด้วยตนเอง

**กิจกรรม:** การค้นหาคำตอบจากโจทย์ที่กำหนดให้ ด้วยการถ่ายภาพ โดยให้พยายามหาคำตอบให้ได้มากที่สุด แล้วมาเฉลยในชั้นเรียนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้ สนใจใคร่รู้

#### การเรียนรู้ในชั้นเรียน

**กิจกรรม:** รู้จักเครื่องมือคิดสร้างสรรค์ สร้างสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ จากอุปกรณ์ที่กำหนดให้

### กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Hybrid learning) ครั้งที่ 2 สัปดาห์ที่ 6

**วัตถุประสงค์:** เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้วิธีการจัดบันทึก การคิดอย่างเป็นขั้นตอน ฝึกการใช้เครื่องมือช่วยจัดระบบความคิดสร้างสรรค์ด้วยแผนภูมิความคิด

#### การเรียนรู้ในระบบออนไลน์ด้วยตนเอง

**กิจกรรม:** ดูวิดีโอเครื่องมือช่วยจัดระบบความคิดสร้างสรรค์ด้วยแผนภูมิความคิด จากนั้นสร้างแผนภูมิความคิดในหัวข้อ แผนชีวิต

#### การเรียนรู้ในชั้นเรียน

**กิจกรรม:** อภิปรายร่วมกับเพื่อนร่วมชั้น ออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และเพิ่มเติมโจทย์ด้วยการ์ดเกมส์

### กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Hybrid learning) ครั้งที่ 3 สัปดาห์ที่ 9

**วัตถุประสงค์:** เพื่อให้ผู้เรียนฝึกการตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมใหม่ๆเกี่ยวกับแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน ฝึกการแจกแจงข้อมูลเพื่อหาสาเหตุของปัญหาด้วยแผนภูมิก้างปลา (Fish Bone Diagram)

#### การเรียนรู้ในระบบออนไลน์ด้วยตนเอง

**กิจกรรม :** เรียนรู้กรณีศึกษานวัตกรรมสินค้าและบริการกับแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนโดยการค้นคว้าจากหลายช่องทาง จากนั้นแจกแจงข้อมูลเพื่อหาสาเหตุของปัญหาด้วยแผนภูมิก้างปลา (Fish Bone Diagram)

#### การเรียนรู้ในชั้นเรียน

**กิจกรรม:** นำข้อความรู้จากการค้นคว้าด้วยตนเองจากหลายช่องทางมาอภิปรายร่วมกับเพื่อนในชั้นแล้วแจกแจงข้อมูลเพื่อหาสาเหตุของปัญหาด้วยแผนภูมิก้างปลา (Fishbone Diagram) จากโจทย์ที่กำหนดให้สอบถามกลุ่มเป้าหมายนอกชั้นเรียนในเวลาที่กำหนด

#### ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง: กลุ่มประชากร ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ผู้เรียนรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทั้งสิ้นจำนวน 906 คน
2. เครื่องมือที่ใช้: แบบสอบถามการประเมินตนเองของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test Post-test) จำนวน 6 ข้อ

## วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. ดำเนินการเก็บข้อมูลการทำแบบสอบถามประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเองก่อนเรียนกับนักศึกษา นักเรียนที่จัดทำขึ้น ใช้เวลา 5 นาที บันทึกผลคะแนนเก็บไว้
2. ดำเนินการทดลองสอนตามแผนการจัดการ การสอนใช้วิธีการเรียนรู้แบบผสมผสานทั้งสิ้น 3 ครั้ง
3. หลังจากการทดลองสอนจนครบ นำแบบทดสอบถามชุดเดียวกันที่ใช้แบบสอบถามประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเองหลังเรียนกับนักศึกษา ใช้เวลา 5 นาที
4. นำคะแนนผลจากแบบสอบถามทั้งสองครั้งมาเปรียบเทียบวิเคราะห์ด้วยทางสถิติ

## การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ ข้อมูลและการนำเสนอ โดยผู้วิจัยจะสรุปข้อมูลเป็นตาราง หาค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในแต่ละข้อและทำในภาพรวม โดยดำเนินการดังนี้

แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีเกณฑ์ 5 ระดับของลิเคอร์ท (Likert Scale,1932) เป็นการวัดข้อมูลประเภทอันตรภาคชั้น (Interval Scale)ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนประกอบด้วย ระดับของความคิดเห็นตามลำดับคะแนน มากที่สุด= 5 คะแนน ลดหลั่นจนถึง น้อยที่สุด = 1 คะแนน

การแปลความหมายค่าคะแนนเฉลี่ยการออกแบบ ซึ่งมีสูตรในการคำนวณ เพื่อหาช่วงห่างของข้อมูลในแต่ละชั้น (อันตรภาคชั้น) ดังนี้ (ธานินทร์ ศิลป์จารุ 2553 : 142)

อันตรภาคชั้น = ค่าพิสัย

จำนวนชั้น แทนค่า =  $5-1$  โดย  $5 = 0.80$

จากการแทนค่าตามสูตรดังกล่าวข้างต้น เห็นได้ว่า ช่วงห่างของข้อมูลในแต่ละอันตรภาคชั้น (Interval Scale) มีค่าเท่ากับ 0.8 ดังนั้น ระดับคะแนนเฉลี่ย จึงแสดงผลได้ 5 ระดับ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย แปลผล

4.21 – 5.00      อยู่ในระดับมากที่สุด

3.41 – 4.20      อยู่ในระดับมาก

2.61 – 3.40      อยู่ในระดับปานกลาง

1.81 – 2.60      อยู่ในระดับน้อย

1.01– 1.80      อยู่ในระดับน้อยที่สุด

## ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ตารางที่ 1: ประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนด้านทักษะความสามารถในศตวรรษที่ 21 ในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมจากวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสาน

ประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเอง	Pre-Test						Post-Test						ค่าผลต่างระหว่าง Pre-Test / Post-Test
	ค่าระดับประเมิน (น้อย > มาก)					Mean	ค่าระดับประเมิน (น้อย > มาก)					Mean	
	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5		
<b>ด้านทักษะความสามารถ (Skill)</b>													
ทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)	4.6	15.8	37.9	28.2	13.5	3.3	2	5	18.7	41.8	32.6	3.98	0.68
ทักษะความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneur)	5.9	19.9	37.7	25.5	11	3.16	2.1	5.3	23.9	41.7	27.1	3.86	0.70
ทักษะการสื่อสาร (Communication)	3.5	14.4	35.5	34	12.6	3.38	1.3	4.4	20.6	40.1	33.6	4	0.62
ทักษะการทำงานเป็นทีม/ทำงานร่วมกับผู้อื่น (Teamwork/ Collaboration)	4.9	15.2	33.3	31.2	15.2	3.37	2.2	3.8	20.6	37.7	35.8	4.01	0.64
ทักษะการวิเคราะห์และการแก้ปัญหา (Problem Solving/analytical skill)	4.1	13.9	34.3	32	15.7	3.41	2	4.1	17.6	41	35.4	4.04	0.63
ทักษะการใช้สื่อเทคโนโลยี (Technology Fluency)	4.2	15.9	32.7	31.2	16	3.39	1.3	3.3	19.4	42	33.9	4.04	0.65

## วิเคราะห์ผล

การวิเคราะห์ผลจากตารางที่ 1 ทักษะที่นักศึกษาประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยภาพรวมพบว่า ทักษะก่อนเรียน (pre-test) ที่มีค่าระดับประเมินมากที่สุดคือ ทักษะการวิเคราะห์และการแก้ปัญหา (Problem Solving/Analytical skill) โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 3.41 ซึ่งอยู่ในระดับมาก และทักษะก่อนเรียน (pre-test) ที่มีค่าระดับประเมินน้อยที่สุดคือ ทักษะความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial skill) โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 3.16 หรืออยู่ในระดับปานกลาง

ทักษะหลังเรียน (Post-test) ที่มีค่าระดับประเมินมากที่สุดคือ ทักษะการใช้สื่อเทคโนโลยี (Technology Fluency skill) และทักษะการวิเคราะห์และการแก้ปัญหา (Problem Solving/analytical skill) โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 4.04 ซึ่งอยู่ในระดับมาก ทักษะหลังเรียน (Post-test) ที่มีค่าระดับประเมินน้อยสุด ได้แก่ ทักษะความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial skill) โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 3.86 หรืออยู่ในระดับปานกลาง

เมื่อพิจารณาถึงพัฒนาการของการเรียนรู้ด้วยตนเองก่อนเรียนและหลังเรียนเปรียบเทียบกัน พบว่า ทักษะที่นักศึกษาประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองว่ามีพัฒนาการมากขึ้นมากที่สุด ได้แก่ ทักษะความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial skill) โดยมีค่าเฉลี่ยของผลการประเมินก่อนเรียนอยู่ที่ 3.16 และมีค่าเฉลี่ยของผลการประเมินหลังเรียนอยู่ที่ 3.86 ซึ่งมีผลต่างที่ 0.70 ส่วนทักษะที่เน้นมากที่สุดได้แก่ ทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation skill) มีผลต่างในลำดับรองลงมาที่ 0.68

ส่วนทักษะที่นักศึกษาประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองว่ามีพัฒนาการมากขึ้นน้อยที่สุดได้แก่ ทักษะการสื่อสาร (Communication skill) โดยมีค่าเฉลี่ยของผลการประเมินก่อนเรียนอยู่ที่ 3.38 และมีค่าเฉลี่ยของผลการประเมินหลังเรียนอยู่ที่ 4.0 ซึ่งมีผลต่างอยู่ที่ 0.62

## การสรุปและอภิปรายผล

1. จากผลการประเมินพบว่าทักษะความเป็นผู้ประกอบการ(Entrepreneurial skill) และทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation skill) มีค่าเฉลี่ยพัฒนาการของการเรียนรู้ด้วยตนเองก่อนเรียนและหลังเรียนเปรียบเทียบกันมากที่สุด ที่ 0.70และ0.68 ตามลำดับ ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ว่าเป็นเพราะกิจกรรมที่ให้ทำสัปดาห์โดยใช้วิธีการเรียนแบบผสมผสานในครั้งที่ 2และ3 นั้น เน้นให้สร้างนวัตกรรมใหม่บนพื้นฐานของการวิเคราะห์ตลาดและการสอบถามกลุ่มเป้าหมาย และทักษะทั้งสองทักษะเป็นทักษะที่สามารถฝึกฝนได้ เมื่อได้ทำกิจกรรมด้วยการหาความรู้ด้วยตนเองผ่านการสอนในระบบออนไลน์ จากนั้นฝึกการใช้เครื่องมือคิดสร้างสรรค์ และทดลองสร้างเป็นสิ่งประดิษฐ์ ผลงานสร้างสรรค์หรือนวัตกรรมใหม่ร่วมกับการอภิปรายกับเพื่อนร่วมชั้นในชั้นเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองว่ามีพัฒนาการมากขึ้น

2. จากผลการประเมินพบว่าไม่เป็นไปตามสมมติฐานของการศึกษาที่ว่าทักษะความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม (Creativity and Innovation skill) จะได้รับผลประเมินที่มากที่สุด เพราะเป็นจุดเน้นของ รายวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ซึ่งได้ผลการประเมินในลำดับที่สอง โดยมีผลต่างกันเพียง 0.2 ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นผลต่างอย่างไม่มีนัยยะสำคัญ

3. ทักษะที่มีค่าเฉลี่ยพัฒนาการของการเรียนรู้ด้วยตนเองก่อนเรียนและหลังเรียนเปรียบเทียบกัน น้อยที่สุด ได้แก่ ทักษะการสื่อสาร (Communication skill) เนื่องจาก กิจกรรมส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่เน้น การทำงานเป็นกลุ่มเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม/ทำงานร่วมกับผู้อื่น (Teamwork/Collaboration skill) เมื่อให้พิจารณาจากผลการประเมินนั้น ทักษะการสื่อสาร (Communication skill) จึงมีค่าเฉลี่ยพัฒนาการของการเรียนรู้ที่น้อยที่สุด ซึ่งอาจเป็นเพราะในการนำเสนอ ผลงานกลุ่ม ส่วนใหญ่จะคัดเลือกคนที่นำเสนอเก่งที่สุดในกลุ่มมาเป็นตัวแทนเพราะต้องการคะแนนในการ นำเสนอ โดยในการศึกษาครั้งต่อไปอาจปรับเปลี่ยนให้มีนำเสนอผลงานทุกคน

ผลประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนด้านทักษะความสามารถในศตวรรษที่ 21 ในรายวิชา ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมจากวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสานข้างต้นนี้ เป็นประโยชน์ให้ผู้สอนสามารถ นำไปใช้ เป็นข้อมูลวินิจฉัยผู้เรียน เพื่อตรวจสอบทักษะความสามารถในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนว่ายังมี ข้อบกพร่องในเรื่องใดและเป็นข้อมูลส่วนหนึ่งย้อนกลับเพื่อพิจารณา ปรับปรุง และพัฒนาการจัดกิจกรรม เสริมทักษะให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และเป็นแนวทางให้พัฒนาปรับปรุงในการศึกษาในปีการศึกษาถัดไป

### ข้อเสนอแนะ

1. วิธีการเรียนรู้แบบผสมผสาน เป็นวิธีที่ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์ก่อนเข้าชั้นเรียน จริง เป็นส่วนส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้รวดเร็วและมีความเข้าใจในเนื้อหาและการทำงานกิจกรรมมากขึ้น ซึ่งเห็นได้ จากค่าเฉลี่ยพัฒนาการของการเรียนรู้ด้วยตนเองก่อนเรียนและหลังเรียนเปรียบเทียบกันมีค่าผลต่างที่มากขึ้น ในทุกทักษะ ทั้งนี้การกำหนดให้ภาระงานหรือทำกิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์ควรเชื่อมโยง กันกับการเรียนในชั้นเรียน และไม่ควรมีปริมาณที่มากเกินไป เนื่องจากอาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่าย จาก ความซ้ำซ้อนในเนื้อหา

2. การประเมินผลการเรียนด้วยผู้เรียนด้วยตนเองข้างต้นนั้น เป็นเพียงส่วนหนึ่งจากแหล่งประเมิน เพื่อตรวจสอบยืนยันผลจริงจากกระบวนการวิจัยทั้งหมด ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้นั้นอาจจะไม่ตรงกับระดับทักษะที่ แท้จริงของผู้เรียน โดยส่วนอื่นๆ ได้แก่ ผู้สอนประเมินผู้เรียน ผู้เรียนประเมินกันเอง และการประเมินจาก ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จะนำเสนอในส่วนอื่นๆต่อไป หากนำผลการวิจัยไปใช้ต่อควรพิจารณาอ้างอิงผล จาก กระบวนการทั้งหมด

### กิตติกรรมประกาศ

ทีมวิชาการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ และทีมตีพิมพ์ คอร์ (DPU CORE) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

## บรรณานุกรม

- กมลวรรณ พัชรพรพิพัฒน์ สารสุข. (2562). ปัจจัยที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองในการเรียนการสอนทางการ  
ออกแบบแฟชัน .(ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์) เอกสารประกอบการจัดประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ  
มหาวิทยาลัยศรีปทุม ครั้งที่ 14 ประจำปี 2562 (SPUCON 2019), น.1158-1167. สืบค้น 19  
กุมภาพันธ์ 2563 จาก ,  
[http://spucon.spu.ac.th/filemanager/files/%E0%B8%81%E0%B8%A5  
%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%A1%20%20%E0%B8%A1%E0%B8%99%E0%B8  
%B8%E0%B8%A9%E0%B8%A2%E0%B8%A8%E0%B8%B2%E0%B8%AA%E0%B8%95  
%E0%B8%A3%E0%B9%8C%20%2851-100%29%281%29.pdf](http://spucon.spu.ac.th/filemanager/files/%E0%B8%81%E0%B8%A5%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%A1%20%20%E0%B8%A1%E0%B8%99%E0%B8%B8%E0%B8%A9%E0%B8%A2%E0%B8%A8%E0%B8%B2%E0%B8%AA%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B9%8C%20%2851-100%29%281%29.pdf)
- ประสิทธิ์ วัฒนาภา.(ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์). *21 Century Learning and Higher Education*.(ข้อมูลอิเล็ก  
ทรอนิกส์) เอกสารประกอบการบรรยาย.สืบค้น 18 กุมภาพันธ์ 2563 จาก ,  
[http://www.educationsi.sicsc.net/attachments/article/256/05\\_090320161553.pdf](http://www.educationsi.sicsc.net/attachments/article/256/05_090320161553.pdf)
- ไพพรรณ เกียรติโชติชัย. (2545). *กระบวนทัศน์ใหม่แห่งการศึกษาในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ : การศึกษา.  
ไม่ปรากฏชื่อผู้แต่ง. (2559). *เพิ่มพูนทักษะของคนศตวรรษที่ 21*.นิตยสารกระตุกต่อมคิด OKMD , 2 (9), 6.  
เรสนิก, มิตรเชล. (2562). *Lifelong Kindergarten อนุบาลตลอดชีวิต*. แปลโดย วิชดา ปิตชามุก. (พิมพ์ครั้งที่  
1). กรุงเทพฯ: บุ๊คสเคป.
- โรบินสัน,เคน. (2016). *Creative schools โรงเรียนบันดาลใจ*. แปลโดย วิชดา ปิตชามุก. (พิมพ์ครั้งที่ 1).  
กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส พับลิชชิง เฮาส์.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิ  
สดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- อดุลย์ วังศรีคุณ. (2557). *การศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 : ผลผลิตและแนวทางการพัฒนา*. วารสาร  
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ปีที่ 8 ฉบับที่ 1  
มกราคม – มิถุนายน 2557.
- อภิรักษ์ จิตรกร. (2559). *การจัดการการเรียนรู้แบบศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์*. วารสาร  
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปีที่14 ฉบับที่ 1 (มิถุนายน 2559 - ตุลาคม2559)
- Joseph Bishop, Ph.D. (no date of publication). *Partnership for 21st century skills*. Accessed  
January 22, 2020. Available at: [https://www.imls.gov/assets/1/AssetManager/Bishop%20  
Pre-Con%202.pdf](https://www.imls.gov/assets/1/AssetManager/Bishop%20Pre-Con%202.pdf)
- Kek, M., & Huiser, H. (2011). *Exploring the Combined Relationships of Student and  
Teacher Factors on Learning Approaches and Self-Directed Learning Readiness at a  
Malaysian University*. *Studies in Higher Education*, 36, p.185-208. Retrieved October  
3, 2019, from: <http://dx.doi.org/10.1080/03075070903519210>.

Likert, R. (1932). *A Technique for the Measurement of Attitudes*. *Archives of Psychology*, 140, 1–55.

การพัฒนากิจกรรมในวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมเพื่อสร้างให้นักศึกษาเกิดทักษะ  
ความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์

Learning activities development for students in Creativity and Innovation  
class to build creative Entrepreneur competency

กมลศิริ วงศ์หมึก

อาจารย์ประจำ หลักสูตรการออกแบบและธุรกิจแฟชั่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์  
กรุงเทพมหานคร 10210

**บทคัดย่อ**

ความคิดสร้างสรรค์ มีความสำคัญมากในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เนื่องจากสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจได้ การปูพื้นฐานความเป็นผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ให้กับนักศึกษาจะสามารถทำให้นักศึกษามองเห็นโอกาสที่จะสร้างธุรกิจและสร้างคุณค่าให้กับหน่วยงานและองค์กรในอนาคต

วิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นวิชาหมวดการศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ที่มุ่งเน้นการพัฒนานักศึกษาให้มีวิธีคิดแบบสร้างสรรค์และนวัตกรรม และเกิดทักษะผู้ประกอบการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวกับปัจจัยความผู้ประกอบการสร้างสรรค์ นำข้อมูลมาวิเคราะห์และจัดชุดทักษะการเรียนรู้ 6 ทักษะที่สอดคล้องกับปัจจัยความผู้ประกอบการสร้างสรรค์ และกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนตามชุดทักษะที่ต้องการให้เกิดการสร้างขึ้นให้กับนักศึกษา รวมทั้งใช้ชุดทักษะนั้นในการประเมินผลท้ายภาคเรียน ผลจากการทำแบบสอบถามกับนักศึกษา 906 คนพบว่า การสร้างทักษะให้กับนักศึกษาในแต่ละชุดทักษะนั้นมากน้อยต่างกัน บางทักษะได้ถูกสร้างขึ้นมากกว่าทักษะอื่นๆ อย่างเห็นได้ชัดและถูกพัฒนาจากหลากหลายกิจกรรม ในขณะที่บางทักษะไม่ได้รับการพัฒนาหรือสร้างขึ้นเท่าที่ควร การศึกษาในครั้งนี้ทำให้มีแนวทางในการปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมเพื่อสร้างทักษะความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ให้กับนักศึกษาในปีการศึกษาต่อไป

**คำสำคัญ:** เศรษฐกิจสร้างสรรค์, ผู้ประกอบการสร้างสรรค์, ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม



## **Abstract**

Creativity is very important in the creative economy. Creativity can create economy value added. Giving the background of creative entrepreneurship for students will enable students to see opportunities to build businesses and create value for organizations in the future.

Creativity and innovation course is a general education course at Dhurakij Pundit University which focuses on developing students to have creative and innovative ways of thinking, and building creative entrepreneur skills. The researcher have studied literature review about creative entrepreneurship factors, analyze and design 6 learning skill sets that are in line with creative entrepreneurial factors, determine learning activities based on skill sets that need to be developed, and use that skill sets in the final assessment.

The results of the questionnaires with 906 students found that students had different skills development. Some skills are built up more than others, which were developed from many activities while some skills are not developed as much as they should be.

This study provides guidelines to improve the learning activities to create creative entrepreneurial skills for students in the next academic year.

**Keywords :** creative economy, creative entrepreneur, Creativity and innovation

## บทนำ

นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ การต่อยอดองค์ความรู้ เพื่อสร้างมูลค่าตลอดห่วงโซ่อุปทาน ถูกบรรจุอยู่ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560 –2564 โดยมุ่งเน้นการนำความคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนานวัตกรรมเพื่อทำให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจทั้งในเรื่องกระบวนการผลิตและรูปแบบผลิตภัณฑ์ และบริการใหม่ๆ (ทิปดี ทัทพกรณ์และธีระวัฒน์ จันทิก, 2561) ซึ่งการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจโดยพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และไอเดียใหม่ของปัจเจกบุคคล เป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์หลักในการพัฒนาประเทศของหลายประเทศชั้นนำของโลก ไม่ว่าจะเป็นสหราชอาณาจักร สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ รวมถึงประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อย่างมาเลเซีย อินโดนีเซีย และประเทศไทย (พัฒนา มิตรภักดี, 2561)

ปัจจุบันภาคธุรกิจต้องการบุคลากรที่มีทักษะของศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการและนวัตกรรม การแก้ไขปัญหา การคิดริเริ่ม เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกธุรกิจในยุคปัจจุบัน (สิริเกียรติ บุญวรเศรษฐ์, 2560) ดังนั้นผู้ประกอบการในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ควรมีทักษะด้านความคิดเชิงสร้างสรรค์มาใช้ในการบริหารจัดการในองค์การให้ประสบความสำเร็จ

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยสู่ความสำเร็จของผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ สามารถจำแนกได้ 2 ปัจจัย คือ 1) ปัจจัยภายในของผู้ประกอบการ (Internal entrepreneur) ได้แก่ การพัฒนาทักษะและองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ ความรู้ความเข้าใจในหลักเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การชอบเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา มีวิสัยทัศน์กว้างไกล นำประสบการณ์ที่ผ่านมาประยุกต์ให้สร้างสรรค์หาวิธีการใหม่ และวางแผนกลยุทธ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ 2) ปัจจัยภายนอกของผู้ประกอบการ (External entrepreneur) ได้แก่ เทคโนโลยี นวัตกรรม กระบวนการบริหารจัดการ การดำเนินธุรกิจของคู่แข่ง ความร่วมมือ กระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกและความต้องการของตลาด (ทิปดี ทัทพกรณ์และธีระวัฒน์ จันทิก, 2561)

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ เป็นมหาวิทยาลัยที่เห็นความสำคัญในการพัฒนาทักษะความเป็นผู้ประกอบการให้กับนักศึกษา โดยปรับการเรียนการสอนให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากการทำงานจริง มีโอกาสได้ทดลองปฏิบัติและเรียนรู้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริง ฝึกการแก้ปัญหา มีความริเริ่มสร้างสรรค์

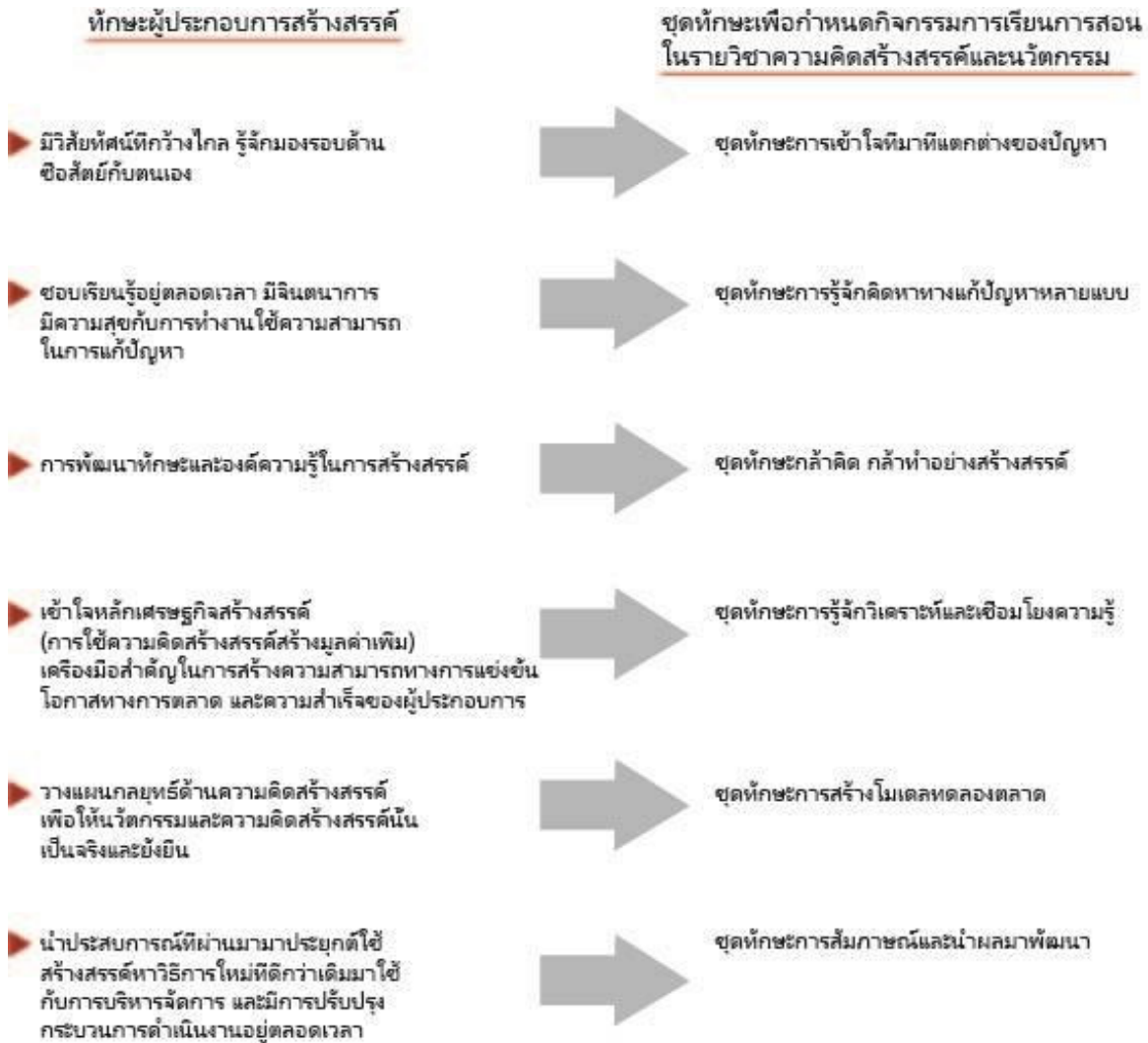
มหาวิทยาลัยได้กำหนดให้มีวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมที่จัดการเรียนการสอนในชั้นปีที่ 1 เพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีวิธีคิดแบบสร้างสรรค์และนวัตกรรม รูปแบบจะเป็นการเรียนรู้อ่านกิจกรรมเป็นหลัก ทั้งนี้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจึงต้องถูกออกแบบอย่างมีวัตถุประสงค์ เพื่อปลูกฝังให้นักศึกษามีทักษะผู้ประกอบการสร้างสรรค์ เป็นพื้นฐานที่ดีสร้างธุรกิจและสร้างคุณค่าให้กับหน่วยงานและองค์กรในอนาคตต่อไป

## วิธีการดำเนินงาน

การสร้างให้นักศึกษามีทักษะผู้ประกอบการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องพบว่าปัจจัยภายในของผู้ประกอบการที่นำมาซึ่งความสำเร็จมีองค์ประกอบดังนี้

- ผู้ประกอบการ จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะและองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ (Creative Thinking)
- ผู้ประกอบการ ควรมีความรู้ ความเข้าใจในหลักเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เครื่องมือสำคัญในการสร้างความสามารถทางการแข่งขัน โอกาสทางการตลาด และความสำเร็จของผู้ประกอบการ
- ผู้ประกอบการ ต้องเป็นผู้ที่ชอบเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา มีจินตนาการ มีความสุขกับการทำงานใช้ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ผู้ประกอบการ ต้องเป็นผู้ที่มีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล มองรอบด้าน ซื่อสัตย์กับตนเอง และมีหน้าที่หลักในการจัดการทรัพยากรสินทางปัญญา หรือภูมิปัญญาของตน และการรู้จักเป็นผู้ควบคุม
- ผู้ประกอบการ ต้องเป็นผู้ที่นำประสบการณ์ที่ผ่านมาเอามาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์หาวิธีการใหม่ที่ดีกว่าเดิมมาใช้กับการบริหารจัดการ และมีการปรับปรุงกระบวนการดำเนินงานอยู่ตลอดเวลา
- ผู้ประกอบการ ต้องมีการวางแผนกลยุทธ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นจริงและยั่งยืน

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ปัจจัยภายในของผู้ประกอบการสร้างสรรค์และนำมาจัดเป็นชุดทักษะที่นักศึกษาพึงมีเพื่อนำมาออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมได้ดังนี้



**ภาพที่ 1** การจัดชุดทักษะเพื่อให้สอดคล้องกับทักษะผู้ประกอบการสร้างสรรค์  
ที่มา : ผู้วิจัย

เมื่อได้ชุดทักษะที่ออกแบบทั้ง 6 ชุด ที่สามารถตอบโจทย์การสร้างให้นักศึกษามีทักษะความเป็น  
ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ได้ ผู้วิจัยจึงดำเนินงานตามขั้นตอน ดังนี้

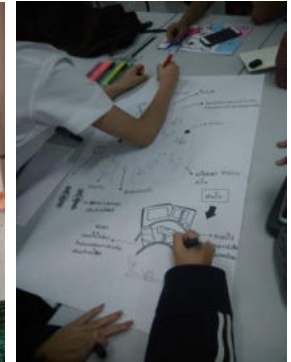
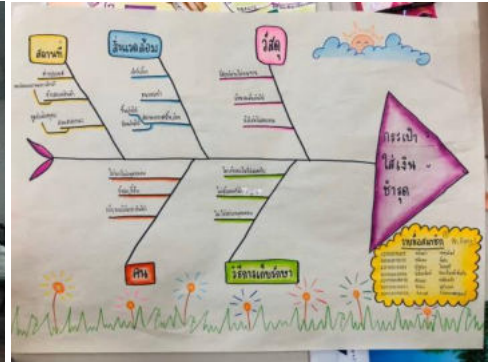
1. **วางแผนการจัดกิจกรรมในแต่ละชุดทักษะ เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดทักษะความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์**

- 1.1 ชุดทักษะการเข้าใจที่มาและความแตกต่างของปัญหา ประกอบด้วยกิจกรรม Blind Date และ Finding numbers เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความสงสัย ตั้งคำถาม ค้นหาที่มาจากที่ต่างๆ รู้จักมองรอบด้าน และเกิดความซื่อสัตย์กับตัวเอง
- 1.2 ชุดทักษะรู้จักคิดหาทางแก้ปัญหาหลายแบบ ประกอบด้วยกิจกรรม Scamper Game Card, Circular Economy เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษามีจินตนาการและใช้ความสามารถในการแก้ปัญหา สืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาในแต่ละกรณีศึกษา
- 1.3 ชุดทักษะรู้จักวิเคราะห์และเชื่อมโยงความรู้ ประกอบด้วยกิจกรรม Mind Map, Discover me Game Card, Checkup Project เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเข้าใจหลักเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการใช้ความคิดสร้างสรรค์สร้างมูลค่าเพิ่ม สร้างความสามารถทางการแข่งขัน โอกาสทางการตลาด และความสำเริง
- 1.4 ชุดทักษะกล้าคิด กล้าลงมือทำอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยกิจกรรม Photo Competition, Connecting Dots : Instruments, Checkup Project เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาพัฒนาทักษะและองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์
- 1.5 ชุดทักษะการสร้างโมเดลทดลองตลาด ประกอบด้วยกิจกรรม Mock Up เพื่อให้ นักศึกษาวางแผนกลยุทธ์ด้านความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เห็นนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นจริงและยั่งยืน
- 1.6 ชุดทักษะรู้จักการสัมภาษณ์และนำผลมาพัฒนา ประกอบด้วยกิจกรรม Consumer Insight เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษานำข้อมูลและประสบการณ์จากการสัมภาษณ์มาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์หาวิธีการใหม่ที่ดีกว่าเดิมมาใช้ปรับปรุงกระบวนการดำเนินงาน

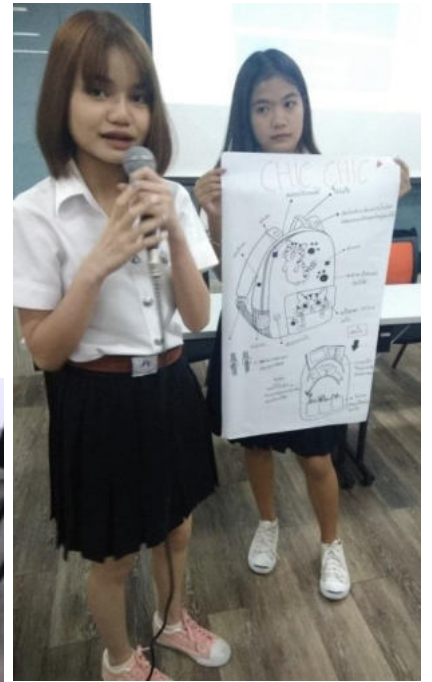
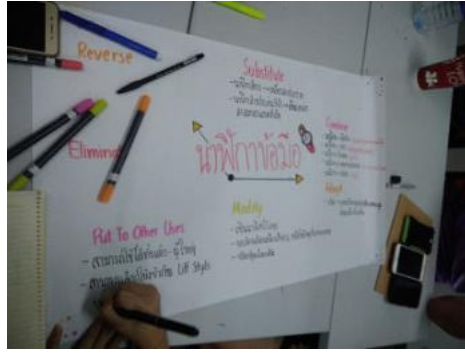
โดยผู้วิจัยตั้งเกณฑ์ประเมินไว้ว่าเมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนการสอน นักศึกษาอย่างน้อยครั้งหนึ่ง ควรประเมินว่าได้รับทักษะที่ส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการตามชุดที่วางแผนไว้

## 2. ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนงาน

ภาพแสดงการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่างๆ







ภาพที่ 2 ภาพกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม  
ที่มา : ผู้วิจัย

### 3. ทำแบบสอบถามหลังกิจกรรมการเรียนการสอน

หลังจากกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้ทำการประเมินชุดทักษะทั้ง 6 ชุด จากนักศึกษาจำนวนทั้งสิ้น 906 คน ในรูปแบบการแจกแจงความถี่ ผ่านโปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ SPSS ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำค่ามาใส่ตารางเพื่อแสดงผลเปรียบเทียบดังนี้

ชุดทักษะเพื่อสร้าง แอป สร้างสรรค์	1.1 ทำให้เข้าใจที่มา ที่แตกต่างของปัญหา	1.2 รู้จักค้นหาทาง แก้ปัญหาหลายแบบ	1.3 รู้จักวิธีวิเคราะห์ และเชื่อมโยงความรู้	1.4 กล้าคิด กล้าลง มือทำอย่าง สร้างสรรค์	1.5 รู้จักการสร้าง โมเดลทดลองตลาด	1.6 รู้จักการ สัมภาษณ์ และนำ ผลมาพัฒนา
กิจกรรมที่วางแผนเพื่อ ตอบใจแต่ละชุดทักษะ	Blind Date, Finding num.	Scamper, Circular Eco	Mind Map, Discover Me, Checkup	Photo compet, Connecting dots: Instruments	Mock up	Consumer insight
Blind Date	45.9	52.6	43.4	57.2	17.8	16.1
Photo competition	28.5	52.9	35.1	59.8	22.1	21.7
Finding Numbers	33.6	49	36.6	44.4	21.2	20.1
Connecting dots: Instrument	38.2	49.1	29.8	57.2	47	21.9
SCAMPER Card Game	53.1	56.6	43.6	38.1	27.2	29.3
Mind Map	56.5	52	44.1	38.2	24.2	28.7
Discover me Card Game	48.6	54.6	36.5	35.6	26.3	27.7
Circular Economy	48.1	49.3	32.9	33.5	32.2	29.6
Consumer Insight	45.4	44	36.5	33.8	31.9	61.5
Mock Up	41	41.4	32	41.8	46.6	30.2
Check Up: Final Project	50.9	55.6	43.9	48.7	39	37
Number	นักศึกษาอย่างน้อยครึ่งหนึ่งที่คิดว่าได้รับทักษะนี้เมื่อทำกิจกรรม (ค่ามากกว่า 50%) ค่าประเมินของกิจกรรมที่วางแผนไว้ในแต่ละชุดทักษะ					

ภาพที่ 3 ตารางเปรียบเทียบผลทักษะการเรียนรู้ที่ได้จากกิจกรรมในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ที่มา : ผู้วิจัย

#### ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ชุดทักษะทั้ง 6 ชุด ถูกสร้างขึ้นโดยพิจารณาจากปัจจัยความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้เกิดการกระตุ้นให้เกิดทักษะเหล่านี้ โดยมีเกณฑ์การพิจารณาคือมีนักศึกษาอย่างน้อยครึ่งหนึ่งประเมินว่าได้ทักษะแต่ละทักษะ จากการทำกิจกรรมในรายวิชา การวิเคราะห์ผลพบว่า

ทักษะที่ 1.1 ทำให้เข้าใจที่มาที่แตกต่างของปัญหา มีกิจกรรมที่ได้ค่าประเมินมากกว่า 50% อยู่ 3 กิจกรรม และกิจกรรมที่ถูกออกแบบไว้ให้กระตุ้นให้เกิดทักษะนี้คือกิจกรรม Blind Date และ Finding Numbers ซึ่งมีนักศึกษาเพียงแค่ 45.9% และ 33.6% ตามลำดับที่รู้สึกว่าได้รับทักษะนี้จากการทำกิจกรรม แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนการสอนอาจยังไม่ทำให้เด็กเข้าใจถึงที่มาที่แตกต่างของปัญหา ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการปรับปรุงพัฒนาในครั้งต่อไปผู้วิจัยอาจต้องเน้นย้ำความสำคัญ กระตุ้นให้นักศึกษากลับไปประเด็นปัญหาที่มีรอบด้านและคิดให้กว้างไกลมากขึ้นใน



กิจกรรมนี้ โดยอาจมีเครื่องมือเสริมเป็นแบบฟอร์มให้นักศึกษารอกที่มาของปัญหาในมุมต่างๆที่นึกไม่ถึง และมีแนวทางการแก้ไขแต่ละมุม

ทักษะที่ 1.2 รู้จักคิดหาทางแก้ปัญหาหลายแบบ มีกิจกรรมที่ได้ค่าประเมินมากกว่า 50% อยู่ 6 กิจกรรม ส่วนกิจกรรมอื่นที่ไม่ถึงเกณฑ์ 50% แต่ใกล้เคียงมาก 3 กิจกรรม และอีก 2 กิจกรรมมีผลประเมินไม่ต่ำกว่า 40% แสดงให้เห็นว่าเกือบทุกกิจกรรมในรายวิชานี้ทำให้นักศึกษาได้รับทักษะการรู้จักคิดหาทางแก้ปัญหาหลายแบบได้ใกล้เคียงกัน และค่อนข้างดีถ้าเปรียบเทียบกับชุดทักษะอื่นๆ สำหรับกิจกรรมที่ถูกออกแบบให้กระตุ้นทักษะนี้คือ Scamper card game ซึ่งมีค่าประเมิน 56.6% ถือว่าผ่านเกณฑ์ อีกทั้งผลยังชี้ว่าเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้เกิดทักษะนี้มากที่สุด สอดคล้องกับแผนที่วางไว้ อีกกิจกรรมหนึ่งคือ Circular Economy ซึ่งมีค่าที่นักศึกษาประเมินอยู่ที่ 49.3% ซึ่งใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้การปรับปรุงในการเรียนการสอนครั้งต่อไป อาจให้โจทย์ให้นักศึกษาวิเคราะห์และแจกแจงเป็นประเด็นของหนทางแก้ปัญหาหลากหลายแบบจากกรณีศึกษามากขึ้น

ทักษะ 1.3 ทักษะรู้จักวิเคราะห์และเชื่อมโยงความรู้ ผลแสดงให้เห็นว่าไม่มีกิจกรรมที่ได้ค่าประเมินมากกว่า 50% โดยกิจกรรมที่ตอบโจทย์ทักษะนี้มากที่สุดคือกิจกรรม Mind map คิดเป็น 44.1% ซึ่งเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่วางแผนไว้เพื่อกระตุ้นให้เกิดทักษะนี้ แสดงให้เห็นว่าผลที่ออกมาสอดคล้องกับแผนที่วางไว้ แต่ยังไม่ดีเพียงพอที่จะทำให้นักศึกษาครึ่งหนึ่งรู้สึกว่าได้รับทักษะนี้ สำหรับอีก 2 กิจกรรมที่ถูกออกแบบเพื่อกระตุ้นให้เกิดทักษะนี้คือ Discover me card game และ Check up ซึ่งได้ค่าประเมินอยู่ที่ 36.5% และ 43.9% ตามลำดับ ทำให้ผู้วิจัยมีแนวทางที่จะต้องพัฒนากิจกรรมให้เห็นความเชื่อมโยงของข้อมูล โดยในกิจกรรม Discover me card game เพิ่มกิจกรรมที่ให้นักศึกษาทุกกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้มาหลังการเล่นเชื่อมโยงกันอย่างไรก่อนนำไปออกแบบผลงาน ส่วนกิจกรรม Checkup เน้นที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาโปรเจ็ค เพื่อเพิ่มความสามารถทางการแข่งขัน

ชุดทักษะที่ 1.4 ทักษะกล้าคิดกล้าลงมือทำอย่างสร้างสรรค์ มีกิจกรรมที่ได้มากกว่า 50% อยู่ 3 กิจกรรม ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ออกแบบไว้ให้มีทักษะด้านนี้ทั้ง 2 กิจกรรม คือ Photo Competition และ Connecting Dots : Instruments ส่วนอีก 1 กิจกรรมที่ไม่ได้วางแผนไว้แต่มีคะแนนประเมินผ่านเกณฑ์คือ Blind date นั้นอาจเป็นเพราะนักศึกษารู้สึกว่าเป็นโจทย์ที่ไม่คาดคิด จึงทำให้คำตอบมีอิสระ สามารถจินตนาการเล่าเรื่องโดยไม่มีขีดจำกัด

ชุดทักษะที่ 1.5 ทักษะรู้จักการสร้างโมเดลทดลองตลาด ผลการประเมินพบว่าไม่มีกิจกรรมใดที่ได้มากกว่า 50% ในส่วนของกิจกรรมที่ตอบโจทย์ทักษะนี้มากที่สุดคือกิจกรรม Connecting Dots: Instruments คิดเป็น 47% ส่วนกิจกรรมที่ถูกออกแบบไว้สำหรับทักษะนี้คือ กิจกรรม Mockup ได้ผลประเมิน 46.6% ซึ่งในการปรับปรุงพัฒนากิจกรรมผู้วิจัยอาจเปิดโอกาสให้นักศึกษามีเวลามากขึ้น และมีความอิสระในการสร้างโมเดลด้วยเทคนิคต่างๆเป็นการบ้าน แล้วนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในห้องเรียน ก็จะทำให้ นักศึกษาได้เห็นความเป็นไปได้ที่หลากหลาย ในส่วนของกิจกรรมอื่นๆที่ค่าประเมินของชุดทักษะนี้อยู่ใน

ระดับค่อนข้างน้อยคืออยู่ประมาณ 20-30% ผู้วิจัยจะพิจารณาปรับเปลี่ยนกิจกรรมจากการออกแบบสองมิติ ในกระดาษมาเป็นพัฒนาผลงานสามมิติเพื่อเพิ่มทักษะการสร้างโมเดลให้กับนักศึกษามากขึ้น

ชุดทักษะที่ 1.6 รู้จักการสัมภาษณ์และนำผลมาพัฒนา มีกิจกรรมที่ได้มากกว่า 50% อยู่ 1 กิจกรรม คือกิจกรรม Consumer Insight คิดเป็น 61% ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ออกแบบไว้เพื่อกระตุ้นทักษะด้านนี้โดยตรง ส่วนกิจกรรมอื่นๆผลการประเมินแสดงให้เห็นว่านักศึกษาได้ทักษะข้อนี้ค่อนข้างน้อย ในการพัฒนาปรับปรุง ให้มากขึ้น ผู้วิจัยอาจพิจารณาเพิ่มจำนวนกิจกรรมที่ให้โอกาสให้นักศึกษาได้สัมภาษณ์ทั้งในห้องเรียนและนอก ห้องเรียนนำผลมาพัฒนาเป็นงานออกแบบ แต่ทั้งนี้ทักษะนี้ ผู้วิจัยอาจไม่ได้เน้นมากเท่าทักษะอื่น เนื่องจาก นักศึกษาจะได้รับการพัฒนาทักษะนี้ในรายวิชาที่เกี่ยวกับธุรกิจที่ลงลึกเพิ่มเมื่อเรียนต่อไปในชั้นปีที่สูงขึ้น การวางแผนสำหรับทักษะในข้อ 1.6 ในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมจึงเป็นเพียงแค่การปูพื้นฐาน ให้กับนักศึกษาปี 1 ภาคเรียนที่ 1 เบื้องต้นเท่านั้น

## สรุป

จากการพิจารณาผลจากการเรียนการสอนผ่านกิจกรรม ในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และ นวัตกรรมพบว่า การกำหนดวัตถุประสงค์การทำกิจกรรมเพื่อสร้างทักษะความเป็นผู้ประกอบการให้นักศึกษา ทำให้มีแนวทางในการออกแบบรูปแบบกิจกรรมให้เน้นการเรียนรู้เพื่อตอบโจทย์ทักษะนั้น แต่ทั้งนี้ในท้ายสุด กิจกรรม 1 กิจกรรมอาจสามารถสร้างให้นักศึกษาเกิดทักษะหลายทักษะไปพร้อมๆกันได้ ซึ่งเมื่อมองในมุม ของชุดทักษะ บางชุดทักษะก็เกิดจากกิจกรรมที่หลากหลายรูปแบบได้เช่นกัน

ผลของการออกแบบกิจกรรมในครั้งนี้สร้างทักษะให้เกิดกับตัวนักศึกษาบางทักษะมากกว่าทักษะ อื่นๆ และบางทักษะไม่ได้ถูกสร้างขึ้นเท่าที่ควร ผลการประเมินมีทั้งเป็นและไม่เป็นไปตามแผนที่วางไว้ ประกอบกับอาจมีการพิจารณาอีกครั้งว่าเกณฑ์ประเมินที่มีนักศึกษาน้อยครั้งหนึ่งรู้สึกว่าได้รับทักษะนี้ (50%) เป็นเกณฑ์ที่เหมาะสมที่จะนำมาเป็นแนวทางพิจารณาหรือไม่

ทั้งนี้ครั้งนี้เป็นครั้งแรกที่มีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา เพื่อนำมาวิเคราะห์การพัฒนา กิจกรรมการเรียนการสอนในเพื่อสร้างทักษะความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ อย่างน้อยก็ทำให้พอเห็น ภาพรวมและมีแนวทางในการที่จะนำไปพัฒนาปรับปรุงสำหรับกิจกรรมในปีการศึกษาหน้าต่อไป

## บรรณานุกรม

ทิปดี ทัทพรณ์และธีระวัฒน์ จันทิก (2561). ปัจจัยสู่ความสำเร็จของผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ ในยุค

เศรษฐกิจสร้างสรรค์. วารสาร Veridian E-Journal ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์

สังคมศาสตร์ และศิลปะ.ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม –เมษายน 2561.สืบค้น 29 มีนาคม

2563, จาก [https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-](https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/118555/90906)

[Journal/article/view/118555/90906](https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/118555/90906)

พัฒนา มิตรภักดี (2561). *Creative Economy in Action. Business & Industrial*. สืบค้น 6

เมษายน 2563, จาก <https://web.tcdc.or.th/th/Articles/Detail/CreativeEconomyinAction>

สิริเกียรติ์ บุญวรเศรษฐ์. (2560). DPU มุ่งสู่ “Startup University” แห่งแรก ชูแนวคิด “ความสำเร็จ ไม่ต้องรอให้เรียนจบ”. DPU News. สืบค้น 28 มีนาคม 2563 จาก <https://www.dpu.ac.th/news/886/>

ระบำดอกเฟื่องฟ้า: การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำ  
ทะเลสาบสงขลา

Fueang Fa Dance: The Creative of Southern Thai Folk Dance in the area of  
the Songkhla lake Basin

กฤติยา ชูสงค์, อักษราวดี ปัทมสันติวงศ์  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., อาจารย์,

สาขาวิชานาฏศิลป์และการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา สงขลา 90000

**บทคัดย่อ**

ระบำดอกเฟื่องฟ้า การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา และเพื่อประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสำรวจ แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า ดอกเฟื่องฟ้าเป็นดอกไม้ประจำจังหวัดสงขลา ดอกเฟื่องฟ้ามีหลากหลายสี ออกดอกสะพรั่งตลอดทั้งปี ผู้วิจัยจึงนำลักษณะสีหลากหลายสีมากำหนดเป็นสีของเครื่องแต่งกาย ทั้งหมด 8 สี กระจายตัวแบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 สีถึงลักษณะของลำต้นและดอกเฟื่องฟ้า ช่วงที่ 2 การออกดอกผลิบานและสีของดอกเฟื่องฟ้า ช่วงที่ 3 สีถึงสัญลักษณ์ดอกไม้ประจำจังหวัดสงขลาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดสงขลา และทำนองเพลงใช้วงดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ (เครื่องห้า) นำเอาทำนองเพลงที่มีมาแต่โบราณในการแสดงโนรา และหนังตะลุง นำมาเรียบเรียงทำนองเพลงขึ้นใหม่เป็นทำนองเพลงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของจังหวัดสงขลา

**คำสำคัญ:** ระบำดอกเฟื่องฟ้า การสร้างสรรค์ การแสดงพื้นบ้านภาคใต้ ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา

## **Abstract**

Fueang Fa Dance; The Creative of Southern Thai Folk Dance in the area of the Songkhla lake Basin, the objective to create southern folk-art performances in the Songkhla Lake Basin And to publicize and promote tourism in the Songkhla Lake Basin area by using qualitative research methods Tools used in the research were survey, interview, participatory observation. The results of the research showed that Fueang Fa flowers are the flowers of Songkhla province. Bougainvillea flowers come in a variety of colors. Flowering throughout the year. The researcher then determined the color and variety of colors to be determined as the color of the costumes. There are 8 dance moves divided into 3 stages which are stage 1, the characteristics of the stem and bougainvillea flowers, the second phase, the blossoming and the color of the bougainvillea flowers. Section 3 Represents the symbol of Songkhla Province to promote the tourism of Songkhla Province. And the melody uses the southern folk band (five kinds of musical instruments) to bring ancient melodies to Nora and the shadow play. Re-composed the melody is a melody that is unique to Songkhla province.

**Keywords:** Fueang Fa Dance, Creative, Southern Thai Folk Dance, Songkhla lake Basin

## บทนำ

ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา เป็นแหล่งน้ำที่มีความสำคัญแห่งหนึ่งของประเทศไทย และมีความหลากหลายทางชีวภาพสูงเนื่องจากมีระบบนิเวศน้ำจืด น้ำกร่อย และน้ำเค็มอยู่ใกล้กัน (วิวัฒน์ สุทธิวิภากร และคณะ, 2550:7) และเป็นที่ตั้งชุมชนโบราณมาแต่ครั้งอดีต ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา มีพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ยาวนาน ปัจจุบันพื้นที่ดังกล่าวยังเป็นแหล่งรวมตัวของผู้คนที่ผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนเข้ามาอยู่อาศัยและตั้งหลักปักฐาน ด้วยลักษณะพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ อีกทั้งลักษณะภูมิประเทศและภูมิอากาศเหมาะสม จึงเอื้ออำนวยต่อการตั้งชุมชนและการประกอบอาชีพของผู้คน นันทยา ศรีวารินทร์ และคณะ (2559, หน้า 10) ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาครอบคลุมอาณาบริเวณใน 3 จังหวัดทางภาคใต้ตอนล่าง คือ จังหวัดพัทลุง 11 อำเภอ คือ อำเภอเมืองพัทลุง ปากพะยูน ป่าบอน บางแก้ว เขาชัยสน ตะโหมด กงหรา ควนขนุน ศรีบรรพต ป่าพะยอม และอำเภอศรีนครินทร์ รวมกับพื้นที่ในจังหวัดสงขลา 12 อำเภอ คือ อำเภอเมืองสงขลา หาดใหญ่ สะเดา นาทม่อม คลองหอยโข่ง รัตภูมิ บางกล่ำ ควนเนียง สิงหนคร สทิงพระ กระแสสินธุ์ และอำเภอระโนด และรวมกับพื้นที่ในจังหวัดนครศรีธรรมราชอีก 2 อำเภอ คือ อำเภอชะอวด และอำเภอหัวไทร วิวัฒน์ สุทธิวิภากร (2550, หน้า 4)

ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ยังเป็นสถานที่หนึ่งของประเทศไทยที่มีทรัพยากรท่องเที่ยวทางด้านวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย สามารถเป็นจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งจากภายในและต่างประเทศ หากได้รับการส่งเสริมและบริหารจัดการได้ถูกทาง เนื่องจากมีภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิถีชีวิตที่เรียกว่า “โหนด นา เล” เป็นการดำรงชีวิตร่วมกับทรัพยากรทางธรรมชาติของชุมชนลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา รวมถึงมีการแสดงพื้นบ้านที่เป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่น เช่น โนรา หนังตะลุง เพลงบอก เพลงเรือ เป็นต้น ในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ยังมีสัญลักษณ์ประจำของแต่ละจังหวัด ได้แก่ จังหวัดนครศรีธรรมราช ดอกไม้ประจำจังหวัด คือ ดอกราชพฤกษ์ ต้นไม้ประจำจังหวัด คือ ต้นแซะ จังหวัดพัทลุง ดอกไม้ประจำจังหวัด คือ ดอกพะยอม ต้นไม้ประจำจังหวัด คือ ต้นพะยอม ส่วนจังหวัดสงขลา ดอกไม้ประจำจังหวัด คือ ดอกเฟื่องฟ้า ต้นไม้ประจำจังหวัด คือ ต้นสะเดาเทียม ดอกไม้และต้นไม้ประจำจังหวัดแต่ละจังหวัดนั้น เป็นพันธุ์ไม้พระราชทานที่สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีพันปีหลวง ทรงพระราชทานแก่ผู้ว่าราชการจังหวัดแต่ละจังหวัดให้นำไปปลูกในโครงการปลูกป่าถาวรเพื่อเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ครั้งที่ทรงครองสิริราชสมบัติครบ 50 ปี

งานวิจัยทางด้านนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์ ถือว่าเป็นการพัฒนาการของวิชานาฏศิลป์ไทยซึ่งต้องผ่านประสบการณ์จากการถ่ายทอดจากครูสู่ศิษย์ นำความรู้ทางนาฏศิลป์มาบูรณาการให้เกิดประโยชน์ โดยผลงานสร้างสรรค์จะเป็นสุนทรียะแห่งความงามของนาฏศิลป์ไทยตามแบบแผนเป็นหลัก เพื่อสื่อให้เห็นถึงลีลาท่าร่าที่สวยงาม การคิดประดิษฐ์จัดยึดโครงสร้างและกรอบดั้งเดิมของนาฏศิลป์ไทยผสมผสานแนวคิดใหม่จากแรงบันดาลใจเกิดเป็นศิลปะการเคลื่อนไหวท่าทางให้สอดคล้องกับจังหวะและทำนองเพลง งานวิจัยนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์(จินตนาการ) จึงเป็นความพยายามที่จะทำเรื่องง่ายของนักศิลปะที่จะสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นเรื่องยากที่ต้องเขียนขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์ให้เป็นงานวิจัยให้วงวิชาการยอมรับ ฉันทนา

เอี่ยมสกุล (2552, หน้า 27) งานสร้างสรรค์เกิดขึ้นในทุกยุคทุกสมัย ในวงการศิลปะการแสดงพื้นบ้านก็เช่นกัน ทำให้ศาสตร์แขนงนี้ยังคงอยู่คู่กับท้องถิ่นเพราะการสร้างสรรค คือการพัฒนางานสุนทรียะให้เข้ากับบริบทของสังคมที่แปรเปลี่ยนไปตามกระแสของโลก งานสร้างสรรค์จึงเกิดขึ้นจากภูมิปัญญาและประสบการณ์ของครูอาจารย์และศิลปินท้องถิ่นนั่นเอง เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของสังคมหรือท้องถิ่นนั้น ๆ แต่ยังคงตั้งอยู่ในกรอบรูปแบบดั้งเดิม

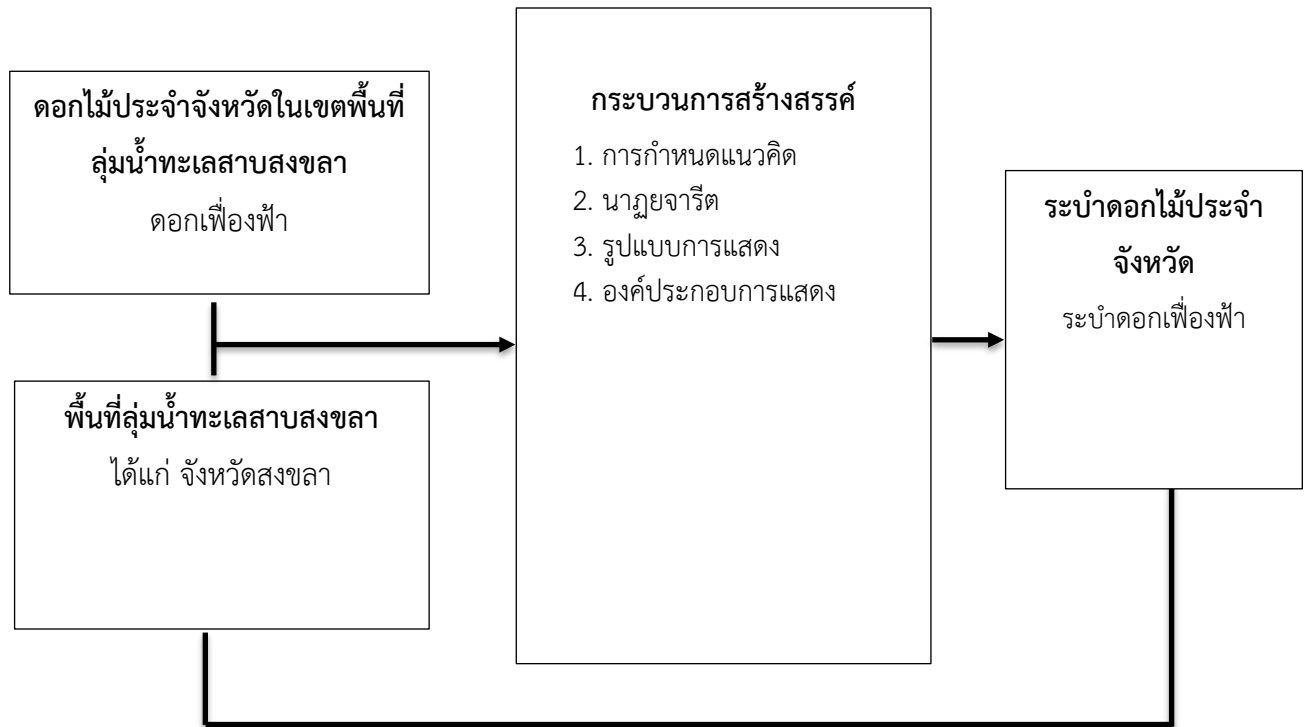
ภาคใต้มีศิลปะการเล่นและการแสดงพื้นบ้านหลายอย่างที่ทำหน้าที่ในการให้ความบันเทิงและการประกอบพิธีกรรม ไม่ว่าจะเป็นเพลงบอก ลิเกป่า หนังตะลุง โดยเฉพาะโนราห์ยอมรับกันว่าเป็นศิลปะการเล่นและการแสดงพื้นบ้านที่มีความเก่าแก่และมีพัฒนาการมาควบคู่กับสังคมชาวใต้ ในด้านประวัติและพัฒนาการของโนราในภาคใต้ นักวิชาการและผู้รู้ท้องถิ่นต่างเน้นย้ำว่าแหล่งกำเนิดโนราห์หรือพัฒนาการของโนราห์นั้นอยู่ในบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา คือ พื้นที่ทั้งหมดของจังหวัดพัทลุงในปัจจุบัน และบางส่วนของพื้นที่ในจังหวัดนครศรีธรรมราช และจังหวัดสงขลาที่เป็นรอยต่อของทะเลสาบสงขลา ปรากฎตำนานของโนราห์หลายกระแสทั้งตำนานที่มาจากคำบอกเล่าของชาวบ้าน บทกาศครู และบทเรียงกลอนของโนราห์ พิทยาบุษรารัตน์ (2559, หน้า 41) บทร้องและบทรำของโนราห์ได้มีการคิดค้นและเพิ่มเติมโดยครูโนราห์และสายโนราห์ จึงทำให้มีท่ารำและบทร้องแตกต่างกันไปบ้าง ทั้งนี้เพราะท่ารำของโนราห์ที่รำหรือที่แสดงออกมานั้น อาจจะได้มาจากการดัดแปลงหรือเลียนท่าจากธรรมชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเลียนแบบท่าจากสัตว์หรือได้ท่ารำมาจากสัตว์ที่ตามบทร้อง ท่าทางที่แสดงออกมาไม่ว่าจะเป็นท่าที่เลียนแบบธรรมชาติ หรือท่าที่ประดิษฐ์ขึ้นมาเองนั้น เมื่อได้รับการถ่ายทอดสืบต่อกันมาเรื่อย ๆ จึงเกิดการดัดแปลงให้สวยงาม มีลีลาท่ารำอ่อนช้อยขึ้นผสมผสานกับเครื่องดนตรี ซึ่งจะเห็นได้ว่าทั้งท่ารำและบทร้องของโนราห์สามารถที่จะเอามาประกอบเข้ากับเครื่องดนตรีแสดงให้คนชมได้ แม้เวลาจะยืดยาวก็ไม่รู้จักเบื่อหน่ายเพราะทั้งบทร้องและท่ารำของโนราห์นั้นให้ทั้งความรู้ คำสอนหรือคติเตือนใจ และทั้งความสนุกสนานบันเทิงสอดแทรกอยู่ด้วย โนราห์จึงสามารถดำรงอยู่ได้นานควบคู่กับการแสดงอื่น ๆ ของภาคใต้ จิตร ภูมิพงษ์ (2523, หน้า 156) ท่ารำของโนราห์ที่ถือว่าเป็น “แม่ท่า” หรือเรียกอีกอย่างว่า “ท่าครู” หรือ “ท่าสิบสอง” มาจากบทไหว้ครูโนราห์ เช่น ท่าแม่ลาย ท่าเขาควาย (ราหูจับจันทร์) ท่าซิ่นนอน (กินนร) ท่าจับระบำ ท่าหงส์ลีลา (ลงฉก) ท่าฉกน้อย (ข้างประสานงา) ท่าบัวตูม ท่าบัวบาน ท่าพาลา ท่าบัวคลี่ ท่าบัวแย้ม และท่าแมงมุมชักใย ซึ่งโนราห์แต่ละสายก็จะมีท่ารำที่แตกต่างกันออกไป แสดงประกอบกับเครื่องดนตรีพื้นบ้านที่ใช้ในการบรรเลง เรียกว่า “เครื่องห้า” ประกอบด้วย ทับ 2 ใบ, กลอง 2 ลูก, โหม่ง 1 หลัง, ฉิ่ง 1 คู่, ปี่ 1 เล้า มีจังหวะที่กระชับ รวดเร็ว เร้าใจ และสนุกสนาน ด้วยท่ารำและเสียงของดนตรีที่ประกอบรวมกันทำให้เกิดสุนทรียะและสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ได้รับชม

คณะผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ที่สามารถนำมาอนุรักษ์พัฒนา และต่อยอดภูมิปัญญาของท้องถิ่นในการนำมาสร้างสรรค์ผลงานซึ่งเกิดจากแรงบันดาลใจจากความงดงามของดอกไม้ประจำจังหวัดสงขลา จึงได้สร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ คือ ระบำดอกเฟื่องฟ้า อีกทั้งยังเป็นการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดสงขลาให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางมากขึ้น และเป็นระบำที่เป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดสงขลาอีกด้วย

## วัตถุประสงค์ในการศึกษา

เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ดอกไม้ประจำจังหวัดสงขลา

### กรอบแนวคิด



### วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับดอกไม้ประจำจังหวัดสงขลา ดอกเฟื่องฟ้า การสำรวจพื้นที่ที่มีการปลูกดอกเฟื่องฟ้าเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของจังหวัดสงขลา การสัมภาษณ์ ถึงรูปแบบการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ และการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ไทยที่เกี่ยวกับดอกไม้เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เป็นระบำชุดนี้ มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 รวบรวมข้อมูลจากเอกสาร

- ข้อมูลจากเอกสารเกี่ยวกับ ดอกไม้ประจำจังหวัดสงขลา คือ ดอกเฟื่องฟ้า ได้แก่ ความเป็นมา ความสำคัญของดอกไม้ประจำจังหวัด และศึกษาลักษณะของลำต้นและดอก ลักษณะสี นำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบท่ารำ และสีของเครื่องแต่งกาย ที่มีสีตามลักษณะของดอกเฟื่องฟ้า ทั้งหมด 8 สี และข้อมูลจากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับรูปแบบการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ การสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ไทยที่เกี่ยวกับดอกไม้จากผู้รู้ด้านนาฏศิลป์ไทย จำนวน 10 คน ดนตรีและทำนองเพลง ได้สัมภาษณ์ผู้รู้ด้านดนตรีพื้นบ้าน (ศิลปินแห่งชาติ) และได้บรรจุกทำนองเพลงขึ้นใหม่ให้กับระบำดอกเฟื่องฟ้า



- ข้อมูลจากเอกสารเกี่ยวกับ แนวคิด ทฤษฎี การออกแบบทางนาฏศิลป์ เพื่อนำข้อมูลจากทฤษฎีมาใช้วิเคราะห์และออกแบบองค์ประกอบการแสดง

ขั้นตอนที่ 2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ ระเบิดอกเฟื่องฟ้า นำข้อมูลจากการรวบรวมเอกสารและการสัมภาษณ์จากผู้รู้และผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์พื้นบ้านและนาฏศิลป์ไทย เพื่อออกแบบชุดการแสดง คือ กำหนดแนวความคิด นาฏยจารีต รูปแบบการแสดงและองค์ประกอบของการแสดงของระเบิดอกเฟื่องฟ้า ประกอบด้วย ทำนองเพลง การออกแบบท่ารำ และการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยนำข้อมูลจากแนวคิด ทฤษฎีมาใช้วิเคราะห์ในการออกแบบองค์ประกอบของการแสดงและตามจารีตของการแสดง

### ผลการวิจัยและอภิปรายผล

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ระเบิดอกเฟื่องฟ้า: การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ ในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา” คณะผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดและออกแบบรูปแบบการแสดงพื้นบ้านภาคใต้จากดอกไม้ประจำจังหวัดในพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา คือ ระเบิดอกเฟื่องฟ้า ดอกไม้ประจำจังหวัดสงขลา เพื่อนำมาสู่การสร้างสรรค์และประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยว สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

### การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ดอกไม้ประจำจังหวัดในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา

#### 1. แนวความคิด

การกำหนดแนวความคิดของการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ระเบิดอกเฟื่องฟ้า มีการกำหนดแนวความคิดเพื่อนำเสนอเอกลักษณ์การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ตอนบน และดอกไม้ประจำจังหวัดของจังหวัดสงขลา โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลักษณะและสีสันของดอกไม้เฟื่องฟ้ามากำหนดเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ระเบิดอกเฟื่องฟ้าพื้นบ้าน ดังนี้

- ลักษณะของดอกไม้เฟื่องฟ้า ดอกจะประกอบด้วยใบประดับหรือใบดอก และช่อดอก โดยใบดอกหรือใบประดับจะแตกออกที่ชอกกิ่งบริเวณปลายกิ่ง มีลักษณะเป็นรูปหัวใจหรือรูปไข่ 3 ใบ มีลักษณะเป็นแผ่นบางล้อมรอบช่อดอก มีหลากหลายสีตามลักษณะของพันธุ์ เช่น สีแดง สีชมพู สีขาว สีเหลือง สีส้ม เป็นต้น ดอกเฟื่องฟ้าจะออกดอกเป็นช่อ แตกออกด้วยกันกับใบดอก แต่ละช่อมีดอกประมาณ 3 ดอก มีก้านช่อดอกอยู่ตรงกลางบริเวณฐานใบดอก ไม่มีกลีบดอก คณะผู้วิจัยจึงนำลักษณะของดอกไม้เฟื่องฟ้ามาประดิษฐ์เป็นช่อดอกไม้ประดับศีรษะ และสีของดอกไม้เฟื่องฟ้าที่มีหลากหลายสี ออกแบบเป็นสีของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ทั้งหมด 8 สี ได้แก่ สีขาว สีส้ม สีแดง สีชมพู สีบานเย็น สีน้ำเงิน สีเหลือง และสีม่วง

- ดอกเฟื่องฟ้า ดอกไม้ประจำจังหวัดสงขลา ในเขตเทศบาลนครสงขลาตั้งแต่สี่แยกพระพุทธศรีสงขลานครินทร์ ถนนราชดำเนิน เส้นทางไปชายหาดแหลมสมิหลา และตามถนนสายต่าง ๆ ซึ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงของจังหวัดสงขลา ดอกเฟื่องฟ้าจะออกดอกสะพรั่งหลากหลายนสี สร้างสีสันให้กับนักท่องเที่ยวและประชาชนทั่วไป ที่ผ่านไปมาตามถนนสายต่าง ๆ ได้สร้างความประทับใจกับผู้พบเห็น

ในความงามของสีสดของดอกเฟื่องฟ้า คณะผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะสร้างสรรค์ระบำดอกเฟื่องฟ้าเพื่อเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดสงขลา และเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของจังหวัดสงขลาอีกด้วย



ภาพที่ 1 ดอกเฟื่องฟ้า

ที่มา: ภาพถ่ายโดยกฤติยา ชูสงค์ เมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2563



ภาพที่ 2 ดอกเฟื่องฟ้า

ที่มา: ภาพถ่ายโดยกฤติยา ชูสงค์ เมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2563

2. นาฏยจารีต การกำหนดนาฏยจารีตของงานวิจัยเรื่อง “ระบำดอกเฟื่องฟ้า: การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ดอกไม้ประจำจังหวัดสงขลา” ในครั้งนี้ กำหนดนาฏยจารีตในการออกแบบการสร้างสรรค์ คือ รูปแบบนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ตอนบน

3. รูปแบบการแสดง คณะผู้วิจัยได้ยึดหลักการแสดงตามรูปแบบของการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ตอนบน ประกอบด้วย กระบวนท่ารำ ดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ (เครื่องห้า) และเครื่องแต่งกายที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ตามลักษณะของดอกไม้ประจำจังหวัด

4. องค์ประกอบของการแสดง มีดังนี้

- ผู้แสดง คณะผู้วิจัยได้กำหนดผู้แสดงของการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ ดอกไม้ประจำจังหวัดสงขลาในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ระบำดอกเฟื่องฟ้า โดยใช้ผู้แสดงผู้หญิง จำนวน 8 คน



ภาพที่ 3 ผู้แสดงระบำดอกเฟื่องฟ้า

ที่มา: ภาพถ่ายโดยกฤติยา ชูสงค์ เมื่อวันที่ 17 มีนาคม 2563

- กระบวนท่ารำ คณะผู้วิจัยได้ยึดหลักในการออกแบบท่ารำของอาจารย์เฉลย ศุขะวณิช ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปการแสดงและผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย ซึ่งหลักการประดิษฐ์ระบำพื้นเมืองจะต้องศึกษาท่ารำที่เป็นแม่ท่าหลักของท้องถิ่นนั้น ๆ แล้วนำมาประดิษฐ์ลีลาเชื่อมท่ารำให้ครอบคลุมความหมายของเนื้อหาในระบำ โดยคัดเลือกแม่ท่าหลักมาใช้ให้เหมาะสม คณะผู้วิจัยได้ออกแบบกระบวนท่ารำระบำดอกเฟื่องฟ้า โดยยึดท่ารำหลักของโนรามาเป็นแนวทางในการออกแบบท่ารำ แบ่งออกเป็น 3 ช่วง ดังนี้

1. ช่วงที่ 1 กระบวนท่ารำแสดงถึง ลักษณะของลำต้นและดอกเฟื่องฟ้า ที่มีกนิยมปลุกกันเรียงรายเป็นจำนวนมากตามถนนหนทางต่าง ๆ ใช้ลักษณะมือ วงล้น สื่อถึงลำต้นที่แตกกิ่งก้านสาขา การแปรแถว ตั้งซุ้ม เป็นลักษณะต้นที่ปลุกเรียงรายตามริมถนน

2. ช่วงที่ 2 กระบวนท่ารำแสดงถึง การผลิบาน การเบ่งบาน การออกดอกสะพรั่ง ทำแสงแดดของดอกเฟื่องฟ้า ใช้มือวงบัวบานในระดับต่าง ๆ เป็นลักษณะกลีบของดอกเฟื่องฟ้า ตั้งแต่ ดอกตูมจนเบ่งบานพริ้วไหวไปตามลม

3. ช่วงที่ 3 กระบวนท่ารำสื่อถึงสถานที่ท่องเที่ยว สถานที่สำคัญของเมืองสงขลา เช่น นางเงือก แหลมสมิหลา ประตูเมือง เป็นต้น เพื่อสื่อให้เห็นสัญลักษณ์ของเมืองสงขลา รวมถึงดอกเฟื่องฟ้าที่เป็นสัญลักษณ์ ดอกไม้ประจำจังหวัดสงขลาด้วย



ภาพที่ 4 ตัวอย่างท่ารำ (ท่าเขาควาย)

ที่มา: ภาพถ่ายโดยกฤติยา ชูสงค์ เมื่อวันที่ 17 มีนาคม 2563



ภาพที่ 5 ตัวอย่างท่ารำ (ท่าบัวบาน)

ที่มา: ภาพถ่ายโดยกฤติยา ชูสงค์ เมื่อวันที่ 17 มีนาคม 2563

- ทำนองเพลง คณะผู้วิจัยได้ยึดหลักการออกแบบทำนองเพลง โดยใช้เครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ (เครื่องห้า) ประกอบไปด้วย ทับ 2 ใบ, กลอง 2 ลูก, โหม่ง 1 หลัง, ฉิ่ง 1 คู่, ปี่ 1 เล้า โดยผู้บรรจุนำทำนองเพลงระบำดอกเฟื่องฟ้า คือ ครูควน ทวนยก ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีพื้นบ้าน) ประจำปีพุทธศักราช 2553 โดยนำทำนองเพลงที่มีมาแต่โบราณที่ใช้ประกอบการแสดงของโนราและหนังตะลุง นำมาเรียบเรียงทำนองเพลงขึ้นใหม่ ดังนี้

ช่วงที่ 1 ดนตรีจังหวะช้า

ช่วงที่ 2 ดนตรีจังหวะปานกลาง

ช่วงที่ 3 ดนตรีจังหวะเร็ว

- เครื่องแต่งกาย คณะผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และตรวจสอบความถูกต้องของหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายระบำดอกเฟื่องฟ้าจาก อาจารย์สุณี ลิ้มปิย



พันธ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ วิทยาลัยนาฏศิลป์นครศรีธรรมราช โดยยึดหลักตามลักษณะของดอกและสีของดอกเฟื่องฟ้า ลักษณะของดอกเป็นรูปหัวใจหรือรูปไข่ 3 ใบ มีหลายสีตามลักษณะของพันธ์ ดังนี้ สีแดง สีชมพู สีขาว สีเหลือง สีส้ม สีนํ้าเงิน สีบานเย็น และสีม่วง ทั้งหมด 8 สี คณะผู้วิจัยนำมากำหนดเป็นลักษณะสีของช่อดอกประดับศีรษะและสีของเครื่องแต่งกายระบำดอกเฟื่องฟ้า เพื่อให้มีสีสันสดใสหลากหลายสี ประกอบด้วย

1. เกาะอก ใช้ตามลักษณะของสีดอกเฟื่องฟ้า ทั้ง 8 สี
2. ผ้าถุง ใช้ผ้าทอเกาะยอ มี 8 สี ผ้าทอเกาะยอเป็นผ้าทอพื้นเมืองที่มีชื่อเสียงของจังหวัดสงขลา ลายที่นำมาใช้เป็นลายราชวัตร ซึ่งเป็นลายที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นของท้องถิ่น
3. เครื่องประดับศีรษะ สวมมงกุฎและประดับศีรษะด้วยช่อดอกเฟื่องฟ้า ตามลักษณะของสีทั้ง 8 สี
4. เครื่องประดับ ประกอบด้วย กรองคอ สร้อยคอ ต้นแขน ข้อมือ เข็มขัด และหัวเข็มขัด



ภาพที่ 6 การแต่งกายระบำดอกเฟื่องฟ้า ด้านหน้าและด้านหลัง  
ที่มา: ภาพถ่ายโดยกฤติยา ชูสงค์ เมื่อวันที่ 17 มีนาคม 2563



ภาพที่ 7 ระบำดอกเฟื่องฟ้า ณ ประตุมืองสงขลา  
ที่มา: ภาพถ่ายโดยกฤติยา ชูสงค์ เมื่อวันที่ 17 มีนาคม 2563

ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์คณะผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางของทำนองเพลงก่อนการออกแบบท่ารำ เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ เพื่อให้เข้ากับทำนองเพลง วิธีการนี้สามารถสร้างสรรค์ชุดการแสดงได้ง่าย ผลงานที่สร้างสรรค์ออกมาตรงกับแนวความคิดที่กำหนดไว้ ขั้นตอนการสร้างสรรค์ดังกล่าวได้สอดคล้องกับแนวความคิดประดิษฐ์ท่ารำของ ครูเฉลย ศุขะวณิช ที่ใช้วิธีการฟังเพลงก่อนแล้วจึงคิดท่ารำให้มีลีลาผสมผสานกลมกลืนไปกับบทร้อง และท่วงทำนองเพลง ส่วนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะยึดตามท่ารำเป็นหลัก (ไพโรจน์ ทองคำสุก, 2545)

ด้านการใช้เอกลักษณ์จากศิลปะการแสดงพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดสงขลา ระบำดอกเฟื่องฟ้านำรูปแบบของการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ตอนบนมาเป็นแนวทางของการสร้างสรรค์งานเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดสงขลา โดยนำสัญลักษณ์ดอกไม้ประจำจังหวัดสงขลาที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อาจารย์ รุ่งเจริญ ศึกษาเรื่องการใช้เอกลักษณ์จากศิลปะการแสดงพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม: กรณีศึกษาจังหวัดสุพรรณบุรี ที่พบว่าการใช้เอกลักษณ์จากศิลปะการแสดงพื้นบ้าน ในการส่งเสริมกิจกรรมของการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม จะช่วยเพิ่มศักยภาพทางการท่องเที่ยวให้แก่จังหวัดสุพรรณบุรีได้

### สรุปผลและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล ระบำดอกเฟื่องฟ้า: การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ ในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา เพื่อสร้างสรรค์ชุดการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ สรุปได้ว่า การกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ชุดการแสดง ระบำดอกเฟื่องฟ้า ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ ได้แก่ 1) แนวความคิด 2) นาฏยจารีต 3) รูปแบบการแสดง 4)

องค์ประกอบของการแสดง โดยใช้หลักการออกแบบของการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ ตอนบนในการออกแบบแต่ละองค์ประกอบเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของชุดการแสดง การกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์งานชุดนี้ ได้นำแนวคิดของอาจารย์เฉลย ศุขะวณิช ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดงและผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย ที่กล่าวถึงการคิดประดิษฐ์ท่ารำของการประดิษฐ์ระบำพื้นเมืองว่า จะต้องศึกษาท่ารำที่เป็นแม่ท่าหลักของท้องถิ่นนั้น ๆ แล้วนำมาประดิษฐ์ลีลาเชื่อมท่ารำให้ครอบคลุมความหมายของเนื้อหาในระบำชุดนั้น ๆ โดยคัดเลือกแม่ท่าหลักมาใช้ให้เหมาะสม โดยคณะผู้วิจัยได้นำท่ารำหลักของโนรามาเป็นต้นแบบในการออกแบบท่ารำ เช่น ท่าเขาควาง ท่าผาลาเพียงไหล่ ท่าบัวบาน ท่าผาลา ท่าบัวคลี่ ท่าบัวแย้ม เป็นต้น ทำนองเพลงระบำดอกเฟื่องฟ้า บรรจุเพลงโดยผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีพื้นบ้าน คือ ครูควน ทวนยก ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีพื้นบ้าน) ประจำปีพุทธศักราช 2553 ได้นำทำนองเพลงที่มีมาแต่โบราณที่ใช้ในการประกอบการแสดงของโนราและหนังตะลุง นำมาเรียบเรียงทำนองเพลงขึ้นใหม่เป็นทำนองเพลงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของจังหวัดสงขลา

### ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ระบำดอกเฟื่องฟ้า: การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ ในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อสร้างสรรค์ชุดการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากความสวยงามของดอกไม้ประจำจังหวัดสงขลา อีกทั้งยังเป็นการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดสงขลา ซึ่งการสร้างสรรค์การแสดงพื้นบ้านภาคใต้สามารถสร้างสรรค์ผลงานขึ้นได้อีกหลากหลายรูปแบบ เช่น การสร้างสรรค์ชุดการแสดง จากประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของท้องถิ่น ความเชื่อ ประเพณี การละเล่น เป็นต้น แต่ผู้วิจัยควรศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลให้ชัดเจนและถูกต้องเพื่อไม่ให้เกิดความเสียหายทางด้านศิลปะการแสดงขึ้น

### กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนจากคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปี 2562

### บรรณานุกรม

- จิตร ฉิมพงษ์. (2523). “บทร้องและท่ารำของโนรา” ใน *พุ่มทิวา ที่ระลึกงานเชิดชูเกียรติศิลปินภาคใต้: ขุนอุปถัมภ์นรากร*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.
- ฉันทนา เอี่ยมสกุล. (2552). นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์ (จินตนาการ). *ศิลปกรรมสาร*, 4(1) 25-45.
- นันทยา ศรีวารินทร์ และคณะ. (2559). *รายงานวิจัยประวัติศาสตร์ชุมชนลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา*. สงขลา : มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- พิทยา บุขรรัตน์ และเบ็ญจวรรณ บัวขวัญ. (2559) *โนรา: การเปลี่ยนแปลงการปรับตัวและพลังสร้างสรรค์ใน*  
*การดำรงอยู่ของคีตนาฏยลักษณ์แห่งภาคใต้. สารอาศรมวัฒนธรรมวลัยลักษณ์*, 16(2) 41.

- ไพโรจน์ ทองคำสุก. (2545). *วิเคราะห์รูปแบบความเป็นครูสู่กระบวนการถ่ายทอดความรู้ของผู้เชี่ยวชาญ*  
*นาฏศิลป์ไทย ครูเฉลย ศุขะวณิช*. กรุงเทพฯ : สถาบันนาฏดุริยางคศิลป์.
- วิวัฒน์ สุทธิวิภากร. (2550). *เสนาบเรว 3*. สงขลา : มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ; มหาวิทยาลัยสงขลา
- วิวัฒน์ สุทธิวิภากร และคณะ. (2550). *เสนาบเรว*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ O.S. พรินติ้ง เฮาส์.
- อาจารย์ รุ่งเจริญ. (2557). การใช้เอกลักษณ์จากศิลปะการแสดงพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทาง  
วัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดสุพรรณบุรี. *สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ*, 16(1) 47-56.



## การสร้างสรรค์บทละครเวทีรูปแบบมีปฏิสัมพันธ์

### Creation of Interactive Theatre Play

อ.ธีรเนตร วิโรจน์สกุล

สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม บางเขน

#### บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้เป็นการนำเสนอแนวทางการสร้างสรรค์บทละครเวทีรูปแบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อสร้างสรรค์บทละครเวทีรูปแบบใหม่ โดยใช้รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการแสดงกับผู้ชม และเพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงประเด็นการกลั่นแกล้ง (Bullying) ในสถานศึกษาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันผ่านรูปแบบของการแสดงแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาสื่อรูปแบบมีปฏิสัมพันธ์ ประเภทต่างๆ ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการเลือกเนื้อเรื่องของตนเองในการดำเนินเรื่อง มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา โดยใช้หลักการเขียนบทละครเวทีตามองค์ประกอบทั้ง 6 ส่วนของอริสโตเติล และนำประเด็นเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในสถานศึกษาที่พบเห็นจากข่าวในปัจจุบัน จากการเล่นเกม Bully Telling ของนักศึกษา และนำโครงเรื่องจากนวนิยายชุด 13 บันทึกลับหัวใจสลายมาเป็นแรงบันดาลใจ สร้างตัวละครที่มีความสัมพันธ์กันในสถานศึกษา คือ เด็กใหม่ เพื่อนร่วมห้อง รุ่นพี่ รุ่นน้อง และอาจารย์ที่ปรึกษา โดยเทียบเคียงกับบทละครที่ให้ผู้ชมเป็นผู้เลือกเหตุการณ์ต่างๆ ได้เองทั้งหมด

ผลที่ได้จากบทความวิชาการนี้คือการได้บทละครรูปแบบใหม่ สามารถนำบทละครไปสร้างสรรค์การแสดงได้จริง โดยผู้ชมจะได้มีส่วนร่วมกับการแสดงตลอดทั้งเรื่อง เป็นรูปแบบที่มีการผสมผสานของศาสตร์ทางละครเวทีที่เน้นความสด ศาสตร์ของเกมที่ตั้งให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการเลือกการกระทำให้ตัวละคร รวมถึงศาสตร์การใช้สื่อเทคโนโลยีต่างๆ เพื่อประกอบการแสดง หลังการชมการแสดงได้มีการจัดเสวนาหลังการชมพบว่าผู้ชมได้รับความแปลกใหม่ทางการแสดง ได้เข้าใจและทราบปัญหาเรื่องการกลั่นแกล้งในสถานศึกษา ผู้ชมหลายท่านมีการเทียบเคียงตัวเองกับตัวละครหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่องและตระหนักได้ถึงปัญหาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในสถานศึกษาว่าเป็นเรื่องใกล้ตัวและอันตราย

**คำสำคัญ :** การเขียนบทละครเวที, บทละครเวทีแบบมีปฏิสัมพันธ์, สื่อรูปแบบมีปฏิสัมพันธ์, ละครเวที

## **ABSTRACT**

This article is a presentation of a guideline for creating an interactive Theatre Plays. By using the principles of writing stage plays. And to enable viewers to become aware of the bullying. The researcher has studied various types of interactive media that give the audience the opportunity to participate in choosing their own story. This Plays was created to the stage play in performing thesis of students. The result of this academic article is a new form of Plays. And received the good feedback. There was an exchange of opinions between the creative team and the viewers. In which the audience gets new Get to know the problem about bullying in schools.

**KEYWORDS :** Play Script, Interactive Theatre, Interactive media, Theatre.

## บทนำ

การแสดงรูปแบบละครเวที นับเป็นสื่ออีกรูปแบบหนึ่งที่ได้้นำการมีส่วนร่วมของผู้ชมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง หรือที่เรียกว่า ละครที่เน้นการมีส่วนร่วม (Participatory) โดย พรรัตน์ ดำรุง (2547) ได้ให้นิยามว่าเป็นละครที่เปิดให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการแสดง ซึ่งมีหลายระดับ ตั้งแต่การเป็นผู้ชม ผู้สังเกตการณ์ จนถึงเข้าร่วมแสดงด้วย ละครประเภทนี้ผู้แสดงและผู้ชมจะมีความใกล้ชิดกันมากกว่ารูปแบบละครอื่นๆ ผู้วิจัยได้มีโอกาสร่วมชมการแสดงละครเวทีที่นำรูปแบบเน้นการมีส่วนร่วมมาใช้ โดยมีการสังเกตรูปแบบวิธีการต่างๆ ในการนำเสนอ เช่น ละครเวทีเรื่อง Adoption (2556) โดย นพพันธ์ บุญใหญ่ เป็นละครที่พูดถึงคู่รักสามคู่ว่าได้เข้าการพิจารณาอุปস্থท้าย เพื่อที่จะได้รับสิทธิเป็นพ่อแม่ของเด็ก โดยเปิดให้ผู้ชมเป็นผู้ช่วยตัดสินใจว่าคู่ไหนที่ควรเป็นพ่อแม่ที่ดี และจะได้รับสิทธิ์พิเศษให้ถูกแต่งตั้งเป็นผู้ปกครอง โดยผู้ชมทุกคนจะกลายเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมกับการแสดงเพื่อให้การแสดงดำเนินต่อไปได้ หรือรูปแบบละครแทรกสด (Forum Theatre) ของกลุ่มคณะละครขับเคลื่อนสังคมมาเรื่องดู เรื่อง วอนนาบี (2562) ที่ให้ผู้ชมมาร่วมเปลี่ยนเรื่องราว แก้ว และร่วมแสดงความคิดเห็นปัญหาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในสถานศึกษาที่ควรจะเกิดขึ้นตามความคิดเห็นของผู้ชมตั้งแต่ต้นจนจบตลอดทั้งการแสดง เป็นต้น

จากการแสดงทั้งสองเรื่อง ผู้วิจัยพบว่ารูปแบบการแสดงดังกล่าว เป็นละครที่มีความสดใหม่ และแตกต่างกันในทุกรอบที่แสดง เป็นเหมือนกระจกสำหรับผู้ชม ทำให้เขาได้เห็นถึงผลของการเลือก และการกระทำของพวกเขาเอง นับเป็นการสร้างสุนทรียศาสตร์ทางการชมละครเวทีใหม่ๆ และทำให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงประเด็นต่างๆ จากสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสารได้มากยิ่งขึ้น แต่ทุกการแสดงอาจไม่สามารถนำมาปรับให้เป็นรูปแบบเช่นนี้ได้ ด้วยปัจจัยในหลายๆ อย่าง แต่สิ่งที่ผู้วิจัยพบว่าสิ่งที่น่าจะเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการสร้างสรรค์การแสดงรูปแบบนี้ คือ บทละคร ที่จำเป็นต้องสร้างการกระทำบางอย่างให้กับตัวละคร และผู้ที่จะเลือกการกระทำนั้นต้องเป็นผู้ชม ซึ่งรูปแบบนี้มีส่วนคล้ายกับ สื่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) ที่นำการมีส่วนร่วมของผู้ชมมาเป็นตัวตัดสินในการดำเนินเรื่อง โดยพบเห็นในเกม ภาพยนตร์ หนังสือ ซีรี่ย์ หรือละครโทรทัศน์ เป็นต้น ซึ่งอาจนำมาดัดแปลงให้เป็นรูปแบบของบทละครเวทีได้เช่นกัน

จากข้อมูลข้างต้น บทความวิชาการนี้จึงเป็นการทดลองสร้างสรรค์บทละครเวทีรูปแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อศึกษาแนวทาง วิธีการเขียนบทละคร และทดลองให้เหมาะสมกับรูปแบบดังกล่าว เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ละครเวทีรูปแบบใหม่ๆ ให้กับผู้สร้างสรรค์ผลงาน และมีผลกับทัศนคติของผู้ชมในทิศทางใด โดยเป็นการทำงานร่วมกับนักศึกษา เพื่อใช้เป็นหนึ่งในการแสดงในเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ครั้งที่ 3 ของสาขาศิลปะการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม บางเขน

## วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างสรรค์บทละครเวทีรูปแบบใหม่ โดยใช้รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการแสดงกับผู้ชม เพื่อดำเนินเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบการแสดง และเพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงประเด็นการกลั่นแกล้ง (Bullying) ในสถานศึกษาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันผ่านรูปแบบของการแสดงแบบมีปฏิสัมพันธ์

## วิธีการศึกษา

### สื่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media)

ในปัจจุบันพบเห็นสื่อมากมายที่เริ่มนำการมีส่วนร่วมของผู้ชมมาเป็นตัวตัดสินใจในการดำเนินเรื่อง มะชิน (2561) ได้กล่าวไว้ว่า ทุกวันนี้โลกของเราพัฒนามาถึงจุดที่สามารถทำให้ผู้ชมเลือกได้ ว่าอยากให้ตัวละครทำอะไร และอยากให้เนื้อเรื่องเป็นไปในทิศทางใดก็ได้ เช่น Video Streaming อย่าง Netflix ถือเป็นสื่อเจ้าแรกที่นำรูปแบบ Interactive Media มาใช้กับสื่อของตน ไม่ว่าจะเป็น Puss In Boots Trapped In An Epic Tale (2018), Black Mirror (2019) และ You vs. Wild (2019) โดยสามารถเลือกตัวละครที่จะกำหนดเรื่องราวได้เองขณะรับชมเนื้อหาโดยในแต่ละเรื่อง ตัวเลือกแต่ละรายการจะนำเสนอประสบการณ์ความบันเทิงที่ไม่ซ้ำกัน เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับชมได้ครั้งแล้วครั้งเล่า และได้สัมผัสกับเรื่องราวใหม่ๆ ได้ในแต่ละครั้งที่รับชม

Thamsarun Khusunthia (2019) ได้อธิบายถึงรูปแบบของ Interactive media ว่าเป็นสื่อที่ทำให้ผู้ชมสามารถเลือกการกระทำที่จะนำไปสู่ตอนจบของเรื่องราวด้วยตัวเองได้ ตัวเลือกมักขึ้นมาตอนที่ตัวละครต้องตัดสินใจทำอะไรบางอย่าง เช่น ทำหรือไม่ทำ ฟังเพลงนี้หรืออีกเพลง กระโดดออกจากหน้าต่างหรือต่อสู้อาพ้อหรือหนีไป เป็นต้น บางตัวเลือกที่ผู้ชมได้เลือก จึงเป็นการเลือกจากการตัดสินใจของตัวเอง ความเป็นตัวเอง เมื่อตัวละครพบเจอสิ่งใด จะมีความรู้สึกที่ว่า “เพราะตัวเราเองที่เป็นผู้เลือก” ทั้งที่บางเหตุการณ์ที่อาจเป็นเรื่องเล็กน้อย แต่อาจสร้างผลต่างๆ อย่างคาดไม่ถึง ซึ่งอาจทำให้ผู้ชมผิดหวังกับสิ่งที่เลือก แต่นั่นก็เพิ่มความรู้สึกมีส่วนร่วมให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก เกิดความคิดว่าหากเลือกอีกทาง อาจจะรู้สึกอีกแบบก็เป็นได้ นับเป็นความแปลกใหม่ และเพิ่มความรู้สึกมีส่วนร่วมได้อย่างแท้จริง บ่อยครั้งที่ผู้ชมหรือผู้เล่นสื่อแบบมีปฏิสัมพันธ์ มักใช้ความคิดส่วนตัว หรือพยายามสร้างตัวตนอีกตัวตนเพื่อทราบเรื่องราวที่อาจจะเกิดขึ้น บ้างก็เป็นตัวเอง บ้างก็ลองเป็นคนอื่น บ้างตัดสินใจแทนตัวละคร บ้างพยายามวิเคราะห์เหตุการณ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ทั้งหมดเกิดขึ้นภายใต้ระบบความคิดของตัวผู้ชมทั้งสิ้น

หนังสือชุด Choose Your Own Adventure หรือ หนังสือชุดผจญภัยตามใจเลือก ของ Edward Packard กับ A. Montgomery เป็นอีกสื่อที่เป็นรูปแบบปฏิสัมพันธ์ โดยเขียนเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัย แล้วให้ผู้อ่านเลือกว่าจะไปทางไหน จะทำยังไง คือ ถ้าจะตาย ก็ตายเพราะคนอ่านเลือกนั่นเอง ซึ่งผลิตออกมาตั้งแต่ ค.ศ. 1976 สื่อแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่เห็นได้ชัด อาจเริ่มมาจากรูปแบบของเกม เช่น เกม Until Dawn และเกม Detroit: Become Human จากเครื่องเล่น PlayStation 4 วิธีดังกล่าวทำให้อารมณ์และมุมมองของผู้ชมเปลี่ยนไปจากสื่อเดิมๆ MGR Online (2561) กล่าวถึงบทสัมภาษณ์ ผู้สร้างเกมนี้ว่า ส่วนที่ยากที่สุดในการพัฒนาคือการสร้างเรื่องราวทั้งหมดให้มีความเชื่อมโยงกัน เส้นทางที่แตกต่างของแต่ละ

เหตุการณ์จะต้องเชื่อมโยงไปสู่เหตุการณ์ต่อไปอย่างสมเหตุสมผล เมื่อผู้เล่นได้ซึมซับเรื่องราวของเกม พวกเขาจะเริ่มกำหนดเป้าหมายของตัวเอง ทำให้ทีมพัฒนาต้องสร้างทางเลือกมากมายที่ผู้เล่นคิดว่าจะสามารถทำได้ ซึ่งแต่ละตัวเลือกจะต้องแสดงถึงวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน และทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าจะผลของสิ่งที่เขาเลือกสมเหตุสมผลกับบทสรุปที่เขาได้พบ

เมื่อเกิดเหตุการณ์ว่า “อุตส์ทำเป็นคนดีทำไมยังตาย” หรือ “ฉันว่าฉันเลือกถูกทางแล้วนะ” หลังการเลือกหรือจบเรื่อง นั้นแสดงว่าผู้ชมได้เกิดกระบวนการคิดและเริ่มวิเคราะห์เหตุและผลที่เกิดขึ้น ว่าทำถูกหรือเปล่า หรือทำผิดหรือเปล่า และสิ่งที่จะเกิดขึ้นตามมาคือผู้เล่นจะเริ่มอยาก “ลองใหม่” หรือเริ่มมีการแชร์ความคิดกับผู้เล่นคนอื่น ว่าจุดจบเขาเป็นอย่างไร ดังนั้นการเสปสื่อประเภทนี้ก็เหมือนกับการ “ลองตาย” แล้วแค่เริ่มต้นใหม่อีกครั้งได้เรื่อยๆ นั่นเอง ซึ่งต่างกับชีวิตจริงของคนเราที่ไม่สามารถที่จะ “ลองตาย” หรือ “ลองใหม่” หลายๆ ครั้งได้ ดังนั้นผู้เล่นจึงสนุกกับการเลือกเหตุการณ์หรือพฤติกรรมต่างๆ ให้กับตัวละครด้วยอารมณ์มากกว่าเหตุผล การลองว่าถ้าเป็นแบบนี้จะเป็นอย่างไร ลองแบบนี้จะเป็นอย่างไร ผลจะเหมือนหรือต่างกันอย่างไร

### **การกลั่นแกล้ง (Bullying) ในสถานศึกษา**

เมื่อปี พ.ศ. 2562 ผู้วิจัยได้เขียนบทความวิชาการเรื่อง การสร้างสรรค์บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ ชุด Bully Telling (2562) เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เรื่องทักษะสื่อสารการแสดงให้กับนักศึกษา เป็นการ์ดเกมที่ใช้หลักการเล่าเรื่องตามการ์ดเหตุการณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การ์ดพฤติกรรม การ์ดคำพูด การ์ดอุปกรณ์ และการ์ดสถานที่ที่เกิดขึ้นในเกม ซึ่งจะเป็นเรื่องราวการกลั่นแกล้ง (Bullying) ทั้งสิ้น ผ่านตัวละครต่างๆ ในสถานศึกษา เช่น ครู นักเรียนดีเด่น รุ่นพี่ แม่บ้าน ผู้ปกครอง หรือนักเรียนที่มีลักษณะพิเศษต่างๆ โดยกระบวนการผลิตการ์ดเกมนั้น ผู้วิจัยได้มีการระดมความคิดเห็นร่วมกับนักศึกษา ซึ่งในระหว่างภารกิจกรรมต่างๆ ในการดกับข้อมูลร่วมถึงช่วงที่นักศึกษาได้เล่นเกม ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นเรื่องราวที่เกิดขึ้น เรื่องราวการกลั่นแกล้งรูปแบบต่างๆ ที่บางเรื่องผู้วิจัยเองก็ไม่เคยตระหนักมาก่อนว่าถือเป็นการกลั่นแกล้งรูปแบบหนึ่ง อาจเพราะบางเหตุการณ์เป็นเรื่องที่คุ้นชิน และพบเห็นในชีวิตประจำวัน แต่ในบางมุมของนักศึกษาก็สะท้อนให้เห็นว่าการกระทำเหล่านั้นสร้างความรู้สึกรุนแรงกับความรู้สึกได้ ซึ่งเมื่อได้มีการพูดคุยหลังการเล่นเกม ก็ยังพบเรื่องราวจากการสรุปและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของนักศึกษาในประเด็นต่างๆ อีกมากมาย

สุริยา ช้องเสนาะ (2561) กล่าวว่า ปัญหาการรังแกกัน (Bullying) ของเด็กและวัยรุ่นในโรงเรียนมีให้เห็นอยู่ทุกวันจากการนำเสนอของสื่อต่างๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ และทางโซเชียลมีเดียต่างๆ กลายเป็นปัญหาสำคัญที่ส่งผลต่อเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นอนาคตของชาติ การรังแกและกลั่นแกล้งที่พบเป็นประจำในโรงเรียนมี 4 ประเภท คือ 1) ทางร่างกาย 2) ทางคำพูด 3) ทางสังคม 4) ทางโลกออนไลน์ เห็นได้ว่าปัญหาการรังแกกันในสถานศึกษาเป็นเรื่องใหญ่ที่ถูกมองข้าม เพราะความคิดของคนส่วนใหญ่มักคิดว่าเป็นเรื่องเล็กน้อย และบ่อยครั้งคิดว่าเป็นเรื่องของความเคยชิน จนบางครั้งทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมาแบบไม่มีวันจบสิ้น นักศึกษาควรต้องตระหนักได้ว่าเรื่องใกล้ตัวนี้เป็นปัญหา และเป็นเรื่องใหญ่ ที่ต้องมีการแก้ไข โดยเริ่มจากทราบและรู้เท่าทันกับพฤติกรรมของตนเอง ก่อนที่จะเกิดสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดต่างๆ

ปัญหาการกลั่นแกล้ง (Bullying) ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน เกิดจากการมีผู้กระทำ และผู้ถูกรกระทำ โดยอาจเป็นการกระทำเล็กๆ น้อยๆ หรือสามารถสร้างความเสียหายต่อผู้อื่นขั้นรุนแรงได้ ดังนั้นก่อนที่จะกระทำหรือถูกรกระทำ ก็ต้องมีทางเลือกต่างๆ เพื่อให้เกิดการตัดสินใจ ซึ่งสอดคล้องกับการสร้างสื่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) เพราะหากผู้ชมได้สนุกกับการเป็นผู้เลือกการกระทำ หรือเลือกผลการกระทำให้กับตัวละครระหว่างการแสดงได้นั้น พวกเขาอาจจะลืมตัวไปว่าสิ่งที่พวกเขาทำมาตลอดทั้งหมด นั่นก็คือการกลั่นแกล้งตัวละครอยู่นั่นเอง ซึ่งอาจทำให้ผู้ชมได้เข้าใจและตระหนักถึงประเด็นนี้ได้จากการมีส่วนร่วมครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงเลือกประเด็นของการกลั่นแกล้ง (Bullying) ในสถานศึกษา มาใช้ในการเขียนบทความวิชาการ

### การมีส่วนร่วมของผู้ชม

ผู้วิจัยเกิดคำถามว่า “จะสนุกแค่ไหนถ้าเราสามารถเลือกว่าจะให้ตัวละครทำอะไร หรือสิ่งที่เราเลือก ยังส่งผลต่อสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นด้วย” นี่เป็นแนวคิดหลักที่เขียนบทละครเรื่องนี้ขึ้นมา ผลจากการเลือกของผู้ชมแม้จะเป็นเสน่ห์หลักของสื่อรูปแบบมีปฏิสัมพันธ์ แต่วิธีการเลือก หรือวิธีการเล่าของผู้สร้างก็จะมี ความแตกต่างกันออกไป อาจขึ้นอยู่กับรูปแบบของสื่อ รูปแบบและลักษณะการเล่าเรื่อง รวมถึงกลุ่มเป้าหมายของ แต่ละรูปแบบ แต่อย่างไรก็ตามผู้ชมสามารถชมหรือเล่นได้เรื่อยๆ อย่างไม่มีจำกัด ผู้สร้างต้องมีแนวทางและรูปแบบที่หลากหลายรองรับความต้องการ หรือทางเลือกของผู้ชมที่หลากหลายมากๆ จุดยากคือความ สมเหตุสมผล เมื่อเลือกทางนี้ผลจะเป็นเช่นนี้ เนื่องจากบ่อยครั้งที่ผู้ชมไม่ได้เลือกเพราะที่มาหรือเหตุผล แต่เลือกเพราะอารมณ์จากตัวเองหรือการมีส่วนร่วมกับสื่อตัวเอง โดยผู้วิจัยได้เลือกประเด็นทางเลือกต่างๆ ของผู้ชมจากการวิเคราะห์ของตนเอง ดังนี้

1.1 การเลือกของผู้ชมส่งผลกับตอนจบ เช่นเกม Detroit Become a human เครื่อง PlayStation 4 จะเน้นการเลือกของผู้ชมเป็นหลัก การตัดสินใจเลือกหรือการทำภารกิจมีความสำคัญกับตอนจบของเรื่องมากๆ ตอนจบของเกมมีมากมายหลายหนทาง จนทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้หลายรอบ เนื่องจากมีตัวละครหลักที่หลากหลาย มีแนวคิดที่หลากหลาย และมีภารกิจให้ผู้เล่นได้ทำหลายจุด เกมนี้จึงเป็นเกมที่มีความ Interactive กับผู้ชมได้เกือบร้อยเปอร์เซ็นต์

1.2 การเลือกของผู้ชมมีผลกับตัวละครหลัก เช่นเกม Until Dawn เครื่อง PlayStation 4 เป้าหมายหลักของเกมคือต้องรักษาตัวละครที่เป็นเพื่อนให้ถึงตอนจบให้ครบ โดยผ่านการเลือกทางเลือกของผู้ เล่น และการทำภารกิจต่างๆ เช่นกัน เสน่ห์ของเกมนี้เลือกใช้ทฤษฎี Butterfly Effect มาให้ ทำให้ผู้เล่น เข้าใจผลที่เกิดจากการกระทำของตัวเองได้ง่ายขึ้น ใครทำอะไรก็ได้เช่นนั้น เรื่องราวในเกมจะสร้างความ กอดตันต่างๆ ให้กับผู้เล่น เช่นการเลือกฆ่าเพื่อน การไวใจไม่ไวใจเพื่อน จนบางทีเราก็กลืมนิดๆ ตัวเลือกอีกตัว ของผู้ชมคือ ไม่เลือก ก็ได้เช่นกัน

1.3 การเลือกของผู้ชมเป็นแค่การดูเรื่องราวที่หลากหลายขึ้น เช่น เรื่อง Puss in Book: Trapped in an Epic Tale ใน Netflix การเลือกของผู้ชมเป็นแค่ให้เห็นเรื่องราวที่เพิ่มขึ้น หรือเป็นอีกแนวทางที่ให้การ เล่าเรื่องน่าสนใจ เช่น เลือกเข้าป่าเพื่อดูเรื่องราวที่อยู่ในป่า หรือเลือกทางไปทะเล เพื่อไปดูเรื่องราว

เกี่ยวกับโจรสลัด แต่ผลสุดท้ายก็จะวนกลับมาที่จุดเดิม หรือฉากการเลือกให้หมีในเรื่องเป็นหมีใจดี หรือหมีดุร้าย ผลสุดท้ายก็ทำให้ตัวละครพยายามวิ่งหนีอยู่ดี เป็นต้น ลักษณะนี้อาจรวมถึงหนังสือภาพทางเลือกต่างๆ ด้วยเช่นกัน

1.4 การเลือกของผู้ชม ถูกจำกัดให้เลือก แม้ว่ารูปแบบของ Interactive Media จะเน้นการเลือกของผู้ชมเป็นหลัก แต่ก็มีบางสื่อที่มีแนวทางเลือกให้ผู้ชมไว้อยู่แล้ว ไม่ว่าจะผู้ชมจะเลือกทางใด สุดท้ายตอนจบก็จะเป็นแบบเดิมทุกครั้ง เช่น Black Mirror : Bandersnatch ใน Netflix แม้ว่าจะมีทางเลือกให้ผู้ชมได้เลือก ก็ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อเรื่องราว เช่น การเลือกกินอาหารเช้า หรือการเลือกเพลงฟัง เป็นเพียงแค่แนวทางและเทคนิคการเขียนบทของทีมเขียนบทที่จับเชื่อมโยงกับบทในตอนท้ายที่นักแสดงรู้สึกว่าคุณเองโดนคนบงการในเรื่องนี้บ่อยครั้งที่ผู้ชมจะตายเพราะเกิดจากเลือกทางผิด ในภาพยนตร์ก็จะให้ผู้ชมกลับมาเล่นใหม่อีกครั้ง และบังคับให้ผู้ชมเลือกอีกเส้นทาง วนอยู่เช่นนี้หลายรอบ เหมือนเป็นการให้ผู้ชมได้ลองเลือก ลองไปอีกทาง เพื่อบอกว่าทางนี้ผิด กลับไปอีกทาง ประคองเส้นทางไปเรื่อยๆ จนถึงตอนจบเพียงตอนจบเดียวเท่านั้นเอง ซึ่งอาจเป็นเพราะรูปแบบของสื่อที่เป็นภาพยนตร์ จึงมีแนวทางที่ค่อนข้างจำกัด

### บทละครเวทีแบบมีปฏิสัมพันธ์

การเขียนบทละครเวทีแบบมีปฏิสัมพันธ์นี้ สิ่งที่สำคัญและมีความแตกต่างจากบทละครแบบปกติ นั่นคือ ลักษณะรูปแบบและวิธีการอ่านบทละคร ผู้วิจัยเลือกใช้ลักษณะการอ่านตามรูปแบบของหนังสือชุดผจญภัยตามใจเลือก โดยจะมีเหตุการณ์ที่ต้องใช้การตัดสินใจเลือก จากนั้นต้องเปิดหน้าหนังสือไปตามเลขที่กำหนดไว้ เรื่องราวก็จะนำผู้อ่านไปสู่เหตุการณ์ต่อไป โดยผู้วิจัยเลือกแบ่งทางเลือกเป็น 2 ทางให้กับผู้อ่าน ซึ่งเน้นย้ำการกระทำในลักษณะของการกลั่นแกล้งในสถานศึกษา เช่น ชกตี สาดน้ำ การโพสลงสื่อออนไลน์ เป็นต้น และเมื่อผู้อ่านเลือกข้อใด ก็ให้เปิดหน้าบทละครไปตามทางเลือกที่ตนเองเลือก โดยเขียนระบุในบทละครอย่างชัดเจน

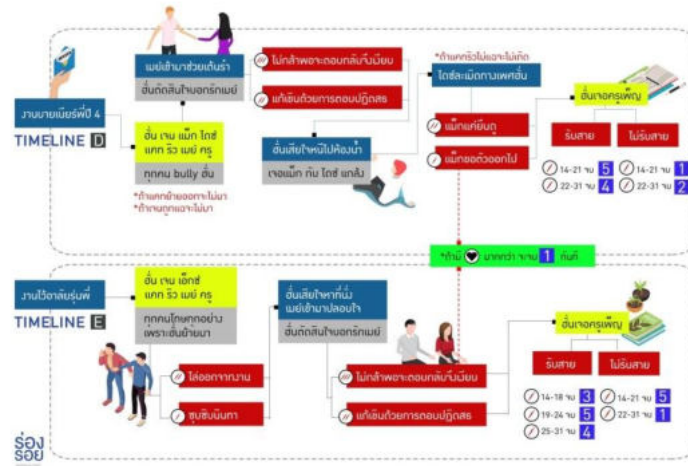
จากการรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทดลองเขียนบทละครเวทีแบบมีปฏิสัมพันธ์ เรื่อง ร่องรอย โดยใช้หลักการเขียนบทละครเวทีตามองค์ประกอบทั้ง 6 ส่วนของอริสโตเติล คือ โครงเรื่อง (Plot) ตัวละคร (Character) ความคิด (Thought) ภาษา (Diction) เพลง (Song) และภาพ (Spectacle) (นพมาศ แวววงษ์, 2550) และนำรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์แบบในเกม คือการเน้นให้ผู้ชมเป็นผู้เลือกการกระทำตามสถานการณ์ต่างๆ ให้กับตัวละครตลอดทั้งเรื่อง เป็นวิธีการเล่าเรื่อง โดยเรียงตามลำดับความสำคัญดังนี้

#### **1. โครงเรื่อง (Plot) โดยแบ่งตามส่วนประกอบ ดังนี้**

1.1 การกระทำในละคร (Dramatic action) โดยได้มีการนำประเด็นเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในสถานศึกษาที่พบเห็นจากข่าวในปัจจุบัน รวมถึงการกระทำบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับชีวิตในรั้วสถานศึกษา เช่น การใช้สื่อโซเชียลมีเดีย การเที่ยวผับ การใช้สารเสพติด ผู้วิจัยได้นำซีรีส์ชุด 13 Reasons Why ซีรีส์วัยรุ่นสะเทือนขวัญสร้างจากนวนิยายในชื่อเดียวกันของเจย์ แอชเชอร์ ซึ่งเป็นซีรีส์แนวดราม่าสะเทือนขวัญ ว่าด้วยเรื่องความตายของตัวละครหลักที่ถูกกลั่นแกล้งในสถานศึกษา โดยผู้วิจัยได้นำโครงเรื่องของซีรีส์และเรื่องราวในนวนิยายมาเป็นแรงบันดาลใจหลัก และนำมาดัดแปลงเป็นบทละครครั้งนี้ โดยเน้นการกระทำที่เกิดขึ้นกับ

ตัวละครชื่อ ฮัน เด็กใหม่ ที่ย้ายเข้ามา และเริ่มถูกกลั่นแกล้งจากผู้คนใหม่ๆ สังคมที่พร้อมจะเหยียบย่ำเขาอยู่ตลอดเวลา เรื่องราวปัญหาเกี่ยวกับรุ่นพี่รุ่นน้องและรสนิยมของเด็กวัยรุ่นในปัจจุบัน ปัญหาการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด รวมไปถึงเรื่องของบุคลากรทางการศึกษาที่มองข้ามปัญหาเล็กๆ ของนักศึกษา ทั้งที่เกิดจากความตั้งใจ และไม่ตั้งใจ โดยวิธีการเล่าเรื่องจะเป็นแบบตัดสลับไปมาระหว่าง การพูดคุยกับผู้ชม และสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับฮัน คล้ายเป็นภาพความทรงจำที่ฮันจำลองภาพเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยแบ่งออกเป็นช่วง (Timeline) ออกเป็นทั้งหมด 5 ช่วง เพื่อใช้เป็นทางเลือกที่จะดำเนินเรื่องให้ต่างกันในแต่ละรอบ เพราะเรื่องราวทั้งหมดนี้ผู้ชมจะเป็นผู้ตัดสินใจและเลือกให้กับตัวละคร เพื่อนำไปสู่บทสรุปที่แตกต่างกันออกไป

โดยผู้วิจัยได้วางโครงเรื่อง เชื่อมโยงเหตุการณ์ต่างๆ เป็นประเด็นๆ โดยสร้างทางเลือกต่างๆ ให้กับผู้อ่านบทละคร และทดลองมาใช้เล่าเรื่องกับนักศึกษาคล้ายกับการเล่นเกม ก่อนหลายครั้ง เพื่อปรับปรุงเรื่องราว และเนื้อหา รวมถึงการแก้ไขทางเลือกบางข้อที่พบปัญหา ความสมเหตุสมผล ก่อนที่จะนำไปเขียนเป็นบทละครเวที



ภาพที่ 1 ตัวอย่างโครงเรื่องที่ถูกแบ่งเป็นช่วง (Timeline) และทางเลือกในช่วงจบการแสดง

1.2 การปูพื้น (Exposition) ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการให้นักแสดงพูดคุยกับผู้ชมเพื่อเป็นการตกลงและทำความเข้าใจร่วมกับผู้ชมก่อนการแสดงเริ่ม โดยให้ฮันมาอธิบายวิธีการชมละครเวทีแบบมีปฏิสัมพันธ์ว่าต้องมีวิธีการอย่างไร โดยผู้ศึกษาได้เลือกใช้วิธีการแจกป้ายการเลือกให้กับผู้ชมทุกคน เป็นป้ายหมายเลข 1 และหมายเลข 2 โดยตลอดทั้งเรื่องเมื่อมีเหตุการณ์ที่ต้องให้ผู้ชมเป็นผู้ร่วมตัดสินใจ จะมีทางเลือก 2 ทางเลือกขึ้นมาในจอบนฉากให้ผู้ชมเลือก ถ้าผู้ชมต้องการเลือกข้อ 1 ก็จะยกป้ายด้านที่มีหมายเลข 1 ถ้าเลือกข้อ 2 ก็จะยกป้ายหมายเลข 2 โดยจะมีเวลาเพียง 10 วินาที ในการตัดสินใจ จากนั้นจะมีทีมงานออกมารวมมติว่าเสียงส่วนใหญ่เลือกข้อใดมากกว่า เหตุการณ์ก็จะดำเนินการกระทำตามข้อที่เลือก โดยได้มีการทดลองให้ผู้ชมเลือกว่าเข้าใจวิธีการชมหรือไม่ เพื่อปรับวิธีการชมให้กับผู้ชม

1.3 การเตรียมเรื่อง (Foreshadowing) ผู้วิจัยใช้วิธีการให้ตัวละครหลัก กล่าวถึงสถานการณ์การกลั่นแกล้งในสถานศึกษาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ข้อมูลเชิงสถิติจากข้อมูลกรมสุขภาพจิต และการวิจัยต่างๆ



เป็นการตั้งคำถามกับผู้ชมว่าพวกเขามีความเข้าใจสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเพียงใด รวมถึงเป็นการเปิดประเด็น เพื่อให้ผู้ชมผูกติดกับประโยคที่ว่า “คุณเคยเป็นเหตุผลที่ทำให้ใครสักคนต้องตายไหม” และการเฉลยตอนจบของตัวละครหลักว่าเขาได้ตายไปแล้ว ให้ประโยคว่า “ใช่ครับ ผมตายแล้ว นายอื่น ได้ตายไปแล้ว ตายไปจากสิ่งแวดล้อมที่เหยียบย่ำเขาอยู่ตลอดมาตั้งแต่เขาย้ายเข้ามาที่นี่” และ “คุณอยากรู้กันไหมครับว่าผมตายด้วยสาเหตุอะไร คุณอยากรู้กันไหมครับว่าใครบ้างที่ทำให้ผมต้องตาย และไม่แน่ครับ พวกคุณก็อาจจะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผมต้องตายเช่นกัน” เพื่อเตรียมเรื่องให้ผู้ชมสงสัยเรื่องราวที่เกิดขึ้น และตระหนักถึงอำนาจที่เกิดขึ้นจากการเลือกของผู้ชมเอง

1.4 จุดเริ่มเรื่อง (Point of attack) จะเป็นการย้อนกลับไปในวันแรกที่ฮันย้ายเข้ามาในมหาวิทยาลัย และเป็นการแนะนำตัวละครทุกตัวในห้องเรียนที่จะเข้ามามีส่วนร่วมกับการณ์ตลอดทั้งเรื่อง

1.5 เหตุการณ์กระตุ้น (Inciting incident) ผู้วิจัยเลือกให้ในแต่ละช่วง (Timeline) ในบทละครฮัน จะสนิทกับเพื่อนไปที่ละกลุ่ม กลุ่มเพื่อนที่ได้รับความสนใจ เพื่อนที่เป็นเด็กเรียน เพื่อนที่ไวใจได้ เพื่อนที่คิดเกินคำว่าเพื่อน รวมถึงบุคคลที่เคารพอย่างอาจารย์ที่ปรึกษา เหตุการณ์จะข้ามกระโดดไปเป็นช่วงๆ สรุปความสัมพันธ์ ที่มาที่ไปผ่านการเล่าเรื่องของฮัน

1.6 ความยุ่งยาก (Complication) ตลอดทั้งเรื่อง จะเกิดเหตุการณ์ต่างๆ กับฮัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการถูกใส่ร้ายในโลกอินเทอร์เน็ต การถูกเข้าใจผิด การถูกกลั่นแกล้ง เป็นต้น ซึ่งเหตุการณ์ทั้งหมดจะเกิดจากผู้ชมเลือกทั้งหมด เช่น จะให้รุ่นพี่กลั่นแกล้งฮันอย่างไร ระหว่าง สาดน้ำใส่ หรือผลักอก ซึ่งจะแสดงให้เห็นพฤติกรรมที่ผู้ชมต้องการให้ตัวละครที่กระทำเป็น แนวทางการใช้ตัวเลือกของผู้วิจัย จะไม่ได้ใช้ตัวเลือกที่ต่างกันชัดเจน ว่าสิ่งใดดีหรือสิ่งใดไม่ดี เพราะหากเป็นเช่นนั้น ผู้ชมจะเดาทางออกกว่าเรื่องจะไปในทิศทางใด แต่จะเป็นทางเลือกที่รุนแรงน้อยและมากกว่ากัน เพื่อสร้างคำถามให้กับผู้ชม ว่าถ้าเป็นคุณคุณจะให้เป็นอย่างไรร

1.7 การค้นพบ (Discovery) จะเป็นทั้งกับตัวละครและกับผู้ชม เพื่อให้ทำให้เห็นว่าการที่ผู้ชมเลือกทางเลือกนี้ ตัวละครจะเป็นลักษณะอย่างไร และจะส่งผลอย่างไรต่อไปในเหตุการณ์ข้างหน้า เช่นเหตุการณ์รุ่นพี่กลั่นแกล้ง หากผู้ชมเลือกให้รุ่นพี่สาดน้ำใส่ รุ่นพี่ก็จะแสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งที่ใช้จิตวิทยา แต่หากใช้การผลัก รุ่นพี่ก็จะแสดงพฤติกรรมทางการใช้กำลัง ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้จะมีผลกับการเจอกันของตัวละครในช่วงต่อไป เป็นต้น

1.8 จุดสูงสุด (Climax) จุดสูงสุดของเรื่องจะขึ้นอยู่กับผู้ชมเป็นผู้เลือก เนื่องจากผู้วิจัยได้แบ่งช่วง (Timeline) เพื่อรองรับทางเลือกของผู้ชม โดยจะใช้ช่วงการขับรถหลังจากการเที่ยวผับและปาร์ตี้ยาเสพติดของตัวละคร เซอร์รี่และเอ็กซ์ โดยจะมีทางเลือกให้ 2 ทาง คือการฝ่าด่าน กับการหักรถกลับเพื่อหนี โดยการเลือกตัวเลือกรั้งนี้ จะมีผลกับช่วง (Timeline) ต่อไป เพราะหากผู้ชมเลือกฝ่าด่าน ตัวละครจะได้รับบาดเจ็บและถูกดำเนินคดี เหตุการณ์จะดำเนินต่อไปสู่งานบายเนียร์รุ่นพี่ และฮันจะถูกรุ่นพี่กลั่นแกล้งอย่างรุนแรง แต่หากผู้ชมเลือกให้หักรถกลับเพื่อหนี ตัวละครจะขับรถไปชนตัวละครหลักที่เป็นรุ่นพี่สองคนเสียชีวิต ทำให้เหตุการณ์ต่อไปจะเป็นงานไว้อาลัยให้กับรุ่นพี่ทั้งสองคน และฮันจะถูกสังกรรมตราหน้าอย่างรุนแรง

1.9 จุดวิกฤต (Crisis) ในส่วนนี้ตามจริงแล้ว จะขึ้นอยู่กับทางเลือกของผู้ชมทั้งสิ้น ในตอนท้ายของบทละคร อันจะเข้าไปพบกับครูเพ็ญ อาจารย์ที่ปรึกษา แต่การเข้าพบครั้งนี้จะขึ้นอยู่กับความไวใจที่อันได้รับจากครูเพ็ญตลอดทั้งเรื่อง โดยความไวใจที่ว่า จะเกิดจากการเลือกการกระทำที่ครูเพ็ญหรือเหตุการณ์บางอย่างของผู้ชม โดยการเลือกนั้นจะส่งผลกับความเชื่อใจระหว่างอันกับครูเพ็ญมาตลอด เป็นการสะสมหัวใจความไวใจ โดยที่ครูเพ็ญจะมีบุคลิกและพฤติกรรมใดนั้น ขึ้นอยู่กับผู้ชมเป็นผู้เลือกทั้งสิ้น หากอันไม่มีความไวใจต่อครูเพ็ญเหลือเลย เหตุการณ์นี้ก็จะถูกข้ามไปทันที

1.10 การคลี่คลาย (Denouement) จุดจบของเรื่อง ผู้วิจัยสร้างไว้ถึง 5 รูปแบบ ตามผลการเลือกของผู้ชมตลอดทั้งเรื่อง โดยลำดับตามความรุนแรงที่ผู้ชมเป็นผู้เลือก ดังนี้ 1) อันฆ่าตัวตาย 2) อันฆ่าทุกคนตายและฆ่าตัวตายตาย 3) อันไม่ฆ่าตัวตายและทุกคนได้รับความผิด 4) อันหนีไปจากสังคมนี้และทุกคนได้รับความผิด และ 5) อันหนีไปจากสังคมนี้แต่สังคมก็ยังน่าเฟะเหมือนเดิม โดยในแต่ละการจบบทสรุปและข้อมูลที่อันคุยกับผู้ชมก็จะเปลี่ยนไปทั้งหมด เพื่อให้ผู้ชมที่เข้าชมหลายรอบได้เห็นความต่างของตอนจบในรอบนั้น

1.11 เอกภาพ (Unity) สิ่งที่ผู้วิจัยเลือกให้บทละครนี้มีลักษณะที่น่าสนใจ คือการเลือกของผู้ชมจะส่งผลให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ เกิดขึ้น เป็นการอุกคืดให้ผู้ชมได้รู้ว่า ผลการเลือกทั้งหมดเกิดจากผู้ชมทั้งสิ้น การกลั่นแกล้งทั้งหมดผู้ชมมีส่วนร่วมทั้งหมด และถ้าผู้ชมรู้สึกสงสัยหรือรู้สึกผิด ผู้ชมก็จะเข้ามาชมการแสดงอีกรอบ และเลือกทางเลือกที่ต่างออกไป อีกทั้งบทละครรูปแบบนี้ หากใครที่อ่านบทละคร ก็ต้องเปิดหน้าตามการเลือกของตนเอง คล้ายกับการเปิดอ่าน หนังสือชุดผจญภัยตามใจเลือก และยังสามารถนำไปดัดแปลงเป็นสื่ออื่นๆ ได้อีก ทั้งภาพยนตร์ในรูปแบบที่เลือกทางเลือกได้ หรืออาจนำไปใช้เป็นบทละครรูปแบบปกติ โดยเลือกเพียงบางเหตุการณ์ในเรื่องไปใช้ได้เช่นกัน

## 2. ตัวละคร (Character) ทั้งหมด 11 ตัวละคร ดังนี้

2.1 อัน เจ้าของเรื่องราวทั้งหมด เป็นตัวแทนของเด็กใหม่ที่มักกลายเป็นผู้ถูกกระทำในหลายๆ เรื่อง

2.2 เจน ตัวแทนของสาวไฮโซประจำมหาวิทยาลัย ที่เคารพแต่การตัดสินใจของตนเอง

2.3 เอ็กซ์ ตัวแทนของคนที่ไม่มีความเสียใจ มักทำตามคนอื่น และเป็นตัวแทนของลูกคนมีอิทธิพล

2.4 แคท ตัวแทนนักเรียนเรียนดี ที่มีความมั่นใจ ตัวแทนของคนอยากรู้ อยากลองประสบการณ์ต่างๆ

2.5 เมย์ ตัวแทนของนักศึกษาชื่อๆ จากต่างจังหวัดที่ มีนิสัยร่าเริง เป็นกันเอง และเป็นทีที่พึ่งทางใจ

2.6 เซอร์รี่ ตัวแทนของสาวรักสนุกสนาน ช่างมั่วๆ ชอบปาร์ตี้เป็นชีวิตจิตใจ ชอบเข้าสังคม

2.7 ริว ตัวแทนของผู้มีอิทธิพลในโลกออนไลน์ เป็นคนดังที่มีฐานแฟนคลับ ชอบให้คนสนใจ

2.8 ไคซ์ ตัวแทนรุ่นพี่จอมเกเร นิสัยชอบกลั่นแกล้งคนที่อ่อนแอด้วยคำด่าและใช้กำลัง

2.9 แม็ก ตัวแทนของรุ่นพี่แสบดี แต่ไม่แสดงออกเพราะกลัวคนอื่นมองไม่ดี

2.10 พลัสเตอร์ ตัวแทนเด็กนักเรียน ที่เรียกว่าดิ่ง ที่นิยมชมชอบศิลปิน คนดัง รุ่นพี่ อย่างบ้าคลั่ง

2.11 ครูเพ็ญ ตอนแทนของอาจารย์ที่ปรึกษาประจำห้อง และเป็นทีที่พึ่งของนักศึกษา

**3. ความคิดหรือแก่นของเรื่อง (Thought)** ต้องการนำเสนอปัญหาของกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นในสถานศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการกลั่นแกล้งทางร่างกาย ทางคำพูด ทางสังคม และทางสื่อสังคมออนไลน์ โดยบทละครเรื่อง ร่องรอย นั้นมีประเด็นในการคบเพื่อน รุ่นพี่ และรุ่นน้อง เรื่องของการทำงานของคุณครูที่ปรึกษา รวมไปถึง การไม่มั่นใจในตัวเอง (Bully Yourself) โดยพูดถึงมุมมองในการตัดสินใจของตัวละครหลักในเรื่องนั้นก็คือ ฮัน เมื่อคนคนหนึ่งต้องเจอกับเหตุการณ์ต่างๆมากมายในมหาวิทยาลัย ทั้งแรงกดดัน และการถูกกลั่นแกล้ง สุดท้ายแล้วเขาจะกระทำสิ่งใดเพื่อหลุดพ้นจากเหตุการณ์นี้ แก่นของเรื่อง (Theme) คือ ชีวิตเราต้องเลือก ไม่ว่าจะถูกหรือผิด ย่อมเกิดผลกับตัวเองหรือผู้อื่นเสมอ เนื่องจากผู้วิจัยให้ผู้ชมเป็นผู้ตัดสินใจและเลือกเส้นทาง ในชีวิตของตัวละคร เปรียบเสมือนว่า ผู้ชมได้ลองเป็นตัวละครนั้นๆ ทำให้เห็นว่าไม่ว่าผู้ชมจะเลือกทำอะไร สิ่ง ที่ตนเลือกนั้นย่อมส่งผลกระทบต่อเส้นทางชีวิตทั้งสิ้น

**4. ภาษา (Diction) หรือบทสนทนา (Dialogue)** ผู้วิจัยเลือกเขียนบทละครในรูปแบบการถ่ายทอด ความคิดให้กับผู้ชม (Presentation) โดยมีความสอดแทรกข้อมูลความรู้ เชิงสถิติ และผลงานวิจัยต่างๆ หรือ ข่าวสารต่างๆ เพื่อให้ผู้ชมได้รับความรู้ ร่วมคิดวิเคราะห์ร่วมกัน โดยผู้เขียนเลือกเขียนผ่านมุมมองทั้ง เด็ก นักศึกษา มุมมองผู้ปกครอง มุมมองนักวิชาการ เพื่อเป็นการแบ่งปันประสบการณ์ระหว่างผู้ชมทุกวัย เช่น ข้อมูลการกลั่นแกล้งในประเทศไทย ข้อมูลเรื่องกฎหมายการแอบถ่ายรูป ข้อมูลการเป็นนักจ้างเที่ยว (Travel blogger) ซึ่งเป็นอาชีพที่กำลังได้รับความนิยม ข้อกฎหมายว่าด้วยเรื่องการกระทำความผิดและปัญหาอาชญากรรม ในวัยนักศึกษา เป็นต้น ซึ่งจะเขียนไม่เป็นทางการ ย่อและย่อให้สามารถเข้าใจง่าย และไม่กระทบกับ ความสนุกในเรื่องที่เกิดขึ้น

**5. เสียง (Sound)** ในบทละครจะบรรยายอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในแต่ละฉาก เพื่อให้การสร้างสรรค์ ละครเวทีสามารถนำไปเลือกเสียงต่างๆ มาใช้ในการแสดง ไม่ว่าจะเป็นเสียงของนักแสดง เสียงเพลงและดนตรี รวมถึงเสียงประกอบต่างๆ โดยให้ยึดถึงอารมณ์ตามสถานการณ์ต่างๆ เพื่อให้เห็นการแบ่งโลกในละคร อย่างชัดเจน สำหรับเสียงประกอบ ผู้เขียนได้มีการเขียนระบุในบทละครอย่างชัดเจน เช่น ต้องมีเสียงนับถอย หลัง 10 วินาทีเพื่อกระตุ้นและให้ผู้ชมใช้ความคิด และเสียงที่เป็นสัญญาณการสรุปมติของผู้ชม รวมถึงส่วน เสียงอื่นๆ เช่นเสียงกล้องถ่ายรูป เสียงโทรศัพท์ ถูกใช้เพื่อเป็นจังหวะให้นักแสดงสามารถดำเนินเรื่องต่อไปได้

**6. ภาพ (Spectacle)** แนวคิดการจัดองค์ประกอบศิลป์ในบทละครเรื่องนี้ เป็นการนำเสนอภาพแวดล้อมใน สถานศึกษามาสร้างสรรค์ใหม่ให้เข้าใจง่าย และตรงตามแนวทางการใช้รูปแบบมีปฏิสัมพันธ์เป็นหลัก

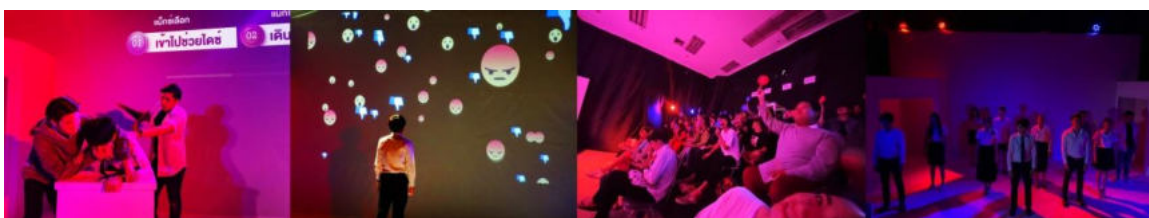
1) ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้วิจัยเลือกนำเสนอสถานที่ต่างๆ ที่ตัวละครต้องเผชิญภายในเรื่อง มา ปรับให้ตรงกับวิธีการนำเสนอแบบน้อยชิ้นแต่ให้คุณค่ามาก (Minimalism) โดยออกแบบฉากให้เป็นเหมือน ห้องเรียน แม้เหตุการณ์จะกล่าวถึงที่ใด แต่ภาพความทรงจำของตัวละครจะเล่าผ่านในห้องเรียน และเก้าอี้ นักศึกษาเท่านั้น และใช้วิธีการเทียบเคียงกับอุปกรณ์และสถานที่ต่างๆ เช่น รถยนต์ อ่างล้างหน้า เป็นต้น โดย ทุกอย่างจะเป็นสีขาวทั้งหมด ยกเว้นอุปกรณ์บางอย่างที่มีผลกับตัวละคร คล้ายตัวละครจำได้ไม่ลืม เช่น ไม้ กวาด แก้วน้ำ ก็จะเป็นสีดำ โดยพื้นหลังของฉากเป็นสีขาวทั้งหมดฉายภาพประกอบและคำถามต่างๆ คล้ายเป็นภาพขยายความคิดของตัวละคร

2) เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า และทรงผม ผู้วิจัยเลือกใช้ชุดนักศึกษา เนื่องจากต้องการเน้นว่าเป็นภาพความทรงจำของฮันเตอร์นั้น ดังนั้นไม่ว่าตัวละครจะไปที่ไหนก็ยังจะใช้ชุดนักศึกษานั้น โดยใช้การวิเคราะห์บุคลิก นิสัยของตัวละคร ออกแบบเพื่อกำเนียงถึงการแต่งหน้า และทรงผม เครื่องประดับ ของใช้ ของนักนักแสดงแต่ละตัว

3) แสงและภาพประกอบ ผู้วิจัยได้ออกแบบการใช้แสงเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่ ช่วงที่ตัวละครหลักออกมาพบกับผู้ชม ช่วงที่เป็นเหตุการณ์ที่ถูกเล่าย้อนไปในอดีต และช่วงที่เป็นการเลือกเส้นทางของผู้ชม โดยแสงต้องตัดอารมณ์ของผู้ชมเสมอเพื่อให้ทราบว่าตอนนี้ต้องทำอะไร สำหรับภาพประกอบผู้วิจัยใช้เทคโนโลยีแบบมีส่วนร่วม (Projection Mapping) มาใช้เป็นภาพประกอบ คล้ายเป็นภาพความคิดของตัวละคร ไม่ว่าจะ เป็นความคิดที่ต้องเลือก ภาพจากจอมือถือ คอมพิวเตอร์ รวมถึงภาพประกอบสร้างบรรยากาศต่างๆ เช่น ฉากเดินรำ ฉากฝ่าด่านตรวจ

### การแสดงละครเวทีแบบมีปฏิสัมพันธ์ เรื่อง ร่องรอย

ผู้วิจัยได้นำบทละครเวทีแบบมีปฏิสัมพันธ์ เรื่อง ร่องรอย ไปใช้ในการสร้างสรรค์ละครเวที โดยร่วมกับ นักศึกษา ชั้นปีที่ 4 เพื่อใช้ในการนำเสนอศิลปะการแสดงนิพนธ์ โดยตลอดทั้งกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที ผู้วิจัยได้มีการปรับแก้สถานการณ์ต่างๆ รวมถึงบทสนทนา และข้อมูลต่างๆ ออกไปบ้างบางจุด เพื่อให้การแสดงมีความสมเหตุสมผล รวมถึงให้อีกกับการแสดงจริง เพราะบทละครก่อนได้รับการแก้ไขมีระยะเวลาในการแสดงนานมากถึง 2 ชั่วโมง 30 นาที ซึ่งเป็นระยะเวลาที่นานเกินไปสำหรับการจัดการแสดง รวมถึงเนื้อหาสาระบางอย่างเป้นวิชาการมากเกินไป จนอาจทำให้ผู้ชมเบื่อหน่าย ดังนั้น ตลอดกระบวนการซ้อม และการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงได้มีการปรับแก้ไขบทละครร่วมกับนักศึกษา และนักแสดงอยู่ตลอดเวลา จนถึงการจัดการแสดงจริง โดยจัดแสดงจริงทั้งหมด 6 รอบการแสดง เพื่อให้เกิดความหลากหลายและคำนึงถึงความเป็นไปได้กับตอนจบทั้ง 5 แบบ จัดแสดงเมื่อวันที่ 16-18 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562 ณ โถงสาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยศรีปทุม บางเขน และในแต่ละรอบการแสดง ผู้วิจัยได้จัดให้มีการเสวนาหลังการแสดง (Post Talk) เพื่อพูดคุยประเด็นต่างๆ ที่เกิดขึ้นในบทละคร รวมถึงเรื่องการนำเสนอละครเวทีรูปแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างทีมงาน อาจารย์ นักแสดง และผู้ชมทุกรอบการแสดง



ภาพที่ 2 ภาพบรรยากาศการแสดงละครเวทีแบบมีปฏิสัมพันธ์ เรื่อง ร่องรอย

## ผลการศึกษาและอภิปรายผล

การศึกษานี้พบว่าผู้วิจัยได้ผลการศึกษามาตามจุดประสงค์ ดังนี้

### 1. สร้างสรรค์บทละครเวทีรูปแบบใหม่

การศึกษานี้ นับเป็นการเขียนบทละครรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า บทละครเวทีรูปแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยใช้แนวทางของการแสดงแบบมีส่วนร่วมและการนำเสนอรูปแบบมีปฏิสัมพันธ์เข้ามาใช้ในการเขียนบทละคร ซึ่งจะมีความแตกต่างจากบทละครประเภทอื่นๆ ผู้วิจัยได้เรียนรู้แนวทาง และวิธีการปรับแก้สำหรับการเขียนบทละครเวทีรูปแบบมีปฏิสัมพันธ์เป็นอย่างมาก การคำนึงตามทางเลือกของผู้ชม จำเป็นต้องมีภาพรวมที่กว้างพอที่จะทำให้เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น มีความเป็นไปได้ และสมเหตุสมผลอยู่เสมอ นอกจากนี้ละครเวทีรูปแบบนี้ยังสร้างความท้าทายให้กับผู้สร้างสรรค์การแสดงเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็น ผู้กำกับการแสดง ผู้ออกแบบองค์ประกอบศิลป์ต่างๆ และที่สำคัญคือเป็นการแสดงศักยภาพของนักแสดงได้เป็นอย่างมาก เนื่องจากนักแสดงต้องท่องบทที่หลากหลาย การจำตำแหน่งและทิศทางเคลื่อนไหวของตัวละครที่แตกต่าง ต้องมีการปรับอารมณ์ไปตามทางเลือกที่ผู้ชมเป็นผู้เลือกให้ตลอดทั้งเรื่อง การใช้สมาธิในการสื่อสาร และการดำเนินเรื่องตามทางเลือกของผู้ชมแบบทันทีทันใด จึงเป็นทักษะใหม่ๆ ที่นักแสดงจะได้เรียนรู้ และแสดงศักยภาพออกมาได้อย่างเต็มที่

บทละครสามารถถูกนำไปใช้จัดการแสดงได้จริง หรืออาจจะนำไปเป็นหนังสือเกมได้เช่นกัน บทละครรูปแบบนี้เหมาะกับการใช้ในการแสดงละครเวที เพราะเสน่ห์ของการแสดงละครเวทีหรือความสดนั้น ทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการแสดงอย่างเต็มที่ ต่างจากการชมทางโทรทัศน์หรือเล่นเกม ที่ผู้ชมสามารถแก้ไขการเลือกของตัวเองได้ตลอดเวลา แต่สำหรับรูปแบบละครเวทีนี้ผู้ชมจะได้ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ รวมถึงร่วมฟังความคิดเห็นของผู้ชมคนอื่น ๆ ภายในระยะเวลาที่กำหนด และร่วมรับชะตากรรมจากสิ่งที่ตนเองได้เป็นผู้เลือกการกระทำให้กับตัวละครในบทสรุปท้ายเรื่อง และหากอยากทราบเรื่องราวที่แตกต่าง ก็ต้องมาชมการแสดงในรอบอื่นๆ ที่มีจำกัดด้วยเช่นกัน

ปัจจัยสำคัญของการแสดงรูปแบบนี้คือ ผู้ชม ซึ่งจะแตกต่างกันไปในแต่ละรอบการแสดงด้วยเช่นกัน และไม่ใช่เพียงการตัดสินใจของผู้ชมแค่คนเดียว แต่ต้องรวมกับเสียงของผู้ชมทั้งหมดในรอบการแสดงนั้นๆ ด้วยเช่นกัน เนื่องจากการตัดสินใจในแต่ละข้อนั้นมาจากเสียงส่วนมาก ผู้ชมที่คิดต่างก็จะเกิดปฏิกิริยาบางอย่างขึ้นระหว่างการแสดง เช่น มีความไม่พอใจ รู้สึกเบื่อหน่าย บางท่านเลือกที่จะคล้อยตามผู้ชมท่านอื่นโดยเลือกให้เหมือนกับที่ผู้ชมท่านอื่นเลือก นั้นแสดงให้เห็นว่าการเลือกมีผลกระทบต่อการแสดง อาจส่งผลให้ผู้ชมติดตามหรือไม่สนใจการแสดงเลยก็เป็นได้

### 2. ผู้ชมได้ตระหนักถึงประเด็นการกลั่นแกล้ง (Bullying) ในสถานศึกษา

ผู้วิจัยได้จัดให้มีการเสวนาหลังการแสดง (Post Talk) เพื่อพูดคุยประเด็นต่างๆ ที่เกิดขึ้นในบทละคร รวมถึงเรื่องการนำเสนอในรูปแบบปฏิสัมพันธ์ ดังนี้ 1) ปัญหาการกลั่นแกล้งทางร่างกาย และโดยการใช้คำพูด มีผู้ชมร่วมแสดงความคิดเห็นและร่วมถ่ายทอดประสบการณ์ของตน แนวทางการป้องกัน และการรับมือหลังจากถูกกลั่นแกล้ง โดยผู้วิจัย นักแสดง และทีมงานได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันกับผู้ชม

เพื่อหาทางออกในปัญหานี้ 2) ปัญหาการกลั่นแกล้งทางสังคม และโลกออนไลน์ ในรอบมีผู้ชมที่เป็นศิษย์เก่าเข้าร่วมการเสวนา ทำให้มีการแสดงความคิดเห็นที่เป็นเรื่องของสังคมภายนอกมหาวิทยาลัย เรื่องการใช้สื่อในทางที่ผิด จนขาดความมั่นใจ จากการเสวนาในรอบนี้ทำให้ทีมงาน และผู้ชมท่านอื่นได้เรียนรู้วิธีการรับมือ และได้ว่ายังมีรูปแบบของการกลั่นแกล้งที่ตัวเองไม่คาดคิดอยู่ 3) ที่มาและแนวทางการเขียนบทของผู้ประพันธ์บทละคร รอบนี้มีผู้ปกครอง และอาจารย์จากภายนอกเข้าร่วมเสวนา ได้มีการถามถึงวิธีในการเขียนบทละคร การเทียบเคียงตัวละครจากซีรีส์ และการใช้ตัวละครที่เป็นอาจารย์มาร่วมนำเสนอในบทละคร ทั้งนี้ยังมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และพูดคุยถึงประสบการณ์ทำงานในหน้าที่ของการเป็นอาจารย์ที่ต้องรับมือกับปัญหาการกลั่นแกล้งในสถานศึกษาด้วย 4) การพูดคุยกับผู้กำกับและนักแสดงเกี่ยวกับรูปแบบการแสดงผลแบบมีปฏิสัมพันธ์ ได้มีการอธิบายรูปแบบของการแสดง และแลกเปลี่ยนความรู้สึก แนวทางการปฏิบัติของนักแสดงที่ต้องปรับตัว จำบท และการให้คำสำคัญกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นตรงหน้าจากผู้ชมเลือก อีกทั้งยังได้มีทีมงานเบื้องหลังได้มาเล่าถึงเบื้องหลังเวทีที่ทีมงานทุกคนต้องมีสมาธิในการทำงานอย่างไร 5) การสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยได้เชิญหัวหน้าสาขาวิชา อาจารย์ประจำสาขา และผู้ทรงคุณวุฒิ มาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาการกลั่นแกล้งในสถานศึกษา การใช้รูปแบบมีปฏิสัมพันธ์ของบทละครในการนำเสนอ รวมไปถึงได้รับข้อเสนอแนะด้านการสร้างสรรค์การแสดง ไม่ว่าจะเป็นในส่วนของการกำกับ การดำเนินงาน และการบริหารงาน 6) การพูดคุยกับทีมงาน และนักแสดงทุกคน ตั้งแต่ขั้นตอนการทำงาน ประสบการณ์ต่างๆ ที่พบระหว่างการซ้อมการแสดงของนักแสดง การปรับตัว การเรียนรู้จากการใช้เทคนิคต่างๆ มีประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งในสังคมที่เกิดขึ้น แนวทางแก้ไข และบรรยากาศสนุกๆ ตลอดกระบวนการสร้างสรรค์

### **ผลสรุปและข้อเสนอแนะ**

บทความวิชาการนี้นับเป็นแนวทางในการทดลองสร้างสรรค์บทละครและการแสดงละครเวทีรูปแบบใหม่ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจของการแสดง อาจเป็นแนวทางในการเขียนบทละครรูปแบบใหม่ในวงการศิลปะการแสดง เนื่องจากเป็นรูปแบบที่มีการผสมผสานของศาสตร์ของละครเวทีที่เน้นความสด ศาสตร์ของเกมที่ตั้งให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการเลือกทางของตัวละคร รวมถึงศาสตร์การใช้สื่อต่างๆ ในการนำเสนอ ภาพประกอบ เสียง รวมถึงรูปแบบช่วงเวลาให้ผู้ชมต้องเลือกให้กับตัวละคร ผู้วิจัยได้เรียนรู้แนวทาง และวิธีการปรับแก้สำหรับการเขียนบทละครเวทีรูปแบบมีปฏิสัมพันธ์เป็นอย่างมาก การคำนึงตามทางเลือกของผู้ชม จำเป็นต้องมีภาพรวมที่กว้างพอที่จะทำให้เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น มีความเป็นไปได้ และสมเหตุสมผล อยู่เสมอ การสร้างเรื่องราวทั้งหมดให้มีความเชื่อมโยงกัน เส้นทางที่แตกต่างของแต่ละเหตุการณ์จะต้องเชื่อมโยงไปสู่เหตุการณ์ต่อไปอย่างสมเหตุสมผล บางเหตุการณ์หากผู้วิจัยเลือกสองทางเลือกที่มีความแตกต่างกันจนเกินไป ก็อาจทำให้ผู้ชมเดาทางออกได้ว่าเหตุการณ์จะเป็นไปในทางที่ดี หรือไม่ได้ ซึ่งอาจทำให้การเล่าเรื่องหมดความสนุกไป ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องมีการเลือกการกระทำที่ใกล้เคียงกัน และเป็นไปในทางที่ไม่ดีมากกว่า เพื่อให้ท้ายสุดผู้ชมจะได้ตระหนักว่าสิ่งที่ผู้ชมเลือกนั้น ส่งผลกับตัวละครอย่างไร ซึ่งเป็นการตาม

แนวคิดของการกลั่นแกล้งนั่นเอง เมื่อต้องการให้ผู้ชมได้รับสาระและความรู้แทรกในบทละคร การยัดเหยียด ใส่เข้าไปจึงไม่ใช่เหตุผลที่ดี และเมื่อเลือกนำมาใช้ ก็ต้องมีข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้จริง และอธิบายได้อย่างเข้าใจ

ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าสิ่งที่ผู้ชมเรียนรู้จากการชมละครรูปแบบนี้ คือเมื่อทางเลือกต่างๆ ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจร่วมกันของผู้ชม ทำให้บางครั้ง เมื่อผู้ชมที่แสดงความคิดเห็นไม่ตรงกับเสียงส่วนมาก ก็จะเกิดความไม่พอใจ ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังโดนโกงแต่ผู้วิจัยได้เข้าไปสอบถามพบว่า ผู้ชมกลุ่มนี้เข้าใจถึงสิ่งที่เกิดขึ้น ว่าคล้ายเป็นเสียงส่วนน้อยในสังคม ดังนั้นจึงเป็นเรื่องธรรมดาที่อาจไม่ได้ตั้งใจ และทำให้ทราบความคิดรวมของผู้ชม ท่านอื่นกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ผู้ชมหลายคนเรียนรู้เรื่องการตัดสินใจในสังคม ว่าไม่อาจจะแก้ไขปัญหาหรือนำความคิดของคนในสังคมได้ทั้งหมด และมนุษย์ยังถูกจัดเป็นสัตว์สังคมที่ต้องเคารพการตัดสินใจของคนส่วนมากเช่นกัน แต่ด้วยเหตุผลนี้เป็นผลดีที่ทำให้ผู้ชมกลุ่มนี้เกิดความสนใจที่จะอยากกลับมาดูการแสดงอีกรอบเพื่อทดลองเลือกใหม่ ป็นเหมือนการปลดล๊อคความสำเร็จในการชมละครเวทีเรื่องนี้

หลังการชมละครเวทีครั้งนี้ ผู้ชมหลายคนมีการเทียบเคียงตัวเองกับตัวละครหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่อง หลายคนตระหนักได้ว่าสุดท้ายแล้ว ตนเองก็ไม่ต่างจากคนอื่นๆ ที่ใช้วิธีการกลั่นแกล้งในสังคม เพราะความสนุกและความเพลิดเพลินในการมีส่วนร่วมกับการแสดง ทำให้คิดว่าตัวละครทั้งหมดที่พวกเขาได้เลือก เป็นเหมือนตัวแทนที่จะได้เสียงได้ลองแทนตัวเอง ได้เจ็บแทน ได้ตายแทน จนสุดท้ายก็ได้เรียนรู้และได้เข้าใจถึงผลที่ตามมาจากการกระทำทั้งหมด โดยเฉพาะผู้ชมที่มาเป็นกันกลุ่ม ผู้ชมที่เป็นญาติ หรือเพื่อนกับนักแสดง ส่วนใหญ่จะมีการเลือกให้ตัวละครเจอกับสถานการณ์ที่เลวร้าย เพราะอยากเห็นว่าถ้าเจอเรื่องราวแบบนี้ ตัวละครจะทำอะไร ทำให้การแสดงหลายรอบดำเนินเรื่องไปในทิศทางที่คล้ายๆ กันคือ ตัวละครหลักเจอเรื่องเลวร้าย และตัวละครอื่นๆ ไม่ได้รับผลจากการกระทำของตัวเอง ผู้ชมหลายคนตระหนักได้ว่า บทละครสามารถนำพาให้เขาต้องกลายมาเป็นบุคคลอีกคนหนึ่งที่ใช้วิธีการการกลั่นแกล้งต่างๆ โดยไม่รู้ตัว ทั้งนี้ก็มีผู้ชมหลายคนแสดงความคิดเห็นว่าอยากชมการแสดงมากกว่าหนึ่ง เพราะอยากเห็นการแสดงในทางเลือกอื่นๆ และอยากที่จะรับชมตอนจบให้ครบทั้ง 5 แบบ

ข้อเสนอแนะสำหรับแนวทางในการเขียนบทละครรูปแบบมีปฏิสัมพันธ์ คือ การสร้างโครงเรื่องคร่าวๆ และนำไปทดสอบก่อน ทำให้พบเรื่องราวใหม่ๆ ที่น่าสนใจ รวมถึงเจอข้อผิดพลาดในหลายๆ ส่วนทั้งเรื่องความเป็นไปได้ ความเป็นเหตุเป็นผล รวมถึงตัวเลือกบางข้อที่อาจจะไม่ได้เป็นประโยชน์กับการเล่าเรื่องของตัวละคร ซึ่งในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ใช้ระยะเวลาศึกษาเป็นเวลานาน ก่อนที่จะมาสร้างบทสนทนา (Dialogue) ต่อไป เมื่อสร้างเป็นบทละครเวที ก็ได้นำมาใช้ร่วมกันอ่านบทละครครั้งแรก (First Read) ทำให้ทราบว่าระยะเวลาและเหตุการณ์บางอย่าง ทำให้บทละครยังน่าเบื่อ บทสนทนาหรือข้อมูลบางอย่างสามารถที่จะตัดแปลงให้เป็นภาษาพูดที่ง่ายขึ้น การตั้งคำถามถึงประเด็นต่างๆ รวมถึงการแสดงความคิดเห็น การถ่ายทอดประสบการณ์ร่วมกันของนักแสดงและทีมงาน ทำให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสย้อนไปศึกษาข้อมูลต่างๆ เพิ่มมากขึ้น เพื่อเข้าใจกับสิ่งที่ผู้วิจัยเลือกมาใช้ในบทละคร เมื่อผ่านกระบวนการซ้อม การนำเทคนิคต่างๆ องค์กร ประกอบศิลป์ รวมถึงการมีผู้ชมตัวอย่างมาร่วมชม ก็ทำให้บทละครพบเรื่องทิศทางของตัวละคร แรงจูงใจของตัวละคร

รวมถึงความน่าจะเป็นที่ผู้ชมจะได้เลือก ดังนั้นการเขียนบทละครในรูปแบบมีปฏิสัมพันธ์ต้องใช้ระยะเวลาอย่างละเอียด ต้องเรียนรู้และทดลองหลายต่อหลายครั้งเพื่อให้บทละครสมบูรณ์ที่สุด

## เอกสารอ้างอิง

- นพมาศ แวววณิช. (2550). *ปริทัศน์ศิลปะการละคร*. กรุงเทพมหานคร : คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พรรัตน์ ดำรุง. (2547). *การละครสำหรับเยาวชน*. กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- มะซึน. (2561). *พีเจอรี่ใหม่สุดเจ๋งบน Netflix ที่ให้คนดูกำหนดเรื่องราวได้ด้วยตัวเอง!*. [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <https://www.mangozero.com/interactive-content-on-netflix/> [10 สิงหาคม 2562].
- สุรียา ฮ่องเสนาะ (2561) *ปัญหารังแกกัน (Bullying) ในสถานศึกษา*. จุลสาร Hot Issue ประจำเดือนตุลาคม 2561. สำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร.
- MGR Online. (2561). *Detroit: Become Human นวัตกรรมที่รวมหนังและเกมเป็นหนึ่งเดียว*. [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <https://mgronline.com/game/detail/9610000040557> [29 สิงหาคม 2562].
- Thamsarun Khusunthia. (2019). *หนังแบบเลือกตอนจบเองได้บน Netflix กับการยอมให้ค่าบริษัทตัวเอง และการตลาดทั่วโลก*. แหล่งที่มา : <https://storylog.co/story/5c2b2ff927440839734ca8ca> [1 กันยายน 2562].



## แนวทางการจัดนิทรรศการในศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน

### ชุมชนประดิษฐ์โถกรการ” เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร

#### Exhibition Design Center Guideline in Bronze ware Center at Praditthorakarn Community, Chatuchak in Bangkok Metropolitan

วารดา พุ่มผกา

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม  
กรุงเทพมหานคร 10900

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) ศึกษาภูมิปัญญาหัตถกรรมทองลงหิน 2) ศึกษาแนวทางการจัดนิทรรศการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน ชุมชนประดิษฐ์โถกรการ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ประชาชนในชุมชนประดิษฐ์โถกรการ จำนวน 13 คน ประกอบด้วย ผู้นำชุมชนและช่างหัตถกรรมทองลงหิน ตัวแทนสภาวัฒนธรรมเขตจตุจักร และ ตัวแทนเขตจตุจักร ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (participant observation) การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus group discussion)

ผลการวิจัยพบว่าภูมิปัญญาหัตถกรรมทองลงหินของชุมชนประดิษฐ์โถกรการ เขตจตุจักร มีการประกอบอาชีพทำเครื่องทองลงหินมากกว่า 50ปี เป็นหัตถกรรมในครัวเรือนที่ผลิตด้วยมือเป็นส่วนใหญ่ (Hand made) ไม่มีเทคโนโลยีในการผลิตมากนัก ผลิตภัณฑ์เครื่องทองลงหิน ได้แก่ เครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร เช่น ช้อน ส้อม มีด ตะเกียบ ทัพพี มีเอกลักษณ์ลวดลายเฉพาะ เช่นลายเทพพนม ลายช้างสามเศียร ลายพิกุล ลายกิ่งไผ่ ชุมชนได้จัดตั้งศูนย์หัตถกรรมทองลงหินเพื่อเป็นที่สถานที่รวบรวมภูมิปัญญาการทำเครื่องทองลงหินไม่ให้สูญหายไปและเป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชนและบุคคลภายนอก

จากผลการศึกษาในส่วนแรกจึงนำมาสู่การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำมาบรรยายโดยวิธีพรรณนา (Descriptive) นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลมาเป็นแนวทางการจัดนิทรรศการ เรื่อง ภูมิปัญญาหัตถกรรมทองลงหิน ชุมชนประดิษฐ์โถกรการ แบ่งเป็น 5 หัวข้อได้แก่ 1) ความเป็นมาของชุมชนและศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน 2) ความรู้เกี่ยวกับเครื่องทองลงหิน 3) ขั้นตอนการผลิตเครื่องทองลงหิน 4) เครื่องทองลงหิน ชุมชนประดิษฐ์โถกรการ 5) ช่างหัตถกรรมทองลงหิน จากนั้นจึงกำหนดสื่อที่ใช้ และรูปแบบนิทรรศการให้สอดคล้องกับพื้นที่จัดแสดงและงบประมาณที่มีจำกัด ผู้วิจัยได้เสนอแนวทางการจัดนิทรรศการต่อผู้แทนชุมชน ชาวบ้าน และผู้เกี่ยวข้องโดยการประชุมกลุ่มย่อยร่วมกันวิพากษ์วิจารณ์ พร้อมกับสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบนิทรรศการ ได้ผลสรุปว่ามีความพึงพอใจต่อแนวทางการออกแบบดังกล่าว

**คำสำคัญ:** หัตถกรรมทองลงหิน นิทรรศการ ชุมชนประดิษฐ์โถกรการ

## Abstract

The objectives of this research are 1) to study the folk wisdom of polished brassware handicraft 2) to study the course to hold the exhibition for encouraging the learning in Pradit Torakarn community polished brassware handicraft center. The representative samples used in this research are 13 members of Pradit Torakarn community which are community leaders, polished brassware handicraftsmen, representatives from Chatuchak District Culture Council and representatives and representatives from Chatuchak District. The research approach is purposive sampling. The tools used in the research are participant observation, in-depth interview and focus group discussion.

The result of the research is that the folk wisdom of polished brassware handicraft in Pradit Torakarn community, Chatuchak District, has developed as profession for more than 50 years. This household craftsmanship is mainly hand made. Only little technology is used during the whole production. Major polished brassware products are cutlery such as spoon, fork, knife, chopsticks etc. The designs found on the products are unique such as angel, three-headed elephant, bullet wood flower, bamboo branch etc. The community polished brassware handicraft center was established in order to collect and reserve the folk wisdom of polished brassware handicraft as well as to be the learning center for community members and the public.

The first part of the study leads to content analysis. The second part is based on descriptive method. The result of the study is analyzed and synthesized, then comes to the course for holding the exhibition “Folk Wisdom of Polished Brassware Handicraft in Pradit Torakarn Community”. The exhibition can be divided into 5 topics which are 1) the history of the community and the polished brassware handicraft center 2) the know-how of polished brassware 3) the production of polished brassware 4) the polished brassware handicraft in Pradit Torakarn community 5) the polished brassware handicraftsman. Then, media and pattern in the exhibition is determined to suit the venue and limited budget. The researcher offers the courses for holding the exhibition to community members and representatives as well as the involved people. After the minor group discussion, criticism and interview with exhibition experts, the outline design was successfully and satisfactorily concluded.

**Keywords:** Bronze ware Exhibition Design Praditthorakarn Community

## บทนำ

เครื่องทองลงหิน (BRONZE WARE )" หรือมีชื่อเรียกอีกอย่างในสมัยโบราณว่า "เครื่องมือหล่อ" จากเอกสารเก่าในประวัติศาสตร์จะพบว่า มีการใช้คำ "มาหล่อ" และระบุว่า ช่างทำเครื่องทองลงหิน สมัยรัชกาลที่ 4 แห่งพระบรมราชจักรีวงศ์ ได้ซื้อทองมาหล่อ (โลโก้แตก) มาจากประเทศจีน นำมาหล่อใหม่ เพื่อทำเป็นขันน้ำ พานรอง ช้องกระแตระนาดแก้ว ตลอดจนได้หล่อเป็นพระพุทธรูปและล่ำกลองปี่นใหญ่ ต่อมานิยมทำเป็นขันลงหินกันมาก จนกระทั่ง คุณเกลียว บุณนาค นักวิทยาศาสตร์ที่กรมวิทยาศาสตร์ กระทรวงอุตสาหกรรม แยกธาตุออกดู จึงทราบว่ามีแร่ธาตุดังกล่าวมี ทองแดง ดีบุก เป็นส่วนประกอบ จึงได้เริ่มผสมขึ้นใช้เองในประเทศไทย และไม่จำเป็นต้องซื้อจากต่างประเทศอีกต่อไป ดังนั้น จึงทำให้อุตสาหกรรมประเภทนี้ได้รับความนิยมมากในเวลาต่อมาแหล่งผลิตงานหัตถกรรมเครื่องทองลงหินโดยทั่วไปจะอยู่ในกรุงเทพฯ และธนบุรี แต่ในปัจจุบันพบว่าเหลือจำนวนผู้ผลิตน้อยราย อีกทั้งเป็นการผลิตลักษณะในรูปอุตสาหกรรมในครัวเรือน ทั้งนี้ เพราะเป็นอาชีพที่ตกทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันยังมีชุมชนที่ประกอบอาชีพทำเครื่องทองลงหิน คือชุมชนประดิษฐ์โทรการ ที่ตั้งอยู่ในซอยพลโยธิน 47 และ 49 เขตจตุจักร กรุงเทพฯ โดย เมื่อปี พ.ศ. 2497 มีสองตระกูลคือเสียงสุวรรณ และตระกูลหงษ์ขจร ได้ย้ายเข้ามาจากอำเภอบางน้ำเปรี้ยว จังหวัดฉะเชิงเทรา ซึ่งเดิมประกอบอาชีพทำนา และได้ย้ายถิ่นฐานเข้ามาทำเครื่องทองลงหินในชุมชนประดิษฐ์โทรการแห่งนี้ โดยในระยะแรกมาทำเป็นลูกจ้างของ บริษัท ส.สำราญไทยแลนด์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทที่เริ่มผลิตเครื่องทองลงหินเป็นรายแรก (นพพร บิ๊กแวน และคณะ, 2561, หน้า 1-2)

ต่อมามีการทำหัตถกรรมทองลงหินภายในชุมชนแห่งนี้กันทั่วครอบครัว จึงมีชื่อเรียกกันในแถบนี้ว่า "ชุมชนโรงช้อนบางบัว" โดยชาวบ้านที่อาศัยอยู่ได้ชักชวนญาติพี่น้องของตนเองและคนรู้จักเข้ามาทำกันจากเดิมที่มีอยู่เพียง 10 ครอบครัว ได้เพิ่มเป็น 100-150 ครอบครัว ในเวลาเพียงไม่กี่ปีและในกลุ่มนั้นก็มีการกูดึงเงินได้เข้ามาทำเช่นกัน แต่เป็นที่น่าเสียดายที่ในปัจจุบันเหลือผู้ผลิตงานหัตถกรรมทองลงหินเหลืออยู่ประมาณ 10 ครอบครัวเอกลักษณ์ของเครื่องทองลงหินของชุมชนประดิษฐ์โทรการ คือจะมีกรรมวิธีในการทำที่ละเอียดตามอย่างโบราณคือ การทำแม่พิมพ์ดินจะต้องเป็นดินที่นำมาจากกันคลองหัวตะเข้ เพราะดินจะปราศจากกรวดหรือเม็ดทราย เม็ดหอย นอกจากนี้ยังเพิ่มมูลค่าของเครื่องทองลงหินโดยการออกแบบลวดลายไทย เช่น ลายเทพพนม หยกน้ำที่ปลายด้ามช้อน ส้อม มีด ทัพพี ให้สวยงามถูกใจนักท่องเที่ยวต่างประเทศ

จึงเป็นสินค้าส่งออกทำรายได้ได้ดี นอกจากนี้คุณสมบัติพิเศษของเครื่องทองลงหิน สามารถตรวจสอบพิษในอาหารได้ เครื่องทองลงหินจึงมีความทนทาน หรุกรา ราคาแพง ผู้ใช้ส่วนใหญ่จึงเป็นคนที่ฐานะดี ส่วนข้อเสียคือ ดำง่ายต้องขัดอยู่เสมอ ต่อมาการผลิตเครื่องทองลงหินมีปัญหาในด้านต่างๆ ปัญหาด้านเศรษฐกิจ การใช้งานผลิตภัณฑ์อื่นที่ราคาถูก ทดแทน เช่น สแตนเลส อลูมิเนียม นอกจากนี้ยังมีปัญหาการขาดผู้สืบทอดภูมิปัญญา ผู้ประกอบการลดลง เพราะการทำเครื่องทองลงหินเป็นงานที่อาศัยความอดทนสูง ต้องทำงานหนักหน้าเตาไฟร้อน ต้องใช้ความอดทน มีความชำนาญและมีฝีมือในกระบวนการผลิต คนรุ่น

ใหม่ มองว่าเป็นงานหนัก หางานในเมืองได้ง่ายและสบายกว่า จึงทำให้ผู้ประกอบการเครื่องทองลงหินลดจำนวนลงไป

พินดา สมประจบ (2554, หน้า 208-210) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเครื่องทองลงหิน : รูปแบบการอนุรักษ์ และฟื้นฟูงานศิลปหัตถกรรมในภาคกลาง ในปี พ.ศ. 2532 สำนักงานเขตจตุจักร ได้เข้ามาจัดตั้งเป็นชุมชนประดิษฐ์โทรการ 47-49 ต่อมาปี พ.ศ. 2533 จึงได้จัดตั้งเป็นศูนย์หัตถกรรมทองลงหินขึ้น ทั้งนี้ โดยมีแกนนำที่สำคัญคือ คุณสมคิด ด้วงเงิน ซึ่งเป็นชาวพนักสนิมคม จังหวัดชลบุรี เป็นผู้ที่ประกอบอาชีพงานหัตถกรรมทองลงหินมา กว่า 50 ปี และเป็นผู้ก่อตั้ง "ศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน ชุมชนประดิษฐ์โทรการ" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการให้งานหัตถกรรมประเภทนี้เกิดความเข้มแข็ง สามารถต่อราคากับพ่อค้าคนกลาง, ให้หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนเห็นความสำคัญในการสนับสนุนและเพื่อเป็นการรักษาหัตถกรรมทองลงหินให้อยู่คู่กับชุมชนประดิษฐ์โทรการ และยังเป็นการรักษาภูมิปัญญาท้องถิ่นของรุ่นบรรพบุรุษให้ยังคงอยู่นอกจากนี้ เพื่อนำผลิตภัณฑ์ออกจัดแสดงและจำหน่ายในงานวาระต่างๆ

สมคิด ด้วงเงิน (สัมภาษณ์, 2563) “ศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน ชุมชนประดิษฐ์โทรการ” เป็นอาคารคอนกรีต 3 ชั้น ชั้นล่างแบ่งเป็นที่ตั้งของเครื่องมือในการทำงาน เช่น เตาทลอม เครื่องกดแบบหมุน เครื่องเจียร ที่เก็บแม่พิมพ์ดิน ส่วนในชั้นที่ 2 มีห้องสำหรับวางตู้โชว์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมทองลงหิน ได้แก่ ซ้อนส้ม มีด ทัพพี และสินค้าชุมชนอื่นๆ ซึ่งผู้วิจัยยังพบว่าห้องดังกล่าวยังไม่ได้จัดเป็นรูปแบบนิทรรศการ และเมื่อสอบถามคุณสมคิด ด้วงเงิน ซึ่งเป็นผู้ริเริ่มก่อตั้งศูนย์หัตถกรรมแห่งนี้ ได้กล่าวว่าศูนย์หัตถกรรมฯ ยังไม่มีงบประมาณในการออกแบบและจัดนิทรรศการ เพียงแต่นำผลิตภัณฑ์มาจัดใส่ตู้โชว์เพื่อให้คนที่มาติดต่อซื้อสินค้าหัตถกรรมได้มาชมสินค้า หรือติดต่อเข้ามาศึกษาดูงาน ด้วยทำเลที่ตั้งของศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน อยู่ในเขตเมือง ใกล้แหล่งชุมชน การคมนาคมที่สะดวก ใกล้โรงเรียน และมหาวิทยาลัย จึงมีนักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป เข้ามาขอศึกษาดูงานอยู่เสมอๆ ซึ่งส่วนใหญ่ก็จะมาดูวิธีการและขั้นตอนการผลิตหัตถกรรมทองลงหิน ซึ่งคุณสมคิด ด้วงเงิน จะเป็นผู้นำชมและอธิบายขั้นตอนต่างๆ นอกจากนี้ยังมีความเห็นว่าในอนาคตอาชีพช่างทองลงหินจะเริ่มลดน้อยลง เพราะขาดผู้สืบทอด ช่างรุ่นเก่าอายุมากขึ้น ไม่สามารถรับงานได้มากเหมือนแต่ก่อน จึงต้องการให้ศูนย์หัตถกรรมทองลงหินเป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน เป็นสถานที่บันทึกเรื่องราวของชุมชนให้คนรุ่นหลังเข้ามาศึกษาขั้นตอนการทำเครื่องทองลงหินแต่ละขั้นตอนได้จริงๆ ก่อนที่อาชีพช่างหัตถกรรมทองลงหินของชุมชนประดิษฐ์โทรการจะเลือนหายไป

ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าถ้าหากมีการปรับปรุงการจัดนิทรรศการให้น่าสนใจ เพิ่มเติมเนื้อหาอื่นๆ ลงไป จึงต้องมีกระบวนการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลหาแนวทางการปรับปรุงนิทรรศการ และจัดการข้อมูลต่างๆ ให้ความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เพื่อให้ศูนย์หัตถกรรมทองลงหินของชุมชนประดิษฐ์โทรการ เขตจตุจักร แห่งนี้ได้เก็บรักษาภูมิปัญญาการทำหัตถกรรมทองลงหินไว้เพื่ออนุรักษ์และส่งเสริมการเรียนรู้แก่ชุมชนและบุคคลทั่วไป และยังสามารถก่อให้เกิดการขับเคลื่อนและมูลค่าเพิ่มในทางเศรษฐกิจด้านต่างๆต่อไปในอนาคต

## วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. เพื่อศึกษาภูมิปัญญาหัตถกรรมทองลงหินของชุมชนประดิษฐ์โทรการ
2. เพื่อศึกษาแนวทางจัดนิทรรศการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน ชุมชนประดิษฐ์โทรการ

## วิธีการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดสำหรับการศึกษาเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย 1) ผู้นำชุมชน และช่างหัตถกรรมทองลงหินจำนวน 5 คน ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) 2) ตัวแทนชุมชน 6 คน ตัวแทนสภาวัฒนธรรมเขตจตุจักร 1 คน และ ตัวแทนเขตจตุจักร 1 คน ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เริ่มต้นจากการศึกษาภูมิปัญญาหัตถกรรมทองลงหิน การดำเนินการของศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน รวมถึงศึกษาบริบทต่างๆของชุมชนประดิษฐ์โทรการ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการกำหนดแนวทางการจัดนิทรรศการภายในศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน ชุมชนประดิษฐ์โทรการ เขตจตุจักร กรุงเทพฯ

3. ขอบเขตด้านพื้นที่

ผู้วิจัยกำหนดพื้นที่ในการศึกษา คือ ศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน ชุมชนประดิษฐ์โทรการ ซอยพหลโยธิน 47 เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร

## วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

- 1) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (participant observation) เพื่อเก็บข้อมูลสภาพทั่วไป ลักษณะทางกายภาพ สิ่งแวดล้อมภายในและภายนอกชุมชน วิถีชีวิตของผู้คนในชุมชน เป็นต้น
- 2) การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) เป็นการสัมภาษณ์ เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของการทำเครื่องทองลงหินในชุมชน ความเป็นมาของศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน จากอดีตถึงปัจจุบัน ภูมิปัญญาการทำเครื่องทองลงหิน
- 3) การสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) เป็นการเก็บข้อมูลที่ผู้วิจัยได้สนทนากับตัวแทนชุมชน ช่างหัตถกรรมทองลงหิน ตัวแทนสภาวัฒนธรรมเขตจตุจักร ตัวแทนเขตจตุจักร เกี่ยวกับประเด็นความคิดเห็นเกี่ยวกับศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน แนวทางการจัดนิทรรศการในศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน

## การวิเคราะห์ข้อมูล

- 1) การตรวจสอบข้อมูล

การตรวจสอบข้อมูลโดยใช้ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ทางด้านศิลปะและการออกแบบ ด้านการการจัดนิทรรศการ และใช้วิธีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) ที่เกี่ยวกับเนื้อหา นิทรรศการ วิธีการ

นำเสนอ และ รูปแบบการจัดแสดงที่เหมาะสม โดยการตรวจสอบข้อมูลซ้ำๆ มีการเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้จากการสังเกต การสัมภาษณ์บุคคล การอภิปรายกลุ่ม โดยใช้คำถามเดิมในเวลาต่างกัน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องแม่นยำ

## 2) การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้ตรวจสอบข้อมูลเรียบร้อยแล้วผู้วิจัยจะนำข้อมูลมาจัดหมวดหมู่เพื่อให้มีความครบถ้วนสมบูรณ์ ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์การวิจัย จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำมาบรรยายโดยวิธีพรรณนา (Descriptive) จำแนกองค์ความรู้ในด้านต่างๆ กำจัดข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์รูปแบบการจัดแสดงที่เหมาะสม โดยนำทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบนิทรรศการมาวิเคราะห์ร่วมด้วย แล้วจึงจัดทำข้อสรุปที่สมบูรณ์เพื่อกำหนดเป็นแนวทางการออกแบบนิทรรศการออกเป็น 2 ด้านได้แก่

### 2.1 การวิเคราะห์เนื้อหาสำหรับนิทรรศการ

จากการศึกษาวิเคราะห์ภาคสนาม ภาคเอกสาร และการสัมภาษณ์เชิงลึกตัวแทนชุมชน และการสัมภาษณ์ช่างหัตถกรรมทองลงหินของชุมชนประดิษฐ์โถกรนำมาสู่การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) จึงสามารถแบ่งหัวข้อย่อยของ นิทรรศการได้ 5 หัวข้อดังปรากฏในตารางต่อไปนี้

#### ตารางที่ 1 การวิเคราะห์เนื้อหาของนิทรรศการ

หัวข้อ	เนื้อหา
1.ความเป็นมาของชุมชนและศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน	การเล่าเรื่องประวัติความเป็นมาของชุมชนประดิษฐ์โถกร
2. ความรู้เกี่ยวกับเครื่องทองลงหิน	การอธิบายความรู้เกี่ยวกับเครื่องทองลงหิน
3.ขั้นตอนการผลิตเครื่องทองลงหิน	การอธิบายขั้นตอนการผลิตเครื่องทองลงหิน
4. เครื่องทองลงหินชุมชนประดิษฐ์โถกร	การนำเสนอหัตถกรรมทองลงหินของชุมชนประดิษฐ์โถกร
5.ช่างหัตถกรรมทองลงหิน	การนำเสนอช่างทองลงหินคนสำคัญของชุมชน

### 2.2 การวิเคราะห์แนวทางการออกแบบนิทรรศการ

การวิเคราะห์แนวทางการออกแบบนิทรรศการครั้งนี้มีแนวคิดในการจัดนิทรรศการกึ่งถาวร (Semi-permanent Exhibition) ซึ่งแนวทางการจัดนิทรรศการนี้เป็นเพียงแบบร่าง ที่ชุมชนอาจจะทดลองนำไปใช้และปรับปรุงทีละน้อยโดยไม่ต้องสำเร็จในคราวเดียว ชุมชนสามารถร่วมกันคิดและพัฒนาได้อีกในอนาคต รูปแบบนิทรรศการจึงใช้หลักการของความกลมกลืน (Harmony) มีความเรียบง่าย (Simplicity) และประหยัดงบประมาณ (Low Budget) โดยใช้การออกแบบจัดวางป้ายนิทรรศการให้มีความต่อเนื่อง ใช้เส้น สี ลวดลายกราฟิก รูปแบบซ้ำๆ ทำให้ง่ายต่อผู้ชมที่จะสังเกต เรียนรู้ และผสมผสานกับสื่อแบบเคลื่อนไหวใน

บางช่วง เช่น จอภาพ เสียง สื่อวีดิทัศน์ เพื่อให้เกิดสิ่งเร้าและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้ชมอีกทางหนึ่ง ซึ่งการวิเคราะห์รูปแบบของนิทรรศการปรากฏในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์แนวทางการออกแบบนิทรรศการ

หัวข้อ	รูปแบบ
1. ห้องจัดแสดงนิทรรศการ และแผนผังการจัดแสดง	ห้องมีขนาดเล็ก 10x10 เมตรมีประตูเข้าออกทางเดียว จึงจำกัดให้มีการกำหนดแผนผังของนิทรรศการเป็นรูปตัวยู (U) โดยกำหนดให้ป้ายนิทรรศการแบบติดผนัง บรรจบกัน 3 ด้าน
2. การจัดภาพและกราฟิกตกแต่งนิทรรศการ (Picture/ Graphic)	การจัดภาพแบบกรอบภาพ (Frame Layout) โดยนำภาพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวางเรียงต่อเนื่องล้อมรอบเนื้อหาข้อความ ตกแต่งด้วยลวดลายกราฟิกที่ตัดแปลงจากเอกลักษณ์จากลวดลายของเครื่องทองลงหิน เช่น ลายเทพพนม และรูปทรงของช้อน และส้อม
3. การเลือกใช้สี (Color)	การใช้น้ำสีของเครื่องทองลงหิน ได้แก่ สีทอง เทา ดำ เป็นกลุ่มสีที่มีความเรียบ หู และคลาสสิก และใช้สีขาวเป็นองค์ประกอบในนิทรรศการเพื่อให้ห้องนิทรรศการมีความสว่างมากยิ่งขึ้น
4. การใช้ตัวอักษร (Font)	การเลือกใช้ตัวอักษร (Font) OSMEP Font Regular ลักษณะตัวอักษรมีบุคลิกที่มีความเก่าและใหม่ ผสมผสานกัน มีความทันสมัยอ่านง่าย
5. การเลือกไฟและแสงสว่าง	การใช้ไฟ Down light และ Spot light เพื่อเน้นให้ป้ายนิทรรศการมีความเด่นชัด น่าสนใจมากขึ้น
6. การใช้สื่ออื่นๆ	การใช้สื่อหรือภาพเคลื่อนไหวในบางจุด เช่น วีดิทัศน์ เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้ชม และเป็นจุดพักผ่อนที่ผู้ชมได้นั่งพัก

## การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยมีขั้นตอนดังนี้

1) ผู้วิจัยได้นำผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น ไปให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง 2 กลุ่ม คือ ตัวแทนชุมชน จำนวน 11 คน และ กลุ่มนักวิชาการด้านที่เกี่ยวข้องกับการจัดนิทรรศการจำนวน 2 คน เพื่อรับฟังข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และหาแนวทางการจัดเนื้อหาและรูปแบบของนิทรรศการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศูนย์ หัตถกรรมฯ

2) นำผลที่ได้จากการประชุมกลุ่มย่อย มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปและพัฒนาเป็นร่างแนวทางการ จัดเนื้อหาและรูปแบบของนิทรรศการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศูนย์หัตถกรรมฯ

3) นำเสนอร่างแนวทางการจัดนิทรรศการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศูนย์หัตถกรรมฯ เพื่อรับฟัง ความ

คิดเห็นและข้อเสนอแนะและนำมาปรับปรุง

4) ปรับปรุงและพัฒนา และสรุปเป็นแนวทางการจัดนิทรรศการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศูนย์ หัตถกรรมฯ โดยนำเสนอผลในรูปแบบของแบบร่างทางความคิดเป็นลักษณะภาพจำลองนิทรรศการแบบ 2 มิติ ภายในเล่มงานวิจัย และเผยแพร่ในงานวิจัยต่อไป

## ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการจากการวิจัยสรุปตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาภูมิปัญญาหัตถกรรมทองลงหินของชุมชนประดิษฐ์โทรการ

จากการวิจัยพบว่าภูมิปัญญาหัตถกรรมทองลงหินของชุมชนประดิษฐ์โทรการมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น ดังนี้

1) ชุมชนประดิษฐ์โทรการเป็นแหล่งหัตถกรรมทองลงหินที่เหลือน้อยเพียงแห่งเดียวในเขต จตุจักร

กรุงเทพมหานคร มีการประกอบอาชีพทำเครื่องทองลงหินมากกว่า 50ปี เดิมมีชื่อเรียกกันว่า “โรงซ้อบนาง บัว” ชาวบ้านในชุมชนพื้นเพเดิมมาจากจังหวัด ฉะเชิงเทรา ชลบุรี ปราจีนบุรี เป็นหัตถกรรมในครัวเรือนที่ผลิตด้วยมือเป็นส่วนใหญ่ (Hand made) ไม่มีเทคโนโลยีในการผลิตมากนัก ผลิตภัณฑ์เครื่องทองลงหินที่จัดจำหน่าย คือ ชุดเครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร เช่น ช้อน ส้อม มีด ตะเกียบ ทัพพี และของที่ระลึก เช่น ที่เปิดขวด น้ำ กำไล ที่คั่นหนังสือ คุณสมบัติของเครื่องทองลงหินแห่งนี้ คือ ผลิตภัณฑ์มีน้ำหนัก เมื่อขัดมันจะมีความแวววาว คงทน เป็นสินค้าส่งออกที่นิยมของชาวต่างชาติ

2) การก่อตั้งศูนย์หัตถกรรมทองลงหินเพื่อเป็นการรวมกลุ่มผู้ประกอบการอาชีพเครื่องทองลงหิน ชุมชนให้เกิดความเข้มแข็งและสามารถต่อรองราคากับพ่อค้าคนกลาง อีกทั้งยังใช้ศูนย์ฯเป็นแหล่งเรียนรู้ สำหรับคนในชุมชน และบุคคลภายนอกที่จะเข้ามาศึกษาดูงานการผลิตเครื่องทองลงหินได้

3) เอกลักษณ์ของเครื่องทองลงหินชุมชนประดิษฐ์โทรการ คือลวดลายที่ปลายด้ามช้อน ส้อม



ทัพพี ประยุกต์จากลายไทย เช่นลายเทพพนม ลายช้างสามเศียร และประยุกต์จากธรรมชาติ เช่น ลายพิกุล ลายกิ่งไม้ และมีการตกแต่งด้ามด้วย มุก เรซิน เป็นต้น

4) ขั้นตอนการผลิตที่สำคัญ 5 ขั้นตอนได้แก่ 1) การหลอมทองแดง 4 ส่วน ดีบุก 1 ส่วน ใช้ทองแดง 24 กก. ดีบุก 6 กก. เรียกว่า 1 เบ้า 2) เมื่อหลอมเป็นเนื้อเดียวกันจะตักเทลงในเบ้าแม่พิมพ์ทิ้งไว้ให้แข็งประมาณ 3 นาทีจากนั้นจึงเขี่ยเครื่องทองออก 3) การย่ำลาย คือการทำลายบนเครื่องทองโดยใช้เครื่องมือลาย จากนั้นจึงนำไปขัดส่วนเกินออก 4) การตัดแต่งโครงสร้างเช่นการทำตัวซ้อนให้เป็นหลุม การตัดซี่ซ้อนซ้อน 5) การขัดเงา เป็นการตรวจสอบชิ้นงาน และขัดแต่งให้เครื่องทองขึ้นเงา หรือมีการตกแต่งด้าม เช่นประดับลายมุก ด้ามไม้ เป็นต้น

5) ช่วงหัตถกรรมทองลงหินเริ่มการฝึกฝนเรียนรู้การทำเครื่องทองลงหินด้วยวิธีครุฑกักจำ

และ

ฝึกฝนด้วยตนเองจนเกิดความชำนาญ จึงถ่ายทอดให้คนใกล้ชิดในครอบครัวกลายเป็นงานหัตถกรรมในครัวเรือนที่สร้างรายได้เลี้ยงครอบครัว ปัจจุบันมีคนทำอาชีพช่างทองลงหินลดลงเนื่องด้วยปัญหาเศรษฐกิจ วัตถุดิบพวกทองแดงและดีบุกราคาแพง การสั่งสินค้าลดลง อีกทั้งเป็นงานที่เหนื่อยต้องใช้ความอดทนสูง คนรุ่นใหม่จึงไม่นิยมทำอาชีพนี้ ส่วนช่างรุ่นเก๋อายุมากขึ้น มีปัญหาด้านสุขภาพ ในชุมชนจึงมีช่างทองลงหินเหลือเพียงไม่กี่ราย เช่น คุณสมคิด ดั่งเงิน คุณชอบ อึ้งเหลียง คุณบุญส่ง อุดมสรร นอกจากนี้ยังประสบปัญหาขาดผู้สืบทอดภูมิปัญญาการทำเครื่องทองลงหินที่คาดว่าในอนาคตอาชีพนี้จะหายไปจากชุมชน

2. เพื่อศึกษาแนวทางจัดนิทรรศการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศูนย์หัตถกรรมทองลงหินชุมชนประดิษฐ์โทรการ

จากผลการศึกษาในส่วนแรกจึงนำมาสู่การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ( Content Analysis) แล้วนำมาจำแนกองค์ความรู้ในด้านต่างๆ กำจัดข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องออกไปผู้วิจัยได้เสนอแนวทางการจัดนิทรรศการต่อผู้แทนชุมชน 11 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบนิทรรศการ 2 คน โดยการประชุมกลุ่มย่อย เพื่อวิเคราะห์สังเคราะห์ สรุปและพัฒนาเป็นร่างแนวทางการจัดเนื้อหาและรูปแบบของนิทรรศการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศูนย์หัตถกรรม สรุปหัวข้อนิทรรศการ ชื่อเรื่อง “ภูมิปัญญาหัตถกรรมทองลงหิน ชุมชนประดิษฐ์โทรการ” แบ่งเป็น 5 หัวข้อได้แก่ 1) ความเป็นมาของชุมชนและศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน 2) ความรู้เกี่ยวกับเครื่องทองลงหิน 3) ขั้นตอนการผลิตเครื่องทองลงหิน 4) เครื่องทองลงหินชุมชนประดิษฐ์โทรการ 5) ช่วงหัตถกรรมทองลงหิน

### ผลการออกแบบนิทรรศการ

การออกแบบนิทรรศการในศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน จำนวน 1 ห้อง ขนาด 10x10 เมตร มีแผนผังการจัดคล้ายรูปตัวยู โดยผู้ชมเดินเข้าออกทางเดียว เนื่องจากห้องมีขนาดเล็ก รูปแบบของนิทรรศการจึงใช้บอร์ดแนบติดผนังที่ดูได้ด้านเดียว (Continuous Display on One Sided Board) เล่าเรื่องตามหัวข้อที่กำหนดไว้โดยใช้ข้อความที่อ่านง่ายและภาพถ่ายที่ชัดเจนแสดงเรื่องราวในแต่ละบอร์ดตามหัวข้อของ

นิทรรศการ รวมถึงการใช้วัตถุของจริงมาจัดแสดงภายในตู้กระจก มีการจัดแสงไฟประดิษฐ์ภายในห้องเพื่อ  
 ช้บเน้นวัตถุและนิทรรศการให้เด่นขึ้น บรรยากาศในห้องเน้นโทนสีขาวใช้สีทอง น้ำตาล ดำ ซึ่งมาจากสีของ  
 เครื่องทองลงหินตกแต่งบอร์ดและป้ายต่างๆ นำเอกลักษณ์ลวดลายของด้ามช้อน เช่น ลายเทพพนม เพื่อเป็น  
 ลายกราฟิกตกแต่งเพิ่มเติม และใช้สื่อภาพเคลื่อนไหวเช่น วิดีทัศน์ฉายบนจอภาพ เพื่อประกอบในห้อง  
 นิทรรศการให้ดึงดูดความสนใจของผู้ชมอีกทางหนึ่ง



ภาพที่ 1 การออกแบบกราฟิกลวดลายประกอบนิทรรศการนำลวดลายจากด้ามช้อนลายเทพพนม



ภาพที่ 2 แบบจำลองห้องนิทรรศการ



ภาพที่ 3 แบบป้ายคำบรรยาย



ภาพที่ 4 บอร์ดแสดงเนื้อหา นิทรรศการ

**อภิปรายผล**

ผลจากการวิจัย สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. เพื่อศึกษาภูมิปัญญาหัตถกรรมทองลงหินของชุมชนประดิษฐ์โทรการ

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาการทำเครื่องทองลงหินของชุมชนประดิษฐ์โทรการทำให้ทราบว่า อาชีพนี้มีความเสี่ยงต่อการสูญหายไปในอนาคต ควรจะมีการรวบรวมบันทึกไว้เป็นหลักฐาน เพื่อจัดแสดงในศูนย์หัตถกรรมของชุมชน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ พนิดา สมประจบ (2554 ,หน้า299 ) ได้ศึกษาเรื่องเครื่องทองลงหิน : รูปแบบการอนุรักษ์และฟื้นฟูงานศิลปหัตถกรรมในภาคกลาง พบว่ารูปแบบการอนุรักษ์เครื่องทองลงหินภาคกลาง ควรมีพิพิธภัณฑ์ที่ตั้งในชุมชน เพื่อเก็บรักษาภูมิปัญญาต่างๆ เช่น เครื่องมือ รูปแบบ ลวดลาย ไว้ให้ศึกษาค้นคว้าเพื่อให้คนในชุมชนมีความสำนึกหวงแหนในการเก็บรักษาภูมิปัญญาของตนเองไว้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มาจัดทำเป็นเนื้อหาของนิทรรศการ แบ่งเป็นหัวข้อย่อย 5 หัวข้อ และนำข้อมูลนี้ไปวางแผนสำหรับการออกแบบต่อไป

2. เพื่อศึกษาแนวทางจัดนิทรรศการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศูนย์หัตถกรรมทองลงหินชุมชนประดิษฐ์โทรการ

ศูนย์หัตถกรรมทองลงหินชุมชนประดิษฐ์โทรการมีข้อจำกัดในด้านพื้นที่ซึ่งมีเพียง 1 ห้อง ขนาด 10x10 เมตร และขาดงบประมาณในการจัดนิทรรศการ ดังนั้นแนวทางการจัดนิทรรศการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศูนย์หัตถกรรมทองลงหินชุมชนประดิษฐ์โทรการ จึงเป็นการออกแบบโดยเริ่มศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากชุมชน แบ่งหัวข้อของนิทรรศการได้เป็น 5 หัวข้อ โดยเน้นการออกแบบนิทรรศการที่เรียบง่าย เหมาะสมกับ

สถานที่และชุมชน โดยการเล่าเรื่องที่ใช้ตัวอักษรและภาพถ่าย วัตถุจริงและภาพเคลื่อนไหว ซึ่งแนวทางการจัดนิทรรศการนี้เป็นเพียงแบบร่าง ที่ชุมชนอาจจะทดลองนำไปใช้และปรับปรุงทีละน้อยโดยไม่ต้องสำเร็จในคราวเดียว ชุมชนสามารถร่วมกันคิดและพัฒนาได้อีกในอนาคต สอดคล้องกับศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (2539) ที่ได้นำเสนอขั้นตอนการจัดทำพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นว่าควรมีองค์ประกอบเช่น 1) ท้องถิ่นต้องเป็นผู้ริเริ่มจัดทำ อาจมีหน่วยงานภายนอกมาช่วยเหลือบ้าง 2) เนื้อหาที่นำเสนอเป็นเรื่องราวของชุมชนด้านต่างๆ 3) เน้นความเรียบง่าย วัตถุที่จัดแสดงมีอยู่ในท้องถิ่น 4) เน้นความเรียบง่ายแสดงเอกลักษณ์ท้องถิ่น ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เหมาะสม โดยแบบร่างแนวทางการจัดนิทรรศการนี้ผู้วิจัยได้เสนอต่อผู้แทนชุมชน ชาวบ้าน และผู้เกี่ยวข้องกับศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน โดยการประชุมกลุ่มย่อยร่วมกับวิพากษ์วิจารณ์ พร้อมกับสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบนิทรรศการ ได้ผลสรุปว่ามีความพึงพอใจต่อแนวทางการออกแบบดังกล่าว

### ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

ผลสรุปของงานวิจัยพบว่าภูมิปัญญาหัตถกรรมทองลงหินของชุมชนประดิษฐ์โพรการ เป็นภูมิปัญญาที่สืบทอดมาอย่างยาวนานเป็นหัตถกรรมในครัวเรือนของชุมชนที่ผลิตโดยมือเป็นส่วนใหญ่และต่อมามีการผลิตผสมผสานกับเครื่องจักร แต่ก็ต้องอาศัยความชำนาญของช่างเป็นหลัก เครื่องทองลงหินที่ผลิตเป็นชุดเครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร เช่น ช้อน ส้อม มีด มีเอกลักษณ์ของลวดลายไทยที่ด้าม เช่น ลายเทพพนม ลายช้างสามเศียร ลายพิกุล ด้วยปัญหาทางเศรษฐกิจ และช่างอายุมากขึ้นและมีจำนวนน้อย ทำให้การผลิตลดลง และขาดการสืบทอดจากคนรุ่นใหม่ อีกทั้งชุมชนไม่ได้มีการบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาดังกล่าวไว้ ชุมชนจึงมีแนวความคิดการจัดตั้งศูนย์หัตถกรรมทองลงหินเพื่อเป็นสถานที่รวบรวมข้อมูลของชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้

ในด้านแนวทางการจัดนิทรรศการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศูนย์หัตถกรรมฯสามารถสรุปได้คือ 1) เนื้อหาที่นำเสนอเป็นเรื่องราวของชุมชนในด้านต่างๆ ได้แก่ ประวัติความเป็นมาของชุมชน ความรู้เกี่ยวกับเครื่องทองลงหิน ขั้นตอนการผลิต ช่างหัตถกรรมทองลงหิน 2) แนวทางการจัดนิทรรศการ ผู้วิจัยได้เสนอรูปแบบที่ง่ายและประหยัดงบประมาณ เป็นจุดเริ่มต้นที่ชุมชนจะได้นำไปดำเนินงานและพัฒนาการจัดนิทรรศการในศูนย์หัตถกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอไว้ในข้อเสนอแนะเป็นลำดับต่อไป

### ข้อเสนอแนะ

1. หน่วยงานราชการควรให้ความสนับสนุนในการพัฒนาและจัดโครงการอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญาหัตถกรรมเครื่องทองลงหิน เช่นการจัดอบรมการทำเครื่องทองลงหินให้แก่บุคคลที่สนใจ
2. สถาบันการศึกษาควรให้ความสนับสนุนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างชุมชน และนักเรียน นักศึกษาเพื่อได้สืบทอดภูมิปัญญาเครื่องทองลงหิน
3. กระทรวงวัฒนธรรม และกรุงเทพมหานครมีงบประมาณสนับสนุนในการปรับปรุงและจัดนิทรรศการในศูนย์หัตถกรรมทองลงหินให้มีความสมบูรณ์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชนและบุคคลภายนอก
4. ควรมีการวิจัยและส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาการทำเครื่องทองลงหินเพื่อเผยแพร่ในรูปแบบของนิทรรศการออนไลน์ และเผยแพร่บนสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมที่ให้ความอนุเคราะห์สนับสนุนทุนอุดหนุนการวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบคุณ คุณลุงสมคิด ต้วงเงิน ประธานชุมชนประดิษฐ์โทรการและศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน ตลอดจนชาวบ้านในชุมชนประดิษฐ์โทรการ เขตจตุจักร กรุงเทพฯ ที่เอื้อเฟื้อข้อมูลเพื่อประกอบงานวิจัยในครั้งนี้

## บรรณานุกรม

นพพร บิ๊กแวน และคณะ . (2561). *การพัฒนาออกแบบผลิตภัณฑ์และกระบวนการผลิตแม่พิมพ์ต้นแบบจากหัตถกรรมเครื่องทองลงหินอย่างยั่งยืนโดยวิธีปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม* . คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.

พนิดา สมประจบ. (2554). *เครื่องทองลงหิน : รูปแบบการอนุรักษ์และฟื้นฟูงานศิลปหัตถกรรมในภาคกลาง* . ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. (2539). *พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นในประเทศไทย เอกสารประกอบการอบรมทางวิชาการ*. กรุงเทพมหานคร ; ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร

สมคิด ต้วงเงิน .สัมภาษณ์โดย วารดา พุ่มผกา. ศูนย์หัตถกรรมทองลงหิน ชุมชนประดิษฐ์โทรการ ซอยพหลโยธิน 47 เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร.

## การขับร้องเพลงดับตะแย 3 ชั้น ทางพระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์)

The Classical Singing in Pleng Tab Ta-Yae Sam Chan

By theme of Praya Prasanduriyasap (Plack Prasansap)

ศศิธร เกื้อกุล<sup>1</sup>, นพคุณ สุดประเสริฐ<sup>2</sup>, สุพรรณิ เหลือบุญชู<sup>3</sup>

นางสาว<sup>1</sup>, ผู้ช่วยศาสตราจารย์<sup>2</sup>, รองศาสตราจารย์<sup>3</sup>

สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กรุงเทพฯ 10200

### บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ เรื่อง การขับร้องเพลงดับตะแย 3 ชั้น ทางพระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์) เป็นงานวิจัยที่ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาโครงสร้างเพลงและแนววิธีการขับร้องเพลงตะแย 3 ชั้น และเพื่อศึกษาศึกษาเกี่ยวกับคุณค่าและความสำคัญของเพลงดับตะแย 3 ชั้น ดำเนินการวิจัยโดยการศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร แนวคิดหรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทางด้านดุริยางคศิลป์ไทย แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้รู้ กลุ่มผู้ปฏิบัติ และกลุ่มทั่วไป เพื่อสนับสนุนการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลให้มีความสมบูรณ์มากขึ้นเพื่อนำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่า เพลงดับตะแย 3 ชั้น เป็นเพลงดับที่เกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 5 ได้มีการอัดเสียงเพลงดับตะแย 3 ชั้น ไว้ครั้งแรกในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้รับการยกย่องว่าเป็นผลงาน "แผ่นเสียงสำหรับผู้มีบรรดาศักดิ์"

ด้านโครงสร้างของเพลงดับตะแย 3 ชั้น แบ่งออกเป็น 3 เพลง คือ 1) เพลงตะแย 3 ชั้น มี 2 ท่อน มีอัตราจังหวะรวม 10 จังหวะหน้าทับ 20 ประโยค 2) เพลงยาว 3 ชั้น มี 7 ท่อน มีอัตราจังหวะรวม 34 จังหวะหน้าทับ 68 ประโยค และเพลงย่องหงิด 3 ชั้น เป็นเพลงท่อนเดียว มีอัตราจังหวะ 8 จังหวะหน้าทับ 16 ประโยค ด้านการขับร้องเพลงดับตะแย 3 ชั้น มีกลวิธีการขับร้องอยู่ทั้งสิ้น 9 กลวิธี คือ การกลืนเสียง การปรับเสียง การกลอกเสียง การครั้นสะบัดท้ายเสียง การสะบัดเสียง การกระทบคำ การครั้นเสียง การโหนเสียง และการโปรยเสียง โดยกลวิธีที่พบมากที่สุดดับตะแย 3 ชั้น คือ กลวิธีการปรับเสียง

ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ประเด็นคุณค่าและความสำคัญของเพลงดับตะแย 3 ชั้น ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นที่ค้นพบจากการวิจัยได้ทั้งสิ้น 6 ด้าน คือ ด้านการคงอยู่และสืบทอด ด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ด้านบทบาทหน้าที่ ด้านวิชาชีพทางดุริยางคศิลป์ และด้านการศึกษา

**คำสำคัญ :** การขับร้อง / เพลงดับตะแย สามชั้น / พระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์)

## Abstract

The thesis *The Classical Singing in Pleng Tab Ta-Yae Sam Chan* By theme of Praya Prasanduriyasap (Plack Prasansap) be qualitative research, had objectives to study structure of pleng and singing methodology in pleng Tab Ta-yae Sam Chan and to study the value and important of pleng Tap Ta-Yae Sam Chan. Research Methodology by studying and data collecting from documents, thoughts or related theories, concerned literatures including specialists and Thai Music experts' interviewing that divided into 3 groups of experts, executors and general for supporting data synthetic and analysis as the more perfect in paper presentation through descriptive analysis.

Studying found that pleng Tab Ta-yae Sam Chan occurred in Rama 5 Rattanasin period and had recorded pleng Tab Ta-Yae as the 1<sup>st</sup> time in the reign of King Chulalongkorn as was regarded that be the record for the noble title in society.

The structure of pleng Tap Ta-Yae Sam Chan divided into 3 plengs as 1) Pleng Ta-Yae Sam Chan of 2 phrases with totally 10 beats of Na Tap 20 sentences. 2) Pleng Yao Sam Chan of 7 phrases with totally 34 beats of Na Tap 68 sentences and Pleng Yong-Ngid Sam Chan be single phrase with 8 beats of Na Tap 16 sentences. The singing pleng Tap Ta-Yae Sam Chan had strategies in singing of totally 9 ways as Gluensiang, Pripsiang, Glogsiang, Kransabadtaysiang, Sabadsiang, Kratokkam, Kransiang, Honsiang and Proeysiang by the most strategy of singing found in pleng Tap Ta-Yae Sam Chan be Pripsiang strategy.

The result of analysis and synthetic in value and important of pleng Tap Ta-Yae Sam Chan, researcher summarized into 6 aspects of Persistence and Inheritance aspect, aesthetics aspect, applying to take advantage aspect, role aspect, professional in Thai Music aspect and education aspect.

**Keywords:** Singing / Pleng Tap Ta-yae Sam Chan / Phrayaprasanduriyasap (Plack Prasansap)

## บทนำ

การขับร้องเพลงไทย เป็นศิลปะประจำชาติไทยที่มีความละเอียดอ่อน มีเสน่ห์ด้านภาษา ที่ประพันธ์ขึ้นจากบทวรรณศิลป์และบทวรรณคดีต่างๆของไทยที่มีท่วงทำนองเป็นบทเพลงที่ไพเราะ ซึ่งประดิษฐ์ขึ้นจากภูมิปัญญาของโบราณจารย์ทางด้านดุริยางคศิลป์ แสดงให้เห็นถึงศิลปะทางวัฒนธรรม ความงดงามทางด้านภาษา เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติที่อยู่คู่ชาติมาตั้งแต่โบราณกาลจนถึงปัจจุบัน มีวิวัฒนาการและพัฒนาการตามยุคสมัย เป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่เป็นนามธรรมและสื่อแสดงความงดงามทางด้านน้ำเสียงถ่ายทอดและแสดงออกทางด้านน้ำเสียงโดยผู้ขับร้อง ซึ่งจะต้องเป็นผู้ที่ได้รับการฝึกฝนเล่าเรียน ฝึกปฏิบัติทักษะการขับร้องจากบรมครูทางด้านดุริยางคศิลป์ที่ได้รับ การสืบทอดต่อลงมาจากรุ่นสู่รุ่น มีวิธีการขับร้องตามยุคตามสมัยและตามสภาพแวดล้อมสังคมที่มีปรากฏตั้งแต่ในสมัยกรุงสุโขทัยเป็นราชธานี จวบจนถึงในยุคปัจจุบัน ที่ปรากฏรูปแบบการขับร้องเพลงไทยในวงต่างๆ สืบทอดมาจนถึงยุคปัจจุบัน

คีตศิลป์หรือการขับร้องเพลงไทย ที่รู้จักกันเป็นอย่างดีแล้วนั้น บางคนเข้าใจว่าไม่ยาก ซึ่งก็มีความจริงอยู่บ้าง เพราะถ้ารู้แต่เพียงผิวเผินจะรู้สึกว่าเพลงไทยนั้นฟังดูเหมือนกันไปหมด แต่พิจารณาอย่างถ่องแท้แล้วจึงจะเห็นลวดลายและรสชาติแห่งศิลปะของการขับร้องเพลงไทยแฝงไว้อย่างมากมาย ซึ่งมันมิใช่ของง่ายเลย ทั้งนี้เพราะศิลปะแห่งการขับร้องเพลงไทยนั้นไม่มีอุปกรณ์เป็นชิ้นส่วนเหมือนศิลปะประเภทอื่นซึ่งเขาสามารถหยิบยืมกันมาใช้ได้ ส่วนอุปกรณ์สำคัญที่ใช้ในการขับร้องเพลงไทยนั้นไม่สามารถขอยืมใครได้ ซึ่งล้วนแต่เป็นสิ่งที่ธรรมชาติสร้าง ไม่มีตัวตนทั้งสิ้น ฉะนั้นศิลปะการขับร้องเพลงไทยจึงต้องมีหลักคุ้มครอง ทุกกิริยาบถ เพราะไม่มีตัวตน เราไม่สามารถที่จะสัมผัสหรือแก้ไขอุปกรณ์แห่งการขับร้องเพลงไทยได้ เพราะเป็นสิ่งที่ธรรมชาติสร้างมาอย่างละเอียดอ่อนเหลือเกิน และปราศจากรูปร่างตัวตน แต่นักศิลปะสามารถบังคับอุปกรณ์เหล่านี้ตามใจปรารถนาได้ อุปกรณ์ที่ว่านี้ก็คือ ปาก แก้ม คาง ลิ้น จมูก คอ เสียง ลม รวมด้วยจิตและสมอง การที่จะทำให้เกิดกระแสจิตเกิดพลังนั้นจะต้องวางจิตให้มีสมาธิ เฟื่องให้แน่วแน่จริงๆ จึงจะเกิดพลัง คือ กระแสกล้าสามารถดึงดูด เกาะกุมเอากระแสจากเสียงที่มีพลังอ่อนกว่า เมื่อกระแสจิต แรงกว่าก็สามารถบังคับให้ทำตามที่จิตต้องการ เช่น ให้เสียงสูง ต่ำ ไพเราะอ่อนหวานได้ไม่ยาก ทั้งนี้ ต้องอาศัยความฉลาดด้วย และต้องอาศัยจิตที่ปกติสมบูรณ์ เช่น ผู้ที่มีปัญญาดี ก็เนื่องมาจากจิตเป็นปฐมเหตุ เมื่อจิตเป็นปกติ สมองก็ดีสติปัญญาดี มีไหวพริบดีหรือที่เรียกว่าฉลาด สิ่งเหล่านี้เป็นลักษณะเฉพาะของบุคคล เป็นสมบัติติดตัวมาแต่กำเนิด จะขอหยิบขอยืมกันไปใช้หาได้ไม่ แม้ผู้ที่มีความฉลาดมากๆ ก็ไม่สามารถแบ่งความฉลาดหรือสมองความฉลาดของตนให้กับใครได้ จะทำได้ก็มีแต่เพียงแนะนำแนวทางให้เท่านั้น แต่สำหรับวิชาความรู้นั้นมีอยู่ทั่วไป ต้องการเมื่อไหร่ก็ยืมได้ ถ้าจะเปรียบวิชาก็เหมือนอาวุธ เครื่องประดับ อาจจะแสวงหาได้ แม้จะมีราคาแพงๆสักเท่าใดก็ตาม อาจหามาแต่งได้เท่าๆกัน แต่สติปัญญา ความฉลาด ไหวพริบ แม้จะมีเงินมากมายเพียงใด ก็ไม่สามารถหาซื้อได้ อยากรู้ก็ตามวิชาความรู้นั้นเป็นสิ่งที่แสวงหาเรียนได้ไม่มีใครหวงห้าม เป็นทรัพย์อันประเสริฐของโลกไม่มีที่สิ้นสุด ยังไม่มีผู้ใดกล้ากล่าวได้เลยว่าเรียนวิชาจบสิ้นแล้วยังเรียนมากขึ้นเพียงใดก็ยิ่งแลเห็นแจ่มแจ้งขึ้นทุกทีว่าความรู้ของตนเองนั้นมีน้อยเพียงใด



เพลงตับ เป็นเพลงที่มีลักษณะเป็นชุด หลายเพลงต่อเนื่องกัน โดยเรียงร้อยสอดคล้องกัน มีอัตราจังหวะเดียวกันหรือต่างกันเล็กน้อยแบ่งเป็น 2 ชนิด คือ ตับเรื่อง เป็นเพลงชุดที่มีเรื่องราวเดียวกัน ต่างจากตับเพลง ตับเรื่องจะยึดเนื้อเรื่องเป็นหลักแต่เพลงไม่จำเป็นต้องเป็นอารมณ์เดียวกันหรืออัตราจังหวะเดียวกัน ตับเรื่องจะมีเพลงในอัตราจังหวะสองชั้น ชั้นเดียว หรือจังหวะพิเศษอื่นๆ เช่น ตับเรื่องรามเกียรติ์ อีกประเภทหนึ่งคือ ตับเพลง ในตับเพลงจะมีหลายเพลงบรรเลงต่อเนื่องกัน บางทีร้องสลับกับดนตรี ตลอดทั้งตับ ฟังแล้วมีความต่อเนื่องของเพลงกลมกลืนไพเราะ เพลงต่างๆ ที่อยู่ในชุดตับเพลงเดียวกันจะฟังแล้วเหมือนเป็นเพลงเดียวกัน เพราะเพลงต่อเนื่องกันอย่างเหมาะสม อัตราจังหวะของเพลงแต่ละเพลงเป็นอัตราจังหวะเดียวกัน คือ อัตราจังหวะสองชั้น แต่เนื้อร้อง อาจมาจากเรื่องราวที่แตกต่างกันได้ เพราะตับเพลงจึงยึดเพลงเป็นสำคัญ เช่น ตับลมพัดชายเขา ตับต้นเพลงฉิ่ง ตับทะเล

ตับทะเล หรือ ตับเพลงยาว บทมโหรีตับทะเลนี้เก่าแก่พอๆกับบทมโหรีต้นเพลงฉิ่ง หม่อมส้มจิ้นราชานุประพันธ์ บุณนาค ร้องอัดเสียงไว้ครั้งแรกในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้รับการยกย่องว่าเป็นผลงาน “แผ่นเสียงสำหรับผู้มีบรรดาศักดิ์” โดยเฉพาะเพลงทะเล ซึ่งเป็นเพลงแรกนั้น วงพาทยโกศลมักใช้เป็นเพลงเริ่มต้นสำหรับฝึกหัดขับร้อง เนื้อความบทมโหรีตับทะเลมาจากตอนท้ายของเรื่องมณีสุริยง ส่วนตอนอื่นๆ มีเรื่องสุวรรณหงส์และอิเหนา เข้ามาปะปนด้วย

เพลงตับทะเลนี้ของเก่าเป็นอัตราจังหวะ 2 ชั้น มีอยู่ด้วยกัน 5 เพลง ได้แก่ เพลงทะเล เพลงยาว เพลงย่องหงิด เพลงพราหมณ์เก็บหัวแหวน และเพลงธรรณิร้องไห้ เมื่อประมาณปลายสมัยรัชกาลที่ 5 พระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์) เป็นผู้แต่งขยายเป็น 3 ชั้น และเรียบเรียงตับทะเล 3 ชั้น ขึ้นมา ซึ่งต่างจากตับทะเล 2 ชั้น คือ มีเพียง 3 เพลงเท่านั้น ได้แก่ เพลงทะเล เพลงยาว และเพลงย่องหงิด ซึ่งในสมัยรัชกาลที่ 5 นั้น เป็นยุคที่มีความโด่งดัง เป็นที่นิยมในเรื่องของเพลง 3 ชั้นเป็นอย่างมาก และมีการบรรเลงและขับร้องเพลง 3 ชั้นอย่างแพร่หลาย หม่อมส้มจิ้นราชานุประพันธ์ ได้รับการถ่ายทอดจากพระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์) จากนั้น หม่อมส้มจิ้นจึงได้ถ่ายทอดการขับร้อง และได้มีการบันทึกเสียงไว้ในสมัยนั้น ต่อมาหม่อมส้มจิ้นราชานุประพันธ์ก็ได้ถ่ายทอดเพลงตับทะเลให้กับลูกศิษย์ ครูท้วม ประสิทธิกุล เป็นหนึ่งในลูกศิษย์ ที่ได้รับการสืบทอดตับทะเลนี้เช่นกัน ในยุคต่อมา ครูจิรัส อัจฉรงค์ ก็ได้รับการ สืบทอด ทั้งการขับร้องและการบรรเลงตับทะเลนี้

พระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์) เป็นบุคคลสำคัญทางด้านดุริยางคศิลป์ไทยอีกท่าน มีความเชี่ยวชาญและภูมิความรู้ด้านดนตรีไทยหลากหลายเครื่องมือ มีลูกศิษย์มากมาย ซึ่งลูกศิษย์ที่มีชื่อเสียงของท่านมีอยู่ด้วยกันมากมายทั้งทางด้านดนตรีไทยและด้านการขับร้อง ซึ่งพงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์ (2537, หน้า 175) ได้กล่าวไว้ว่า ศิษย์แขนงขับร้อง มีจำนวน 3 ท่าน เป็นชาย 1 คน หญิง 2 คน ดังนี้

- 1) หม่อมส้มจิ้นราชานุประพันธ์ (พ.ศ. 2400-2454)
- 2) หลวงเสียงเสนาภรณ์ (พัน มุกตวาภัย ไม่ทราบปีที่เกิดและปีที่ถึงแก่กรรม)
- 3) นางอุษา สุคันธมาลัย

ศิษย์ทั้ง 3 คนนั้นมีความสัมพันธ์ที่แตกต่างกันออกไปคือ หม่อมสัจจราชานุประพันธ์ เป็นทั้งเพื่อนร่วมงานของพระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์) ตั้งแต่ยังเป็นสามัญชน โดยร่วมในการบันทึกแผ่นเสียงให้กับวงดนตรีของท่านเสมอ แต่ก็หม่อมสัจจก็เรียนทางขับร้องเพลงในอัตรา 3 ชั้นด้วย

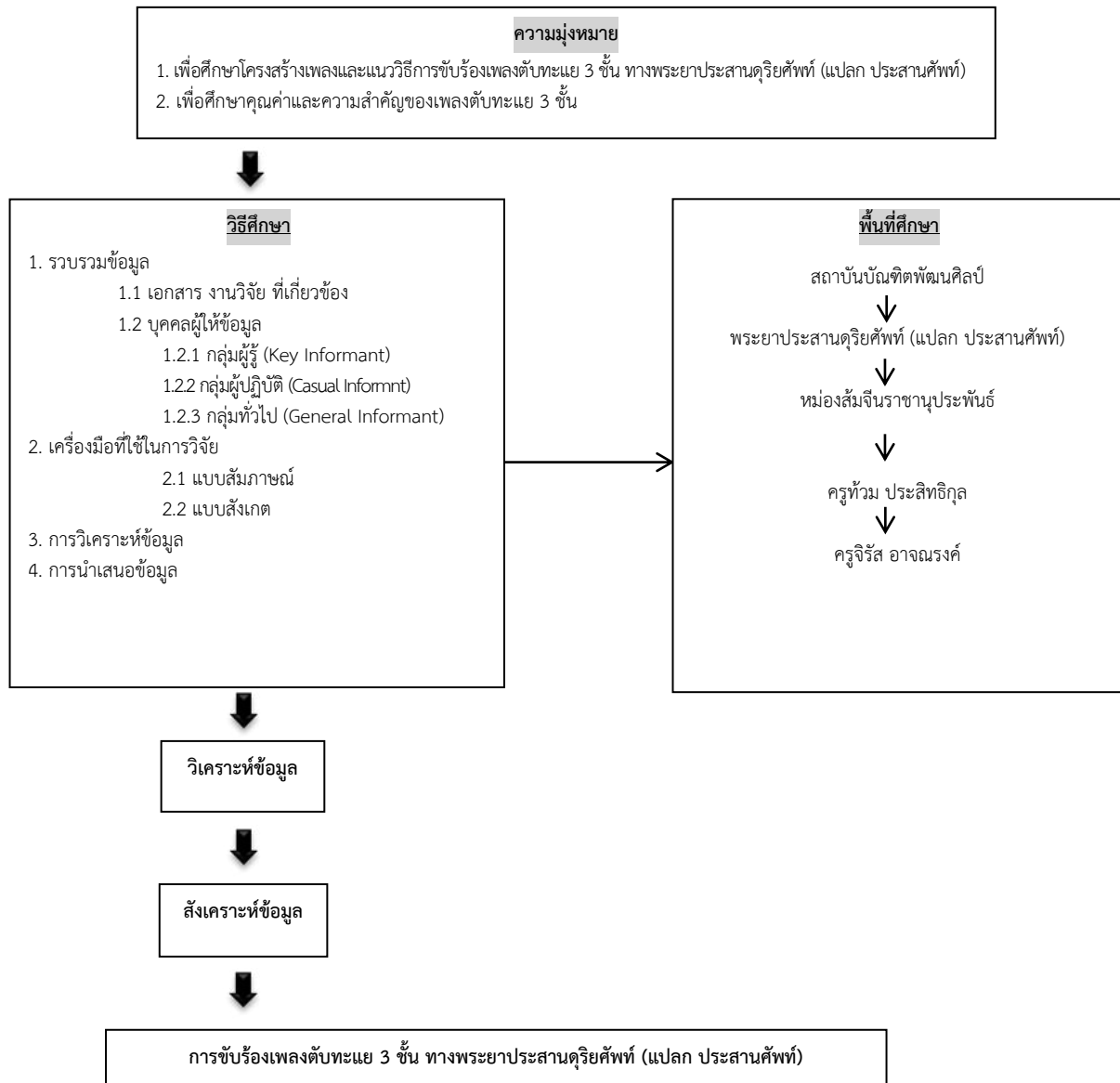
ในปัจจุบัน มีผู้สืบทอดการบรรเลงและการขับร้องเพลงตับตะแบก 3 ชั้น รวมทั้งผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้ขับร้องด้วย มีความสนใจที่จะศึกษาการขับร้องเพลงตับตะแบก 3 ชั้น และมีผู้เห็นความสำคัญของบทเพลงดังกล่าวคือ ครูสมบุญ บัญวณิช อดีตผู้ช่วยอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เป็นหนึ่งในผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดการบรรเลงเพลงตับตะแบก 3 ชั้น จากครูจรัส อาจณรงค์ (ศิลปินแห่งชาติ) ได้เห็นความสำคัญของเพลงนี้จึงได้นำเพลงนี้มาบรรจุในหลักสูตรการเรียนการสอนหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีไทย และสาขาวิชาคีตศิลป์ไทย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2552) รายวิชา “ทักษะการบรรเลงเพลงมโหรี” และ “ทักษะการขับร้องเพลงมโหรี” ภาควิชาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และในปัจจุบันได้มีการปรับปรุงหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ไทย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560) ก็ได้มีการนำเพลงตับตะแบก 3 ชั้น มาบรรจุในหลักสูตร เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาบังคับ ชื่อรายวิชา ทักษะปี่พาทย์ 3, ทักษะเครื่องสายไทย 3 และรายวิชาทักษะคีตศิลป์ไทย 3

จากความสำคัญและความเป็นมาที่กล่าวมา ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการขับร้องเพลงตับตะแบก 3 ชั้น ทางพระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์) ซึ่งมีการสืบทอดการขับร้องมาจากหม่อมสัจจราชานุประพันธ์ โดยได้ถ่ายทอดให้กับครูท้วม ประสิทธิกุล และได้ถ่ายทอดให้กับลูกศิษย์หลายท่าน รวมถึงครูจรัส อาจณรงค์ (ศิลปินแห่งชาติ) ได้ถ่ายทอดให้กับผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพคุณ สุดประเสริฐ เพื่อบันทึกเสียงทางขับร้องและทางบรรเลง นำมาบรรจุในหลักสูตรศิลปบัณฑิต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560) สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ไทย โดยผู้วิจัยได้เคยศึกษาและได้รับการถ่ายทอดการขับร้องนี้ รวมทั้งเพื่อต้องการอนุรักษ์ สืบทอด การขับร้องเพลงตับตะแบก 3 ชั้นมิให้สูญหาย รวบรวมเป็นเอกสารทางวิชาการ เพื่อเป็นประโยชน์และแนวทางในการศึกษาหาความรู้และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

#### วัตถุประสงค์ในการศึกษา

- 1) เพื่อศึกษาโครงสร้างเพลงและแนววิธีการขับร้องเพลงตับตะแบก 3 ชั้น
- 2) เพื่อศึกษาเกี่ยวกับคุณค่าและความสำคัญของเพลงตับตะแบก 3 ชั้น

## กรอบแนวคิดและสมมติฐาน



## วิธีการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การขับร้องเพลงตับทะเล 3 ชั้น ทางพระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์) เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Document Research) ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าจาก ตำราวิชาการ แนวคิดทฤษฎี ข้อมูลจากเอกสาร ข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดุริยางคศิลป์ไทยและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อศึกษาบริบท โครงสร้างเพลง จังหวะ แนววิธีการขับร้องเพลงตับทะเล 3 ชั้น ระดับเสียง จังหวะหน้าทับ ความแม่นยำของทำนองทางร้อง เทคนิคพิเศษที่ปรากฏในเพลงตับทะเล 3 ชั้น วิเคราะห์กลวิธีเทคนิคพิเศษในการขับร้องเพลงตับทะเล 3 ชั้น และศึกษาเกี่ยวกับคุณค่าและความสำคัญในเพลงตับ

ทะเล 3 ชั้น ที่มีต่อวงการดนตรีไทย รวมถึงเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอข้อมูล ดังนี้

1) บุคคลผู้ให้ข้อมูล

ทำการสัมภาษณ์กลุ่มบุคคลผู้ให้ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านดุริยางคศิลป์ไทย และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้เกี่ยวกับบริบทของเพลงตับทะเล 3 ชั้น โครงสร้างเพลง แนววิธีการขับร้อง และคุณค่าและความสำคัญของเพลงตับทะเล 3 ชั้น โดยแบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1.1) กลุ่มผู้รู้ (Key Informant) ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับเพลงตับทะเล 3 ชั้น ได้แก่

1.1.1) ครูศักดิ์ชัย ลัดดาอ่อน อาจารย์พิเศษคณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1.2) กลุ่มผู้ปฏิบัติ (Casual Informant) ที่ได้รับการสืบทอดการบรรเลงและการขับร้องเพลงตับทะเล 3 ชั้น ได้แก่

1.2.1) ครูทัศนีย์ ขุนทอง (ศิลปินแห่งชาติ) ผู้เชี่ยวชาญด้านคีตศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1.2.2) ครูวัฒนา โกศินานนท์ ผู้เชี่ยวชาญด้านคีตศิลป์ไทย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1.2.3) ครูมัณฑนา อยู่ยงยีน อาจารย์พิเศษคณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1.2.4) ครูศักดิ์ชัย ลัดดาอ่อน อาจารย์พิเศษคณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1.2.5) ครูวิทยา ศรีผ่อง อาจารย์ประจำภาควิชาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1.2.6) ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวรรณี ชูเสน อาจารย์ประจำภาควิชาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1.3) กลุ่มทั่วไป (General Informant) ในกลุ่มทั่วไปนี้เป็นนักศึกษาผู้ใช้หลักสูตรศิลปบัณฑิต คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 4 คน เพื่อนำข้อมูลมาประกอบการวิจัย ได้แก่

1.3.1) นายขวัญประชา จันโพธิ์เตี้ย นักศึกษาชั้นปริญญาตรีปีที่ 4 สาขาวิชาคีตศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1.3.2) นางสาวธารินี โชคสวัสดิ์ นักศึกษาชั้นปริญญาตรีปีที่ 4 สาขาวิชาคีตศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1.3.3) นางสาวสรโรชา สระทองสง นักศึกษาชั้นปริญญาตรีปีที่ 2 สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1.3.4) นางสาวพลอดภัย พลคามินทร์ นักศึกษาชั้นปริญญาตรีปีที่ 2 สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

### 2.1) แบบสัมภาษณ์

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสัมภาษณ์เพื่อนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับบริบทของเพลงตับทะเล 3 ชั้น และคุณค่าและความสำคัญของเพลงตับทะเล 3 ชั้น อาศัยการสนทนาเพื่อเป็นการเก็บข้อมูล พูดคุย ซักถาม ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้

### 2.2) แบบสังเกต

ผู้วิจัยได้ใช้การเก็บข้อมูลจากการสังเกต จากการที่ได้รับการสืบทอดการขับร้องเพลงตับทะเล 3 ชั้น จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพคุณ สุดประเสริฐ ซึ่งเป็นผู้ได้รับการสืบทอดการขับร้องเพลงตับทะเล 3 ชั้น จากครูจิรัส อัจฉรงค์ (ศิลปินแห่งชาติ)

## 3) การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้ทำการศึกษาค้นคว้ามาวิเคราะห์ตามลำดับ ดังนี้

3.1) ความเป็นมาของการขับร้องเพลงไทย

3.2) โครงสร้างของเพลงตับทะเล 3 ชั้น

3.3) แนววิธีการขับร้องเพลงตับทะเล 3 ชั้น ทางพระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์)

3.4) คุณค่าและความสำคัญของเพลงตับทะเล 3 ชั้น

## 4) การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยตามกรอบที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ และนำเสนอข้อมูลเชิงพรรณนา วิเคราะห์ ดังนี้

4.1) วัตถุประสงค์ที่ 1 นำเสนอในประเด็น “โครงสร้างเพลงและแนววิธีการขับร้อง เพลงตับทะเล 3 ชั้น”

4.2) วัตถุประสงค์ที่ 2 นำเสนอในประเด็น “คุณค่าและความสำคัญของเพลงตับทะเล 3 ชั้น”

4.3) นำเสนอผลสรุปจากการวิจัย ในบทที่ 6

## ผลการวิจัยและอภิปรายผล

### 1. ผลการวิจัย

1.1) ผลการวิเคราะห์โครงสร้างเพลงและแนววิธีการขับร้องเพลงตับทะเล 3 ชั้น

1.1.1) โครงสร้างของเพลงตับทะเล 3 ชั้น

เพลงตับทะเล 3 ชั้น มีอยู่ด้วยกัน 3 เพลง คือ 1) เพลงทะเล 3 ชั้น มีอยู่ด้วยกัน 2 ท่อน มีอัตราจังหวะรวม 10 จังหวะหน้าทับ 20 ประโยค 2) เพลงยาว 3 ชั้น มีอยู่ด้วยกัน 7 ท่อน มีอัตราจังหวะรวม 34 จังหวะหน้าทับ 68 ประโยค และเพลงย่องหิด 3 ชั้น เป็นเพลงท่อนเดียว มีอัตราจังหวะ 8 จังหวะหน้าทับ 16 ประโยค

1.1.2) โครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างทำนองหลักกับทำนองร้อง เพลงตับตะเย 3 ชั้น

1.1.2.1) โครงสร้างลูกตก

จากการวิเคราะห์โครงสร้างลูกตกที่ปรากฏในเพลงตับตะเย 3 ชั้น ทั้งหมด พบว่า พบลูกตกเสียงโต จำนวน 38 ประโยค คิดเป็นร้อยละ 27.94 ของจำนวนประโยคทั้งหมด พบลูกตกเสียงเร จำนวน 23 ประโยค คิดเป็นร้อยละ 16.91 ของจำนวนประโยคทั้งหมด พบลูกตกเสียงมี จำนวน 26 ประโยค คิดเป็นร้อยละ 19.11 ของจำนวนประโยคทั้งหมด พบลูกตกเสียงฟา จำนวน 10 ประโยค คิดเป็นร้อยละ 7.35 ของจำนวนประโยคทั้งหมด พบลูกตกเสียงซอล จำนวน 20 ประโยค คิดเป็นร้อยละ 14.70 ของจำนวนประโยคทั้งหมด พบลูกตกเสียงลา จำนวน 14 ประโยค คิดเป็นร้อยละ 10.29 ของจำนวนประโยคทั้งหมด และพบลูกตกเสียงที จำนวน 5 ประโยค คิดเป็นร้อยละ 3.67 ของจำนวนประโยคทั้งหมด

1.1.2.2) โครงสร้างบันไดเสียง

จากการวิเคราะห์โครงสร้างบันไดเสียงที่ปรากฏในเพลงตับตะเย 3 ชั้น ทั้งหมด ผู้วิจัยพบว่า พบบันไดเสียงทางเพียงออล่าง จำนวน 20 ประโยค คิดเป็นร้อยละ 14.28 ของจำนวนประโยคทั้งหมด พบบันไดเสียงทางโน จำนวน 4 ประโยค คิดเป็นร้อยละ 2.86 ของจำนวนประโยคทั้งหมด พบบันไดเสียงเพียงอบน จำนวน 20 ประโยค คิดเป็นร้อยละ 14.28 ของจำนวนประโยคทั้งหมด และพบบันไดเสียงนอก จำนวน 84 ประโยค คิดเป็นร้อยละ 60.00 ของจำนวนประโยคทั้งหมด

1.1.3 แนววิธีการขับร้องเพลงตับตะเย 3 ชั้น

1.1.3.1 การแบ่งช่วงหายใจ

จากการวิเคราะห์การขับร้องเพลงตับตะเย 3 ชั้น พบว่า ได้มีการแบ่งช่วงในการหายใจระหว่างการขับร้องเพลงตับตะเย 3 ชั้น ประกอบไปด้วยเพลงตะเย 3 ชั้น เพลงยาว 3 ชั้น เพลงย่องหงิด 3 ชั้น ดังนี้ เพลงตะเย 3 ชั้น ท่อนที่ 1 พบว่ามีการแบ่งช่วงหายใจในการขับร้องทั้งหมด 16 ช่วง เพลงตะเย 3 ชั้น พบว่ามีการแบ่งช่วงหายใจในการขับร้องทั้งหมด 80 ช่วง เพลงยาว 3 ชั้น พบว่ามีการแบ่งช่วงหายใจในการขับร้องทั้งหมด 123 ช่วง เพลงย่องหงิด 3 ชั้น พบว่ามีการแบ่งช่วงหายใจในการขับร้องทั้งหมด 65 ช่วง

1.1.3.2) กลวิธีการขับร้อง

จากการวิเคราะห์กลวิธีการขับร้องเพลงตับตะเย 3 ชั้น ทำให้ได้พบเทคนิคกลวิธีในการขับร้อง จำนวนทั้งสิ้น 9 กลวิธี คือ การกลืนเสียง การปรับเสียง การกลอกเสียง การครั่นสะบัดทำยเสียง การสะบัดเสียง การกระทบคำ การครั่นเสียง การโหนเสียง และการโปรยเสียง โดยกลวิธีที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญที่พบมากที่สุดในระดับตะเย 3 ชั้น คือ กลวิธีการปรับเสียง

ตัวอย่างกลวิธีการปรับเสียงที่พบในเพลงตะเย 3 ชั้น

ท่อนที่ 1 ประโยคที่ 3 ห้องที่ 3

-- ล ท	ลช ลต - ต	-- รี่ ตี่	ท ล ทล ล	----	--- รี่	- ต - รี่	ต รี่ มี่ รี่ ชี่
-- อื่อ อื่อ	อื่ออื่ออื่อ-เออ	-- อิ่ง เงอ	เออ เออ <small>เมื่อถึงเงอ</small>	----	--- เออ	- เออ - เออ	<small>เออเออเออเออถึงเออ</small>

การปรับเสียง จำนวน 13 ครั้ง โดยปรากฏอยู่ในการขับร้องเพลงทะเลแยะ จำนวน 6 ครั้ง เพลงยาว จำนวน 5 ครั้ง และเพลงย่องหงิด จำนวน 2 ครั้ง การครั้นเสียง จำนวน 9 ครั้ง โดยปรากฏอยู่ในการขับร้องเพลงยาว จำนวน 5 ครั้ง และเพลงย่องหงิด จำนวน 4 ครั้ง การกลอกเสียง จำนวน 6 ครั้ง โดยปรากฏ อยู่ในการขับร้องเพลงทะเลแยะ จำนวน 4 ครั้ง การกลืนเสียง จำนวน 5 ครั้ง โดยปรากฏอยู่ในการขับร้องเพลงทะเลแยะ 4 ครั้ง และเพลงยาว จำนวน 1 ครั้ง ครั้นสลับตัดท้ายเสียง จำนวน 2 ครั้ง โดยปรากฏอยู่ในการขับร้อง เพลงทะเลแยะ จำนวน 2 ครั้ง การสลับเสียง จำนวน 2 ครั้ง โดยปรากฏอยู่ในการขับร้องเพลงยาว จำนวน 2 ครั้ง การกระทบค้ำ จำนวน 2 ครั้ง โดยปรากฏอยู่ในการขับร้องเพลงยาว จำนวน 2 ครั้ง และการโหนเสียง จำนวน 2 ครั้ง โดยปรากฏอยู่ในการขับร้องเพลงยาว จำนวน 2 ครั้ง

จากการวิเคราะห์แนววิธีการขับร้องเพลงดับทะเลแยะ 3 ชั้น พบว่า ในบางประโยคมีทำนอง การขับร้องที่ไม่สัมพันธ์กับทำนองหลักของเพลงดับทะเลแยะ 3 ชั้น เนื่องจากเป็นความประสงค์ของผู้ประพันธ์ เพลงที่ต้องการตกแต่งทำนองร้องเหมาะสมกับช่วงทำนองหลักของเพลง ในการขับร้องเพลงดับทะเลแยะ 3 ชั้นมี ทำนองร้องที่เป็นหางเสียงในบางวรรค บางประโยค มีการร้องทำนองย่อยเสียงเพื่อไปตกจังหวะอยู่ในห้องถัดไป ลักษณะเช่นนี้ผู้บรรเลงหรือผู้ขับร้องจะนิยมเรียกกันว่า "ฝากห้อง" หรือ "ฝากเสียง"

#### 1.2) คุณค่าและความสำคัญเพลงดับทะเลแยะ 3 ชั้น

ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ประเด็นคุณค่าและความสำคัญของเพลงดับทะเลแยะ 3 ชั้น ผู้วิจัยสามารถ สรุประเด็นที่ค้นพบจากการวิจัยได้ทั้งสิ้น 6 ด้าน คือ ด้านการคงอยู่และสืบทอด ด้านสุนทรียศาสตร์ด้านการนำไปใช้ ประโยชน์ ด้านบทบาทหน้าที่ ด้านวิชาชีพทางดุริยางคศิลป์ และด้านการศึกษา

## 2. อภิปรายผล

#### 2.1) ด้านโครงสร้างเพลงและแนววิธีการขับร้องเพลงดับทะเลแยะ 3 ชั้น

จากการวิเคราะห์โครงสร้างเพลงและแนววิธีการขับร้องเพลงดับทะเลแยะ 3 ชั้น มีองค์ประกอบ สำคัญอยู่ 3 อย่าง คือ เพลงทะเลแยะ 3 ชั้น เพลงยาว 3 ชั้น และเพลงย่องหงิด 3 ชั้น ใช้หน้าทับปรบไก่ ในการวิเคราะห์ โครงสร้างเพลงดับทะเลแยะ 3 ชั้น ทำให้เห็นถึงความสอดคล้องระหว่างรูปแบบทางการประพันธ์ทางขับร้อง กับทำนองหลัก ในการวิเคราะห์โครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างทำนองหลักและทำนองร้อง สามารถแบ่งออก ได้เป็น 2 ส่วน คือ โครงสร้างลูกตก และโครงสร้างบันไดเสียง โดยโครงสร้างลูกตกพบว่า พบลูกตกกลุ่มเสียง โดเป็นส่วนใหญ่ โครงสร้างบันไดเสียงพบว่า ในเพลงดับทะเลแยะ 3 ชั้นมีการใช้บันไดเสียงทางนอก โดยมีกลุ่มเสียง คือ ดรอมXซลX เป็นส่วนใหญ่ มีความสอดคล้องกับทฤษฎีการวิเคราะห์เพลงไทย ของ รศ.ดร.มานพ วิสุทธิ แพทย์ ที่ได้อธิบายถึงหลักการวิเคราะห์เพลงไทย โดยรูปแบบและแนวทางในการศึกษาการวิเคราะห์เพลงไทย ดังกล่าว สามารถนำไปประยุกต์ใช้หรือต่อยอดในการสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ กล่าวคือ การสร้างสรรค์ ผลงานทางด้านดุริยางคศิลป์ไทยในมิติใหม่ หรือ การนำรูปแบบการวิเคราะห์โครงสร้างเพลงไปใช้ เพื่อเป็น การต่อยอดจากองค์ความรู้เดิมเพื่อเพิ่มเป็นองค์ความรู้ใหม่ กล่าวคือ การขยายเพลงจากอัตราจังหวะ 2 ชั้น ขึ้นเป็นอัตราจังหวะ 3 ชั้น หรือตัดทอนอัตราจังหวะลงเป็นชั้นเดียวครบเป็นเพลงเถา

จากการวิเคราะห์แนววิธีการขับร้อง พบว่า กลวิธีที่พบมากที่สุดในระดับทေး 3 ชั้น คือ กลวิธีการปรับเสียง เป็นกลวิธีที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญที่ปรากฏในการขับร้องเพลงระดับทေး 3 ชั้นเป็นกลวิธีที่ช่วยเพิ่มอรรถรสให้กับทำนองร้อง ช่วยในการปรุงแต่งทำนองร้องให้มีความไพเราะ และทุกกลวิธีที่กล่าวมานั้น สามารถนำไปเป็นรูปแบบแนวทางในการประดิษฐ์คิดค้นหรือสร้างสรรค์ผลผลิตใหม่ทางดุริยางคศิลป์ หรือต่อยอดองค์ความรู้เดิมให้เป็นองค์ความรู้ใหม่ในมิติทางดุริยางคศิลป์ไทย กล่าวคือ สามารถนำกลวิธีดังกล่าวนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างรูปแบบแนวเพลงสำหรับการขับร้อง หรือ นำไปสร้างสรรค์เพลงขับร้องเพิ่มเป็นองค์ความรู้ใหม่ทางดุริยางคศิลป์ไทยได้

## 2.2 ด้านคุณค่าและความสำคัญของเพลงระดับทေး 3 ชั้น

### 2.2.1) คุณค่าและความสำคัญของเพลงระดับทေး 3 ชั้น ในด้านการคงอยู่และสืบทอด

เพลงระดับทေး 3 ชั้น ได้รับการสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน แสดงให้เห็นถึงความตระหนักในคุณค่าของเพลงระดับทေး 3 ชั้น ด้านการคงอยู่และสืบทอด ดังจะเห็นได้จากในสมัยรัชกาลที่ 5 เป็นช่วงเวลาที่มีความนิยมในการรับฟังหรือบรรเลงขับร้องเพลงอัตรา 3 ชั้นเป็นอย่างมาก แสดงให้เห็นถึงความตระหนักในคุณค่าของเพลงระดับทေး 3 ชั้น ด้านองค์ความรู้จากครูบาอาจารย์ที่สืบทอดกันมาจนถึงปัจจุบัน เพลงระดับทေး 3 ชั้น มีการคงอยู่มาจนถึงทุกวันนี้ได้เพราะการอนุรักษ์ สืบทอด และพัฒนาโดยผู้บรรเลงและขับร้อง

### 2.2.2) คุณค่าและความสำคัญของเพลงระดับทေး 3 ชั้น ในด้านสุนทรียศาสตร์

เพลงระดับทေး 3 ชั้น เป็นเพลงดับหนึ่งที่มีคุณค่าในด้านสุนทรียศาสตร์ ความงดงาม ความไพเราะ งดงาม ทั้งเสียง ท่วงทำนอง ทั้งทางด้านการบรรเลงและการขับเป็นแบบฉบับของเพลงอัตราจังหวะ 3 ชั้น ซึ่งเป็นผลงานของพระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์) ความงามด้านสุนทรียในการขับร้องเพลงระดับทေး 3 ชั้น ส่วนหนึ่งมาจากการที่ผู้ขับร้องนำหลักการขับร้องที่เรียกว่า "ศัพท์สังคีต" มาใช้ให้เหมาะสมกับการขับร้อง ไม่ว่าจะเป็นการประดิษฐ์คำร้องให้ชัดเจน เน้นถ้อยคำ เน้นเสียงหนักเบา เพื่อช่วยในการสร้างอารมณ์การถ่ายทอดบทประพันธ์และสื่อออกมาให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกนึกคิดอย่างมีเหตุผล รูปแบบการขับร้องที่เป็นเอกลักษณ์ในการขับร้องเพลงระดับทေး 3 ชั้น เป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถบ่งบอกได้ถึงควมมีสุนทรียศาสตร์ของเพลงระดับทေး 3 ชั้น กล่าวคือ เพลงทေး 3 ชั้น มีรูปแบบการขับร้องที่เป็นเอกลักษณ์ของเพลงอัตราจังหวะ 3 ชั้น อันเป็นผลงานของพระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์) มีทำนองร้องที่เป็นสำเนียงเฉพาะของเพลงดับนี้ที่พระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์) ได้ประพันธ์ไว้ ผู้วิจัยจึงสามารถอนุมานได้ว่า ความงามของสำเนียงเพลงที่เป็นเอกลักษณ์ของการขับร้องนั้นเป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าและความสำคัญของบทเพลง และสร้างสุนทรียศาสตร์ให้กับผู้ฟังได้

### 2.2.3) คุณค่าและความสำคัญของเพลงระดับทေး 3 ชั้น ในด้านการนำมาใช้ประโยชน์

เพลงระดับทေး 3 ชั้น เป็นเพลงดับหนึ่งที่มีทำนองเพลงที่ยาวเป็นอย่างมาก ทำนองเพลงมีความไพเราะ เรียบง่าย ฟังเพื่อเกิดความรื่นเริงบันเทิงใจ เหมาะกับการนำมาบรรเลงในโอกาสต่างๆ อีกทั้งเพลงระดับทေး 3 ชั้นนั้นมีทำนองเพลงที่ค่อนข้างยาวมาก สามารถใช้เป็นเพลงฝึกสมาธิและการจดจำกระบวนการความคิด การเรียบเรียงเพลง ของผู้บรรเลงและขับร้องได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสามารถนำเพลงระดับทေး



3 ชั้น มาเป็นเพลงกรณีศึกษา ใช้สำหรับฝึกปฏิบัติทักษะสำหรับผู้บรรเลงและผู้ขับร้องได้ เพื่อเสริมสร้างคุณค่าและพัฒนาการของผู้บรรเลงและผู้ขับร้องได้เป็นอย่างดี ก่อให้เกิดคุณค่าในการสร้างและพัฒนาทางด้านดนตรี และจะทำให้เกิดการพัฒนาศู่ความเป็นเลิศแก่ผู้บรรเลงและผู้ขับร้องอย่างแท้จริงได้

#### 2.2.4) คุณค่าและความสำคัญของเพลงตับตะเย 3 ชั้น ในด้านบทบาทหน้าที่

ในสมัยรัชกาลที่ 5 ได้มีการบันทึกแผ่นเสียงเพลงตับตะเย 3 ชั้น บนแผ่นเสียงได้ระบุเอาไว้ว่า "แผ่นเสียงสำหรับผู้มีบรรดาศักดิ์" จึงอนุมานได้ว่า เพลงตับตะเย 3 ชั้น เป็นเพลงตับที่ใช้สำหรับบุคคลสำคัญเท่านั้น กล่าวคือ ราชวงศ์หรือเจ้าขุนมูลนาย แสดงให้เห็นบทบาทหน้าที่ที่ชัดเจนของเพลงตับนี้ คือ ใช้บรรเลงและขับร้องสำหรับเจ้านายเท่านั้น บทบาทหน้าที่ของเพลงตับตะเย 3 ชั้น ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 เป็นต้นมา ได้เข้าไปมีบทบาทสำคัญในวงมโหรีโดยส่วนใหญ่ และบทบาทหน้าที่ของวงมโหรีในสมัยนั้นคือใช้บรรเลงขับกล่อมพระบรมมหาราชวัง ซึ่งแสดงให้เห็นได้ว่า เพลงตับตะเย 3 ชั้น เป็นเพลงสำหรับผู้มีบรรดาศักดิ์ แสดงให้เห็นถึงความชัดเจนในด้านบทบาทหน้าที่ ของเพลงตับตะเย 3 ชั้น ไม่ว่าจะเป็นการนำเพลงมาบรรเลงร่วมกับวงมโหรี หรือ โอกาสที่ใช้เพลงตับตะเย 3 ชั้น

#### 2.2.5) คุณค่าและความสำคัญของเพลงตับตะเย 3 ชั้น ในด้านวิชาชีพทางดุริยางคศิลป์

จากผลการสังเคราะห์ข้อมูลในประเด็นดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ในปัจจุบัน เพลงตับตะเย 3 ชั้น หากจะยังคงเห็นอยู่ในด้านวิชาชีพนั้นก็จะยังคงเห็นเพียงเพลงตะเย 3 ชั้น เนื่องจากเหตุผลด้านด้านคงอยู่และการสืบทอด สำหรับด้านวิชาชีพทางด้านดุริยางคศิลป์ ได้มีการนำเพลงตะเย 3 ชั้น แค่เพลงเดียว มาใช้ประโยชน์เพื่อให้เกิดคุณค่าด้านวิชาชีพทางดุริยางคศิลป์ไทยอยู่ด้วยกัน 2 ประเด็น คือ ใช้เพลงตะเย 3 ชั้น สำหรับการฝึกทักษะการปฏิบัติฝีมือของผู้บรรเลง ใช้สำหรับเป็นเพลงฝึกทักษะการปฏิบัติ เพื่อเสริมศักยภาพสำหรับผู้ขับร้อง เพื่อเติมเต็มคุณค่าและศักยภาพให้กับผู้บรรเลงและผู้ขับร้องสู่ความเป็นเลิศทางด้านวิชาชีพดุริยางคศิลป์เป็นอย่างดี

#### 2.2.6) คุณค่าและความสำคัญของเพลงตับตะเย 3 ชั้น ในด้านการศึกษา

ในปัจจุบันนั้น ความนิยมในการบรรเลงและขับร้องเพลงตับตะเย 3 ชั้น ค่อนข้างน้อยลง ซึ่งอาจก่อให้เกิดการสูญหายของเพลงได้ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม โดยครูสมบุรณ์ บุญวงษ์ อดีตผู้ช่วยอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เป็นบุคคลสำคัญท่านหนึ่งที่ทำให้เพลงตับตะเย 3 ชั้น ได้เข้ามาอยู่ในวงการการศึกษาด้านวิชาชีพดุริยางคศิลป์ไทย เป็นผู้ริเริ่มความคิดเห็นในการนำเพลงตับตะเย 3 ชั้น มาบรรจุในหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา เพื่อการอนุรักษ์เพลงตับตะเย 3 ชั้นในรูปแบบของด้านวิชาชีพและด้านการศึกษา ทำให้เพลงตับตะเย 3 ชั้น ยังคงอยู่ได้จนถึงปัจจุบัน

ในการศึกษาด้านดุริยางคศิลป์ไทย เป็นการต่อยอดทางการศึกษาในระดับอุดมศึกษา นอกจากนักศึกษาจะได้รับประโยชน์ทางการศึกษาด้านดุริยางคศิลป์ไทยแล้ว ยังจะได้รับคุณค่าจากตัวบทเพลงหรือเพลงกรณีศึกษา การได้รับการสืบทอดองค์ความรู้เพลงตับตะเย 3 ชั้น จากครูสู่ลูกศิษย์ สามารถสร้างคุณค่าและประโยชน์แก่นักศึกษาในการช่วยฝึกทักษะปฏิบัติ มีส่วนช่วยในการฝึกกระบวนการคิด การเรียบเรียงลำดับทำนองเพลง ฝึกสมาธิ และการจดจำ เมื่อนักศึกษาสามารถปฏิบัติได้ก็จะก่อให้เกิดความประทับใจ

อีกทั้งสร้างความภาคภูมิใจแก่นักศึกษาที่ได้มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ และสืบทอดองค์ความรู้เพลงตับทะเล 3 ชั้น อันเป็นสมบัติภูมิปัญญาของพระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์)

### ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ในการทำวิจัยเรื่อง การขับร้องเพลงตับทะเล 3 ชั้น ทางพระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์) ทำให้ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญของเพลงไทยของเก่า ที่ไม่มีผู้สืบทอดและกำลังจะสูญหาย นอกจากเพลงตับทะเล 3 ชั้น ที่ได้นำมาทำการวิจัยครั้งนี้ ยังมีเพลงไทยของเก่าโบราณที่ยังไม่มีผู้นำมาบรรเลง ขับร้องหรือเผยแพร่อยู่อีกเป็นจำนวนมาก

จากที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเรื่อง การขับร้องเพลงตับทะเล 3 ชั้น ทางพระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์) ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะว่าผู้วิจัยท่านอื่นน่าจะลองศึกษาทางขับร้องเพลงอื่นๆ เพลงโบราณที่กำลังจะสูญหายไป เพื่อเป็นการอนุรักษ์และสืบทอดเพลงเหล่านี้ไม่ให้สูญหายไป และเพื่อเป็นเอกสารทางวิชาการสำหรับผู้สนใจที่จะศึกษาต่อไป

### บรรณานุกรม

- กาญจนา อินทรสุนานนท์. (2547). *สารานุกรม ดนตรีและเพลงไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ พ.ศ.พัฒนา จำกัด.
- คณพล จันทรหอม. (2539). *ขับร้องเพลงไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์,
- ณรงค์ชัย ปิฎกรัษต์. (2542). *สารานุกรมเพลงไทย*. กรุงเทพฯ : ศูนย์สังคีตศิลป์ ธนาครกรุงเทพฯ, 2542.
- ณัฐพล นาคะเต. (2555). *การศึกษาอัตลักษณ์และกระบวนการถ่ายทอดการขับร้องเพลงทยอย ของครูสุรางค์ดุริยพันธ์ุ*. ปริญญาานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดวงใจ อมาตยกุล. (2545). *วรรณคดีเพลงร้อง*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ท้วม ประสิทธิ์กุล. (2535). *ท้วม ประสิทธิ์กุล*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป.
- \_\_\_\_\_. (2529). *หลักคีตศิลป์*. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ..
- นิยพรรณ วรรณศิริ. *มานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2550.
- บุญเชิด พิณพาทย์. (2534). *การขับร้องเพลงไทยในทัศนะของบรมครู*. วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์.
- พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์. (2537). *ชีวิตและงานของครูพระยาประสานดุริยศัพท์(แปลก ประสานศัพท์)*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- \_\_\_\_\_. (2550). *ปฐมบทดนตรีไทย*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์.
- \_\_\_\_\_. (2556). *สังคีตสมัย*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์.
- พรอุษา แก้วสว่าง. (2552). *วิเคราะห์การขับร้องเพลงทะเล*. ปริญญาานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พันธ์ศักดิ์ วรรณดี. (2552). *คีตศิลป์ไทยในสมัยรัตนโกสินทร์*. มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- พูนพิศ อมาตยกุล. *สยามสังคีต*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เรือนแก้วการพิมพ์. 2524.

\_\_\_\_\_ .ดนตรีวิจักษ์. เอกสารประกอบการศึกษาวิชาดนตรีวิจักษ์ มหาวิทยาลัยมหิดล. กรุงเทพฯ: ฝ่ายวิชาการ และงานพิมพ์ บริษัทเกียรติธุรกิจจำกัด. 2527.

\_\_\_\_\_ .ลำนำแห่งสยาม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์นิตยสาร HI-FI STEREO. 2540.

เพลงตับมโหรีโบราณ. (2529). กรุงเทพฯ. บริษัท รักศิลป์ จำกัด.

มธูลดา เจียประเสริฐ. (2552). *ศึกษานุฎิปัญญาครุฑนตรีไทย : กรณีศึกษา อาจารย์ศิริ วิชเวช*. ปริญญาโท  
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

มนตรี ตราโมท และ วิเชียร กุลตันท์. (2523). *ฟังและเข้าใจเพลงไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยเกษม.

มนตรี สุขกลัด. (2549). *กลวิธีการขับร้องประกอบการแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนางลอยบททศกัณฐ์*  
*กรณีศึกษาครุฑนตรี ชุนทอง*. ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

มานพ วิสุทธิแพทย์. (2533). *ดนตรีไทยวิเคราะห์*. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.

รจนา ผาดโพลย์. (2550). *ศึกษาเทคนิคการขับร้องประกอบการแสดงละครใน ของครุฑนทนา อยู่ยั้งยืน*  
*กรณีศึกษา : เรื่องอิเหนา ตอนบุษบาชมศาล-ตัดดอกไม้-ฉายกริช*. ปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตรมหา  
หา

บัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2550). *สารานุกรมศัพท์ดนตรีไทย ภาคประวัติและบทร้องเพลงตับ ประวัติ เพลงหน้า*  
*พาทย์และเพลงโหมโรง*. กรุงเทพฯ: บริษัทด้านสุทธาการพิมพ์ จำกัด.

ศรีนิवासัน, จี. *สุนทรียศาสตร์ : ปัญหาและทฤษฎีว่าด้วยความงามและศิลปะ*. สุขาวรรณ พลอยชุม แปล.  
กรุงเทพฯ : ภาควิชาปรัชญาและศาสนา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2534.

คันสนีย์ จะสุวรรณ. (2550). *การวิเคราะห์กลอนเพลงทะเลแยะ 3 ชั้นของครูเตื่อน พาทย์กุล*. มหาวิทยาลัยราช  
ภัฏ

สวนสุนันทา.

สงบศึก ธรรมวิหาร. (2540). *ดุริยางค์ไทย*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ครั้งที่ 1. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.

สังต์ ภูเขาทอง. (2532). *การดนตรีไทยและทางเข้าสู่ดนตรีไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 1, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ เรือนแก้ว  
การพิมพ์.

\_\_\_\_\_ . (2539). *การดนตรีไทยและทางเข้าสู่ดนตรีไทย*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ครั้งที่ 2. โรงพิมพ์  
เรือนแก้วการพิมพ์.

สมพงษ์ กาญจนผลิน. (2552). *ทักษะการขับร้องเพลงไทย*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

สมบัติ จำปาเงิน และสำเนียง มณีกาญจน์. (2539). *ปกิณกะการดนตรีและเพลงไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 2,  
กรุงเทพฯ: บริษัทต้นอ้อ แกรมมี่จำกัด.

\_\_\_\_\_ . (2539). *ประชุมเพลงเถาของไทย(ประวัติ และบทร้อง)*. กรุงเทพฯ: บริษัทต้นอ้อ แกรมมี่ จำกัด.

สมพร เฉลียวศิลป์. การศึกษาวิธีการขับร้องเพลงในต้นนาคบาทของอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทีน.

ปริญญาานิพนธ์ ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุรียพงษ์ บุญโกลม. (2553). สอนขับร้องเพลงไทย. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

สมบัติ จำปาเงิน และสำเนียง มณีกาญจน์. (2539). ปกิณกะการดนตรีและเพลงไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2,

กรุงเทพฯ: บริษัทต้นอ้อ แกรมมีจำกัด.

อุทิศ นาคสวัสดิ์. (2513). ทฤษฎีและการปฏิบัติดนตรีไทย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.

**การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจูด  
ตำบลโคกเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส**  
**Local Wisdom inheritance of Krachuut Production Handicraft  
in Khok Khian, Narathiwat Province.**

สุพร สุนทรนนท์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาศิลปกรรมศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จังหวัดยะลา 95000

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ (1) เพื่อศึกษากระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์กระจูด ตำบลโคกเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส (2) เพื่อศึกษารูปแบบวิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจูด (3) เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาและเผยแพร่ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจูด ให้แก่นักศึกษา กลุ่มผู้ผลิตและผู้สนใจทั่วไป กลุ่มตัวอย่างคือ 1) ผู้นำกลุ่มชุมชน จำนวน 1 คน 2) กลุ่มผู้ผลิต จำนวน 5 คน 3) กลุ่มผู้เข้ารับการถ่ายทอด 10 คน ได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง กำหนดหัวข้อหลักและประเด็นคำถามที่จะศึกษา 2) แบบบันทึกข้อมูลการจัดทำสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis)

**ผลการวิจัย**

1. กระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์กระจูด ตำบลโคกเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส มีลักษณะเป็นกลุ่มศิลปอาชีพผลิตผลิตภัณฑ์กระจูด การบริหารจัดการในรูปแบบของประธานกลุ่มและสมาชิก สถานที่ผลิตมี 2 รูปแบบ แบบที่ 1 ผลิตผลิตภัณฑ์ที่มีลวดลายที่ยากและซับซ้อนจะผลิตที่ทำการของกลุ่ม แบบที่ 2 ผลิตผลิตภัณฑ์ที่มีลวดลายที่ง่ายและไม่ซับซ้อนจะนำไปผลิตที่บ้านของสมาชิก แต่ละกลุ่มจะมีศูนย์รวมในการจัดจำหน่าย ซึ่งมีจำนวน 5 กลุ่ม คือ กลุ่มสตรีสานเสื่อกระจูดบ้านโคกพะยอม กลุ่มกระจูดบ้านทอนอามาน กลุ่มกระจูดบ้านทอนฮีเล กลุ่มกระจูดบ้านโคกพะยอม และกลุ่มกระจูดบ้านทอน กระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์กระจูดมี 4 ขั้นตอนดังนี้ (1) ขั้นตอนเตรียมต้นกระจูด ประกอบด้วย การเลือกต้นกระจูด การคลุกกับน้ำโคลนขาว การตากแดดให้แห้ง การคัดแยกเป็นมัด ๆ การรีดให้เส้นแบนเรียบ การย้อมสี (2) ขั้นตอนสานกระจูด (3) ขั้นตอนของการตกแต่งผลิตภัณฑ์ (4) ขั้นตอนเก็บรักษาผลิตภัณฑ์จากกระจูด ส่วนการออกแบบ รูปแบบและลวดลายของผลิตภัณฑ์กระจูด ผู้ผลิตจะออกแบบตามความต้องการของผู้ใช้เป็นอันดับแรก

2. รูปแบบวิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจูด ตำบลโคกเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส มีการสานกระจูดกันมาหลายชั่วอายุคน การถ่ายทอดความรู้ในชุมชนตำบลโคกเคียน พบว่า ตัวบุคคลเป็นแหล่งเรียนรู้ในการบอกเล่า การสาธิต การฝึกปฏิบัติและต่อมามีการฝึกอบรม

ที่เป็นระบบ สถาบันครอบครัวถือเป็นแหล่งเรียนรู้และถ่ายทอดที่สำคัญในระยะเริ่มแรก การเรียนรู้จากบรรพบุรุษถ่ายทอดกันมาอย่างต่อเนื่อง แม่สอนลูก พี่สอนน้อง น้องสอนหลาน เพื่อนสอนเพื่อน วิธีการถ่ายทอดโดยการบอกเล่าและปฏิบัติการสานจริง ต่อมาเมื่อมีหน่วยงานภาครัฐเข้าดูแลช่วยเหลือ มีการรวมกลุ่มอย่างเป็นทางการ มีการฝึกอบรมทำให้วิธีการถ่ายทอดเริ่มเป็นระบบมากขึ้น รูปแบบของผลิตภัณฑ์มีความหลากหลาย ประณีต สวยงามมากขึ้น ครูภูมิปัญญาด้านการผลิตการสานกระจูดได้รับเชิญเป็นวิทยากรถ่ายทอดให้กับนักเรียน นักศึกษาจากสถาบันการศึกษาต่าง ๆ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบลงมือปฏิบัติจริง ส่วนผู้ได้รับการถ่ายทอดมีรายได้ทำให้เกิดแรงจูงใจและความภูมิใจที่ผลิตภัณฑ์สานกระจูดได้เป็นสัญลักษณ์ของตำบลโคกเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส ซึ่งมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันทั่วประเทศ อีกทั้งเป็นภูมิปัญญาที่เพิ่มพูนคุณค่าทางเศรษฐกิจให้กับท้องถิ่นอันนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของชาวบ้านให้ดีขึ้นอีกด้วย

3. การสร้างและเผยแพร่ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจูด ให้แก่นักศึกษากลุ่มผู้ผลิต และผู้สนใจ นั้นมีวิธีการดังนี้ 1) มหาวิทยาลัยควรสร้างรายวิชา การออกแบบผลิตภัณฑ์กระจูด 2) การจัดทำหลักสูตรระยะสั้น 3) การจัดทำสื่อออนไลน์ เพื่อเผยแพร่ในระดับกลุ่มใหญ่

**คำสำคัญ :** การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น, หัตถกรรม, ผลิตภัณฑ์กระจูด

## ABSTRACT

The purpose of this research was to study, (1) the process of local knowledge, handicrafts, Krajoood products, in Khok Khian Subdistrict, Mueang District, Narathiwat Province. (2) development and production process, design, pattern, knowledge transfer and dissemination of local knowledge, handicrafts, Krajoood production. (3) to develop a career for students and learners. Sample groups are 1) A community leader, 1 person 2) Producer groups, consisting of 5 persons 3) Participants group of 10 persons, obtained by selecting a specific from sample groups. The tools used in this study are 1) Structural interview from topic and questions. 2) Data recording form for focus group discussion. The data was analyzed using descriptive content analysis method.

1. Development and production process of handicraft products from Krajoood products, has a large amount of krajoood material. Knowledge transfer in Khok Khian subdistrict found that the learning styles and knowledge transfer would have the same style. In the motivation that causes the transfer of knowledge is the weaving of Krajoood, produces income and the people who are conveyed are proud that weaving is a symbol of Khok Khian Subdistrict, Mueang District, Narathiwat Province, famous throughout the country, It also increases local economic value which leads to the improvement of people's quality of life. As for the production of weaving handicrafts from Krajoood, it is found that weaving from Krajoood consists of 4 production steps which are, 1. Preparation of Krajoood 2. Weaving Krajoood 3. Finishing products after weaving Krajoood into different types of products, decorate the product before use. Such as applying varnish to increase the durability and beauty of the product. 4. Storage of products from Krajoood Should be stored in a dry place and taken out for a period of time in the sun.

2. The design of pattern and form of Krajoood product, Khok Khian subdistrict, Most designs are designed according to the order that the customer wants and also looking at the market demand for products. When exhibited at various exhibitions, especially OTOP products, it will look at the needs of buyers and will design the work piece to have different colors and different patterns. Sometimes it will be produced as a batch, add more difficult patterns, more complex Focus on meticulous work and interesting shapes

3. Creating and disseminating of local knowledge, handicrafts, Krajoood products. For students, producer groups, and interested parties. The methods are as follows: 1) Creating

courses Krajood product design. 2) Create a short course. 3) Creating online media To be distributed at the large group level

**Keyword :** Transfer of local knowledge, handicrafts, Krajood products



## บทนำ

วัฒนธรรมหมายถึงทุกสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม รวมถึงแบบแผน พฤติกรรมทั้งหมดของสังคมที่สืบทอดมาตั้งแต่อดีต ผ่านการเรียนรู้ คิดค้น ดัดแปลง เพื่อสนองความต้องการและพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ โดยมีวิวัฒนาการสืบทอดต่อกันมาอย่างมีแบบแผนเพื่อให้เกิดความเจริญรุ่งเรืองและมั่นคง ในสังคม (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม, 2559, หน้า 12) วัฒนธรรมเป็นวิถีชีวิตของคนที่เกิดจากกระบวนการทับซ้อนของสังคมทั้งทางด้านจิตใจ วัตถุ ภูมิปัญญาและอารมณ์ร่วมกันจนกลายเป็นรูปแบบเอกลักษณ์ของสังคมนั้น ๆ (นิคม มุสิกคามะ, 2545, หน้า 31) ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านเป็นวัฒนธรรมทางวัตถุที่สะท้อนกระบวนการความคิดในการออกแบบ การเลือกสรรวัสดุ รูปแบบของศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน แสดงให้เห็นลักษณะการใช้สอยที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต ขนบประเพณี ความเชื่อ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จนถึงภูมิปัญญาของช่างศิลปหัตถกรรมมิได้มีเฉพาะประเทศไทยเท่านั้นแต่ทำกันทั่วโลก (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2554, หน้า 163) งานหัตถกรรมเป็นการทำด้วยฝีมือการช่าง ซึ่งเริ่มต้นทำกันในบ้านหมู่บ้าน โดยที่ชาวบ้านใช้เวลานอกเหนือจากอาชีพหลัก เป็นการทำงานอดิเรกเพื่อเพิ่มพูนรายได้ ในการดำรงชีวิตให้ดีขึ้นและทำขึ้นเพื่อใช้กันเองในครอบครัว โดยใช้วัสดุที่หาง่ายตามท้องถิ่นนั้น ๆ มีรูปแบบเฉพาะตามลักษณะของวัสดุ สภาพการใช้งานและความพอใจของผู้ผลิตในแต่ละท้องถิ่น เป็นเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันไป สะท้อนให้เห็นสภาพภูมิศาสตร์ สภาพการดำรงชีวิต ขนบประเพณี ความเชื่อ ตลอดจนจนถึงการนับถือศาสนาของกลุ่มชน

ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นความรู้หรือประสบการณ์ดั้งเดิมของคนในท้องถิ่นที่ได้รับถ่ายทอดสืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษ หรือถ่ายทอดต่อกันจากสถาบันต่าง ๆ ในชุมชนและสถาบันสังคมอื่น ๆ ดังเช่น ชุมชนตำบลโคกเคียน จังหวัดนราธิวาส เป็นชุมชนหนึ่งที่ใช้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นในการสร้างการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนและบริหารจัดการให้เกิดการอนุรักษ์ งานหัตถกรรมภายในชุมชน เพื่อสร้างความตระหนักในการเป็นเจ้าของทรัพยากรร่วมกัน เช่น งานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจูดที่นี่มีรูปแบบและสีสันสวยงาม โดดเด่น ลวดลายแปลกตา อีกทั้งผลิตภัณฑ์กระจูดที่นี่เส้นกระจูดจะมีขนาดเล็กละเอียด แต่มีความคงทน เมื่อใช้ไปนาน ๆ จะมีความแวววาว และที่สำคัญผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่เป็นลวดลายโบราณของท้องถิ่น ซึ่งไม่เหมือนกับผลิตภัณฑ์กระจูดจากพื้นที่อื่น ๆ ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากกลุ่มกระจูดที่นี่จะถูกส่งไปจำหน่ายที่ศูนย์ศิลปาชีพสวนจิตรลดา ก่อนเป็นลำดับแรก ส่วนตลาดรองลงมาคือการนำไปร่วมแสดงกิจกรรมสินค้าโอท็อปของรัฐที่จัดขึ้นทั่วประเทศ กลุ่มผลิตภัณฑ์กระจูดในตำบลโคกเคียน จังหวัดนราธิวาส ปัจจุบันมี 5 กลุ่ม ได้มีการสืบทอดการสานกระจูดไว้เป็นอย่างดี ด้วยการนำภูมิปัญญามาปรับให้เข้ากับยุคสมัย มีการพัฒนารูปแบบ สีสัน และลวดลาย ของผลิตภัณฑ์กระจูดให้มีความทันสมัย ตรงตามความต้องการของตลาดอยู่ตลอดเวลา จนทำให้ผลิตภัณฑ์กระจูดของตำบลโคกเคียน มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไปอย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน (สุพิชฌาย์ รัตนะ, 2553 : มปป.)

จากการศึกษาข้อมูลและการสัมภาษณ์ผู้นำชุมชนถึงปัญหาด้านการผลิตผลิตภัณฑ์กระจูด พบว่าในปัจจุบันสังคมและเศรษฐกิจเปลี่ยนแปลงไป คนรุ่นใหม่ในตำบลโคกเคียนไม่สนใจการทำผลิตภัณฑ์กระจูด

มากนัก เนื่องจากไม่ชอบงานฝีมือด้านนี้ ส่วนใหญ่มีความต้องการไปทำงานในโรงงานหรือบริษัทที่อยู่ในตัวเมืองมากกว่า ทั้งนี้เป็นเพราะปัญหาในการออกแบบลดทอนผลิตภัณฑ์กระจุต้องใช้เวลาและความใส่ใจและมีสมาธิสูง การผลิตผลิตภัณฑ์จะต้องวางแผนอย่างดีและอาศัยความชำนาญ ชิ้นงานแต่ละชิ้นนั้นค่อนข้างยุ่งยากซับซ้อนและใช้เวลาในการผลิตนาน การถ่ายทอนนั้นมักจะถ่ายทอนเฉพาะในหมู่เครือญาติเป็นส่วนใหญ่ อีกทั้งเทคนิคเฉพาะอย่าง เช่น สูตรของการย้อมสีเส้นกระจุมักจะปกปิดไว้เป็นความลับของกลุ่ม และไม่มีการบันทึกข้อมูล นอกจากนี้ปัญหาทางด้านแรงงานซึ่งขาดแคลนและคนในวัยทำงานไม่ให้ความสนใจต่องานอาชีพนี้มากนัก รวมถึงขาดการบันทึกรายละเอียด การจัดการความรู้และการสืบทอดอย่างเป็นระบบแล้ว สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นและอาจเป็นผลก่อให้เกิดการสูญหายของวัฒนธรรมการสานเสื่อกระจุอันเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นนี้ได้

จากสภาพปัญหาในด้านการออกแบบ การผลิต การสืบทอดและปัญหาด้านแรงงานในการทำผลิตภัณฑ์กระจุ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลาตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาดังกล่าวและหาวิธีการในบันทึกข้อมูลและการจัดเก็บภูมิปัญญาท้องถิ่นหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจุ เพื่อถ่ายทอนให้เป็นอาชีพที่ยั่งยืนแก่ นักศึกษา ผู้ผลิตและบุคคลทั่วไปที่สนใจ เพื่ออนุรักษ์ไว้ให้เป็นมรดกสืบทอดทางวัฒนธรรมต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์กระจุ ตำบลโคกเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส
2. เพื่อศึกษารูปแบบวิธีการถ่ายทอนความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจุ ตำบลโคกเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส
3. เพื่อหาแนวทางในการสร้างและเผยแพร่ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจุ ให้แก่นักศึกษา กลุ่มผู้ผลิต และผู้สนใจทั่วไป

### วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (Indepth Interview) การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (PAR) โดยการสร้างให้ชุมชนมีส่วนร่วมเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลในการวิจัยเรื่อง การถ่ายทอนภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจุ ตำบลโคกเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส โดยมีทีมคณะผู้วิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ทำหน้าที่เป็นผู้ประสานงาน เก็บข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล ตามขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังรายละเอียดต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 1.1 ประชากร

- ผู้ผลิตผลิตภัณฑ์กระจุ ในจังหวัดนราธิวาส
- นักศึกษาหลักสูตรออกแบบศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

## 1.2 กลุ่มตัวอย่าง

- กลุ่ม ผู้นำชุมชน จำนวน 1 คน
  - กลุ่ม ผลิตภัณฑ์กระจูด จำนวน 5 กลุ่ม
  - กลุ่มรับการถ่ายทอด ผลิตภัณฑ์กระจูดนักศึกษาและผู้สนใจทั่วไป จำนวน 10 คน
  - กลุ่มนักวิชาการในการศึกษารูปแบบการสร้าง พัฒนาและเผยแพร่ฐานข้อมูล

ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการผลิต ผลิตภัณฑ์กระจูด จำนวน 1 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลและการสร้างเครื่องมือ

1. สํารวจข้อมูลพื้นฐานด้วยตัวบุคคล
2. แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง
3. แบบบันทึกข้อมูลการจัดทำสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)
4. อุปกรณ์บันทึกเสียง และกล้องถ่ายรูป

วิธีการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ศึกษาบริบทพื้นฐาน วัตถุประสงค์และขอบข่ายของงานวิจัย จึงได้ออกแบบ และสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลที่เป็นระบบ คือแบบสัมภาษณ์ และกำหนดประเด็นหัวข้อ หลักและรายละเอียด เพื่อต้องการให้ผู้สัมภาษณ์ได้ยึดเป็นแนวในการสัมภาษณ์ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

คำถามการวิจัย 1 กระบวนการผลิตงานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจูด ต.โคกเคียน เป็นอย่างไร

Topic	Main Question	Follow up Question	Probe Question	แหล่งข้อมูล
1. กระบวนการผลิต	1.1 กระบวนการผลิตเป็นอย่างไร	1.1.1 กระบวนการผลิตในอดีตเป็นมาอย่างไร  1.1.2 การออกแบบลายในอดีตทำกันอย่างไร	1.1.1.1 กระบวนการผลิตในปัจจุบันเป็นอย่างไร  1.1.1.2 ปัจจุบันทำกันกี่ครั้งเรือน  1.1.2.1 การออกแบบลายสานปัจจุบันทำกันอย่างไร  1.1.2.2 ใครเป็นผู้ออกแบบลาย  1.2.2.3 คุณสมบัติของผู้ออกแบบเป็นอย่างไร	1. กลุ่มผู้ผลิต 2. ผู้นำชุมชน 3. พัฒนาชุมชน 4. อุตสาหกรรมจังหวัด 5. เอกสารและงานวิจัย

คำถามวิจัย 2 รูปแบบวิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจูด ต.โคกเคียนเป็นอย่างไร

Topic	Main Question	Follow up Question	Probe Question	แหล่งข้อมูล
2. รูปแบบวิธีการถ่ายทอด	2.1 รูปแบบวิธีการถ่ายทอดจากอดีตเป็นอย่างไร	2.1.1 รูปแบบวิธีการถ่ายทอดปัจจุบันทำอย่างไร  2.1.2 การถ่ายทอดการสานลายที่ซับซ้อนทำอย่างไร	2.1.1.1 ใครเป็นผู้รับการถ่ายทอดเพราะอะไร 2.1.1.2 คุณสมบัติของผู้รับการถ่ายทอดเป็นอย่างไรให้กับใครและทำอย่างไร 2.1.1.3 ปัญหาและอุปสรรคในการถ่ายทอดเป็นอย่างไร 2.1.1.4 แนวทางในการพัฒนาการ ถ่ายทอดในปัจจุบันควรทำอย่างไร 2.1.2.1 การถ่ายทอดการสานที่ซับซ้อนให้กับใครและทำอย่างไร	1. ประธานกลุ่ม 2. ผู้ผลิต

คำถามวิจัย 3 การสร้างและเผยแพร่ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจูด บ้านทอนให้แก่  
นักศึกษา กลุ่มผู้ผลิต และผู้สนใจ ควรทำอย่างไร

Topic	Main Question	Follow up Question	Probe Question	แหล่งข้อมูล
3. การสร้างและการเผยแพร่ข้อมูล	3.1 การเก็บรวบรวม และเผยแพร่ข้อมูลเป็นอย่างไร	3.1.1 มีการเก็บ รวบรวมข้อมูลหรือไม่ อย่างไร 3.1.2 มีการเผยแพร่ข้อมูลหรือไม่ อย่างไร	3.1.1.1 ผลที่เกิดขึ้นเป็นอย่างไร  3.1.2.1 มีหลักสูตรระยะสั้นหรือไม่อย่างไร	1. ประธานกลุ่ม 2. นักศึกษา

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ การเก็บรวบรวมข้อมูลจึงมีหลากหลายวิธี ได้แก่ การศึกษาเอกสาร การสังเกต การศึกษาภาคสนามการสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม การแนะนำ การสาธิตและฝึกปฏิบัติการการผลิตงานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจูด ตำบลโคกเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลเอกสารด้วยการตีความเชิงพรรณนา และเรียบเรียงตรวจสอบกับหลักฐานอื่น
2. ผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาตรวจสอบความถูกต้อง
3. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ และเปรียบเทียบเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ของข้อมูล

## สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการพรรณนาเชิงเนื้อหา และเปรียบเทียบเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ของข้อมูล

### ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

จากผลการศึกษา

**กระบวนการผลิตภัณฑ์กระจุต ตำบลโคกเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส พบว่า การสานจากกระจุตประกอบด้วยขั้นตอนการผลิต 4 ขั้นตอน คือ**

1. ขั้นตอนการเตรียมวัตถุดิบ เป็นการเตรียมต้นกระจุต โดยมีวิธีการเตรียมดังนี้

1.1 ต้นกระจุต เลือกต้นกระจุตที่มีลักษณะที่ไม่แก่และอ่อนจนเกินไป มีลำต้นยาว แล้วนำมามัดเป็นกำขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 25-30 เซนติเมตร

1.2 คลุกโคลน นำต้นกระจุตมาคลุกกับน้ำโคลนขาวที่เตรียมไว้ เพื่อให้กระจุตมีสีขาวนวลเพิ่มความเหนียวให้กับเส้นกระจุต และไม่แห้งกรอบหรือบิดจนใช้การไม่ได้ น้ำโคลนขาวได้จากการนำดินเหนียวขาวมาผสมกับน้ำ การผสมต้องไม่เหลวหรือข้นจนเกินไป

1.3 ตากแดดให้แห้ง กระจุตที่ผ่านการคลุกด้วยน้ำโคลนขาว จะถูกนำไปตากแดดบนพื้นที่ราบเรียบ ระยะเวลาในการตากประมาณ 3 - 4 วัน เมื่อต้นกระจุตแห้งดีแล้ว จากนั้นตั้งกองที่โคนออก

1.4 การคัดต้นกระจุต เพื่อแยกต้นที่มีขนาดใหญ่ และต้นที่มีขนาดเล็ก ออกจากกัน จากนั้นก็ทำการมัดเป็นมัดๆ

1.5 การรีดกระจุต นำต้นกระจุตที่ตากแห้งแล้วมัดรวมกันขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ประมาณ 20 เซนติเมตร นำลูกกลิ้งหรือเครื่องจักรรีดทับจนกระจุตเรียบตามความต้องการ จะทำให้เส้นแบนเรียบสะดวกในการสาน

1.6 การย้อมสี นำกระจุตที่รีดแล้วมาย้อมสีเพื่อให้ได้สีตามต้องการ โดยแบ่งกระจุตออกเป็นมัดมัดละประมาณ 25 เส้น โดยมัดที่ปลายกระจุตทั้งสองเพื่อไม่ให้เส้นกระจุตกระจายออกไป จากนั้นนำกระจุตจุ่มในน้ำให้ชุ่มแล้วนำไปต้มในถังน้ำสีที่เดือดบนเตาไฟนานประมาณ 20 นาที เมื่อครบเวลานำกระจุตขึ้นมาล้างด้วยน้ำสะอาด เพื่อให้สีส่วนเกินโดนชะล้างออกไป นำไปตากที่ราวเพื่อผึ่งลมให้แห้ง จากนั้นนำเส้นกระจุตที่แห้งมามีตรวมกันแล้วนำไปรีดอีกครั้ง เพื่อให้เส้นนิ่มและเรียบ

2 ขั้นตอนการสานกระจุต มีขั้นตอนดังนี้

2.1 นำกระจุตที่ย้อมสีและรีดแล้วมาวางเรียงให้ปลายและโคนต้นกระจุตวางสลับกัน เพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงที่ดี

2.2 วางเรียงเส้นกระจุตโดยกำหนดสีพื้น และสีอื่น ๆ ตามการออกแบบลวดลายที่ต้องการ การจักสานจะบ่งบอกถึงภูมิปัญญาของท้องถิ่น ซึ่งลวดลายพื้นฐานโดยทั่วไป เช่น ลายสอง ลายสาม ลายสี่ เป็นต้น แต่ลายที่นิยมมากที่สุดคือ ลายสอง

2.3 สาขาระจูดเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ได้แก่ การสานเสื่อ ที่รองจาน เริ่มต้นสานจากปลายด้านใดด้านหนึ่งไปจนสุดปลายอีกด้านหนึ่ง ส่วนจักสานกระบุง กระเป๋าเริ่มต้นสานจากกึ่งกลางของชิ้นงาน เพื่อให้ผลิตภัณฑ์เสียรูปทรง

3. ขั้นการตกแต่งผลิตภัณฑ์ หลังจากจักสานกระจูดเป็นผลิตภัณฑ์เสร็จเรียบร้อยแล้วให้นำผลิตภัณฑ์มาตกแต่งก่อนนำไปใช้งาน เช่น เสื่อ นำมาเก็บริมและตัดหมวด กระเป๋าที่ไม่สามารถนำไปใช้งานได้ เรียกว่ากระเป๋าตัวดิบนำมาประกอบด้วยโครงพลาสติก ใช้กระดาษชนิดหนาทำด้วยกาวลาเท็กซ์ที่พื้นด้านใน จากนั้นลงน้ำยาเคลือบเงาเพื่อเพิ่มความคงทนและความสวยงามของผลิตภัณฑ์ อุปกรณ์ที่ใช้เพิ่มความคงทนและความสวยงามให้กับผลิตภัณฑ์กระจูดได้แก่ กระดาษบางหนา กาวลาเท็กซ์ กาวเหลือง น้ำยาเคลือบเงา ด้าย ผ้า ชิบ ท่วง สายหนัง กระดุม และโครงพลาสติก

4. ขั้นการเก็บรักษาผลิตภัณฑ์จักสานจากกระจูดควรเก็บไว้ในที่แห้ง และนำออกมาผึ่งแดดเป็นระยะ ๆ การออกแบบ พบว่าส่วนใหญ่จะออกแบบตามรายการสั่งซื้อที่ลูกค้าต้องการเป็นอันดับแรก และความต้องการของตลาดว่าลูกค้ามีความต้องการรูปแบบผลิตภัณฑ์แบบไหน ซึ่งนำไปแสดงในงานต่าง ๆ โดยเฉพาะสินค้าโอท็อปก็จะดูความต้องการของผู้ซื้อว่าส่วนใหญ่จะชอบผลิตภัณฑ์ชนิดไหนมากก็จะผลิตแบบนั้น และจะออกแบบชิ้นงานให้มีสีสัน ลวดลายแตกต่างกัน บางครั้งจะผลิตเป็นออกมาเป็นชุด และเพิ่มลายที่ยาก ๆ มีความละเอียดซับซ้อนมากขึ้น มีความปราณีต และรูปทรงที่ดูแล้วน่าสนใจ

**การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจูด เพื่อพัฒนาให้เป็นอาชีพที่ยั่งยืน แก่นักศึกษา กลุ่มผู้ผลิต และผู้สนใจ**

การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจูด ตำบลโคกเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส พบว่า ตำบลโคกเคียนในอดีตเป็นที่ราบมีบางส่วนเป็นเนินเขา บางส่วนติดชายฝั่งทะเลอ่าวไทย มีแม่น้ำไหลผ่านหลายสาย สภาพพื้นที่เหมาะแก่การประกอบอาชีพประมง ทำสวนมะพร้าว ทำสวนผลไม้ และทำนา ส่วนอาชีพเสริม งานจักสานกระจูด ตำบลโคกเคียน เป็นแหล่งที่มีกระจูดขึ้นเองตามธรรมชาติเป็นจำนวนมาก ทำให้สถานที่แห่งนี้มีการทำสานเสื่อกระจูดกันมาหลายชั่วอายุคน ความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับการจักสานได้มาจากการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษ และถูกฝึกให้จักสานกันมาตั้งแต่อายุน้อย โดยรุ่นคุณยายถ่ายทอดมายังรุ่นคุณแม่ สู้รุ่นลูก ซึ่งมักจะถ่ายทอดอยู่เฉพาะภายในเครือญาติเท่านั้น ทำให้ครอบครัวเป็นแหล่งการเรียนรู้หลักที่สำคัญ เทคนิคการถ่ายทอดความรู้ส่วนใหญ่ โดยวิธีการสาธิตการสานให้ดูเป็นตัวอย่าง เป็นลายแบบง่าย ๆ ลงมือปฏิบัติทำจริง และเมื่อชำนาญการสานลายพื้นฐานแล้ว ก็พัฒนาการสานลายที่ยากขึ้น มีการศึกษาด้วยตนเอง ลองผิดลองถูกฝึกจนชำนาญ ต่อมามีการถ่ายทอดความรู้ภูมิปัญญาไปสู่ชุมชนโดยมีหน่วยงานของรัฐเข้ามาสนับสนุนให้มีการรวมกลุ่มกันทำ โดยมี คุณอามีเนาะ สาแล เป็นประธานกลุ่ม และเป็นวิทยากรถ่ายทอดความรู้การสานกระจูดเบื้องต้นให้กับสมาชิกกลุ่ม คนที่เริ่มฝึกใหม่จะฝึกการทำลวดลายแบบง่าย ๆ ก่อน โดยการสาธิตให้ดูวิธีการวางเส้นกระจูด แล้วสานกระจูดให้ไปตามแบบ หรือตามตัวอย่าง ส่วนคนที่ต้องการลวดลายยาก ๆ ต้องฝึกให้เขามีสมาธิ และมีความตั้งใจจริง ๆ เพราะถ้าขึ้นลายผิดจะเสียเวลามากกับการแก้ไข มีบางคนสามารถคิดลายขึ้นเอง นอกจากนี้คุณอามีเนาะ สาแล

สามารถแกะสลักลายจากสื่อกระจุตโบราณประมาณ 100 ปี จากสื่อกระจุตของบรรพบุรุษที่หลงเหลืออยู่ หลังจากนั้นได้ส่งผลงานผลิตภัณฑ์จากกระจุต เข้าประกวดและการรวมกลุ่มกันเรียนรู้ร่วมกัน ส่วนระบบการถ่ายทอดความรู้ในชุมชน ตำบลโคกเคียน พบว่า รูปแบบการเรียนรู้กับการถ่ายทอดความรู้จะมีรูปแบบเหมือนกัน คือ การสืบทอดความรู้จากบรรพบุรุษภายในชุมชน อีกทั้งการสานกระจุตส่วนใหญ่ เป็นเรื่องอาชีพของหมู่บ้านที่แทบทุกครัวเรือนทำเหมือน ๆ กัน และเป็นอาชีพรองจากการทำอาชีพหลักการประมงและการทำสวน ปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้หัตถกรรมจักสานนั้น ได้แก่ บรรพบุรุษ ประกอบอาชีพนั้นสืบทอดติดต่อกันมา อีกทั้งพื้นที่มีแหล่งต้นกระจุต จึงได้ประกอบอาชีพจักสานและถ่ายทอดสืบต่อกันมา ก่อให้เกิดอาชีพของหมู่บ้าน ในส่วนของแรงจูงใจที่ทำให้เกิดการถ่ายทอดความรู้ คือ การจักสานทำให้เกิดรายได้และผู้รับการถ่ายทอดมีความภูมิใจที่ผลิตภัณฑ์จักสานได้เป็นสัญลักษณ์ของตำบลโคกเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส ซึ่งมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันทั่วประเทศ อีกทั้งเป็นภูมิปัญญาที่เพิ่มพูนคุณค่าทางเศรษฐกิจให้กับท้องถิ่นอันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของชาวบ้านให้ดีขึ้นอีกด้วย

กลุ่มกระจุตบ้านทอนอามาน ได้รับเชิญให้ไปเป็นวิทยากรในหน่วยงานต่าง ๆ โดยเฉพาะนักเรียนนักศึกษาจากสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ได้เรียนรู้วิธีการทำ วัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็น นอกจากนี้ได้ถ่ายทอดความรู้ให้กับนักศึกษาได้ลงไปปฏิบัติจริง โดยเฉพาะนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

**การสร้างและเผยแพร่ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมผลิตภัณฑ์กระจุต** ให้แก่นักศึกษากลุ่มผู้ผลิตและผู้สนใจ พบว่า มีวิธีการดังนี้ 1) การถ่ายทอดแบบตัวต่อตัว หรือกลุ่มเล็ก ๆ สาธิตการสานกระจุตในรูปแบบง่าย ๆ การขึ้นรูป 2) ควรจัดทำเป็นหลักสูตรระยะสั้น หรือวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์จากกระจุต 3) ควรบันทึกเก็บขั้นตอนการผลิต และจัดทำเป็นสื่อออนไลน์ เพื่อเผยแพร่ในระดับกลุ่มใหญ่

### ข้อเสนอแนะ

1. การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ ควรมีการวิจัยต่อยอด ด้านการออกแบบและสร้างลวดลายใหม่ ๆ ที่เป็นเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์กระจุต ตำบลโคกเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส
2. ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับ ยกกระดับสินค้า OTOP ผลิตภัณฑ์กระจุตใหม่ ๆ ของผลิตภัณฑ์กระจุต ตำบลโคกเคียน อำเภอเมือง จังหวัดนราธิวาส

### กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี บรรลุตามวัตถุประสงค์การวิจัย ด้วยการสนับสนุนจากบุคคลดังต่อไปนี้

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลาที่สนับสนุนด้านงบประมาณในการทำวิจัยในครั้งนี้

ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่กรุณาตรวจสอบ เนื้อหา และให้ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการสร้างเครื่องมือให้สมบูรณ์ ขอขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณ คุณยามีละห์ ดอเลาะ ประธานกลุ่มสตรีสานสื่อกระจุตบ้านโคกพะยอม คุณพัชรินทร์ บิณเจะมิน ประธานกลุ่มกระจุตบ้านทอนอามาน คุณซาเราะห์ มามะ ประธานกลุ่มกระจุตบ้านทอนฮีเล คุณเจ๊ะเสาะ แวฮูลู ประธานกลุ่มกระจุตบ้านโคกพะยอม และคุณอามีเนาะ

ศาล ประชานกลุ่มกระจูดบ้านทอน ที่สะดวกและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย อีกทั้งให้โอกาสแก่ผู้วิจัยได้เข้าศึกษาสังเกตการณ์ กระบวนการผลิตกระจูดทุกขั้นตอน ขอขอบคุณไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

### บรรณานุกรม

- กลุ่มงานความหลากหลายทางชีวภาพด้านป่าไม้ กรมป่าไม้. (มปป.). *การจัดการฐานความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น*, สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2561, จาก [http://biodiversity.forest.go.th/TK/index.php?option=com\\_zoo&view=category&Itemid=24](http://biodiversity.forest.go.th/TK/index.php?option=com_zoo&view=category&Itemid=24)
- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. (2559) *วัฒนธรรมวิถีชีวิตและภูมิปัญญา*. กรุงเทพฯ : พิมพ์ที่บริษัทรุ่งศิลป์การพิมพ์ (1977) จำกัด).
- นิคม มูสิกะคามะ. (2545) *วัฒนธรรม: บทบาทใหม่ในยุคโลกาภิวัตน์*. กรุงเทพฯ : รุ่งศิลป์การพิมพ์. 2545.
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2010). *ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน : เอกลักษณะเฉพาะถิ่น*. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร, 30, 163-182 จาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/sujthai/article/view/7074>
- ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (องค์การมหาชน). (มปป.). *งานศิลปหัตถกรรมจักสานกระจูด*. สืบค้นเมื่อ 31 มีนาคม 2563, จาก [dhttps://www.sacict.or.th/uploads/items/attachments/b555da9b21a5a45577bb2bfb58bcfea0/\\_783b24b5d043b02fe6bb8dd757088238.pdf](https://www.sacict.or.th/uploads/items/attachments/b555da9b21a5a45577bb2bfb58bcfea0/_783b24b5d043b02fe6bb8dd757088238.pdf)
- สุพิชฌาย์ รัตน์. (2553). *กระจูดฝีมือชาวบ้านทอน ชูลวดลายดั้งเดิมครองใจตลาด*. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2561, จาก [https://wbns.oas.psu.ac.th/shownews.php?news\\_id=94558](https://wbns.oas.psu.ac.th/shownews.php?news_id=94558)
- เจี๊ยะเสาะ แวสุลู. *ประชานกลุ่มกระจูดบ้านโคกพะยอม*. ( 12 มกราคม 2561). สัมภาษณ์.
- ซาเราะห์ มามะ. *ประชานกลุ่มกระจูดบ้านทอนฮิล*. ( 12 มกราคม 2561). สัมภาษณ์.
- พัชรินทร์ บิณเจ๊ะมิน. *ประชานกลุ่มกระจูดบ้านทอนอามาน*. ( 10 มกราคม 2561). สัมภาษณ์.
- ยามีละห์ ดอเลาะ. *ประชานกลุ่มสตรีสานเสื่อกระจูดบ้านโคกพะยอม*. ( 10 มกราคม 2561). สัมภาษณ์.
- อามีเนาะ ศาล. *ประชานกลุ่มกระจูดบ้านทอน*. ( 13 มกราคม 2561). สัมภาษณ์.



การมีส่วนร่วมของชุมชนในการอนุรักษ์  
ทุนวัฒนธรรมเพื่อสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

THE PARTICIPATION OF THE BAN KASA COMMUNITY IN THE  
CULTURAL CAPITAL CONSERVATION FOR SUSTAINABLE AESTHETIC  
TOURISM

ดร.สุรวงศ์ วรรณปักษ์

**บทคัดย่อ**

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนบ้านกาษา อำเภอมะสอย จังหวัดตาก และวิเคราะห์การมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านกาษาในการอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมเพื่อสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน เป็นการบทความวิชาการ ผลการศึกษาพบว่า ชุมชนได้รับผลจากการบริหารงานตรงตามวัตถุประสงค์ของการมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านกาษาในการอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนทำให้คนในชุมชนได้ตื่นตัวตระหนักรู้และเข้าใจว่าบทบาทของศูนย์ผู้สูงอายุชุมชนบ้านแม่กาษาเป็นการแสดงออกถึงการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนที่มีผลต่อการอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนตั้งแต่ ต้นน้ำ กลางน้ำและปลายน้ำเป็นองค์รวมอย่างครบวงจร อย่างไรก็ตาม ชุมชนยังคงต้องมีการวางแผนเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคตที่ต้องมีการพัฒนาไปเป็นองค์การที่สมบูรณ์ควบคู่ไปกับการหล่อหลอมสร้างทายาทในอุดมการณ์ที่มีจิตวิญญาณอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวที่มีสุนทรียศาสตร์อย่างยั่งยืนด้วย

จากผลการศึกษาพบว่า ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนบ้านกาษา อำเภอมะสอย จังหวัดตาก ความสำคัญต่อความเป็นอยู่ของคนในชุมชนทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม และได้ทราบถึงรูปแบบของการมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านกาษาที่มุ่งเน้นการอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมเพื่อสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ชุมชนได้รับผลจากการบริหารงานตรงตามวัตถุประสงค์ของการมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านกาษาในการอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ทำให้คนในชุมชนได้ตื่นตัวตระหนักรู้และเข้าใจว่าบทบาทของผู้สูงอายุชุมชนบ้านแม่กาษาเป็นรูปแบบของการแสดงออกถึงการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนที่มีผลต่อการอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนตั้งแต่ ต้นน้ำ กลางน้ำและปลายน้ำเป็นองค์รวมอย่างครบวงจร การท่องเที่ยวโดยชุมชน (Community - Based Tourism) ในชุมชนบ้านแม่กาษามีรูปแบบการท่องเที่ยวที่ยังคงเป็นชุมชนที่มีแหล่งท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติและเชิงวัฒนธรรมมากมาย อย่างไรก็ตามชุมชนยังคงต้องมีการวางแผนเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคตที่ต้องมีการพัฒนาไปเป็นองค์การที่สมบูรณ์ควบคู่ไปกับการหล่อหลอมสร้างทายาทในอุดมการณ์ที่มีจิตวิญญาณอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวที่มีสุนทรียศาสตร์รุ่นต่อรุ่นเพื่อสร้างความยั่งยืนของชุมชนต่อไป

**คำสำคัญ:** การมีส่วนร่วม ทุนวัฒนธรรม ยั่งยืน, ภาษา โมเดล,สุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

## **Abstract**

The objective of this article is to study the importance of cultural capital of the Ban Kasa community, Mae Sot district, Tak province and analyze the participation of the Ban Kasa community in preserving cultural capital for sustainable tourism. Which is a qualitative research. The study found that The community is affected by the administration in accordance with the objective of the participation of Ban Kasa community in preserving cultural capital for sustainable tourism, causing the people in the community to be alert, aware and understand that the role of the community center for the elderly Mae Kasa expresses the participation of people in the community that has influenced the conservation of cultural capital for sustainable tourism from the beginning. The water center and downstream are fully integrated. Community-Based Tourism in the Ban Mae Kasa community, there are many forms of tourism that are both natural and cultural. However, the community still has to prepare a plan for the future that needs to be developed into a complete organization, along with the creation of an heir in an ideology with a spirit of conservation of cultural capital for Sustainable aesthetic tourism as well.

**KEYWORDS** : PARTICIPATION, CULTURAL CAPITAL, KASA MODEL,  
SUSTAINABLE, AESTHETIC TOURISM

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนบ้านกาษา อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก
2. เพื่อศึกษาการมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านกาษาในการอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมและการมีส่วนร่วมของชุมชนแม่กาษา ต.แม่กาษา อ.แม่สอด จ.ตาก เพื่อเป็นการกำหนดแนวทางในการจัดการการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเชิงอนุรักษ์ ที่มีเป้าหมายให้เป็นการท่องเที่ยวที่มีการพัฒนาอย่างยั่งยืน เมื่อพิจารณาถึงสภาพลักษณะทางกายภาพของอำเภอแม่สอด จังหวัดตาก เป็นพื้นที่ที่อุดมไปด้วยภูเขาสูง มีพื้นที่ราบเพียงร้อยละ 20 ของพื้นที่อำเภอแม่สอด โดยเฉพาะตำบลแม่กาษาเป็นตำบลในเขตการปกครองของอำเภอแม่สอด ประกอบด้วย 15 หมู่บ้าน ได้แก่ หมู่ 1 บ้านแม่กีดหลวง หมู่ 2 บ้านแม่กาษา หมู่ 3 บ้านแม่กีดใหม่ หมู่ 4 บ้านโกกไก่อ หมู่ 5 บ้านแม่กีดสามท่า หมู่ 6 บ้านน้ำดิบ หมู่ 7 บ้านห้วยบง หมู่ 8 บ้านแม่กีดสามท่าใหม่ หมู่ 9 บ้านไทยสามัคคี หมู่ 10 บ้านใหม่ริมเมย หมู่ 11 บ้านโพธิ์ทอง หมู่ 12 บ้านใหม่พัฒนา เขตพื้นที่ทิศเหนือ ติดกับ ต.พระธาตุ อ.แม่ระมาด จ.ตาก ทิศใต้ ติดกับ ต.แม่ปะ อ.แม่สอด จ.ตาก ทิศตะวันออก ติดกับ ต.พระวอ อ.แม่สอด จ.ตาก ทิศตะวันตก ติดกับ ต.แม่จะเรอ อ.แม่ระมาด จ.ตาก

ชุมชนตำบลแม่กาษา ส่วนใหญ่มีอาชีพทางการเกษตร เป็นหลัก จุดเด่นที่ทำให้ชุมชนแม่กาษาเป็นที่รู้จักของคนภายนอกคือ ถึงแม้จะยังคงเป็นชุมชนที่มีความสัมพันธ์ของคนในชุมชนที่ดำรงชีวิตแบบดั้งเดิมอยู่มาก ชาวชุมชนมีความรัก เอื้ออาทรต่อกัน อาจจะเป็นด้วยจากการสืบทอดทางบรรพบุรุษของชุมชน ที่ได้มีการรวมตัวกัน อพยพโยกย้ายมาจากจังหวัดลำปาง เมื่อหลายสิบปีก่อน เนื่องจากในช่วงนั้นเกิดวิกฤตข้าวยาก หมาแพง สภาพภูมิอากาศไม่เอื้ออำนวยให้ทำการเพาะปลูกและเกษตรกรรม ชุมชนบางกลุ่มจึงได้แตกตัวย้ายภูมิลำเนาเข้ามาปักหลักตั้งรกรากอยู่ที่ตำบลแม่กาษา อ.แม่สอด จ.ตาก ในปัจจุบัน ประกอบกับสภาพพื้นที่ซึ่งได้ปักหลักตั้งรกรากใหม่นี้ มีชัยภูมิที่เหมาะสม เป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยสายน้ำ เช่น แม่น้ำเมย และหุบเขาน้อยใหญ่รายรอบบริเวณ

กำเนิดการท่องเที่ยวโดยชุมชนสอดคล้องกับวิวัฒนาการการดำเนินวิถีชีวิตของคนในชุมชนที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย ถึงแม้ว่าในหลายปีที่ผ่านมาได้มีการเปลี่ยนแปลงทางการดำรงชีวิตของคนในชุมชนเป็นอย่างมาก คนวัยหนุ่มสาวเปลี่ยนวิถีชีวิตย้ายเข้าไปอยู่อาศัยในตัวเมือง ซึ่งในตัวเมืองแม่สอดมีสภาพความเจริญทางวัตถุ ซึ่งเหมาะสำหรับคนที่ยึดมั่นในระบบทุนนิยม แต่พื้นที่ของชุมชนแม่กาษา ยังคงมีการดำรงชีวิตแบบพื้นบ้านหรือพื้นเมืองอยู่อย่างเต็มเปี่ยม สภาพของบ้านเรือนที่อยู่อาศัย วิถีชีวิต ยังคงมีความเป็นพื้นบ้านอยู่มาก ผู้คนในชุมชนมีวิถีชีวิตที่ยังคงประกอบอาชีพเกษตรกรรมเป็นส่วนใหญ่ ชาวบ้านมีการรวมตัวกันในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในยามที่เลิกจากการทำงานประจำวัน เช่น มีกิจกรรมการรวมกลุ่มตั้งกลุ่มสังฆะออมทรัพย์ โดยผ่านการแนะนำ ดูแลของเจ้าหน้าที่ภาครัฐ ส่งกิจกรรมพัฒนาชุมชน ที่มุ่งเน้นทุ่มเทให้ความรู้ ให้คำแนะนำ ส่งเสริมให้ชาวบ้านแม่กาษาได้มีการพัฒนาตนเอง โดยกระตุ้นให้ชาวบ้านได้มีการรวมกลุ่มกัน มีการจัดประชุม เพื่อให้ทุกคนได้เริ่มการออมเงินในชุมชน ได้เรียนรู้ การระดมสมอง โดยผ่านกระบวนการกลุ่ม เพื่อวัตถุประสงค์มุ่งสร้างความเข้มแข็งให้แก่ชุมชน โดยชาวบ้านได้ให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในการสร้าง

ความเข้มแข็งอย่างพร้อมเพรียงกัน มีการนำหลักแนวคิดประชาธิปไตยมาใช้ผสมผสานกับการมีส่วนร่วมของชาวบ้านอย่างเต็มที่

ยิ่งไปกว่านั้น ในชุมชนนอกจากจะประกอบอาชีพเกษตรกรรมแล้ว คนในชุมชนยังได้มีการประกอบอาชีพอื่นๆ ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง มีการใช้จ่ายอย่างประหยัด มีการตั้งกลุ่มเพื่อการเก็บออม มีการวางแผนร่วมกันของคนในชุมชน ซึ่งถือว่าเป็นจุดแข็งของคนในชุมชนและยังมีผู้นำชุมชนที่มีภาวะผู้นำอย่างสร้างสรรค์ เช่น ผู้ใหญ่บ้านที่มีการสืบเชื้อสายของคนในหมู่บ้าน เป็นศูนย์รวมของชาวบ้านและเป็นผู้ที่กระตุ้นให้ชาวบ้านมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนให้เข้มแข็งขึ้น

การท่องเที่ยวโดยชุมชน (Community - Based Tourism) ในชุมชนบ้านแม่ภาษามีรูปแบบการท่องเที่ยวที่ยังคงเป็นชุมชนที่มีแหล่งท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติและเชิงวัฒนธรรมมากมาย เช่น บ่อน้ำพุร้อนแม่ภาษา กิจกรรมเส้นทางท่องเที่ยว ตำบลแม่ภาษา โดยเป็นการจัดกิจกรรมที่ใช้รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ทางวัฒนธรรมที่ใช้การเดินทางโดยจักรยานจากจุดเริ่มต้นที่ศูนย์นักท่องเที่ยว (visitor center) มีเส้นทางผ่านสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากน้ำตกแม่ภาษาไปจนถึงบ่อน้ำพุร้อนแม่ภาษา ระยะทางกว่า 2.5 กิโลเมตรในระหว่างเส้นทางจักรยานก็มีกิจกรรมที่จัดขึ้นโดยผ่านกระบวนการจัดการแบบมีส่วนร่วมของกลุ่มคนในชุมชนที่รวมตัวกันในรูปศูนย์ผู้สูงอายุหมู่บ้านภาษา ที่มีการพัฒนาชุมชนอย่างเป็นองค์รวม มีการจัดกิจกรรมพักผ่อนที่สอดแทรกการส่งเสริมการอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่หลากหลาย ได้แก่ พิธีบายศรีสู่ขวัญให้แก่นักท่องเที่ยว ถือเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการถ่ายทอดองค์ความรู้ทางทุนวัฒนธรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้เพื่อสืบสานรากฐานภูมิปัญญาและวิถีชีวิตชุมชน มีการนำนักท่องเที่ยวไปบ่อน้ำพุร้อนเพื่อมีการแช่เท้า ไปบ่อโคลนที่โป่งคำรามและการนวดแผนไทยเพื่อผ่อนคลายความเครียด มีเส้นทางการท่องเที่ยวที่ผ่านไปตามความงดงามอย่างเป็นธรรมชาติของน้ำตกแม่ภาษา ให้นักท่องเที่ยวได้ลงเล่นน้ำตกที่มีสภาพแวดล้อมใสสะอาดปราศจากมลพิษ รวมถึงมีกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวได้รับประทานอาหารพื้นเมืองที่เป็นวิถีชีวิตดั้งเดิมของชุมชนและมีการรับชมการแสดงดนตรีสะล้อ ซอ ซึง ซึ่งเป็นวัฒนธรรมพื้นเมืองที่สวยงามน่าประทับใจยิ่งนัก ตลอดจนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามสถานที่ที่เป็นวัดวาอารามที่มีสถาปัตยกรรมแบบผสมผสานหลายชนชาติทั้งไทยและเมียนมาร์

แต่ชาวบ้านยังไม่ได้มีการจัดหมวดหมู่หรือจำแนกแจกแจงตามคุณค่าทางวัฒนธรรมอย่างแท้จริง โดยในชุมชนมีการตั้งศูนย์ผู้สูงอายุ ที่ได้รับความร่วมมือร่วมใจของชาวชุมชน ซึ่งถือได้ว่าเป็นศูนย์ผู้สูงอายุที่ตั้งขึ้นและชาวบ้านแม่ภาษามีส่วนร่วมในการจัดทำออกแบบ ทั้งสถานที่และกิจกรรมภายในชุมชนที่สื่อให้เห็นถึงวัฒนธรรมต่าง ๆ เช่น การทอผ้าพื้นเมือง ซึ่งเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการปลูกต้นฝ้าย นำดอกฝ้ายมาแปรรูปเป็นเส้นใยจนกระทั่งออกแบบ คิดค้นจนนำมาทอผ้าที่สวยงามมาก เป็นสินค้าของชุมชนที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวเป็นอย่างมาก จนกระทั่งนำไปเป็นสินค้าที่สร้างรายได้ที่สามารถพัฒนาเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากวัตถุดิบที่เป็นทรัพยากรท้องถิ่นให้แก่ชุมชนได้

คนในชุมชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทางด้านเกษตรกรรมเป็นหลัก มีแหล่งที่เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถจำแนกได้หลายประเภท ได้แก่ คุณค่าด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม คุณค่าด้านสุนทรียภาพ คุณค่าด้านวิชาการ และคุณค่าด้านสังคม ดังนี้

1. คุณค่าด้านประวัติศาสตร์ เช่น วัดวาอารามต่างๆ ได้แก่ วัดน้ำดิบ วัดมาตานุสรณ์ วัดแม่กาษา วัดแม่กืตสามท่า วัดศรีรัตนาราม เป็นต้นซึ่งส่วนใหญ่จะมีรูปแบบสถาปัตยกรรมแบบผสมผสานระหว่างไทยและเมียนมาร์เนื่องจากในช่วงที่มาสสร้างเป็นช่างทั้งคนไทยและเมียนมาร์ในพื้นที่ที่อยู่ร่วมกันในชุมชนมาช่วยกันสร้างสถาปัตยกรรมต่างๆร่วมกัน

## 2. คุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์

แหล่งน้ำที่สำคัญ ได้แก่ แม่น้ำเมย พม่าเรียกว่า “แม่น้ำตองยิน” เป็นเส้นกั้นพรมแดนตามธรรมชาติระหว่างประเทศไทยกับประเทศเมียนมาร์ แม่น้ำสายนี้มีได้ไหลลงจากเหนือมาทางใต้เหมือนแม่น้ำโดยทั่วไป แต่ไหลจากใต้ขึ้นไปทางเหนือ ซึ่งเหมือนแม่น้ำกอกในเขตจังหวัดเชียงราย โดยแม่น้ำเมยมีต้นน้ำอยู่ในเขตอำเภอพบพระ และไหลผ่านอำเภอแม่สอด ทางทิศตะวันตกผ่านอำเภอแม่ระมาด อำเภอท่าสองยาง ตลอดจนถึงอำเภอแม่สะเรียง จังหวัดแม่ฮ่องสอน บรรจบแม่น้ำสาละวินและไหลเข้าไปในเขตเมียนมาร์ ลำห้วยแม่ละเมา เป็นลำห้วยไหลผ่านตำบลด่านแม่ละเมา ตำบลพะวอ และตำบลแม่กาษา ไหลลงสู่แม่น้ำเมยในเขตท้องที่ตำบลแม่กาษา ลำห้วยนี้ส่วนหนึ่งใช้เป็นเส้นแบ่งเขตระหว่างตำบลพะวอกับตำบลด่านแม่ละเมา ลำห้วยแม่สอด ต้นน้ำอยู่บริเวณเทือกเขาถนนธงชัยแล้วไหลผ่านตำบลแม่สอด ตำบลแม่ปะโดยแยกออกเป็น 2 สาย สายหนึ่งไหลลงแม่น้ำเมยในเขตตำบลแม่ปะ และอีกสายหนึ่งไหลผ่านตำบลพระธาตุผาแดง ตำบลแม่ตาว ตำบลท่าสายลวด ไหลลงแม่น้ำเมยที่บ้านห้วยม่วง ตำบลท่าสายลวด อ่างเก็บน้ำชลประทานบ้านห้วยฝาย เป็นอ่างเก็บน้ำขนาดใหญ่สร้างกันลำห้วยแม่สอด ในเขตบ้านห้วยฝาย ตำบลพระธาตุผาแดง โดยกรมชลประทานเป็นผู้จัดสร้าง เนื้อที่ประมาณ 500 ไร่ สามารถกักน้ำได้ประมาณ 5.5 ล้านลูกบาศก์เมตร สามารถเอื้ออำนวยประโยชน์ให้แก่ประชาชนใช้น้ำเพื่อการเกษตรเนื้อที่ประมาณ 10,000 ไร่ โครงการอ่างเก็บน้ำชลประทานห้วยลึก เป็นโครงการสร้างอ่างเก็บน้ำขนาดใหญ่ กั้นลำห้วยในเขตแม่ปะเหนือ ตำบลแม่ปะ เป็นโครงการตามพระราชดำริ โดยกรมชลประทานเป็นผู้จัดสร้างใช้เนื้อที่ประมาณ 420 ไร่ สามารถเก็บกักน้ำได้ประมาณ 4.8 ลูกบาศก์เมตร สามารถเอื้ออำนวยประโยชน์ให้แก่ประชาชนเพื่อใช้น้ำในการเกษตรเป็นเนื้อที่ประมาณ 4,730 ไร่ โครงการเขื่อนทดน้ำโกกโก๋ บ้านโกกโก๋ หมู่ที่ 4 ตำบลแม่กาษา (อยู่ระหว่างการก่อสร้าง)

การท่องเที่ยว อำเภอแม่สอดมีแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญหลายแห่ง ได้แก่ ศาลเจ้าพ่อพะวอ บ่อน้ำพุร้อนแม่กาษา น้ำตกแม่กาษา แม่น้ำเมย สะพานมิตรภาพไทย-เมียนมาร์ เป็นต้น

## 3. คุณค่าด้านสังคม วัฒนธรรม และคุณค่าด้านวิชาการ

จากแนวคิดของความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมและสังคมนั้น Robert Boyd และ Peter Richerson (1985) ได้ให้ความสำคัญไว้ว่า สังคมเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับวัฒนธรรมเพราะวัฒนธรรมคือการครอบครองของสังคม โดย William M. Baum ได้อธิบายว่า วัฒนธรรมเป็นปรากฏการณ์ระดับประชากร Societies are

a prerequisite for culture, because a culture is the possession of an society. Robert Boyd and Peter Richerson (1985) explain that culture is a “population-level phenomenon” (William M.Baum, 2017 : 232)

จากกรณีนี้ปรากฏว่าที่มีรูปแบบของการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนหลากหลายรูปแบบ เนื่องจากที่มีโรงเรียน มีวัดไทยสามัคคี และการตั้งศูนย์การเรียนรู้ชุมชนผู้สูงอายุที่ถือว่าเป็นเครื่องมือในการพัฒนาชุมชน ที่ยังคงมีสภาพเศรษฐกิจและสังคมในปัจจุบันในรูปแบบคนในชุมชนโดยเฉพาะชนชั้นรากหญ้าที่ยังคงไม่สามารถพึ่งพาตนเองได้โดยปราศจากการช่วยเหลือจากภาครัฐ จึงเห็นประโยชน์ในการนำระบบการบริหารงานของภาครัฐในรูปแบบของการสนับสนุนโดยเฉพาะในการส่งเสริมให้ความรู้ในการดำรงชีวิตของชาวบ้านในชุมชนเพื่อเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้คนในชุมชนเกิดการตระหนักรู้และตื่นตัว ทำให้มีการรวมพลังของชุมชนสร้างศูนย์เรียนรู้ของชุมชนขึ้นมาอย่างเป็นรูปธรรม ในที่นี้ขอเรียกว่า “ภาษา โมเดล” การมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านภาษาในการอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน นั้นกลับปรากฏประเด็นปัญหาที่ว่า กลุ่มคนที่มีส่วนร่วมในการบริหารจัดการศูนย์ผู้สูงอายุดังกล่าวมีแต่ผู้สูงวัยในชุมชนเท่านั้น จากข้อมูลที่ได้ ทำให้ทราบว่า กลุ่มคนหนุ่มสาว คนวัยทำงาน ซึ่งเป็นกำลังหลักที่จะขับเคลื่อนเศรษฐกิจของชุมชนได้พอพย่ย่ายถิ่นฐานเป็นการชั่วคราว แต่ใช้เวลานานไปอาศัยในสังคมเมือง ปล่อยให้คนที่อยู่ในชุมชนเป็นเพียงคนชราและคนสูงอายุเท่านั้น ซึ่งในพื้นที่อำเภอแม่สอดได้มีการกำหนดนโยบายจากระดับส่วนกลางกระจายลงสู่การปกครองส่วนท้องถิ่น ให้กำหนดเป็นเขตเศรษฐกิจพิเศษ ทำให้นักลงทุนส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับพื้นที่ในอำเภอแม่สอดเป็นอันมาก มีนักวิจัยไม่น้อยที่สนใจลงพื้นที่ เพื่อเก็บข้อมูล เพื่อทำการศึกษา หาข้อมูลเพื่อนำกลับมาพัฒนาชุมชนแม่ภาษาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของอำเภอแม่สอดจังหวัดตาก แต่ก็ยังไม่เกิดความชัดเจนเท่าที่ควรในการทำอะไรจึงจะออกแบบให้คนในชุมชนเข้าใจความหมายของการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรมไปพร้อม ๆ กับการเติบโตของสังคมและเขตเศรษฐกิจพิเศษ ที่มีการพัฒนาทางวัตถุ จนบางครั้งประเพณีพื้นบ้านบางอย่างเริ่มเลือนหายไปและในอนาคตเมื่อสังคมเปลี่ยนแปลงไป ค่านิยมท้องถิ่นเปลี่ยนแปลงไป ทำให้ในชุมชนอาจเข้าใจลักษณะของการที่ขาดแคลนหายาก ในการอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรมในไม่ช้าก็เป็นได้

ดังนั้น ในกระบวนการสร้างความร่วมมือการสร้างการมีส่วนร่วมที่สำคัญคือการที่ชาวบ้านได้มีการรวมตัวกันตั้งเป็นศูนย์ผู้สูงอายุของชุมชนบ้านแม่ภาษา มีการทำกิจกรรม ผลิตสินค้าพื้นเมืองต่าง ๆ เช่น การทอผ้าฝ้ายทอมือ การสานอุปกรณ์จากไม้ไผ่พื้นเมือง การผลิตอาหารพื้นเมือง เช่น ข้าวเกรียบ, ข้าวซ้อมมือ ถือเป็นวิถีชีวิตที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ถือได้ว่าเป็นวิถีแห่งปราชญ์ชาวบ้าน ที่มีส่วนร่วมของประชากรในการอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรมอย่างเห็นได้ชัด ยิ่งไปกว่านั้นยังมีการรวมกลุ่มยามว่างของคนในชุมชนที่นั่งล้อมวงกันเล่นดนตรี สล้อ ซอ ซึง ซึ่งเป็นดนตรีพื้นเมืองของคนในชุมชนภาคเหนือตอนบนอีกด้วย ซึ่งในจุดนี้ควรจะได้มีการเสริมแรงสร้างความสัมพันธ์ส่งต่อให้แก่คนรุ่นใหม่ โดยเฉพาะเยาวชนรุ่นต่อไป เพื่อมีการสืบสานทุนทางวัฒนธรรมไม่ให้สูญหายไป แสดงถึงการมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านภาษาเป็นโดยมีผู้นำชุมชนเป็นแกนนำใน

การสร้างความร่วมมือผ่านศูนย์เรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงเป็นเครื่องมือที่ให้เกิดการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยเฉพาะผู้สูงวัยที่เข้ามามีส่วนร่วมกันในกิจกรรมต่างๆของศูนย์ดังกล่าว

ดังนั้น กระบวนการการเปลี่ยนแปลงทุนวัฒนธรรมสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม จำเป็นจะต้องมีการปรับรูปแบบ เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าถึงซึ่งการใช้ประโยชน์ทางการท่องเที่ยวที่ไม่เป็นการทำลายวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งได้มีงานวิจัยที่ค้นคว้าไว้ว่า ควรจะได้มีการออกแบบปรับรูปแบบเพื่อให้ นักท่องเที่ยวง่ายต่อการใช้ประโยชน์ทางการท่องเที่ยว ซึ่งประกอบไปด้วยขั้นตอนปรับปรุง (modification) ทำให้เป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ (Commodification) และทำให้มีมาตรฐาน (Standardization) การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม (culture tourism) มีเป้าหมายส่งเสริมผู้ที่เกี่ยวข้องให้เกิดการเข้าถึงมรดกทางวัฒนธรรมทั้งแก่นักท่องเที่ยวและชุมชนเอง เกิดความเคารพต่อมรดกวัฒนธรรมต่อชุมชน เกิดการแลกเปลี่ยนระหว่าง ความสนใจด้านการอนุรักษ์และการท่องเที่ยวและเกิดการวางแผนที่เกี่ยวข้องกันการนำเสนอและสื่อ ความหมายทางวัฒนธรรม ผลประโยชน์ที่ตามมาคือ เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม เกิดการอนุรักษ์ วัฒนธรรม และเกิดผลกระทบต่อนโยบายทางเศรษฐกิจ Bob Mckercher and HilaRy du cros,2002:115 อ้างใน สุวรรณรัตน์ วงศ์ชะอุ่ม หน้า 48-49)

จากการได้สืบค้นข้อมูลและการลงพื้นที่ไปสัมผัสวิถีชีวิตในชุมชนปรากฏว่า มีการอนุรักษ์ทุนทาง วัฒนธรรมเพิ่มเติมก่อให้เกิดสุนทรียศาสตร์ กล่าวคือ ชุมชนบ้านแม่กาษา อ.แม่สอด จ.ตาก เป็นชุมชนที่มี วัฒนธรรมแบบผสมผสานระหว่างไทยและเมียนมา อย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะสถานที่ที่เป็นปูชนียสถาน วัด วาอาราม โบสถ์ วิหาร ที่ได้รับข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกของคนในชุมชนและจากพระในวัดที่อยู่ในชุมชน ได้รับข้อเท็จจริงเชิงประจักษ์ว่า สถาปัตยกรรมที่ถูกสร้างขึ้นจะมีอารยธรรมผสมผสานระหว่างของไทยและ เมียนมาอยู่เป็นอันมาก เนื่องจากดินแดนของชุมชนแห่งนี้เป็นจุดที่อยู่ริมเขตแดนของไทยติดต่อกับประเทศ เมียนมาซึ่งย่อมเป็นธรรมชาติที่คนในพื้นที่ที่อยู่ระหว่างจุดเชื่อมต่อข้ามเขตแดนในทางเศรษฐกิจ มีการ แลกเปลี่ยนซื้อขายสินค้าระหว่างกัน ในขณะเดียวกันก็ต้องมีช่างฝีมือ ช่างแรงงานของทั้งสองประเทศ ผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนเข้ามาประกอบอาชีพรับจ้าง ก่อสร้าง สถาปัตยกรรมให้ซึ่งกันและกันตลอดเวลา ทำให้ โบสถ์และวิหารของวัดในชุมชน บ้านเรือน มีการก่อสร้างที่สอดแทรกผสมผสานกลิ่นไอของวัฒนธรรมของทั้ง สองชนชาติอยู่ด้วยกัน ประกอบกับชาวเมียนมาส่วนใหญ่ก่อนข้างจะเป็นคนที่เคร่งครัดศรัทธาใน พระพุทธศาสนา มาก เช่นเดียวกับคนไทยในชุมชนบ้านแม่กาษา อีกทั้งการอยู่อาศัยของคนชุมชน ก็มีการ ผสมผสานของคนเมียนมาและไทยที่อาศัยในชุมชนเช่นกัน และเปรียบประดุจได้มีการตกลงสัญญา ประชาคมในชุมชนร่วมกัน มีการตกลงตั้งกฎเกณฑ์ในชุมชนเป็นลายลักษณ์อักษรร่วมกัน เพื่อให้ทั้งสองชาติ สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุข ซึ่งถือเป็นจุดเข้มแข็งอีกประการหนึ่งของชุมชน ที่ได้นำหลักการมีส่วนร่วม มาทำประชาคมติร่วมกัน ในการตั้งกฎเกณฑ์การดำรงชีวิต ที่เป็นวิถีชีวิตแบบผสมผสานทางวัฒนธรรมในชุมชน แห่งนี้ได้เป็นอย่างดี

คนไทยในชุมชนส่วนใหญ่จะมาจากเชื้อสายต้นตระกูลเดียวกัน 4 ตระกูล เช่น ตระกูลลังกาวงศ์ ตระกูลแก้วกัลยา ตระกูลกองแก่น ตระกูลเกี่ยววงศ์ เป็นต้นเมื่อสืบสาวกันแล้วส่วนใหญ่คนในชุมชนล้วนเป็น

ญาติพี่น้อง สืบเชื้อสายเกี่ยวดองมาจาก 4 ตระกูล ที่อพยพย้ายถิ่นฐานมาจากเมืองลำปางทั้งสิ้น จึงทำให้เห็นว่าประเด็นนี้ทำให้มีการเชื่อมโยงเครือข่ายสายสัมพันธ์กันอย่างเหนียวแน่น ถือได้ว่าหลักสืบสายโลหิตมีผลต่อการประนีประนอมออมขอม ทำให้ปราศจากข้อขัดแย้งและทำให้เกิดประสิทธิภาพในการมีส่วนร่วมของการอยู่ร่วมกัน รวมตลอดถึงการร่วมกันอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนแห่งนี้ได้เป็นอย่างดี

จะเห็นได้จากคนในชุมชนส่วนใหญ่ใช้นามสกุลเดียวกัน เมื่อสอบถามแล้วส่วนใหญ่มีความรู้สึกกันหมดอย่างทั่วถึงแทบทุกคน และทราบว่ามีสายสัมพันธ์เป็นญาติใกล้ชิดที่รู้จักมักคุ้นกันแทบทั้งสิ้น และเมื่อได้เข้าไปสอบถามชาวบ้านที่เป็นเจ้าของกิจการโฮมสเตย์ ซึ่งมีอยู่หลายแห่งในชุมชน ซึ่งเป็นเครือข่ายคุณค่าที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่เป็นทุนวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต แล้วปรากฏว่า ส่วนใหญ่ปรารถนาอย่างแรงกล้าที่อยากจะให้ชุมชนยังคงรักษาสภาพแวดล้อม ทั้งทางกายภาพและทางสังคมให้อยู่เช่นนี้ตลอดไปอย่างยั่งยืน เช่น ชุมชนปลอดจากมลพิษทั้งทางอากาศ ทางเสียงและทางน้ำ มีวิถีการดำรงชีวิตที่เรียบง่ายแต่หนักแน่น ด้วยสายสัมพันธ์ของความเอื้ออาทรของคนในชุมชนด้วยกันเอง ชาวเมียนมาที่มาอาศัยในชุมชนรวมตลอดถึงต่อนักท่องเที่ยวที่เข้ามาพักในโฮมสเตย์ด้วยเช่นกัน สิ่งเหล่านี้เป็นเสน่ห์ เป็นความภาคภูมิใจในศักดิ์ศรีในวัฒนธรรมของชุมชนบ้านแม่กาษาอย่างแท้จริง จนกระทั่งทำให้นักท่องเที่ยวประทับใจอยากกลับมาเที่ยวที่ชุมชนบ้านแม่กาษาอีกครั้งตั้งตอมนต์สะกดจากธรรมชาติ

สิ่งเหล่านี้ทำให้เห็นว่าการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนได้สร้างความมั่นคงของชุมชน (community security) ซึ่งหมายถึงความมีเกียรติและศักดิ์ศรีในวัฒนธรรมชุมชนที่ประชาชนอาศัยอยู่ มีสันติภาพ สงบสุขภายในชุมชนและระหว่างชุมชนใกล้เคียง จากการจำแนกองค์ประกอบของความมั่นคงของมนุษย์ที่โครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติได้เคยแบ่งแยกเป็น 7 องค์ประกอบ โดยมีองค์ประกอบในการสร้างความมั่นคงของชุมชนได้อย่างชัดเจน (โครงการศึกษารูปแบบดัชนีชี้วัดที่สามารถเชื่อมโยงผลผลิต ผลลัพธ์ และยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาคนและสังคมที่มีคุณภาพ, มหาวิทยาลัยบูรพา, 2550 หน้า 10-11)

ปัญหาสังคมมากมายที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน สืบเนื่องมาจากผลของการพัฒนาที่ละเลยหรือไม่ใส่ใจในปัจจัยด้านสังคม วัฒนธรรม ทุกประเทศทั่วโลกจึงหันมาให้ความสำคัญกับการกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาที่วางอยู่บนพื้นฐานของบริบททางสังคมเพิ่มมากขึ้น (ภัชรินทร์ ศิริสุนทร, 2556 หน้า 232-234)

ดังนั้น เมื่อพิจารณาจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) ในพระราชกฤษฎีกาฯ เมื่อวันที่ 14 ธันวาคม 2554 โดยใช้แนวคิดที่ต่อเนื่องจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8-10 โดยยังคงยึดหลัก “ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง” ที่ให้ “คนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา” และ “สร้างสมดุลการพัฒนา” ในทุกมิติ วิสัยทัศน์ ประเทศไทยในระยะ 5 ปีที่ผ่านมา คือ “สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ด้วยความเสมอภาค เป็นธรรม และมีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลง” ยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศ มี 6 ประการ คือ ยุทธศาสตร์การสร้างความเป็นธรรมในสังคม ยุทธศาสตร์การสร้างภาพเชื่อมโยงกับประเทศในภูมิภาค เพื่อความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคม ยุทธศาสตร์ความเข้มแข็งภาคเกษตร ความมั่นคงของอาหารและพลังงาน ยุทธศาสตร์การจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน ยุทธศาสตร์การพัฒนาคนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะขณะนี้แผนพัฒนาเศรษฐกิจ



และสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 ซึ่งครอบคลุมระยะเวลาระหว่างปี 2555-2559 กำลังจะสิ้นสุดลงในเดือนกันยายน 2559 สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) จึงได้จัดทำ เอกสารเรื่อง “ทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 ได้มีการกำหนดสาระเกี่ยวกับการสร้างสภาพแวดล้อมและนวัตกรรมที่เอื้อต่อการดำรงชีพในสังคมสูงวัย โดยการปรับปรุงสภาพแวดล้อมและความจำเป็นทางกายภาพให้เหมาะกับวัย และการพัฒนาระบบการดูแลสุขภาพผู้สูงอายุในรูปแบบที่หลากหลายทั้งในด้านการจัดบริการสุขภาพและสวัสดิการสังคมอย่างบูรณาการ โดยการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนอย่างต่อเนื่องรวมทั้งพัฒนาชุมชนที่มีศักยภาพและความพร้อมให้เป็นต้นแบบของการดูแลสุขภาพผู้สูงอายุเพื่อขยายผลไปสู่ชุมชนอื่น ตลอดจนการพัฒนานวัตกรรมในการใช้ชีวิตประจำวันสำหรับผู้สูงอายุ ทั้งนี้เพื่อเป็นการกำหนดให้เป็นวาระแห่งชาติในการวางแผนรองรับปัญหาที่สังคมไทยกำลังก้าวเข้าสู่ภาวะการณสังคมผู้สูงอายุในอนาคต

ดังนั้นประโยชน์ที่ชุมชนได้รับจาก “ภาษา โมเดล” จึงมีความสำคัญและมีความจำเป็นต่อการดำรงชีพของประชาชน ซึ่งได้นำแนวคิดดังกล่าวมาจากหลักการที่ได้บรรจุไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 เนื่องจากแนวทางปฏิบัติทุกคนเป็นเจ้าของร่วมกันโดยสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของภาคีการพัฒนาทุกภาคส่วน ทั้งในระดับชุมชน ระดับภาค และระดับประเทศในทุกชั้นตอนของแผนอย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง เพื่อร่วมกันกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางการพัฒนาประเทศ รวมทั้งร่วมจัดทำรายละเอียดยุทธศาสตร์ของแผนฯ เพื่อมุ่งสู่ **“สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ด้วยความเสมอภาค เป็นธรรมและมีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลง”** ทั้งนี้เพื่อให้สามารถเชื่อมโยงไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจอย่างสร้างสรรค์ต่อไป แต่ปรากฏว่าปัญหาที่เกิดขึ้นกับภาคการเกษตรในประเทศไทย โดยเฉพาะในเขตภาคเหนือส่วนใหญ่จะสัมพันธ์กับวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสสมัยอันก่อให้เกิดความเสี่ยงในการสืบสานวิถีการดำเนินชีวิตและวัฒนธรรม ในขณะที่คนรุ่นใหม่ได้รับการศึกษาสูงขึ้นต่างก็เลือกปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตของตนเองที่จะเข้าไปทำงานในกรุงเทพมหานครหรือในโรงงานอุตสาหกรรมในจังหวัดใกล้เคียงภูมิลำเนามากกว่าจะสืบทอดการทำเกษตรกรรมที่เป็นกิจการของครอบครัวที่ต่างจังหวัด ประกอบกับปัญหาต้นทุนการผลิตและการขนส่งที่สูงขึ้น นโยบายการพัฒนาพื้นที่ภาครัฐไม่ต่อเนื่องและยังให้ความสำคัญกับการพัฒนากลุ่มอาชีพค่อนข้างน้อย มีโรงงานอุตสาหกรรมเกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก ทำให้เกิดมลภาวะทางน้ำ อากาศและเสียง ภาพอนาคตที่อยากให้คนรุ่นใหม่กลับมาประกอบอาชีพเกษตรกรในพื้นที่ และกลับมาถิ่นบ้านเกิดที่เรียกว่า แนวคิดรักบ้านเกิด ที่ปัจจุบันมีสมาชิกของศูนย์ชุมชนแบบ “ภาษา โมเดล” ประกอบไปด้วยสูงอายุ ในอนาคตอันใกล้สามารถคาดได้ว่าจะประสบกับภาวะขาดแคลนทายาททางการอนุรักษ์วัฒนธรรมอย่างแน่นอน และย่อมจะส่งผลกระทบต่อการบริหารงานและการดำเนินงานของศูนย์ดังกล่าวจนกระทั่งอาจจะทำให้ประสบกับภาวะล้มเหลวไม่ยั่งยืนได้ ดังนั้นภาครัฐควรจะต้องเร่งส่งเสริมการรวมกลุ่มของ “ภาษา โมเดล” ให้มีความเข้มแข็งมากขึ้น โดยเฉพาะในพื้นที่ภาคเหนือของไทยที่เป็นแหล่งทุนทางวัฒนธรรมที่สำคัญของไทยต่อไป

ยิ่งไปกว่านั้น เมื่อพิจารณาในประเด็นของวัฒนธรรมประเพณีของชุมชนบ้านกาษาในรอบ 1 ปี จะพบว่าประเพณีที่หลากหลาย ได้แก่ ในเดือนมกราคม มีประเพณีสี่จั่วหลาม ประเพณีถวายบ้านน้อย จะมีพิธีกรรมเอาข้าวใหม่ถวายวัด ผาข้าวหลามแล้วนำมาถวายข้าวหลาม ถวายข้าวเปลือกแต่พระสงฆ์ เดือนกุมภาพันธ์ ประเพณีเลี้ยงผีบ้าน ประเพณีงานบุญและวันสำคัญต่างๆภายในหมู่บ้าน เดือนมีนาคมมีประเพณีบวชพระและงานมงคลต่างๆ ประเพณีงานบุญและวันสำคัญต่างๆภายในหมู่บ้าน เดือนเมษายนประเพณีบรรพชาและอุปสมบทหมู่ภาคฤดูร้อน ประเพณีชนทรายข้าววัด ประเพณีรดน้ำดำหัวผู้สูงอายุ กิจกรรมวันสงกรานต์ ประเพณีงานบุญบั้งไฟและแข่งขันการจุดบั้งไฟของแต่ละหมู่บ้าน การจัดกิจกรรมบรรพชาและอุปสมบทหมู่ในภาคฤดูร้อนที่วัดปากวัง เพื่อเป็นการเทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และให้เยาวชนตลอดจนผู้ที่สนใจได้ศึกษาธรรมะและวิชาการต่างๆในช่วงปิดภาคเรียนมีการทำบุญตักบาตรในตอนเช้า เดือนกรกฎาคมมีประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา ชาวบ้านจะร่วมกันแห่เทียนจำนำพรรษาและถวายเทียนพรรษาให้กับวัดของตนเอง เดือนสิงหาคมเป็นวันแม่แห่งชาติ เดือนตุลาคมมีประเพณีदानก๋วยสลากภัตร การทอดผ้าป่าสามัคคี ชาวบ้านจะร่วมกันนำข้าวสารและอาหารแห้ง รวมทั้งของใช้ที่จำเป็นมาถวายทานที่วัดของตน พร้อมกับทอดผ้าป่าสามัคคี เดือนพฤศจิกายน มีประเพณีลอยกระทงจัดกิจกรรมลอยกระทงสายในหมู่บ้านพร้อมประกวดโคมลอยและประกวดกระทงของแต่ละหมู่บ้าน และเดือนธันวาคม มีประเพณีบวงสรวงศาลเจ้าแม่อุษา และประเพณีบวงสรวงเจ้าพ่อหลักเมือง จัดกิจกรรมบวงสรวงศาลเจ้าแม่อุษา ประกอบพิธีกรรมตามศาสนาและพร้อมบวงสรวงศาลเจ้าพ่อหลักเมือง วิถีชีวิตด้านอาชีพของชุมชนมีลักษณะของการทำงานที่สอดคล้องกับฝนฟ้าอากาศและฤดูกาลทางการเกษตรเป็นหลักเช่นในช่วงเดือนมิถุนายนมีฝนตกหนัก เริ่มมีของป่า เช่น การหาของป่า การเก็บหน่อไม้ ไ่วับริโภคและขายเป็นรายได้ชาวบ้านหาจับอึ่งอ่าง มาบริโภคและขายเป็นรายได้ เดือนกรกฎาคมเป็นช่วงฤดูฝนพื้นที่การเกษตรมีความชุ่มชื้น ชาวบ้านเริ่มไถหว่านนาปี และทำการเกษตรไร่ปลูกข้าวโพด เดือนสิงหาคมเข้าสู่ฤดูฝนเต็มที่มีฝนตกหนัก ทำให้พื้นที่การเกษตรมีความชุ่มชื้น ชาวบ้านเริ่มทำนาปี และเดือนกันยายน ซึ่งหากเป็นช่วงน้ำหลาก ชาวบ้านเข้าไร่ดูแลพืชผลทางการเกษตรของตนเอง อาจมีฝนตกน้ำท่วมทำให้พืชผลทางการเกษตรเสียหายในบางส่วน ในช่วงเดือนตุลาคมที่ถือว่าเป็นช่วงปลายฝนต้นหนาวชาวบ้านก็จะเริ่มปลูกถั่วเขียว ปลูกอ้อยตามฤดูกาล เดือนพฤศจิกายน เริ่มเข้าฤดูหนาว อากาศเริ่มเปลี่ยนแปลง มีการเก็บเกี่ยวผลผลิตทางการเกษตรประเภทข้าว และถั่วเขียว และเดือนธันวาคม ซึ่งเป็นเดือนสุดท้ายของปี อากาศมีความหนาวเย็น ชาวบ้านเริ่มเกี่ยวข้าวนาปี และเริ่มตัดอ้อยเพื่อขายส่งโรงงาน

หากมองย้อนกลับไปพิจารณาที่จุดเริ่มต้นของแต่ละท้องถิ่นที่มีการรวมกลุ่มเป็นกลุ่มเกษตรกรที่เน้นการพัฒนากลุ่มอาชีพที่เน้นการดึงเอาอัตลักษณ์หรือแก่นแท้ของการดำรงชีวิตของคนในชุมชนที่มีความแตกต่างหลากหลายขึ้นมาพัฒนาด้านการพัฒนากลุ่มอาชีพในแต่ละชุมชน เชื่อมโยงเครือข่ายสหกรณ์ หรือที่เรียกว่า “**ความเป็นท้องถิ่นนิยม**” เพื่อสร้างคุณค่าของการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีเรื่องราวของความผูกพันหรือความประทับใจในท้องถิ่นนั้น โดยนำเสนอของท้องถิ่นมาใส่ในผลิตภัณฑ์ เพื่อจะโดนใจตลาดมากขึ้น ซึ่งถือเป็นการพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาด ที่มีการสร้างแบรนด์และเรื่องราวเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจที่นำมา

จากท้องถิ่นนั้น ๆ เป็นอัตลักษณ์ หรือเสน่ห์ของพื้นที่นั้น เรื่องที่น่าประทับใจของผลิตภัณฑ์หรือท้องถิ่น ผสมผสานแบบบูรณาการเข้ากับกลยุทธ์ทางการตลาดโดยผ่านกระบวนการการเชื่อมโยงเครือข่ายพันธมิตร เพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันภายใต้โซ่อุปทานของธุรกิจสหกรณ์ไทย จึงน่าจะเป็นแนวทางที่สามารถนำมา แก้ไขปัญหาของเกษตรกรและส่งผลกระทบต่อการพัฒนาขบวนการสหกรณ์ตลอดจนประเทศไทยได้อย่าง ยั่งยืนต่อไป (สุรวงศ์ วรรณปักษ์, 2558 :259) แนวคิดดังกล่าวสามารถมาใช้ในการแก้วิกฤตปัญหาทั้งทางด้าน เศรษฐกิจและสังคม รวมตลอดทั้งเป็นแนวทางในการสร้างความปรองดองสมานฉันท์ของคนในชาติได้อย่าง แนบเนียน เนื่องจากสหกรณ์เป็นระบบที่สากลนานาชาติยอมรับว่า เป็นระบบที่เหมาะสมกับทุก ระบบการปกครองและสามารถนำมาใช้แก้ไข้ปัญหาเศรษฐกิจและสังคมได้ ทั้งด้านการผลิต การแปรรูป ผลิตภัณฑ์ทางการเกษตร โดยสามารถพัฒนาประสิทธิภาพผ่านสหกรณ์การเกษตร ที่ต้องมีการลงทุนใน การทำธุรกิจต่างๆ การสร้างความมั่นคงในภาคแรงงาน ทำให้สามารถสร้างงานให้กับสังคมหรือชุมชนนั้นๆ ช่วยลดปัญหาการว่างงาน สมาชิกสหกรณ์รวมถึงเจ้าหน้าที่ของสหกรณ์สามารถมีงานทำ มีรายได้ มีการ กระจายรายได้ที่เป็นธรรม ลดความเหลื่อมล้ำช่องว่างระหว่างคนรวยคนจน แม้กระทั่งปัญหาหนี้ของระบบ ของประชาชน ปัญหาการไร้ที่ดินทำกินของเกษตรกร และยังเป็นกลไกของภาครัฐในการกระตุ้นการออมของ ภาคประชาชนและเป็นกลไกที่สำคัญในการตอบสนองต่อการประกันรายได้เกษตรกรให้สามารถแข่งขันและ พัฒนาทั้งทางเศรษฐกิจและสังคมกับประเทศในภูมิภาคอาเซียนได้

## บทสรุป

จากผลการศึกษาพบว่า ทูทางวัฒนธรรมของชุมชนบ้านกาษา อำเภอมะนัง จังหวัดตาก ความสำคัญต่อความเป็นอยู่ของคนในชุมชนทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม และได้ทราบถึงรูปแบบ ของการมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านกาษาที่มุ่งเน้นการอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมเพื่อสุนทรียศาสตร์การท่องเที่ยว อย่างยั่งยืน ชุมชนได้รับผลจากการบริหารงานตรงตามวัตถุประสงค์ของการมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านกาษาใน การอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ทำให้คนในชุมชนได้ตื่นตัวตระหนักรู้และเข้าใจว่า บทบาทของผู้นำชุมชนและผู้สูงอายุชุมชนบ้านแม่กาษาเป็นรูปแบบของการแสดงออกถึงการมีส่วนร่วมของ คนในชุมชนที่มีผลต่อการอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนตั้งแต่ ต้นน้ำ กลางน้ำ และปลาย น้ำเป็นองค์รวมอย่างครบวงจร อย่างไรก็ตามชุมชนยังคงต้องมีการวางแผนเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคต ที่ต้องมีการพัฒนาไปเป็นองค์การที่สมบูรณ์ควบคู่ไปกับการหล่อหลอมสร้างทายาทในอุดมการณ์ที่มีจิต วิญญาณอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวที่มีสุนทรียศาสตร์รุ่นต่อรุ่นเพื่อสร้างความยั่งยืนของชุมชน ต่อไป

## ข้อเสนอแนะในการศึกษาต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยต่อไปเพื่อหาปัจจัยเชิงลึกที่ก่อให้เกิดการแก้ไข้ปัญหาชุมชนแบบองค์รวมและเป็น ระบบ
2. ควรมีการนำแนวคิดการพัฒนากลุ่มอาชีพแบบบูรณาการผสมผสานกับการตลาดเชิงกลยุทธ์ควบคู่ไปกับการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ทุนทางวัฒนธรรมมาประกอบด้วย

3. ชาวบ้านยังไม่ได้มีการจัดหมวดหมู่หรือจำแนกแจกแจงตามคุณค่าทางวัฒนธรรมอย่างแท้จริง จึงควรมีการศึกษาเพื่อวางแผนการจัดหมวดหมู่แจกแจงอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้เพื่อพัฒนาศักยภาพของการมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านกาษาในการอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน
4. กลยุทธ์เชิงรุกที่สร้างจิตสำนึกทัศนคติให้เยาวชนในชุมชนได้ตระหนักรู้ถึงคุณค่าทุนทางวัฒนธรรม

### บรรณานุกรม

- สุวรรณรัตน์ วงศ์ชะอุ่ม, (2553). “วารสารวิจัยและพัฒนา ปีที่ 2, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- สุรวงศ์ วรรณปักษ์, (2558). การประเมินผลการดำเนินงานของสหกรณ์การเกษตรในภาคกลางของไทย, ดุษฎีนิพนธ์ ,มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ภัชรินทร์ ศิริสุนทร, (2556). “แนวคิด ทฤษฎี เทคนิคและการประยุกต์ เพื่อการพัฒนาสังคม”. สำนักพิมพ์แห่ง
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,พิมพ์ครั้งที่ 1.
- โครงการศึกษารูปแบบดัชนีชี้วัดที่สามารถเชื่อมโยงผลผลิต ผลลัพธ์ และยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาคนและสังคมที่มีคุณภาพ, (2550). มหาวิทยาลัยบูรพา.
- Gareth R Jones. (2013).Organizational Theory, Design, and Change: Global Edition 7th Edition, Kindle Edition. Pearson Education limited.UK
- William M.Baum, (2017). Understanding Behaviorism ,behavior,cultureand John Wily and Sons,Inc.UK
- Anna A. Amirkhanyan and Kristina T. Lambright (2018), Citizen Participation in the Age of Contracting: When Service Delivery Trumps Democracy .New York, NY: Routledge.

องค์ประกอบทางกายภาพที่มีผลต่อการสร้างจินตภาพของนักท่องเที่ยว

กรณีศึกษา ชุมชนหนองบัว จังหวัดจันทบุรี

Physical components that affect tourists' visualization:

A case study of Nong Bua Market Community, Chanthaburi Province.

อุกฤษ วรรณประภา

UKRIT WANNAPHAPA

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ 110/1-4 ถนนประชาชื่น แขวงทุ่งสองห้องเขตหลักสี่

กรุงเทพฯ 10210

E-mail : ukritarch@gmail.com

### บทคัดย่อ

ชุมชนหนองบัว ซึ่งเป็นชุมชนเก่าแก่อีกแห่งหนึ่งในจังหวัดจันทบุรี เป็นตลาดริมน้ำที่มีบ้านไม้เก่าแก่อายุกว่า 100 ปีตั้งอยู่เรียงรายสองฝากถนน เนื่องจากชุมชนหนองบัวเป็นชุมชนการค้า ที่นักท่องเที่ยวให้ความสนใจและเข้ามาท่องเที่ยวในชุมชนนี้ แต่องค์ประกอบทางด้านกายภาพที่มีผลต่อการสร้างจินตภาพของนักท่องเที่ยวยังไม่ชัดเจน ซึ่งส่งผลทำให้นักท่องเที่ยวเดินได้ไม่ทั่วถึงและไม่เป็นที่น่าจดจำ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีของ เควิน ลินช์ (Kevin Lynch) ซึ่งพบว่าเมืององค์ประกอบทางกายภาพของเมืองที่ผู้คนมักใช้ในการสร้างจินตภาพขึ้น ตามองค์ประกอบพื้นฐานดังนี้ 1. เส้นทาง (Path) 2. เส้นขอบ(Edge) 3. ย่าน (Districts) 4. ชุมทาง (Node) 5. ภูมิสัญลักษณ์ (Landmark) มาใช้ในการศึกษาเพื่อหาแนวทาง การปรับปรุงแก้ไขลักษณะองค์ประกอบทางกายภาพของชุมชนหนองบัวให้ชัดเจนมากขึ้น

**คำสำคัญ:** ชุมชนหนองบัว, นักท่องเที่ยว , แผนที่จินตภาพ, การรับรู้เส้นทาง

## **Abstract**

Nong Bua market community, another old community in Chanthaburi province, is a riverside market with rows of over 100 years old wooden houses located on two roads, due to the Nong Bua market community is a new open trading community that outsiders are interested and coming to traveling in this community, but the physical factors that affect the imagery of tourists are not clear, which causes a tourist walking on uneven and not be recognized. Therefore, the researcher uses Kevin Lynch's theory, which found that the physical elements of the city that people often use to create imagery based on the following basic components 1. Path 2. Edge 3. Districts 4. Node and 5. Landmark used in the study to find ways to improve the physical composition of the Nong bua market community to be more clear.

**Keywords:** Nong Bua Market Community , tourist, Cognitive Map, Wayfinding

## บทนำ

ชุมชนหนองบัว เป็นชุมชนตลาดเก่าแก่แห่งหนึ่งของจังหวัดจันทบุรี มีบ้านไม้อายุนับร้อยปี ชาวบ้านในชุมชนยังคงทำขนมโบราณในหลายครัวเรือน และดัดแปลงขนมที่ทำผสมกับความคิดสร้างสรรค์ จึงได้กลายเป็น “ชุมชนขนมแปลก” ของจังหวัดจันทบุรีและยังให้ความสำคัญกับการส่งเสริมด้านการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ด้านวิถีชีวิตชุมชนเก่าริมคลอง ตลาดหนองบัวซึ่งเป็นชุมชนเก่าแก่อีกแห่งหนึ่งในจังหวัดจันทบุรี เป็นตลาดริมน้ำที่มีบ้านแถวไม้เก่าแก่อายุกว่า 100 ปีตั้งอยู่เรียงรายสองฝากถนน เนื่องจากชุมชนตลาดหนองบัวนักท่องเที่ยวให้ความสนใจและเข้ามาท่องเที่ยวในชุมชนนี้ และมีศักยภาพในการเป็นแหล่งท่องเที่ยว ทางวัฒนธรรม เนื่องจากมีความพร้อมในด้านสิ่งดึงดูดใจ ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน และด้านสิ่งอำนวยความสะดวก แต่ยังมีองค์ประกอบทางด้านกายภาพที่มีผลต่อการสร้างจินตภาพของนักท่องเที่ยวยังไม่ชัดเจนอยู่

ซึ่งปัจจุบัน ชุมชนหนองบัว มีนักท่องเที่ยวจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ แต่ภายในชุมชนยังคงเอกลักษณ์ รูปแบบใหม่ เพื่อเป็นการเปลี่ยนมุมมองการท่องเที่ยวให้เกิดแปลกใหม่ และสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้มากขึ้น ทำให้เป็นเอกลักษณ์เพื่อเป็นภาพจำของนักท่องเที่ยว จึงหาแนวทาง จากทฤษฎีจินตภาพ ของเมือง (The Image of The City) ของเควิน ลินซ์ (Kevin Lynch) และแนวความคิดเกี่ยวกับ ความ เป็นเอกลักษณ์ (Identity) ของฮาร์รี่ การ์นแฮม (Harry L. Garnham) ได้กล่าวว่องค์ประกอบทางกายภาพ ของเมืองที่ผู้คนมักใช้ในการสร้างจินตภาพขึ้น ตามองค์ประกอบพื้นฐานดังนี้ 1. เส้นทาง (Path) 2. เส้นขอบ (Edge) 3. ย่าน (Districts) 4. ชุมทาง (Node) 5. ภูมิสัญลักษณ์ (Landmark) จะสร้างมโนทัศน์ในการรับรู้ เมืองของผู้สังเกต หากสภาพแวดล้อมของเมืองมีการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสม ก็จะทำให้เกิดจินตภาพที่ ชัดเจนและส่งผลให้เมืองนั้นๆมีความน่าประทับใจต่อผู้พบเห็นในที่สุด

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกหลักการออกแบบของ เควิน ลินซ์ (Kevin Lynch) นำไปใช้ในการ แก้ปัญหาสภาพแวดล้อม พื้นที่ หาแนวทางจัดสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับนักท่องเที่ยวในชุมชนหนองบัว สู การเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนหนองบัวโดยศึกษาองค์ประกอบของเมือง ที่ได้จากการสังเกต ที่ประกอบด้วย เอกลักษณ์ (Identity) โครงสร้าง (Structure) และความหมาย (Meaning) ส่วนประกอบทั้งสามต่างมี ความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด สิ่งต่างๆที่ก่อให้เกิดจินตภาพได้ชัดเจนต้องมีคุณสมบัติด้านเอกลักษณ์ และ โครงสร้างอย่างชัดเจนปรากฏเป็นร่องรอยในความทรงจำแก่ผู้พบเห็น โดยเป็นมโนภาพของเมืองด้านความ งามที่มีลักษณะเฉพาะอันชัดเจน ที่แตกต่างไปจากชุมชนอื่น อันชวนให้ระลึกถึงและจดจำได้ง่าย ซึ่งจะมี ลักษณะแตกต่างกันออกไป ตามลักษณะทางกายภาพ เศรษฐกิจและสังคม รวมถึงผู้คนและกิจกรรมต่างๆ ที่ เกิดขึ้นในชุมชนหนองบัว

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการรับรู้องค์ประกอบทางจินตภาพบริเวณชุมชนหนองบัว
2. เพื่อเสนอแนะรูปแบบทางกายภาพที่เหมาะสมต่อการปรับปรุงสภาพแวดล้อมเพื่อช่วยในการ

ค้นหาเส้นทาง

3. เพื่อเป็นแนวทางการแก้ไขและปรับปรุงลักษณะองค์ประกอบทางกายภาพของชุมชนหนองบัว

### ขอบเขตของงานวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ และเสนอแนะแนวทางในการออกแบบสภาพแวดล้อมในชุมชนหนองบัว โดยมุ่งเน้นศึกษาเรื่องแผนที่จินตภาพ

1. ขอบเขตของเนื้อหา

ศึกษาข้อมูลจากการลงพื้นที่ ข้อมูลสัมภาษณ์ที่ได้จากคนในชุมชน และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาศึกษาในเรื่องแผนที่จินตภาพภายในชุมชน

2. ขอบเขตของพื้นที่

พื้นที่บริเวณ ชุมชนหนองบัว จังหวัดจันทบุรี

### ขั้นตอนและวิธีการศึกษาวิจัย

การวิจัยเป็นการศึกษาเพื่อกำหนด กรอบและประเด็นที่เป็นปัญหาของชุมชน ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อศึกษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพและหาแนวทาง การปรับปรุงแก้ไขลักษณะองค์ประกอบทางกายภาพ ทั้งสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ของชุมชน เส้นทางในการท่องเที่ยว ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต แบ่งเป็น 3 ส่วนหลักคือ ทบทวนวรรณกรรม ศึกษาวิจัย และสรุปผลวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงการวิจัยเป็นการศึกษาวิจัย

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม วิธีการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างจากกลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) และการสำรวจพื้นที่ ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดของการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

1. เก็บรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นจากหัวหน้าชุมชน 1 คน โดยการสัมภาษณ์ เกี่ยวข้องข้อมูลทั่วไปของชุมชน จำนวนนักท่องเที่ยว การค้าขาย วิถีชีวิต ความเป็นอยู่
2. สัมภาษณ์พูดคุยชาวบ้านในชุมชนหนองบัว 5-6 คราวเรือน



3. สํารวจจากกลุ่มนักร้องเดี่ยวจํานวน 20 คน

4. สํารวจลักษณะทางกายภาพของพื้นที่บริเวณชุมชนหนองบัว โดยการเดินสํารวจบริเวณชุมชนถ่ายภาพ วัตถุประสงค์

- กล้องถ่ายรูป และวิดีโอ เพื่อให้ทราบลักษณะชุมชนที่สามารถเข้าสํารวจและถ่ายรูป

**วรรณกรรมปริทัศน์ การศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบทางกายภาพที่มีผลต่อการสร้างจินตภาพ**

การศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบทางกายภาพที่มีผลต่อการสร้างจินตภาพ

### 1. แผนที่จินตภาพ (Cognitive Map)

แผนที่เค้าโครงทางจินตภาพที่มีข้อมูลเกี่ยวข้องกับรายละเอียดวัตถุหรือสิ่งของ และพิกัดของวัตถุต่างๆ รายละเอียดของแผนที่จินตภาพแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ที่บุคคลมีต่อสภาพแวดล้อมนั้น กระบวนการสร้างจินตภาพมีลักษณะเช่นเดียวกับการรู้คิด ที่ประกอบด้วย การรับรู้ การเปลี่ยนแปลง การจัดเก็บ และการเรียกคือความจําเกี่ยวกับชนิดของวัตถุหรือตำแหน่งสถานที่

ในการศึกษาของเควิน ลินซ์ เป็นการศึกษาในส่วนประกอบที่สำคัญในระบบโนทัศน์ของเมืองให้ความสนใจส่วนที่เป็นเอกลักษณ์ และโครงสร้าง เพราะเน้นความสําคัญของการจัดระเบียบในสภาพแวดล้อมกายภาพเพื่อให้เกิดความเข้าใจได้ และสามารถทำให้เกิดจินตภาพได้ (Image ability) การเกิดจินตภาพ หมายความว่ามีการเก็บสะสมข่าวปรากฏเป็นร่องรอยในความจํา โดยเฉพาะอย่างยิ่งข่าวสาร จากสภาพแวดล้อมกายภาพที่มีเอกลักษณ์ (วิลลิสทรี หยางกุล, 2541 : 157) เควิน ลินซ์ได้เสนอว่าในจินตภาพของเมืองมีองค์ประกอบหลัก 5 ประเภทคือ

1.1 เส้นทาง (Path) เป็นช่องทางที่บุคคลใช้สัญจรไปมา

1.2 เส้นขอบ (Edge) เป็นองค์ประกอบที่มีลักษณะเป็นเส้นที่กำหนดขอบเขตของบริเวณเปรียบเสมือนกับการกั้นหรือจัดสภาวะ 2 สภาวะให้ออกจากกัน เช่น ขอบที่ดินที่พัฒนาเป็นโครงการต่างๆหรือกำแพง

1.3 ย่าน (Districts) เป็นบริเวณที่มีขนาดปานกลางหรือขนาดใหญ่ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเมืองมีลักษณะเป็นชุมชน หรือเป็นพื้นที่ที่เป็นการรวมกิจกรรมกัน

1.4 ชุมทาง (Node) เป็นจุดศูนย์รวมของเส้นทาง อาจเป็นสถานที่ซึ่งมีกิจกรรมเกิดขึ้นอย่างหนาแน่นเป็นจุดศูนย์รวม เป็นจุดเปลี่ยนถ่ายการสัญจร ชุมทางจึงสัมพันธ์กับเส้นทางเพราะเป็นที่ซึ่งเส้นทางพบกัน

1.5 ภูมิสัญลักษณ์ (Landmark) เป็นสิ่งสําคัญหรือสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์เด่นชัดแตกต่างจากลักษณะของชุมทางตรงที่หมายตาไม่สามารถให้ผู้คนผ่านเข้าไปได้ โดยอาจใช้สิ่งนี้ เป็นจุดอ้างอิงในการบอกทิศทาง

องค์ประกอบทั้ง 5 ประเภทดังกล่าว มักจะปรากฏใน จินตภาพรวมกัน เควิน ลินซ์ พบว่าสภาพแวดล้อมของบางเมืองที่มีการจัดระเบียบที่ดีกว่าทำให้เกิด จินตภาพได้ชัดเจนกว่า เพราะเกิดความเข้าใจได้ง่ายกว่า องค์ประกอบทั้ง 5 ประเภทได้แก่ย่านก่อตัวขึ้นโดยการรวมตัวกันของชุมทางหรือชุมชนที่

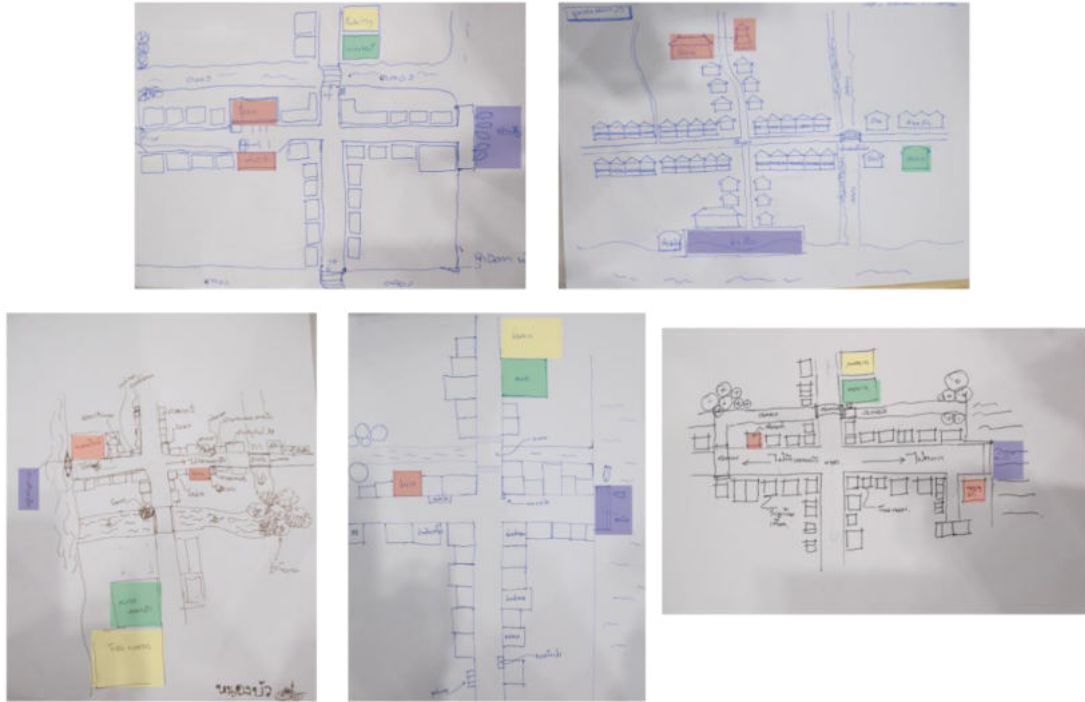
รวมกิจกรรมและถูกจำกัดตีกรอบด้วยเส้นขอบ โดยการใช้สิ่งสำคัญที่เด่นชัดเป็นภูมิสัญลักษณ์ โดยปกติแล้วองค์ประกอบทั้งหลายจะซ้อนเหลื่อมกัน ฉะนั้นหากวิเคราะห์ความแตกต่างกันขององค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง ผลที่ได้มักจะต้องมองเป็นภาพรวม องค์ประกอบทั้ง 5 ประเภท

### ผลการศึกษา

การวิจัยพบว่า สรุปผลข้อมูลจากการสำรวจข้อมูล สำรวจจากหัวหน้าชุมชน ชาวบ้าน และกลุ่มนักท่องเที่ยว วาดแผนที่ของชุมชนหนองบัวหลังจากที่ลงพื้นที่จริง และนำข้อมูลที่ได้มาสรุปผลวิเคราะห์โดยอิงแนวคิดจินตภาพเมือง (Image of The City) ของเควิน ลินช์ (Kevin Lynch) ซึ่งมีองค์ประกอบพื้นฐานอยู่ 5 ประการ ประกอบด้วย 1. เส้นทาง (Path) 2. เส้นขอบ (Edge) 3. ย่าน (Districts) 4. ชุมทาง (Node) 5. ภูมิสัญลักษณ์ (Landmark) ซึ่งมีผลดังนี้

**ตารางที่ 1** แสดงวิเคราะห์องค์ประกอบทางกายภาพที่มีในชุมชนตามแนวคิดจินตภาพเมือง

แนวคิดจินตภาพเมือง (Image of The City)	สถานที่จริงของชุมชนตลาดหนองบัว	สิ่งที่ปรากฏในชุมชนตลาดหนองบัวตามภาพวาดแผนที่ของนักท่องเที่ยว
1. เส้นทาง (Path)		- เส้นทางที่วิ่งไปทางทิศเหนือสู่ทิศใต้ และ ทิศตะวันออกสู่ทิศตะวันตก
2. เส้นขอบ (Edge)		- คลอง - สะพาน
3. ย่าน (Districts)		- ย่านตลาดปลา - ย่านศาลเจ้า
4. ชุมทาง (Node)		- สี่แยกกลางตลาดของชุมชน
5. ภูมิสัญลักษณ์ (Landmark)		- ศาลเจ้า (ไม่ชัดเจน)



ภาพที่ 2 แสดงตัวอย่างภาพวาดแผนที่ของนักท่องเที่ยว



ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างแผนที่ และจากพื้นที่จริง

จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าองค์ประกอบทางกายภาพที่ปรากฏในชุมชนหนองบัวยังไม่มี ความชัดเจน ซึ่งมีผลต่อการสร้างจินตภาพของนักท่องเที่ยวที่เข้าไปในชุมชน ทำให้การเดินเที่ยวภายในตลาด ไม่ทั่วถึง ดังนี้

1. เส้นทาง (Path) ชุมชนหนองบัวมีเส้นทางหลักที่คนเดินเที่ยวภายในตลาด ที่เด่นชัดคือ 4 เส้นทางโดยมีจุดตรงกลาง คือ 4 แยก แต่ยังไม่มีความชัดเจนในด้านองค์ประกอบภายในที่ทำให้นักท่องเที่ยว เดินได้สุดทาง เห็นได้จากโคมไฟด้านบนถนนที่เป็นตัวนำสายตาให้มีความรู้สึกรออยากเดินเข้าไป

2. เส้นขอบ (Edge) มีขอบเขตที่ค่อนข้างชัดเจนคือด้านที่เป็นแม่น้ำ ส่วนด้านที่เป็นตลาดและบ้านเรือนภายในชุมชนจะมีสะพานข้ามคลอง และคลองน้ำ
3. ย่าน (Districts) อาจยังมีความชัดเจนไม่มากเพราะเป็นชุมชนขนาดเล็ก แต่ก็สามารถรับรู้ได้บ้าง
4. ชุมทาง (Node) ชุมชนหนองบัวมีสี่แยกที่อยู่บนเส้นทางหลัก มีความชัดเจน นักท่องเที่ยว ที่เข้าไปในชุมชนสามารถรับรู้ได้
5. ภูมิสัญลักษณ์ (Landmark) ในชุมชนหนองบัวยังไม่ชัดเจน ด้วยตำแหน่งที่ตั้งและขนาด ที่ยังไม่สามารถสร้างจุดเด่นได้ดีเท่าที่ควร

## อภิปรายผล

องค์ประกอบทางกายภาพที่มีผลต่อการสร้างแผนที่จินตภาพของนักท่องเที่ยวภายในชุมชนตลาดหนองบัว มีองค์ประกอบทั้ง 5 ข้อ ตามทฤษฎีของเควิน ลินซ์ แต่มีองค์ประกอบที่เห็นได้ชัดเจนและยังไม่ชัดเจน ดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบที่เห็นได้ชัดเจน คือ เส้นขอบ (Edge) นักท่องเที่ยวสามารถรับรู้ได้ชัดเจน เห็นได้จากคลองและสะพานที่แสดงขอบเขตในชุมชน ชุมทาง (Node) เป็นจุดตัดของเส้นทางทั้ง 4 เส้นทาง และมีตำแหน่งอยู่กลางชุมชน เป็นพื้นที่ที่เกิดกิจกรรมมากที่สุด และย่าน (Districts) มีความชัดเจนซึ่งปรากฏให้เห็นในชุมชน คือ ย่านศาลเจ้า ถึงแม้ว่าจะเป็นชุมชนที่ไม่ได้มีพื้นที่ขนาดใหญ่มาก แต่ก็มีเอกลักษณ์ของบริเวณนั้น

2. องค์ประกอบที่ยังไม่ชัดเจน คือ เส้นทาง (Path) ซึ่งแบ่งเป็น 4 เส้นทางหลักมีความสัมพันธ์กับบริบทที่เป็นร้านค้าสองข้างทาง แต่ยังไม่มีการสร้างความสนใจให้กับนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเนื่องด้วยตลาดชุมชนหนองบัวมีเอกลักษณ์เฉพาะ คือ มีความเก่าแก่ของความเป็นไทยผสมกับจีนดั้งเดิม เพราะฉะนั้นควรมีการสร้างสภาพแวดล้อมที่สวยงามและกลมกลืนกับเอกลักษณ์ที่มีอยู่ในชุมชนให้เกิดความน่าประทับใจ จุดจำได้ง่าย ให้เกิดขึ้นกับนักท่องเที่ยวที่เข้ามา (ชาตรี ควบพิมาย, 2552) ในส่วนพื้นที่บริเวณศาลเจ้า สามารถที่จะทำให้องค์ประกอบที่มีอยู่เดิมในพื้นที่พัฒนาให้เป็นภูมิสัญลักษณ์ (Landmark) ภายในชุมชนได้

3. มุมมองนักท่องเที่ยวกับคนในชุมชน คนในชุมชนส่วนใหญ่เริ่มรับรู้สภาพแวดล้อมในมุมที่แตกต่างออกไปจากอดีต ซึ่งจินตภาพสร้างใหม่และเข้ามาตามกระแสวัฒนธรรมของนักท่องเที่ยว

นอกจากนี้ในส่วนของการค้นหาเส้นทาง (Wayfinding) ต้องมีการเพิ่มเติมเกี่ยวกับแผนที่ ป้ายสัญลักษณ์ และป้ายบอกทางที่จะช่วยให้นักท่องเที่ยวไปยังจุดหมายได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

## ข้อเสนอแนะ

### 1. การรับรู้เส้นทาง (Wayfinding)

การเดินทางจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งด้วยวิธีที่ง่ายที่สุด ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ การกำหนดพิภพทิศเลือกเส้นทาง การเฝ้าดูเส้นทาง และการรู้จักจุดหมาย ซึ่งการค้นหาเส้นทาง

จะมีความสัมพันธ์ กับแผนที่จินตภาพจากทฤษฎีของ Kevin Lynch คือเมืองที่ดีจะต้องมีองค์ประกอบพื้นฐาน 5 อย่าง ได้แก่ เส้นทาง ขอบเขต ย่าน ชุมทาง และภูมิสัญลักษณ์ เพื่อเอื้อต่อการค้นหาหนทางให้สำเร็จในการไปถึงจุดหมาย (Wayfinding System) เป็นระบบที่ช่วยนำทางให้คนไปถึงที่หมายเมื่ออยู่ในพื้นที่ขนาดใหญ่และซับซ้อนโดยการใช้ระบบภาพชี้นำทาง (Directional Graphic System) โดยจัดทำในลักษณะของ แผ่นป้ายสัญลักษณ์ที่มีการออกแบบและวางแผนเพื่อจัดระเบียบของข้อมูล ต่างๆ ให้เหมาะสมและเข้าใจง่าย ต่อผู้พบเห็นโดยการนำเอาสัญลักษณ์ภาพมาใช้ร่วมกับแผ่นป้าย โดย จะคำนึงถึงการใช้งานอย่างมีระบบและมาตรฐานที่ใช้กัน เรียกว่า ระบบสัญลักษณ์ (Signage System) ระบบป้ายสัญลักษณ์ที่ดีจะต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อม เพื่อทำให้เกิดประสิทธิภาพในการใช้งานสูงสุด สัญลักษณ์ที่นำมาใช้ในการออกแบบควรมี ความเป็นสากล เพื่อค้นหาเส้นทางและสร้างความเข้าใจได้ง่าย และมีเอกลักษณ์ของลักษณะวัฒนธรรมในพื้นที่นั้นๆ ซึ่งถือได้ว่าระบบป้ายสัญลักษณ์เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบเพื่อสภาพแวดล้อม (Environmental Design) ป้ายบอกทางที่ไม่เพียงมีความชัดเจนและช่วยให้ผู้ใช้เข้าใจว่าตนเองกำลังอยู่ที่ไหน แต่ยังสอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้และตอบโจทยสิ่งที่อยู่ในใจของคนเดินถนนอีกด้วย และควรเป็นจุดที่เข้าถึงคนเดินถนน ได้มากที่สุดแต่ข้อจำกัดของ Wayfinding คือ ปัญหาที่เกิดมาจากการขาดการรับรู้และความเข้าใจในสัญลักษณ์หรือไม่สามารถอ่านออกเขียนได้ ไม่สามารถสื่อสารด้วยภาษา พูด เช่น บุคคลที่ไม่สามารถเรียนรู้และเข้าใจแผนที่

2. ควรมีการพัฒนาเส้นทางหลักที่เข้าสู่ชุมชนตลาด สร้างภูมิทัศน์ทางด้านกายภาพที่เข้ากับบริบทพื้นที่ ควรมีป้ายบอกทางและสถานที่สำคัญตั้งแต่ทางเข้าจนถึงด้านในของชุมชนตลาด ควรมีการออกแบบป้ายให้เห็นเด่นชัดและมีความน่าสนใจ ยกตัวอย่างเช่นป้ายบอกทางภายในชุมชนริมน้ำจันทบูร



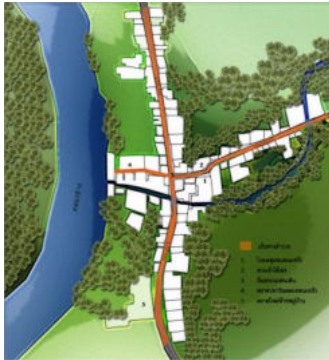
ภาพที่ 4 แสดงพัฒนาเส้นทางหลักภายในชุมชนตลาดหนองบัวแบบเดิม(ซ้าย)เทียบกับแบบปรับปรุง(ขวา)





ภาพที่ 5 แสดง ลักษณะทางกายภาพภายในชุมชนตลาดหนองบัวแบบเดิม(ซ้าย)เทียบกับแบบปรับปรุง(ขวา)

3. ควรมีภาพแผนที่ที่น่าสนใจ สามารถเข้าใจได้ง่าย และป้ายบอกจุดที่สำคัญ เช่น ที่จอดรถ ห้องน้ำสาธารณะ ที่ทิ้งขยะ หรือตำแหน่งถังดับเพลิง ที่ให้บริการกับนักท่องเที่ยว กระจายตามจุดที่นักท่องเที่ยวสามารถมองเห็นได้ชัดเจน



4. ควรมีการปรับปรุงภูมิทัศน์ภายใน สำหรับเส้นทางหลักที่ให้นักท่องเที่ยวเดินชมตลาด เช่น การสร้างองค์ประกอบบางอย่างเพื่อนำทาง หรือนำสายตา ซึ่งในชุมชนมีการห้อยโคมไฟสีเหลืองนำทางของเดิมอยู่แล้วแต่อาจต้องทำให้ชัดเจนและสวยงามมากขึ้นเพื่อที่จะดึงดูดนักท่องเที่ยวในเรื่องของเส้นทางเดินเที่ยวภายในชุมชนตลาดให้ทั่วถึง



5. ควรมีการกำหนดจุดที่ตั้งภูมิสัญลักษณ์ให้ชัดเจน และควรมีการปรับปรุงออกแบบให้มีความสอดคล้องกับบริบทโดยรวมของชุมชน โดยอาจมีการศึกษาลักษณะเฉพาะของชุมชนเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ



ภาพที่ 8 แสดงกำหนดจุดที่ตั้งภูมิสัญลักษณ์ภายในชุมชนตลาดหนองบัวแบบเดิม(ซ้าย)เทียบกับแบบปรับปรุง (ขวา)

6. ควรมีการเพิ่มเติมเกี่ยวกับแผนที่ ป้ายสัญลักษณ์ และป้ายบอกทางที่จะช่วยให้นักท่องเที่ยวไปยังจุดหมายได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

#### เอกสารอ้างอิง

ณรงค์ฤทธิ์ สุมาลี. (2559). การค้าข้าวทางเรือและสังคมชาวนาลุ่มน้ำชีตอนกลางในช่วง พ.ศ. 2443-2504.

สืบค้นเมื่อ 8 ธันวาคม 2561, จาก <http://www.sac.or.th/databases/ethnicgroups/ethnicGroups/70>.

จรัสพันธ์ สิทธิเจริญ (2550). พฤติกรรมการท่องเที่ยวในภาคเหนือของนักท่องเที่ยวชาวไทย. วิทยานิพนธ์

ปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารธุรกิจ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์. (2543). ธรรมชาติที่ว่าง และสถานที่รวมบทความว่าด้วยสถาปัตยกรรมญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ:

โพคัลอิมเมจ พรินต์ติ้ง กรุ๊ป.

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร. (2541). พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย.

Lynch, Kevin. (1960). *The Image of the City*. Cambridge Massachusetts: MIT Press.

