

การอนุรักษ์ภูมิปัญญาล้านนาเชิงหัตถกรรมชุมชนบ้านถวายด้วยสื่อมัลติมีเดีย

Conservation Of the Handicraft Lanna Wisdom in the Ban Tawai
Community by Using Multimedia

ไพโรจน์ สุวรรณศรี

Praisun Suwannasri

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

Chiang Mai Rajabhat University Demonstration School

พิมพ์ชนก สุวรรณศรี, ศิริกรณ ก้นขัติ และ ศศิณิศา พัชรนโรจน์

Pimchanok Suwannasri, Sirikorn Kankhat and Sasinipa Patcharatanaroach

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

Faculty of Science and Technology, Chiang Mai Rajabhat University

E-mail: praisuns@gmail.com, pimchanok_tham@cmru.ac.th, sirikorn@g.cmru.ac.th,

wipavadee16@hotmail.com

(Received : February 28, 2020 Revised : April 01, 2020 Accepted : April 10, 2020)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียนำเสนอแหล่งเรียนรู้เพื่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญาล้านนาเชิงหัตถกรรมในพื้นที่ชุมชนบ้านถวาย และ 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนในชุมชนบ้านถวาย อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 147 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) สื่อมัลติมีเดียนำเสนอแหล่งเรียนรู้เพื่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญาล้านนาเชิงหัตถกรรมในพื้นที่ชุมชนบ้านถวาย และ 2) แบบประเมินความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีผลการวิจัยดังนี้ 1) ได้สื่อนำเสนอในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียที่ประกอบไปด้วย ข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวิดีโอ โดยมีขั้นตอนการสร้าง 5 ขั้นตอน คือ ขั้นวิเคราะห์ ขั้นออกแบบ ขั้นการพัฒนา ขั้นการทดลองใช้ และขั้นการประเมินผล แบ่งเป็นเรื่องสั้น 3 เรื่อง คือ เรื่องบ้านถวายหัตถศิลป์ที่ยังมีลมหายใจ, เรื่องวิถีสลา และ เรื่องจากรุ่นสู่รุ่น ที่เล่าถึงความเป็นมาของชุมชน และวิถีความเป็นอยู่ของบ้านถวาย 2) ผลการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

คำสำคัญ: บ้านถวาย การอนุรักษ์ ภูมิปัญญา สื่อมัลติมีเดีย

Abstract

This research aimed 1) to develop multimedia to present learning resources for the conservation of the handicraft Lanna wisdom in Ban Tawai community, and 2) to evaluate satisfaction of multimedia. The sample group in this research is 147 students in Ban Tawai community, Hang Dong District, Chiang Mai Province. The research instruments consisted of 1) multimedia presenting learning resources for the conservation of handicraft Lanna wisdom in Ban Tawai community and 2) multimedia satisfaction evaluation form. Analyze data using mean and standard deviation. The research found that 1) Presenting media in the form of multimedia consisted of texts, images, animation, audio and video. There are 5 steps of creating the multimedia, namely analysis, design, development, trial and evaluation. There were 3 short films, namely “Ban Tawai, the lively handicraft”, “the craftsman (Salah)’s way of life” and “From generation to generation”. The films were about the history of the community including the way of living of Ban Tawai community. 2) The average satisfaction of multimedia was 4.18, which is at the level of high satisfaction.

Keywords: Ban Tawai, Conservation, Wisdom, Multimedia

บทนำ

ภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ ความสามารถ ทักษะ ความเชื่อและศักยภาพในการแก้ปัญหาของมนุษย์เพื่อการดำรงชีวิต ที่สืบทอดกันมาแต่อดีตจนปัจจุบันสามารถเข้าถึงได้ง่าย ทั้งการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย สามารถนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาบูรณาการในการศึกษาได้ไม่ยาก เพราะภูมิปัญญาท้องถิ่น สะสมขึ้นมาจากประสบการณ์ของชีวิต สังคม และในสภาพสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน และถ่ายทอดสืบทอดกันมาเป็นวัฒนธรรม การดำเนินงานด้านวัฒนธรรมจึงต้องใช้ปัญญาค้นหาสิ่งที่มีอยู่แล้ว พื้นฟู ประยุกต์และประดิษฐ์เสริมสร้างสิ่งใหม่ บนรากฐานสิ่งเก่าที่ค้นพบนั้น นักฟื้นฟู นักประยุกต์ และนักประดิษฐ์คิดค้นทางวัฒนธรรมพื้นบ้านเหล่านี้มีชื่อเรียกในเวลาต่อมาว่า “ปราชญ์ชาวบ้าน” หรือ “ผู้รู้ชาวบ้าน” และสติปัญญาที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์นี้เรียกว่า “ภูมิปัญญาชาวบ้าน” หรือ “ภูมิปัญญาท้องถิ่น” (Tiewsawang et al., 2017, p.92)

ภูมิปัญญาของชาวบ้านหมู่บ้านถวาย อำเภอดง จังหวัดเชียงใหม่ มีศิลปะการแกะสลักไม้ที่ถือได้ว่าเป็นงานฝีมือชั้นครูจนเป็นที่มาของการจัดงานศิลปหัตถกรรมไม้แกะสลักบ้านถวาย ซึ่งเป็นแหล่งผลิตงานหัตถกรรมพื้นบ้าน โดยเฉพาะการแกะสลักไม้เป็นรูปพระยืนที่เลียนแบบศิลปะพม่าและครุฑ ซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์งานแกะสลักของบ้านถวาย ปี พ.ศ.2500-2505 พ่อใจมา อินแก้ว พ่อหนานแดง พันธูชา

และพ่อเอื่อน พันธศาสตร์ ทั้งสามท่านเกิดความสนใจในการแกะสลักไม้ จึงได้ขอทางร้านน้อมศิลป์บ้านวัวลาย ทดลองแกะดู ปรากฏว่าฝีมือพอทำได้และมีรายได้ดีกว่าการรับจ้างก่อสร้าง ท่านจึงได้หันมาเปลี่ยนอาชีพจากการรับจ้างทั่วไปมาเป็นรับจ้างแกะสลักไม้ที่ร้านดังกล่าวจนเกิดความชำนาญ เมื่อมีงานมากขึ้นทางร้านจึงได้ให้นางานมาทำที่บ้าน และถือเป็นจุดเริ่มต้นของการถ่ายทอดงานแกะสลักไม้ให้แก่ลูกหลาน ญาติพี่น้อง เพื่อนบ้านโดยไม่ได้หวังความรู้แม้แต่หน่อย งานที่นำมาถ่ายทอดครั้งแรกเป็นการแกะสลักไม้เป็นแผ่นลวดลายต่าง ๆ เช่น ลายรามเกียรติ์ ลายครุฑ ตึกตาดนตรี ต่อมาก็เริ่มทำเป็นตัวพระและรับซ่อมแซมตกแต่งของเก่าประเภทงานไม้ และเริ่มลอกเลียนแบบของเก่าที่มีผู้นำแบบมาซ่อมแซม พร้อมทั้งออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของบ้านถวาย (Khambunruang, 2019) ภูมิปัญญาของท้องถิ่นมีความสำคัญต่อชุมชน เพราะทำให้คนสามารถดำรงชีพและพึ่งพาตนเองได้อย่างเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น อันเป็นรากฐานสำคัญที่ต้องคำนึงในการพัฒนาที่จะต้องสอดคล้องกับความเป็นอยู่ของคนในชุมชนท้องถิ่น ซึ่งภูมิปัญญาของท้องถิ่นนั้นเป็นสิ่งที่ทุกคนควรตระหนักและให้ความสำคัญ เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยให้คนในชุมชนอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข ทั้งยังช่วยสร้างความสมดุลระหว่างคนกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และยังสามารถช่วยให้คนในชุมชนสามารถปรับเปลี่ยนการดำรงชีวิต ให้ทันความเปลี่ยนแปลงของสังคมภายนอกชุมชน ซึ่งจะเป็กรากฐานของการพัฒนาสังคม โดยภูมิปัญญาท้องถิ่นอาจสะท้อนออกมาในรูปของขนบธรรมเนียมประเพณี ศาสนา พิธีกรรม ศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้าน อาหาร สมุนไพรหรือตำรายาพื้นบ้าน (Boonmee, 2014, p.5)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงต้องการนำเสนอแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาล้านนาเชิงหัตถกรรมในพื้นที่ชุมชนบ้านถวายผ่านสื่อมัลติมีเดียเพื่อให้เกิดการกระตุ้นกับเยาวชนในชุมชนให้เกิดความรัก ห่วงแหนภูมิปัญญาในชุมชนตัวเอง ก่อให้เกิดการอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญานี้สืบต่อไป สอดคล้องกับการพัฒนาสื่อของ Prasoetsi & Liamthasong (2014, p.49) ที่สามารถดึงดูดความสนใจของเยาวชนและก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยมีองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียชนิดต่างๆ ได้แก่ การเลือกใช้ข้อความที่สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน การเลือกใช้ภาพวิดีโอและภาพนิ่งที่มีคุณภาพคมชัด การเลือกใช้ภาพเคลื่อนไหวเพื่อเป็นสื่อดึงดูดความน่าสนใจ การเลือกใช้ดนตรีประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหา ตลอดจนการกำหนดโทนสีของสื่อมัลติมีเดียและการเขียนบทบรรยายที่สามารถสื่อสารให้เข้าใจได้ง่าย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียนำเสนอแหล่งเรียนรู้เพื่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญาล้านนาเชิงหัตถกรรมในพื้นที่ชุมชนบ้านถวาย
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย

ระเบียบวิธีวิจัย

เครื่องมือวิจัย

1. สื่อมัลติมีเดียนำเสนอแหล่งเรียนรู้เพื่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญาล้านนาเชิงหัตถกรรมในพื้นที่ชุมชนบ้านถวายเป็น
2. แบบประเมินความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย เป็นแบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนในชุมชนบ้านถวายเป็น อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างได้จากการสุ่มอย่างง่ายโดยเลือกโรงเรียนที่อยู่ในชุมชนบ้านถวายเป็น อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ และสุ่มเลือกนักเรียนในการรับชมสื่อมัลติมีเดียเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 147 คน

การรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยทำการลงพื้นที่เพื่อทำการศึกษา และรวบรวมข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ชุมชนบ้านถวายเป็น โดยทำการสอบถาม และพูดคุยกับคนในชุมชนเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของบ้านถวายเป็น ผลงานต่าง ๆ ภายในบ้านถวายเป็น วิถีชีวิตคนในชุมชน สอบถามสละผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญในภูมิปัญญาหัตถกรรมของชุมชนเจ้าอาวาสวัดบ้านถวายเป็น และการสืบทอดความรู้ภูมิปัญญาสู่สละรุ่นหลัง



ภาพที่ 1 รวบรวมข้อมูลในชุมชน

(Source: Research team, 2018)

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย มีขั้นตอนการพัฒนา 5 ขั้นตอน (Prasoetsi & Liamthasong, 2014, p.46) ดังนี้

1. ขั้นวิเคราะห์ แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1.1 วิเคราะห์เนื้อหา เมื่อทำการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ชุมชนบ้านถวาย ทำให้ทราบถึงความต้องการในชุมชน ถึงการอนุรักษ์ และการเผยแพร่ผลิตภัณฑ์สู่สาธารณชน เนื่องจากชุมชนบ้านถวายเป็นแหล่งเรียนรู้แหล่งหนึ่งที่หลาย ๆ กลุ่มให้ความสนใจและมาศึกษาเรียนรู้ภูมิปัญญาเชิงหัตถกรรมในท้องถิ่นอยู่หลายครั้ง เจ้าอาวาสวัดบ้านถวาย มีความประสงค์อยากได้สื่อสำหรับนำเสนอเกี่ยวกับภูมิปัญญาเชิงหัตถกรรมในชุมชนบ้านถวาย วิธีของนักปราชญ์หรือผู้สืบทอดภูมิปัญญา รวมทั้งการส่งต่อภูมิปัญญาในชุมชนจากรุ่นสู่รุ่นสำหรับเผยแพร่ข้อมูลสู่กลุ่มคนที่สนใจและต้องการมาเรียนรู้ถึงภูมิปัญญาดังกล่าว

1.2 วิเคราะห์รูปแบบสื่อ หลังจากทำการวิเคราะห์เนื้อหาแล้ว จึงทำการออกแบบสื่อว่าควรจะมีการนำเสนอในลักษณะใด จากการพูดคุยจากเจ้าอาวาสที่ต้องการสื่อสำหรับนำเสนอภาพรวมภูมิปัญญาในท้องถิ่นสำหรับกลุ่มคนที่มาเรียนรู้ มาศึกษาในชุมชน หรือเยาวชนรุ่นหลังที่อาศัยในชุมชน ดังนั้น จึงเห็นว่าสื่อดังกล่าวควรจะนำเสนอในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียที่มีการเลือกใช้ข้อความที่สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน เลือกใช้ภาพวิดีโอและภาพนิ่งที่มีคุณภาพคมชัด เลือกใช้ดนตรีประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหา ตลอดจนการเขียนบทบรรยายที่สามารถสื่อสารให้เข้าใจได้ง่ายเพื่อเข้าถึงความเป็นมาของชุมชน รวมทั้งวิถีความเป็นอยู่และวิธีการของการสร้างผลงาน จึงนำเสนอเนื้อหาดังกล่าว ออกมาในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียคลิปวิดีโอ ที่มีการแบ่งเป็นเรื่องสั้น ๆ อยู่ 3 เรื่อง ดังนี้ วิดีโอที่ 1 เรื่อง บ้านถวาย หัตถศิลป์ที่ยังมีลมหายใจ วิดีโอที่ 2 เรื่อง วิถีสล่า และวิดีโอที่ 3 เรื่อง จากรุ่นสู่รุ่น

2. ขั้นตอนออกแบบ เมื่อทำการวิเคราะห์รูปแบบสื่อว่าจะนำเสนอในรูปแบบสื่อวิดีโอที่มีอยู่ด้วยกันทั้ง 3 เรื่อง ขั้นตอนต่อไปจึงทำการออกแบบสตอรี่บอร์ดของวิดีโอ ทั้ง 3 เรื่อง ในการออกแบบสตอรี่บอร์ดมีองค์ประกอบคือ โครงเรื่อง บทบรรยาย ลำดับการนำเสนอ ลักษณะของรูปภาพที่ใช้ เสียงบรรยาย เสียงเพลงประกอบ และระยะเวลานำเสนอ

3. ขั้นการพัฒนา เมื่อทำการออกแบบสตอรี่บอร์ดเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปจึงทำการพัฒนาสื่อ ซึ่งภายในสื่อประกอบไปด้วย ภาพ ข้อความ คลิปวิดีโอ และเสียง มีขั้นตอนการพัฒนา ดังนี้

- 3.1 ลงพื้นที่เพื่อบันทึกภาพต่างๆ ถ่ายทำวิดีโอการสัมภาษณ์สล่า และผู้นำชุมชน
- 3.2 ตกแต่งภาพ และตัดต่อคลิปวิดีโอ
- 3.3 บันทึกเสียงบรรยาย
- 3.4 ตัดต่อวิดีโอ โดยการนำรูปภาพ คลิปวิดีโอมาจัดทำในรูปแบบสื่อที่จะนำเสนอ
- 3.5 ใส่เทคนิคต่างๆ
- 3.6 ทำการประมวลผล และ ส่งออกไฟล์ในรูปแบบไฟล์วิดีโอสำหรับนำเสนอ

3.7 ทำการตรวจสอบไฟล์วิดีโอ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 1 คน และ ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 2 คน เพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไข

4. **ขั้นการทดลองใช้** ผู้วิจัยนำสื่อไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบหาข้อบกพร่อง ได้ผลการทดลองใช้ คือ นักเรียนสามารถรับชมสื่อผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยโปรแกรมยูทูปได้ครบถ้วนทั้ง 3 เรื่อง ซึ่งบางคนรับชมผ่านคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน บางคนรับชมผ่านแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน ซึ่งมีผลที่แตกต่างกันคือความเร็วในการแสดงผล โดยมีผลมาจากความเร็วของอินเทอร์เน็ตที่ใช้ในแต่ละอุปกรณ์

5. **ขั้นการประเมินผล** ผู้วิจัยทดลองใช้เครื่องมือกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนในชุมชนบ้านถวาย อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ ที่ได้จากการสุ่มอย่างง่ายโดยเลือกโรงเรียนที่อยู่ในชุมชนบ้านถวาย อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ และสุ่มเลือกนักเรียน จำนวน 147 คน โดยให้นักเรียนชมสื่อมัลติมีเดียนำเสนอแหล่งเรียนรู้เพื่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญาล้านนาเชิงหัตถกรรมในพื้นที่ชุมชนบ้านถวาย ที่มีการเผยแพร่ออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ยูทูป และให้นักเรียนตอบแบบประเมินความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย

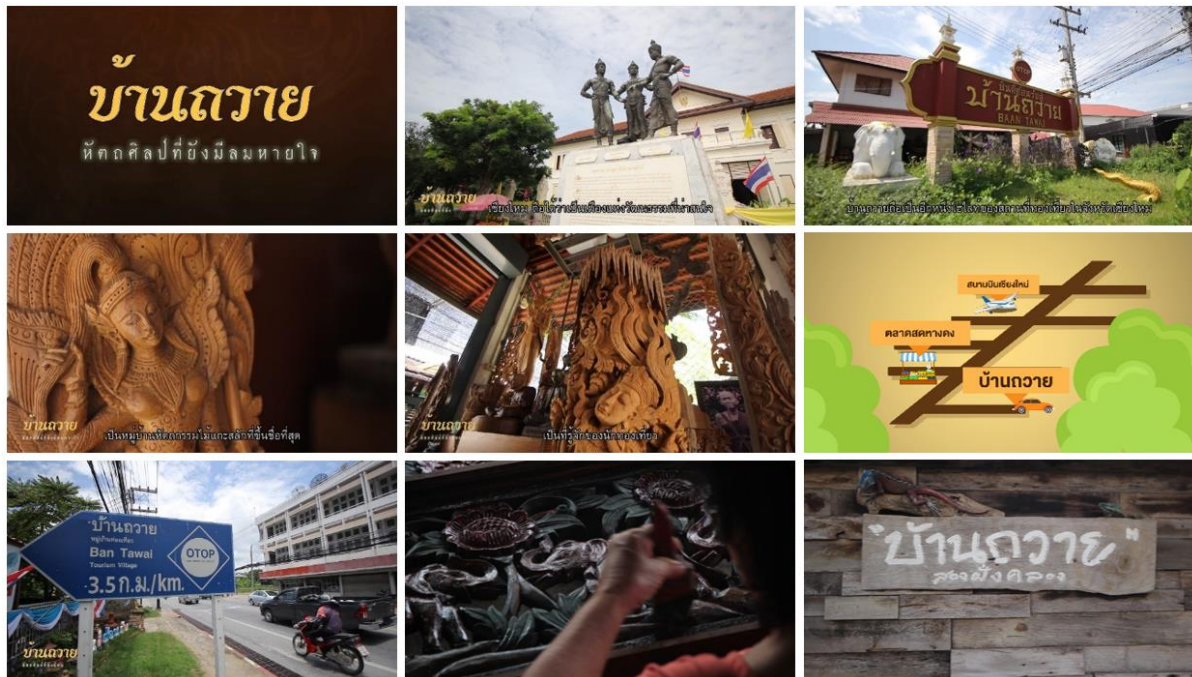
ผลการวิจัย

จากการวิจัย เรื่องการอนุรักษ์ภูมิปัญญาล้านนาเชิงหัตถกรรมชุมชนบ้านถวายด้วยสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งผลการวิจัย พบว่า

1. ผลการพัฒนาสื่อนำเสนอแหล่งเรียนรู้เพื่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญาล้านนาเชิงหัตถกรรมในพื้นที่ชุมชนบ้านถวาย

การพัฒนาสื่อด้วยขั้นตอนการพัฒนา 5 ขั้นตอน (Prasoetsi & Liamthasong, 2014, p.46) ทำให้ได้สื่อที่มีการนำเสนอจำนวน 3 เรื่อง คือ บ้านถวาย หัตถศิลป์ที่ยังมีลมหายใจ, วิถีสล่า และจากุ่นสู่รุ่น ในแต่ละเรื่องมีรายละเอียดในการนำเสนอ ดังนี้

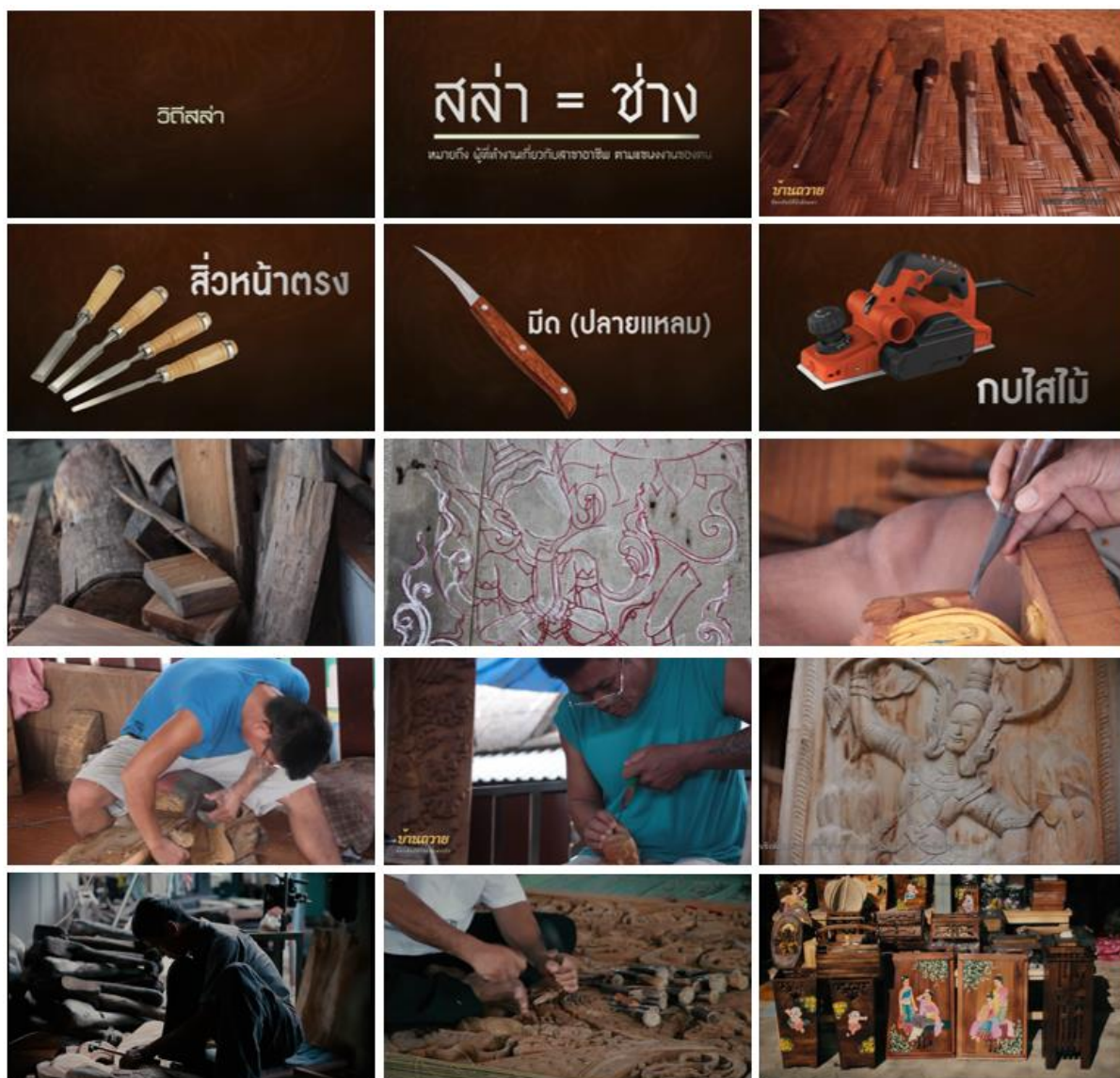
1.1 เรื่องบ้านถวาย หัตถศิลป์ที่ยังมีลมหายใจ นำเสนอถึงความเป็นหมู่บ้านหัตถกรรมไม้แกะสลัก และเป็นแหล่งกำเนิดของงานแกะสลักไม้ในเชียงใหม่ ผลงานและผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับงานไม้ เช่น งานแกะสลักไม้ งานเดินเส้น-แต่งลาย งานลงรัก-ปิดทอง เครื่องเงิน ผ้าทอ เครื่องปั้นดินเผา ลักษณะงานศิลปะแกะสลักไม้ที่มีการแบ่งออกเป็น 9 แขนง คือ ช่างแกะสิงห์ ช่างแกะครุฑ ช่างแกะรามเกียรติ์แผ่นภาพ ช่างแกะตุ๊กตาคนตรี โม่บาย เฟอร์นิเจอร์ กวางเล็ก ช่างวิหารจำลอง และนกยูง และงานเดินเส้น ลงรัก ปิดทอง ภาพบรรยากาศของบ้านถวายในยุคเริ่มต้น จนถึงปัจจุบัน ความยาว 11.39 นาที ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 สื่อนำเสนอเรื่อง บ้านถวาย หัตถศิลป์ที่ยังมีลมหายใจ

(Source: Research team, 2018)

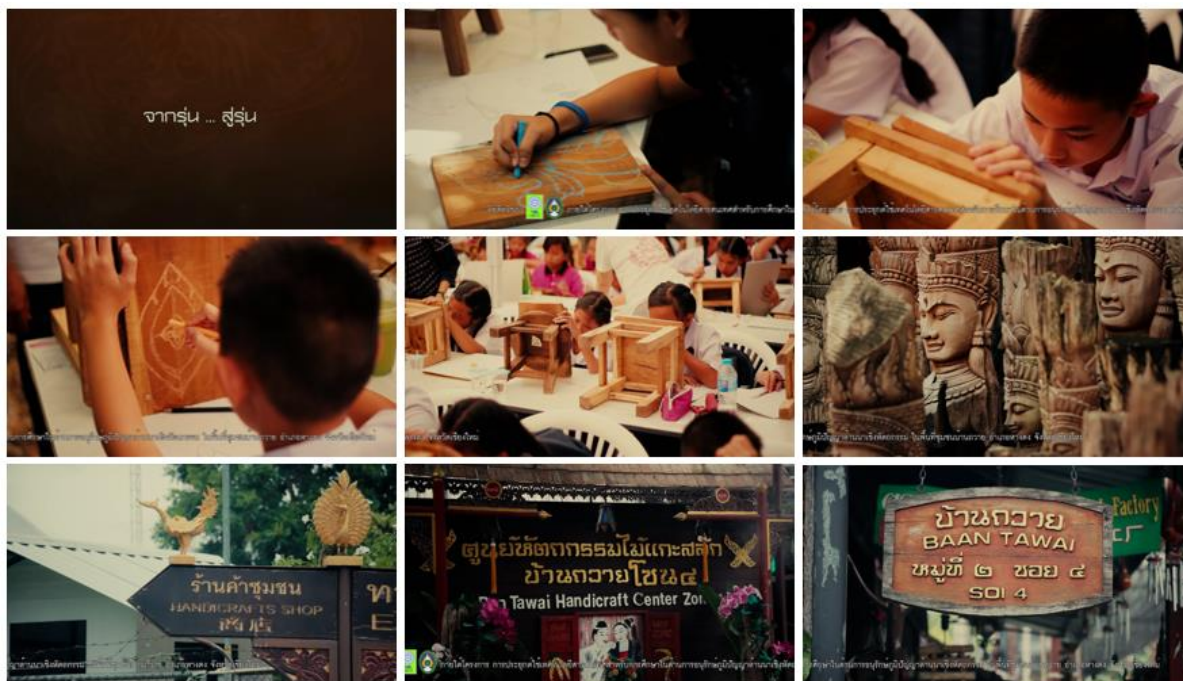
1.2 เรื่องวิธีสล่า ภายในคลิปนำเสนอถึง ความเป็นสล่า คือ ช่าง หรือผู้ที่ทำงานเกี่ยวกับสาขาอาชีพ ตามแขนงงานของตน ลักษณะงานต่างๆ ที่สล่าทำ อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานแกะสลัก และสาธิตขั้นตอนการแกะสลัก รวมทั้งการพูดถึงความภาคภูมิใจในอาชีพของตนจากสล่า ความยาว 6.44 นาที
 ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 สื่อนำเสนอเรื่อง วิธีสล่า

(Source: Research team, 2018)

1.3 เรื่องจากรุ่นสู่รุ่น สำหรับคลิปสุดท้ายนี้จะเป็นการกล่าวถึง จากภูมิปัญญาของชาวบ้านถวายเป็นที่สืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น นับว่าเป็นสมบัติอันล้ำค่าที่เยาวชนคนรุ่นหลังควรภาคภูมิใจและช่วยกันสืบทอดต่อไปไม่ให้เลือนหาย ชาวบ้านถวายจึงได้จัดโครงการที่ให้เด็กๆ ในชุมชนได้ร่วมกันสร้างสรรค์งานหัตถศิลป์ โดยมีสละผู้มีความชำนาญเป็นผู้สอนและให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด ความยาว 4.22 นาที ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 สื่อนำเสนอเรื่อง จากรุ่นสู่รุ่น

(Source: Research team, 2018)

2. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียจากกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนในชุมชนบ้านถวายอำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 147 คน มีผลดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการตอบแบบประเมินความพึงพอใจในการรับชมสื่อ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
1. การนำเสนอเนื้อหาชัดเจน	4.19	0.85	พอใจมาก
2. ภาพประกอบมีความน่าสนใจ	4.25	0.84	พอใจมาก
3. ภาพประกอบสื่อความหมายชัดเจน	4.12	0.90	พอใจมาก
4. ตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.29	0.80	พอใจมาก
5. เสียงบรรยายมีความชัดเจน	4.17	0.87	พอใจมาก
6. ความยาวของสื่อมีความเหมาะสม	4.15	1.01	พอใจมาก
7. ความเหมาะสมโดยภาพรวมของสื่อ	4.07	0.93	พอใจมาก
8. ได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการรับชมสื่อ	4.21	0.91	พอใจมาก
9. ได้รับประโยชน์จากการรับชมสื่อ	4.27	0.79	พอใจมาก
10. เกิดแรงจูงใจในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.13	0.91	พอใจมาก
เฉลี่ย	4.18	0.88	พอใจมาก

จากตารางที่ 1 ผลการตอบแบบประเมินความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียจากผู้ใช้งานจำนวน 147 คน ทำการตอบแบบประเมินที่มีการแบ่งระดับความพึงพอใจอยู่ 5 ระดับ มีรายการประเมินความพึงพอใจ 10 ประเด็น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่าผู้มีความพึงพอใจในการรับชมสื่อเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 ซึ่งอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก โดยรายการประเมินเรื่อง ตัวอักษรมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.29 รองลงมาคือรายการประเมินเรื่อง ได้รับประโยชน์จากการรับชมสื่อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 และลำดับที่ 3 คือ รายการประเมินเรื่อง ภาพประกอบมีความน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 สำหรับรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ความเหมาะสมโดยภาพรวมของสื่อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.07

การอภิปรายผล

การอนุรักษ์ภูมิปัญญาล้านนาเชิงหัตถกรรมชุมชนบ้านถวายด้วยสื่อมัลติมีเดีย มีสาระสำคัญในการอภิปรายผล ดังนี้

1. การพัฒนาสื่อนำเสนอแหล่งเรียนรู้เพื่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญาล้านนาเชิงหัตถกรรมในพื้นที่ชุมชนบ้านถวาย มีขั้นตอนการพัฒนาสื่อ 5 ขั้นตอน คือ ขั้นวิเคราะห์ ขั้นตอนออกแบบ ขั้นการพัฒนา ขั้นการทดลองใช้ และขั้นการประเมินผล สอดคล้องกับ (Prasoetsi & Liamthasong, 2014, p.49) ที่มีขั้นตอนการพัฒนาสื่อทั้ง 5 ขั้นตอนเช่นกัน ทำให้ได้สื่อที่มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 35 คน กดปุ่มชอบคิดเป็นร้อยละ 97.10 สื่อนำเสนอแหล่งเรียนรู้เพื่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญาล้านนาเชิงหัตถกรรมในพื้นที่ชุมชนบ้านถวายมีการนำเสนอในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียที่ประกอบไปด้วย รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว

เสียง วิดีโอ และข้อความ ซึ่งทำให้สื่อมีความน่าสนใจและสามารถบอกเล่าเรื่องราวได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับ Hongsa (2010, p.99-105) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง โดโนเสาร์ที่ถูกฆ่าจังหวัดกาฬสินธุ์ สำหรับผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านระบบออนไลน์ พบว่า ภายในสื่อมีผสมผสานองค์ประกอบของ ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวิดีโอ เข้าด้วยกัน ทำให้สามารถนำมาใช้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ผ่านระบบออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความรู้ และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยรวม อยู่ในระดับดี

2. การประเมินความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย จากกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนในชุมชนบ้านถาวร จำนวน 147 คน ได้ผลประเมินความพึงพอใจเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 ซึ่งอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก เมื่อพิจารณาผลการประเมินรายประเด็น ประเด็นที่ได้ผลประเมินความพึงพอใจมากที่สุดคือ ตัวอักษรมีความเหมาะสม เนื่องจากการแสดงข้อความประกอบจะทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้เนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากข้อความทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหานั้นมากขึ้น เพราะบางส่วนของสื่อมีการสัมภาษณ์สละ หรือคนในชุมชนโดยใช้ภาษาท้องถิ่น ดังนั้นหากผู้ชมเป็นคนนอกพื้นที่อาจจะฟังไม่เข้าใจ ซึ่งการมีข้อความบรรยายคำสัมภาษณ์ก็ทำให้ผู้ชมเข้าใจสิ่งที่ผู้ให้สัมภาษณ์ต้องการสื่อถึงได้ดีขึ้น รวมทั้งการนำเสนออุปกรณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาในบ้านถาวรนั้น นอกจากจะมีการนำเสนอรูปภาพแล้ว การมีข้อความประกอบก็ทำให้ผู้ชมรู้จักชื่ออุปกรณ์นั้นด้วย ประเด็นที่ได้ผลประเมินความพึงพอใจรองมา คือ ได้รับประโยชน์จากการรับชมสื่อ ซึ่งการนำเสนอข้อมูลภายในสื่อที่มีการแบ่งออกเป็น 3 คลิปนี้ เป็นการนำเสนอถึงภาพรวมของชุมชนบ้านถาวร ความเป็นมา นักปราชญ์ภายในชุมชนที่คนในชุมชนเรียกกันว่า สล่า ความเชี่ยวชาญของสล่าแต่ละด้าน รวมทั้งมีการนำเสนอถึงการส่งต่อความรู้จากสล่าสู่รุ่นต่อไป ซึ่งจะทำให้ผู้ชมได้เข้าถึงวิถีของความเป็นชุมชนบ้านถาวรได้มากขึ้น และเกิดความภาคภูมิใจกับภูมิปัญญาภายในชุมชน สอดคล้อง Suwannasri, Patcharatanaroach & Petchin (2018, p.91) ทำการพัฒนาเว็บไซต์นำเสนอภูมิปัญญาล้านนาเชิงหัตถกรรมในพื้นที่ชุมชนวัดศรีสุพรรณ(วัวลาย) อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยการนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาล้านนาเชิงหัตถกรรมในด้านต่างๆ ที่อยู่ในพื้นที่ชุมชนวัดศรีสุพรรณเพื่อเป็นการเผยแพร่และนำเสนอข้อมูลให้กับผู้ที่สนใจและเป็นการอนุรักษ์ซึ่งภูมิปัญญาล้านนาอันมีค่า ซึ่งผู้ใช้งานให้ความพึงพอใจจากประโยชน์ที่ได้อยู่ในระดับพอใจมาก และประเด็นที่ได้ผลประเมินความพึงพอใจมากที่สุดลำดับที่สาม คือ ภาพประกอบมีความน่าสนใจ เนื่องจากภาพประกอบในสื่อมัลติมีเดียนี้เป็นภาพที่ทำการบันทึกจากเหตุการณ์ปัจจุบัน ภาพมีความคมชัดละเอียด ทำให้ผู้ชมสามารถรับชมเหตุการณ์ต่างๆ ในชุมชนได้อย่างเป็นปัจจุบัน สำหรับรายการประเมินที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ความเหมาะสมโดยภาพรวมของสื่อ ซึ่งผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ผลการประเมินนี้จากข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ชมบางคนได้ทำการเสนอว่า อยากให้พูดถึงจุดเด่นมากกว่าประวัติของสถานที่ ซึ่งผู้ชมที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้คือนักเรียนที่อาศัยอยู่ในชุมชนบ้านถาวร ดังนั้น นักเรียนบางคนอาจจะมีความรู้ในสิ่งที่นำเสนอเป็นอย่างดี จึงอยากให้มีการนำเสนอจุดเด่นของชุมชนมากกว่าการนำเสนอประวัติความเป็นมาเพียงอย่างเดียว จึงเป็นข้อสังเกตว่า การรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้มุ่งเน้นจากผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญ แต่ขาดการสอบถามความต้องการจากเยาวชนในชุมชนที่จะเป็นผู้สืบทอดภูมิปัญญาต่อไป ซึ่งกลุ่มเยาวชนนี้อาจมีแนวคิดในมุมมองอื่นที่สามารถถ่ายทอดออกมาเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์จากมุมมองที่แตกต่างจากคนต่างรุ่นต่าง

วัยได้ ดังนั้นในการรวบรวมข้อมูลในครั้งต่อไป ควรทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มคนหลากหลาย หลายวัยเพื่อให้ได้ข้อมูลและมุมมองที่หลากหลาย

การพัฒนาสื่อนำเสนอแหล่งเรียนรู้เพื่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญาล้านนาเชิงหัตถกรรมในพื้นที่ชุมชนบ้านถวายเป็นช่องทางหนึ่งในการนำเสนอภูมิปัญญาอันมีค่าของชุมชนที่มีการสืบทอดกันมาอย่างยาวนานไม่ให้เกิดสูญหายไปตามกาลเวลา เป็นสิ่งที่สามารถสร้างความภาคภูมิใจให้กับคนในชุมชน เพราะภูมิปัญญาไทยสามารถสร้างความภาคภูมิใจและเกียรติภูมิแก่คนไทย (Thongyindee, 2015) และน่าจะเป็นสิ่งหนึ่งที่จะช่วยให้เยาวชนในชุมชนที่รับชมมีความตื่นตัวและเกิดความรัก ความหวงแหนภูมิปัญญาในชุมชนของตนเอง ก่อให้เกิดการสืบสานภูมิปัญญาในชุมชนต่อไป สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kitipattanawit et al.(2019) ที่เห็นว่าสินค้าหัตถกรรมของชุมชนมีความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นที่ควรค่าแก่การสืบทอดรักษาและพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน อีกทั้งการที่สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงภูมิปัญญาที่ได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ค่านิยมของคนที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคตามสมัยก็ส่งผลต่อคุณค่าและความหมายของภูมิปัญญาที่เปลี่ยนแปลงไป การปรับตัวของภูมิปัญญาคือภาพสะท้อนของกระบวนการรองรับกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม เพื่อเป้าหมายให้ภูมิปัญญาของชุมชนยังคงสามารถอยู่ต่อไปได้ (Poonyaprapha, Supasetsir & Nopudompan, 2018, p.167) รวมทั้งเป็นช่องทางหนึ่งในการประชาสัมพันธ์ถึงหัตถกรรมในพื้นที่ชุมชนบ้านถวายเป็นสำหรับผู้สนใจในการสืบทอดภูมิปัญญาและมีความชื่นชอบในผลิตภัณฑ์ของชุมชนบ้านถวายเป็น

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการนำเสนอคำบรรยาย และเสียงบรรยายเป็นภาษาอังกฤษหรือภาษาอื่นจะทำให้ภูมิปัญญาเป็นที่รู้จักของชาวต่างชาติมากขึ้น
2. ควรมีการพัฒนาหลักสูตรรวมทั้งสื่อการเรียนการสอนวิธีการแกะสลักไม้ จะทำให้เกิดนวัตกรรมของการถ่ายทอดภูมิปัญญาสู่ชนรุ่นหลัง

องค์ความรู้ใหม่และผลที่เกิดต่อสังคม ชุมชน ท้องถิ่น

งานวิจัยนี้มีเป้าหมายที่จะร่วมส่งเสริม อนุรักษ์ สืบสานภูมิปัญญาล้านนาเชิงหัตถกรรมในชุมชนบ้านถวายเป็นการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียถ่ายทอดเรื่องราวและเรียบเรียงนำเสนอภูมิปัญญาในชุมชนสู่บุคคลที่สนใจในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย เพื่อเพิ่มโอกาสให้เข้าถึงภูมิปัญญาด้านหัตถกรรมในชุมชนบ้านถวายเป็นได้ง่ายขึ้น ซึ่งจากการลงพื้นที่ในการรวบรวมข้อมูลและได้พูดคุยกับส่และคนในพื้นที่ทำให้ทราบว่า ชุมชนบ้านถวายเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญเกี่ยวกับภูมิปัญญาด้านหัตถกรรมและมีศูนย์การเรียนรู้ที่ดำเนินการโดยการรวมกลุ่มของส่และผู้นำชุมชนจัดกิจกรรมสืบสานอนุรักษ์ภูมิปัญญาของบ้านถวายเป็นอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในครั้งนี้จึงเป็นช่องทางหนึ่ง ที่จะช่วยเล่าเรื่อง หรือนำเสนอความเป็นมาในชุมชนตลอดจนเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ภูมิปัญญาด้านหัตถกรรมของชุมชนบ้านถวายเป็น ได้ทุกที่ ทุกเวลา ผ่านช่องทางการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเผยแพร่ในปัจจุบันที่มีอยู่หลายช่องทางต่อไป

กิตติกรรมประกาศหรือคำขอบคุณ

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ และ สำนักงานการวิจัยแห่งชาติที่ให้ทุนอุดหนุนการวิจัย ขอกราบนมัสการเจ้าอาวาสบ้านถวายเป็นขอขอบคุณนายกองค์การบริหารส่วนตำบลขุนคอง ประธานกลุ่มวิสาหกิจชุมชนหัตถกรรมบ้านถวายเป็นขอขอบคุณผู้เฒ่าผู้แก่บ้านถวายเป็นขอขอบคุณและสละทุกท่านที่อนุเคราะห์ให้ข้อมูลตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำวิจัยทุกท่านที่มีได้กล่าวนาม ณ ที่นี้

References

- Boonmee, T. (2014). *To Study Local Wisdom of Fa-ham Tambon Municipality, Muang District, Chiang Mai Province*. Retrieved from http://www.research.cmru.ac.th/research59/ris/download.php?download_file=article&no=377 (In Thai)
- Hongsa, T. (2010). Developing Multimedia Entitled “the Dinosaurs at Phu Kum khao” Kalasin Province. *Rajabhat Maha Sarakham University Journal*, 4(3), 161-171. (In Thai)
- Khambunruang, C. (2019). *Ban Tawai a Wood Carving Village in Chiang Mai*. Retrieved from <https://www.chiangmainews.co.th/page/archives/1115275> (In Thai)
- Kitipattanawit, J., Saksangn, N., Rinsangpin, M., Chainun, C., & Osataporn, P. (2019). Development of Thai Handicrafts for Sustainable Community Development Case Study at Mae Tang, Saraphi, Sankampaeng and Mae Rim, Chiang Mai. *Rajabhat Chiang Mai Research Journal*, 20(2), 28-37. (In Thai)
- Poonyaprapha, P., Supasetsiri, P., Inchan, N., & Nopudompan, K. (2018). The Factors Effect to Wisdom and Inheritance of Thai Phuan Hand Woven Fabric at Ban Mai, Nakhon Nayok. *The Journal of Social Communication Innovation*, 6(1), 159-168. (In Thai)
- Prasoetsi, C., & Liamthasong, K. (2014). Development of Local Arts and Culture Multimedia for Buri Ram, *Journal of Romayasan*, 12(1), 43–55. (In Thai)
- Suwannasri, P., Patcharatanaroach, S., & Petchin, P. (2018). Website Development For Lanna’s Local Wisdom On Handicraft In The Area Of Wat Sri Supan (Wuai Lai), Meaung District, Chiang Mai Province. *Journal of Humanities and Social Sciences Thonburi University*, 12(29), 87-95. (In Thai)
- Tiewawang, T., Dechochai, U., Damrongwattana, C., & Khaenamkeaw, D. (2017). To Study the Wisdom of the Carve Shadow Puppet Case Study: Carve Shadow Puppet Community Enterprise. Bansuanjan Community, Muang District Nakhon Si Thammarat. *Journal of MCU Nakhondhat*, 4(1), 90-99. (In Thai)
- Thongyindee, P. (2015). *Thai Wisdom: Knowledge that has Value and Benefits to Thai Society*. Retrieved from [http://www.stou.ac.th/study/sumrit/10-58\(500\)/page3-10-58\(500\).html](http://www.stou.ac.th/study/sumrit/10-58(500)/page3-10-58(500).html) (In Thai)