

Academic Article

การสร้างสรรคและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
ของชาติพันธุ์ไทยพวน อำเภอปากพลี จังหวัดนครนายก
ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

CREATING AND DEVELOPING PUBLIC RELATIONS MEDIA FOR PROMOTING THAI PHUAN ETHNIC CULTURAL TOURISM IN PAK PHLI DISTRICT NAKHON NAYOK PROVINCE BY DESIGN THINKING

ณัฐนันท์ วิริยะวิทย์*

สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร กรุงเทพฯ ประเทศไทย

Nathanan Wiriyawit*

Department of Communication Arts, Faculty of management Science,
Phranakhon Rajabhat University, Bangkok, Thailand

*E-mail: nathanan@pnru.ac.th

Received: 2022-10-18

Revised: 2022-12-21

Accepted: 2023-03-09

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์และพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนไทยพวน อำเภอปากพลี จังหวัดนครนายก ของนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ ชั้นปีที่ 3 เอกประชาสัมพันธ์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ในรายวิชาการประชาสัมพันธ์และสารสนเทศทางวัฒนธรรม โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน ของสถาบันสแตนฟอร์ดดีสคูล ดังนี้ 1) ทำความเข้าใจ (Empathize) 2) กำหนดปัญหาให้ชัดเจน (Define) 3) ระดมความคิด (Ideate) 4) สร้างต้นแบบ (Prototype) 5) ทดสอบ (Test) ในการศึกษาเมื่อสร้างสรรค์และพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แล้ว ได้มีการทดสอบด้วยการสำรวจความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ด้วยแบบสอบถาม วิเคราะห์ผลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ด้วยสถิติอ้างอิง ด้วย t-test และ F-test พบว่า สื่อประชาสัมพันธ์ที่สร้างสรรค์และพัฒนาขึ้น ทั้งสื่อโปสเตอร์และสื่อมัลติมีเดียได้รับผลสำรวจอยู่ในระดับดี และพบว่า อายุที่แตกต่างกันมีความพึงพอใจแตกต่างกันอีกด้วย ในการศึกษา

ครั้งนี้ ทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยการใช้ชุมชนเป็นห้องเรียนจากสถานการณ์จริง บูรณาการการเรียน การสอน การวิจัย การบริการวิชาการ และศิลปวัฒนธรรม ให้เป็นเนื้อเดียวกัน และใช้กระบวนการคิด เชิงออกแบบเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาครั้งนี้

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์ สื่อประชาสัมพันธ์ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม นิเทศศาสตร์

ABSTRACT

This article's objective was to study the creating and developing of public relations media for promoting tourism in the Thai Phuan Community, Pak Phli District, Nakhon Nayok Province of the 3rd year Communication Arts students majoring in public relations, Faculty of Management Sciences, Phranakhon Rajabhat University, in the first semester of the academic year 2022 in the subject of public relations and cultural information. It used the five-step design thinking process of the Stanford School as follows: 1) Empathize, 2) Define, 3) Ideate, 4) Prototype, and 5) Test. In this study, when creating and developing public relations media was finished, it was tested by a satisfaction survey of a sample group of 400 people in Bangkok with a questionnaire. The results analysis used descriptive statistics such as mean and standard deviation and reference statistics with t-test and F-test. It was found that the created and developed public relations media, both poster and multimedia had a survey result at a good level and found that different ages had different satisfaction too. In this study, the students learned by using the community as a classroom in real situations. It integrated teaching, research, academic service, and art and culture homogeneously. The design thinking process was used as a conceptual framework in this study.

Keywords: Creation, Public relations media, Design thinking process, Cultural tourism, Communication arts

บทนำ

พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 มาตรา 7 ให้มหาวิทยาลัยเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นที่เสริมสร้างพลังของแผ่นดิน ฟื้นฟูพลังการเรียนรู้ เชิดชู

ภูมิปัญญาของท้องถิ่น สร้างสรรค์ศิลปวิทยา เพื่อความเจริญก้าวหน้าอย่างมั่นคงและยั่งยืน และในมาตรา 8 ให้ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้คู่คุณธรรม สำนึกในความเป็นไทย มีความรักและผูกพันต่อ

ท้องถิ่น รวมทั้งเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในคุณค่า
สำนึก และความภูมิใจในวัฒนธรรมของท้องถิ่น
และของชาติ สิ่งเหล่านี้เป็นหน้าที่ของมหาวิทยาลัย
ราชภัฏ นอกจากนี้ในแผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัย
ราชภัฏ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) ได้ระบุถึง
ยุทธศาสตร์ ประกอบด้วย 4 ยุทธศาสตร์ ได้แก่
ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาท้องถิ่น ยุทธศาสตร์
ที่ 2 การผลิตและพัฒนาครู ยุทธศาสตร์ที่ 3
การยกระดับการศึกษา และยุทธศาสตร์ที่ 4
การพัฒนาระบบบริหารจัดการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เป็นสถาบัน
ที่มีภารกิจในการจัดการเรียนการสอน การวิจัย
การบริการวิชาการ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
มุ่งเน้นการพัฒนาท้องถิ่น และมีหน้าที่ในการบูรณาการ
การเรียนการสอน การวิจัย การบริการวิชาการ
และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ดำเนินตาม
ยุทธศาสตร์ราชภัฏ 20 ปี ด้านการพัฒนาท้องถิ่น
ในพื้นที่ให้บริการของมหาวิทยาลัย ได้แก่ อำเภอบางบาล
จังหวัดลพบุรี จังหวัดนครนายก จังหวัด
นนทบุรี และกรุงเทพมหานคร

การบูรณาการการเรียนการสอน การวิจัย
การบริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้
ชุมชนเป็นฐาน ซึ่งเป็นรูปแบบที่เน้นให้ผู้เรียน
ได้เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงานจาก
สถานการณ์จริงของชุมชน เช่น การไปศึกษา
เรื่องประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม การทำมาหากิน
หัตถกรรม การศึกษาองค์กรในชุมชนนอกเหนือ
ไปจากการเรียนในสถานศึกษา (Chiengkul, 2007,
as cited in Supanburi College of Fine Arts,
2013) การส่งเสริมให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการ

พัฒนาท้องถิ่น เปลี่ยนชุมชนให้เป็นห้องเรียน เพื่อให้
นักศึกษาได้เข้าไปสัมผัสชุมชนนั้น ๆ เกิดความเข้าใจ
ในบริบทชุมชนท้องถิ่น และมีประสบการณ์จริง
“เป็นการปรับรูปแบบการเรียนรู้ที่ยังคงพัฒนา
ทักษะด้านต่าง ๆ ที่มีอยู่เดิมทั้งหมด แต่มุ่งเน้นทักษะ
ในกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมของชุมชน
มากขึ้น โดยปรับเปลี่ยนจากโจทย์ที่เป็นสถานการณ์
จำลอง มาเป็นสถานการณ์ปัญหาในพื้นที่ชุมชนจริง”
(Janjamsai, 2015)

จังหวัดนครนายก เป็นพื้นที่ให้บริการ
ของมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มีหลายศาสตร์
สาขาวิชาเข้าไปบูรณาการร่วมกับชุมชนเพื่อพัฒนา
ท้องถิ่นทั้ง 4 อำเภอ ได้แก่ อำเภอบ้านนา อำเภอ
องครักษ์ อำเภอเมืองนครนายก และอำเภอปากพลี
ตามโครงการยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏ
พระนครเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2562
จนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ จังหวัดนครนายก ยังเป็น
จังหวัดท่องเที่ยวเมืองรอง ซึ่งได้รับการส่งเสริม
การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ เนื่องจากมี
สถานที่อยู่ติดกับเขาใหญ่ สำหรับอำเภอบางบาล
จังหวัดนครนายก มีทุนวัฒนธรรมที่น่าสนใจ
ด้วยความหลากหลายทางชาติพันธุ์ มีทั้งไทย ลาว
จีน และไทยพวน

การส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยชุมชน
เป็นหนึ่งในแนวทางที่รัฐบาลให้การสนับสนุน
ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
ฉบับที่ 12 สู่แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ
(พ.ศ. 2564-2565) เนื่องจากสถานการณ์โควิด 19
ทำให้นักท่องเที่ยวลดลง ดังนั้น เมื่อสถานการณ์
ดีขึ้น รัฐบาลจึงได้ทำการส่งเสริมการท่องเที่ยว
ภายในประเทศ และคาดว่าจะปลายปี พ.ศ. 2565

และต้นปี พ.ศ. 2566 แนวโน้มการรับนักท่องเที่ยวจากประเทศจะเพิ่มสูงขึ้น จึงได้มีการส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยให้ชุมชนมีส่วนร่วม เพื่อกระจายรายได้สู่ชุมชนและเศรษฐกิจฐานราก (Ministry of Tourism and Sports, 2021)

การท่องเที่ยวที่สามารถทำให้เกิดการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนได้ คือ การท่องเที่ยวโดยชุมชน ซึ่งการท่องเที่ยวโดยชุมชน เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่ไม่ใช่เป็นเพียงรูปแบบการท่องเที่ยวแต่เป็นเครื่องมือพัฒนาคน พัฒนาชุมชน และสร้างระบบการทำงานแบบมีส่วนร่วม ซึ่งเจ้าของทรัพยากรคือสมาชิกในชุมชน ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการ เกิดการเรียนรู้ และมีผลประโยชน์ร่วมกัน สามารถสร้างรายได้ เกิดการจ้างงาน และมีการพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น นำไปสู่เศรษฐกิจชุมชนที่เข้มแข็งได้อย่างยั่งยืน โดยเฉพาะการอนุรักษ์ และการใช้ทรัพยากรให้สามารถใช้ประโยชน์ได้ในระยะยาว (Sriharun & Kampetch, 2018)

ด้วยเหตุนี้ การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน จึงมีแนวคิดให้นักศึกษาเข้าไปเรียนรู้ในชุมชน และร่วมกับชุมชนในการสร้างสรรค์และพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ไทยพวนขึ้น เพื่อให้ นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยการใช้ชุมชนเป็นห้องเรียน จากสถานการณ์จริง การบูรณาการเรียน การสอน การวิจัย การบริการวิชาการ และศิลป วัฒนธรรมให้เป็นเนื้อเดียวกัน ด้วยกระบวนการคิด เชิงออกแบบเป็นกรอบแนวคิดในครั้งนี้

ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 : คุณลักษณะและทักษะ การเรียนรู้ 3Rs8Cs

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ได้มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ให้มี คุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ 3Rs8Cs ประกอบด้วย ทักษะและคุณลักษณะ 3Rs ได้แก่ การอ่านออก (Reading) การเขียนได้ (Writing) และการคิดเลขเป็น (Arithmetic) ส่วน 8Cs ได้แก่ 1) ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และ ทักษะในการแก้ปัญหา (Critical thinking and problem solving) 2) ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม (Creativity and innovation) 3) ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration teamwork and leadership) 4) ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ (Communication information and media literacy) 5) ทักษะ ด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural understanding) 6) ทักษะ ด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT literacy) 7) ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and learning skill) 8) มีคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มีระเบียบวินัย ซึ่งเป็นคุณพื้นฐานสำคัญของทักษะ ขั้นต้นทั้งหมด (Compassion)

เช่นเดียวกับมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ได้เน้นการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และ คุณลักษณะ 4 ประการ ตามพระบรมราโชบาย ด้านการศึกษาในพระบาทสมเด็จพระปรเมนทรรามาธิบดี

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์เจ้าอยู่หัว การศึกษาต้องมุ่งสร้างพื้นฐานให้แก่ผู้เรียน 4 ประการ ได้แก่ 1) มีทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง 2) มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง-มีคุณธรรม 3) มีงานทำ-มีอาชีพ 4) เป็นพลเมืองดี โดย ศาสตราจารย์นายแพทย์เกษม วัฒนชัย (Watanachai, 2017) ได้อัญเชิญพระบรมราโชบายฯ ได้นำเสนอในที่ประชุมก่อนการจัดงานแจกรางวัล “เซเว่นบุคกอร์ด” ดังนี้

1. มีทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง ข้อนี้มีคำขยายว่า ต้องมีความรู้ความเข้าใจที่มีต่อบ้านเมือง ยึดมั่นในศาสนา มั่นคงในสถาบันพระมหากษัตริย์ และมีความเอื้ออาทรต่อครอบครัวและชุมชนของตน

2. มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง มีคุณธรรม ข้อนี้มีคำขยายว่า ให้รู้จักแยกแยะสิ่งที่ผิด-ที่ถูกต้อง สิ่งชั่ว-สิ่งดี เพื่อปฏิบัติแต่สิ่งที่ดีงาม ปฏิเสธสิ่งที่ผิดที่ชั่ว เพื่อสร้างคนดีให้แก่บ้านเมือง

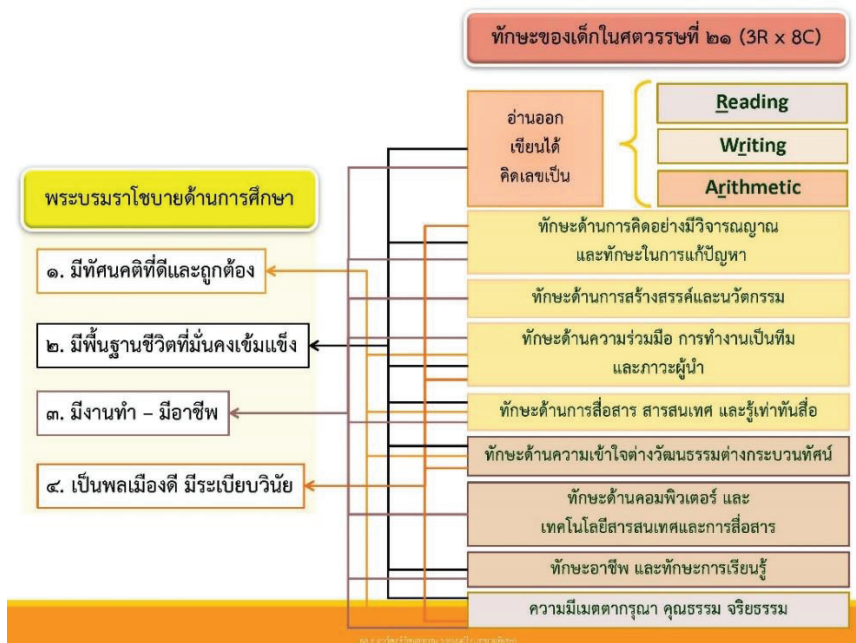
3. มีงานทำ มีอาชีพ ข้อนี้มีคำขยายว่า ต้องให้เด็กทำงาน สู้งาน ทำงานจนสำเร็จ อบรมให้เรียนรู้การทำงาน ให้สามารถเลี้ยงตัวเองเลี้ยงครอบครัวได้

4. เป็นพลเมืองดี ข้อนี้มีคำขยายว่า การเป็นพลเมืองดีเป็นหน้าที่ของทุกคน สถานศึกษา

และสถานประกอบการต้องส่งเสริมให้ทุกคนมีโอกาสทำหน้าที่พลเมืองดี การเป็นพลเมืองดีหมายถึงการมีน้ำใจ มีความเอื้ออาทร คือ ทำงานอาสาสมัครงานบำเพ็ญประโยชน์ เห็นอะไรที่จะทำเพื่อบ้านเมืองได้ก็ต้องทำ

พระบรมราโชบายทั้งหมดนี้ ไม่ใช่สิ่งที่ยากเกินกว่าครูจะทำและสั่งสอนศิษย์ให้ทำได้ หากครู อาจารย์ ตั้งใจสร้างศิษย์ให้ได้ผลตามพระบรมราโชบายทั้ง 4 ข้อนี้ก็จะทำให้ชาติบ้านเมืองเจริญ ไม่มีคนที่นิ่งดูเฉยปล่อยให้เกิดความชั่ว ความไม่ดีในบ้านเมือง ที่สำคัญประการหนึ่งคือ การรู้จักแยกแยะสิ่งที่ถูกที่ผิด สิ่งที่ดีที่ชั่ว และเลือกรับเลือกทำแต่ทางที่ถูกที่ดี เด็กไทยควรรู้จักใช้วิจารณญาณของตน ไม่ตามแฟชั่นตามสังคมไร้สติ อีกประการหนึ่งที่ควรน้อมนำมาใส่เกล้าฯ คือ พระบรมราโชบายที่ว่า คนไทยเห็นอะไรที่ควรทำเพื่อบ้านเมืองก็ต้องลงมือทำไม่ปล่อยให้ผ่านไปด้วยความคิดว่า ธุระไม่ใช่

ความเชื่อมโยงของพระบรมราโชบายฯ มีส่วนเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ 3Rs8Cs ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ดังแสดงในภาพ 1



ภาพที่ 1 พระบรมราโชบายด้านการศึกษา กับ ทักษะในศตวรรษที่ 21
ที่มา Ratanasuwana (2017)

การจัดการเรียนการสอน : การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 แนวทางหนึ่งคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community Based Learning: CBL) หมายถึง การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติงานสถานการณ์จริง ได้เรียนรู้ ปฏิบัติ และให้บริการในศาสตร์ (Chiengkul, 2012, as cited in Chamnantha & Kongudomsup, 2020) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงของชุมชน เช่น การไปศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม การทำมาหากิน หัตถกรรม การศึกษาองค์กรในชุมชนนอกเหนือไปจากการเรียนในสถานศึกษา

(Chiengkul, 2007, as cited in Supanburi College of Fine Arts, 2013)

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีเป้าหมายสำคัญ มีดังนี้ 1) เพื่อให้ผู้เรียนทำโครงการตามที่ตนเองสนใจ และค้นหาความรู้ที่เกิดจากงานของตนเอง 2) ใช้วิธีการเรียนแบบ peer to peer learning (เพื่อนช่วยเพื่อน) และเข้าไปในชุมชน มีส่วนร่วมในการอภิปรายกับคนอื่นและทำงานร่วมกับคนอื่น เกิดการทำงานข้ามสาขาวิชา ได้แก่ การรวมกลุ่มกับผู้เรียนต่างสาขาวิชาในทุกระดับ (ปริญญาตรีและหลังปริญญาตรี) ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 3) ใช้สื่อการเรียนรู้ทางคอมพิวเตอร์เพื่อเป็นบทสรุปเนื้อหา บทเรียน เกิดการเรียนรู้ เพื่อสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้

(Chiengkul, 2012, as cited in Chamnancha & Kongudomsup, 2020)

การคิดเชิงออกแบบ

ความเป็นมาของการคิดเชิงออกแบบ ในหนังสือ การคิดเชิงออกแบบ: เรียนรู้ด้วยการลงมือทำว่า “การคิดเชิงออกแบบ” หรือ “Design Thinking” ของไปรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และ ชูจิต ตรีรัตนพันธ์ (2560) ได้กล่าวถึง “Design Thinking” เป็นคำที่คิดขึ้นมาโดย เดวิด เคลลี ทิม บราวน์ และโรเจอร์ มาร์ติน (IDEO) ในยุค 1990s และตีพิมพ์ใน Harvard Business Review เมื่อปี 2008 เพื่อใช้อธิบายเรื่องการออกแบบที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลางซึ่งมีการพัฒนามายาวนานในห้องครัวและผู้ที่ไม่มีความรู้พื้นฐานการออกแบบเข้าใจได้โดยง่าย ซึ่งแต่เดิม การสร้างผลิตภัณฑ์จะนำการออกแบบมาใช้เพื่อความสวยงาม อาจเป็นช่วงท้ายของกระบวนการทำงาน ซึ่งอาจส่งผลให้สินค้าหรือบริการล้มเหลว ในการตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย จึงได้เริ่มเปลี่ยนให้นักออกแบบเข้ามามีส่วนร่วมตั้งแต่ช่วงต้นในขั้นตอนการหาโอกาสการสร้างนวัตกรรม หรือการพัฒนาโจทย์ใหม่ โดยการนำการออกแบบโดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลางมาใช้พบว่าได้ผลดีและสร้างความแตกต่าง เมื่อนำมาใช้ในช่วงต้นของโครงการในเชิงธุรกิจ พบว่า การพัฒนาสินค้าหรือบริการจากความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย หรือผู้ใช้ ส่งผลเสียอย่างชัดเจนทางธุรกิจ และหากผู้ที่ไม่มีความรู้พื้นฐานการออกแบบสามารถนำวิธีการนี้ไปใช้แก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ ก็น่าจะเป็นประโยชน์เช่นกัน (Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology: IPST, n.d)

ไปรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และชูจิต ตรีรัตนพันธ์ (Israsena & Treerattanaphan, 2017) ได้สรุปความหมายของการคิดเชิงออกแบบจากผู้ร่วมก่อตั้ง และผู้บริหาร IDEO และ Murrey Cox (2016) ดังนี้

เดวิด เคลลี ผู้ร่วมก่อตั้ง IDEO “การคิดเชิงออกแบบเป็นวิธีการสร้างความคิดใหม่อย่างก้าวกระโดดนอกกรอบเดิมโดยเฉพาะสำหรับโครงการและปัญหาที่ซับซ้อน เป็นเวลาที่ต้องใช้ทีมที่มีความชำนาญหลากหลายศาสตร์ จำเป็นต้องสร้างและทดลองต้นแบบกับผู้ใช้”

ทิม บราวน์ ผู้บริหาร IDEO “การคิดเชิงออกแบบเป็นการสร้างประสบการณ์ จากมุมมองต่างชั่ว ซึ่งเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการสนทนา”

Cox (2016) ได้กล่าวว่า “การคิดเชิงออกแบบเป็นวิธีการทำงานที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลางเน้นการลงมือปฏิบัติและความร่วมมือเพื่อสร้างความเข้าใจ เปลี่ยนกรอบความคิดและแก้ปัญหา การคิดเชิงออกแบบให้ความสำคัญกับการทำให้ผลิตภัณฑ์และบริการตอบสนองความต้องการของลูกค้ามากกว่ารูปร่างหน้าตา”

การคิดเชิงออกแบบเป็นการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลางเน้นการลงมือปฏิบัติและการเรียนรู้จากการทดลอง มีลักษณะกระบวนการทำงานวนซ้ำจากการสร้างความเข้าใจมนุษย์ ใช้การคิดสร้างสรรค์ และมีการทดสอบกับผู้ใช้เพื่อเรียนรู้และลดความผิดพลาดหลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้สามารถพัฒนาความคิดและทางออกใหม่ที่ดีขึ้นเรื่อย ๆ เพิ่มโอกาสความสำเร็จของโครงการ มุ่งส่งเสริมการทำงานร่วมกันของ

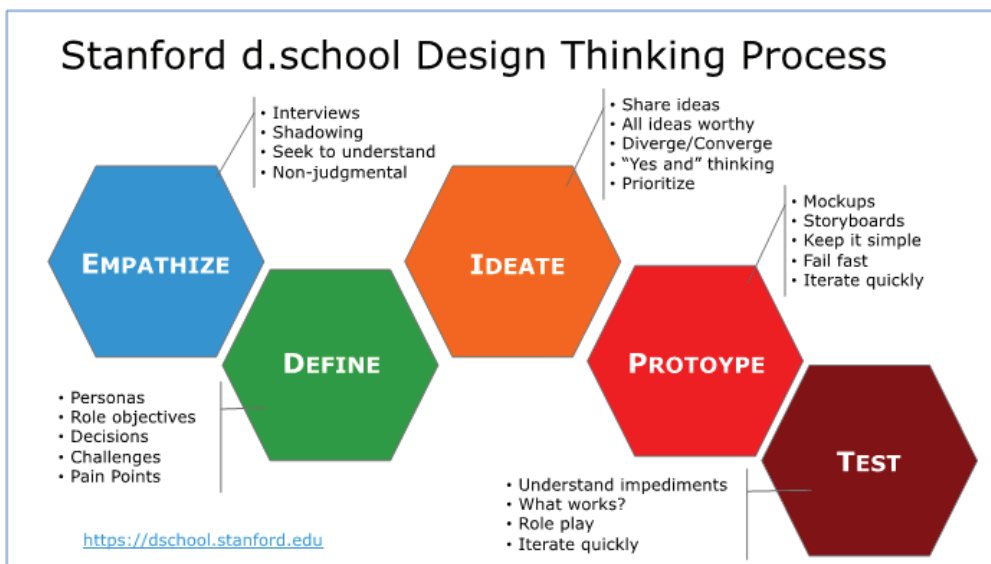
สมาชิกในทีม ซึ่งมีพื้นฐานความรู้ความชำนาญในศาสตร์ที่แตกต่างหลากหลาย และเปลี่ยนขอบเขตของการใช้ความคิดเชิงออกแบบซึ่งสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาที่ซับซ้อน ไม่ว่าจะเป็นศาสตร์ใด นอกจากการออกแบบผลิตภัณฑ์

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

การคิดเชิงออกแบบของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford d.school) ประกอบด้วยกระบวนการ 5 ขั้นตอน (Israsena & Treerattanaphan, 2017) ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (Empathize) และ**ขั้นตอน**

ที่ 2 การตั้งกรอบ (Define) เป็นขั้นตอนแห่งการสร้างการเข้าใจและตีความปัญหาเพื่อตั้งเป้าหมายของโครงการ **ขั้นตอนที่ 3** การสร้างความคิด (Ideate) คือ ขั้นตอนในการใช้ความคิดสร้างสรรค์และมุมมองจากหลาย ๆ คนในทีมเพื่อสร้างคำตอบหรือทางเลือกวิธีแก้ปัญหาใหม่ **ขั้นตอนที่ 4** การสร้างต้นแบบ (Prototype) และ**ขั้นตอนที่ 5** การทดสอบ (Test) คือ ขั้นตอนทดสอบแนวคิดกับตัวแทนกลุ่มเป้าหมายและพัฒนาต้นแบบเพื่อให้ได้แนวทางหรือนวัตกรรมที่มีคุณภาพและมีคุณค่าต่อกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง ก่อนนำออกสู่ตลาด



ภาพที่ 2 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ
ที่มา Quality Man (2019)

ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ ได้นำกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน มาสร้างสรรค์และพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามชาติพันธุ์ไทยพวน ดังนี้

1. ขั้นตอนที่ 1 การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (Empathize)

ความร่วมมือในการสร้างสรรค์และผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ครั้งนี้ เป็นความร่วมมือ

ระหว่างชุมชนและอาจารย์ ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบโปรแกรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยชุมชนได้นำอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรม ในแต่ละท้องถิ่น มาจัดโปรแกรมการท่องเที่ยว มีการประสานการทำงานระหว่างผู้นำชุมชน ปราชญ์ชุมชน และผู้สูงอายุในชุมชน ซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญทางวัฒนธรรมเป็นอย่างดี

ปีที่ 18 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2566)

โปรแกรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทยพวน อ.ปากพลี 1 วัน (โดยทางรถไฟ)

7.00 น.	พบกันที่สถานีรถไฟกรุงเทพ (หัวลำโพง)
8.00 น.	ออกเดินทางด้วยรถไฟไปสู่ ปากพลี
10.35 น.	รถไฟเดินทางถึง สถานีรถไฟบ้านปากพลี
11.00 น.	ถึงวัดฝั่งคลอง ร่วมขบวนแห่กลองยาว ต้อนรับ ร่วมพิธีคล้องสไบ ผูกผ้าขาวม้า เข้าสู่งานพาสาย ของชาวพวน ร่วมรับประทานอาหาร พร้อมรับชมการแสดง ศิลปะวัฒนธรรมและ การละเล่น (3 ลำ) ลำพวน ลำตัด รำโขน ของไทยพวน ที่มีการถ่ายทอดกันมาอย่างยาวนาน เยี่ยมชม มิวเซียม ปะพวน ที่ปากพลี ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมความรู้ เรื่องราวการอพยพของ ชาวไทยพวน และนิทานพื้นบ้านไทยพวน
11.50 น.	ออกเดินทางสู่วัดปทุมวงษาวาส
12.00 น.	วัดปทุมวงษาวาส(วัดบ้านใหม่) ต้อนรับด้วยขนมข้าวกระยาคุก ของชุมชนบ้านใหม่ และน้ำ ดื่ม สักการะสถูปกุสาวดีจำลองแบบจากอินเดียประดิษฐานพระบรมสารีริกธาตุของ พระพุทธเจ้า 28 พระองค์ เทียวชม ศูนย์ภูมิปัญญามนุษย์ ชมศิลปการทอผ้าลายโบราณ ของไทยพวน ชมหอเล่าขานตำนานผ้าทอไทยพวน จัดแสดงอุปกรณ์การทอผ้าโบราณ พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นไทยพวน จัดแสดงข้าวของเครื่องใช้ของชาวไทยพวน แต่งชุดชาวไทยพวน ถ่ายรูปเป็นที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยว
14.00 น.	ออกเดินทางไป อ่างเก็บน้ำวังบอน พร้อมอาหารว่าง จากหนองแสง นาหินลาด ได้แก่ ขนมก้วยข้าย ขนมคากหมู น้ำดื่ม และ ของฝาก กระยาสารท จาก บ้านสะแกซึ้ง
15.00 น.	พักผ่อน ชมความสวยงาม ณ อ่างเก็บน้ำวังบอน ต.นาหินลาด ซึ่งมีขอบเขตอยู่เชิงเขาใหญ่
15.50 น.	ออกเดินทางสู่ สถานีรถไฟบ้านปากพลี
16.20 น.	ถึงสถานีรถไฟบ้านปากพลี ชมสถานีรถไฟเก่าแก่ ที่อนุรักษ์อาคารสถานีแบบดั้งเดิม เอาไว้ พร้อมกับถ้ำรูป วิวทุ่งนกเหยี่ยว ซึ่งอยู่ใกล้กับสถานีรถไฟ
16.48 น.	ออกเดินทางด้วยรถไฟ กลับสู่ สถานีรถไฟกรุงเทพ (หัวลำโพง) อาหารเย็นบนรถไฟ ด้วยผัดไทยโบราณ
19.40 น.	เดินทางถึงสถานีรถไฟกรุงเทพ (หัวลำโพง)

ภาพที่ 3 ความร่วมมือกับชุมชน ในการออกแบบโปรแกรมการท่องเที่ยว

2. ขั้นตอนที่ 2 การตั้งกรอบ (Define)

เป็นขั้นตอนแห่งการสร้างความเข้าใจ และตีความปัญหาเพื่อตั้งเป้าหมายของโครงการ ก่อนลงพื้นที่ นักศึกษาได้เรียนรู้เกี่ยวกับชาติพันธุ์ ไทยพวน มีการถ่ายทอดการค้นคว้าต่าง ๆ ให้นักศึกษาได้เรียนรู้ หลังจากนั้น ได้มีการวิเคราะห์ ถึงปัญหาของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของ ชาติพันธุ์ไทยพวนให้นักศึกษาได้รับรู้ด้วย พบว่า นักศึกษาในห้อง ไม่เคยรู้จักมาก่อน และไม่เคย ได้ไปท่องเที่ยวสถานที่ต่าง ๆ ของอำเภอปากพลี จึงมีความเห็นว่า ควรจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

เพื่อเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ ได้แก่ Facebook และ YouTube

3. ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความคิด (Ideate)

ขั้นตอนในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ และมุมมองจากหลาย ๆ คนในทีมเพื่อสร้างคำตอบ หรือทางเลือกวิธีแก้ปัญหาใหม่ ดังนั้น จึงได้พานักศึกษาลงพื้นที่ชุมชนไทยพวน อำเภอปากพลี จังหวัดนครนายก เพื่อให้นักศึกษาได้สัมผัสวิถีชีวิต ของชุมชนไทยพวน ได้แก่ การแต่งกาย อาหาร ภาษา การแสดงศิลปะพื้นบ้าน และการทอผ้า ตามโปรแกรมการท่องเที่ยวที่ชุมชนมีส่วนร่วม ในการออกแบบ



ภาพที่ 4 นักศึกษานิเทศศาสตร์ ได้ลงพื้นที่ชุมชนไทยพวน อำเภอปากพลี จังหวัดนครนายก

ปีที่ 18 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2566)

4. ขั้นตอนที่ 4 การสร้างต้นแบบ (Prototype)

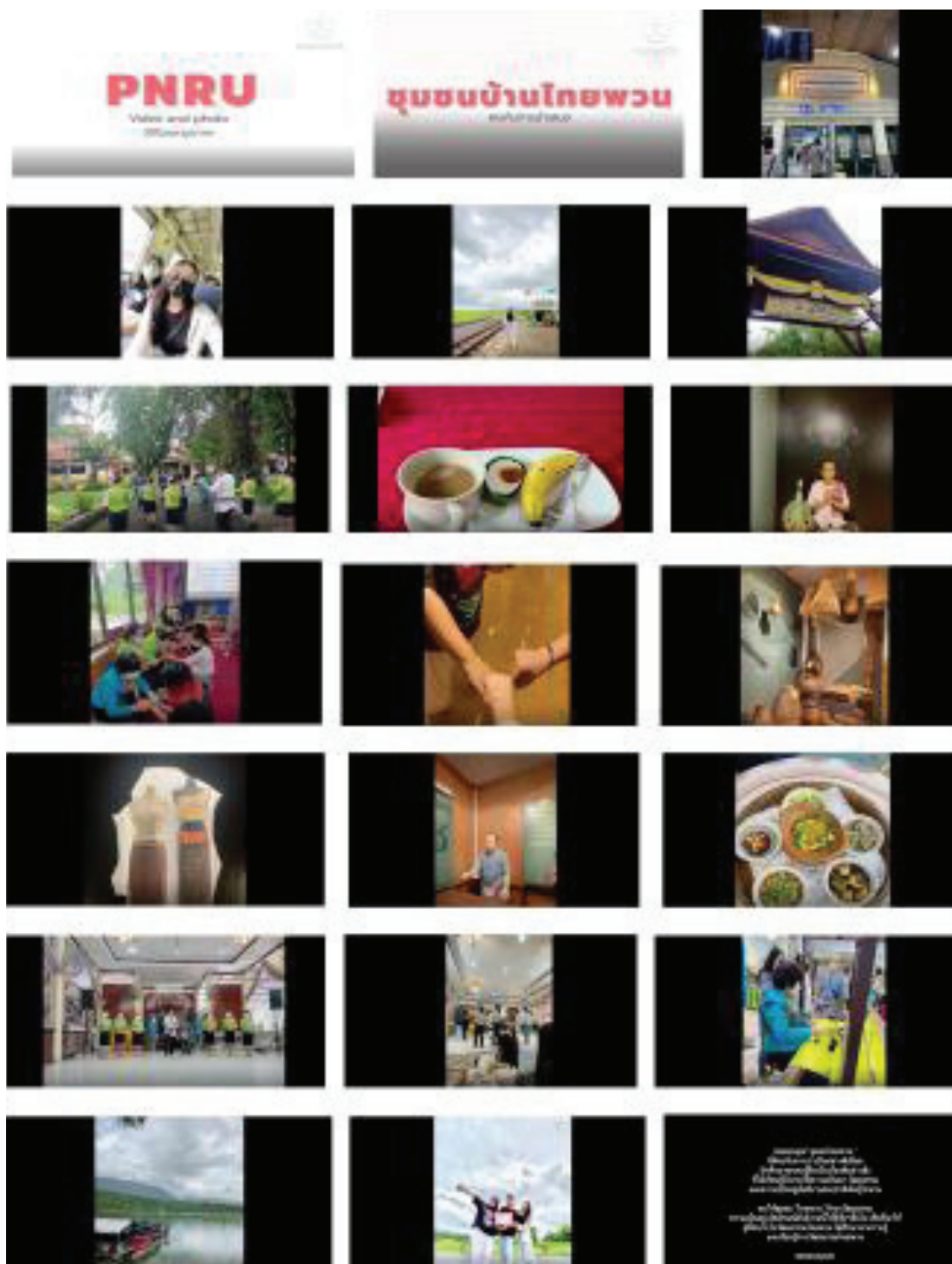
นักศึกษาได้ออกแบบการสื่อสาร เพื่อนำเสนอสิ่งที่ได้สัมผัส และสิ่งที่ตนเองประทับใจ จากการได้ลงพื้นที่ท่องเที่ยวในครั้งนี้ หลังจากนั้น ได้มีการปรับแก้ไขให้เหมาะสม

5. ขั้นตอนที่ 5 การทดสอบ (Test)

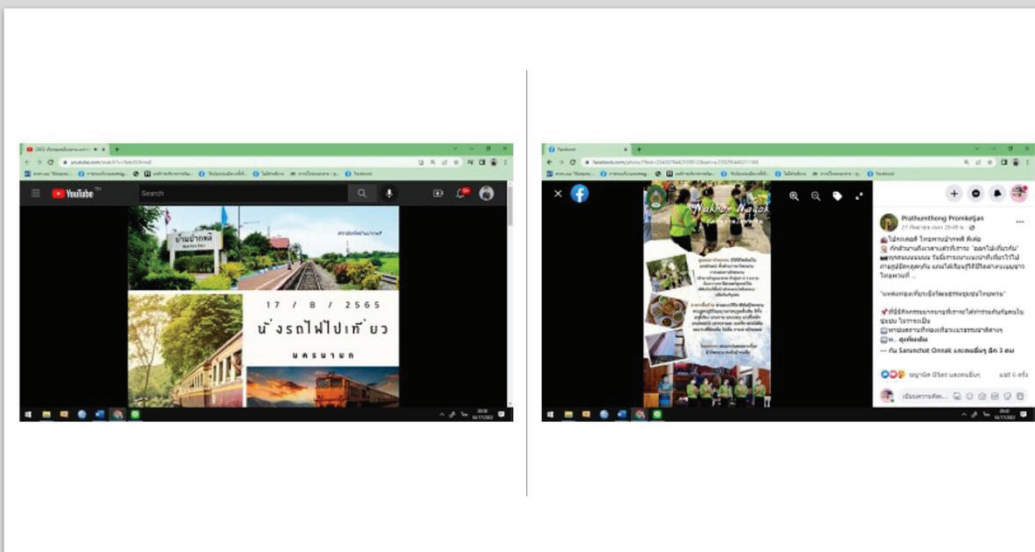
ขั้นตอนนี้เป็นการทดสอบแนวคิด กับตัวแทนกลุ่มเป้าหมายและพัฒนาต้นแบบเพื่อให้ได้แนวทางหรือนวัตกรรมที่มีคุณภาพและมีคุณค่า ต่อกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง โดยได้สื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ Facebook และ YouTube



ภาพที่ 5 การสร้างสรรค์และพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ไทยพวน อำเภอบางพลี จังหวัดนครนายก: สื่อโปสเตอร์



ภาพที่ 6 การสร้างสรรค์และพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
ของชาติพันธุ์ไทยพวน อำเภอบางพลี จังหวัดนครนายก: สื่อมัลติมีเดีย



ภาพที่ 7 การเผยแพร่ผ่าน Facebook และ YouTube

หลังจากนั้นทำการทดสอบความพึงพอใจพบว่า ทั้งสื่อโปสเตอร์และสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มตัวอย่างในเขตกรุงเทพมหานคร มีความพึงพอใจในระดับมาก

และยังพบว่า อายุที่แตกต่างกันส่งผลต่อความพึงพอใจแตกต่างกันอีกด้วย ส่วนอายุและรายได้ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการเปิดรับสื่อการท่องเที่ยวแตกต่างกัน

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบสื่อโปสเตอร์และสื่อมัลติมีเดีย

สื่อโปสเตอร์	$\bar{X}$	S.D.	แปลความหมาย
เนื้อหาในโปสเตอร์เหมาะสม	4.16	.786	มาก
รูปภาพประกอบสวยงาม	4.11	.791	มาก
การใช้สีเหมาะสม	4.11	.791	มาก
การจัดวางรูปแบบโดยรวมน่าสนใจ	4.08	.852	มาก
ความสวยงามของสื่อ	4.16	.786	มาก
มีรายละเอียดเพียงพอ	4.08	.808	มาก
มีความแปลกใหม่ในการนำเสนอข้อมูล	4.06	.827	มาก
การสื่อความหมายเข้าใจง่าย	4.14	.846	มาก
ดูแล้วมีความสนใจในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	4.09	.827	มาก
รวม	4.11	.614	มาก
สื่อมัลติมีเดีย	$\bar{X}$	S.D.	แปลความหมาย
การถ่ายทอดเนื้อหาได้เชื่อมโยง	4.11	.820	มาก
การใช้ภาษาได้น่าฟัง	4.02	.864	มาก
การให้ดนตรีได้เหมาะสม	3.96	.891	มาก
ระยะเวลาของสื่อเหมาะสม	3.95	.855	มาก
ความน่าสนใจของสื่อ	4.04	.831	มาก
มีรายละเอียดเพียงพอ	4.06	.831	มาก
มีความแปลกใหม่ในการนำเสนอข้อมูล	4.04	.882	มาก
การสื่อความหมายโดยรวมเข้าใจง่าย	4.10	.826	มาก
ความดึงดูดใจต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	4.04	.832	มาก
รวม	4.04	0.665	มาก

ตารางที่ 2 ปัจจัยส่วนบุคคลและการเปิดรับสื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

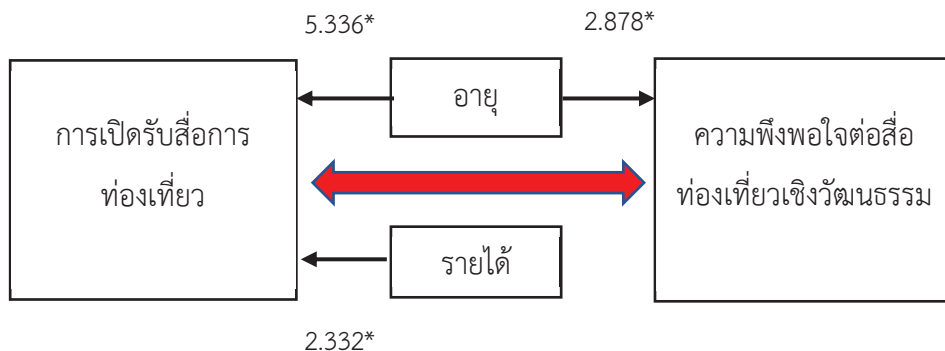
	เพศ (t)	อายุ (F)	การศึกษา (F)	รายได้ (F)	อาชีพ (F)
เว็บไซต์การท่องเที่ยว	-.779	9.849*	4.218*	1.258	4.144*
สื่อออนไลน์	-1.274	15.959*	3.008*	3.889*	3.112*
รีวิวและบล็อก	.039	12.821*	2.174	1.484	4.106*
โปสเตอร์	.310	3.299*	1.066	2.248*	1.174
แผ่นพับ	.281	1.193	1.894	3.664*	.366
เพื่อน/ญาติพี่น้อง	.499	.585	1.687	2.393*	.842
แหล่งท่องเที่ยวในชุมชน	-.365	.614	4.560*	2.250*	.481
คู่มือการท่องเที่ยว	.579	.924	1.156	2.263*	1.386
บริษัทนำเที่ยว	-.140	1.791	2.373	1.938	.254
รวม	-.072	5.336*	1.516	2.332*	.647

*อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ปัจจัยส่วนบุคคลและความพึงพอใจต่อสื่อท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

	เพศ (t)	อายุ (F)	การศึกษา (F)	รายได้ (F)	อาชีพ (F)
โปสเตอร์	-.480	1.601	3.154*	.693	.984
สื่อมัลติมีเดีย	-.905	3.756*	1.442	.918	2.119
รวม	-.752	2.878*	2.289	.825	1.405

*อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ภาพที่ 8 โมเดลการเปิดรับสื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและความพึงพอใจ
ต่อสื่อท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

สรุป

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ไม่เพียงแต่เป็นการทำให้นักศึกษาได้ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เชิงสร้างสรรค์ได้แล้ว ยังสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อื่น ๆ ได้อีกด้วย หลักสำคัญคือ ผู้ออกแบบเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมกับกระบวนการในทุกขั้นตอนทำให้เข้าใจในงานนั้น ๆ อย่างแท้จริงเริ่มตั้งแต่ เข้าใจอย่างแท้จริง ระบุปัญหา ออกแบบ สร้างต้นแบบ และทดสอบ

เมื่อนำมาบูรณาการกับการเรียนการสอนเพื่อให้นักศึกษามีทักษะที่พึงประสงค์ในศตวรรษที่ 21 และคุณลักษณะ 4 ประการ สามารถนำการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อจะให้นักศึกษาได้เรียนรู้

จากสถานการณ์จริงในชุมชน ได้สัมผัสถึงวัฒนธรรมตามชาติพันธุ์ไทยพวน ทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ และสามารถผลิตสื่อประชาสัมพันธ์อย่างสร้างสรรค์ได้หลากหลาย นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบไปใช้ในการแก้ปัญหาอื่น ๆ ได้ในอนาคตอีกด้วย

การทดสอบหลังจากการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ ได้ผลอยู่ในระดับดี และยังพบว่าอายุที่แตกต่างกันส่งผลต่อความพึงพอใจแตกต่างกันอีกด้วย อย่างไรก็ตาม หากพบว่า ผลที่ได้ยังไม่สามารถแก้ไขปัญหานั้น ๆ ได้ ยังสามารถปรับแก้ไขได้อีกด้วยตามกระบวนการดังกล่าว

REFERENCES

- Chamnancha, B. & Kongudomsup, S. (2020). The study of community-based learning: Bang Numphueng community, case-study of Southeast Bangkok College. **Southeast Bangkok Journal**. 6(1), 37-49. (In Thai)
- Cox, M. (2016). **The role of design thinking in innovation**. Retrieved from <https://medium.com/pancentric-people/the-role-of-design-thinking-in-innovation-ba68a3d91683> [2022, 11 Oct.]
- Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology: IPST. (n.d.). **Background of design concept**. Retrieved from http://designtechnology.ipst.ac.th/wp-content/uploads/sites/83/2020/01/2_ [2022, 11 Oct.] (in Thai)
- Israsena, P. & Treerattanaphan, C. (2017). **Design Thinking: Learning by Doing**. Bangkok: TCDC. (In Thai)
- Janjamsai, M. (2015). Community architecture classroom Community based learning: case study: Integration of architectural design learning and low-income housing development (Bann Munkong: Project at Rama 9 Sump 3 Community. **Area Based Development Research Journal**, 7(3), 106-117, (In Thai)
- Ministry of Tourism and Sports. (2021). **National tourism development plan 2021-2022**. Retrieved from https://chainat.mots.go.th/download/article/article_20210602104504.pdf [2022, 11 Oct.] (In Thai)
- Quality Man. (2019). **5 Steps of design thinking**. Retrieved from <https://www.blockdit.com/posts/5c50021205fe33449b0680a7> [2022, 11 Oct.] (In Thai)
- Ratanasuwan, D. (2019). **The education royal policy in His Majesty the King Ramathibodi Maha Vajiralongkorn Phra Wachiraklaochaoyuhua with the development of education**. Retrieved from <https://edu.chula.ac.th/sites/default/files/2019-07/บรรยายครูศาสตรจุฬา.pdf> [2019, 30 Jul.] (In Thai)
- Sriharun, P. & Kampetch, P. (2018). Community tourism: A new alternative to sustainability. **Dusit Thani College Journal**. 12(3), 118-132. (In Thai)
- Supanburi College of Fine Arts. (2013). **Community based learning technic**. Suphanburi: Ministry of Culture. (In Thai)
- Watanachai, W. (2017). **The education royal policy in His Majesty the King 10**. Retrieved from <https://www.attth.org> [2017, 18 Aug.] (In Thai)