

วารสาร นิเทศสยาม ปริทัศน์

ปีที่ 24 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2568



• หน้ากากกับร่างกาย : แนวทางการพัฒนาทักษะการแสดงออกทางร่างกายสำหรับนักแสดงในละครตลกจ้าววด : กรณีศึกษาบทบาท เบอร์นาร์ด จากเรื่อง โบอิง-โบอิง ของ มาร์ค คาโมเลตตี

• การกำกับการแสดงละครเวทีประเภทละครโศกนาฏกรรมจ้าววด เพื่อนำเสนอปัญหาการหลีกหนีความเป็นจริง : กรณีศึกษาเรื่อง เดอะเมตส์ ของ ฌอง เมอเนต์

• พลังงานที่เคลื่อนไหว : การสร้างภาวะพร้อมทางกายจิตสำหรับนักแสดงด้วยแนวทางไฮโคฟิสิกส์และศาสตร์ชี่กงในบทละครเรื่อง Grounded

• การใช้เทคนิคและทฤษฎีการแสดงของสเตลล่า แอดเลอร์ และ ไมเคิล เซคคอฟ ในการพัฒนาทักษะการแสดงตัวละครที่มีสภาวะป่วยทางจิต: กรณีศึกษาตัวละคร เฮดดา เกบเบลอร์ ในเรื่อง เฮดดา เกบเบลอร์ ของ เฮนริก อิบเซน

• การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัลตอก บริษัท ขนส่ง จำกัด

• การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream

• การออกแบบต้นแบบบรรจุภัณฑ์ชุดผลิตภัณฑ์บรรเทาภาวะออฟฟิศซินโดรม

• การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัลตอก

• การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการแสดงของไมเคิล เซคคอฟ เพื่อพัฒนาความสามารถในการเข้าสู่การเป็นตัวละครของนักแสดง : กรณีศึกษาตัวละคร โลมอฟ ในบทละครเรื่องเดอะพรอพโพซิเชิล ของแอนตัน เซคคอฟ

• การเปรียบเทียบคำบรรยายแทนเสียงและการใช้ล่ามภาษามือประกอบมิวสิควิดีโอสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน

• รายการพลัง New Gen Hug บ้านเกิด Season 2 กับการสื่อสารมุมมองอาชีพเกษตรกรในมิติใหม่

JOURNAL OF SIAM COMMUNICATION ARTS REVIEW

- การพัฒนาศักยภาพครูในการใช้ปัญหาประดิษฐ์เพื่อออกแบบการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนด้อยโอกาส : กรณีศึกษาโรงเรียนวัดป่าแดด จังหวัดเชียงใหม่
- การเปรียบเทียบความแตกต่างการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย
- ลำดับยุคการออกแบบกราฟิก: จากฝีมือมนุษย์สู่ปัญญาประดิษฐ์
- การสื่อสารด้วยการแต่งหน้าของตัวละครเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันดิจิทัลตอก
- การใช้ประเด็นทางสังคมในโครงงานละครเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตของนักศึกษา
- การสื่อสารความหมายผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุด “ภาพของเธอในร่มเงาแห่งสงคราม”
- Readers Theater การละครสร้างนักอ่าน นักศึกษาหลากหลายศักยภาพในพื้นที่ทดลองของเจ้าหญิง
- ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดและสื่อประชาสัมพันธ์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

ISSN XXXX -XXXX (Online)

วารสารนิเทศสยามปริทัศน์

Journal of Siam Communication Arts Review

ปีที่ 24 ฉบับที่ 2 ประจำปี 2568

วารสารนิเทศสยามปริทัศน์เป็นวารสารวิชาการของคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม มีนโยบายที่จะให้เป็นแหล่งเผยแพร่ผลงานทางด้านวิชาการในรูปแบบบทความวิจัย บทความวิชาการ และบทปริทัศน์หนังสือ (Book Review) ที่ทำการศึกษาซึ่งเกี่ยวข้องกับการสื่อสารของมนุษย์ในทุกลักษณะ ตั้งแต่การสื่อสารภายในบุคคลและระหว่างบุคคล การสื่อสารสาธารณะ และการสื่อสารมวลชน ไปจนถึงการสื่อสารในระยะไกล ขอบข่ายของบทความครอบคลุมกิจกรรมการสื่อสารทุกรูปแบบ อาทิ การหนังสือพิมพ์และสิ่งพิมพ์ การโฆษณา การประชาสัมพันธ์ สื่อดิจิทัล วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ การสื่อสารการแสดง การสื่อสารการตลาด รวมทั้งสาขาวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องทางด้านนิเทศศาสตร์และงานวิจัยที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม รวมทั้งเป็นพื้นที่ในการเผยแพร่ผลงานทางด้านวิชาการตลอดจนวิทยานิพนธ์ของนิสิต นักศึกษาปริญญาโท และปริญญาเอกที่ต้องการเผยแพร่ผลงาน ทั้งนี้เพื่อก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ ทางด้านนิเทศศาสตร์โดยเรื่องที่จะลงตีพิมพ์ต้องได้รับการพิจารณาอนุมัติให้ตีพิมพ์จากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในแต่ละสาขาวิชา บทความข้อคิดเห็นและทัศนคติที่ตีพิมพ์ในวารสารฉบับนี้เป็นของผู้เขียนแต่ละท่าน ไม่ได้อยู่ในความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการแต่อย่างใดบทความที่ส่งมาเพื่อรับการพิจารณาต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน (Redundant Publication) และผู้เขียนบทความต้องไม่ละเมิด (Plagiarism) รวมถึงไม่ลอกเลียนผลงานตนเอง (Self-Plagiarism) ไม่ส่งบทความตีพิมพ์มากกว่าหนึ่งวารสาร (Simultaneous submission) โดยวารสารกำหนดผู้ทรงคุณวุฒิในการพิจารณาบทความอย่างน้อย 3 ท่านต่อบทความ และกำหนดวาระการออกของวารสารนิเทศสยามปริทัศน์ ปีละ 2 ฉบับ (ราย 6 เดือน) ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม

รายชื่อผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา	• ดร.พรชัย มงคลวนิช
บรรณาธิการ	• รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ศิริกายะ (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม)
ผู้ช่วยบรรณาธิการ	• อาจารย์ประกิจ อาษา (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม) • อาจารย์ณัฐวุฒิ สิงห์หนองสง (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม)
กองบรรณาธิการ	• รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐชุตา วิจิตรจามรี (คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์) • รองศาสตราจารย์ ดร.พนม คล้ายยา (คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) • รองศาสตราจารย์ สุธี พลพงษ์ (นักวิชาการอิสระ อดีตอาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) • รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษณ์ คำนนท์ (คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ) • ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุเทพ เดชะชีพ (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต) • ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉลองรัฐ เหมอมาลัยชลมารค (วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต) • ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาณุพันธุ์ธัญ วงศ์บ้านดู่ (คณะศิลปกรรมการผลิตสื่อสถาบันกัณฑ์นา) • ดร.รัฐพล ไชยรัตน์ (คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยนเรศวร) • อาจารย์ชญาณี ฉลาดธัญญกิจ (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม)
ศิลปกรรม	• อาจารย์สุธาวัลย์ ธรรมสังวาลย์ (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม)

การเผยแพร่ (ปีละ 2 ฉบับ)	ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม
เลขานุการ	• อาจารย์ณัฐฉา สິงห์หนองสง (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม)
เจ้าของ 10160	คณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยสยาม เลขที่ 38 ถนนเพชรเกษม เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร โทร 0-2867-8088, 0-2868-6000 ต่อ 5409 แฟกซ์ 0-2868-6000 ต่อ 5409 E-mail: com2@siam.edu
พิมพ์ที่	สถาบันวิชาการพิมพ์ มหาวิทยาลัยสยาม จำนวน 100 เล่ม
ISSN	1513-2226
ISSN Online	2697-4452

บทบรรณาธิการ

ก้าวสู่ปีที่ 14 ที่ผมได้เข้ามารับผิดชอบวารสารนิเทศสยามปริทัศน์ตลอดเวลาที่ผ่านมา มีการปรับปรุงขยายขอบเขตให้ครอบคลุมวิชาการแขนงนิเทศศาสตร์ จนได้รับการรับรองมาตรฐานและเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของฐานข้อมูลศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กองบรรณาธิการให้ความสำคัญและตระหนักถึงคุณภาพของวารสารนิเทศสยาม ปริทัศน์ จึงแสวงหาบทความจากหลายสถาบันการศึกษาเพื่อนำมาตีพิมพ์ และได้เชิญกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจากหลากหลายสถาบันมาร่วมประเมินคุณภาพของบทความ นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญแก่นักศึกษาระดับปริญญาโทและปริญญาเอก อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้แก่นักวิชาการหน้าใหม่ ซึ่งนับได้ว่าเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนางานวิชาการทางด้านนิเทศศาสตร์ให้มีความก้าวหน้ามากขึ้น

เนื้อหาภายในวารสารนิเทศสยามปริทัศน์ปีที่ 24 ฉบับที่ 1 ยังรวบรวมผลงานวิชาการที่ครอบคลุมและสะท้อนถึงองค์ความรู้ในทุกสาขาของทางนิเทศศาสตร์อันได้แก่ การหนังสือพิมพ์และสิ่งพิมพ์ การประชาสัมพันธ์ การโฆษณา สื่อดิจิทัล วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และการสื่อสารการแสดง ตลอดจนแนวความคิดด้านการสื่อสารแบบใหม่ที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบัน วารสารนิเทศสยามปริทัศน์จึงขอเป็นสื่อกลางในการแสดงความคิดเห็นของนักวิชาการทั้งใหม่และเก่าในรูปแบบของบทความวิจัยและบทความวิชาการทางด้านนิเทศศาสตร์ ทั้งนี้เพื่อจะยกระดับขึ้นจากการเป็นวารสารกลุ่มที่ 2 ให้เป็นวารสารกลุ่มที่ 1 ในการประเมินคุณภาพวารสารวิชาการในฐานข้อมูล TCI และเพื่อขยายและพัฒนาวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ให้มีความก้าวหน้าและเป็นประโยชน์ต่อสังคมวงกว้างต่อไป

รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ศิริกายะ

บรรณาธิการ

สารบัญ

หน้า

หน้ากากกับร่างกาย : แนวทางการพัฒนาทักษะการแสดงออกทางร่างกายสำหรับ
นักแสดงในละครตลกจำอวด : กรณีศึกษาบทบาท เบอร์นาร์ด จากเรื่อง โบอิง-โบอิง
ของ มาร์ค คาโมเลตตี

• รัชชานัน วงศ์โกมล และดงกมล ณ ป้อมเพชร	8
การกำกับการแสดงละครเวทีประเภทละครโศกนาฏกรรมจำอวด เพื่อนำเสนอปัญหา การหลีกหนีความเป็นจริง : กรณีศึกษา เรื่อง เดอะ เมตส์ ของ ณอง เมอเนต์	
• เมธวดี นวลฉวี และดงกมล ณ ป้อมเพชร	29
พลังงานที่เคลื่อนไหว : การสร้างภาวะพร้อมทางกายจิตสำหรับนักแสดงเดี่ยวด้วย แนวทางไซโคฟิสิกส์และศาสตร์ซิงในบทละครเรื่อง Grounded	
• มาเรียน พุ่มอ่อน	46
การใช้เทคนิคและทฤษฎีการแสดงของสเตลล่า แอดเลอร์ และ ไมเคิล เชคคอฟ ใน การพัฒนาทักษะการแสดงตัวละครที่มีสภาวะป่วยทางจิต: กรณีศึกษาตัวละคร เฮดดา เกบเบลอร์ ในเรื่อง เฮดดา กาบเบลอร์ ของ เฮนริก อิบเซน	
• สุพรรณ จารุรัตน์	67
การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบน แพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด	
• ปิยะธิดา มลิณทาภาศ, กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, ชีรวันท์ โอภาสบุตร และ พรปภัสสร ปริญชาญกุล	84
การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant -Based Ice Cream	
• ไพฑูรย์ กานต์ธัญลักษณ์, ชีรวันท์ โอภาสบุตร, และ รุจิรา ดวงจันทร์	102
การออกแบบต้นแบบบรรจุภัณฑ์ชุดผลิตภัณฑ์บรรเทาภาวะออฟฟิศซินโดรม	
• ชมบงกช วรรณรักษ์ และ อภิษฎา อังคะวิภาต	122
การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์ม ดิจิทัล	
• ฐานิดา มุ่งประสพพ, ณิชานันท์ ภาณุศักดิ์บรรลือ, ปุญชรัสมิ มั่นอาจหาญ, พรปภัสสร ปริญชาญกุล, กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, และ ชีรวันท์ โอภาสบุตร	134
การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการแสดงของไมเคิล เชคคอฟ เพื่อพัฒนาความสามารถในการ เข้าสู่การเป็นตัวละครของนักแสดง : กรณีศึกษาตัวละคร โลมอฟ ในบทละครเรื่อง เดอะ พรอฟโพเชิล ของ แอนตันน์ เชคคอฟ	
• สหสวรรณ โชติจันทร์ ดงกมล ณ ป้อมเพชร	154

การเปรียบเทียบคำบรรยายแทนเสียงและการใช้ล่ามภาษามือประกอบมิวสิค วิดีโอสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน	
• วิภาวี วีระวงศ์ และศรชัย บุตรแก้ว	179
รายการพลัง New Gen Hug บ้านเกิด Season 2 กับการสื่อสารมุมมอง อาชีพเกษตรกรในมิติใหม่	
• พรรษา รอดอาตม์	192
การพัฒนาศักยภาพครูในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อออกแบบการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนด้อยโอกาส : กรณีศึกษาโรงเรียนวัดป่าแดด จังหวัดเชียงใหม่	
• รัฐพล พรหมมาศ	207
การเปรียบเทียบความแตกต่างการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย	
• ฉันทนา ปาปัดถา กรรณิการ์ โต๊ะมีนา และ ดุริยางค์ คมขำ	219
ลำดับยุคการออกแบบกราฟิก: จากฝีมือมนุษย์สู่ปัญญาประดิษฐ์	
• กิตติธัช ศรีฟ้า	244
การสื่อสารด้วยการแต่งหน้าของตัวละครเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อก	
• กฤษณ์ คำนนท์	270
การใช้ประเด็นทางสังคมในโครงงานละครเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้เรียนรู้ตลอด ชีวิตของนักศึกษา	
• อนรรฆอร บุรณัฐนันท์	283
การสื่อสารความหมายผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุด “ภาพของเธอในร่มเงา แห่งสงคราม”	
• สุริยะ ฉายะเจริญ	292
Readers Theater การละครสร้างนักอ่าน นักศึกษาหลากหลายภาพในพื้นที่ทดลอง ของ ‘เจ้าหญิง	
• ชญาณี ฉลาดธัญญกิจ	306
ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดและสื่อประชาสัมพันธ์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อ เบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล	
• รุจิษา ปกป้อง, ศศิพรรณ บิลมานิชญ์, และกรกช แสนจิตร	324

หน้ากากและร่างกายกับการพัฒนาทักษะการแสดงออก ทางร่างกายสำหรับนักแสดงในละครตลกจำอวด

กรณีศึกษาบทบาท เบอ์นาร์ต

จากเรื่อง โบอิง-โบอิง ของ มาร์ค คาโมเลตติ

Mask Techniques and Bodily Eloquence for Actors' physical
Development in Farce – A Case Study of Bernard's Role in
Marc Camoletti's Boeing-Boeing

รัชชานัน วงศ์โกมล* ดังกมล ณ ป้อมเพชร**

Rusharnon Whongkornl* Dangkamon Na Pomberjra**

Corresponding Author Email: rusharnon@gmail.com heisacat@yahoo.com

วันที่รับบทความ 19 เมษายน 2568

วันที่แก้ไขบทความ 18 มิถุนายน 2568

วันที่ตอบรับบทความ 15 กันยายน 2568

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้วิเคราะห์การประยุกต์ใช้แบบฝึกหัดการแสดงด้วยหน้ากาก — หน้ากากนุทรัล (Neutral Mask) หน้ากากตัวละคร (Character Mask) และ คอมเมเดีย เดลลาร์เต (Commedia dell'Arte)—เพื่อพัฒนาและฝึกฝนทักษะการแสดงตลกจำอวดของนักแสดง กรณีศึกษาบทบาทของเบอ์นาร์ตจากเรื่อง โบอิง-โบอิง (Boeing-Boeing) ของ มาร์ค คาโมเลตติ (Marc Camoletti) โดยศึกษาความสัมพันธ์โรแมนติกอันซับซ้อนของเบอ์นาร์ตและการเปลี่ยนแปลงอารมณ์อย่างรวดเร็วจากความสงบสู่ความวุ่นวายอันเนื่องมาจากความล้มเหลวในการจัดการกับคู่หมั้นสามคน

* นิสิตปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

* Master's degree student in the Department of Dramatic Art, Faculty of Arts, Chulalongkorn University.

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

** Assistant Professor, Department of Dramatic Arts, Faculty of Arts, Chulalongkorn University.

ซึ่งส่งผลต่อการแสดงออกทางกายภาพอย่างเห็นได้ชัด กระบวนการฝึกฝนเทคนิคการแสดงหน้ากากของฌาคส์ เลอคอก เริ่มต้นด้วยการฝึกฝนหน้ากากหนูทรัล เพื่อให้นักแสดงสามารถวิเคราะห์พฤติกรรมตนเอง จากนั้นจึงฝึกฝนกับหน้ากากตัวละคร เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร ต่อเนื่องด้วยการฝึกฝนหน้ากากตัวละครคอมเมเดีย เดลลาร์เต โดยเฉพาะ ซานนี (Zanni), อิล กัปิตาโน (Il Capitano) และ อาร์เลคชีโน (Arlecchino) ผลจากการฝึกแบบฝึกหัดหน้ากากข้างต้น ผู้วิจัยพบว่า ตนเองในฐานะนักแสดงมีพัฒนาการในการใช้ร่างกายเพื่อการแสดงที่ดีขึ้นจากเดิม ทั้งด้านความยืดหยุ่น ความคล่องตัวในการควบคุมท่าทาง และจังหวะการเคลื่อนไหวที่ไหลลื่น และทำให้การแสดงเป็นเบอร์นาร์ด ในละครตลกจำอวดเรื่องนี้ มีจังหวะและสร้างอารมณ์ขันได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : แบบฝึกหัดหน้ากาก, การแสดงละครตลกประเภทจำอวด, โบอิง-โบอิง, หน้ากากหนูทรัล, หน้ากากตัวละคร, คอมเมเดีย เดลลาร์เต, การแสดง

Abstract

This research examines adaptations of mask techniques for acting—neutral mask, character mask, and Commedia dell’Arte—to enhance actors’ physical skills and cultivate the physicality of farce within a case study of Bernard in Marc Camoletti’s *Boeing-Boeing*. Through his complex romantic relationships, upon the failure of his plan to manage his three fiancée stewardesses, he transforms quickly from a perceived state of calm to a chaotic situation, which has a severe physical effect. According to Jacques Lecoq’s mask training techniques, the actor should be trained primarily in neutral masks, developing the ability to observe their own behavior, then progressively in character masks, developing their ability to analyze a role’s dynamics, then continuously in specific Commedia dell’Arte character masks, focusing on Zanni, Il Capitano, and Arlecchino (Harlequin). Through the mask exercise training, the researcher, as an actor, has observed improved bodily control for performance, including increased flexibility, agility in posture control, and fluidity of movement. As a result, the portrayal of Bernard in the comedic performance showed enhanced comedic timing and more effective humour.

Keywords : Mask techniques, Farce Performance, Boeing-Boeing, Neutral Mask, Character Mask, Commedia dell’Arte, Acting

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

จากประสบการณ์การแสดงบทบาทเดิม ๆ ซ้ำ ๆ ของผู้วิจัย เช่น บทบาทคนใจดี ผู้ชายอบอุ่น สุภาพ มีเมตตา ทำให้ผู้วิจัยพบว่ามีข้อจำกัดในการใช้ทักษะทางกายภาพและมักแสดงออกตามบุคลิกภาพที่คุ้นเคย ส่งผลให้ขาดความมั่นใจในการสื่อสารผ่านทางร่างกาย ดังนั้น หากได้รับบทบาทที่แตกต่าง เช่น บทตัวละครที่มีบุคลิกกระฉับกระเฉง เฉลียวฉลาด คล่องแคล่ว หรือเจ้าชู้ รวมถึงบทตลกที่ต้องใช้จังหวะและพลังงานสูง ผู้วิจัยจำเป็นต้องพิจารณาวิธีการฝึกฝนเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถถ่ายทอดบทบาทเหล่านั้นได้อย่างสมบทบาท จากการพิจารณาความท้าทายในการวิจัยจึงเลือกตัวละคร เบอนาร์ต (Bernard) จากบทละครเรื่อง โบอิง-โบอิง ของ มาร์ค คาโมเลตติ (Marc Camoletti) เป็นกรณีศึกษา เนื่องจากบทบาทดังกล่าวจำเป็นต้องสื่อสารผ่านการแสดงออกทางกายภาพอย่างชัดเจนและเป็นจังหวะ ซึ่งแตกต่างจากประสบการณ์การแสดงบทบาทอื่น ๆ ของผู้วิจัย รวมถึงแตกต่างจากบุคลิกภาพและนิสัยส่วนตัวของผู้วิจัยอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่มุมมองความรัก ลักษณะนิสัย และบุคลิกภาพ ยิ่งไปกว่านั้น บทละครเรื่อง โบอิง-โบอิง เป็นละครตลกประเภทจำอวด เหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องล้วนเกิดขึ้นในห้องชุดของเบอนาร์ต จึงเหมาะสมที่จะใช้เป็นกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาการฝึกฝนการใช้ร่างกายในการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้จังหวะที่คมคายในการสร้างความขบขัน เพื่อให้มุกตลกออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ ดังคำกล่าวของคริสโตเฟอร์ ออลเซน (Christopher Olsen) ที่ว่า “In comedy, timing is everything. It’s about knowing when to pause, when to emphasize, and when to let the punchline hit.” (Olsen, 1999, น. 34)

ผู้วิจัยเลือกแปลบทละครเรื่อง โบอิง-โบอิง ของ มาร์ค คาโมเลตติ เนื่องจากเล็งเห็นประโยชน์ของการฝึกฝนบทบาทสมมติควบคู่กับแบบฝึกหัดหน้ากาก การประยุกต์ใช้บทละครเรื่องนี้ในการฝึกฝนนักแสดงด้านการใช้ร่างกายจะช่วยให้สามารถสำรวจการเคลื่อนไหวและท่าทางอันเกิดจากแรงกระตุ้นภายในของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งจะนำไปสู่มุมมองและแง่มุมใหม่ ๆ ในการแสดงบทบาทที่แตกต่างจากประสบการณ์เดิมของผู้วิจัย และส่งเสริมประสิทธิภาพการใช้ร่างกายในการแสดงให้ดียิ่งขึ้น แบบฝึกหัดที่ผู้วิจัยเห็นว่าส่งเสริมการพัฒนาการใช้ร่างกายและสอดคล้องกับกรณีศึกษา คือ แบบฝึกหัดเทคนิคการใช้หน้ากาก (Mask Techniques) เพื่อแก้ไขปัญหาการใช้ร่างกายในการแสดงซึ่งเป็นอุปสรรคของนักแสดง โดยแบบฝึกหัดที่เลือกมา ได้แก่ (1) หน้ากากนุทรัล (Neutral Mask) ของ ฌาคส์ เลค็อก (Jacques Lecoq) แบบฝึกหัดนี้ช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเดิมของผู้วิจัย และพัฒนาบุคลิกภาพของตัวละครเบอนาร์ตผ่านการฝึกฝนร่างกายอย่างอิสระ โดยเน้นการสังเกตการเปลี่ยนแปลงของภาษากายที่แตกต่างจากพฤติกรรมเดิมของผู้วิจัย (2) หน้ากากตัวละคร (Character Mask) แบบฝึกหัดนี้มุ่งพัฒนาการใช้ร่างกายเพื่อการแสดงออกและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยอาศัยการวิเคราะห์บุคลิกภาพของเบอนาร์ต ซึ่งเป็นการสำรวจจิตใจของชายหนุ่มที่มีเสน่ห์ ขอบวางแผน และปรับตัวได้ดีภายใต้สถานการณ์ที่ไม่คาดคิด ผู้วิจัยอาจใช้หน้ากากที่สื่อถึง “นักจัดการที่แสนเนียน” และ “นักจัดการที่สับสนวุ่นวาย” เพื่อพัฒนาการใช้ร่างกายให้สอดคล้องกับความขัดแย้งภายในตัวละคร และ (3) คอมเมเดีย เดลลาร์เต (Commedia Dell’Arte) เพื่อเสริมสร้างการแสดงออกทางภาษากายให้ชัดเจนและหลากหลายยิ่ง

ขึ้น โดยใช้หน้ากากที่สื่อถึงตัวละคร เช่น อินามอร่าโต (คนรัก) และซานนี (ชายหนุ่มเจ้าเล่ห์) เพื่อพัฒนาการแสดงออกทางร่างกายให้เป็นธรรมชาติและคล่องแคล่วมากขึ้น

การฝึกฝนทักษะการแสดงโดยใช้แบบฝึกหัดหน้ากากดังกล่าว จะช่วยพัฒนาศักยภาพของผู้วิจัยในการใช้ร่างกายและเทคนิคการแสดงหน้ากากเพื่อแสดงละครตลกประเภทจำอวด เสริมสร้างความเข้าใจและเชื่อมโยงกับตัวละครที่ผู้วิจัยขาดประสบการณ์ และสามารถถ่ายทอดความตลกได้อย่างเป็นธรรมชาติ งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีปัญหาคายคลึงกับผู้วิจัยหรือผู้สนใจการแสดงละครต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาและพัฒนาทักษะการใช้ร่างกายในการแสดงด้วยการฝึกฝนเทคนิคหน้ากากเพื่อแสดงละครตลกประเภทจำอวด

ข้อสันนิษฐานงานวิจัย

การฝึกฝนการแสดงผ่านหน้ากากประเภทหนูหูล หน้ากากตัวละคร และคอมเมเดีย เดลลาร์จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและความหลากหลายในการใช้ร่างกายของผู้วิจัย แก้ไขปัญหาการแสดงท่าทางซ้ำซากจำเจด้วยแบบฝึกหัดเฉพาะเจาะจง และเสริมสร้างความเข้าใจเชิงลึกต่อตัวละครที่ไม่คุ้นเคย ทำให้สามารถแสดงบทบาทเบอร์นาร์ตในละครตลกประเภทจำอวดได้อย่างเป็นธรรมชาติ

ขอบเขตงานวิจัย

งานวิจัยนี้ศึกษาและวิเคราะห์บทบาทของนักแสดงผ่านการประยุกต์ใช้แบบฝึกหัดหน้ากากที่คัดเลือกร้อยอย่างเหมาะสม ตลอดกระบวนการ ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งประกอบด้วย 1) กลุ่มผู้ชมทั่วไปจำนวน 450 คน จากแบบสอบถามหลังจบการแสดงทั้งหมด 3 รอบการแสดง 2) กลุ่มผู้ร่วมสร้างสรรค์การแสดงจำนวน 6 คน ได้แก่ ผู้กำกับการแสดง 1 คน และนักแสดงร่วมทั้งหมด 5 คน 3) ผู้ทรงคุณวุฒิทางการฝึกการแสดงด้วยเทคนิคหน้ากาก 1 คน เพื่อวิเคราะห์ความคิดเห็น ความรู้สึก และมุมมอง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการวิเคราะห์ผลงานวิจัย รวมถึงผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพจากตนเองด้วยวิธีการไตร่ตรอง การจดบันทึก และการบันทึกวิดีโอเพื่อสะท้อนผลการวิจัย

ทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกหัดหน้ากาก

1. ต้นกำเนิดของการใช้หน้ากากในการแสดง

(The historical use of masks in theatrical performances)

หน้ากากละครมีประวัติศาสตร์อันยาวนานโดยจุดเริ่มต้นที่ชัดเจนปรากฏในยุคกรีกโบราณ ประมาณ 535 ปีก่อนคริสตกาล เทสปิส (Thespis) เป็นนักแสดงคนแรกผู้ริเริ่มใช้หน้ากากในการ

แสดง ทำให้นักพากมีบทบาทสำคัญในละครกรีกเพราะช่วยให้นักแสดงชายรับบทบาทหลากหลาย ขยายเสียงและสามารถแสดงอารมณ์ให้ผู้ชมในโรงละครกลางแจ้งเห็นได้ชัดเจน (Vervain, 2012) ในศตวรรษที่ 16 ยุคเรเนสซองส์อิตาลีเกิดละคร “คอมเมเดีย เดลลาร์เต” ที่ใช้หน้ากากตัวละคร ต้นแบบ (Stock Characters) เพื่อการแสดงแบบตลก โดยในภาษาอิตาลี “มาสคาร่า” (Maschera) ไม่เพียงแต่หมายถึงหน้ากากเท่านั้น แต่ยังหมายถึงบุคลิกภาพ น้ำเสียง และลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละครเช่นกัน ในละครตะวันตกสมัยใหม่ ฌาคส์ โคโป นำหน้ากากกลับมาใช้เป็นเครื่องมือฝึกนักแสดง เขาพัฒนาเป็น “หน้ากากเจียบ” (Le masque noble) และต่อมาฌาคส์ เลอค็อก พัฒนาเป็น “หน้ากากนูทริล” หน้ากากนี้เป็นหน้ากากที่ธรรมดา เรียบง่าย ไร้การตกแต่ง สีสันให้เห็นถึงสภาวะที่เป็นกลาง เลอค็อกอธิบายว่า หน้ากากนูทริลเป็นหน้ากากที่มีลักษณะสมดุลว่างเปล่า ทำให้ช่วยนักแสดงลดทอนพฤติกรรมที่คุ้นเคย กลับมาตระหนักรู้ถึงอารมณ์ภายในและภายนอก กระตุ้นการแสดงออกทางร่างกาย และค้นหาวิธีแสดงออกแบบใหม่ สร้าง “สภาวะจิตสำนึกคู่ขนาน” (Dual-consciousness) และ (Lecoq, 2000, น. 38) สภาวะนี้ช่วยให้นักแสดงค้นพบบุคลิกภาพของตนเองและตัวละครอย่างลึกซึ้งมากขึ้น เป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาทักษะการแสดงได้อีกเครื่องมือหนึ่ง ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าเทคนิคหน้ากากนี้สามารถประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะการแสดงละครตลกประเภทจำพวก เช่นในบทบาทเบอร์นาร์ด จากเรื่อง โบอิง-โบอิง ของมาร์ค คาโมเลตตีได้ ผู้วิจัยนำแบบฝึกหัดบางส่วนที่เกี่ยวข้องในการฝึกหน้ากากการแสดงส่วนใหญ่มาจากหนังสือ เดอะ มูฟวี่ บอดี้ (The Moving Body) เรียเตอร์ อ็อฟ มูฟเมนต์ แอนด์ เจสเจอร์ (Theatre of Movement and Gesture) มาส์ก อิมโพรไวส์เซชั่น ฟอร์ แอคเตอร์ เทรนนิ่ง แอนด์ เพอร์ฟอร์แมนซ์: เดอะ คอมเพลลิ่ง อิมเมจ (Mask Improvisation for Actor Training and Performance: The Compelling Image) คอมเมเดีย เดลลาร์เต: แอน แอคเตอร์ส แฮนด์บุ๊ก (Commedia dell'Arte: An Actor's Handbook) และฌาคส์ เลอค็อก (Jacques Lecoq) มาใช้ในการวิจัย

2. แบบฝึกหัดเตรียมความพร้อมก่อนการฝึกหน้ากาก

(Preparatory exercises before mask training)

โคโปและเลอค็อกให้ความสำคัญกับการเตรียมความพร้อมทางร่างกายและจิตใจก่อนการฝึกใช้หน้ากากสำหรับการแสดง โดยแบบฝึกหัดเตรียมความพร้อมของทั้งสองคนมุ่งเน้นไปที่การสร้างสภาวะการตระหนักรู้ของร่างกายที่เพิ่มขึ้นและการสร้างความเป็นกลางของร่างกายและจิตใจของนักแสดง โดยขั้นตอนในการเตรียมตัวหลักก่อนการฝึกฝนหน้ากากที่ผู้วิจัยเลือกมาใช้ฝึกฝนบางส่วน ได้แก่

2.1 แบบฝึกหัดการยืนที่สภาวะศูนย์ (Standing Zero) แบบฝึกหัดนี้มุ่งเน้นการฝึกฝนนักแสดงให้เข้าถึงสภาวะที่ปราศจากการแสดงออกส่วนตัว เริ่มจากการสร้างคว่างเปล่าทางกายและใจ โดยอาศัยหลักการ “ความเป็นกลาง” (Neutrality) คือสภาวะที่ทั้งร่างกายและจิตใจของนักแสดงอยู่ในสภาวะที่นิ่ง มั่นคง ไร้การปรุงแต่งทั้งอารมณ์ความรู้สึกและท่าทางการแสดงออก เลอค็อกมุ่งเน้นให้นักแสดงค้นหา “สภาวะศูนย์หรือสภาวะที่เป็นกลาง” ของร่างกายด้วยการยืนในท่าที่สมดุล ปราศจากอาการเกร็งหรือหย่อนมากเกินไป โดยเรียกสภาวะนี้ว่า สภาวะเริ่ม

ต้น (la position de départ) (Murray, 2003, น. 76)

2.2 แบบฝึกหัดจัดระเบียบร่างกายกับกำแพง (Wall Alignment) แบบฝึกหัดนี้ มุ่งเน้นให้นักแสดงฝึกสำรวจกายวิภาคของตนเอง โดยค้นหาแนวกระดูกสันหลังที่ถูกต้องตาม ธรรมชาติ และปรับสมดุลของร่างกายให้กลับมาสู่สภาวะที่เป็นกลางของร่างกาย ด้วยการยืด ขีด กำแพงและตระหนักรู้ถึงอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เอลเดรดจ์ได้อธิบายไว้ว่า “การฝึกนี้ช่วย ให้นักแสดงตระหนักถึงความไม่สมดุลหรือการเอียงของร่างกายอันเกิดจากพฤติกรรมประจำวัน” (Eldredge, 1996, น. 89)

2.3 แบบฝึกหัดเดินอย่างเป็นกลาง (Neutrality Walk) แบบฝึกหัดเดินอย่างเป็นก ลางเน้นการเดินที่ปราศจากลักษณะเฉพาะตัว หรือที่เรียกว่า การเดินอย่างเป็นกลาง ช่วยให้นัก แสดงค้นพบการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติ กลับมาตระหนักรู้ถึงร่างกายในการเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ เลอค็อกกล่าวไว้ว่า “การเดินอย่างเป็นกลางช่วยให้นักแสดงละทิ้งรูปแบบการเคลื่อนไหวส่วนตัว และค้นพบการเคลื่อนไหวที่มีประสิทธิภาพสูงสุดโดยใช้พลังงานน้อยที่สุด” (Lecoq, 2000, น. 49)

2.4 แบบฝึกหัดแยกการเคลื่อนไหว 20 ส่วน (20-Points Isolation) แบบฝึกหัดแยกการเคลื่อนไหว 20 ส่วน เพื่อให้เข้าใจและตระหนักรู้ถึงอวัยวะส่วนต่าง ๆ ตามลำดับ รับรู้สภาวะที่เปลี่ยนไปของร่างกาย เพื่อให้นักแสดงสามารถควบคุมร่างกายได้อย่างละเอียดมากขึ้น และพัฒนาการเคลื่อนไหวให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เลอค็อกอธิบายว่า “การควบคุมส่วนต่าง ๆ ของร่างกายอย่างแม่นยำเป็นทักษะพื้นฐานสำหรับนักแสดงหน้าฉาก เพราะหน้าฉากต้องการการ เคลื่อนไหวที่ชัดเจนและเฉพาะเจาะจง” (Lecoq, 2000, น. 71)

2.5 แบบฝึกหัดการเคลื่อนไหวลูกคลื่นและลูกคลื่นย้อนกลับ (Undulation and Inverse Undulation) แบบฝึกหัดพื้นฐานของเลอค็อกสำหรับการพัฒนาความสามารถในการ เคลื่อนไหวของนักแสดง โดยให้นักแสดงเคลื่อนไหวแบบลูกคลื่นและลูกคลื่นย้อนกลับ เริ่มจากการ เคลื่อนไหวลูกคลื่น นักแสดงเคลื่อนไหวจากกระดูกก้นกบและเคลื่อนไปตามแนวกระดูกสันหลัง จนถึงศีรษะ หรือการเคลื่อนไหวลูกคลื่นย้อนกลับ นักแสดงเคลื่อนไหวจากศีรษะลงไปสู่กระดูก ก้นกบ (Lecoq, 2000, น. 73-74)

2.6 แบบฝึกหัดการเบ่งบานและการหดตัว (Écllosion & Contraction) แบบ ฝึกหัดนี้เพื่อฝึกให้เข้าใจวิธีการที่พลังงานในร่างกายสามารถเพิ่มขึ้นและลดลงจากจุดศูนย์กลางของ ร่างกาย โดยเริ่มต้นจากแบบฝึกหัดการเบ่งบาน นักแสดงเริ่มต้นในตำแหน่งอตัว จากนั้นค่อย ๆ เปิดตัวและมีมือออกเหมือนการเกิดใหม่ เป็นการเคลื่อนไหวของการเปิดออก การเบ่งบาน การเติบโต เคลื่อนไหวจากภายในสู่ภายนอก จากศูนย์กลางของร่างกายไปสู่พื้นที่รอบ ๆ และฝึกกลับกันด้วย แบบฝึกหัดการหดตัว โดยเป็นการเคลื่อนไหวจากภายนอกสู่ภายใน จากพื้นที่รอบตัวเข้าสู่ศูนย์กลาง ของร่างกาย เป็นการหดตัวเข้า การปิดตัว การเก็บตัว นักแสดงเริ่มต้นจากการเปิดร่างกายอย่างเต็ม ที่และค่อย ๆ หดตัวเข้าหาศูนย์กลางของร่างกาย (Lecoq, 2000, น. 77-78)

2.7 แบบฝึกหัดสภาวะทั้ง 9 (The Nine Attitudes) แบบฝึกหัดนี้เป็นท่าทางพื้น ฐานของเลอค็อกในการฝึกการเคลื่อนไหวเพื่อการแสดง ท่าทางทั้ง 9 สำรวจความสัมพันธ์ระหว่าง ร่างกาย พื้นที่ และการแสดงออก ท่าทางเหล่านี้เป็นตัวแทนของท่าทางต้นแบบที่นักแสดงสามารถ

นำไปใช้เพื่อสร้างตัวละครหรือแสดงอารมณ์ต่าง ๆ (Lecoq, 2000, น. 71-82) (1) ซามูไร (The samurai) - ท่ายืนเตรียมพร้อม เท้ากว้างกว่า ลำตัวตั้งตรง แสดงถึงพลังและความพร้อม (2) โต๊ะ (The table) - ท่าทางที่มีลักษณะเป็นแนวราบ สมดุล แขนสองข้างกลางระนาบขนานพื้น แสดงถึงความสมดุลและพร้อมรองรับ (3) แกรนด์ฮาร์เลควิน 1 (The grand Harlequin no. 1) - ท่าเอียงไปข้างหน้า ถ่ายน้ำหนักลงที่เท้าหลัง ลำตัวโน้มไปข้างหน้า แสดงถึงความชุกชุนและเจ้าเล่ห์ (4) การแส้ไปข้างหน้า (The forward feint) - ถ่ายน้ำหนักไปข้างหน้า ท่าที่แสดงถึงแรงขับเคลื่อนไปข้างหน้าอย่างมีตั้งใจ (5) การเปิดสะโพก (The hip opening) - เปลี่ยนทิศทางขาที่ไม่ได้ถ่ายน้ำหนักไปในทิศทางตรงกันข้ามเพื่อเปิดสะโพก (6) การเปิดสะโพกตรงข้าม (The mirror hip opening) - เปลี่ยนถ่ายน้ำหนักจากอีกด้านหนึ่งสู่อีกด้านหนึ่ง ในท่าที่เหมือนกันแต่อยู่ในฝั่งตรงกันข้าม เหมือนกระจก สร้างความสมดุลและความสมมาตร (7) การแส้หมุนไปข้างหน้า (The rolling forward feint) - ท่าทางที่แสดงถึงการเคลื่อนไหวไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่อง ดันมือทั้งสองข้างไปด้านหลัง เป็นท่าเดียวกันกับแส้ไปข้างหน้าในทิศทางตรงกันข้าม (8) แกรนด์ฮาร์เลควิน 2 (The grand Harlequin no. 2) - อีกหนึ่งรูปแบบของท่าฮาร์เลควิน 1 ที่มีมุมต่างกัน โดยถ่ายน้ำหนักไปทางด้านหลัง และ (9) โต๊ะ (The table) - ก้มตัวลง เปิดแขนทั้งสองข้างกลับมาที่ท่า โต๊ะ และเริ่มต้นใหม่จากท่าซามูไร

2.8 แบบฝึกหัดโมลิโน (Molino) แบบฝึกหัดการหมุนร่างกายที่เลอค็อกพัฒนาจากการสังเกตกังหันลม ในภาษาอิตาลี โมลิโน หมายความว่า กังหันลม เป็นแบบฝึกหัดที่ช่วยพัฒนาความตระหนักรู้ในร่างกายในการการแสดงออกความไวต่อความสัมพันธ์ของร่างกายที่ทำงานร่วมกัน โดยให้นักแสดงแกว่งแขนทั้งสองข้างอย่างผ่อนคลาย และเริ่มหมุนมือหนึ่งข้างขึ้นมาผ่านหน้า ชูขึ้นและทิ้งลงในลักษณะที่ต่อเนื่องกันไปเหมือนกังหันลม โดยให้แขนอีกข้างยังคงแกว่งอยู่ เมอเรย์กล่าวว่า “เหมือนการโอนถ่ายพลังงานจากส่วนหนึ่งไปยังอีกส่วนหนึ่ง” (Murray, 2004, น. 81)

3. หน้ากากนุทริล (Neutral Mask)

หน้ากากนุทริล เป็นแนวคิดการใช้หน้ากากที่เลอค็อกพัฒนาจากแนวคิดของโคโป โคโปเชื่อว่าหน้ากากเรียบของเขาสามารถช่วยให้นักแสดงบรรลุสถานะของความเป็นกลางและเปิดโอกาสให้นักแสดงเข้าถึงตัวละครโดยปราศจากความคิดที่มีอยู่ก่อนได้ เลอค็อกจึงพัฒนาแนวคิดนี้กลายมาเป็นหน้ากากนุทริล เขาอธิบายว่า “หน้ากากนุทริลช่วยให้นักแสดงได้สัมผัสกับสถานะความสงบที่เป็นจุดเริ่มต้นก่อนการกระทำ” (Lecoq, 2000, น. 36) การใช้หน้ากากนี้ทำให้นักแสดงสามารถละทิ้งนิสัยส่วนตัวและการเคลื่อนไหวที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อให้สามารถค้นพบวิธีการแสดงออกที่เป็นกลางมากขึ้น โดยเลอค็อกกล่าวว่า “หน้ากากนี้เป็นเครื่องมือที่ใช้เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ทางร่างกายและเข้าใจตัวตนของนักแสดง การสวมหน้ากากช่วยลดทอนการแสดงออกทางสีหน้า ทำให้นักแสดงต้องพึ่งพาภาษากายเพื่อถ่ายทอดอารมณ์และเล่าเรื่องราว เทคนิคนี้มีประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับละครตลกประเภทจำอวด ซึ่งการแสดงออกทางร่างกายเป็นกุญแจสำคัญ” (Oliva, 2016) โดยแบบฝึกหัดหน้ากากนุทริลที่สำคัญที่ผู้วิจัยเลือกมาฝึกปฏิบัติมีดังนี้

3.1 แบบฝึกหัดการตื่น (Waking Up) เลอค็อกพัฒนาแบบฝึกหัดการตื่นของหน้ากากนุทรีล (Le réveil du masque neutre) โดยให้นักแสดงสวมหน้ากากนอนราบกับพื้นและค่อย ๆ ตื่นขึ้นเสมือนเป็นครั้งแรกในชีวิตเหมือนวันแรกของโลก ให้นักแสดงใช้เวลาสำรวจร่างกายพื้นที่โดยรอบ และยืนขึ้น (Lecoq, 2000, น. 42)

3.2 แบบฝึกหัด 4 ธาตุ (The 4 Elements) แบบฝึกหัดนี้นักแสดงสวมหน้ากากนุทรีลและสำรวจธาตุต่าง ๆ ได้แก่ ดิน น้ำ ลม ไฟ ผ่านการเคลื่อนไหว ค้นหาในแต่ละธาตุลักษณะการใช้ร่างกายเพื่อเคลื่อนไหวเป็นอย่างไร เลอค็อกอธิบายว่า “การแสดงหน้ากากนุทรีลกับธาตุทำให้เราเข้าใจสิ่งที่อยู่เหนือการแสดงละคร สู่แก่นของการเคลื่อนไหว” (Lecoq, 2000, น. 44)

3.3 แบบฝึกหัดเดินในพื้นที่ (Walking in Space) แบบฝึกหัดเดินในพื้นที่ เริ่มต้นจากการให้นักแสดงสวมหน้ากากนุทรีลเดินในพื้นที่ต่าง ๆ เช่น ทะเลทราย ป่า ภูเขา โดยเน้นการเคลื่อนไหวที่เรียบง่ายและเป็นสากล (Universal) ไร้การปรุงแต่งบุคลิกภาพ ไร้สภาวะทางอารมณ์ และจดจ่ออยู่กับปัจจุบันและการรับรู้ถึงพื้นที่โดยรอบ เลอค็อกกล่าวว่า “หน้ากากนุทรีลช่วยให้เราค้นพบพื้นที่ด้วยความบริสุทธิ์” (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001, น. 38)

3.4 แบบฝึกหัดการเดินทาง (The Journey) เลอค็อกพัฒนาแบบฝึกหัดการเดินทาง หรือ (Le voyage) โดยให้นักแสดงสวมหน้ากากนุทรีลและผ่านประสบการณ์การเดินทางที่มีทั้งการพบเจอสิ่งต่าง ๆ บรรยากาศต่าง ๆ และความท้าทาย เพื่อพัฒนาความสามารถในการเล่าเรื่องผ่านร่างกาย (Lecoq, 2000, น. 46)

3.5 แบบฝึกหัดเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ (Identification with Nature) เลอค็อกให้นักแสดงสวมหน้ากากนุทรีลและพยายามเป็นส่วนหนึ่งกับธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ น้ำ หรือสัตว์ โดยไม่ใช้การเลียนแบบภายนอกเท่านั้น แต่เป็นการเข้าใจถึงแก่นของสิ่งเหล่านั้น โดยเขาอธิบายว่า “การเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติไม่ใช่การเลียนแบบ แต่เป็นการค้นหาพลวัตของสิ่งต่าง ๆ” (Lecoq, 2000, น. 47)

4 หน้ากากตัวละคร (Character Mask)

หน้ากากตัวละครเป็นหน้ากากที่มีการสร้างลักษณะจำเพาะของตัวหน้ากาก มีบุคลิกและรูปแบบที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน จึงแตกต่างจากหน้ากากนุทรีล โดยเน้นการฝึกค้นหาลักษณะบุคลิกภาพและต้นแบบ (Archetypes) ที่โดดเด่นของหน้ากาก ทำให้นักแสดงมีโอกาสดำสำรวจลักษณะทางกายภาพของหน้ากากตัวละคร และสามารถเปลี่ยนข้อจำกัดในการแสดงออกผ่านใบหน้าเป็นการสื่อสารและถ่ายทอดผ่านทางร่างกาย เนื่องจากลักษณะบุคลิกภาพถูกกำหนดด้วยรูปแบบของหน้ากากนั้น ๆ เลอค็อกกล่าวว่า “หน้ากากตัวละครกระตุ้นนักแสดงให้ค้นหาการแสดงออกทางร่างกายที่ชัดเจนและเฉพาะเจาะจง เมื่อไม่สามารถใช้การแสดงออกทางสีหน้าได้ นักแสดงจึงต้องสื่อสารผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกายทั้งหมด” (Lecoq, 2000, น. 57) ในละครตลกจำอวดมักต้องการให้นักแสดงแสดงท่าทางที่เกินจริง หน้ากากตัวละครจึงเป็นอีกเครื่องมือหนึ่งที่สามารถขยายการเคลื่อนไหวของนักแสดงได้ ทำให้นักแสดงแสดงออกได้โดดเด่นมากขึ้น โดยแบบฝึกหัดหน้ากากตัวละครที่สำคัญที่ผู้วิจัยเลือกมาฝึกปฏิบัติมีดังนี้

4.1 แบบฝึกหัดวิเคราะห์หน้ากาก (Mask Observation and Analysis)

แบบฝึกหัดเบื้องต้นที่เน้นการสังเกตและวิเคราะห์หน้ากากอย่างละเอียด ก่อนที่จะสวมใส่และแสดง นักแสดงมองหน้ากากโดยใช้ระยะเวลาประมาณหนึ่ง เพื่อสังเกตลักษณะของหน้ากากอย่างละเอียด ในทุกมิติ จากนั้นลองวิเคราะห์ลักษณะนิสัย การเคลื่อนไหวของหน้ากากตัวละคร เพื่อให้เข้าใจจิตวิญญาณของหน้ากากก่อนการสวมใส่ เลอค็อกเชื่อว่าการสังเกตที่ละเอียดจะช่วยให้นักแสดงเข้าถึงแก่นของตัวละครได้ (Lecoq, 2000, น. 57)

4.2 แบบฝึกหัดกลายเป็นหน้ากาก (Mask Transformation)

แบบฝึกหัดนี้เน้นกระบวนการเปลี่ยนแปลงร่างกายและจิตใจเพื่อ “กลายเป็น” หน้ากาก โดยหลังจากทำแบบฝึกหัดวิเคราะห์หน้ากากให้นักแสดงสวมหน้ากากตัวละครอย่างช้า ๆ ในสภาวะที่สงบ จากนั้นเริ่มต้นเคลื่อนไหวโดยให้หน้ากากเป็นเครื่องมือที่กระตุ้นการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่ไม่ได้เกิดจากตัวของนักแสดง แบบฝึกหัดนี้ต้องการให้นักแสดงละทิ้งความเป็นตัวเอง และปล่อยให้หน้ากากเป็นผู้นำในการเคลื่อนไหว เลอค็อกอธิบายว่า “หน้ากากไม่ยอมรับการเคลื่อนไหวใด ๆ ที่ไม่สอดคล้องกับมัน” (Lecoq, 2000, น. 55-56)

4.3 แบบฝึกหัดตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อม (Environmental Response)

แบบฝึกหัดนี้เน้นการตอบสนองของตัวละครหน้ากากต่อสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ต่าง ๆ นักแสดงสวมหน้ากากและอยู่ในบทบาทอย่างสมบูรณ์ ผู้ฝึกสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การเปลี่ยนอุณหภูมิ สภาพอากาศ หรือสถานที่ โดยนักแสดงต้องตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในฐานะตัวละครหน้ากาก โดยสามารถพบกับตัวละครหน้ากากอื่น ๆ ที่ร่วมฝึกด้วยกันและมีปฏิสัมพันธ์ได้ เพื่อพัฒนาความสามารถในการแสดงปฏิกิริยาที่แท้จริงและมีชีวิตชีวาในขณะที่ยังคงอยู่ในบทบาทของหน้ากาก

4.4 แบบฝึกหัดหน้ากากขัดแย้ง (The Paradox of Mask : Counter Mask)

แบบฝึกหัดนี้สำรวจความขัดแย้งและความซับซ้อนภายในหน้ากากตัวละคร เมื่อนักแสดงวิเคราะห์ลักษณะที่เด่นชัดของหน้ากากตัวละครแล้ว หลังจากทำแบบฝึกหัดก่อนหน้านี้ให้ลองแสดงในลักษณะที่ตรงข้ามกับหน้ากาก เช่น หากหน้ากากดูเศร้า ให้เคลื่อนไหวอย่างมีความสุข หรือหากหน้ากากดูโกรธ ให้เคลื่อนไหวอย่างอ่อนโยน และนักแสดงสำรวจความตึงเครียดที่เกิดขึ้นระหว่างการแสดงออกของหน้ากากและการเคลื่อนไหวของร่างกาย เพื่อสร้างความซับซ้อนและมิติที่ลึกซึ้งให้กับตัวละคร คลเลอรี่อธิบายว่า “ความขัดแย้งระหว่างที่หน้ากากแสดงออกและสิ่งที่ร่างกายทำ สร้างพลวัตที่น่าสนใจอย่างยิ่ง” (Callery, 2002, น. 89)

5. หน้ากากคอมเมดี้ เดลลาร์เต (Commedia dell'Arte)

คอมเมดี้ เดลลาร์เตเป็นรูปแบบการละครดั้งเดิมของอิตาลี เน้นการใช้หน้ากากและการแสดงออกทางกายภาพอย่างมาก เน้นรูปแบบการแสดงละครที่มีลักษณะเฉพาะคือการด้นสด (Improvisation) โดยใช้โครงเรื่องที่วางไว้อย่างคร่าว ๆ และใช้หน้ากากตัวละครต้นแบบ (Stock Characters) ที่มีลักษณะนิสัยและการแสดงออกที่ชัดเจน (Rudlin, 2010, น. 23) เพื่อให้คนดูได้เห็นการแสดงออกและบุคลิกภาพของตัวละครได้อย่างชัดเจน ตัวละครเอกของคอมมีเดียเดลลาร์เต

เต เช่น อาร์เลคคิโนและโคลอมบิโน เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางจากหน้ากากอันโดดเด่นและการเคลื่อนไหวที่เกินจริง ทำให้คอมเมเดีย เดลลาร์เตได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายไปทั่วยุโรป ทั้งนี้ หน้ากากคอมเมเดีย เดลลาร์เตยังมีทั้งรูปแบบที่เต็มหน้า (Full Mask) และครึ่งหน้า (Half Mask) เพื่อให้นักแสดงได้ฝึกค้นหาไม่เพียงแต่ลักษณะการแสดงออกทางร่างกายแต่ยังสามารถค้นหาเสียงของตัวละครได้เช่นกัน ลักษณะของหน้ากากตัวละครต้นแบบยังบ่งบอกถึงเอกลักษณ์และความเชื่อมโยงกับสัตว์ต่าง ๆ ด้วย ตัวอย่างเช่น อาร์เลคคิโนซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างแมวและลิง บางครั้งเรียกว่า “อาร์เลคคิโน-กัตโต” หรือฮาร์เลควินแมว นักแสดงที่สวมหน้ากากนี้จำเป็นต้องแสดงทักษะการกระโดดและการเคลื่อนไหวที่คล่องแคล่วอย่างสูง ทั้งแขนและขาในขณะที่เคลื่อนไหวบนเวที “อาร์เลคคิโนแสดงคุณลักษณะของสัตว์หลายชนิด โดยเฉพาะแมวบ้านและลิง ความคล่องแคล่วของแมวผสมกับความซุกซนของลิงถูกแสดงออกผ่านการเคลื่อนไหวที่แสดงโดยนักแสดง ตัวละครนี้ต้องการความคล่องตัวอย่างมาก” (Eldredge, 1996, น. 112) โดยแบบฝึกหัดคอมเมเดีย เดลลาร์เตที่ผู้วิจัยเลือกมาฝึกปฏิบัติบางส่วน ได้แก่

5.1 แบบฝึกหัดสำรวจหน้าากตัวละครต้นแบบ (Stock Character Embodiment) เลอค็อกนำคอมเมเดีย เดลลาร์เต มาเป็นส่วนสำคัญในการฝึกของเขา โดยให้นักแสดงศึกษาตัวละครต้นแบบ เช่น ปันตาโลเน (Pantalone), อาร์เลคคิโน (Arlecchino), อิล ด็อตโตเร (Il Dottore) เป็นการฝึกสำรวจและวิเคราะห์หน้าากตัวละครต้นแบบ เช่นเดียวกับการฝึกวิเคราะห์หน้าากตัวละคร เพื่อให้นักแสดงเข้าใจถึงบุคลิกภาพลักษณะนิสัยของตัวละครต้นแบบ รวมถึงการเคลื่อนไหวของตัวละครและจุดศูนย์กลางที่แตกต่างกันของตัวละครต้นแบบแต่ละตัว เลอค็อกกล่าวว่า “ตัวละครในคอมเมเดีย เดลลาร์เตมีรูปแบบที่ชัดเจน แต่ละตัวละครมีลักษณะเฉพาะทางร่างกายและนิสัย” (Lecoq, 2000, น.120)

5.2 แบบฝึกหัดเชื่อมโยงกับหน้าาก (Mask Connection) แบบฝึกหัดนี้มีความคล้ายคลึงกับแบบฝึกหัดกลายสู่หน้าากของการฝึกหน้าากตัวละคร โดยหลังจากสำรวจหน้าากตัวละครต้นแบบเรียบร้อยแล้ว นักแสดงสวมใส่และใช้เวลาค้นหาและเข้าใจตัวละครต้นแบบที่ตนเองสวมใส่ เพื่อให้นักแสดงเคลื่อนไหวและแสดงออกโดยให้หน้าากตัวละครต้นแบบเป็นเครื่องมือชี้้นำ เลอค็อกเน้นความสัมพันธ์ระหว่างหน้าากคอมเมเดีย เดลลาร์เตกับร่างกายของนักแสดงมาก เขากล่าวว่า “หน้าากครึ่งหน้าของคอมเมเดีย เดลลาร์เตมีความเฉพาะเจาะจงมาก ร่างกายต้องตอบสนองในแบบที่หน้าากเรียกร้อง” (Lecoq, Carasso, & Lallias, 2001, น. 92)

5.3 แบบฝึกหัดต้นสดด้วยเรื่องสมมติ (Improvisation with Scenerios – Canovacci) เลอค็อกพัฒนาการต้นสดแบบโครงเรื่องคร่าว ๆ (Canovacci) ตามแบบฉบับคอมเมเดีย เดลลาร์เตมาเป็นแบบฝึกหัดต้นสดด้วยเรื่องสมมติ โดยให้นักแสดงสร้างสถานการณ์จากโครงเรื่องพื้นฐาน เช่น การแต่งงาน การหลอกหลวง (Lecoq, 2000, น. 127) มาใช้ในการแสดงแบบต้นสด ทำให้นักแสดงได้ค้นหารายละเอียดที่เฉพาะเจาะจงของตัวละครต้นแบบในมิติต่าง ๆ ที่คาดไม่ถึง

6 ละครตลกประเภทจำอวด (Farce)

ละครตลกจำอวดเป็นการแสดงที่เน้นอารมณ์ขันจากเรื่องราวที่เกินจริงและการเคลื่อนไหว

ร่างกายที่มากกว่าปกติ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่นักแสดงต้องมีทักษะการใช้ร่างกายอย่างเชี่ยวชาญ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวน่าขันที่เกินจริงอย่างไร้เหตุผลและใช้พลังงานในการแสดงที่ทรงพลัง ช่วยเสริมสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้ชมโดยใช้ร่างกายเคลื่อนไหวในระดับต่าง ๆ ร่วมกับการบริหารการใช้พื้นที่เวทีอย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งอาศัยการจัดการการใช้จังหวะและระยะเวลาในการส่งมุกและรับมุกซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของละครประเภทนี้ ละครเรื่อง โบอิง-โบอิง เป็นละครประเภทตลกจำอวด โดยบทบาทของเบอร์นาร์ด มีความท้าทายเป็นพิเศษ เนื่องจากต้องผสมผสานทั้งจังหวะทางการแสดงตลก ความคล่องแคล่วทางร่างกาย และความสามารถในการสื่อสารอารมณ์ผ่านการเคลื่อนไหวที่เกินจริง

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยทางศิลปการละคร โดยการเก็บข้อมูลงานวิจัยจากการศึกษาและวิเคราะห์บทบาทของนักแสดงผ่านการประยุกต์ใช้แบบฝึกหัดหน้ากาคที่คัดเลือกอย่างเหมาะสมตลอดกระบวนการ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพจากตนเองด้วยวิธีการประเมินพัฒนาการด้านการแสดงของตนเองจาก การจดบันทึก และการบันทึกวิดีโอเพื่อสะท้อนผลการวิจัย ข้อมูลเชิงคุณภาพจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งประกอบด้วยกลุ่มผู้ชมทั่วไปที่รับชมจำนวน 342 คนจากการรับชมการแสดงทั้งหมด 3 รอบ กลุ่มผู้ร่วมสร้างสรรค์การแสดง 6 คน และผู้ทรงคุณวุฒิทางการฝึกการแสดงด้วยเทคนิคหน้ากาค 1 คน เพื่อวิเคราะห์ความคิดเห็น ความรู้สึก และมุมมอง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการวิเคราะห์ผลงานวิจัย โดยมีวิธีการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

1. ดำเนินการศึกษาและวิเคราะห์ทฤษฎีและแบบฝึกหัดการฝึกการแสดงด้วยเทคนิคหน้ากาค โดยอาศัยงานวิจัย เอกสาร หนังสือ บทความ และสื่อต่าง ๆ ทั้งออนไลน์และสิ่งพิมพ์ รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสังเคราะห์แนวทางการฝึกฝน ครอบคลุมการใช้หน้ากาคนุทรีลหน้ากาคตัวละคร และคอมเมดี้ เดลลาร์เต

2. วิเคราะห์และตีความบทละครเรื่อง โบอิง-โบอิง ศึกษาบริบทและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องจากเอกสารวิชาการ บทความ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อออนไลน์ เช่น ยูทูบ (YouTube) และ พินเทอเรส (Pinterest)

3. ฝึกซ้อมการแสดงร่วมกับผู้กำกับการแสดงและนักแสดงร่วม โดยใช้แบบฝึกหัดที่คัดเลือกกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหวในแต่ละฉากร่วมกับนักแสดง และบันทึกภาพการแสดงเพื่อประเมินและพัฒนาการแสดง

4. นำเสนอผลงานการแสดง ณ ศูนย์ศิลปการละครสดใส พันธุมโกมล ระหว่างวันที่ 4-6 เมษายน พ.ศ. 2568 จำนวน 3 รอบ โดยมีผู้ชมประมาณ 140 คนต่อรอบ

5. ประเมินผลการแสดงจากบันทึกวิดีโอ แบบสอบถามออนไลน์ผ่านกูเกิลฟอร์ม (Google Form) จากผู้ชมที่ทำแบบสอบถามทั้งหมด 342 คน และข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์ผู้ร่วมสร้างสรรค์ 6 คน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านการฝึกการแสดงละครหน้ากาค 1 คน

6. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล พร้อมข้อเสนอแนะ และจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นรูปเล่มกระบวนการวิจัย

1. วิเคราะห์บทละครและตัวละครจากเรื่อง โบอิง-โบอิง

วิเคราะห์บทละครบทละคร บทละครเรื่อง โบอิง-โบอิง ประพันธ์โดย มาร์ค คาโมเล็ตติ นักเขียนบทละครชาวฝรั่งเศส ถูกเขียนขึ้นในช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมครั้งใหญ่ในปารีส ช่วงทศวรรษ 1960 ซึ่งเป็นช่วงเวลาแห่งการปฏิวัติทางเพศและการเปลี่ยนแปลงบทบาททางเพศ สะท้อนเรื่องราวการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับมุมมองความรักและการแต่งงานในยุคนั้น ทำให้บทละครประสบความสำเร็จและเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์อย่างมากในยุคนั้น และเกิดเป็นบทละครภาคต่อชื่อว่า ดอนท์ เดรส ฟอร์ ดินเนอร์ (Don't Dress For Dinner) บทละครเรื่องนี้เป็นละครประเภทตลกจำอวด (Farce) โดยอาศัยการใช้จังหวะในการแสดงเพื่อสร้างความขบขันเพื่อสื่อสารเรื่องราวที่เกินคาดร่วมกับการใช้พลังงานของนักแสดงของร่างกายและการเคลื่อนไหวที่เกินจริง ละครเวทีเรื่อง โบอิง-โบอิง แบ่งโครงเรื่องออกเป็น 3 องก์ โดยมีแก่นเรื่องหลัก (Theme) เกี่ยวกับการไม่เชื่อสัจย์ การหลอกลวง และการปกปิดความจริง และมีสาระสำคัญของเรื่อง (Message) เน้นถึงการหลอกลวงผู้อื่นและตนเองอันเนื่องมาจากความไม่จริงใจ รวมถึงความเขลาที่เกิดจากความมั่นใจในความฉลาดของตัวละคร สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองต่าง ๆ ของสังคม ทั้งด้านตลกขบขันและความจริงของชีวิต (Drama)

จากการศึกษาบทละครเรื่อง โบอิง-โบอิง เผยให้เห็นความสัมพันธ์อันซับซ้อนจากเรื่องราวอันแสนยุ่งเหยิงของสถาปนิกหนุ่มรูปงามนามว่า เบอร์นาร์ด ผู้มีคู่หมั้นหลายคนซึ่งล้วนเป็นพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน ในเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นภายในห้องชุดหรูของเขาใจกลางกรุงปารีส แผนการจัดตารางเวลาอันแออัดของเบอร์นาร์ดต้องพังทลายลงเมื่อคู่หมั้นทุกคนถูกโยกย้ายไปปฏิบัติหน้าที่บนเครื่องบินโบอิง ยิ่งไปกว่านั้น การมาเยือนของโรเบิร์ต เพื่อนสนิทของเขา ยิ่งทำให้สถานการณ์ตึงเครียดและวุ่นวายขึ้นอย่างไม่คาดคิด แม้แต่เบิร์ตผู้ดูแลของเบอร์นาร์ด ก็ไม่สามารถคลี่คลายความยุ่งยากอลหม่านนี้ได้

1.1 วิเคราะห์ตัวละครเบอร์นาร์ด - เบอร์นาร์ดคือตัวละครหลักของเรื่อง เป็นตัวละครที่มีเสน่ห์ดึงดูด มั่นใจในความสามารถและความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทั้งในฐานะสถาปนิกและการออกแบบรูปแบบความสัมพันธ์แบบหมู่ (Polygamy) แต่ขาดความรับผิดชอบและจริยธรรม แม้จะถ่ายทอดเรื่องราวออกมาในรูปแบบละครตลกจำอวด แต่พฤติกรรมของเบอร์นาร์ดสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของค่านิยมทางสังคมเกี่ยวกับความรักและการแต่งงาน และยังให้แง่คิดเกี่ยวกับความซื่อสัตย์และการหลอกลวงในความสัมพันธ์กับผู้รับชม

ภายหลังจากการวิเคราะห์บทละครและตัวละครที่ใช้เป็นกรณีศึกษาเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้ปรึกษากับผู้กำกับการแสดงและทีมนักแสดงเพื่อหาข้อสรุปที่สอดคล้องกันสำหรับการสร้างภูมิหลังของตัวละครในลำดับต่อไป และเพื่อวางแผนการฝึกอบรมเทคนิคการแสดงหน้ากากร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ ควบคู่ไปกับการซ้อมการแสดงกับนักแสดงทุกท่าน

1.2 การซ้อมการแสดงโดยใช้เทคนิคหน้ากาก ก่อนดำเนินการวิจัยในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการฝึกการแสดงด้วยหน้ากากเพื่อนำเสนอในรายวิชาทฤษฎีการแสดงและเข้ารับการอบรมเทคนิคการแสดงหน้ากากระยะสั้นกับ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณขวัญ พลจันทร์ และอาจารย์นิกร แซ่ตั้งซึ่งเป็นสมมนาพิเศษของภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย การอบรมดังกล่าวกระตุ้นความสนใจของผู้วิจัยเกี่ยวกับการใช้หน้ากากเพื่อพัฒนาการแสดง โดยเฉพาะการใช้ร่างกายในบทบาทที่ไม่คุ้นเคย หลักการสอนของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณขวัญและอาจารย์นิกร มีการประยุกต์ใช้แบบฝึกหัดด้วยวิธีการของโคโปและเลอค็อก ผู้วิจัยจึงนำแบบฝึกหัดจากการสนทนาไปค้นคว้าเพิ่มเติมและรวบรวมแบบฝึกหัดที่มีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ผู้วิจัยศึกษาและมีประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะการใช้ร่างกายเพื่อการแสดง ตลกจำอวด กรณีศึกษา เบอ์นาร์ต เพื่อใช้ในกระบวนการซ้อมการแสดงของตนเอง

1. ช่วงพัฒนาความพร้อมของร่างกายก่อนการฝึกหน้ากาก

ช่วงเริ่มต้นของการฝึกซ้อมผู้วิจัยมุ่งเน้นเกี่ยวกับการตระหนักรู้และการเข้าใจกายภาพของตนเอง การเริ่มต้นฝึกจากการหายใจ รับรู้ถึงปัจจุบันขณะ และเริ่มทำ แบบฝึกหัดการยืนที่สภาวะศูนย์ ทำให้ผู้วิจัยมีสภาวะจิตใจที่นิ่ง มั่นคง และการอยู่กับปัจจุบัน โดยได้รับการปรุงแต่งทั้งอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากความเหนื่อย หรือเรื่องราวที่ผู้วิจัยพบเจอก่อนหน้าการฝึกและส่งผลต่อการควบคุมร่างกายผ่านการแสดงออกอีกด้วย และเมื่อทำ แบบฝึกหัดจัดระเบียบร่างกายกับกำแพงและแบบฝึกหัดแยกการเคลื่อนไหว 20 ส่วน ทำให้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ร่างกายตนเองอย่างละเอียดถี่ถ้วน เข้าใจถึงจุดปวดเมื่อยเมื่อควบคุมอย่างเข้มงวด โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาการปวดและการเกร็งที่บริเวณหลัง และอีกแบบฝึกหัดหนึ่งที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณขวัญให้ความสำคัญอย่างมากคือ แบบฝึกหัดเดินอย่างเป็นกลาง แบบฝึกหัดนี้แม้ดูเรียบง่าย แต่จำเป็นต้องฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ในช่วงเริ่มต้นผู้วิจัยมักมีอาการสั่นของกล้ามเนื้อขา แต่เมื่อฝึกสักระยะหนึ่งแบบฝึกหัดนี้ช่วยให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้พฤติกรรมที่คุ้นเคยซึ่งขัดกับบุคลิกภาพของตัวละครเบอ์นาร์ต เช่น พฤติกรรมการห่อไหล่ การก้มหน้า การหนีบข้อศอก ซึ่งตัวละครเบอ์นาร์ตที่ผู้วิจัยสำรวจร่วมกับผู้กำกับการแสดง ต้องมีบุคลิกภาพสง่าผ่าเผย มั่นใจ ออกผายหลังตรง ศีรษะตั้งตรง แบบฝึกหัดการปรับสมดุลร่างกายจึงเป็นกระบวนการสำคัญอย่างมากในการพัฒนาทักษะการใช้ร่างกายให้ได้ประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงแบบฝึกหัดของเลอค็อกที่คุ้นชินเน้นย้ำให้ผู้วิจัยปฏิบัติในช่วงการเตรียมความพร้อมของร่างกายคือ แบบฝึกหัดการเคลื่อนไหวลูกคลื่นและลูกคลื่นย้อนกลับ แบบฝึกหัดการเบ่งบานและการหดตัว แบบฝึกหัดสภาวะทั้ง 9 และแบบฝึกหัดโมลิโนช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพร่างกายของผู้วิจัย จากการสำรวจแนวกระดูกกันบกและเคลื่อนไหวไปตามแนวกระดูกสันหลังจนถึงศีรษะ ประกอบกับการรักษาลำงานภายในร่างกายและการประยุกต์ใช้ร่างกายอย่างมีประสิทธิภาพควบคู่ไปกับการใช้พื้นที่โดยรอบ ผู้วิจัยค้นพบว่าตนเองไม่ค่อยมีพลัง เหนื่อยง่าย ซึ่งเป็นข้อบกพร่องที่ส่งผลต่อการใช้ร่างกายในการแสดงตลกจำอวดอย่างมาก แบบฝึกหัดเตรียมความพร้อมร่างกายจึงจำเป็นอย่างยิ่งในการฝึกร่างกายให้คุ้นเคยก่อนการใช้หน้ากากทุกครั้งที่ในการซ้อม

2. ช่วงการฝึกหน้ากากนุทธล

ก่อนที่นักแสดงจะสามารถทำความเข้าใจบทบาทได้อย่างลึกซึ้ง ควรเริ่มจากการทำความเข้าใจตนเองเสียก่อน ซึ่งแบบฝึกหัดหน้ากากนุทธลจะช่วยให้นักแสดงสงบและตระหนักรู้ถึงความรู้สึก พร้อมใช้ร่างกายตอบสนองต่อการกระตุ้นของหน้ากากได้อย่างเหมาะสม เริ่มจากแบบฝึกหัดการตื่น ช่วยผู้วิจัยปรับสมดุลร่างกายและจิตใจ และประยุกต์ใช้ร่างกายอย่างมีประสิทธิภาพหลังจากเตรียมความพร้อม เพื่อทำงานร่วมกับหน้ากากได้อย่างลงตัว

ต่อจากนั้นจึงได้เริ่มสำรวจการเคลื่อนไหวที่ไม่คุ้นเคย หรือค้นพบรูปแบบการเคลื่อนไหวใหม่ ๆ ที่ผู้วิจัยไม่เคยใช้ในชีวิตประจำวัน จากแบบฝึกหัดแบบฝึกหัด 4 ธาตุ นอกจากนี้ยังเป็นโอกาสให้เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผู้วิจัยกับตัวละครเบอร์นาร์ดหลังจากทำแบบฝึกหัดเสร็จสิ้นแล้วว่า ลักษณะการเคลื่อนไหวที่ได้ลองสำรวจทั้ง 4 ธาตุนั้น ธาตุดินและน้ำมีความใกล้เคียงกับผู้วิจัยมากกว่า เนื่องจากขณะสำรวจระหว่างทำแบบฝึกหัด ผู้วิจัยรู้สึกผ่อนคลายกว่า ส่วนธาตุลมและไฟมีความใกล้เคียงกับบุคลิกภาพที่ร้อนแรง ไวต่อการแก้ปัญหา และมีพลังงานมากเช่นเดียวกับแบบฝึกหัดเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ แบบฝึกหัดเดินในพื้นที่และแบบฝึกหัดการเดินทาง เริ่มต้นจากการให้นักแสดงสวมหน้ากากนุทลเดินในพื้นที่ต่าง ๆ เช่น ทะเลทราย ป่า ภูเขา โดยเน้นการเคลื่อนไหวที่เรียบง่าย ผ่านประสบการณ์การเดินทางที่มีทั้งการพบเจอสิ่งต่าง ๆ บรรยากาศต่าง ๆ เช่น เดินบนสถานีรถไฟหรือตลาด ทำให้ผู้วิจัยได้ค้นหาการตอบสนองที่มาจากร่างกาย โดยหลีกเลี่ยงการแสดงออกเฉพาะตัวของตนเองเพิ่มขึ้น ยิ่งไปกว่านั้น ขณะสวมหน้ากากอยู่การแสดงออกทางสีหน้าจึงถูกปิดกั้นอย่างสิ้นเชิง และถูกบังคับให้ต้องสื่อสารผ่านทางร่างกายทางเดียว ซึ่งทำให้ผู้วิจัยเริ่มกล้าแสดงออกด้วยการใช้ร่างกายสื่อสารมากยิ่งขึ้น

3. ช่วงการฝึกหน้ากากตัวละคร

หลังจากได้เรียนรู้และเข้าใจร่างกายของตนเองเพิ่มขึ้นแล้ว แบบฝึกหัดหน้ากากลำดับถัดมาที่ผู้วิจัยมีโอกาสได้ใช้ฝึกคือหน้ากากตัวละคร โดยแบบฝึกหัดหน้ากากตัวละครทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยเริ่มเข้าสู่กระบวนการสำรวจตัวละครเบอร์นาร์ดโดยใช้หน้ากากตัวละครรูปแบบต่าง ๆ เป็นเครื่องมือ ในทุกๆ ครั้งของการเริ่มใช้หน้ากากตัวละครคน แบบฝึกหัดแรกที่ต้องทำคือ แบบฝึกหัดวิเคราะห์หน้ากาก เพื่อฝึกฝนความเข้าใจลักษณะและอัตลักษณ์ วิเคราะห์นิสัยใจคอของหน้ากากแต่ละชิ้น ก่อนสวมใส่ และเตรียมพร้อมสำหรับแบบฝึกหัดกลายเข้าสู่หน้ากากในลำดับต่อไป โดยทั่วไปแล้วผู้วิจัยมักเลือกหน้ากากที่มีลักษณะใกล้เคียงกับตัวละครเบอร์นาร์ดเพื่อศึกษาการแสดงออกของตัวละครและนำมาประยุกต์ใช้ในการแสดง หน้ากากที่ใช้ในการทดลองฝึกฝนนั้นมักมีลักษณะสง่างาม ลึกลับน่าค้นหา และเจ้าเล่ห์ซึ่งระหว่างการทำแบบฝึกหัดต้นสดหรือแบบฝึกหัดตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อม ทำให้ผู้วิจัยพบว่าตนเองยังคงใช้ท่าทางที่คุ้นชินในชีวิตประจำวันขณะทำแบบฝึกหัด ทั้งจากการสังเกตของผู้ฝึกสอนและผู้ร่วมฝึก นอกจากนี้ยังพบว่าแม้เป็นหน้ากากตัวละครใบเดียวกัน แต่ผู้สวมใส่ต่างคนก็แสดงออกถึงบุคลิกที่แตกต่างกันได้เช่นกัน

อีกหนึ่งแบบฝึกหัดที่ส่งเสริมการวิเคราะห์ตัวละครเบอร์นาร์ดคือ การใช้แบบฝึกหัดหน้ากากชั่วคราว ช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจมิติของตัวละครได้ดียิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น หน้ากากที่มีลักษณะมั่นใจสง่างามอาจเผยให้เห็นถึงการแสดงออกที่ดูขี้ลาดหรือมีความกลัวที่ซ่อนอยู่ หรือหน้ากากตัวละครที่มีลักษณะเหมือนคนขี้อาย อาจสามารถทำให้แสดงออกถึงความภูมิใจในตนเองออกมาได้เช่นกัน วิธีการนี้จึงช่วยให้ผู้วิจัยค้นพบการแสดงออกใหม่ ๆ หลีกเลี่ยงการใช้ภาษาที่เป็นตัวตนของผู้วิจัย และเข้าใจตัวละครเบอร์นาร์ดได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น นอกเหนือจากวิธีการวิเคราะห์ตัวละครแบบเดิม ๆ ที่เคยทำมาก่อนหน้านี้

4. ช่วงการฝึกคอมเมเดีย เดลลาร์เต

การฝึกฝนคอมเมเดีย เดลลาร์เต เป็นวิธีที่มีประโยชน์อย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะการแสดง

ละครตลกและการแสดงออกทางกายภาพ เพื่อให้สามารถเข้าใจและแสดงเป็นตัวละครได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เนื่องจากการหาหน้าฉากตัวละครต้นแบบในประเทศไทยค่อนข้างยาก ผู้วิจัยจึงได้มีโอกาสเรียนรู้และฝึกฝนหน้าฉากตัวละครต้นแบบจากการสัมภาษณ์ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณขวัญ ในเวลาอันจำกัด และได้ฝึกปฏิบัติในรายวิชาการแสดงภาคปฏิบัติ (Acting Practice) โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดงกมล ณ ป้อมเพชร์ เริ่มต้นจากการศึกษาตัวละครต้นแบบในคอมเมดี้ เดลลาร์เต และเลือกตัวละครที่ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตัวละครเบอร์นาร์ตได้ ได้แก่ อาร์เลคีนโน ซานนี และอีนาโมราโต โดยประดิษฐ์หน้าฉากขึ้นมาเองจากวัสดุที่หาซื้อได้ง่าย โดยใช้แบบฝึกหัดสำรวจหน้าฉากตัวละครต้นแบบ แบบฝึกหัดเชื่อมโยงกับหน้าฉาก และแบบฝึกหัดค้นสดด้วยเรื่องสมมติ จากการฝึกการค้นสดด้วยโครงเรื่องคร่าว ๆ ผู้วิจัยเลือกใช้สถานการณ์ที่ปรากฏในเรื่อง โบอิง-โบอิง มาใช้ในการช่วยสำรวจความรู้สึกของตัวละครและค้นหาการแสดงออกที่ใช้พลังและร่างกายมากกว่าการแสดงออกในชีวิตประจำวัน หลังจากฝึกปฏิบัติแบบฝึกหัดต่างๆในการฝึกอบรมแต่ละครั้ง ผู้วิจัยยังค้นพบว่า จังหวะการหยุดและการแสดงออกทางร่างกายเพื่อสร้างมุขตลกเป็นสิ่งที่ยากมากและสำคัญมากสำหรับการฝึกคอมเมดี้ เดลลาร์เต ซึ่งนอกเหนือจากการเข้าใจตัวละคร รู้จักใช้ร่างกายในการพัฒนาการแสดงออกแล้ว การพัฒนาจังหวะการเล่นมุขตลกก็เป็นหัวข้อสำคัญที่ผู้วิจัยยังต้องพัฒนาต่อไป

ในส่วนของการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างหน้าฉากเต็มใบหน้าและหน้าฉากครึ่งหน้า เพื่อพัฒนาการวิจัยนั้น หน้าฉากต้นแบบแบบเต็มใบหน้าเน้นการพัฒนาการใช้จังหวะและท่าทางที่ทรงพลังและครอบคลุมพื้นที่มากขึ้น ส่วนหน้าฉากต้นแบบแบบครึ่งหน้าจะช่วยเสริมการค้นหาลักษณะเสียงของตัวละครโดยใช้การออกเสียงที่ไม่ใช่ภาษาพูดทั่วไป (Gibberish) เทคนิคนี้ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถกล้าสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกผ่านท่าทาง น้ำเสียง และการเคลื่อนไหวได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดงกมล ยังนำแบบฝึกหัดที่ช่วยพัฒนาการใช้ร่างกายที่ขยายใหญ่ขึ้นสำหรับการแสดงละครตลกจำพวก โดย ใช้แบบฝึกหัดการแสดงแบบเกินจริง (Exaggeration Exercise) แบบฝึกหัดการแสดงลักษณะสัตว์ (Animal Embodiment) มาใช้ฝึกโดยการแสดงออกแบบเกินจริงเป็นหัวใจสำคัญของคอมเมดี้ เดลลาร์เต กิจกรรมนี้เน้นการฝึกฝนการเคลื่อนไหวร่างกายและอวัยวะต่าง ๆ ที่ไม่ได้ใช้งานบ่อยในชีวิตประจำวัน โดยร่วมกันฝึกฝนในห้องเรียน แบบฝึกหัดนี้จะแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการการแสดงออกที่เพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดการฝึกฝนร่วมกัน แบบฝึกหัดการแสดงลักษณะสัตว์ เมื่อประกอบกับบุคลิกภาพของหน้าฉากตัวละครต้นแบบ ช่วยขยายมิติบุคลิกภาพตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างเช่น อาร์เลคีนโนมีบุคลิกภาพคล้ายลิง ขณะปฏิบัติแบบฝึกหัด ผู้วิจัยได้สะท้อนสถานการณ์ที่เบอร์นาร์ตเผชิญกับเหตุการณ์ไม่คาดฝันและเริ่มจัดการสถานการณ์เหล่านั้นไม่ได้ในเรื่อง

5. ช่วงการซ้อมการแสดงร่วมกับนักแสดงร่วมและผู้กำกับการแสดง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการฝึกฝนการแสดงควบคู่ไปกับการฝึกฝนทักษะการแสดงโดยใช้หน้าฉาก โดยเน้นการฝึกฝนทักษะการใช้หน้าฉากเป็นพิเศษในช่วงเวลาที่แยกต่างหาก ส่วนในช่วงเวลาซ้อมการแสดงร่วมกับนักแสดงท่านอื่น ผู้วิจัยได้เตรียมความพร้อมด้วยการฝึกฝนแบบฝึกหัดก่อนการซ้อม และรักษาสภาพร่างกายให้ใกล้เคียงกับสภาวะที่สวมหน้าฉากอยู่ตลอดเวลาการซ้อมการ

แสดงกับนักแสดงท่านอื่น เนื่องจากผู้วิจัยใช้หน้ากากเป็นเพียงเครื่องมือในกระบวนการซ้อมเท่านั้น สำหรับการแสดงจริงผู้วิจัยไม่ได้สวมใส่หน้ากากขณะแสดง การรักษาสภาวะร่างกายในขณะที่สวมหน้ากากจึงเป็นเรื่องสำคัญมากสำหรับผู้วิจัย

สำหรับการซ้อมการแสดงมีระยะเวลาประมาณ 3 เดือนตั้งแต่เดือนมกราคม-มีนาคม โดยในช่วงการซ้อมช่วงแรกผู้วิจัยยังคงมีความกังวลและความไม่มั่นใจในการแสดงออก โดยผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าเหตุผลอาจเกิดจากไม่ได้ใส่หน้ากากเหมือนช่วงการฝึกแบบฝึกหัดหน้ากาก จนผ่านการซ้อมควบคู่กันในระยะหนึ่งจึงสามารถแก้ไขปัญหานี้ได้มากขึ้น รวมถึงผู้กำกับการแสดงนำแบบฝึกหัดสำหรับฝึกการแสดงที่ประยุกต์จากแบบฝึกหัดหน้ากากมาใช้ฝึกโดยไม่ใส่หน้ากากเพื่อพัฒนาตัวละครมากขึ้น เช่นแบบฝึกหัดสัตว์ แบบฝึกหัดต้นสด และแบบฝึกหัดส่งบอล ทำให้ช่วยผู้วิจัยในการรักษาพลังงานและเพิ่มมวลพลังงานในการแสดง และผ่อนคลายในการกล้าใช้ร่างกายมากขึ้นเทียบเท่ากับตอนสวมหน้ากากประเภทต่าง ๆ ในการทำแบบฝึกหัด และกระตุ้นความรู้สึกของตัวละครเบอร์นาร์ตในสถานการณ์ในฉากนั้นๆ ได้ดีขึ้น จากการซ้อมผู้วิจัยยังพบปัญหาเรื่องการแสดงออกทางกายภาพและการเคลื่อนไหวของนักแสดงยังไม่สอดคล้องกับบุคลิกภาพของเบอร์นาร์ต แต่กลับแสดงออกใกล้เคียงกับบุคลิกภาพของโรเบิร์ตมากกว่า จึงจำเป็นต้องเน้นการฝึกฝนแบบฝึกหัดหน้ากากตัวละครและคอมเมเดีย เดลลาร์เตเพิ่มเติมก่อนการซ้อมมากขึ้น เพื่อให้การแสดงเข้าถึงคาแรกเตอร์ของเบอร์นาร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และเพิ่มการทำแบบฝึกหัดหน้ากากร่วมกันกับการบันทึกวิดีโอระหว่างการทำแบบฝึกหัด เพื่อนำมาเปรียบเทียบการแสดงออกของผู้วิจัยในขณะที่ใส่หน้ากากและในขณะที่ซ้อมร่วมกับนักแสดงร่วม จากการเปรียบเทียบค้นพบว่า การแสดงออกทางร่างกายของผู้วิจัยขณะสวมหน้ากากแสดงลักษณะบุคลิกภาพของเบอร์นาร์ตได้ชัดเจนกว่าขณะซ้อมร่วมกับนักแสดงร่วมโดยไม่สวมหน้ากาก ผู้วิจัยจึงพยายามรักษาสภาวะของร่างกายในขณะที่สวมหน้ากากและจดจำความรู้สึกต่าง ๆ ที่ได้รับการกระตุ้นการแสดงออกผ่านร่างกายจากการฝึกหน้ากาก มาประยุกต์ใช้เมื่อถอดหน้ากากซ้อมละครกับนักแสดงร่วม เพื่อให้มีความคงที่อย่างมีประสิทธิภาพเท่ากัน ไม่ว่าจะสวมหรือไม่สวมหน้ากาก

4. การนำเสนอผลงานวิจัยผ่านการจัดแสดง

หลังจากผู้วิจัยฝึกซ้อมการแสดงควบคู่กับการทำแบบฝึกหัดหน้ากาก ผู้วิจัยนำเสนอผลจากการวิจัยโดยจัดแสดงละครเวทีเรื่อง โบอิง-โบอิง ทั้งหมด 3 รอบการแสดง ในวันที่ 4 และ 5 เมษายน พ.ศ. 2568 เวลา 19:00 น. และวันที่ 6 เมษายน พ.ศ. 2568 เวลา 15:00 น. ก่อนเริ่มการวิจัย ผู้วิจัยได้เตรียมความพร้อมด้วยแบบฝึกหัดเพื่อสร้างความสงบและรับรู้จิตใจและร่างกาย ซึ่งช่วยลดความกังวลและความตื่นเต้น พร้อมทั้งใช้หน้ากากกาย ฟอวคส์ หรือ กวีโด ฟอวคส์ (Guy Fawkes) เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงบทบาทตัวละครเบอร์นาร์ต โดยไม่ได้อ้างอิงถึงประวัติของหน้ากาก แต่รูปลักษณ์ของหน้ากากช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงมิติต่างๆ ของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในระหว่างองก์ต่าง ๆ ผู้วิจัยสวมหน้ากากนี้เพื่อเตรียมความพร้อมทางกายภาพก่อนการแสดง หลังการแสดงรอบแรก ผู้วิจัยพบว่าสามารถเข้าถึงบทบาทได้ดีกว่าช่วงซ้อมสามเดือนที่ผ่านมา ทั้งจากการวิเคราะห์ตนเองและข้อเสนอแนะจากผู้กำกับและนักแสดงร่วม อย่างไรก็ตามผู้วิจัยยังคงมีความ

กังวลและความตึงเครียดซึ่งส่งผลต่อการสร้างมุกตลกในการแสดงตลกจำอวด ทำให้ไม่สามารถสร้างความขบขันจากผู้ชมได้มากนัก ในการแสดงรอบที่สอง ผู้วิจัยได้เตรียมการสร้างภาวะจิตใจและร่างกายที่สงบ เพื่อลดความกังวลและเพิ่มความผ่อนคลาย นอกจากนี้ ยังเน้นสร้างบรรยากาศสนุกสนานและสร้างพลังงานที่ดีระหว่างนักแสดงร่วมก่อนการแสดง ทำให้การแสดงรอบนี้ได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้ชม โดยมีเสียงหัวเราะตลอดการแสดง 3 ชั่วโมง ส่งผลให้ตัวผู้วิจัยสามารถลดความกังวล เพลิดเพลินกับการแสดง และเชื่อว่าเป็นตัวละครเบอร์นาร์ตและอยู่กับสถานการณ์ในแต่ละฉากได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงการใช้ร่างกายที่คล่องตัวและมีพลังส่งออกไปได้อย่างทั่วถึงมากกว่าที่ผ่านมา ผู้วิจัยพบว่าพลังงานจากตนเอง จากนักแสดงร่วมทุกคน และจากผู้ชมการแสดง มีผลต่อประสิทธิภาพของการแสดงของตัวผู้วิจัยไม่มากนักน้อย เนื่องจากผู้วิจัยยังคงใช้หน้ากากวีโดเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงตัวละครก่อนการขึ้นแสดง

สำหรับการแสดงรอบสุดท้ายผู้วิจัยสามารถรักษาสมดุลและรวบรวมนำจุดที่มีประสิทธิภาพของทั้งสองรอบก่อนหน้ามาใช้ เบื้องต้นคือการสร้างความผ่อนคลายและละทิ้งความวิตกกังวลทุกอย่างที่มีเพื่อให้ตนเองพร้อมสำหรับการเข้าสู่ตัวละครเบอร์นาร์ตและรักษาสภาวะของตัวละครให้พร้อมสำหรับการขึ้นแสดง รวมถึงการสร้างพลังงานที่มากขึ้นในฐานะตัวละครเบอร์นาร์ต ตัวละครในละครประเภทตลกจำอวดและใช้ร่างกายอย่างขยายใหญ่ ใช้พื้นที่ทั่วถึงตลอดการแสดง จากการจัดแสดงสามารถรอบทั้งหมด ผู้วิจัยค้นพบว่าการแสดงในรอบสุดท้ายผู้วิจัยรู้สึกเชื่อว่าเป็นตัวละครเบอร์นาร์ตมากที่สุด แม้ว่าในรอบสุดท้ายพลังงานของผู้ชมอาจไม่ได้ตอบสนองด้วยการหัวเราะตลอดทั้งเรื่องเหมือนในรอบที่สอง

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยรวบรวมข้อคิดเห็นจากแบบสอบถามของผู้ชมโดยการตอบแบบสอบถามผ่านกูเกิลฟอร์ม โดยมีผู้ร่วมตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 342 คน และสัมภาษณ์ผู้ร่วมสร้างสรรค์การแสดงและผู้เชี่ยวชาญด้านการฝึกการแสดงด้วยหน้ากากเพิ่มเติมอีก 7 คน จากการวิเคราะห์ พบว่าผู้ชมร้อยละ 58.2 ประทับใจในบุคลิกภาพและการแสดงของตัวละครเบอร์นาร์ต มองว่าเป็นตัวละครชายที่มีเสน่ห์ เจ้าชู้ และวางแผนการได้อย่างรอบคอบ และผู้ชมร้อยละ 57.9 ให้ความเห็นว่าการเคลื่อนไหวและการควบคุมร่างกายของผู้วิจัยเป็นธรรมชาติ ผู้ชมร้อยละ 66.7 ให้ความเห็นว่าการรับส่งมุกตลกและจังหวะการแสดงของผู้วิจัยสามารถสร้างความตลกได้อย่างเหมาะสมกับเรื่อง แสดงออกถึงความสนุกสนานและสามารถสร้างความบันเทิงได้ พร้อมทั้งร่วมเอาใจช่วยตัวละครในการแก้ไขปัญหาต่างๆ อย่างไรก็ตาม ผู้ชมบางส่วนยังมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการควบคุมพลังงานในการแสดงซึ่งอาจจะยังไม่สมดุลกับนักแสดงท่านอื่น และจังหวะการแสดงตลกที่ควรได้รับการปรับปรุงให้ดีขึ้น ส่วนการใช้ร่างกายในการแสดงนั้น ผู้ชมส่วนใหญ่ชื่นชมว่าแสดงได้อย่างใหญ่แต่เป็นธรรมชาติ หรืออาจจะใช้พื้นที่ในการเคลื่อนไหวมากเกินไปเล็กน้อย ทั้งนี้ทีมงานสร้างสรรค์และผู้เชี่ยวชาญด้านการฝึกการแสดงด้วยหน้ากาก ให้ความเห็นว่าคุณวิจัยมีพัฒนาการด้านการใช้ร่างกายอย่างเห็นได้ชัดตั้งแต่เริ่มต้นการซ้อม และสามารถถ่ายทอดตัวละครเบอร์นาร์ตได้อย่างน่าเชื่อถือ แม้ว่าบุคลิกภาพ ท่าทาง และมุมมองชีวิตจะแตกต่างจากตัวผู้วิจัยอย่างสิ้นเชิงก็ตาม จากการนำเสนอผลงานวิจัยผ่านการแสดงทั้งสามรอบ ผู้วิจัยพบว่าการศึกษาหน้ากากในทุก ๆ แบบฝึกหัดที่ทดลองใช้ สามารถเป็นเครื่อง

มือที่ช่วย สร้างสภาวะที่พร้อมสำหรับการเข้าสู่ตัวละคร พัฒนาตัวละครเบอร์นาร์ด เนื่องจากแบบฝึกหัดหน้ากากช่วยพัฒนาการแสดงออกทางร่างกายของผู้วิจัยได้จริง ๆ ทั้งการใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวใหม่ ๆ ที่ไม่เหมือนกับตัวตนของผู้วิจัย การแสดงออกที่ขยายใหญ่ที่เป็นลักษณะการแสดงออกในการแสดงตลกประเภทจำอวด และสร้างความเชื่อในการแสดงในบทบาทเบอร์นาร์ดออกมาได้ดีขึ้น

อภิปรายผล

การประยุกต์ใช้แบบฝึกหัดหน้ากากทั้งสามประเภทนี้ ช่วยแก้ไขปัญหาการแสดงท่าทางซ้ำซากจำเจ ซึ่งเป็นข้อจำกัดส่วนตัวของผู้วิจัย ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงแก่นของตัวละครผ่านการทำงานกับร่างกายโดยไม่พึ่งพาเพียงการวิเคราะห์ทางความคิด ทำให้สามารถแสดงบทบาทเบอร์นาร์ดได้อย่างเป็นธรรมชาติและมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น โดยแต่ละประเภทของหน้ากากจะส่งเสริมทักษะที่แตกต่างกัน ดังนี้

หน้ากากนุทธล การฝึกฝนโดยใช้หน้ากากนุทธลช่วยให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้และเข้าใจลักษณะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของร่างกายตนเองมากขึ้น ลดทอนท่าทางเฉพาะตัวที่ไม่จำเป็นหรือเคยชินในชีวิตประจำวันออกไปเพื่อการแสดงที่สมบทบาทมากขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้มีสมาธิและสร้างความสงบทางจิตใจเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการแสดงได้อย่างเต็มที่

หน้ากากตัวละคร การใช้หน้ากากตัวละครช่วยให้ผู้วิจัยค้นพบลักษณะและบุคลิกภาพเฉพาะของเบอร์นาร์ดได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการแสดงออกถึงความเจ้าชู้ ความมั่นใจที่เกินจริง หรือแม้แต่ความหวาดกลัวที่ซ่อนอยู่ภายใน ทำให้สามารถสร้างสถานการณ์ตลกในบทบาทเบอร์นาร์ดได้อย่างเป็นธรรมชาติมากขึ้น โดยเฉพาะในฉากที่ต้องแสดงความสับสนและความกังวลเมื่อต้องรับมือกับคู่หมั้นหลายคนพร้อมกัน ทำให้การแสดงจำอวดมีมิติและความลึกซึ้งมากขึ้น และช่วยพัฒนาจังหวะการแสดงตลกของผู้วิจัยมีประสิทธิภาพสูงขึ้น นอกจากนี้หน้ากากตัวละครยังช่วยแก้ไขปัญหาการแสดงท่าทางซ้ำซากจำเจที่มักเกิดขึ้นกับนักแสดงตลก ผ่านการพัฒนาคลังท่าทาง (Physical Vocabulary) ที่หลากหลายและซับซ้อนมากขึ้น การฝึกฝนกับหน้ากากตัวละครที่แตกต่างกันยังช่วยให้ผู้วิจัยค้นพบวิธีการแสดงออกทางร่างกายแบบใหม่ที่ไม่เคยใช้มาก่อน แก้ไขปัญหาการติดอยู่กับรูปแบบการแสดงออกแบบเดิมๆ

หน้ากากคอมเมดี้ เดลลาร์เต การฝึกฝนการแสดงโดยใช้หน้ากากคอมเมดี้ เดลลาร์เต โดยเฉพาะหน้ากากอาร์เลคีนโน ช่วยพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวที่เกินจริง (Exaggerate) และการสร้างสถานการณ์ตลกได้ดีขึ้น ทำให้ผู้วิจัยสามารถปรับตัวและตอบสนองต่อสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดได้อย่างรวดเร็วและคล่องแคล่วมากขึ้น อีกทั้ง

ยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและความหลากหลายในการใช้ร่างกายของผู้วิจัย โดยเฉพาะการพัฒนาความสามารถในการควบคุมและจัดการพลังงานร่างกาย (Energy Management) ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ ในเรื่อง ช่วยให้สามารถปรับเปลี่ยนระดับความเข้มข้นของการแสดงได้อย่างเหมาะสม ตั้งแต่ฉากที่ต้องการความละเอียดอ่อน ไปจนถึงฉากที่ต้องใช้พลังอย่างมากในการถ่ายทอดเรื่องราว

สรุปผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าแบบฝึกหัดการแสดงโดยใช้หน้ากากเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการแสดงของนักแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสร้างตัวละครที่แตกต่างจากบุคลิกภาพของนักแสดง การนำแบบฝึกหัดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้จะช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าถึงและถ่ายทอดบทบาทได้อย่างลึกซึ้ง น่าเชื่อถือ มีมิติ และเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น

สรุปผลการวิจัย จากการวิจัยพบว่าการฝึกหน้ากากละครเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยสร้างสภาวะพร้อมสำหรับการเข้าสู่ตัวละครเบอร์นาร์ด โดยพัฒนาการแสดงออกทางร่างกายของผู้วิจัยได้อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งในด้านการใช้ท่าทางและการเคลื่อนไหวที่แตกต่างไปจากตัวตนปกติ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการแสดงออกแบบขยายใหญ่ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของการแสดงตลกประเภทจำอวด หน้ากากละครทำหน้าที่เป็นสื่อชี้แนะทางการแสดงออกทางร่างกาย ขยายการเคลื่อนไหวให้โดดเด่น และเป็นกลไกสำคัญในการค้นหาภาษาภายในมิติใหม่ ส่งผลให้ผู้วิจัยพัฒนาทักษะทางร่างกายที่หลากหลายมากขึ้น นอกจากนี้หน้ากากยังช่วยสร้างตัวละครเบอร์นาร์ดให้มีลักษณะเกินจริงและน่าขบขัน ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการแสดงตลกจำอวด เสริมสร้างความเชื่อในการแสดงบทบาทได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยค้นพบว่าแม้ไม่ได้สวมหน้ากากในระหว่างการนำเสนอทั้งสามครั้ง แต่แบบฝึกหัดหน้ากากของเลอค็อกและโคโปที่ใช้ในการฝึกฝน สามารถพัฒนาการใช้ร่างกายของผู้วิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยสามารถสรุปผลได้ว่าแบบฝึกหัดหน้ากาก (1) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในขั้นตอนการตีความตัวละคร ช่วยในการค้นหาบุคลิกภาพและรูปแบบการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมกับตัวละคร (2) เป็นเครื่องมือสำคัญในการกระตุ้นการเรียนรู้ภาษาภายในที่ไม่น่าเบื่อ - ช่วยให้นักแสดงสามารถพัฒนาท่าทางและการเคลื่อนไหวที่แตกต่างจากตัวตนปกติ และ (3) ช่วยพัฒนาการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านทางร่างกาย - ทำให้การแสดงออกทางร่างกายมีประสิทธิภาพและน่าเชื่อถือมากขึ้น

การวิจัยนี้ยังพบว่าแบบฝึกหัดหน้ากากแต่ละประเภทมีประโยชน์ในการพัฒนาทักษะที่ต่างกัน ทั้งหน้ากากนุทริล หน้ากากตัวละคร และหน้ากากคอมเมดี้ เดลลาร์เต โดยการผสมผสานการฝึกฝนทั้งสามรูปแบบช่วยให้ผู้วิจัยสามารถพัฒนาทักษะการแสดงได้อย่างรอบด้าน และสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการแสดงบทบาทเบอร์นาร์ดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

1. แบบฝึกหัดการฝึกฝนการแสดงด้วยหน้ากากตามแนวคิดของเลอค็อกและโคโป เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาทักษะการใช้ร่างกายของนักแสดง อย่างไรก็ตามจำเป็นต้องใช้เวลาฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด นอกจากนี้ แบบฝึกหัดดัง

กล่าวไม่เพียงแต่เหมาะสำหรับการฝึกฝนการแสดงละครตลกประเภทจำอวดเท่านั้น แต่ยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการแสดงประเภทอื่นได้อีกด้วย

2. การเตรียมความพร้อมทางกายและใจมีความสำคัญยิ่งต่อการฝึกซ้อมและการแสดงละคร รวมถึงการฝึกใช้หน้ากาก การวางแผนตารางเวลาส่วนตัวควบคู่กับการดูแลสุขภาพและการจัดการความเหนื่อยล้า (Fatigue Management) พร้อมทั้งการบริหารจัดการความเครียดต่าง ๆ เช่น ความกดดัน ความเครียด และความกังวล มีความจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากส่งผลโดยตรงต่อสมรรถภาพทางกายและจิตใจในการฝึกซ้อมแบบฝึกหัดหน้ากากและการฝึกซ้อมการแสดง รวมถึงจังหวะและการรับส่งกับนักแสดงร่วมด้วย

ข้อจำกัดของงานวิจัย

1. ระยะเวลาในการฝึกฝนแบบฝึกหัดหน้ากากและกระบวนการซ้อมอาจมีข้อจำกัด ซึ่งอาจส่งผลต่อระดับการพัฒนาทักษะที่สามารถทำได้ หากมีระยะเวลาในการฝึกฝนที่ยาวนานกว่านี้ อาจสังเกตเห็นการพัฒนาทักษะที่ลึกซึ้งและยั่งยืนมากขึ้นในตัวนักแสดง

2. งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเฉพาะกรณีโดยมุ่งเน้นที่การพัฒนาทักษะการแสดงออกทางร่างกายของนักแสดงเพียงหนึ่งในบทบาทเบอร์นาร์ตจากละครเรื่อง โบอิง-โบอิง เท่านั้น แม้ว่าการศึกษาเฉพาะกรณีจะช่วยให้สามารถเจาะลึกและทำความเข้าใจกระบวนการได้อย่างละเอียด แต่ผลการศึกษาที่ได้อาจไม่สามารถนำไปสรุปอ้างอิง เพื่อใช้กับนักแสดงคนอื่น ๆ หรือบทบาทอื่น ๆ ได้ในวงกว้าง จำเป็นต้องมีการศึกษาเพิ่มเติมในกลุ่มตัวอย่างที่ใหญ่ขึ้นหรือหลากหลายกว่านี้เพื่อยืนยันประสิทธิผลของแบบฝึกหัดหน้ากาก

3. การพัฒนาการใช้ร่างกายในการแสดงตลกจำอวดอาจได้รับผลกระทบจากปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้วิจัย เช่น พื้นฐานความรู้ ประสบการณ์ ความพร้อมด้านร่างกาย ซึ่งมีความแตกต่างกันในแต่ละราย อาจส่งผลให้การพัฒนาของนักแสดงแต่ละคนแตกต่างกัน แม้จะใช้แบบฝึกหัดเดียวกัน

4. เนื่องจากงานวิจัยนี้ไม่ได้กำหนดกลุ่มควบคุมที่ได้รับการฝึกฝนด้วยวิธีการอื่น เช่น การฝึกการแสดงตลกจำอวดโดยไม่ใช้หน้ากาก เพื่อใช้เป็นกลุ่มเปรียบเทียบผลลัพธ์ จึงไม่สามารถสรุปได้อย่างแน่ชัดว่าแบบฝึกหัดการใช้หน้ากากมีประสิทธิภาพเหนือกว่าวิธีการฝึกฝนอื่น ๆ หรือไม่

ข้อเสนอแนะของงานวิจัยในอนาคต

1. ควรมีการดำเนินการวิจัยเชิงเปรียบเทียบเพิ่มเติมในอนาคต เพื่อศึกษาความแตกต่างและประโยชน์เฉพาะของหน้ากากแต่ละประเภทอย่างละเอียดถี่ถ้วน เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ชัดเจนว่าหน้ากากแต่ละแบบส่งเสริมทักษะด้านใดเป็นพิเศษ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับบทบาทหรือลักษณะการแสดงประเภทใดได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

2. ควรมีการศึกษาในระยะยาวเพื่อติดตามผลกระทบของการฝึกหน้ากากที่มีต่อนักแสดงในอาชีพ รวมถึงการคงอยู่ของทักษะที่พัฒนาขึ้น และการปรับตัวในการแสดงบทบาทที่หลากหลายตลอดช่วงชีวิตการทำงานของนักแสดง

บรรณานุกรม

ภาษาต่างประเทศ

- Camoletti M. (2013). *Boeing-Boeing*. (B. Cross & F. Evans, Trans.). Samuel French, Inc.
- Eldredge, S. A. (1996). *Mask improvisation for actor training & performance: The compelling image*. Northwestern University Press.
- Olsen, C. (Ed.). (2016). *Acting comedy*. Routledge. ISBN 9781138891418
- Rudlin, J. (2010). *Commedia dell'Arte: An actor's handbook*. Routledge. ISBN 9780415047708
- Shaw, C. (2014). *Masked to unmasked: The value of mask work in actor training* [Master's thesis, The California State University].

ระบบออนไลน์

- Callery, D. (2002). *Through the body: A practical guide to physical theatre*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315059785>
- Callery, D. (2003). The Moving Body (Le Corps poétique): Teaching Creative Theatre by Jacques Lecoq, with Jean-Gabriel Carasso and Jean-Claude Lallias, trans. David Bradby. *London: Methuen, 2000*. 169 p. ISBN 0-413-7719-4. *New Theatre Quarterly*, 19(1), 96–96. <https://doi.org/10.1017/S0266464X02300095>
- Lecoq, J. (2006). *Theatre of movement and gesture*. (J. Anderson, D. Bradby, L. Kernaghan, & D. MCCAWE, Trans.; 1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203007464>
- Murray, S. (2004). *Jacques Lecoq*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203380482>
- Oliva, G. (2016). *Education to Theatricality and Neutral Mask: Psycho-Pedagogical Approach*. *Creative Education*, 07(11), 1656–1675. <http://dx.doi.org/10.4236/ce.2016.711169>
- Vervain, C., & Wiles, D. (2001). The Masks of Greek Tragedy as Point of Departure for Modern Performance. *New Theatre Quarterly*, 17(3), 254–272. <http://dx.doi.org/10.1017/S0266464X00014767>
- Wright, J. (2013). *The Masks of Jacques Lecoq*. In Jacques Lecoq and the British theatre (pp. 71–84). Routledge. ISBN 9781315014944
-

การกำกับการแสดงละครเวทีประเภทละครโศกนาฏกรรม
จำอวด เพื่อนำเสนอปัญหาการหลีกหนีความเป็นจริง
กรณีศึกษา เรื่อง เดอะ เมดส์ ของ ฌอง ฌีแนต

Directing Tragic Farce to Address Escapism:

A Case Study of the Maids by Jean Genet

เมธาวุฒิ นวลฉวี , ดังกมล ณ ป้อมเพ็ชร

Methawut Nualchawee , Dangkamon Na Pombejra

Corresponding Author Email: sanuukmn@gmail.com

วันที่รับบทความ 19 พฤษภาคม 2568

วันที่แก้ไขบทความ 13 มิถุนายน 2568

วันที่ตอบรับบทความ 20 กันยายน 2568

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการกำกับการแสดงละครเวทีประเภทโศกนาฏกรรมจำอวด (Tragic Farce) โดยใช้กรณีศึกษาการกำกับการแสดงละครเวทีเรื่อง เดอะ เมดส์ (The Maids) ของ ฌอง ฌีแนต (Jean Genet) เพื่อสื่อสารประเด็นปัญหาการหลีกหนีความเป็นจริง (Escapism) ผู้วิจัยได้ดำเนินการกระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบไปด้วยการวิเคราะห์ตีความบทละคร การออกแบบแนวทางการแสดงที่เน้นการผสมผสานระหว่างอารมณ์โศกเศร้าแบบละครโศกนาฏกรรม (Tragedy) และความตลกขบขันแบบละครตลกจำอวด (Farce) การฝึกซ้อมร่วมกับนักแสดง การจัดแสดงจริง และการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณผ่านแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง ผู้ชมจำนวน 325 คน หลังจบการแสดง ผลการศึกษาพบว่าผู้ชมส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเชิงบวกต่อกระบวนการกำกับการแสดงในรูปแบบ

* นิสิตปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

* Master's degree student in the Department of Dramatic Arts, Faculty of Arts, Chulalongkorn University.

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

** Assistant Professor, Department of Dramatic Arts, Faculty of Arts, Chulalongkorn University.

ละครโศกนาฏกรรมจำอวด โดยเห็นว่าการนำเสนอประเด็นการหลีกหนีความเป็นจริงด้วยวิธีการดังกล่าวมีความลงตัวและสอดคล้องกันเป็นอย่างดี สามารถสร้างการรับรู้และกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความตระหนักรู้ถึงประเด็นปัญหานี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อค้นพบว่า การกำกับการแสดงละครเวทีประเภทโศกนาฏกรรมจำอวดที่มุ่งสื่อสารประเด็นทางสังคมอันละเอียดอ่อนและซับซ้อน ควรให้น้ำหนักและออกแบบองค์ประกอบของความตลกขบขันอย่างมีชั้นเชิง เพื่อให้สามารถลดทอนความตึงเครียดและภาวะหดหู่ใจของผู้ชม โดยยังคงรักษาสมดุลและประสิทธิภาพในการสื่อสารประเด็นหลักไว้อย่างครบถ้วน นอกจากนี้ควรมีการพัฒนาและศึกษาเพิ่มเติมถึงกลวิธีการกำกับที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมในวงกว้างและหลากหลายมากยิ่งขึ้นในอนาคต

คำสำคัญ: การกำกับการแสดง, ละครเวที, ละครโศกนาฏกรรมจำอวด, การหลีกหนีความเป็นจริง, The Maids

Abstract

This research aims to investigate the directing process of tragic farce through a case study of Jean Genet's *The Maids*, with the purpose of effectively communicating the issue of escapism. Utilizing a practice-as-research methodology, the study involved script analysis, a directing approach designed to integrate the tragic emotions of tragedy with the humorous elements of farce, actor rehearsals, actual stage performances, and quantitative data collection through audience questionnaires with a sample of 325 viewers. Findings indicated a predominantly positive audience response towards the directing process of tragic farce, highlighting that the blend of tragic and comedic elements was effectively balanced and well-integrated, successfully raising awareness and encouraging reflection on the issue of escapism among viewers. The researcher further suggests that directing tragic farce performances aimed at communicating complex and sensitive social issues should strategically emphasize comedic components to alleviate audience tension and mitigate feelings of emotional heaviness, while preserving a balanced and effective portrayal of the core message. Additionally, future studies and creative explorations should continue to refine directing techniques to broaden accessibility and engagement among diverse audience demographics.

Keywords: Theatre Directing, Theatre Performance, Tragic Farce, Escapism, The Maids

บทนำ

ในปัจจุบัน สังคมไทยกำลังเผชิญหน้ากับปัญหาด้านสุขภาพจิตที่ทวีความรุนแรงขึ้นอย่างต่อเนื่อง หนึ่งในปัญหาสำคัญคือภาวะ “การหลีกหนีความเป็นจริง” (Escapism) ซึ่งแสดงออกผ่านพฤติกรรมที่บุคคลพยายามหลบเลี่ยงการเผชิญหน้ากับปัญหาหรือความจริงในชีวิต สาเหตุอาจเป็นผลจากแรงกดดันทางสังคม ความคาดหวังจากบุคคลรอบข้าง หรือความไม่พอใจในตนเอง ซึ่งปัญหาเหล่านี้ส่วนใหญ่มีรากฐานมาจากความพยายามหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับตัวตนและสถานการณ์จริงในชีวิต ปัญหาดังกล่าวสัมพันธ์กับแนวคิดทางจิตวิทยาเรื่อง “กลไกการป้องกันตนเอง” (Defense Mechanisms) ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าบุคคลมักใช้กลไกการปฏิเสธความจริง (Denial of Reality) และการถอนตัว (Escape and withdrawal) เพื่อจัดการกับความขัดแย้งและความไม่สบายใจที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ นอกจากนี้ยังมีการสร้างตัวตนเสมือน (Virtual Identity) เพื่อหนีจากความจริงที่ตนไม่ต้องการยอมรับ แต่การกระทำเหล่านี้กลับส่งผลให้ปัญหาสุขภาพจิตรุนแรงมากขึ้นในระยะยาว ศิลปะการแสดง โดยเฉพาะละครเวที เป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารประเด็นทางสังคมและจิตวิทยา ตามแนวคิด “ละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง” (Theatre of the Oppressed) ของอากุสโต โบอัล (Augusto Boal, 1974) ที่มองว่าละครสามารถกระตุ้นให้เกิดการรับรู้และการเปลี่ยนแปลงในสังคมได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม การนำเสนอปัญหาทางจิตวิทยาที่ละเอียดอ่อนเช่นนี้ผ่านศิลปะการแสดง ยังถือเป็นความท้าทายที่ต้องอาศัยการตีความและนำเสนอที่ลึกซึ้งและรอบคอบ

มาร์ติน เอสลิน (Martin Esslin, 1961) นักวิจารณ์ละครชาวอังกฤษ เป็นผู้บัญญัติคำว่า “ละครแห่งความไร้สาระ” (Theatre of the Absurd) เพื่ออธิบายรูปแบบละครที่สะท้อนความไร้เหตุผลและไร้สาระของชีวิตมนุษย์ ต่อมา ยูจีน อีโอนสโก (Eugène Ionesco, 1952) นักเขียนบทละครประเภทแอบเสิร์ด ได้นำคำว่า “Tragic Farce” มาใช้บัญญัติอย่างชัดเจนในบทละครเรื่อง เดอะ แชร์ส (The Chairs) ซึ่งมีลักษณะเป็นบทละครที่ผสมผสานระหว่างโศกนาฏกรรมกับความตลกขบขันแบบละครจำพวก เพื่อสะท้อนถึงสภาพจิตใจของมนุษย์ที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งและสิ้นหวัง ซึ่งในบริบทของไทย ดังกมล ณ ป้อมเพ็ชร (2567) ได้นิยามคำว่า Tragic Farce ไว้ว่า “ละครโศกนาฏกรรมจำพวก” ถือเป็นการเล่นผสมผสานระหว่างความเป็นละครโศกนาฏกรรมและละครตลกจำพวกเข้าด้วยกันเพื่อสื่อสารประเด็นที่ซับซ้อนผ่านการผสมผสานอารมณ์โศกเศร้าและอารมณ์ขัน เมื่อศึกษาบทละคร ผู้วิจัยพบว่าบทละครเรื่อง เดอะ เมดส์ (The Maids) ของฌอง เฌอเนต์ (Jean Genet, 1947) มีประเด็นและสาระสำคัญที่สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาจากการหลีกหนีความเป็นจริงผ่านเรื่องราวของตัวละครสองสาวใช้ที่ใช้การแสดงบทบาทสมมติเป็นวิธีการที่จะหลีกหนี อีกทั้งรูปแบบในการนำเสนอ ยังเป็นลักษณะของละครประเภทโศกนาฏกรรมจำพวก ซึ่งผู้วิจัยรู้สึกสนใจรูปแบบและแนวทางในการกำกับและการแสดงละครประเภทดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเกิดการตั้งคำถามที่ว่า กระบวนการกำกับการแสดงประเภทโศกนาฏกรรมจำพวกโดยใช้บทละครเรื่อง เดอะ เมดส์ เป็นกรณีศึกษานั้น จะสามารถสื่อสารประเด็นการหลีกหนีความเป็นจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างความตระหนักรู้ในหมู่ผู้ชมได้มากน้อยเพียงใด และมีองค์ประกอบหรือวิธีการใดบ้างที่ช่วยเพิ่มประสิทธิผลในการนำเสนอประเด็นดังกล่าว

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและออกแบบกระบวนการกำกับการแสดงโดยใช้บทละครเรื่อง เดอะ เมดส์ เป็นกรณีศึกษา ในกระบวนการออกแบบงานวิจัยสร้างสรรค์ ผู้วิจัยดำเนินการโดยเริ่มจากการตีความบทละครและการออกแบบการแสดงที่เน้นการผสมผสานอารมณ์โศกเศร้าและอารมณ์ขัน การฝึกซ้อมการแสดงร่วมกับนักแสดง และ นำเสนอการแสดงต่อผู้ชมทั้งสิ้น 3 รอบการแสดง พร้อมทั้งเก็บข้อมูลผ่านเครื่องมือแบบสอบถามจากผู้ชมแต่ละรอบเพื่อประเมินประสิทธิผลของการนำเสนอและการสื่อสารประเด็นปัญหาการหลีกหนีความเป็นจริง

ปัญหานำทางวิจัย

1. กระบวนการในการกำกับการแสดงเรื่อง เดอะ เมดส์ เพื่อนำเสนอประเด็นปัญหาการหลีกหนีความเป็นจริงเป็นอย่างไร
2. การประเมินประสิทธิภาพของการใช้ละครประเภทโศกนาฏกรรมจำลองในการสร้างความตระหนักรู้ เกี่ยวกับปัญหาการหลีกหนีความเป็นจริงในบริบทสังคมไทยร่วมสมัยเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเข้าใจถึงกระบวนการในการกำกับการแสดงเรื่อง เดอะ เมดส์ เพื่อนำเสนอประเด็นปัญหาการหลีกหนีความเป็นจริง
2. เพื่อทราบถึงการประเมินประสิทธิผลของการใช้ละครโศกนาฏกรรมจำลองในการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาการหลีกหนีความเป็นจริงในบริบทสังคมไทยร่วมสมัย

ข้อสันนิษฐานของงานวิจัย

กระบวนการกำกับการแสดงละครเวทีเรื่อง เดอะ เมดส์ โดยใช้แนวทางนำเสนอของละครประเภทโศกนาฏกรรมจำลองช่วยให้ละครสามารถสื่อสารประเด็นเรื่องปัญหาการหลีกหนีความเป็นจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างความตระหนักรู้ให้เกิดขึ้นในผู้ชมได้

ประโยชน์ที่ได้รับ

เกิดองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ละครโศกนาฏกรรมจำลองในการสื่อสารประเด็นทางจิตวิทยาและสังคมในบริบทของสังคมไทยร่วมสมัย

ทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยจะนำเสนอแนวคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการหลีกหนีความเป็นจริง ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่ปรากฏอย่างชัดเจนในบทละครเรื่อง เดอะ เมดส์ โดยจะกล่าวถึงแนวคิดเรื่อง “การหลีกหนีความเป็นจริง” (Escapism) โดยอ้างอิงจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ซึ่งเสนอแนวคิดเรื่องกลไกการป้องกันตนเอง (Defense Mechanisms) และความขัดแย้งภายในจิตใจ (Intrapsychic Conflict) เพื่อวางรากฐานทางทฤษฎีสำหรับการวิเคราะห์ตัวละครและแนวทางการกำกับการแสดงในลำดับถัดไป

1. การหลีกหนีความเป็นจริง (Escapism) และทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์

การหลีกหนีความเป็นจริง (Escapism) เป็นปรากฏการณ์ทางจิตวิทยาที่บุคคลแสดงพฤติกรรมหลีกเลี่ยงจากความจริงหรือสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความทุกข์โดยมักแสดงออกผ่านการหลบหนีเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการ ภาพลักษณ์ หรือโลกเสมือน (Virtual Reality) เพื่อบรรเทาความเครียดและความวิตกกังวลทางจิตใจ แนวคิดนี้สอดคล้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) นักจิตวิเคราะห์ชาวออสเตรีย ซึ่งระบุว่าพฤติกรรมดังกล่าวเป็นหนึ่งใน “กลไกการป้องกันตนเอง” (Defense Mechanisms) ที่จิตใต้สำนึกใช้เพื่อจัดการกับความขัดแย้งภายใน (Intrapsychic Conflict) อันเกิดจากแรงกระตุ้นที่ขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคมและความเป็นจริงที่ยอมรับไม่ได้ (Freud, 1936)

ฟรอยด์ (1936) ได้อธิบายกลไกการป้องกันตนเองที่เกี่ยวข้องกับการหลีกหนีความเป็นจริงไว้อย่างละเอียด ได้แก่ (1) การปฏิเสธความจริง (Denial) บุคคลจะปฏิเสธหรือหลีกเลี่ยงการยอมรับข้อเท็จจริงที่สร้างความเจ็บปวด (2) การถอนตัว (Withdrawal) การหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับสถานการณ์หรือบุคคลที่ก่อให้เกิดความเครียด และ (3) การสร้างตัวตนเสมือน (Fantasy) การหลบหนีเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการเพื่อทดแทนความต้องการที่ไม่สามารถบรรลุได้ในโลกความเป็นจริง งานวิจัยของแอนนา ฟรอยด์ (Anna Freud) (1937) และ เอริก อีริกสัน (Erik Erikson) (1968) ได้ขยายความต่อจากฟรอยด์ โดยระบุว่ากลไกการหลีกหนีนี้แม้จะมีประโยชน์ในระยะสั้น แต่หากใช้อย่างต่อเนื่องในระยะยาว อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางบุคลิกภาพและการปรับตัวต่อชีวิตจริงของบุคคลได้อย่างมาก

2. แนวคิดละครประเภตโศกนาฏกรรมจำอวด (Tragic Farce)

ในวรรณกรรมตะวันตก ละครประเภตโศกนาฏกรรมจำอวด (Tragic Farce) เป็นรูปแบบการละครที่ผสมผสานองค์ประกอบของโศกนาฏกรรม (Tragedy) กับละครตลกจำอวด (Farce) ไว้ด้วยกัน ละครประเภตนี้ถูกกล่าวถึงครั้งแรกโดย ที. เอส. เอเลียต (T.S. Eliot) ในบทความวิจารณ์ช่วงทศวรรษที่ 1930 เพื่ออธิบายละครที่มีโครงเรื่องสะเทือนใจ แต่แฝงด้วยการแสดงที่ขบขันในลักษณะเสียดสี (Eliot, 1930) ต่อมานักเขียนคนสำคัญในกลุ่มละครแนวแอบเสิร์ด (Theatre of the Absurd) อย่างยูจีน อีโคโนสโก (Eugène Ionesco) ได้นำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้อย่างชัดเจนในบทละครเรื่อง เดอะ แชร์ส (The Chairs) (1952) โดยอีโคโนสโก อธิบายว่าละครประเภตโศกนาฏกรรมจำอวดคือรูปแบบละครที่มีลักษณะเฉพาะในการสะท้อนสถานะของมนุษย์ที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งระหว่างความไร้สาระกับความสิ้นหวัง ซึ่งการผสมผสานความตลกขบขันกับความโศกเศร้านั้น ช่วยสร้างผลกระทบทางอารมณ์ที่ลึกซึ้งและเปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถเข้าใจสาระสำคัญของชีวิตและธรรมชาติของมนุษย์ได้ดียิ่งขึ้น (Ionesco, 1952)

นอกจากนี้ มาร์ติน อีสลีน (Martin Esslin) (1961) ได้ขยายความแนวคิดนี้เพิ่มเติม โดยนิยามละครแอบเสิร์ดว่าเป็นละครที่นำเสนอชีวิตมนุษย์ที่ไร้สาระผ่านสถานการณ์ที่ขัดแย้งและน่าหัวเราะเยาะ แต่ในขณะเดียวกันก็กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการตระหนักรู้ถึงสภาพการดำรงอยู่ที่แท้จริงของมนุษย์ ซึ่งมีทั้งด้านที่ขบขันและโศกเศร้าอยู่ร่วมกันอย่างไม่อาจแยกจากกันได้ (Esslin, 1961)

ทั้งนี้ผู้วิจัยเองมองว่าในบริบทสังคมไทย ละครประเภทโศกนาฏกรรมจำอวดอาจเหมาะสมอย่างยิ่งกับกลุ่มผู้ชมไทยที่มีลักษณะเฉพาะในการเล็งการเผชิญหน้ากับความจริงที่ตรงไปตรงมา และมีความนิยมในสื่อบันเทิงที่มีลักษณะผสมผสานระหว่างความขบขันและความเศร้า โดยเฉพาะการนำเสนอประเด็นที่ละเอียดอ่อนผ่านลักษณะความหวานปนขม (bittersweet) ซึ่งสามารถลดทอนความรุนแรงของเนื้อหาได้อย่างมีชั้นเชิง

3. แนวคิดหลักของการกำกับการแสดงละครโศกนาฏกรรมจำอวด

ในกระบวนการกำกับการแสดงละครประเภทโศกนาฏกรรมจำอวด ผู้กำกับการแสดงจำเป็นต้องผสมผสานทฤษฎีทางการแสดงเข้ากับกระบวนการปฏิบัติที่ชัดเจนและเป็นระบบ โดยเริ่มจากการตีความบทละคร เพื่อระบุสาระสำคัญ (Message) ที่จะใช้เป็นแกนหลักในการนำเสนอผลงานทั้งหมด สาระสำคัญดังกล่าวไม่เพียงแต่กำหนดทิศทางของการเล่าเรื่องและการแสดง แต่ยังคงครอบคลุมไปถึงการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ เช่น องค์ประกอบฉาก แสง เสียง และเครื่องแต่งกาย เพื่อให้ทุกส่วนมีความสอดคล้องและสื่อสารไปในทิศทางเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ ดังกมล ฅ ป้อมเพชร ได้ให้แนวทางในการกำกับการแสดงไว้ว่า สาระสำคัญของเรื่องจำเป็นต้องมีความชัดเจน ในฐานะผู้กำกับการแสดงจะต้องเข้าใจและสามารถสื่อสารสาระสำคัญนี้ไปยังนักแสดงและคณะผู้สร้างสรรค์ได้ เพื่อให้นักแสดงรู้ทิศทางของตัวละครที่จะต้องแสดงออกมาอย่างไรในแต่ละฉาก รวมทั้งสามารถเผยให้เห็นถึงการกระทำ (Action) และความต้องการ (Objective) ของตัวละครได้อย่างชัดเจน เช่น ในบทละครเรื่อง เดอะเมตส์ ตัวละครหลักมีความต้องการในการหลีกเลี่ยงจากความกดดันและการกดขี่ทางสังคม (Objective) และแสดงออกผ่านการสร้างสถานการณ์สมมติที่สะท้อนแรงขับเคลื่อนในการกระทำของพวกเขาที่พยายามจะแสดงว่าตนเองมีอำนาจเหนือกว่าและพยายามกดขี่ตัวละครตรงข้าม หลังจากกำหนดสาระสำคัญและวิเคราะห์ความต้องการของตัวละครแล้ว ขั้นตอนสำคัญในลำดับถัดมาคือการสร้างเส้นต่อเนื่องของการกระทำ (Through-line of Action) เพื่อรักษาความต่อเนื่องทางอารมณ์และความสมเหตุสมผลของตัวละครในการดำเนินเรื่องจากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดหมาย โดยผู้กำกับการแสดงจะต้องพิจารณาบริบทและสภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อตัวละครอย่างละเอียด เพื่อให้นักแสดงเข้าใจแรงจูงใจเบื้องหลังของการกระทำและสามารถถ่ายทอดประเด็นหลักของบทละครไปยังผู้ชมได้ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้นำหลักการสร้างระยะห่างทางอารมณ์ (Alienation Effect) ของเบอร์ทอลท์ เบรคท์ (Bertolt Brecht) มาใช้ในการกำกับการแสดง เพื่อป้องกันไม่ให้นักแสดงและผู้ชมดำดิ่งไปกับอารมณ์มากเกินไป และกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการตระหนักรู้ คติวิเคราะห์ และตั้งคำถามต่อประเด็นที่เกิดขึ้นในละคร โดยแนวคิดที่ใช้ในการสร้างระยะห่างอาจประกอบด้วยการทำลายกำแพงที่สี่ (Breaking the Fourth Wall) ให้นักแสดงมีช่วงเวลาที่ได้สื่อสารและพูดบทย่อตรงกับคนดูในช่วงบทราฟิง (Soliloquy) การหยุดชั่วขณะเพื่อสะท้อนความคิดของตัวละคร หรือการใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบที่ออกแบบร่วมกับองค์ประกอบฉาก เครื่องประดับ เครื่องแต่งกาย เพื่อกระตุ้นการวิเคราะห์จากผู้ชมแทนการมีส่วนร่วมทางอารมณ์เพียงอย่างเดียว และสิ่งสำคัญที่สุดสุดท้ายคือการให้ความสำคัญกับการแสดงที่มีลักษณะเชิงรูปแบบ (Stylized Acting) ที่คล้ายกับการให้นักแสดงมีลักษณะคล้ายตัวการ์ตูน โดยเน้นให้

นักแสดงขยายท่าทาง สีหน้า และน้ำเสียงที่เกินจริง อย่างมีจังหวะและมีระบบ เช่น การฝึกจังหวะ การเคลื่อนไหว การเน้นท่าทาง และการขยายระดับเสียง เพื่อให้องค์ประกอบเหล่านี้ช่วยให้ผู้ชมสามารถับประสบการณ์การรับชมละครที่สนุกสนานตามแบบฉบับของละครตลกจำพวกแต่ในขณะเดียวกันก็ยังสามารถเข้าถึงและคิดวิเคราะห์ประเด็นที่ลึกซึ้งของละครโศกนาฏกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. บทละครเวทีเรื่อง เดอะ เมดส์ (The Maids) ของ ฌอง ฌอนเนต์ (Jean Genet) และแนวคิดละครซ้อนละคร Meta-Theatre

เดอะ เมดส์ (The Maids) เป็นบทละครฝรั่งเศสที่เขียนโดย ฌอง ฌอนเนต์ ในปี ค.ศ. 1947 ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากคดีฆาตกรรมที่เกิดขึ้นจริงของสองพี่น้องปาแปง (Papin sisters) ในปี ค.ศ. 1933 ณ เมือง เลอมองต์ ประเทศฝรั่งเศส ที่สองสาวใช้ได้สังหารนายหญิงและลูกสาวในบ้านพักที่ตนเองทำงานอยู่อย่างโหดเหี้ยม บทละครนี้ถือเป็นอีกหนึ่งผลงานสำคัญในละครแอบเสิร์ด (Theatre of the Absurd) และแสดงให้เห็นถึงความสามารถของฌอนเนต์ในการใช้เทคนิค “ละครซ้อนละคร” (Meta-Theatre) เพื่อสะท้อนประเด็นทางสังคมและจิตวิทยาอย่างลึกซึ้ง

4.1 การใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบละครซ้อนละคร (Meta-Theatre) ฌอนเนต์ใช้การเล่าเรื่องแบบละครซ้อนละครอย่างชัดเจนในบทละครเรื่อง เดอะ เมดส์ โดยให้ตัวละครสองพี่น้องโซลองจ์ (Solange) และแคลร์ (Claire) สวมบทบาทเป็นนายหญิงของตนเองในขณะที่นายหญิงไม่อยู่บ้าน พวกเธอผลัดกันเล่นบทบาทสมมติเป็นนายหญิงและสาวใช้ในพิธีกรรมที่ซับซ้อนและเต็มไปด้วยอารมณ์ที่รุนแรงมากขึ้น การแสดงบทบาทสมมตินี้ไม่เพียงแต่เป็นการหลบหนีจากความเป็นจริงที่โหดร้าย แต่ยังเป็นการแสดงออกถึงความต้องการที่จะมีอำนาจเหนือกว่าอีกฝ่ายและการควบคุมสถานการณ์ของตนเอง ผู้วิจัยเห็นว่าการใช้กลวิธีละครซ้อนละครในบทละครเรื่องนี้ทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการตั้งคำถามเกี่ยวกับความจริงและโลกสมมติ รวมถึงบทบาทที่สังคมกำหนดให้กับแต่ละบุคคล ฌอนเนต์ต้องการให้ผู้ชมตระหนักถึงความเป็นละครของชีวิต และการที่มนุษย์ต้องสวมบทบาทต่าง ๆ ตามที่สังคมคาดหวัง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความไม่แน่นอนและความเปราะบางภายในจิตใจมนุษย์ อีกทั้งฌอนเนต์ยังมีมุมมองที่เฉพาะเจาะจงต่อบทละคร เดอะ เมดส์ โดยฌอนเนต์กล่าวว่า หากเขาเขียนบทละครที่มีตัวละครหญิง เขาต้องการให้นักแสดงชายวัยรุ่นมารับบทบาทเหล่านั้น และให้มีป้ายประกาศข้างเวทีเพื่อเตือนผู้ชมถึงเพศของนักแสดง แนวคิดนี้สะท้อนถึงความตั้งใจของฌอนเนต์ในการเน้นย้ำถึงความเป็นละครและการแสดงบทบาทสมมติ ซึ่งเป็นการท้าทายแนวคิดเรื่องตัวตนและเพศสภาพที่สังคมกำหนด (Coe, 1968) นอกจากนี้ ฌอนเนต์ยังใช้บทละครนี้ในการวิพากษ์วิจารณ์โครงสร้างอำนาจและชนชั้นในสังคม โดยแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างผู้มีอำนาจและผู้ถูกกดขี่ ผ่านการแสดงบทบาทสมมติของตัวละครที่พยายามสลัดพันธนาการทางความคิดของตนเองและเข้าถึงอำนาจที่แท้จริง

4.2 การสะท้อนประเด็นทางจิตวิทยาและสังคม บทละคร เดอะ เมดส์ ไม่เพียงแต่เป็นการแสดงออกถึงความขัดแย้งทางชนชั้น แต่ยังสะท้อนถึงความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครอีกด้วย โซลองจ์และแคลร์มีความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนและเต็มไปด้วยความรักและความเกลียดชัง

ระหว่างสองพี่น้อง พวกเขาผลัดกันเป็นผู้ควบคุมและผู้ถูกควบคุมในการแสดงบทบาทสมมติที่พวกเขาสร้างขึ้นประหนึ่งว่าเป็นพิธีกรรมบางอย่าง ซึ่งสะท้อนถึงความต้องการและความกลัวที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจของพวกเขา การแสดงบทบาทสมมติของพวกเขาเป็นการหลบหนีจากความเป็นจริงที่โหดร้าย และเป็นการสร้างโลกแห่งจินตนาการที่พวกเขาสามารถควบคุมได้อย่างไร้ที่ติตาม โลกแห่งจินตนาการนี้กลับกลายเป็นกับดักที่ทำให้พวกเขาไม่สามารถแยกแยะระหว่างความจริงและภาพลวงตาได้อีกต่อไป ซึ่งนำไปสู่จุดจบที่โศกนาฏกรรม บทละคร เดอะ เมดส์ ของ ฌอง ฌูเนต์ เป็นผลงานที่มีความลึกซึ้งทั้งในด้านเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ การใช้เทคนิคละครซ้อนละคร และการสำรวจประเด็นทางจิตวิทยาและสังคมทำให้บทละครนี้ยังคงมีความสำคัญและเป็นที่สนใจในวงการละครและวรรณกรรมจนถึงปัจจุบัน

ขอบเขตงานวิจัย

งานวิจัยนี้ มุ่งเน้นการศึกษากระบวนการกำกับการแสดงละครเวทีประเภทโศกนาฏกรรม จำพวกเพื่อสื่อสารประเด็นปัญหาการหลีกหนีความเป็นจริงโดยใช้บทละครเรื่อง เดอะ เมดส์ ของ ฌอง ฌูเนต์ เป็นกรณีศึกษา เนื่องจากบทละครมีโครงสร้างและเนื้อหาที่สะท้อนภาวะการหลีกหนีความเป็นจริงอย่างชัดเจนซึ่งสะท้อนสาระสำคัญที่สอดคล้องกับแนวคิดที่ผู้วิจัยสนใจ และมีกลุ่มเป้าหมายเป็นคนไทยที่พำนักอยู่ในจังหวัดกรุงเทพมหานครช่วงอายุระหว่าง 18 – 70 ปี เนื่องจากกลุ่มนี้สามารถเข้าร่วมรับชมการแสดงจริงได้สะดวก และเป็นกลุ่มประชากรเมืองที่มีแนวโน้มเผชิญกับภาวะความกดดัน ความคาดหวัง และปัญหาทางอารมณ์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาในบทละคร การจำกัดกลุ่มเป้าหมายนี้ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถศึกษาปฏิบัติและประเมินประสิทธิภาพของการกำกับการแสดงต่อประเด็นหลีกหนีความเป็นจริงในสังคมไทยร่วมสมัยได้อย่างลุ่มลึกและชัดเจนมากขึ้น

ระเบียบวิธีวิจัย

(1) ค้นคว้าและศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ การกำกับการแสดง แนวคิดเกี่ยวกับปัญหาจากการหลีกหนี ความเป็นจริง (Escapism) ปัญหาสภาวะทางจิต ทฤษฎีกลไกการป้องกันตนเอง และบทละครเรื่อง เดอะ เมดส์ จากหนังสือ ตำรา บทความวิชาการ เพื่อนำมาใช้ในกระบวนการกำกับการแสดง เพื่อสื่อสารประเด็นดังกล่าว รวมถึงการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ละครเพื่อสื่อสารประเด็นทางจิตวิทยาและสังคม (2) ศึกษาวิเคราะห์ตีความบทละครเรื่อง เดอะ เมดส์ เพื่อนำมาใช้ในกระบวนการกำกับการแสดง (3) ฝึกซ้อมการแสดงละครเวทีกับนักแสดง และเข้าสู่กระบวนการผลิตละครเวทีกับคณะผู้จัดทำ (4) นำเสนอการแสดงต่อสาธารณชน รอบละ 150 ที่นั่ง รวมทั้งสิ้นจำนวน 3 รอบการแสดง ณ ศูนย์ศิลปการละครสดใส พัณณโกมล คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (5) เก็บรวบรวมข้อมูลจากความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 325 คน จากผู้ทรงคุณวุฒิ และ ผู้ชมทั่วไป ด้านการกำกับการแสดง ด้านประเด็นปัญหาจากการหลีกหนีความเป็นจริงเพื่อประเมินความเข้าใจในประเด็นดังกล่าว และนำมาวิเคราะห์ ประเมินผลวิเคราะห์ร่วมกัน (6) วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม เพื่อประเมินระดับความเข้าใจและการตระหนักรู้ของผู้ชมต่อประเด็นปัญหาจากการหลีกหนีความเป็นจริง และ (7) สรุปผลเป็นรายงานผลการวิจัยพร้อมทั้งข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนดำเนินการสร้างสรรค์และการวิจัย

ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดงได้ดำเนินงานวิจัยเชิงปฏิบัติการครั้งนี้อย่างเป็นระบบครอบคลุมตั้งแต่การวางแผนก่อนการซ้อมจนถึงการประเมินผลหลังการแสดงจริง โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การวางแผนและการเตรียมงานกำกับการแสดง

ในขั้นแรกผู้วิจัยเริ่มศึกษาและวิเคราะห์บทละครเรื่อง เดอะ เมดส์ อย่างละเอียด ทั้งในแง่โครงเรื่อง แนวคิด และบริบททางประวัติศาสตร์และสังคมของบทละคร เพื่อทำความเข้าใจแก่นเรื่องที่ต้องการสื่อสารอย่างถ่องแท้ บทละครเรื่องนี้นำเสนอเรื่องราวของสองพี่น้องสาวใช้ “โซลองจ์” และ “แคลร์” ที่พยายามหลีกเลี่ยงตัวตนที่แท้จริงของตนเองผ่านการสวมบทบาทสมมติเป็นนายหญิงของพวกเธอ ซึ่งสะท้อนประเด็นปัญหาการหลีกหนีความเป็นจริงและความขัดแย้งระหว่างตัวตนที่แท้กับสิ่งที่ตนอยากเป็น อันนำไปสู่โศกนาฏกรรมในท้ายที่สุดของเรื่อง จากการวิเคราะห์นี้ผู้วิจัยระบุได้ว่าแก่นสาระสำคัญของละครคือประเด็นเรื่อง ภาวะหลบหนีความเป็นจริง และการพยายามสร้างอำนาจลงเหนืออีกฝ่าย ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการกำกับการแสดงครั้งนี้

ต่อมา ผู้วิจัยพัฒนาแนวคิดการกำกับการแสดง สำหรับการตีความและนำเสนอบทละครเรื่องนี้ให้น่าสนใจและชัดเจนยิ่งขึ้น โดยอ้างอิงหลักการกำกับการแสดงที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างกรอบการทำงานที่แข็งแรง ดังกมล ฦ ป้อมเพชร (2567) กล่าวถึงรูปแบบละครประเภท “โศกนาฏกรรมจำอวด” ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างโศกนาฏกรรมกับละครตลกขบขันเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้เรื่องราวมี่ทั้งความตลกและความสิ้นหวังแฝงอยู่ในเวลาเดียวกัน รูปแบบนี้ทรงพลังในการถ่ายทอดประเด็นที่ซับซ้อน เช่น ภาวะหลบหนีความเป็นจริง ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดของละครโศกนาฏกรรมจำอวด ดังกล่าวมาเป็นกรอบในการกำกับละครเวทีเรื่อง เดอะ เมดส์ โดยมุ่งเน้นไปที่การสร้างสมดุลระหว่างความตลกขบขันหัวกับโศกนาฏกรรมในงานกำกับครั้งนี้ ให้ผู้ชมรู้สึกทั้งขบขันไปกับสถานการณ์เสียดสีและตระหนักถึงความเจ็บปวดภายในจิตใจของตัวละครไปพร้อมกัน การเลือกแนวทางดังกล่าวช่วยให้การตีความบทละครมีทิศทางชัดเจน ในฐานะผู้กำกับสามารถกำหนดได้ว่าจะเน้นน้ำเสียงแบบใดในแต่ละช่วงของละคร เพื่อขับเน้นสารที่ต้องการสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ โดยสิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญและเป็นแนวทางในการกำกับการแสดงที่มักเน้นย้ำกับนักแสดง คือการให้นักแสดงมีลักษณะตัวละครเชิงรูปแบบ (Stylized Character) ที่ใกล้เคียงกับตัวการ์ตูน เพื่อสื่อสารการแสดงออกที่ชัดเจนและเกินจริง เน้นย้ำการขยายร่างกาย การให้ความสำคัญกับจังหวะ และหลีกเลี่ยงการจมดิ่งในสภาวะอารมณ์ของตัวละครที่มากเกินไป

ในการเตรียมงาน ผู้วิจัยได้วางแผนงานสร้างสรรค์และการบริหารจัดการการผลิตควบคู่กันอย่างเป็นระบบ เริ่มจากการคัดเลือกนักแสดงที่เหมาะสมกับตัวละครในเรื่อง คือ บทสองสาวใช้และบทคุณผู้หญิง ซึ่งกระบวนการคัดเลือกนักแสดงดำเนินการในช่วงปลายปี 2567 โดยพิจารณาจากความสามารถทางการแสดงและความเข้าใจบทละครของผู้เข้ารับการคัดเลือก หลังจากได้ทีมนักแสดงแล้ว ผู้วิจัยได้จัดประชุมร่วมกันกับนักแสดงและคณะผู้สร้างสรรค์ฝ่ายต่าง ๆ เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับแนวคิดการกำกับและแนวทางการนำเสนอที่วางไว้ ผู้วิจัยอธิบายให้ทีมนักแสดงและทีมงานเห็นภาพรวมของการตีความบทละครที่ต้องการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นประเด็นเรื่อง

ชนชั้นและอำนาจระหว่างนายหญิงกับสาวใช้ หรือมิติทางจิตวิทยาของตัวละครที่ต้องการหนีจากความจริง ทั้งนี้เพื่อให้ทุกฝ่ายมีวิสัยทัศน์ร่วมต่อละครเรื่องนี้ที่จะสร้างสรรค์ร่วมกัน นอกจากนี้ผู้วิจัยได้วางแผนตารางการฝึกซ้อมล่วงหน้า โดยกำหนดช่วงเวลาการซ้อมระหว่างเดือนมกราคม – มีนาคม 2568 รวมระยะเวลาประมาณ 12 สัปดาห์ อย่างละเอียด แต่ละสัปดาห์ระบุเป้าหมายการซ้อมที่ชัดเจน เช่น การอ่านบทและวิเคราะห์บท การละลายพฤติกรรม ในสัปดาห์แรก การสร้างตัวละคร การทำงานกับจังหวะ การซ้อมเข้าฉากและตำแหน่งบนเวทีในสัปดาห์ถัดไป ตลอดจนการซ้อมรวมฉากก่อนการแสดงจริงในสัปดาห์ท้าย

การเตรียมการอย่างรอบคอบในขั้นตอนวางแผนนี้ช่วยให้คณะทำงานทุกฝ่ายทราบกำหนดเวลาทำงานของตนเองล่วงหน้า และสามารถประสานงานกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิเคราะห์บทละครและการกำกับการแสดงตามแนวคิดของดังกมล ณ ป้อมเพ็ชร

ดังกมล ณ ป้อมเพ็ชร ได้เสนอแนวทางการกำกับการแสดงที่ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์บทละครอย่างเป็นระบบ โดยเน้นการตีความเพื่อค้นหาสาระสำคัญของเรื่องหรือความคิดหลัก (message) ของบทละคร พร้อมทั้งกำหนดจุดประสงค์หลักในการเล่าเรื่อง ผู้กำกับการแสดงจะต้องถ่ายทอดสาระสำคัญดังกล่าวไปสู่นักแสดงและคณะผู้สร้างสรรค์ทุกฝ่ายเพื่อไม่ให้เกิดการสร้างสรรค์หลงทิศทาง นอกจากนี้ ดังกมลยังเน้นให้ผู้กำกับการแสดงให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ความต้องการ (Objective) และการกระทำ (Action) ของตัวละคร แต่ละตัวในแต่ละฉาก เปรียบเทียบเป้าหมายหลักของเรื่องทั้งหมด เพื่อให้เข้าใจแรงขับเคลื่อนของตัวละครในทุกช่วงตอนอย่างชัดเจน การซ้อมบทในช่วงแรกจึงให้ความสำคัญกับการตั้งคำถามกับบทละครและตัวละคร เช่น “ตัวละครทำอะไรกับใคร ด้วยความรู้สึกอะไร และต้องการให้ตนเองได้รับอะไรกลับมา” เพื่อแปลภาษาในบทให้กลายเป็นการกระทำที่มีความหมายบนเวที กระบวนการนี้ช่วยให้ทั้งผู้กำกับการแสดงและนักแสดงเข้าใจบทละครและเห็นภาพรวมของเรื่องที่จะเล่า รวมถึงสามารถระบุ เส้นเรื่องต่อเนื่องของการกระทำ (Through Line of Action) ที่เชื่อมโยงการกระทำตลอดทั้งเรื่องเข้าด้วยกันได้อย่างสมเหตุสมผล ยิ่งไปกว่านั้น แนวคิดของดังกมलयังชี้ว่าผู้กำกับที่ดีควรรักษาแก่นของเรื่อง ไม่ให้สูญหายหรือถูกกลบด้วยลูกเล่น ระหว่างการสร้างสรรค์ ผู้กำกับการแสดงจึงต้องคอยตรวจสอบอยู่เสมอว่าการฝึกซ้อมและการแสดงทุกส่วนยังคงสะท้อนสาระหลักที่ต้องการสื่อไปยังผู้ชมได้อย่างครบถ้วน

นอกจากนี้ ดังกมลายังเน้นว่าผู้กำกับการแสดงควรวิเคราะห์ ความขัดแย้งหลัก (Main Conflict) ของบทละครให้ชัดเจน เพราะความขัดแย้งหลักนี้คือตัวกำหนดเป้าหมายและแรงขับเคลื่อนที่แท้จริงของตัวละครแต่ละตัว ทั้งยังช่วยเน้นให้เห็นถึงความแตกต่างที่เด่นชัดระหว่างตัวละคร สถานการณ์ หรือแนวคิดต่างๆ ที่ปรากฏในบทละคร ในละครเรื่อง เดอะเมดส์ ผู้วิจัยได้ตีความว่า ความขัดแย้งหลักของเรื่องคือ “ความจริงที่เป็นผู้ไร้อำนาจ” ที่ปะทะกับ “ความปรารถนาที่จะมีอำนาจเหนือกว่าอีกฝ่าย” ซึ่งสะท้อนให้เห็นชัดเจนผ่านการปะทะและขัดแย้งกันระหว่างตัวละครตลอดทั้งเรื่อง กล่าวคือ ตัวละครสาวใช้ทั้งสองที่เป็นผู้ไร้อำนาจในความเป็นจริง แต่กลับพยายามสวมบทบาทเป็นผู้มีอำนาจเหนือกว่า และใช้ผ่านการแสดงบทบาทสมมติกดทับอีกฝ่ายบนเวที การปะทะกันของตัวละครในสถานการณ์นี้แสดงถึงความขัดแย้งภายในที่เกิดจากความปรารถนาอันแรงกล้าที่จะหลุด

พ้นจากสถานะเดิม และกลายเป็นผู้ที่ควบคุมอำนาจไว้ในมือของตนเอง การระบุนความขัดแย้งหลักตั้งแต่ต้น จะทำให้ผู้กำกับการแสดงและนักแสดงสามารถสร้างสรรค์การแสดงที่เน้นย้ำความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร หรือระหว่างตัวละครกับสถานการณ์ที่เผชิญอยู่ ส่งผลให้การแสดงมีความชัดเจน กระชับ และสะท้อนแก่นแท้ของเรื่องได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

ในการฝึกซ้อมละครเรื่อง เดอะ เมดส์ แนวทางดังกล่าวถูกนำมาใช้ตั้งแต่ช่วงแรกของการซ้อม นักแสดงและคณะสร้างสรรค์ได้ร่วมกันอภิปรายบทละครเพื่อสรุปว่าสาระสำคัญของเรื่องคือประเด็นด้านการหลีกหนีความเป็นจริงของตัวละครสองสาวใช้ ทั้งยังระบุนความต้องการและการกระทำของแต่ละตัวละครในทุกฉากอย่างละเอียด เช่น ตัวละคร “โซลองค์” และ “แคลร์” ต่างมีความต้องการสูงสุดที่จะหลุดพ้นจากชีวิตสาวใช้ของตน การกระทำที่ทั้งสองร่วมมือกันวางแผนและแสดงออก เช่น การวางยาพิษ, การสวมบทบาทเป็นนายหญิง, การเล่นบทหลงผิด ล้วนถูกวิเคราะห์ว่าเชื่อมโยงกันอย่างไรและนำไปสู่บทสรุปโศกนาฏกรรมตอนท้ายอย่างไร ผู้วิจัยได้กำหนดเส้นผ่านของการกระทำหลักอย่างชัดเจน เพื่อใช้เป็นแนวในการกำกับฉากต่าง ๆ ให้มุ่งไปสู่สาระสุดท้ายเดียวกัน นั่นคือการวิพากษ์ภาวะการหลีกหนีความเป็นจริงที่ลงเอยด้วยจุดจบที่เป็นโศกนาฏกรรม การประยุกต์ใช้หลักการของเบอร์ทอลท์ เบรคท์ในการกำกับการแสดง หลังจากวางรากฐานการตีความบทละครอย่างเป็นระบบตามแนวคิดของดั่งกมล แล้ว ผู้วิจัยได้นำหลักการของเบอร์ทอลท์ เบรคท์ (Bertolt Brecht) มาประยุกต์ใช้ในการกำกับ เพื่อสะท้อนลักษณะของละครโศกนาฏกรรมจำอวดให้ชัดเจนบนเวที โดยเฉพาะการใช้หลักการสร้างระยะห่างทางอารมณ์ (Alienation Effect) ที่มีวัตถุประสงค์สำคัญในการป้องกันไม่ให้ผู้ชมถูกดึงเข้าสู่อารมณ์ของตัวละครจนสูญเสียการวิพากษ์วิจารณ์เชิงเหตุผล การแสดงในลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้ชมตระหนักอยู่ตลอดเวลาว่าสิ่งที่กำลังรับชมนั้นเป็นเพียงการแสดง ไม่ใช่เหตุการณ์จริง

วิธีการสำคัญในการกำกับการแสดงที่นำมาใช้ในการฝึกซ้อม ได้แก่ การให้นักแสดงแสดงออกในลักษณะนำเสนอบทบาท (Presentational Acting) มากกว่าการกลายเป็นตัวละครอย่างสมจริง นักแสดงต้องตระหนักถึงสถานะของตนในฐานะผู้แสดงที่กำลังสื่อสารกับผู้ชมอยู่นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังใช้เทคนิคการทำลายกำแพงที่สี่ (Breaking the Fourth Wall) ซึ่งนักแสดงจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมโดยตรงผ่านสายตา ท่าทาง หรือแม้แต่บทสนทนาที่ถูกกำหนดขึ้นเพื่อสื่อสารไปยังผู้ชมโดยตรง ตัวอย่างจากการแสดงเรื่อง เดอะ เมดส์ เช่น ฉากที่โซลองค์สร้างภาพจินตนาการถึงคุณผู้ชาย ซึ่งเป็นตัวละครในจินตนาการ ผู้กำกับการแสดงให้ผู้รับบทเป็นโซลองค์เลือกที่จะสบสายตากับผู้ชม และแทนค่าผู้ชมเป็นเหมือนคุณผู้ชายในเรื่อง การดึงให้นักแสดงแทนค่าผู้ชมเป็นเหมือนอีกหนึ่งตัวละคร วิธีการดังกล่าวเป็นการย้ำเตือนผู้ชมให้ตระหนักว่ากำลังชมการแสดงที่มีการทะลายกำแพงในการสื่อสารระหว่างนักแสดงและคนดู

พร้อมกันนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบการแสดงในลักษณะเชิงรูปแบบ (Stylized Acting) โดยเน้นการแสดงออกที่เกินจริงของการเคลื่อนไหวและการแสดงออกทางเสียง ซึ่งได้รับการฝึกฝนซ้ำจนเกิดความชัดเจน นักแสดงได้รับการกำกับให้แสดงออกอย่างเกินกว่าความจริงหลายเท่า เช่น การเพิ่มน้ำหนักของท่าทาง สีหน้า และการใช้จังหวะ ในช่วงที่ต้องมีการเล่นบทบาทสมมติซ้อนอยู่ในละคร มีการกำหนดให้เหมาะสมกับอารมณ์และสาระของแต่ละฉาก การแสดงในลักษณะนี้มี

วัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ชมสามารถตระหนักได้ถึงความประติมากรรมของละคร และสามารถวิเคราะห์ประเด็นที่ละครต้องการสื่อสารได้โดยปราศจากการถูกครอบงำด้วยอารมณ์จากตัวละครมากเกินไป ในกรณีที่นักแสดงมีแนวโน้มจะดำเนินไปกับบทละครมากเกินไป ผู้กำกับจะปรับการแสดงให้กลับมาสู่รูปแบบของการนำเสนอมากกว่าเป็นตัวละครในทันที ซึ่งแนวทางนี้ช่วยให้นักแสดงสามารถรักษาสมดุลในการแสดงที่เหมาะสมกับแนวคิดของละคร โศกนาฏกรรมจำอวดอย่างมีประสิทธิภาพ

กระบวนการฝึกซ้อมการแสดงในบริบทละครโศกนาฏกรรมจำอวด

ในกระบวนการฝึกซ้อมละครเวทีประเภทโศกนาฏกรรมจำอวด ผู้กำกับการแสดงต้องพิจารณาแนวทางการตีความบทละครเชิงลึกเข้ากับเทคนิคการนำเสนอที่สร้างระยะห่างทางอารมณ์ระหว่างผู้ชมและการแสดง เพื่อรักษาสาระสำคัญของบทละครพร้อมกับถ่ายทอดอารมณ์ขันและความโศกเศร้าไปพร้อมกัน กระบวนการฝึกซ้อมการแสดงในบริบทนี้จึงได้รับการออกแบบภายใต้หลักการกำกับการแสดงตามแนวคิดของทั้ง ดังกมล ณ ป้อมเพ็ชร และ เบอร์ทอลท์ เบรคท์ ดังที่กล่าวมาข้างต้น โดยมุ่งเน้นให้นักแสดงเข้าใจแก่นของเรื่องและเป้าหมายในการสื่อสารของละครควบคู่ไปกับการแสดงอย่างมีเชิงสัญลักษณ์ที่ไม่ปล่อยให้ตนเองหรือผู้ชมดำเนินไปกับอารมณ์มากเกินไป ทั้งนี้ลักษณะเฉพาะของละครโศกนาฏกรรมจำอวดที่ต้องสะท้อนในการฝึกซ้อมประกอบด้วยองค์ประกอบที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญ 4 องค์ประกอบด้วยกัน โดยผู้วิจัยขอจำแนกองค์ประกอบหลักที่มีการเน้นย้ำและให้ความสำคัญตลอดระยะเวลาของการฝึกซ้อม ดังนี้

1. การแสดงแบบตัวการ์ตูน – การแสดงที่เน้นความเกินจริงของท่าทางและบุคลิกตัวละคร เพื่อสร้างอารมณ์ขันแบบตลกจำอวด แม้ในฉากที่มีเนื้อหาหนักก็ยังคงมีความเป็นตัวการ์ตูนผสมอยู่ เช่น การขยับกิริยาท่าทางที่เกินจริง หรือการโต้ตอบแบบล้อเลียน โดยให้นักแสดงเลียนแบบท่าทางจากตัวการ์ตูนนำมาปรับใช้เป็นลักษณะของตัวละคร

2. การรักษาระยะห่างทางอารมณ์ – นักแสดงไม่นำเสนออารมณ์แบบสมจริงสุดขีด แต่รักษาระยะห่างทางความรู้สึกบางอย่างเอาไว้ โดยให้นักแสดง “เล่น” อารมณ์โดยไม่ปล่อยให้ตนเองจมดิ่งลงไปอย่างแท้จริงกับความเศร้าหรือโศกเศร้าของตัวละคร ซึ่งสอดคล้องกับหลัก “Emotional Distancing” ของเบรคท์ ที่ป้องกันไม่ให้นักแสดงและผู้ชมรู้สึกไปกับละครจนลืมตัว

3. ความเสียดสีในสถานการณ์ – เหตุการณ์บนเวทีมักเต็มไปด้วยการเสียดสีในสถานการณ์ โดยประเด็นจริงจะถูกนำเสนอผ่านสถานการณ์ขบขันหรือแปลกประหลาด การฝึกซ้อมจึงเน้นให้ตระหนักถึงสองมิติของสถานการณ์เสมอ คือด้านที่ชวนหัวเราะขบขันและชวนครุ่นคิดอย่างโศกเศร้า

4. การผสมอารมณ์ขันกับโศกนาฏกรรม – บทละครถูกนำเสนอผสมผสานกันระหว่างช่วงเวลาตลกกับช่วงเวลาจริงจังหรือหดหู่อย่างรวดเร็ว ผู้กำกับต้องฝึกนักแสดงให้สามารถปรับเปลี่ยนอารมณ์อย่างฉับไว ภายใต้จังหวะที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้ชมรู้สึก “หัวเราะทั้งน้ำตา” และตระหนักในประเด็นที่ต้องการจะสื่อสารไปพร้อมกัน

การประยุกต์ใช้แนวทางโศกนาฏกรรมจำลองในการออกแบบองค์ประกอบงานสร้างสรรค์บนเวที

กระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์องค์ประกอบในละครโศกนาฏกรรมจำลอง ถือเป็นหัวใจสำคัญที่ดำเนินควบคู่ไปกับการกำกับการแสดงและฝึกซ้อมการแสดง ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดงได้ควบคุมและกำหนดทิศทางการทำงานร่วมกับคณะผู้ออกแบบในแขนงต่าง ๆ ได้แก่ ฉาก เครื่องแต่งกาย แสง เสียง และอุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อให้สามารถถ่ายทอดแนวคิดที่สะท้อนสาระสำคัญของโศกนาฏกรรมจำลองออกมาเป็นรูปธรรมได้ชัดเจน

การออกแบบฉาก ภายใต้แนวทางโศกนาฏกรรมจำลอง ผู้วิจัยและผู้ออกแบบฉากได้ร่วมกันวางแนวคิดที่เน้นการสร้างสภาพแวดล้อมที่ใหญ่โตและเกินจริง เพื่อสะท้อนความไร้แก่นสารของตัวละครและสถานการณ์ โดยเฉพาะในละครเรื่อง เดอะ เมดส์ ที่มีการจำลองสภาพห้องนอนของคุณหญิงด้วยขนาดและองค์ประกอบที่ใหญ่เกินจริง เช่น ขนาดหน้าต่างที่ใหญ่เกินขนาดปกติเพื่อเน้นความแปลกประหลาด และล้อมฉากด้วยกระจกเงาบานใหญ่เต็มพื้นที่ของเวทีแทนผนังห้อง ซึ่งเป็นองค์ประกอบสัญลักษณ์สำคัญที่สะท้อนถึงภาพลวงตาและการสวมบทบาทที่วิปริตของสาวใช้ และขยายประสบการณ์การรับรู้ถึงภาวะกดดันทางจิตวิทยาของตัวละคร

การออกแบบเครื่องแต่งกาย ในละครโศกนาฏกรรมจำลองนั้น เครื่องแต่งกายต้องถูกออกแบบให้มีลักษณะโดดเด่นและมีความหรูหราเกินจริงในชุดของคุณหญิง และเครื่องแบบที่เรียบง่ายของสาวใช้ เพื่อสะท้อนความสุดทางของสภาพจิตใจและสถานะทางสังคมของตัวละคร เครื่องแต่งกายของสาวใช้ออกแบบด้วยสีขาว ดำ และมีลักษณะของคอเสื้อคล้ายสวมปลอกคอ สะท้อนความอึดอัดจากชนชั้นที่กดทับ ในขณะที่ชุดของนายหญิงถูกออกแบบให้มีความหรูหราเกินจริง ด้วยเครื่องประดับเพชรพลอยประดับอย่างเต็มยศ และชุดราตรีที่ยาวลากพื้นอลังการทั้งชุดกำมะหยี่สีแดง และชุดราตรีสีขาว ซึ่งมีการระบุไว้ในบทละคร ชุดเหล่านี้ไม่เพียงสะท้อนความมั่งคั่งทางชนชั้น แต่ยังสร้างความรู้สึกละครเวทีที่เด่นชัด สร้างความรู้สึกประหลาดใจและกระตุ้นการตั้งคำถามของผู้ชมถึงการสวมบทบาทและสถานะที่ถูกบิดเบือน

การออกแบบแสง ถูกควบคุมให้สนับสนุนแนวคิดโศกนาฏกรรมจำลอง โดยใช้แสงที่ตัดกันอย่างชัดเจนระหว่าง “โลกความจริง” และ “โลกบทบาทสมมติ” ในช่วงบทบาทสมมติของสาวใช้แสงจะถูกกำหนดให้มีสีส้มผิดธรรมชาติ เช่น สีชมพูที่ดูบิดเบือนคล้ายความฝัน สีแดงสะท้อนความโกรธภายในจิตใจเพื่อสะท้อนภาวะจิตใจที่ผิดปกติของตัวละคร ส่วนในโลกความจริง แสงที่ใช้จะมีความสว่างสมจริงเหมือนห้องทั่วไป เพื่อสร้างการเปรียบเทียบและสามารถมองเห็นความแตกต่างระหว่างโลกทั้งสองได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบ ผู้วิจัยมีเป้าหมายในการใช้เสียงเป็นสัญญาณในการแบ่งแยกระหว่างโลกจริงและโลกสมมติในจินตนาการ โดยเสียงประกอบที่เกิดขึ้นในละครจะมีบทบาทในการดึงตัวละครออกจากบทบาทสมมติให้กลับมาสู่ตัวตนที่แท้จริงของตัวละครภายในเรื่อง เช่น เสียงโทรศัพท์ที่ดังก้องเกินจริง เสียงกริ่งหน้าบ้านที่ย้ำเตือนถึงความจริงอันโหดร้ายและการตื่นจากโลกจินตนาการของตัวละคร ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกจะไม่ใช้เสียงดนตรีเพื่อช่วยขับอารมณ์และสร้างบรรยากาศ เพราะต้องการให้ผู้ชมสัมผัสถึงความเป็นละครโศกนาฏกรรมจำลองผ่านบทละครและการแสดง โดยดนตรีจะปรากฏในช่วงเชื่อมฉากระยะสั้นเพื่อควบคุมและรักษาความสมดุลในการ

ถ่ายทอดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร โดยไม่ครอบงำอารมณ์ผู้ชมมากเกินไป

ภาพรวมของการควบคุมองค์ประกอบการออกแบบทั้งหมดนี้ มีเป้าหมายเพื่อเสริมแรงกระทบของโศกนาฏกรรมจำอวด ผ่านการสร้างความเป็นจริงที่ผสมผสานกับความจริงจางของเนื้อหา ผู้วิจัยได้เน้นย้ำให้ทุกองค์ประกอบสะท้อนแนวคิดหลักเดียวกัน เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและตีความสาระสำคัญของละครผ่านประสบการณ์ที่ทั้งตลกขบขันและเจ็บปวดไปพร้อมกัน ผลลัพธ์ที่ได้คือการแสดงที่สามารถสะท้อนแนวคิดของโศกนาฏกรรมจำอวดได้อย่างมีเอกภาพทั้งทางเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ

การแสดงต่อหน้าผู้ชมจริง

ผู้วิจัยจัดการแสดง ละครเวทีเรื่อง เดอะ เมตส์ ในวันที่ 21-23 มีนาคม 2568 ณ โรงละครสดใส พันธุมโกมล คณะอักษรศาสตร์ ซึ่งเป็นโรงละครที่รองรับผู้ชมได้ประมาณ 150 ที่นั่ง ต่อบรอบการแสดง การแสดงดำเนินต่อเนื่องเป็นจำนวน 3 รอบ ตามกำหนด ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดง มองเห็นว่าสิ่งที่สำคัญที่สุด ณ ขณะนี้ คือการสร้างเชื่อมั่นให้กับคณะ และเตรียมความพร้อมด้านจิตใจของนักแสดงก่อนการแสดง ให้รู้สึกมั่นใจ และพร้อมที่จะทำการแสดง สิ่งที่คุณวิจัยได้เรียนรู้จากการแสดงจริงคือ พลังงานและสมาธิสำหรับนักแสดงนั้นสำคัญมาก หากนักแสดงมีความพร้อมและวางสมาธิถูกที่ การแสดงจะเป็นไปได้อย่างราบรื่น เมื่อการแสดงเริ่มต้นขึ้น ผู้วิจัยได้เฝ้าสังเกตปฏิกิริยาของผู้ชมจากด้านหลังของจุดควบคุม (เช่น การตอบสนองทางอารมณ์ การหัวเราะในฉากเสียดสี หรือความเงิบงันครุ่นคิดในฉากตึงเครียด) เพื่อนำมาตีความเบื้องต้นว่าผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับการแสดงและรับสารตามที่คุณวิจัยตั้งใจไว้หรือไม่ ภายหลังจากแต่ละรอบการแสดง ผู้วิจัยจะประชุมสรุปกับนักแสดงและคณะเพื่อสอบถามถึงปัญหาที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการแสดง เช่น นักแสดงลืมบทหรืออุปกรณ์ประกอบฉากชำรุด หลังจากนั้นจึงร่วมกันหาแนวทางป้องกันหรือแก้ไขสำหรับรอบการแสดงต่อไป การแสดงทั้งสามรอบดำเนินไปอย่างราบรื่น ไม่มีเหตุขัดข้องสำคัญใด นักแสดงสามารถถ่ายทอดบทบาทได้อย่างเข้าถึงอารมณ์ตามที่ฝึกซ้อมไว้ ผู้ชมมีปฏิกิริยาตอบรับที่ดี สิ่งเหล่านี้เป็นสัญญาณเบื้องต้นว่าผลงานกำกับการแสดงในครั้งนี้สามารถสื่อสารแก่นเรื่องและสร้างผลสะท้อนทางอารมณ์ต่อผู้ชมได้ในระดับหนึ่ง แต่ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังพบปัญหาบางประการ และมีความกังวลเกี่ยวกับพลังงานและความเหนื่อยล้าของนักแสดงที่เกิดขึ้นจากการแสดง เนื่องจากบทละครเวทีเรื่อง เดอะ เมตส์ มีความยาวถึง 1 ชั่วโมง 45 นาที และไม่มีการพักครึ่งระหว่างการแสดง จึงเป็นเรื่องท้าทายที่นักแสดงจะสามารถบริหารจัดการพลังงาน ควบคุมจังหวะการหายใจ การออกเสียง ที่จะสมดุลกันได้ตลอดทั้งเรื่อง ปัญหานี้คือสิ่งที่ผู้วิจัยเองได้ตระหนักและพบจากการแสดงตลอดทั้ง 3 รอบการแสดงที่ผ่านมา ที่จะกล่าวสรุปในข้อเสนอแนะในลำดับถัดไป

การประเมินผล

จากผลการประเมินแบบสอบถามที่เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผู้ชมละครเวทีเรื่อง เดอะ เมตส์ จำนวน 325 คน ในรอบการแสดงทั้งสิ้น 3 รอบ พบว่าผู้ชมส่วนใหญ่มีความเข้าใจอย่างชัดเจนเกี่ยวกับประเด็นหลักที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสาร โดยเฉพาะประเด็นการหลีกหนีความเป็นจริง (Escap-

ism) โดยมีผู้ชมร้อยละ 66.8 เข้าใจอย่างชัดเจน และร้อยละ 26.8 มีความเข้าใจในระดับที่ดีเช่นกัน ผลลัพธ์นี้สะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการกำกับการแสดงโดยใช้แนวทางโศกนาฏกรรมจำอวด ซึ่งเน้นการสร้างระยะห่างทางอารมณ์และการแสดงที่เกินจริง สามารถถ่ายทอดสาระสำคัญให้ผู้ชมรับรู้ และตระหนักถึงประเด็นของเรื่องได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้ชมสามารถรักษาระยะห่างในการรับชม และเข้าใจสาระสำคัญได้อย่างมีวิจารณญาณ โดยไม่ถูกกลืนไปกับอารมณ์เพียงอย่างเดียว

ในด้านการตระหนักรู้สาระสำคัญอื่น ๆ ผู้ชมยังให้การตอบรับอย่างชัดเจนในประเด็น “การหลอกตัวเองและปฏิเสธปัญหาในชีวิต” (Self-Deception and Denying Reality) ที่ร้อยละ 87.4 และ “การแบ่งชนชั้นทางสังคม” (Social Class Division) ที่ร้อยละ 84.9 ซึ่งแสดงถึงประสิทธิภาพของการกำกับการแสดงด้วยแนวทางโศกนาฏกรรมจำอวดที่สามารถถ่ายทอดความขัดแย้งระหว่างภาพลวงตากับความเป็นจริง และสะท้อนปัญหาสังคมได้อย่างลึกซึ้งตามเจตนาของบทละคร

ผลประโยชน์ทางด้านการตอบสนองทางอารมณ์ของผู้ชมสะท้อนถึงลักษณะเฉพาะของละครโศกนาฏกรรมจำอวด โดยผู้ชมมีการตอบสนองด้านความรู้สึกตลกขบขันและอึดอัดในระดับที่สูง (เฉลี่ย 3.65 และ 3.58 คะแนนตามลำดับ) ซึ่งเป็นผลจากการนำเสนอการแสดงที่มีการสลับอารมณ์อย่างตั้งใจผ่านการแสดงที่เกินจริงและการใช้จังหวะที่เหมาะสม ทำให้ผู้ชมเกิดการปะทะกันของอารมณ์หลากหลายรูปแบบ ในขณะเดียวกัน ความรู้สึกหดหู่และสะท้อนใจที่อยู่ในระดับปานกลางถึงค่อนข้างสูง (เฉลี่ย 3.38 และ 3.23 คะแนน) ยังสะท้อนให้เห็นถึงการออกแบบการแสดงที่สามารถทำให้ผู้ชมตระหนักถึงประเด็นความทุกข์ยากและสภาพจิตใจของตัวละครโดยไม่จมดิ่งเกินไป

นอกจากนี้ผลการประเมินยังแสดงให้เห็นว่าการผสมผสานระหว่างความตลกขบขันกับความโศกเศร้าตามลักษณะของโศกนาฏกรรมจำอวดนั้นประสบความสำเร็จอย่างมีนัยสำคัญ โดยผู้ชมส่วนใหญ่เห็นว่าการนำเสนอมีความลงตัวในระดับสูง (33.2% ระบุว่าลงตัวค่อนข้างมาก 25.2% ระบุว่าลงตัวเป็นอย่างดี และ 30.8% ระบุว่าค่อนข้างลงตัว) ความสำเร็จนี้สะท้อนถึงประสิทธิภาพในการสร้างสมดุลอารมณ์และการนำเสนอประเด็นของละครให้เข้าถึงผู้ชมได้อย่างลงตัว แม้ว่าจะมีผู้ชมส่วนน้อยที่ยังรู้สึกถึงความไม่ลงตัวอยู่บ้าง (8.6% มองว่าลงตัวน้อย และ 1.2% ระบุว่าลงตัวน้อยที่สุด)

โดยสรุป งานวิจัยนี้สามารถยืนยันว่าแนวทางกำกับการแสดงแบบโศกนาฏกรรมจำอวดที่ผู้วิจัยประยุกต์ใช้นั้น สามารถถ่ายทอดสาระสำคัญทั้งในแง่การสร้าง ความเข้าใจในประเด็นหลักและการรื้อปฏิกิริยาทางอารมณ์ของผู้ชม ประสพการณ์ชมละครรูปแบบนี้ยังแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของละครเวทีในการเป็นสื่อกลางวิพากษ์และตั้งคำถามต่อปัญหาสังคมและความเป็นมนุษย์ได้อย่างทรงพลัง ในบริบทของสังคมไทย แนวการเล่าเรื่องที่ผสมอารมณ์ขันกับความเศร้านี้ดูจะเหมาะสมอย่างยิ่งต่อผู้ชมไทยซึ่งมักไม่ชอบเผชิญหน้ากับปัญหาโดยตรงไปตรงมา และนิยมการเล่าเรื่องแบบขมอมหวาน ถ่ายทอดประเด็นหนักได้อย่างมีชั้นเชิง ดังที่ผลการประเมินเชิงปริมาณชี้ว่า ผู้ชมส่วนใหญ่สามารถเข้าใจประเด็นการหลอกหนีความเป็นจริงได้อย่างชัดเจน รวมถึงตระหนักรู้ในประเด็นการหลอกตัวเองและปัญหาสังคมอื่น ๆ ที่แฝงอยู่ในเรื่องด้วยปริมาณสูงมาก อนึ่ง การใช้กลวิธีละครซ้อนละครยังส่งผลให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถามกับนิยามของ “ความจริง” และ “การแสดง” ในชีวิตของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับเจตนารมณ์ของผอง เณรเนตที่ต้องการให้ผู้ชมตระหนักถึงกลไกการ

เล่นบทบาทในชีวิตประจำวันที่มีมนุษย์ทุกคนล้วนกระทำอยู่เสมอ การหัวเราะไปพร้อมกับการตระหนักรู้ความทุกข์บนความจริงนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกปลอดภัยที่จะรับฟังเรื่องราว ทั้งยังกระตุ้นให้ถูกคิดถึงปัญหาเชิงสังคมหรือจิตใจได้โดยไม่รู้สึกถูกคุกคามหรือต่อต้านเนื้อหา ถือเป็น การบรรลุปเป้าหมายในการสื่อสารประเด็นหลักหนีความเป็นจริงในแบบที่เข้าถึงผู้ชมไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ ข้อเสนอแนะจากงานสร้างสรรค์และการวิจัย การกำกับการแสดงในรูปแบบละครโศกนาฏกรรมจำอวด จำเป็นต้องใส่ใจเรื่อง “พลังงานของนักแสดง” อย่างยิ่ง เนื่องจากรูปแบบการแสดงที่คล้ายตัวละครรูปแบบการตลกต้องอาศัยการขยายพลัง ความแม่นยำทางจังหวะ และการขยายการใช้ร่างกาย หากนักแสดงเริ่มจมอยู่กับอารมณ์หรือขาดพลังในจังหวะสำคัญ จะส่งผลให้เกิดความเหนื่อยล้า ไม่เพียงแต่ตัวนักแสดงเอง แต่ยังส่งต่อไปถึงผู้ชมที่อาจรู้สึกหงุดหงิดตามไปด้วย ดังนั้น การรักษาน้ำหนักของละครตลกจำอวดให้มีอยู่ตลอดเวลาจึงเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้พลังงานบนเวทีคงอยู่ตลอดการแสดง และทำให้การแสดงสามารถรักษาความต่อเนื่องและจังหวะทางอารมณ์ที่พาผู้ชมให้มีส่วนร่วมได้ตลอดทั้งเรื่อง

นอกจากนี้ จากผลการวิจัยที่พบว่า การออกแบบองค์ประกอบความตลกซับซ้อนต้องดำเนินการอย่างมีชั้นเชิง ผู้วิจัยจึงเสนอให้มีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับรูปแบบและกลวิธีการกำกับการแสดงที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ละครเวทีสามารถเป็นสื่อกลางในการสะท้อนและวิพากษ์วิจารณ์ปัญหาสังคมในบริบทของสังคมไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อจำกัดของงานวิจัย

งานวิจัยนี้จะประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ในภาพรวม แต่ก็มีข้อจำกัดบางประการที่ควรพิจารณา ได้แก่ ขอบเขตของกรณีศึกษา: การวิจัยมุ่งศึกษาละครเวที เดอะ เมตส์ เพียงเรื่องเดียวภายใต้แนวทางกำกับการแสดงที่ผู้วิจัยออกแบบสำหรับกรณีนี้ ดังนั้นผลการวิจัยที่ได้จึงอ้างอิงบริบทเฉพาะของบทรูปลักษณ์ รูปแบบการแสดง และสภาพแวดล้อมการจัดแสดงครั้งนี้เป็นหลัก การสรุปทั่วไปไปยังละครหรือแนวการแสดงอื่นอาจทำได้จำกัด ทั้งนี้ การจัดแสดงเกิดขึ้นเพียง 3 รอบการแสดง ในพื้นที่โรงละครเดียวกัน ภายในช่วงเวลาสั้น ๆ ทำให้ข้อมูลที่ได้สะท้อนสถานการณ์เฉพาะช่วงนั้น ซึ่งอาจแตกต่างหากมีการจัดแสดงในสถานที่หรือช่วงเวลาต่างออกไป

กลุ่มผู้ชมและการสุ่มตัวอย่าง 325 คนที่ตอบแบบสอบถามหลังการแสดงอาจไม่เป็นตัวแทนของประชากรผู้ชมละครเวทีทั้งหมดอย่างแท้จริง ส่วนมากมาจากเครือข่ายผู้ที่สนใจศิลปการละครหรือนักศึกษามหาวิทยาลัย ซึ่งอาจมีทัศนคติหรือพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับการแสดงต่างจากประชาชนวงกว้าง อีกทั้งมีผู้ชมมากกว่าครึ่งหนึ่งที่รู้จักผู้วิจัย (ผู้กำกับการแสดง) หรือคณะผู้แสดงเป็นการส่วนตัว ซึ่งอาจส่งผลให้อคติในการตอบแบบสอบถาม (เช่น มีแนวโน้มให้คำตอบเชิงบวกเพื่อสนับสนุนหรือด้วยมารยาท) สูงขึ้นกว่าการวิจัยกับผู้ชมทั่วไปที่ไม่มีความคุ้นเคยกับผู้สร้างงาน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

จากผลการวิจัยที่พบว่า การกำกับการแสดงละครเวทีเรื่อง เดอะ เมตส์ ในรูปแบบโศกนาฏกรรมจำอวดสามารถสื่อสารประเด็นการหนีความเป็นจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้ชมที่มีพื้นฐานความเข้าใจด้านศิลปะหรือคุ้นเคยกับละครเวที ผู้วิจัยจึงเสนอให้การ

ศึกษาครั้งต่อไปทดลองนำแนวทางนี้ไปประยุกต์ใช้กับละครหรือประเด็นสังคมอื่น ๆ ที่มีความซับซ้อนทางจิตวิทยา เช่น ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ความสิ้นหวังทางสังคม หรือปัญหาด้านอัตลักษณ์ หรือปัญหาอื่น ๆ ที่พบเห็นได้ในสังคมไทย เพื่อศึกษาว่ารูปแบบของละครโศกนาฏกรรมจำลองจะยังคงมีพลังในการสื่อสารกับผู้ชมกลุ่มอื่นในบริบทที่ต่างไปหรือไม่ โดยเฉพาะกลุ่มผู้ชมทั่วไปที่ไม่ได้มีพื้นฐานด้านศิลปะ เช่น ชุมชนต่างจังหวัด เยาวชน หรือกลุ่มประชากรที่ไม่ได้รับชมละครเวทีบ่อยครั้ง ซึ่งจะช่วยให้สะท้อนว่ารูปแบบดังกล่าวมีศักยภาพในการเข้าถึงกลุ่มผู้ชมวงกว้างได้มากเพียงใด นอกจากนี้ ควรทดลองใช้วิธีการวิจัยที่หลากหลายยิ่งขึ้น เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึก สทนากลุ่ม หรือการติดตามผลระยะยาว เพื่อศึกษาว่าการรับชมละครในรูปแบบดังกล่าวมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงความคิดหรือทัศนคติของผู้ชมในระยะยาวหรือไม่ นอกจากนี้ จากข้อสังเกตเชิงปฏิบัติของผู้วิจัย ยังพบว่าการรักษาจังหวะ ความสมดุลของพลังงาน และการเปลี่ยนอารมณ์ระหว่างความตลกขบขันและโศกนาฏกรรมเป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่ท้าทายในการกำกับการแสดง ผู้วิจัยจึงเสนอให้มีการวิจัยต่อไปในเชิงรูปแบบการกำกับการแสดงและฝึกซ้อมที่ช่วยให้นักแสดงรักษาคุณภาพการแสดงที่มีความละเอียดและเปลี่ยนผ่านทางอารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งข้อเสนอทั้งหมดนี้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพของแนวทางโศกนาฏกรรมจำลองให้เป็นรูปแบบการละครร่วมสมัยที่สามารถเข้าถึงผู้ชมหลากหลาย และสื่อสารประเด็นสังคมหรือจิตวิทยาที่ท้าทายได้อย่างลุ่มลึกและมีพลังยิ่งขึ้นไปในอนาคต

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- ดังกมล ณ ป้อมเพ็ชร. (2567). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 2208660 การกำกับการแสดงเชิงทฤษฎี*. คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพมาศ แวหงส์. (2556). *ปริทัศน์ศิลปการละคร* (พิมพ์ครั้งที่ 3). ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

- Boal, Augusto. (1974). *Theatre of the Oppressed*. Urizen Books.
- Coe, Richard N. (1968). *The Vision of Jean Genet*. Peter Owen.
- Esslin, Martin. (1961). *The Theatre of the Absurd*. Doubleday.
- Evans, Andrew. (2001). *This Virtual Life: Escapism and Simulation in Our Media World*. Fusion Press.
- Freud, Anna. (1936). *The Ego and the Mechanisms of Defense*. Hogarth Press.
- Genet, Jean. (1947). *The Maids*. Grove Press.

พลังงานที่เคลื่อนไหว : การสร้างภาวะพร้อมทางกายจิต สำหรับนักแสดงเดี่ยวด้วยแนวทางไซโคฟิสิกส์และศาสตร์ ชี่กงในบทละครเรื่อง Grounded

Energy in motion : Cultivating Pre-Expressive Presence through
Psychophysical and Qigong practice in Grounded

Marian Poom-on

Corresponding Author E-mail: msmp.marian@gmail.com

วันที่รับบทความ	18 พฤษภาคม 2568
วันที่แก้ไขบทความ	20 กันยายน 2568
วันที่ตอบรับบทความ	29 กันยายน 2568

บทคัดย่อ

การฝึกฝนการแสดงด้วยแนวทางไซโคฟิสิกส์ (Psychophysical) คือการฝึกที่ให้ความสำคัญกับร่างกายและจิตใจอย่างเท่าเทียม ขณะที่ชี่กงเป็นศาสตร์จีนที่เน้นการเคลื่อนไหวแบบแผนให้ร่างกายประสานกับลมหายใจ เพื่อเสริมสร้างการรับรู้พลังชีวิต ผู้วิจัยทดลองนำทั้งสองแนวทางมาผสานใช้ในการแสดงเดี่ยวเรื่อง กราวด์ (Grounded) ของ จอร์จ บรานท์ (George Brant) โดยมีสมมติฐานว่า การฝึกชี่กงควบคู่กับการฝึกการแสดงแบบไซโคฟิสิกส์ตามแนวทางของไมเคิล เชคอฟ (Michael Chekhov) และรูดอล์ฟ ฟอน ลาบัน (Rudolf Von Laban) ช่วยให้เกิดภาวะพร้อมทางกายจิต ส่งผลให้นักแสดงถ่ายทอดตัวละครได้อย่างมีพลังและสื่อสารสารหลักของบทละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยใช้ศาสตร์ชี่กงสร้างความพร้อมให้ร่างกายและจิตใจ จากนั้นนำแนวทางของเชคอฟและลาบันมาสร้างตัวละครและทำงานกับบท โดยเก็บข้อมูลจากหลากหลายวิธี เช่น บันทึกการซ้อม วิดีโอการแสดง การสัมภาษณ์ เสรวนาหลังการแสดง และแบบสอบถามจากผู้ชม ผลการศึกษาพบว่า การฝึกฝนทั้งสองแนวทางอย่างสม่ำเสมอช่วยให้นักแสดงเข้าถึงพลังงานภายในที่ นิ่ง ลึก และมั่นคง เกิดความวางใจในตนเอง ไม่หวั่นไหวแม้ต้องอยู่บนเวทีเพียงลำพัง การเคลื่อนไหวทุก

* ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

* Department of Dramatic Arts, Faculty of Arts, Chulalongkorn University

งหะจึงเปี่ยมด้วยความหมายส่งผลให้ผู้ชมรับรู้ถึงพลังงานความจริงและสารของบทละครได้อย่างชัดเจน

คำสำคัญ: หลักการแสดง, ชีกง, ไซโคฟิสิกัล, การแสดงเดี่ยว

Abstract

This research explores the integration of psychophysical acting and Qigong practice as a method for enhancing the actor's psychophysical readiness. Psychophysical acting emphasizes the equal engagement of body and mind in performance, while Qigong, rooted in traditional Chinese medicine, involves structured movement synchronized with breath to cultivate awareness of life energy (qi). The researcher applied both approaches in a solo performance of *Grounded* by George Brant, hypothesizing that the combination of Qigong and psychophysical training particularly methods inspired by Michael Chekhov and Rudolf von Laban would foster a state of inner readiness, in which body and mind respond harmoniously to external stimuli. This condition was expected to support a powerful, liberated embodiment of character and enable more effective communication of the play's core message. The researcher employed Qigong to prepare the body-mind as an expressive instrument, followed by psychophysical techniques drawn from Chekhov and Laban to engage with the script and build character. Data was collected through various sources including rehearsal journals, performance videos, interviews, post-show discussions with experts, and audience questionnaires. Findings suggest that consistent practice in both methods cultivated a stable, deep, and grounded inner energy. The actor developed a sense of trust in their own capacity, remaining present and unwavering even while alone on stage. Every movement became imbued with intention, allowing energy and truth to be transmitted directly to the audience. As a result, the performance communicated not only narrative content, but also emotional resonance and meaning with clarity and impact.

Keyword: Acting Method, Qigong, Psychophysical Acting, Solo Performance

บทนำ

คำว่า ไซโคฟิสิกัล (Psychophysical) หมายถึงแนวทางการฝึกการแสดงที่ให้ความสำคัญกับร่างกายและจิตใจของนักแสดงอย่างเท่าเทียมกัน โดยคำว่าไซโคฟิสิกัลนี้ถูกใช้ครั้งแรกโดย คอนสแตนติน สแตนนิสลาฟสกี (Constantin Stanislavski) นักการละครชาวรัสเซีย ผู้ถูกขนานนามว่า

เป็นบิดาแห่งการละครสมัยใหม่จากการสร้าง เดอะ ซิสเต็ม (The System) ระบบการฝึกนักแสดง ที่มุ่งเน้นให้นักแสดงสามารถแสดงละครแนวสมจริงได้อย่างเป็นธรรมชาติ โดยวิธีการฝึกเดอะ ซิสเต็ม จะเน้นการวิเคราะห์บทเพื่อเข้าใจแรงจูงใจของตัวละคร กฤษณะ พันธุ์เพ็ง (2565) ได้สรุปว่าหลังจากที่สถานิสลาฟสกีฝึกฝนนักแสดงด้วยวิธีดังกล่าวเป็นเวลานานจึงค้นพบปัญหาว่า การฝึกฝนนักแสดงด้วยแนวทางที่เน้นทำความเข้าใจแรงจูงใจของตัวละครเป็นเวลานานก่อนเริ่มทำงานกับร่างกาย ทำให้นักแสดงแสดงออกทางร่างกายได้ไม่หนักแน่น สดใหม่ และที่สำคัญคือไม่เหมาะสมกับการแสดงในโรงละครขนาดใหญ่ จึงเป็นที่มาให้สถานิสลาฟสกีเริ่มสนใจการฝึกฝนนักแสดงด้วยการให้ความสำคัญกับร่างกายและจิตใจไปพร้อมกัน ซึ่งก็คือแนวทางไซโคฟิสิกส์นั่นเอง การค้นพบนี้ของสถานิสลาฟสกีส่งผลต่อแนวทางการฝึกฝนนักแสดงของนักการละครในรุ่นหลังจำนวนมากโดยแบ่งเป็นสองกลุ่มหลักคือกลุ่มที่เน้นพัฒนาการทำงานด้านจิตใจอารมณ์ความรู้สึก (แพร่หลายในประเทศสหรัฐอเมริกา) และกลุ่มที่เน้นพัฒนาการฝึกร่างกาย (แพร่หลายทั่วทวีปยุโรป)

ผู้วิจัยในฐานะนักแสดงที่เคยได้รับการฝึกฝนทั้งในกลุ่มที่เน้นการทำงานกับจิตใจและกลุ่มที่เน้นการทำงานกับร่างกายได้ตระหนักถึงความไม่สมดุลกันในการใช้งานทั้งสองเครื่องมือของตนเอง ผู้วิจัยมีความคล่องแคล่วในการตีความตัวละคร ใช้จินตนาการเพื่อเข้าใจภาวะของตัวละคร (ทักษะฐานจิต) แต่กลับรู้สึกติดขัดเมื่อพยายามใช้ร่างกายในการสื่อสารภาวะตัวละคร (ทักษะฐานกาย) จากการตั้งคำถามถึงสาเหตุของความไม่คล่องตัวทางกายนี้ ผู้วิจัยพบว่าต้นตอคือการขาด “ภาวะพร้อมทางกายจิต” ซึ่งหมายถึง ภาวะที่ร่างกายและจิตใจตอบสนองต่อแรงกระตุ้นได้อย่างเท่าเทียมกัน โดยผู้วิจัยพบข้อมูลว่า ศาสตร์การแสดงหรือศาสตร์การเคลื่อนไหวของทั้งฝั่งตะวันออกและตะวันตกต่างก็มีวิธีเข้าถึงภาวะดังกล่าวเช่น การฝึก Pre-expressive ของยูจีนีโอ บาร์บา (Eugenio Barba) หรือการฝึกพลังงานในร่างกายผ่านการเคลื่อนไหวแบบตะวันออก เช่น ศาสตร์ไทเก๊กของประเทศจีน ศาสตร์คาลาปริยัตตของประเทศอินเดีย หลังจากศึกษารวบรวมข้อมูลผู้วิจัยตัดสินใจเลือกฝึกฝนศาสตร์ซึ่งจากประเทศจีนเพื่อพัฒนาความเชื่อมโยงของร่างกายและจิตใจในช่วงพัฒนาเครื่องมือทางการแสดง ในช่วงฝึกซ้อมวิเคราะห์บท ผู้วิจัยเลือกใช้แนวทางไซโคฟิสิกส์เน้นแนวทางของเชคอฟและลาบาน เพื่อสร้างตัวละครให้มีความน่าเชื่อถือรวมถึงทำความเข้าใจสถานการณ์และภาวะทางความรู้สึกอันซับซ้อนที่ตัวละครประสบ

บทละครที่ใช้ในการวิจัยนี้คือ กราวด์ โดย จอร์จ บรานท์ เป็นบทละครเดี่ยวความยาวหนึ่ง ชั่วโมงสี่สิบห้า นาที ว่าด้วยชีวิตของนักบินหญิงที่ต้องปรับตัวจากการเป็นนักบินรบเครื่องบิน F16 สู่นักบินโดรนเนื่องจากเธอตั้งครรภ์อย่างไม่ทันตั้งตัว บทบาทดังกล่าวเรียกร้องพลังทั้งกายและจิตอย่างเข้มข้นและต่อเนื่อง ผู้วิจัยต้องแสดงการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและจิตใจของตัวละครตลอดทั้งการแสดงเพียงคนเดียว ถือเป็นบทบาทที่ท้าทายและเป็นโจทย์ที่เหมาะสมแก่การทำวิจัยในระดับมหาบัณฑิต ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นประโยชน์ต่อนักแสดงที่กำลังประสบปัญหาเช่นเดียวกับผู้วิจัย กล่าวคือมีพื้นฐานทักษะฐานจิตที่แข็งแกร่งแม่นยำแต่ยังไม่สามารถใช้ทักษะฐานกายได้อย่างเป็นอิสระเท่าที่ควร โดยผู้วิจัยหวังว่าวิธีการฝึกที่ใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นแนวทางที่สามารถนำไปปรับใช้ได้กับผู้แสดงเดี่ยวในบริบทอื่นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการสร้างภาวะพร้อมทางกายจิตด้วยศาสตร์ซิงและแนวทางไซโคฟิสิกส์มุ่งเน้นที่แนวทางของไมเคิล เชคอฟและรู돌์ฟ ฟอน ลาบาน
2. เพื่อสังเคราะห์การนำศาสตร์ซิง แนวทางของไมเคิล เชคอฟและ รู돌์ฟ ฟอน ลาบาน มาสร้างภาวะพร้อมทางกายจิตเพื่อแสดงละครเรื่อง กราวด์ อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อสันนิษฐานของงานวิจัย

การฝึกฝนด้วยศาสตร์ซิง แนวทางไซโคฟิสิกส์มุ่งเน้นที่แนวทางของไมเคิล เชคอฟและรู돌์ฟ ฟอน ลาบานจะช่วยให้ผู้วิจัยเกิดความพร้อมทางกายจิตได้ตลอดทั้งช่วงการฝึกซ้อมและทำการแสดงจริงสามารถถ่ายทอดตัวละครได้อย่างมีพลัง เป็นอิสระทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ส่งผลต่อเนื้อหาให้สื่อสารสารหลักของบทละคร (Message) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษา รวบรวมองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาสังเคราะห์เป็นแนวทางฝึกฝนนักแสดง
2. วิเคราะห์บทและตัวละครจากบทละคร กราวด์ ผ่านการศึกษาริบทที่เกี่ยวข้อง
3. ฝึกฝนร่างกายและจิตใจด้วยศาสตร์ซิง จดบันทึกส่วนตัว
4. พูดคุยกับผู้กำกับเรื่องการตีความบทละคร สรุปสารหลักของบทละคร (Message)
5. ฝึกซ้อมการแสดงในช่วงทำงานกับบทด้วยแนวทางไซโคฟิสิกส์ จดบันทึกส่วนตัว
6. จัดแสดงละครเรื่อง กราวด์ จำนวน 3 รอบการแสดง ณ ศูนย์ศิลปการละครสดใสพันธุ์โมเดล ชั้น 6 อาคารมหาจักรีสิรินธร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
7. จัดเสวนาหลังจบการแสดงร่วมกับผู้ทรงคุณวุฒิ (ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศาสตร์ซิงและผู้ทรงคุณวุฒิด้านการฝึกการแสดงด้วยแนวทางไซโคฟิสิกส์) ผู้กำกับและผู้วิจัย
8. เก็บข้อมูลความคิดเห็นจากผู้กำกับการแสดง ผู้ชมและผู้ทรงคุณวุฒิ จากแบบประเมินการสัมภาษณ์ และการเสวนา
9. สรุปผลการวิจัยด้วยการวิเคราะห์ข้อมูล บันทึกส่วนตัว บันทึกวิดีโอ ความคิดเห็นของผู้ชมและผู้เชี่ยวชาญที่ได้รับชมการแสดง

กรอบแนวคิด : พลังงาน

ในงานวิจัยชิ้นนี้คำว่า “พลังงาน” หมายถึงสนามรับรู้ที่นักแสดงสร้างขึ้นจากภายในร่างกายซึ่งไม่จำกัดอยู่แค่ร่างกายหรือเสียงพูด หากแต่รวมถึงคลื่นความรู้สึก จังหวะลมหายใจ และความตั้งมั่นทางจิตที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา พลังงานดังกล่าวสามารถ “แผ่” ออกไปในพื้นที่ จนเกิดเป็นแรงสั่นสะเทือนที่ผู้ชมรับรู้ได้ แม้ในช่วงเวลาที่นักแสดงไม่มีบทพูดหรือไม่มีการกระทำที่สลักสำคัญเป็นพิเศษ ทั้งนี้พลังงานเป็นองค์ประกอบสำคัญของภาวะพร้อมทางกายจิตซึ่งสามารถพัฒนาได้ผ่านการฝึกอย่างเป็นระบบ

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการดำเนินการวิจัยออกเป็นช่วงดังนี้ 1. ศึกษารวบรวมองค์ความรู้ 2. วิเคราะห์และตีความบทละคร 3. กระบวนการฝึกซ้อมด้วยศาสตร์ซิงก 4. กระบวนการฝึกซ้อมด้วยแนวทางไซโคฟิสิกส์ 5. กระบวนการฝึกซ้อมภาพรวมเสมือนจริง 6. การนำเสนอผลงาน

1. ศึกษารวบรวมองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง

1.1 ศาสตร์ซิงก เทอดศักดิ์ เดชคง (2547) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับซิงกไว้ว่า ซิงก คือ ศาสตร์การแพทย์แผนจีนอายุกว่า 2,000 ปีที่เน้นการฝึกกายใจผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยท่าแบบแผนเฉพาะตัวให้ประสานกับลมหายใจ จนเกิดเป็นพลังแห่งการรับรู้พลังงานชีวิต หรือที่เรียกว่า พลังงานชี โดยคำว่าชี หมายถึงพลังงานชีวิตที่มีอยู่ในสิ่งมีชีวิตทุกสิ่ง ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป แต่โดยส่วนมากจะอยู่ในรูปแบบประจุไฟฟ้าและคลื่นความร้อน มนุษย์รับเอาชีมาจากภายนอกโดยการรับประทานอาหาร การหายใจ การรับแสงแดดและการเดินบนพื้นดิน กง หมายถึง การกระทำหรือการทำงานเพื่อให้ได้พลังงานชีวิต ในยุคแรกเริ่มซิงกเกิดจากการร่ายรำลอกเลียนแบบท่าทางการเคลื่อนไหวของสัตว์ ในปัจจุบันซิงกได้ถูกพัฒนาให้มีชุดการเคลื่อนไหวมากกว่า 3,000 ชุด โดยผู้ฝึกสามารถเลือกฝึกชุดการเคลื่อนไหวใด ๆ ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การฝึกที่ตนเองต้องการ เช่น ต้องการฝึกพัฒนาสมาธิ ต้องการฝึกเพื่อพัฒนาระบบหมุนเวียนโลหิต เป็นต้น ในการฝึกซิงกตามรูปแบบของอาจารย์หยางเหยเชินที่ผู้วิจัยได้เข้าศึกษา ณ ศูนย์ซิงกอาจารย์หยาง ผู้ฝึกจะต้องมีความเข้าใจชื่อตำแหน่งร่างกายเบื้องต้นตามศาสตร์แพทย์แผนจีนเพื่อประกอบการฝึกดังต่อไปนี้ จุดไป๋ฮ่วย (อยู่ตรงจุดตัดระหว่างเส้นลากถึงใบหูสองข้างกับเส้นแบ่งศีรษะเป็นซ้ายขวา) จุดฮ่วยอิน (อยู่บริเวณฝ่ามือ ระหว่างอวัยวะเพศและทวารหนัก) จุดหย่งเฉวียน (อยู่บริเวณจุดที่บุมที่สุดของฝ่าเท้าทั้ง 2 ข้าง) จุดเหลากง (อยู่บริเวณกลางฝ่ามือทั้งสองข้าง) ต้นเถียนบน (อยู่บริเวณหว่างคิ้ว) ต้นเถียนกลาง (อยู่ตรงกลางหัวใจ) ต้นเถียนล่าง (อยู่บริเวณท้องน้อย)

1.2 แนวทางการฝึกทักษะการแสดงของไมเคิล เชคอฟ คือนักการละครชาวรัสเซียที่เชื่อว่าความเชื่อในระดับความคิดอย่างเดียวไม่เพียงพอจะทำให้นักแสดงเป็นตัวละครได้อย่างสมบูรณ์ หากแต่นักแสดงต้องมีร่างกายที่สามารถแสดงออกได้อย่างสอดคล้องกับความเชื่อ ความรู้สึก ความคิด นั้น ๆ ของตัวละคร ทั้งกายและจิตต้องสามารถเชื่อมโยง ตอบสนองซึ่งกันและกันได้อย่างลึกซึ้ง เชคอฟให้ความสำคัญกับ “จินตนาการ” ในฐานะพลังขับเคลื่อนสำคัญที่สามารถส่งผลต่อพฤติกรรม ความรู้สึก และการเคลื่อนไหวของนักแสดงได้อย่างเป็นรูปธรรมเน้นให้นักแสดงใช้จินตนาการเป็นตัวนำทางเพื่อสร้างคุณภาพของการแสดงที่สร้างสรรค์ มีพลังและไม่ซ้ำซาก แนวทางการฝึกมุ่งเสริมให้นักแสดงก้าวข้ามขีดจำกัดของตนเองโดยเฉพาะการหลุดพ้นจากการแสดงออกที่ถูกผูกติดกับประสบการณ์ส่วนตัวเท่านั้น ทั้งนี้แนวทางของเชคอฟช่วยให้นักแสดงสามารถปรับเปลี่ยนพลังงานและสถานะทางความรู้สึกของตนเองได้อย่างอิสระผ่านการฝึกที่กระตุ้นทั้งร่างกายและภาวะภายในโดยไม่แยกออกจากกัน ทฤษฎีที่มีชื่อเสียงประกอบไปด้วย Image Work, Psychological Gesture, Archetypal, Atmosphere, Four Quality Movement เป็นต้น

1.3 แนวทางการฝึกทักษะการแสดงของรูดอล์ฟ ฟอน ลาบาน คือ นักเต้น นักการละคร ชาวฮังการี ที่มีความสนใจในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างการเคลื่อนไหวของมนุษย์กับพื้นที่ เขาเริ่มต้นสนใจการเคลื่อนไหวร่างกายของมนุษย์จากประสบการณ์ส่วนตัวที่ประสบกับความงามของธรรมชาติในยามพระอาทิตย์ตกดินและไม่สามารถอธิบายความรู้สึกออกมาด้วยภาษาพูดแต่กลับรู้สึกอยากอธิบายความรู้สึกนั้นออกมาด้วยการเคลื่อนไหวร่างกาย ลาบานจึงเริ่มสังเกตและวิเคราะห์การเคลื่อนไหวร่างกายมนุษย์และผนวกเอาความรู้ทางด้านสถาปัตยกรรมของตนเองเข้ามาใช้จนเกิดเป็นทฤษฎีการเคลื่อนไหวร่างกายของลาบานที่มีความเฉพาะตัวสูง ในแง่การเคลื่อนไหวของนักแสดง ลาบานมีความเชื่อว่าการเคลื่อนไหวของนักแสดงไม่ใช่เพียงการจัดท่าทางให้สวยงามแต่เป็นผลสะท้อนของแรงผลักดันภายในตัวละคร ดังนั้นการฝึกของลาบานจึงเน้นให้ผู้ฝึกตระหนักถึงคุณภาพของการเคลื่อนไหวเช่น น้ำหนัก เวลา ทิศทาง การไหลเวียนของพลังงาน เพื่อให้ร่างกายสามารถแสดงออกทางความรู้สึก ความคิด และจินตนาการได้อย่างหลากหลาย แนวทางการฝึกของลาบานยังเปิดโอกาสให้นักแสดงได้สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายกับพื้นที่รอบตัว ทฤษฎีที่มีชื่อเสียงของลาบานประกอบไปด้วย Laban Movement Analysis (LMA), The Eight Efforts, Space Harmony เป็นต้น

1.4 ประวัติศาสตร์ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยแบ่งออกเป็นสองช่วง ได้แก่ ช่วงก่อนและหลังเหตุการณ์วินาศกรรม 11 กันยายน ค.ศ. 2001 (9/11) ที่กลุ่มผู้ก่อการร้ายจี้เครื่องบินเพื่อพุ่งชนอาคารเวิลด์เทรดเซ็นเตอร์และกระทรวงกลาโหมสหรัฐฯ เพื่อทำความเข้าใจบริบททางประวัติศาสตร์โดยเฉพาะประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ ความเชื่อและการวางตัวบนเวทีโลก ในช่วงก่อน 9/11 การต่อสู้เพื่อก่อตั้งประเทศและการปลดแอกจากอาณานิคมอังกฤษถือเป็นรากฐานสำคัญของจิตสำนึกชาวอเมริกัน โดยเฉพาะแนวคิดเรื่องเสรีภาพ ความเท่าเทียม และสิทธิของปัจเจกบุคคล ความเชื่อนี้พัฒนาไปสู่การวางตัวเป็น “ผู้พิทักษ์เสรีภาพ” บนเวทีโลก อัตลักษณ์ของอเมริกาถูกหล่อหลอมขึ้นบนความภาคภูมิใจในฐานะแสงสว่างแห่งประชาธิปไตย อย่างไรก็ตามหลังเหตุการณ์ 9/11 ประชาชนอเมริกันที่เคยเชื่อมั่นในความมั่นคงของประเทศตนเองต้องเผชิญความรู้สึกเปราะบาง ความหวาดระแวงต่อภัยจากภายนอก โดยเฉพาะจากโลกมุสลิมและตะวันออกกลาง ส่งผลให้สังคมอเมริกันเกิดการเปลี่ยนแปลงในระดับโครงสร้างและจิตสำนึก เสรีภาพยังคงอยู่แต่แวดล้อมด้วยความกลัว มีการสนับสนุนการใช้กำลังทหารในต่างประเทศผ่านกรอบแนวคิด “สงครามกับการก่อการร้าย” (War on Terror) (Wright, 2006) โดยเฉพาะในอัฟกานิสถานและอิรักสะท้อนให้เห็นการวางตัวของสหรัฐฯ ในฐานะผู้นำโลกที่ไม่เพียงพร้อมปกป้องตนเอง แต่ยังแสดงอำนาจควบคุมภัยคุกคามแม้อยู่นอกอาณาเขตของตน (Bacevich, 2002)

2. วิเคราะห์และตีความบทละคร

2.1 วิเคราะห์บทละครเรื่อง กราวด์ เขียนโดยจอร์จ บรานท์ ในปี ค.ศ. 2013 ว่าด้วยเรื่องราวของ นักบินหญิง (The Pilot) นักบินรบประจำเครื่องบิน F16 สัญชาติอเมริกาที่กำลังประสบความสำเร็วจนหน้าทีการทำงานกับปฏิบัติการโจมตีทางทหารในตะวันออกกลาง เธอตั้งครครษ์โดยไม่ตั้งใจและต้องลาออกจากงานเนื่องจากกฎกองทัพอากาศระบุว่าห้ามหญิงตั้งครครษ์ขึ้นบินเพราะอาจ

เสี่ยงต่อการแท้ง หลังจากทำหน้าที่ภรรยาและแม่ได้ 3 ปี เธอตัดสินใจกลับเข้าทำงานในกองทัพอากาศตามคำแนะนำของสามี แต่ครั้งนี้เธอได้รับมอบหมายให้ควบคุมโดรนรบหรืออากาศยานไร้คนขับ ข้อแตกต่างสำคัญที่เธอค้นพบระหว่างปฏิบัติงานคือเมื่อถึงระยะเปิดออกจากเครื่องบินรบ F16 เธอไม่เคยได้เห็นผลกระทบที่เกิดกับเป้าหมายด้วยตาตัวเอง แต่กับโดรนรบถึงแม้ตัวเธอจะไม่ได้อยู่ในสนามรบ แต่เธอก็ได้เห็นรูปร่างหน้าตาของเป้าหมายทุกครั้งก่อนกดยิง เทคโนโลยีกล้องที่ล้ำสมัยทำให้เธอเห็นชัดเจนไปจนถึงสภาพชิ้นส่วนร่างกายของเป้าหมายหลังการโจมตีของเธอ ความเปลี่ยนแปลงกระทันหันนี้เริ่มส่งผลกระทบในทางลบกับชีวิตเธอทั้งความสัมพันธ์ในครอบครัว ความเคารพตนเอง และนำมาสู่อาการป่วยโรคเครียดหลังเหตุการณ์ร้ายแรง (Post Traumatic Stress Disorder) หลังจากที่ถูกวิจัยได้อ่านบทละคร บทสัมภาษณ์ของผู้เขียนและศึกษาบริบทที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยตีความว่าสารหลักของบทละครคือ สงครามและความรุนแรงไม่เคยให้ผลดีแก่ใคร ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องต่างมีสิทธิ์ได้รับประสบการณ์เลวร้ายจากการสูญเสียสิ่งอันเป็นที่รัก อาจเป็นครอบครัว คนรัก หรือแม้แต่ตัวตนของผู้มีส่วนร่วมในสงครามเอง

2.2 วิเคราะห์ตัวละคร ในบทละคร กราวด์ มีการระบุคุณลักษณะของตัวละครนักบินหญิงเอาไว้ว่าเป็นผู้หญิงอายุสามสิบกลางๆ ปลายๆ เธอไม่ควรจะมีประวัติภูมิแพ้หรือหอบหืดหลังจากอายุ 12 เธอควรมีสายตาวนไม่เกิน 20/200 ควรมีความสูงตอนนั่งระหว่าง 84 เซนติเมตรถึง 104 เซนติเมตร และความสูงตอนยืนระหว่าง 162 เซนติเมตร ถึง 195 เซนติเมตร เธอไม่ตาบอดสีและได้ผลประเมินการตรวจร่างกายทั่วไปที่สมบูรณ์ดี พร้อมด้วยไขมันในร่างกายไม่เกิน 32% เธอควรสามารถวิ่งได้ 1.5 ไมล์ในเวลา 13 นาที 56 วินาทีหรือน้อยกว่า และซิฟอัพได้อย่างน้อย 50 ครั้ง และวิดพื้นได้อย่างน้อย 27 ครั้งภายในหนึ่งนาที เธอควรจะเป็นนักเรียนเรียนดีและมีความรู้ที่ลึกและรอบด้าน เธอควรมีไหวพริบและความสามารถในการตัดสินใจสถานการณ์เฉพาะหน้าเป็นอย่างดี

จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยได้สรุปคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละครเอาไว้ว่า ร่างกายแข็งแรงโดยเฉพาะในส่วนกล้ามเนื้อแกนกลาง (Core Strength) ที่ช่วยต้านแรง G กระฉับกระเฉง คล่องแคล่ว รูปร่างสมส่วน ในขณะที่คุณลักษณะภายในของตัวละครคือ คิดเร็ว ตัดสินใจเด็ดขาด มั่นใจในตนเองสูง รักชาติรักพวกพ้องและมีจิตวิญญาณนักรบ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สรุปความต้องการหลัก (Super Objective) ของตัวละครไว้คือ “ต้องการกลับมารู้สึกเคารพตนเอง” ในเนื้อเรื่องจะสังเกตได้ว่าหลังจากที่ตัวละครนักบินหญิงลาออกจากกองทัพบาเป็นแม่และภรรยาเธอสูญเสียความภาคภูมิใจในตนเองและพยายามทำทุกวิถีทางไม่ว่าจะเป็นการกลับเข้ากองทัพบา การพยายามยอมรับตำแหน่งนักบินโดรน หรือแม้แต่การฆ่าศัตรูอย่างเลือดเย็น เพื่อให้เธอกลับมารู้สึกเคารพตนเองได้อีกครั้ง ในขณะที่ความขัดแย้งหลัก (Obstacle) ของตัวละครคือ “ความรุนแรงในสงครามจากน้ำมือตนเองทำให้นักบินหญิงไม่สามารถภาคภูมิใจในตนเองได้อย่างสนิทใจ” ความแตกต่างระหว่างการเป็นนักบินรบ F16 กับนักบินโดรนที่ชัดเจนสำหรับตัวละครนักบินหญิงคือการที่นักบินโดรนจะต้องได้เห็นผลลัพธ์จากการโจมตีเป้าหมายอย่างชัดเจน เช่น ชิ้นส่วนร่างกายเป้าหมาย ศพคนตายที่ค่อยๆ กลายเป็นสีเทาในหน้าจอปฏิบัติการ ความรุนแรงที่เห็นได้ชัดเจนในทุกๆ วันนี้เองที่เริ่มทำให้นักบินหญิงตั้งคำถามในคุณค่าความเป็นมนุษย์ของตัวเองและนำมาสู่การป่วยทางจิต

3. กระบวนการฝึกซ้อมด้วยศาสตร์ซิง

ผู้วิจัยได้เลือกเข้าฝึกวิชาซิงจากศูนย์ฝึกซิงอาจารย์หยาง ผู้วิจัยเริ่มฝึกฝนจากการทำความเข้าใจซิง “กวงอิมจื่อไจ้ก” ตามแบบแผนของอาจารย์หยาง เผยเซ็น โดยกวงอิมจื่อไจ้กตามฉบับอาจารย์หยางจะเน้นฝึกฝนเชิงปฏิบัติควบคู่กับหลักวิชาการแพทย์แผนจีน การแพทย์ตะวันตกและหลักวิทยาศาสตร์ หยาง เผยเซ็น(2560) ได้ระบุว่า การฝึกซิงของอาจารย์หยางจะยึดหลักว่าปัจจัยที่จะช่วยเร่งให้การฝึกมีพัฒนาการอย่างก้าวหน้าคือ 1. ร่างกายสมบูรณ์ ต้องใส่ใจเรื่องคุณค่าทางโภชนาการของอาหารที่รับประทาน เน้นอาหารที่ปรุงแต่งน้อย หมั่นออกกำลังกายและพักผ่อนให้เพียงพอ 2. หายใจถูกต้อง การหายใจที่ถูกต้องคือการหายใจด้วยท้อง เพราะจะทำให้ชีพจรเต้นช้าลง ทำให้หลอดเลือดขยายตัว ความดันเลือดลดลง 3. พลังจิตเข้มแข็ง กล่าวคือมีสมาธิที่ดีระหว่างการฝึกฝน สามารถกำหนดจิตของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง 4. อดทนและขยัน ต้องหมั่นฝึกฝนสิ่งที่ได้เรียนรู้เป็นประจำ มีแผนการฝึกที่ต่อเนื่อง

ผู้วิจัยได้เลือกใช้หลักการฝึกซิงชื่อ “ซิง 18 ท่า” ที่มีเป้าหมายเน้นสร้างความแข็งแรงของร่างกาย ทำให้ผู้ฝึกไร้โรคภัยและมีจิตใจที่เบิกบาน สาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกฝึกด้วยกระบวนการท่าซิง 18 ท่าเป็นเพราะมีท่าฝึกที่ไม่เรียบง่ายหรือซับซ้อนจนเกินไปสำหรับผู้เริ่มต้นฝึก อีกทั้งจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยพบว่าท่าฝึกซิง 18 ท่าช่วยพาให้ผู้วิจัยได้ค้นพบคุณลักษณะพลังงานในตนเองที่แตกต่างหลากหลายรูปแบบ เหมาะสมต่อการนำไปต่อยอดสำหรับฝึกทักษะการแสดง เช่น พลังงานที่สงบนิ่งมั่นคง พลังงานที่พลิ้วไหวบางเบา พลังงานที่กว้างและลึกนาค้นหา พลังงานที่หนักแน่นเด็ดขาด พลังงานที่อบอุ่นละมุนละไม เป็นต้น

การฝึกซิง 18 ท่าจะเริ่มต้นด้วยการอยู่ในท่าเตรียมเสมอ ให้ผู้ฝึกยืนตรงแยกเท้าทั้งสองออกจากกัน ความห่างของเท้าทั้งสองข้างพอดีกับตำแหน่งของหัวไหล่ ให้จุดไปอยู่ที่กลางศีรษะ และจุดอยู่ยอนที่ฝ่าเท้า ลากเป็นเส้นตรงเดียวกันลงมาจนอยู่กึ่งกลางระหว่างจุดหย่งเฉวียนที่ฝ่าเท้าทั้งสองข้าง เมื่อจิตนิ่งสงบรู้สึกมีสมาธิแล้วจึงเริ่มท่าฝึกซิง 18 ท่า ผู้วิจัยได้สรุปท่าฝึกซิง 18 ท่าจากหนังสือซิง 18 ท่าของอาจารย์หยาง เผยเซ็นและประสบการณ์ส่วนตัวเอาไว้ดังนี้

ตารางที่ 1 การฝึกซิง 18 ท่า

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(1) ท่าขยับเขยื้อนลดพิษ : เขยื้อนแขนทั้งสองข้างออกพร้อมหายใจเข้ายาว กวาดแขนเป็นวงกลมเขยื้อนตรงขึ้นเหนือศีรษะ จากนั้นพับข้อศอกคว่ำฝ่ามือปลายนิ้วชิดกัน กดมือทั้งสองข้างจากศีรษะผ่านกึ่งกลางลำตัวจนเหยียดสุดแขน พยายามให้ฝ่ามือขนานพื้น ทำซ้ำ 36 ครั้งหรือจนกว่าจะสัมผัสถึงพลัง
กำหนดจิต	(2) ขณะเหยียดแขนกำหนดจิตให้รู้สึกว่ายาวถึงท้องฟ้า หายใจรับพลังจากธรรมชาติ ขณะกดฝ่ามือลงกำหนดจิตเอาพลังที่ได้รับมาขับโรคผ่านลำตัวลงไปสู่พื้นดิน

วิธีหายใจ	กวาดแขนขึ้นหายใจเข้า เมื่อกวาดแขนลงให้หายใจออกยาว
พลังงานที่ค้นพบ	สงบนิ่ง มั่นคง

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(3) ท่าพระกิมกังกระทุ้งกระบอง : คว่าฝ่ามือเข้าหากันเหมือนท่าจบของท่าขับชุนลตพิช ดึงฝ่ามือขึ้นตรงๆ ในแนวดิ่งจนถึงบริเวณใต้อก จากนั้นออกแรงจากพลังภายใน กดฝ่ามือลงจนสุดแขนแขนตึง ฝ่ามือขนานราบกับพื้น ดึงฝ่ามือขึ้นลง ทำซ้ำ 36 ครั้งหรือจนกว่าจะสัมผัสถึงพลัง
กำหนดจิต	ขณะดึงมือขึ้นในแนวดิ่งกำหนดจิตว่าดึงพลังงานจากพื้นดินขึ้นมาเก็บไว้ในต้นเทียนล่าง ขณะกดมือลงกำหนดจิตเหมือนกดสปริง
วิธีหายใจ	กดึงฝ่ามือขึ้นหายใจเข้า เมื่อกวาดฝ่ามือลงหายใจออก พยายามหายใจให้ลึกยาวสม่ำเสมอ หนักแน่น เด็ดขาด
พลังงานที่ค้นพบ	หนักแน่น เด็ดขาด

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(4) ท่าฟ้าประทาน : ยืนตรง ปล่อยแขนข้างลำตัวหงายฝ่ามือออก ยกแขนกวาดเป็นวงกลมขึ้นเหนือศีรษะ และนิ้วทั้งสิบเข้าด้วยกันเป็นท่าพนมมือ หยุดนิ่ง 1-3 วินาที ดึงมือที่พนมไว้ลากยาวผ่านกลางลำตัว จนถึงจุดต้นเทียนล่างให้แยกมือออกปล่อยแขนข้างลำตัว ทำซ้ำ 9-36 ครั้งหรือจนกว่าจะสัมผัสถึงพลัง
กำหนดจิต	กำหนดจิตว่าการเหยียดแขนยาวคือการเก็บเอาก่อนพลังจากธรรมชาติมาไว้ในตัว
วิธีหายใจ	กวาดมือขึ้นหายใจเข้า เมื่อนิ้วแตะกันกลั่นลมหายใจ 1-3 วินาที เริ่มหายใจออกขณะลดมือลง
พลังงานที่ค้นพบ	อิสระแต่ชัดเจน

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(5) ท่าฟองคลื่นผกผัน : โล้ตัวไปด้านหน้าด้านหลัง รับรู้ถึงการเคลื่อนไหวของกระดูกสันหลังที่คล้ายคลื่น ไหล่จากกระดูกก้นกบ เชิงกราน หลัง ช่วงอก คอ จนถึงศีรษะ แล้วไหลกลับลงมาถึงกระดูกก้นกบขณะที่เคลื่อนไหวกระดูกสันหลัง อนุญาตให้แรงโยกส่งผลกับแขน ข้อศอก ข้อมือ
กำหนดจิต	กำหนดจิตว่าตนเองอยู่ในเกลียวคลื่น
วิธีหายใจ	หายใจตามธรรมชาติ
พลังงานที่ค้นพบ	ไหลลื่นไม่สิ้นสุด

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(6) ท่าลมโชยดอกบัว : โยกเอวไปทางซ้ายที่ขวาที่ซ้ายๆ ค่อยๆ ปล่อยให้แรงที่เกิดขึ้นพาให้ศีรษะ หัวไหล่ แขน และส่วนอื่น ๆ ของร่างกายขยับตามแรงที่เกิดขึ้น จินตนาการว่าลำตัวคือก้านบัว ศีรษะคือดอกบัวที่ลู่เอวไปมา
กำหนดจิต	กำหนดจิตว่ามีก้อนพลังเคลื่อนตัวที่กระดูกสันหลัง เลื้อยขึ้นลงจากก้นกบขึ้นไปถึงศีรษะและวนกลับลงมา
วิธีหายใจ	หายใจตามธรรมชาติ
พลังงานที่ค้นพบ	พลั่วไหว บางเบา

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(7) ท่าเสาหยกหันหวน : ยืนตัวตรงค่อยๆ ปิดตัวเหมือนผ้าที่โดนบิด กระดูกสันหลังค่อยๆ ขยับไปทางซ้ายตามแรงบิดที่ละข้อๆ จนสุด จากนั้นค่อยๆ บิดกลับทางขวาจนสุด
กำหนดจิต	กำหนดจิตว่ามีแรงดึงขึ้นลงตามข้อกระดูกทีละข้อ สังเกตแต่ละข้อกระดูก ตั้งแต่กระดูกก้นกบไปจนถึงศีรษะ
วิธีหายใจ	หายใจตามธรรมชาติ
พลังงานที่ค้นพบ	ส่องสว่างไม่มีที่สิ้นสุด

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(8) ท่าธรรมศรีระแปลงแสง : แยกแขนทั้งสองข้างห่างจากลำตัว ปลายนิ้วชี้เฉียงลงพื้น วาดมือขึ้นคล้ายรูปสามเหลี่ยมเหมือนกอบพลัง หักข้อศอกเข้าหากันก่อเป็นภาพยอดเยี่ยมเจดีย์เสมอศีรษะ ลูบฝ่ามือลงตามแนวทางเดิมจนแขนตึงกลับไปนิ้วชี้เฉียงลงพื้นดังเดิม ทำซ้ำ 36 ครั้งหรือจนกว่าจะสัมผัสถึงพลังงาน
กำหนดจิต	กำหนดจิตว่ากำลังกอบพลังงานทรายจากพื้นดินขึ้นสร้างเจดีย์ตรงหน้า
วิธีหายใจ	วาดมือขึ้นหายใจเข้า เมื่อลูบมือลงหายใจออก
พลังงานที่ค้นพบ	ตื่นรู้ ปล่อยวาง

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(9) ท่านางสาวเล่นน้ำ : คว่ำฝ่ามือ กางแขนออกให้ขนานกับพื้น หักข้อศอกดึงฝ่ามือมาด้านหน้าจนนิ้วจรดกันที่กลางหน้าอก ผลักปลายนิ้วพุ่งกลับไปด้านหน้า แยกแขนออกจากกัน เหยียดตึง จนแขนกลับไปอยู่ในท่าขนานกับพื้นตอนเริ่มต้น
กำหนดจิต	กำหนดจิตว่าฝ่ามือเรียวอยู่บริเวณเหนือผิวน้ำตลอดเวลา ขณะพุ่งฝ่ามือออกไปคือการแหวกสายน้ำเพื่อว่ายพุ่งไปยังด้านหน้าไกลสุดลูกหูลูกตา

วิธีหายใจ	เริ่มหักข้อศอกเข้าหายใจเข้า เมื่อพุงมือออกไปให้หายใจออก พุงทะยาน แน่น
พลังงานที่ค้นพบ	พุงทะยาน แน่น

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(10) ท่าพายเรือข้ามปาก : ขณะที่กางแขนขนานพื้น หายฝ่ามือออกทาง ด้านหน้า เหยียดแขนตึง ยกแขนชูขึ้นเหนือศีรษะ หมุนแขนไปด้านหน้า เป็นวงกลมพร้อมค่อยๆ คว่ำมือลง ทำซ้ำ 18 ครั้ง จากนั้นให้ทำในทิศทาง ตรงข้ามหมุนกลับอีก 18 ครั้ง
กำหนดจิต	กำหนดจิตว่ากำลังว่ายน้ำ มีกระแสน้ำต้านฝ่ามือและแขนขณะฝึก
วิธีหายใจ	หายใจตามธรรมชาติ
พลังงานที่ค้นพบ	กว้างและลื่นน้ำหนัก

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(11) ท่ากระจกวิเศษส่องตา : ยกมือสองข้างขึ้นมาใกล้ตาในลักษณะกาง ฝ่ามือออก พอมือใกล้ตาให้รวบปลายนิ้วเข้าหากัน ทำท่าเหมือนขยี้มด เอาไอพิษออกจากดวงตา ทำซ้ำ 36 ครั้ง ในครั้งสุดท้ายไม่ต้องขยี้มดนิ้วแต่ ใช้ฝ่ามือประคบเข้าที่ดวงตาส่งพลังจากฝ่ามือไปที่ดวงตา หมุนฝ่ามือ เข้าหากัน 9 ครั้ง และทำสลับทิศทางอีก 9 ครั้ง
กำหนดจิต	กำหนดจิตว่าส่งพลังแสงหรือสิบลูทรีจากฝ่ามือเข้าดวงตา และดึงไอโรค ออกมาจากดวงตา
วิธีหายใจ	เริ่มยกแขนขึ้นหายใจเข้า เมื่อดึงมือสะบัดออกให้หายใจออก ละเอียด อบอุ่นและ ชับซ้อน
พลังงานที่ค้นพบ	มองเห็นความเป็นไปที่ไม่เคยสังเกต

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(12) ท่าดอยคู่กระบโสด : ยืนตรง ปลดแขนข้างลำตัว วาดมือขึ้นข้าง ลำตัวจนอุ้งมือทั้งสองข้างเข้าใกล้หู ลักษณะคล้ายกำลังเอามืออังหู งอ ปลายนิ้วเล็กน้อยเหมือนขยี้มดมือ แล้วดึงเอาไอพิษออกจากหูสะบัดทั้ง ลงพื้น
กำหนดจิต	กำหนดจิตว่าส่งพลังแสงหรือสิบลูทรีเข้าหู แล้วดึงไอโรคออกจากหู
วิธีหายใจ	เริ่มยกแขนขึ้นหายใจเข้า เมื่อดึงมือสะบัดออกให้หายใจออก ละเอียด อบอุ่น และชับซ้อน
พลังงานที่ค้นพบ	มองเห็นความเป็นไปที่ไม่เคยสังเกต

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(13) ท่าสงฆ์ซราลูบศีรษะ : ยืนตรง ยกมือขึ้นวางบนหัว งอนิ้วคล้ายกรงเล็บ ออกแรงจากปลายนิ้วแล้วเคาะที่หนังศีรษะ เริ่มจากโคนผมด้านหน้า ผ่านไปกลางศีรษะไปจนถึงโคนผมด้านหลัง วนมาที่โคนผมตรงขมับไปจนถึงคอ
กำหนดจิต	กำหนดจิตว่ากำลังส่งพลังงานที่มีแสงหรือสีจากนิ้วเข้าไปที่สมอง
วิธีหายใจ	หายใจตามธรรมชาติ
พลังงานที่ค้นพบ	นุ่มนวล มีสติ และผ่อนคลาย

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(14) ท่าบัวบานบัวหุบ : ยืนตรงแยกขาออกจากกัน หันอุ้งมือเข้าหากัน เคลื่อนฝ่ามือเข้าหากันจนฝ่ามือห่างกันเพียงเล็กน้อยแล้วดึงฝ่ามือถอยกลับให้ห่างจากกัน ทำซ้ำเรื่อยๆ จนสัมผัสถึงพลังงาน
กำหนดจิต	กำหนดจิตว่ามีสปริงอยู่ตรงกลางระหว่างฝ่ามือทั้งสองข้าง
วิธีหายใจ	เคลื่อนมือเข้าหากันหายใจเข้า เมื่อเคลื่อนมือออกจากกันให้หายใจออก
พลังงานที่ค้นพบ	หนักแน่น เข้มแข็ง

ชื่อท่าและวิธีฝึก	ท่าธรรมจักรหมุนรอบ : ยืนตรงมือทั้งสองข้างทำท่าอุ้มลูกบอล (ต่อเนื่องจากท่าบัวบานบัวหุบ) เคลื่อนฝ่ามือที่ประคองลูกบอลในจินตนาการ เอาไว้ไปด้านหลัง สลับมือซ้ายขวาอยู่ด้านหลังคล้ายปั่นจักรยาน ปล่อยให้แรงที่เกิดขึ้นส่งผลให้สะโพกโยกตาม หมุนลูกบอลไปด้านหลังและด้านหน้าอย่างละ 36 ครั้ง
กำหนดจิต	กำหนดจิตว่ามีลูกบอลพลังงานที่เปล่งแสงได้อยู่ในอุ้งมือ ลูกบอลนั้นเปลี่ยนลักษณะไปตามการเคลื่อนไหว
วิธีหายใจ	หายใจตามธรรมชาติ แต่เน้นให้หายใจได้ลึกและยาว
พลังงานที่ค้นพบ	วูบไหว เข้มแข็ง

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(15) ท่าทะลวงศูนย์บัญชาการ : ต่อเนื่องจากท่าธรรมจักรหมุนรอบ พลิกมือที่อุ้มลูกบอลเอาไว้ให้ห่างออกจากกันในแนวตั้ง มือที่อยู่ด้านบนให้อยู่เหนือศีรษะที่จุดไปอยู่ มือด้านล่างลดต่ำอยู่ที่จุดอยู่ยืน ออกแรงกดมือทั้งสองข้างเข้าหากันแต่ไม่แตะกัน ทำซ้ำขึ้นลง 18 ครั้ง จากนั้นให้สลับตำแหน่งมือด้านบนและด้านล่างทำซ้ำอีก 18 ครั้ง
กำหนดจิต	กำหนดจิตว่ามีสปริงอยู่ตรงกลางระหว่างฝ่ามือทั้งสองข้าง

วิธีหายใจ	เคลื่อนมือเข้าหากันหายใจเข้า เมื่อเคลื่อนมือออกจากกันให้หายใจออก
พลังงานที่ค้นพบ	หนักแน่น เด็ดขาด

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(16) ท่าฟ้าประสานดิน : ยืนย่อเข่าเล็กน้อย แยกมือทั้งสองข้างออกจากกันในระดับเอว สำหรับผู้หญิงให้ฝ่ามือขวาคว่ำ ฝ่ามือซ้ายหงาย (ผู้ชายให้ทำตรงข้าม) ยืนท่านี้ 2-5 นาที
กำหนดจิต	กำหนดจิตว่ามีพลังงานวิ่งเข้าออกฝ่ามือทั้งสองเป็นวงจรไหลเวียนรอบตัว
วิธีหายใจ	หายใจตามธรรมชาติ
พลังงานที่ค้นพบ	ผ่อนคลาย กลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติ

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(17) ท่าฟ้าสลับดิน : ต่อเนื่องจากท่าฟ้าประสานดิน พลิกฝ่ามือทั้งสองข้างพร้อมกัน จากหงายเป็นคว่ำ จากคว่ำเป็นหงาย สลับแบบนี้เรื่อยๆ ต่อเนื่อง ทำซ้ำ 36 ครั้ง
กำหนดจิต	กำหนดจิตว่ากำลังพลิกฝ่ามือทั้งสองข้างอยู่ในของเหลวที่หนืด หายใจตามธรรมชาติ
วิธีหายใจ	ผ่อนคลาย
พลังงานที่ค้นพบ	กลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติ

ชื่อท่าและวิธีฝึก	(18) ท่าโอบอุ้มพระธาตุ : ต่อเนื่องจากท่าฟ้าสลับดิน เคลื่อนมือทั้งสองข้างมาหาบริเวณท้องน้อย คล้ายอุ้มลูกบอล จุดกลางอกที่มือทั้งสองส่องหาด้านเถียนล่าง ยืนนิ่ง 1-2 นาที
กำหนดจิต	กำหนดจิตว่ากำลังอุ้มลูกบอลพลังงาน
วิธีหายใจ	หายใจตามธรรมชาติ
พลังงานที่ค้นพบ	ตื่นรู้ เป็นพลังงานนิ่งที่พร้อมเคลื่อนไหว

หลังจากฝึกซีก 18 ท่าทุกครั้งจะต้องปิดท้ายด้วยท่ายุติการฝึกหรือท่าเก็บพลัง โดยยืดตัวยืนตรง ปล่อยแขนลงข้างลำตัวอย่างผ่อนคลาย รวบรวมมือทั้งสองข้างประกบไว้ที่ต้นเถียนล่าง ซ้อนฝ่ามือเข้าหากัน ผู้หญิงมือขวาทับมือซ้าย ผู้ชายมือซ้ายทับมือขวา หมุนคลึงนิ้วมือตามเข็มนาฬิกาและทวนเข็มนาฬิกา 36 ครั้ง พนมมือ ฝ่ามือเข้าหากันจนร้อน จากนั้นนำฝ่ามือประกบที่กระบอกตาทั้งสองข้าง ฝ่ามือครั้งที่สองและใช้ปลายนิ้วเคาะไปที่ศีรษะคล้ายท่าสงฆ์ชราลูบศีรษะ ฝ่ามือครั้งที่สามนำฝ่ามือลงด้านหลังบริเวณไต ท้ายสุดให้ใช้ฝ่ามือประคองพลังงานให้อยู่ในร่างกาย เช่น แขน ลำตัว สะโพก จบด้วยการหมุนเข่า 4-5 ครั้ง เป็นการสิ้นสุดการฝึก (หยางเฉยเจิน, 2560, น. 168)

การฝึกชก 18 ท่าแต่ละครั้งจะใช้เวลาประมาณหนึ่งชั่วโมงสิบนาที ในช่วงฝึกซ้อมด้วยศาสตร์ชกผู้วิจัยจะฝึกชก 18 ท่า 4 ครั้งต่อสัปดาห์ ปัญหาที่ผู้วิจัยค้นพบในช่วงแรกของการฝึกคือเรื่องความดันโลหิต กล่าวคือผู้วิจัยเป็นผู้มีความดันโลหิตต่ำ ดังนั้นเมื่อฝึกการหายใจแบบชกที่ทำให้หัวใจเต้นช้าลง ความดันโลหิตต่ำลง จึงทำให้เกิดอาการหน้ามืด เป็นลม ผู้วิจัยแก้ปัญหาด้วยการเลือกทานอาหารที่มีธาตุเหล็กเพิ่ม และค่อยๆ ฝึกในท่าที่มักทำให้เกิดอาการหน้ามืด ในสัปดาห์ที่สามของการฝึก ร่างกายของผู้วิจัยจึงเริ่มปรับตัวได้และไม่มีอาการหน้ามืดอีกเลย โดยรวมผู้วิจัยเริ่มต้นรับรู้ถึงพลังงานชีวิต หรือ ชี่ ได้ตั้งแต่ครั้งแรกที่ทำการฝึกชก 18 ท่า เพียงแต่ว่าการรับรู้พลังในแต่ละท่าฝึกอาจจะไม่เท่ากัน ผู้วิจัยมักจะรู้สึกถึงพลังได้มากในท่าบัวบานบัวหุบและท่าธรรมศรีระแปลงแสงผ่านฝ่ามือทั้งสองข้าง การรับรู้ได้ถึงพลังนี้ส่งผลให้ผู้วิจัยรู้สึกเป็นเจ้าของร่างกายของตนเองมากขึ้น และเข้าสู่โหมดสมาธิแน่วแน่มากขึ้นได้เร็วกว่าปกติ

4. กระบวนการฝึกซ้อมด้วยแนวทางไซโคฟิสิกส์

ในขั้นตอนการทำงานด้วยแนวทางไซโคฟิสิกส์ผู้วิจัยได้แบ่งการทำงานออกเป็นสองส่วนคือ

1. แนวทางของรูดอล์ฟ ฟอน ลาบานเพื่อสร้างตัวละคร 2. แนวทางของไมเคิล เชคอฟเพื่อเข้าใจสถานการณ์และภาวะทางความรู้สึกอันซับซ้อนที่ตัวละครประสบ

4.1 แนวทางของรูดอล์ฟ ฟอน ลาบานเพื่อสร้างตัวละคร ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิดเรื่อง Eight Efforts ของลาบานมาใช้ในการสร้างตัวละครโดยเริ่มจากการค้นหาภาวะธรรมชาติของนักบินหญิง ผู้วิจัยกำหนดให้ตนเองใช้ชีวิตอย่างตัวละครในห้องซ้อมเสมือนเป็นบ้านและทำกิจวัตรประจำวันไปเรื่อยๆ เช่น ตื่นนอน อาบน้ำ ออกกำลังกาย จากนั้นค่อยๆ ใส่คุณลักษณะของแรงทั้งแปดตามแนวคิด Eight Efforts ได้แก่ แรงจากปัจจัยด้านพื้นที่ (Space) คือ เส้นตรง (Direct) เส้นโค้ง (Indirect) แรงจากปัจจัยด้านน้ำหนัก (Weight) คือ หนัก (Strong) เบา (Light) แรงจากปัจจัยด้านเวลา (Time) คือ ทันทีทันใด (Sudden) ต่อเนื่อง (Sustained) แรงจากปัจจัยด้านการไหลเวียน (Flow) คือ ควบคุม (Bound Flow) อิสระ (Free Flow) เข้าไปในแต่ละกิจกรรมที่ทำ ค่อยๆ ค้นหาความเป็นไปได้ว่าคุณลักษณะแรงแบบใดจะเหมาะสมกับตัวละคร ความน่าสนใจคือผู้วิจัยพบว่า ตัวละครที่แข็งแกร่งอย่างนักบินหญิงที่ดูจะเหมาะกับคุณลักษณะความเป็นเส้นตรงหนักแน่นตลอดเวลา กลับมีบางช่วงจังหวะที่คุณลักษณะความเป็นเส้นโค้งเข้ากับความรู้สึกนึกคิดของเธอได้เป็นอย่างดี โดยสรุปแล้วผู้วิจัยได้เลือกเอาแรงชก (Punch) ที่ผสมจากคุณลักษณะแรง เส้นตรง (Direct) + หนัก (Strong) + ทันทีทันใด (Sudden) + ควบคุม (Bound Flow) เป็นคุณลักษณะแรงหลักในชีวิตประจำวันของตัวละครนักบินหญิง สลับกับแรงสะบัด (Flick) ที่ผสมจากคุณลักษณะแรง เส้นโค้ง (Indirect) + เบา (Light) + ทันทีทันใด (Sudden) + อิสระ (Free Flow) ที่ตัวละครจะใช้เมื่ออยู่กับกลุ่มเพื่อนนักบินนอกเหนือเวลาปฏิบัติภารกิจทางทหาร

ส่วนภาวะที่ตัวละครใช้ในช่วงทำงานและเวลาที่อยู่กับครอบครัว ผู้วิจัยเพิ่มการทดลองพูดออกเสียงบทในช่วงที่เกี่ยวข้องกับการทำงานและการอยู่กับครอบครัวเข้าไปเพื่อค้นหาความเป็นไปได้ที่หลากหลายยิ่งขึ้น ผู้วิจัยพบว่าสำหรับตัวละครนักบินหญิงคุณลักษณะของแรงส่งผลต่อเสียงที่ตัวละครใช้อย่างมากและแตกต่างกันอย่างชัดเจนเมื่อเธอปฏิสัมพันธ์กับบุคคลที่ต่างกัน เสียงที่เกิด

จากแรงจึงมีส่วนสำคัญที่ผู้วิจัยใช้เลือกแรงที่เหมาะสมกับตัวละคร โดยในช่วงที่ตัวละครนักบินหญิงทำงานปฏิบัติการทางทหารนอกจากแรงซกที่เป็นพื้นฐานตัวละคร ผู้วิจัยได้เพิ่มเอาแรงกด (Press) ที่ผสมจากคุณลักษณะแรง เส้นตรง (Direct) + หนัก (Strong) + ต่อเนื่อง (Sustained) + ควบคุม (Bound Flow) เอาไว้ในช่วงที่ตัวละครใช้ความคิดในเรื่องที่ตัดสินใจได้ยาก ส่วนช่วงที่ตัวละครอยู่กับครอบครัวผู้วิจัยเลือกใช้แรงลอย (Float) ที่ผสมจากคุณลักษณะแรง เส้นโค้ง (Indirect) + เบา (Light) + ต่อเนื่อง (Sustained) + อิสระ (Free Flow) ทั้งนี้ไม่ว่าตัวละครจะปฏิสัมพันธ์กับใครหรืออยู่ในภาวะใด แรงซกจะเป็นพื้นฐานแรงของตัวละครที่ปรากฏอยู่เสมอ

4.2 แนวทางของไมเคิล เชคอฟเพื่อเข้าใจสถานการณ์และภาวะทางความรู้สึกอันซับซ้อนที่ตัวละครประสบ ผู้วิจัยแบ่งสถานการณ์ในบทออกเป็น 2 ระดับความซับซ้อน คือ ระดับความซับซ้อนปานกลาง (ผู้วิจัยสามารถหาประสบการณ์เทียบเคียงได้) และระดับความซับซ้อนสูง (ผู้วิจัยไม่สามารถหาประสบการณ์เทียบเคียงได้) โดยเลือกใช้แบบฝึกหัด Psychological Gesture และ Archetype เพื่อเข้าถึงภาวะความรู้สึกของตัวละคร เริ่มจากการเลือกคำกริยาแทนจุดมุ่งหมายแล้วกำหนดท่าทางจากคำกริยานั้น จากนั้นค่อยๆ เติมภาพ Archetype เช่น นักรบ ผู้ต่อต้าน ผู้ปกป้อง เข้ามาลองใช้งานประกอบกับท่าทางทั้ง Archetype ที่ส่งเสริมและขัดแย้งกับท่าทางเพื่อหาความน่าสนใจและพลังของแต่ละภาวะ สุดท้ายลดท่าทางทางกายภาพลง ปล่อยให้จินตภาพนั้นต่อไปให้พลังงานแห่งการเคลื่อนไหวยังคงอยู่แม้ไม่ได้ทำท่าแล้ว ผู้วิจัยเลือกใช้คำกริยาและ Archetype แทนค่าแต่ละภาวะของตัวละครดังนี้

ตารางที่ 2 การเข้าถึงภาวะตัวละครระดับความซับซ้อนปานกลางด้วยแนวทางของไมเคิล เชคอฟ

ภาวะ เหตุการณ์	คำกริยา	Archetype	ท่าทาง
การขึ้นบินเครื่องบินรบ F16	I open	Warrior นักรบ	ชูมือสองข้างขึ้นเหนือศีรษะ กางออกชี้ไปสุดปลายขอบฟ้าสองข้าง
การตั้งครร์อย่างไม่คาดคิด	I tear	The Rebel ผู้ต่อต้าน	ฉีกร่างกายของตัวเองออกจากกัน
การกลายมาเป็นแม่บ้านเต็มเวลา	I embrace	The Shadow ด้านมืดในตนเอ	ด้านมืดในตนเอง โอบกอดตัวเองด้วยแขนทั้งสองข้าง
การฆ่าเป้าหมายด้วยโดรน	I penetrate	The Monster	สัตว์ประหลาด ใช้แขนทั้งสองข้างทะลวงฟันไปด้านหน้า

ภาวะ เหตุการณ์	คำกริยา	Archetype	ท่าทาง
ความละอายที่ได้สวมชุดนักบินอีกครั้งในฐานะนักบินห้ามบิน	I close	The Orphan ผู้ถูกทอดทิ้ง	ดึงมือเข้ามาปิดหูแล้วนั่งลงกับพื้น
รู้สึกกระอักกระอ่วนระหว่างความคิดที่ว่าศัตรูคือสิ่งที่ต้องฆ่าเอาชีวิตมาให้ได้และความคิดที่ว่าศัตรูเองก็เป็นมนุษย์คนหนึ่งเหมือนกัน	I penetrate	The Saint นักบุญ	ใช้แขนทั้งสองพินขึ้นไปในอากาศด้านบน
การเห็นภาพหลอนลูกสาวกลายเป็นสีเทา	I push	The Mother ผู้ปกป้อง	ใช้แขนทั้งสองออกแรงดันผลักออกจากตัว

ระดับความซับซ้อนสูง (ผู้วิจัยไม่สามารถหาประสบการณ์เทียบเคียงได้) ผู้วิจัยเลือกใช้กระบวนการเลือกใช้ภาพจินตนาการที่เฉพาะเจาะจง (Image Work) มาเพื่อกระตุ้นให้ผู้วิจัยเข้าถึงภาวะของตัวละครทั้งด้านความรู้สึก พลังงานและคุณภาพการเคลื่อนไหว โดยผู้วิจัยจะเริ่มจากการจินตนาการภาพที่เลือกใช้เป็นจุดตั้งต้นของแต่ละเหตุการณ์ในใจ จากนั้นค่อยๆ เติมรายละเอียดของภาพให้ชัดเจนขึ้น เช่น สี แสง อุณหภูมิ กลิ่น บรรยากาศ อย่างช้าๆ ผู้วิจัยจะค่อยๆ ให้ภาพนั้นกระตุ้นให้เกิดการเคลื่อนไหวผ่านร่างกาย ผู้วิจัยยังคงยึดภาพตั้งต้นนั้นเอาไว้ แต่เชื่อสัญชาตญาณของร่างกายที่เคลื่อนไหวต่อยอดไปเรื่อยๆ อย่างต่อเนื่อง ระหว่างนี้ให้แบ่งจิตมาสำรวจความรู้สึกของผู้วิจัย ทำซ้ำ อยู่ในการเคลื่อนไหวนั้นไปจนกว่าจะรู้สึกว่าคุณภาพตนเองสามารถจดจำมวลและภาวะที่เกิดขึ้นได้ โดยภาพกระตุ้นตั้งต้นของแต่ละเหตุการณ์มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 การเข้าถึงภาวะตัวละครระดับความซับซ้อนสูงด้วยแนวทางของไมเคิล เชคอฟ

เหตุการณ์	ภาพตั้งต้น	รายละเอียดภาพที่ใช้กระตุ้นในการแสดงจริง
เหตุการณ์การถูกจ้องมองจากกล้องวงจรปิดในห้างสรรพสินค้า	ภาพงูอนาคอนดาสีดำตัวใหญ่จ้องมาจากกิ่งไม้เหนือหัวพร้อมพุงใส	ตาสูงสีเหลืองขีดดำขนาดใหญ่ที่จ้องลงมาจากเพดาน
เหตุการณ์เห็นกองศพนายทหารฝ่ายเดียวกัน	ภาพเศษอาหารถูกเทรวมกันในถังขยะใบเล็ก มีหนอนไข้อยู่ในเศษอาหาร	กลิ่นเปรี้ยวและหนอนสีขาวตัวอ้วนที่ไขอยู่ในข้าวบูด

เหตุการณ์	ภาพตั้งต้น	รายละเอียดภาพที่ใช้กระตุ้นในการแสดงจริง
เหตุการณ์เห็นลูกสาวในจินตนาการถูกฆ่า	ภาพลูกแมวน้ำตาลขาวขนฟูถูกรถยนต์ถอยทับจนแบน	เสียงร้องเล็ก ๆ ของลูกแมวที่พยายามดิ้นหนี

5. กระบวนการฝึกซ้อมภาพรวมเสมือนจริง

เป็นช่วงการฝึกซ้อมที่ผู้วิจัยเน้นทำงานกับบทละครร่วมกับผู้กำกับ จารุพันธ์ พันธชาติ เนื่องจากการซ้อมมีเวลาจำกัดผู้กำกับจึงกำหนดให้ผู้วิจัยจำบทล่วงหน้าก่อนเริ่มต้นซ้อมในทุกเดือน เดือนละ 30 หน้า เป็นเวลา 3 เดือน แต่ด้วยการประเมินตนเองว่าน่าจะมีความกดดันสูงในช่วงใกล้แสดง ผู้วิจัยจึงอยากซ้อมแบบเต็มเรื่องให้ได้มากที่สุดก่อนเข้าเดือนเมษายน ดังนั้นผู้วิจัยจึงจำบททั้ง 90 หน้าภายในเวลา 2 เดือนโดยใช้วิธีพูดบอกเสียงให้ตัวเองจำผ่านทั้งการมองเห็นและการได้ยิน ในช่วงฝึกซ้อมแบบเต็มเรื่องนี้เองที่ผู้วิจัยได้ค้นพบหัวใจสำคัญในการใช้พลังงานของตัวเอง เส้นตรงคือพื้นที่ปลอดภัยของนักบินหญิง ทุกครั้งที่ชีวิตมีปัญหาหรือจัดการกับความรู้สึกไม่ได้ เธอจะพยายามไขว่คว้าหาพลังงานเส้นตรงเสมอ

เมื่อเข้าสู่การซ้อมเต็มเรื่องผู้วิจัยลดการฝึกซิ้งลงเหลือสัปดาห์ละ 2 ครั้ง เพื่อแบ่งเวลาให้กับการซ้อมบทและเพิ่มการออกกำลังกายเสริมความทนทานของร่างกาย เช่น วิ่ง และ ทำค้างตัวในแนวตรง (plank) ทุกวัน ปัญหาที่ผู้วิจัยค้นพบในช่วงระยะเวลานี้คือ ความกลัว ทั้งกลัวล้มบทกลัวทำได้ไม่ดี วิธีรับมือของผู้วิจัยคือ การสร้างช่วงเวลาสั้นๆ ก่อนซ้อมเพื่อรวมกายและจิต เริ่มจากฝึกท่าบัวบานบัวหุบและท่าธรรมศรีระเปล่งแสง จากนั้นนอนนิ่ง สังเกตลมหายใจและรับรู้ความเป็นไปของร่างกายทั้งร่างก่อนเริ่มซ้อม วิธีนี้ช่วยลดความกังวลลงและช่วยให้มีสมาธิอยู่กับปัจจุบันขณะได้มากขึ้น พร้อมรับทุกสิ่งที่จะเกิดขึ้นในการซ้อมแต่ละครั้งแบบไม่กดดันตนเอง นอกจากนี้สิ่งสำคัญที่ผู้วิจัยต้องทำในทุกวันของการซ้อมคือจดบันทึกข้อเสนอของผู้กำกับเพื่อกำหนดเป้าหมายการซ้อมในแต่ละช่วงให้ชัดเจนที่สุดเพราะการซ้อมแต่ละครั้งใช้พลังงานเป็นอย่างมากจึงไม่ควรเสียพลังงานไปอย่างไม่มีเป้าหมาย

6. นำเสนอผลงาน

ละครเวทีเรื่อง กราวด์ ถูกจัดแสดงขึ้น 3 รอบ ในวันที่ 18-20 เมษายน พ.ศ. 2568 ณ ศูนย์ศิลปการละครสดใส พันธุมโกมล ก่อนเริ่มการแสดง ผู้วิจัยจะฝึกซิ้ง 18 ท่าเป็นเวลาสี่สิบนาที พร้อมวอร์มร่างกายในพื้นที่จริงและทดลองส่งเสียงจากที่นั่งมุมต่างๆ ของโรงละครเพื่อประเมินระดับพลังงานที่เหมาะสม หลังป่วยด้วยโรคไข้หวัดใหญ่ก่อนการแสดงจริงเพียงสามวัน เมื่อกลับมาทำการแสดงผู้วิจัยพยายามตั้งสมาธิอยู่กับร่างกายและภาวะของตัวละครอย่างเต็มที่ ผู้วิจัยสัมผัสถึงความนิ่งที่ไม่ใช่เพราะความมั่นใจแต่เป็นความพร้อมจากภายใน ความวางใจในศักยภาพของตนเอง รอบแรงแจบลงด้วยความพึงพอใจทั้งจากผู้วิจัย ผู้ชม และผู้กำกับ แต่ปัญหาเกิดขึ้นในรอบการแสดงที่สอง เนื่องจากในคืนแรกของการแสดง ผู้วิจัยยังมีความตึงเครียดของกล้ามเนื้อหลังเหลืออยู่ใน

ร่างกายแม้จบการแสดงแล้ว ทำให้เกิดอาการนอนหลับยาก ไม่สามารถพักผ่อนได้อย่างมีคุณภาพ ในการแสดงรอบที่สองผู้วิจัยรู้สึกได้ชัดเจนว่าร่างกายไม่พร้อมเท่าเดิม โดยเฉพาะในช่วงที่ตัวละครต้องใช้พลังกำลังทางกายมากเป็นพิเศษ แม้จะไม่ได้กระทบภาพรวมของการแสดงมากนัก แต่เป็นรายละเอียดที่ผู้แสดงรับรู้ได้ด้วยตนเองถึงความแตกต่างของภาวะภายใน หลังจบการแสดงรอบที่สองผู้วิจัยจึงเพิ่มการคลายกล้ามเนื้อหลังการแสดง (Cool down) เพื่อคลายความตึงเครียดต่างๆ ที่ติดค้างในร่างกาย ผู้วิจัยจึงสามารถกลับมาสู่ภาวะกายจิตที่สั่นไหวได้อีกครั้งในรอบสุดท้าย

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย หลังการแสดงทั้งสามรอบผู้วิจัยได้เก็บข้อมูล ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะจากผู้ชมและผู้ทรงคุณวุฒิมาวิเคราะห์เพื่ออภิปรายผลการวิจัยและตอบสมมติฐาน โดยข้อมูลที่ได้อาจจากการตอบแบบสอบถามของผู้ชมจำนวน 272 คน คิดเป็น 64.2% ของผู้ชมทั้งหมดจำนวน 424 คน มีข้อมูลดังนี้

ตารางที่ 4 สรุปผลแบบสอบถามจากผู้ชม

คำถามจากแบบสอบถาม	รู้สึกมากที่สุด	รู้สึกมาก	รู้สึกปานกลาง
แม้จะมีผู้แสดงเพียงคนเดียวแต่นักแสดงสามารถส่งพลังครอบคลุมทั้งพื้นที่การแสดงได้อย่างต่อเนื่องทั้งการแสดง	79%	17%	4%
ผู้ชมรับรู้ได้ถึงพลังงานที่เคลื่อนไหวแม้ในขณะที่นักแสดงหยุดนิ่งได้อย่างชัดเจน	74.3%	29.3%	1.8%
นักแสดงสามารถรักษาความต่อเนื่องของพลังงานไว้ได้ตลอดการแสดง	73.9%	22.1%	4%
นักแสดงสามารถเชื่อมโยงการใช้ร่างกาย น้ำเสียง ความรู้สึกของตัวละครได้อย่างสอดคล้องกัน ส่งผลให้ตัวละครมีความน่าเชื่อถือ	73.2%	22.4%	4.4%
นักแสดงสามารถถ่ายทอดความต้องการ ความเจ็บปวด และความขัดแย้งของตัวละครได้ จนผู้ชมมีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร	71.2%	28.8%	-
การแสดงของนักแสดงช่วยให้ละครสื่อสาร "สารของเรื่อง" มาสู่ผู้ชมได้	66.6%	33.4%	-

จากข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามพบว่าโดยภาพรวมผู้ชมรับรู้ได้ถึงพลังการแสดงของนักแสดงเดี่ยวอย่างชัดเจน ทั้งในแง่ของพลังงานที่ครอบคลุมพื้นที่การแสดง ความต่อเนื่องของพลังงาน ความสอดคล้องของการใช้ร่างกายและเสียง ตลอดจนความสามารถในการถ่ายทอดความรู้สึกและความขัดแย้งของตัวละคร ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงภาวะพร้อมทางกายจิตของนักแสดงที่สามารถส่งพลังสู่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ชมส่วนใหญ่ยังสามารถรับรู้ถึงพลังงานที่เคลื่อนไหวแม้ในจังหวะที่นักแสดงหยุดนิ่ง ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการฝึกฝนด้วยแนวทางไซโคฟิสิกส์และศาสตร์ชี่กึ่งที่มุ่งสร้างพลังงานภายในที่ไหลเวียนอย่างต่อเนื่องแม้ไร้การเคลื่อนไหวเชิงกายภาพ อย่างไรก็ตาม แม้การแสดงจะสามารถสื่อสารความรู้สึกและประสบการณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง ผู้ชมบางส่วนอาจยังไม่สามารถเข้าถึงสารหลักของบทละครได้อย่างชัดเจนตรงไปตรงมา ซึ่งอาจมีสาเหตุจากบริบทวัฒนธรรมของเนื้อเรื่องที่เป็นอเมริกัน มีความเฉพาะตัวสูงและห่างไกลจากประสบการณ์ตรงของผู้ชมชาวไทย มีผู้ชมบางส่วนที่สับสนว่าในช่วงท้ายเรื่องเกิดอะไรขึ้นทำไมลูกสาวของตัวละครนักบินหญิงจึงมาปรากฏตัวกลางหน้าจอโดรนและถูกยิงระเบิดใส่ได้ แต่ก็พอจะเดาออกว่าน่าจะเป็นผลพวงมาจากความผิดปกติทางจิตบางอย่างของตัวละครที่ปรากฏชัดเจนในช่วงท้ายเรื่อง

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศาสตร์การแสดง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ฤๅษณะ พันธุ์เพ็ง และ อาจารย์ ดร. ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แทน ระบุว่าสามารถสัมผัสถึงพลังงานที่เคลื่อนไหวของผู้วิจัยได้ตลอดทั้งการแสดง ร่างกายผู้วิจัยตอบสนองต่อภาวะตัวละครได้อย่างมีมิติ เช่นเดียวกับผู้ทรงคุณวุฒิด้านศาสตร์ชี่กึ่ง ถนอมวงศ์ มังคลรังษี ที่ระบุว่าสามารถสัมผัสถึงพลังงานที่หนักเบาแตกต่างกันไปในแต่ละช่วงของการแสดงได้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยสามารถเป็นนายของร่างกายและจิตตัวเองได้อย่างละเอียด ทั้งนี้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศาสตร์การแสดง ผศ.ดร. ฤๅษณะ พันธุ์เพ็งมีข้อเสนอว่าในช่วงต้นของเรื่องราวที่มีการตัดสลับสถานที่ที่ตัวละครอยู่อย่างรวดเร็วภายในเสี้ยววินาที ผู้วิจัยสามารถเติมรายละเอียดความเข้มข้นของบรรยากาศในแต่ละสถานที่เพื่อให้แม้จะตัดสลับอย่างรวดเร็วแต่ผู้ชมสามารถเห็นความเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจนได้ทันทีในช่วงเวลาสั้น ๆ เช่น แสงสีในบาร์นักบิน ความมืดสลัวในห้องนอน ฝุ่นควันในฐานทัพ ผู้กำกับ จารุนันท์ พันธชาติ สะท้อนถึงพัฒนาการทางกายจิตของนักแสดงอย่างชัดเจนโดยเฉพาะด้านร่างกายซึ่งมีความหลากหลายและสลับไหลในการตอบสนองภาวะทางจิตมากขึ้น ร่างกายของนักแสดงสามารถกลืนรวมกับตัวละครจนไม่เกิดความแปลกแยกระหว่างนักแสดงและบทบาท อีกทั้งพลังงานของนักแสดงมีความสม่ำเสมอมั่นคงและสามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับขนาดพื้นที่ จากเดิมที่พยายาม “พุ่ง” พลังงานออกไปหาผู้ชมจนเกิดความเหนื่อยล้า นักแสดงสามารถเปลี่ยนมาใช้การ “แผ่” พลังงานจากภายในจนเกิดแรงดึงดูดที่ไม่ต้องเร่งรีบ ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงความเข้มข้นของพลังงานได้โดยไม่จำเป็นต้องถูกกระแทกด้วยแรงส่งแบบเดิม

จากกระบวนการฝึกฝนและทำการแสดงจริง ผู้วิจัยพบว่า การฝึกชี่กึ่งมิได้เป็นเพียงการเตรียมร่างกายหรือจิตใจในเชิงเทคนิคเท่านั้น แต่ทำหน้าที่เสมือนการ “ปรับแต่งและตั้งค่าพื้นฐานของเครื่องมือนักแสดง” ให้กายจิตสามารถทำงานร่วมกันอย่างเป็นองค์รวม กล่าวคือชี่กึ่งช่วยให้นักแสดงเกิดความเคยชินกับการใช้งานกายและจิตพร้อมกันโดยไม่แยกส่วน ซึ่งแตกต่างจากการวอร์มทั่วไปที่มักแยกฝึกสมาธิกับร่างกาย หรือให้ความสำคัญกับฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งมากกว่าในแบบฝึกหัด การฝึกชี่กึ่งภายใต้คำสั่งที่เน้นการปรับร่างกาย ลมหายใจ และจิตรับรู้ไปพร้อมกัน ส่งผลให้นักแสดงสามารถ

สร้างภาวะ “นิ่งที่ตื่น” อันเป็นภาวะที่ร่างกายและจิตถูกรับรู้อยู่ตลอดเวลา ความพร้อมในลักษณะนี้ส่งผลอย่างชัดเจนเมื่อเข้าสู่การฝึกฝนตามแนวทางของเซคอฟและลาบาน ผู้วิจัยสังเกตว่าหลังผ่านการฝึกซึก ร่างกายผู้วิจัยสามารถตอบสนองต่อแรงกระตุ้นของภาพจินตนาการได้อย่างเป็นธรรมชาติและรวดเร็วมากขึ้น โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการคิดวิเคราะห์นำหน้าเพียงอย่างเดียวเสมอเหมือนในอดีต อีกทั้งยังเปิดพื้นที่ให้เกิดความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในการแสดง ในการแสดงจริง ผู้วิจัยสัมผัสได้ถึงความแน่นภายในที่ไม่ได้เกิดจากความมั่นใจทางจิตเพียงอย่างเดียว แต่เป็นความไว้วางใจในความสัมพันธ์ระหว่างกายและจิตที่ฝึกฝนมาอย่างต่อเนื่องจนทำให้ผู้วิจัยสามารถยืนอยู่บนเวทีเพียงลำพังได้โดยไม่หวั่นไหว แม้ต้องเผชิญกับแรงกดดันที่เป็นลักษณะเฉพาะของการแสดงเดี่ยว ความมั่นคงภายในเช่นนี้ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถสื่อสารเนื้อหาของตัวละครและสารหลักของบทละครไปยังผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ แม้ผู้ชมบางกลุ่มจะไม่เข้าใจบริบทเฉพาะของบทละครทั้งหมด แต่ก็สามารถรับรู้ได้ถึงพลังงานอันสั่นสะเทือนที่ส่งออกจากตัวนักแสดงได้อย่างชัดเจน ซึ่งสะท้อนถึงประสิทธิผลของแนวทางฝึกที่พัฒนากายและจิตไปพร้อมกันว่าไม่เพียงแต่สร้างความมั่นคงให้ผู้แสดง แต่ยังช่วยเชื่อมโยงความหมายจากเวทีสู่สายตาของผู้ชมได้อย่างลึกซึ้งและมีพลัง

โดยสรุปงานวิจัยชิ้นนี้ได้เพียงยืนยันผลลัพธ์ของการฝึกซึกและแนวทางไซโคฟิสิกส์ต่อภาวะพร้อมทางกายจิตของนักแสดงเดี่ยว แต่ยังเสนอให้มองการฝึกกายจิตที่วางรากจากซึกในฐานะ “โครงสร้างก่อนการแสดง” (Pre-performative structure) ที่สามารถสร้าง สนามพลังภาวะ (Performative energy field) ให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมบนเวที โดยเฉพาะในบริบทของการแสดงเดี่ยว นักแสดงจำเป็นต้องมี “สนามพลัง” ของตนเองที่สามารถสั่นสะเทือนไปถึงผู้ชมได้แม้ในช่วงเวลาที่ไร้บทพูด ผลการวิจัยชี้ว่า เมื่อฝึกกายจิตอย่างเป็นองค์รวม ฝึกซ้อมอย่างหนักจนร่างกายและจิตใจจำได้ว่าภาวะแบบนี้คืออะไร สนามพลังนี้จะเกิดขึ้นในวันแสดงจริงเช่นเดียวกับที่เคยเกิดขึ้นในห้องซ้อมโดยไม่ต้องอาศัยการควบคุมด้วยความคิดหรือความพยายามทางความรู้สึก หากแต่เกิดจาก “การอยู่กับปัจจุบันขณะ” อย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

1. หากเลือกใช้ซึกเป็นแนวทางเตรียมความพร้อมทางกายจิตควรกำหนดให้ชัดเจนว่าจะใช้กระบวนการทำใด โดยพิจารณาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการฝึก เพื่อให้การฝึกมีประสิทธิภาพ และสามารถประเมินผลได้ชัดเจน
2. การดูแลร่างกายของนักแสดงเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะเมื่อเข้าสู่ช่วงซ้อมแบบต่อเนื่องทั้งเรื่อง ควรพักผ่อนให้เพียงพอ รับประทานอาหารที่มีคุณค่า เพื่อป้องกันการบาดเจ็บ รวมถึงควรหาวิธีคลายความตึงเครียดทั้งในจิตใจและร่างกาย ระวังความเครียดแฝงที่จะทำให้พักผ่อนได้ไม่มีคุณภาพ
3. นักแสดงเดี่ยวควรเสริมการออกกำลังกายเพื่อเพิ่มความทนทานของร่างกายเพื่อให้สามารถรักษาลำบากไว้ได้ตลอดการแสดงที่ยาวนาน การออกกำลังกายที่แนะนำคือการ Cardio เช่น วิ่ง ว่ายน้ำ และกระโดดเชือก

4. นักแสดงควรฝึกซ้อมในพื้นที่จริงหรือพื้นที่ใกล้เคียงกับโรงละครให้ได้มากที่สุด เพื่อความคุ้นชินในการปรับลดระดับพลังงาน การใช้พลังงานที่เหมาะสมกับพื้นที่ไม่จำเป็นต้องแสดงออกผ่านเสียงตะโกนหรือแรงผลักเสมอไป หากควรเป็นพลังที่ “ส่องสว่างจากภายใน” (Radiate)

5. ผู้วิจัยเห็นความเป็นไปได้ในการศึกษาเพิ่มเติมโดยใช้ชุดท่าฝึกซึ่งจากสายศิลปะการต่อสู้ เช่น “ท่าฝึกมวยเบญจลีลา” เพื่อเปรียบเทียบคุณภาพของพลังงานที่เกิดขึ้น และศึกษาผลต่อภาวะพร้อมทางกายจิตของนักแสดงในลักษณะที่เน้นการตอบสนองอย่างรวดเร็วและเฉียบคมมากขึ้น

ข้อจำกัดของงานวิจัย

1. ผลลัพธ์ที่ได้เกิดจากบริบทเฉพาะของผู้วิจัยซึ่งมีพื้นฐานด้านการแสดง มีประสบการณ์กับแนวทางของลาบันและเชคอฟมาก่อน ในขณะที่ซิงก็งก็เป็นศาสตร์ที่มีความเฉพาะตัวสูง ดังนั้นการฝึกฝนแนวทางทั้งสามควรได้รับการดูแลโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยเฉพาะในผู้ฝึกที่ไม่มีประสบการณ์
2. แม้แนวทางการฝึกจะช่วยเสริมภาวะพร้อมทางกายจิตได้ดี แต่หากปราศจากร่างกายที่แข็งแรงเพียงพอ การแสดงเดี่ยวอาจยังเผชิญข้อจำกัดด้านความทนทานและสมรรถภาพทางกาย

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กฤษณะ พันธุ์เพ็ง. (2567). *การฝึกนักแสดงสำหรับศตวรรษที่ 21 แนวทางไซโคฟิสิกส์*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บอยเออร์, พอล เอส. (2561). *ประวัติศาสตร์อเมริกา: ความรู้ฉบับพกพา* [American History: A Very Short Introduction] (ธเนศ อาภรณ์สุวรรณ และ อาวุธ ชีระเอก, ผู้แปล). สำนักพิมพ์บุ๊คสเคป.
- หยาง เผยเชิน. (2560). *ซิงก็ง 18 ท่า พลังปรมาณูด้านโรค*. หจก. เบสท์ กราฟฟิค อินเทอร์เน็ต.
- เทอดศักดิ์ เดชคง. (2547). *คู่มือการบริหารกาย-จิตแบบซิงก็ง*. สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต

ภาษาอังกฤษ

- Adrian, B. (2010). *Actor training the Laban way: An integrated approach to voice, speech, and movement*. Simon and Schuster.
- Bacevich, A. J. (2002). *American empire: The realities and consequences of U.S. diplomacy*. Harvard University Press.
- Monday, M. (2019). *Application of the Michael Chekhov Technique to Shakespeare's Sonnets, Soliloquies and Monologues*. Routledge.
- Thornton, S. (1971). *Laban's theory of movement: A new perspective*. Plays, Inc.
- Wright, L. (2006). *The looming tower: Al-Qaeda and the road to 9/11*. Knopf.
-

การใช้เทคนิคและทฤษฎีการแสดงของสเตลล่า แอดเลอร์ และ
ไมเคิล เชคคอฟ ในการพัฒนาทักษะการแสดงตัวละครที่มี
สภาวะป่วยทางจิต: กรณีศึกษาตัวละคร เฮดดา เกบเบลอร์
ในเรื่อง เฮดดา เกบเบลอร์ ของ เฮนริก อิบเซน

The Use Of Stella Adler And Michael Chekhov's Acting Technique
And Theory In Developing Acting Skills For Characters With Mental
Health Conditions: A Case Study Of Henrik Ibsen's Hedda Gabler

สุพรรณษา จารุรัตน์*

Suhansa Jarurattana*

Corresponding Author E-mail: ada.s.jarr@gmail.com

วันที่รับบทความ	12 มิถุนายน 2568
วันที่แก้ไขบทความ	6 กรกฎาคม 2568
วันที่ตอบรับบทความ	21 กรกฎาคม 2568

Abstract:

This research explores the practice of Stella Adler and Michael Chekhov's acting techniques in portraying characters with mental health conditions, especially in Narcissistic Personality Disorder (NPD) and Major Depressive Disorder (MDD). Considering the challenges actors face in portraying the nuanced internal and external aspects of such characters, this research aims to provide a framework for character development. This paper analyses Adler's techniques of imagination and character circumstances, as well as Chekhov's Psychological Gesture technique, using Henrik Ibsen's Hedda Gabler as a case study. The methodology includes an analysis of the mental health condition studied

* นิสิตปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

* Master of Arts in Dramatic Arts (MA Dramatic Arts), Faculty of Arts, Chulalongkorn University

and the techniques of Adler and Chekhov employed by the actor. Additionally, with adaptation to the contemporary era, this research highlights how the issues contributing to Hedda's mental health struggles remain relevant to current social situations. This research focused on combining Adler's and Chekhov's techniques, which can significantly support and help in developing a multi-dimensional character and offer a comprehensive understanding and outcome for actors who undertakes roles with mental health conditions. This study concludes with an acting framework for actors and educators seeking to apply these techniques in training and performance.

Keywords: Acting Techniques, Stella Adler, Michael Chekhov, Mental Health in Acting, Henrik Ibsen's Hedda Gabler, Character Development Framework

Introduction

Acting is doing; in the context of performance, acting is also being. Stella Adler once said in her book, *The Art of Acting*, "You must experience it before I can experience it." (Stella Adler said this to her acting students, with "you" referring to the students and "I" to herself.) She continues, "You must give us the excitement of your choice. Don't explain it. Take us there. Show us something that belongs to you, then give it away." Adler's approach to acting emphasises the essential reason for authenticity in any performance. The main exploration of this paper is to analyse character development and techniques from both Stella Adler and Michael Chekhov that help actors achieve authenticity when performing as characters with mental health conditions.

Stella Adler and Michael Chekhov's acting techniques have formed the modern approach to acting. The techniques enable actors to deliver authentic performances. Adler's works focus on imagination and the character's given circumstances. She suggests that "The imagination is closer to the actor than real life" (*The Art of Acting* p. 131) and "Every action has its own preparations, its own requirements, its own demands" (*The Art of Acting* p.59). These statements shows her belief in the power of imagination and life circumstances, encouraging actors to draw upon imagination and experiences to build authentic performances. Chekhov's techniques focus on physical and psychological gestures. To use this technique, actors can explore body movement and physical expression to shape their characters. This dynamic helps actors understand their character's inner thought

and create individual motions for each role. When portraying characters with mental health conditions, these techniques help actors to navigate honest and deeply emotional and psychological states that are often difficult to access and convey.

Characters with mental health conditions, particularly personality disorders such as Narcissistic Personality Disorder (NPD) and Major Depressive Disorder (MDD), experience complex internal and external struggles. Henrik Ibsen's Hedda Gabler exemplifies this complexity, with the character's journey ending in severe depressive behaviour, including suicide. To perform live onstage, as it requires portraying a character that has both psychological depth and emotional complexity, may challenge the actor, but the combination of Adler's and Chekhov's acting techniques provides various opportunities to develop an actor's skills. Hedda Gabler is an ideal case study for exploring this challenge.

This paper aims to demonstrate how these methods can be applied to enhance the portrayal of characters with mental health complexities, using Hedda Gabler as a case study. The character requires both physical movements to portray a unique person who has personality disorders and an understanding of the traumas and experiences that shape her current state. Every exercise and acting method developed by Adler and Chekhov could possibly close the gap of character development, providing actors with the necessary tools to deliver a satisfying and truthful performance on stage. In the end, these practices could serve as a valuable framework for actors or educators seeking to portray mental health conditions.

Research Objectives

The objective of this research is to systematically analyse and identify suitable acting techniques from Stella Adler and Michael Chekhov to develop a framework for portraying characters with mental health conditions. Using Henrik Ibsen's Hedda Gabler as a case study, the research aims to demonstrate how these methods help an actor's ability to convey complex emotional and psychological states on stage.

Hypothesis

This study demonstrates that the adaptation of techniques from Stella Adler and Michael Chekhov in the portrayal of characters with mental health conditions, specifically in the case of Hedda Gabler by Henrik Ibsen, enables the actress to

achieve a deeper connection with the role and more effectively communicate the central themes, the character's inner conflict, and the messages of the play to the audience.

Scope of Research

1. This research examines the outcomes of analysing and applying acting exercises and techniques developed by Stella Adler and Michael Chekhov to a mental characters with mental health conditions.
2. The selected case study is the play Hedda Gabler by Henrik Ibsen.
3. This study focuses solely on the character Hedda, performed by the researcher.
4. The study focuses exclusively on one principal character, Hedda, who is portrayed by the researcher.

Research Procedure

1. Research Data Collection (Pre-Production)

1.1 Analysis of the Play: Hedda Gabler is a play written by Henrik Ibsen in 1890. It centres on Hedda Gabler, a heroine who embodies the struggle of a woman attempting to break free from social taboos in order to find her own worth. Particularly in the modern adaptation by Patrick Marber, the play strongly underscores enduring social issues, especially the rigid frameworks of gender roles and social expectations, that continue to suffocate individuals (Khalid & Bilal, 2013). Hedda's suffering arises from the oppressive mould of how a woman "should" behave, a construct deeply embedded in social norms. This ultimately drives her into profound mental turmoil and emotional distress (Hedda Gabler: Feminist Ideas and Themes, n.d.).

Every individual who is suffering from mental illness has always been through stories shaped by social forces that often impact and affect their psychological vulnerability. Society, through its entrenched norms and expectations, can inadvertently push individuals toward a fragile mental state. Those mental health issues frequently reflect and show multiple overlapping symptoms.

Hedda Gabler is one of the best examples of this complexity. She is a woman of conflicting emotions and desires. At her core belief, Hedda is ambitious, restless, and dissatisfied. Her marriage to George Tesman fails to fulfil her; she craves excitement, intellectual engagement, and a sense of purpose beyond the confines

of domestic life. This dissatisfaction drives her manipulative behaviours and fuels the unfolding inner conflict. A key dimension of Hedda's character is her plan to use influence and power. She skilfully navigates her social world, hiding and planning events to serve her hidden needs. Yet beneath this poker face and white lies of Hedda, it is profound despair, born of both social constraints and her own personal choices, which ultimately shapes her complex and tragic internal struggle (Benin, 2020; Bhatta, 2023).

With the protagonist's suicide at the end of Hedda Gabler, the narrative invites a deeper investigation into the psychological factors that can lead a person to view death as a solution to their problems. In the context of modern understandings of mental illness, suicide is often the result of complex and multifaceted psychological conditions (American Psychiatric Association [APA], 2022). This research will focus on Hedda Gabler, the character who suffers from a severe mental health condition. Through script analysis and character behavior, it becomes clear that she consistently displays symptoms, but no one notices them. This severe psychological disorder prompted further inquiry into the nature and roots of her mental state. Among the likely diagnoses are Narcissistic Personality Disorder (NPD) and Major Depressive Disorder (MDD).

According to the APA (2022), individuals with NPD typically show a sense of self-importance, a constant need for admiration, and a lack of empathy. These behavior are evidently shown in Hedda's manipulative and dominating behaviour, particularly her encouragement of Eilert Løvborg's suicide using her father's pistol, a symbolic assertion of control and power. Bhatta (2023) highlights that Hedda's actions reflect a strong desire for dominance and emotional detachment, aligning with key markers of narcissistic pathology. Simultaneously, signs of Major Depressive Disorder are evident in her emotional withdrawal, chronic dissatisfaction, and feelings of entrapment in her marriage and social roles. Benin (2020) Furthermore, her neurotic characteristics and lack of emotional connection point to unresolved inner conflicts, contributing to her psychological collapse. Her inability to form meaningful emotional connections, combined with feelings of helplessness and isolation, ultimately culminates in her decision to take her own life.

With this kind of behaviours, the symptoms of each mental health condition have a direct impact on how an actor portrays the character on stage. The specific symptoms such as emotional instability, manipulative behaviour, or

hidden attention seeker require the actor to embody not only the external expressions but also the psychological depth and internal conflicts of the character.

The characteristics of Narcissistic Personality Disorder (NPD) that clearly appear on the outside include a grandiose sense of self-importance, an exaggerated need for admiration, and a lack of empathy for others (American Psychiatric Association, 2022). These traits can be shown through superior or condescending body language, calculated speech patterns, excessive control in social interactions, and visible discomfort or irritation when not receiving attention. An actor portraying a character with NPD must reflect these behaviours with nuance, ensuring that the performance captures both the outward arrogance and the deeper insecurity often hidden beneath it.

In addition, when suicidal thoughts begin to surface, particularly those associated with depressive symptoms, the actor must incorporate another layer of physical expression. This includes showing signs of emotional exhaustion, slumped posture, slowed movements, lack of eye contact, and an overall sense of heaviness or withdrawal. These physical cues are essential for conveying the character's inner despair in a way that is both believable and emotionally impactful.

In light of this, the researcher has chosen to apply two main acting approaches: Stella Adler's and Michael Chekhov's techniques. These methods will guide the actor in fully embodying and truthfully portraying the role of Hedda Gabler on stage.

1.2 Examination of Acting Techniques: Stella Adler's techniques and Michael Chekhov's acting principles are studied in-depth. According to Stella Adler's principle of rich humanity, the actor must move beyond surface-level emotional responses and cultivate a broad understanding of the human condition. In the case of Hedda Gabler, the actor has to do academic research related to narcissistic personality disorder and depression through clinical case studies, scholarly journals, or direct interviews with experts. This process helps the actor to understand how individuals with these conditions think, behave, and experience emotion. Hedda is a character who is often misinterpreted or reduced to a one-dimensional figure, either as a manipulative antagonist or as a woman driven by hysteria. However, through Adler's approach, the actor is encouraged to develop a sense of the human being behind the diagnostic labels. This understanding must be grounded in both the psychological complexity of the character and the social and historical circumstances in which she exists.

Furthermore, when it comes to expressing the physical and behaviour associated with narcissism and depression, particularly in relation to body posture, gesture, and energy, Michael Chekhov's acting technique is suitable for this process. His use of psychological gestures, movement qualities, and imaginative embodiment enables the actor to transform internalized emotional states into dynamic external action. Chekhov's method helps the performer externalise Hedda Gabler's inner conflict and psychological instability by accessing the character's deeper impulses through carefully crafted physical expression (Chekhov, 2002, p. 63).

Stella Adler's technique provides acting equipment to the actor with intellectual understanding, emotional depth, and contextual grounding necessary for interpreting the character. Chekhov's approach enhances this by offering tools for physical expression, focusing on the use of space, energy, and gesture. Together, these methods support a comprehensive acting process that combines internal analysis with external embodiment. This research applies the Five Core Principles of Stella Adler's Acting Technique alongside Michael Chekhov's psychological gesture as the central foundation of rehearsal, exploration, and performance practice. These two frameworks are employed to guide the actor's process in portraying Hedda Gabler as a character shaped by complex psychological conditions.

1.1.1 Stella Adler's Acting Theory

The used of Stella Adler's The Five Core Principles of Stella Adler's Acting Technique (Applied to Hedda Gabler and Portraying Mental Illness) to build the Hedda Gabler character in the contemporary scene.

Acting Is Doing "Acting is doing. It's not about you.

It's about what you do." The Technique of Acting, p. 61

Adler emphasised that action, not emotion, is the foundation of acting. An actor must always be engaged in a clear, playable action, such as to persuade, to seduce, to attack rather than trying to "feel" something. This shifts the focus outward, onto the scene partner, creating truthful performance through purposeful doing.

Imagination Over Emotional Memory

"The imagination is closer to the actor than real life

more agreeable, more comfortable." The Art of Acting, p. 131

Adler rejected Lee Strasberg's emphasis on emotional recall. Instead, she advocated for the use of creative imagination to build inner life.

The actor is encouraged to visualise vivid circumstances, environments, and histories in order to evoke truthful emotions especially when portraying characters or settings far removed from their own experience.

The Given Circumstances “The actor must know everything about the world of the play.” The Technique of Acting, p. 102

All facts in the script setting, time period, relationships, social context are known as the given circumstances. Adler insisted that actors must study these deeply. This includes the social, historical, political, and emotional climate of the play. True performance arises when the actor becomes a citizen of that world, not a visitor from the present.

The Actor’s Responsibility to the Text
“The play is not in the words. It’s behind the words.”
Stella Adler on Ibsen, Strindberg, and Chekhov, p. 7

Adler taught that an actor must interpret the text, not just recite it. This means understanding subtext, beats, character objectives, and playwright intention. Actors must read widely, study the style of the author, and approach the role as both artist and scholar.

The Actor as Artist and Citizen
“Growth as an actor and growth as a human being are synonymous”
The Art of Acting, p. 65

To portray humanity, the actor must understand humanity. Adler insisted her students read literature, view art, engage with society, and study human behaviour. An actor with cultural depth, political awareness, and artistic curiosity brings fullness and truth to the stage.

1.1.2 Michael Chekhov’s Theory, the psychological gesture

Michael Chekhov’s acting technique emphasises the integration of physical movement with psychological intention. The concept of The Psychological Gesture (PG) involves the actor identifying a specific, purposeful physical action that embodies the character’s deepest desires, fears, or motivations. By engaging in this gesture physically, the actor gains access to the emotional life of the character and is able to express it truthfully on stage. Chekhov explains that the psychological

gesture is “a movement that awakens the will of the actor and gives him an inner impulse to fulfil the intention of the character” (Chekhov, 2002, p. 63).

In the context of portraying a character with mental health issues, a severe condition at the end (suicide behaviour), such as Hedda Gabler, the Psychological Gesture serves as a key technique. For instance, an actor might use a controlled, upward-reaching motion to express Hedda’s desire for freedom and control or a downward, collapsing movement to depict her moments of despair. Through repeated practice, these gestures become internalised, allowing the actor to perform with authenticity and emotional depth.

2. Rehearsal and Practical Application of Acting Techniques Based on the Approaches of Stella Adler and Michael Chekhov (Production)

2.1 Applying Techniques to Character Development: The selected theories and exercises from Stella Adler’s and Michael Chekhov’s acting techniques were applied during training to support character development, with a particular focus on the specific mental health conditions, Narcissistic Personality Disorder (NPD) and Major Depressive Disorder (MDD) portrayed through Hedda Gabler’s behaviour and psychological profile.

Prior to the beginning of the rehearsal period, a significant change occurred. The researcher, who also serves as the actor portraying Hedda Gabler, suffered an injury resulting in the tearing of three ligaments in the right ankle. This injury required the use of a leg cast and crutches, rendering the actor unable to walk unaided for a period of three weeks. This was followed by a gradual recovery phase involving the use of an orthopaedic walking boot for an additional three weeks, during which the actor began walking slowly. Full mobility was eventually regained after six weeks, with continued support from the walking boot throughout the recovery. As a result of this physical limitation, the original plan for exercises and rehearsals had to be restructured and adapted to the actor’s condition. Therefore, the methods of application and training based on the chosen acting theories were revised as follows:

A. During the first three weeks, when the actor was unable to walk, the majority of the rehearsal work was focused on play analysis. For Stella Adler, play analysis is considered the first form of rehearsal. Before stepping into the role, the actor must go beyond simply reading the text. They are required to imagine the world of the play, ask detailed questions, and connect every line and physical

action to a motivation shaped by the given circumstances. As Adler (2000) states, “An actor must interpret the text by building a reality that is not his own” (p. 32). For the first two weeks following the injury, the actor was unable to walk and thus focused primarily on play analysis. The play was studied in order to gain a deeper understanding of what the playwright intended to communicate to the audience and to the world, including key themes and messages embedded in the text. The analysis also took into account the broader context of the play, such as the historical period, national setting, social structure, political climate, and cultural background. In addition, the character of Hedda Gabler was explored in terms of her personal history, her ultimate life objectives, the obstacles she encounters, and her relationships with other characters in the play. This stage of the process was undertaken by the researcher both independently and in collaboration with the director and fellow cast members. Supplementary research was also conducted using a variety of relevant online sources. The researcher organised five of Stella Adler’s core exercises into a five-week training structure, completing one exercise per week. On average, the exercises were practised three times per week, with regular journaling to record reflections, progress, and observed changes in perspective. Although the researcher was not yet able to walk during this time, the exercises were adapted accordingly. In some instances, the practice was conducted in collaboration with the director through online sessions.

B. Training in Michael Chekhov’s technique, particularly the use of psychological gesture (PG), began once the researcher was able to walk slowly using an orthopaedic walking boot. The researcher adapted Chekhov’s exercises with support from selected materials, focusing on limited but intentional physical expression to access the character more effectively. This training was carried out over four weeks, with sessions limited to twice per week due to physical restrictions. It began during the transition from partial mobility in the walking boot to more confident movement during physical rehabilitation. Throughout this phase, the researcher continued to apply accumulated knowledge from both Adler and Chekhov’s exercises, alongside script and character analysis, to develop imagination and embodied performance skills. In the final month of rehearsal, after being able to walk unaided, the researcher integrated these methods more fully into the practical rehearsal process. This period focused on applying theoretical insights and physical training into character development and stage performance.

After a total of nine weeks of training with both Adler’s and Chekhov’s methods, the researcher was able to return to full rehearsal activity without physical limitations. The accumulated techniques were then consistently applied in script work and character embodiment as part of the final preparation for performance.

3. Exercise schedule and Rehearsal of the Play: The play is rehearsed to integrate the developed character techniques.

1. Reading and Cultural Expansion Assignments <u>Purpose:</u> Adler believed that an actor must be a well-rounded human being. They must “develop their instrument” intellectually and culturally, not just emotionally. <u>What it is:</u> Actors are asked to read novels, history, art, and political texts related to the play’s world.	Once a week for 3 weeks
2. Given Circumstances Exercise <u>Purpose:</u> To ground the actor in the world of the play through analytical and imaginative exploration. <u>What it is:</u> • Study the script’s time period, location, culture, politics, and social dynamics. • Imagine how those factors shape the character’s behaviour and relationships.	Once a week for 3 weeks
3. Imaginative Object Exercise <u>Purpose:</u> To develop imaginative and sensory engagement. <u>What it is:</u> Handle an invisible object (e.g. a cup of hot tea, a sharp knife) and explore its weight, temperature, danger, or beauty using imagination.	Once a week for 3 weeks
4. Action-Based Text Interpretation (Active Verbs Exercise) <u>Purpose:</u> To turn text into playable actions rather than emotional generalisations. <u>What it is:</u> • Assign a transitive verb (e.g. “to seduce,” “to attack,” “to plead”) to each line or beat. • Speak the line while acting the verb.	Twice a week for 2 weeks

5. Who Am I? (Character Questions Exercise) <u>Purpose:</u> To build a deep, layered understanding of the character's backstory, objectives, and relationships. <u>What you ask:</u> • Who am I? • Where am I? • What do I want? • What is in my way? • What is my relationship to others?	Twice a week for 2 weeks
---	-----------------------------

Michael Chekhov's Exercise	Timeline
1. Define the character's dominant objective or need 2. Create a large, expressive gesture 3. Repeat the gesture	2 weeks (Due to body's limitation it takes time)
4. Internalise the gesture	1 week
5. Apply it to text or scenes	1 week

Analysis

1. Data Analysis from Interviews

The play was performed three times to test and apply the developed acting techniques. Feedback was gathered through interviews with three individuals: the professional actor Mr. Thanatphong Charurangsimes, Assistant Professor Chaichana Nimnuan, M.D., Ph.D. a clinical psychiatrist, and a professional theatre practitioner known as Miss Piangdao Jariyapan. All interviewees observed that the character of Hedda Gabler displayed clear physical signs of anxiety, along with behavioural expressions that suggested psychological instability. The psychiatrist noted that certain traits closely aligned with symptoms of Narcissistic Personality Disorder. Those specific behaviors were clearly seen on the stage, and even the general audience could sense that the character might be suffering from a mental health condition. Mr. Thanatphong Charurangsimes reflected that the progression of events within the play helped clarify Hedda's eventual decision to take her own life. This outcome felt understandable and consistent with her emotional journey and, indeed, her mental health, which slowly shows throughout the play. The director

of the play, who followed the rehearsal process closely, observed a significant improvement in the character's development and the actor's consistency. By the final two performances, the character appeared fully integrated. Hedda portrays internal suffering through expression when she is with herself within her own world and the intentional physical choices the actor makes to use. Her posture, movements, and gestures communicated traits of superiority and control, especially in interactions with Thea and Lovborg. These details supported the portrayal of a character whose manipulative tendencies had become instinctive and habitual.

2. Researcher's Reflection After Performance and Interviews

After completing the performances and reviewing the feedback from post-show interviews, the researcher reflected on their growth throughout the nine-week training and rehearsal period. As both the performer and the researcher identified substantial improvement in their ability to work as an actor. The researcher believed that when on stage, the actor has a deeper understanding of the character's psychological state, emotional needs, and motivations. Even though it might not be stable for the whole show and has a different dynamic a bit in each show, this understanding led to a more truthful and purposeful interpretation of the script. The researcher also marked improvement in the use of the body during performance. Their body became more responsive and present, enabling a greater degree of emotional availability and spontaneity on stage. This enhanced the ability to remain grounded most of the time in the moment and allowed them to express the character's inner life with clarity and confidence.

Limitations

One of the primary limitations of this research was the unforeseen injury happened with the researcher, who also served as the lead actor. This injury caused the actor unable to walk for several weeks, significantly affecting the original rehearsal and training schedule. Physical limitations became a key obstacle in the actor's development process, resulting in a reduced number of physical rehearsals. The total training period was limited to nine weeks, with only one month allocated for active rehearsals, which is relatively short for a character as complex as Hedda Gabler. Additionally, rehearsal time with other cast members was limited as well. It is believed that with a longer and more consistent rehearsal process, the actor could have achieved a more stable and precise embodiment of Hedda Gabler's characteristics across all performances.

The researcher was constantly exposed to production-related stressors, including legal issues such as delays in gaining performance rights, uncertainty over whether the production could perform, and concerns regarding the recovery timeline from the injury. These factors occasionally impacted the researcher's focus, causing moments of stress, anxiety, and lack of concentration during character training.

This experience underscores the reality that unexpected situations can arise at any point during the creative process, and not all challenges can be foreseen or controlled. Therefore, effective planning, adaptability, and time management become essential. When difficulties occur, especially while managing multiple responsibilities, it is important to seek support when needed. Above all, this experience affirms that personal health and well-being must remain a top priority, as they are fundamental to maintaining artistic focus and emotional stability throughout the rehearsal and performance process.

Results and Discussion

Stella Adler's acting method was applied in the beginning stages of the rehearsal process, starting with script analysis and contextual exploration. This process allowed the actor to gain a clear understanding of Hedda's social environment, personal background, and internal objectives, forming a consistent foundation for interpreting her behaviour and language. As rehearsals have proceeded for quite some time, search can start walking. Michael Chekhov's psychological gesture technique was introduced to support the physical expression of Hedda's emotional state. The actor engaged in repeated gesture-based exercises, gradually linking specific physical actions to the character's psychological impulses. This combination of intellectual preparation and embodied practice led to a performance that was both emotionally nuanced and physically grounded.

The character analysis conducted throughout the study strongly indicated that Hedda Gabler may be understood as exhibiting symptoms of Narcissistic Personality Disorder and Depression. These interpretations were informed by research in mental health studies, observations from a clinical psychiatrist, and behavioural patterns observed during rehearsal and performance. Hedda's manipulative behavior, emotional unsteady, and suicidal behaviour were examined not only as individual choices but also as responses to the social pressures of 19th-century up to now, especially those related to gender roles and class expectations. This understanding shaped both the intellectual and physical approach to the role,

allowing the actor to portray Hedda's pain and complexity with greater psychological depth and clarity.

Several challenges arose throughout the rehearsal period. Most notably, the researcher suffered a physical injury that restricted movement for a number of weeks. During this time, the focus shifted to script work and internal acting exercises, while physical training was adapted to suit the actor's temporary limitations. This period allowed for the consolidation of textual and emotional understanding, which later informed the physical performance. In addition to physical constraints, the researcher also held responsibilities as the production owner, which introduced mental strain and time pressures. These challenges were addressed through time management, collaboration with other team members, and self-reflection, ultimately contributing to the researcher's growth as both an actor and practitioner. Overall, the integration of Adler's and Chekhov's methods proved effective in supporting a truthful and research-informed portrayal of mental health on stage. The techniques encouraged a careful, layered approach to acting that avoided stereotypes and aimed instead for emotional honesty and authenticity. The actor was able to access emotional states with greater stability and control, and the physical embodiment of psychological gesture added dimension to the performance. These findings suggest that structured acting methods can serve not only artistic goals but also contribute to more thoughtful and sensitive representations of mental illness in theatre.

Recommendation

Based on the findings and limitations of this research, it is recommended that future actor training, particularly when working with psychologically complex characters such as Hedda Gabler, must allocate sufficient rehearsal time to fully explore and embody character through techniques such as Stella Adler's imaginative script analysis and Michael Chekhov's psychological gesture. When the performer also involve a production managing role, dedicated support should be provided to minimise stress and preserve the actor's focus. Additionally, actor training should remain physically adaptable in cases of injury or limitation, as this research demonstrated that meaningful progress can still be achieved through modified exercises. Lastly, maintaining a reflective journal throughout the rehearsal process proved beneficial and is strongly encouraged for performers navigating both creative and logistical responsibilities.

Recommendations for Further Research

Future research could be done by extending the duration of actor training using the techniques of Stella Adler and Michael Chekhov. Based on the researcher's experience, the time limitation of this project limited the depth of character exploration, particularly in embodying the role of Hedda Gabler through both imaginative and physical approaches. A longer training period would likely allow for more thorough character development, increased emotional stability in performance, and greater consistency across multiple performances. Additionally, future studies could investigate how these techniques function across different theatrical genres or with other psychologically complex characters, in order to assess their broader applicability.

บรรณานุกรม

ภาษาอังกฤษ

- Adler, S. (1988). *The technique of acting*. New York, NY: Bantam Books.
- Adler, S. (2000). *The art of acting*. H. Kissel (Ed.). New York, NY: Applause Theatre & Cinema Books.
- Adler, S. (2001). *Stella Adler on Ibsen, Strindberg, and Chekhov*. B. Kissel (Ed.). New York, NY: Vintage Books.
- American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed., text rev.; DSM-5-TR).
- Chamberlain, F. (2004). *Michael Chekhov* (Routledge Performance Practitioners series). London: Routledge.
- Chekhov, M. (1991). *On the technique of acting*. M. Gordon (Ed.). New York: HarperCollins.
- Chekhov, M. (2002). *To the actor: On the technique of acting*. (Original work published 1953). New York: Routledge.
- Kissel, H. (2000). *Stella Adler: A biography*. New York, NY: Applause Books.
- World Health Organization. (1992). *The ICD-10 classification of mental and behavioural disorders: Clinical descriptions and diagnostic guidelines*. Geneva:

ระบบออนไลน์

- Benin, N. (2020). *Psychoanalytic interpretation of Hedda Gabler*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/339366879>
- Bhatta, A. D. (2023). Explorations of personality: A psychoanalytic study of Ibsen's Hedda Gabler. *The Batuk*, 9(1), 77–91. <https://www.researchgate.net/publication/367544702>
- Hedda Gabler: Feminist ideas and themes. (n.d.). IvyPanda. Retrieved from <https://ivypanda.com/essays/feminisim-theories-analysis/>
- Hodge, A. (Ed.). (2000). *Twentieth century actor training*. London: Routledge.
- Khalid, F., & Bilal, H. A. (2013). Critical review of Ibsen's female character Hedda Gabler. *Journal of Literature, Languages and Linguistics*, 2. <https://www.researchgate.net/publication/372742162>
- Michael Chekhov Association (MICHA). (n.d.). *Michael Chekhov's techniques*. Retrieved from <https://www.michaelchekhov.org>
- Petit, L. (2012). *The Michael Chekhov handbook: For the actor*. London: Routledge.

การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่ง เชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บริษัท ขนส่ง จำกัด

The Development of the Video Content Series for Promoting
Airport-Linked Transportation Services on the TikTok Platform
of Transport Co., Ltd.

ปิยะธิดา มิลินதாகาศ* , กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์**,
ธีรวันท์ โอภาสบุตร**, และ พรปภัสสร ปริญาญกุล**

Piyatida Milintagad*, Kuntida Thamwipat**,
Teerawan Opasbut**, and Pornpapatsorn Princhanokl**
Corresponding Author E-mail: kuntida.tha@kmutt.ac.th

วันที่รับบทความ	18 กรกฎาคม 2568
วันที่แก้ไขบทความ	30 กันยายน 2568
วันที่ตอบรับบทความ	12 ตุลาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บริษัท ขนส่ง จำกัด 2) ประเมินคุณภาพชุดวิดีโอคอนเทนต์ที่พัฒนาขึ้น 3) ประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง และ 4) ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) วิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บริษัท ขนส่ง จำกัด 2) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ 3) แบบประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง และ

* นักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

* Student, Faculty Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi

** อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

** Lecturer, Faculty Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi

4) แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ผู้ติดตามแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บขส. 99 ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบบังเอิญโดยวิธีการจับสลากจากผู้ที่ยินดีและสมัครใจในการให้ความร่วมมือเป็นอาสาสมัครและกลุ่มตัวอย่างทดลอง จำนวน 50 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้พัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บริษัท ขนส่ง จำกัด จำนวน 3 ชิ้น และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ 2) ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.17$, S.D. = 0.75) ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.57$, S.D. = 0.42) 3) ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.90$, S.D. = 0.30) และ 4) ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.91$, S.D. = 0.29) ดังนั้น ชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บริษัท ขนส่ง จำกัด ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ได้จริง

คำสำคัญ: วิดีโอคอนเทนต์, ประชาสัมพันธ์, บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบิน, แพลตฟอร์มติ๊กต็อก

Abstract

This research aimed to 1) develop the series of video content to promote airport-linked transportation services on the TikTok platform for Transport Co., Ltd., 2) evaluate the quality of the developed video content, 3) assess the sample's awareness after viewing the content, and 4) evaluate the sample's satisfaction. The research instruments included: 1) the video content series promoting airport-linked transportation services via TikTok, 2) a content and media quality evaluation form, 3) a perception assessment form, and 4) a satisfaction assessment form. The sample group consisted of 50 followers of the Transport Co., Ltd. TikTok99 account, selected through accidental sampling using a voluntary lottery method from those willing to participate. The results showed that, 1) Three video clips were developed and evaluated by experts, 2) The content quality was rated at a good level ($\bar{x} = 4.17$, SD = 0.75), while the presentation quality was rated at a very good level ($\bar{x} = 4.57$, S.D. = 0.42), 3) The sample's level of awareness was at the highest level ($\bar{x} = 4.90$, SD = 0.30), and 4) The satisfaction level was also at the highest level ($\bar{x} = 4.91$, SD = 0.29). Therefore, the developed video content series is considered practical and suitable for promoting airport-linked transportation services on the TikTok platform for Transport Co., Ltd.

Keywords: Video content, Promote, Airport-linked Transportation Services, TikTok Platform

บทนำ

การท่องเที่ยวเป็นหนึ่งในภาคเศรษฐกิจที่มีบทบาทสำคัญของประเทศ โดยเฉพาะการท่องเที่ยวเชิงศาสนาและธรรมชาติ ซึ่งเป็นที่นิยมของนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ โดย “พญา” เป็นหนึ่งในสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญของจังหวัดชลบุรีที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ส่งผลให้มีนักท่องเที่ยวจำนวนมากเดินทางไปยังพื้นที่ดังกล่าว อย่างไรก็ตามพบข้อมูลว่าในการเดินทางของนักท่องเที่ยวอาจมีข้อจำกัดหลายประการ นอกจากเดินทางโดยรถส่วนตัว โดยเฉพาะเรื่องของการขนส่งสาธารณะ นักท่องเที่ยวจำนวนมากต้องอาศัยรถโดยสารไม่ประจำทาง เช่น รถตู้ รถสองแถว หรือบริการเช่ารถ เนื่องจากไม่มีบริการขนส่งมวลชนที่ครอบคลุมเส้นทางดังกล่าวอย่างทั่วถึง อีกทั้งข้อมูลเกี่ยวกับเส้นทางการเดินทาง ค่าใช้จ่าย และวิธีการใช้บริการขนส่งเหล่านี้ยังมีอยู่อย่างจำกัด ทำให้เกิดความไม่สะดวกต่อนักท่องเที่ยวที่ไม่มีประสบการณ์มาก่อน (จังหวัดชลบุรี, 2565) ประกอบกับในยุคปัจจุบันที่กำลังก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล เทคโนโลยีจะช่วยให้ใช้ชีวิตประจำวันสะดวกสบายมากยิ่งขึ้นและตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นด้านธุรกิจ การทำงาน โดยสิ่งที่คนส่วนมากเข้าถึงและใช้เป็นประจำทุกวันบนโลกออนไลน์ได้แก่ โซเชียลมีเดีย ซึ่งเป็นพื้นที่ของกลุ่มสังคมออนไลน์ สำหรับการพบปะพูดคุยกันของคนผ่านอินเทอร์เน็ต (กรรณิการ์ สมาจาร, 2564) โดยเฉพาะแพลตฟอร์มติ๊กต็อกได้กลายเป็นช่องทางที่มีอิทธิพลสูงต่อพฤติกรรมการตัดสินใจของผู้บริโภค ทั้งนี้พบว่ากลุ่มนักท่องเที่ยวมักนิยมค้นหาข้อมูลจากวิดีโอสั้นๆ ที่ให้ข้อมูลรวดเร็วและเข้าใจง่าย ดังนั้นการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บริษัท ขนส่ง จำกัด ภายใต้การสนับสนุนของ บริษัท ขนส่ง จำกัด (บขส.) จึงเป็นแนวทางที่สามารถช่วยให้ข้อมูลการเดินทางมีความชัดเจนมากขึ้น เพราะสามารถลดปัญหาความสับสนในการเดินทาง และกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวมีความมั่นใจในการใช้บริการขนส่งสาธารณะมากขึ้น นอกจากนี้วิดีโอคอนเทนต์ที่สร้างขึ้นมีองค์ประกอบสำคัญอย่างภาพเคลื่อนไหวและเสียง วิดีโอคอนเทนต์จึงถูกยกระดับให้กลายเป็นเนื้อหาที่ได้รับความนิยมอย่างมากจากผู้บริโภค อันเนื่องมาจากพฤติกรรมของผู้บริโภคที่ชื่นชอบการดูมากกว่าการอ่าน ทำให้คอนเทนต์ประเภทนี้ก้าวเข้ามาเป็นบทบาทต่อชีวิตประจำวันของเราในด้านต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในแง่ของการทำการตลาดออนไลน์ เพราะวิดีโอคอนเทนต์สามารถส่งสารหรือข้อมูลได้ง่าย ผู้บริโภคเข้าถึงง่าย และสามารถสร้างภาพลักษณ์หรือการรับรู้ให้เป็นรูปธรรม ทำให้คอนเทนต์ประเภทนี้ ก้าวขึ้นมาเป็นตัวเลือกอันดับหนึ่งในการทำการตลาดออนไลน์ (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ, 2566) โดยการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บริษัท ขนส่ง จำกัด จะสามารถช่วยส่งเสริมธุรกิจขนส่งและการท่องเที่ยวของประเทศไทย โดยสามารถสร้างการรับรู้ (Brand Awareness) ให้กับ บขส. และผู้ให้บริการขนส่งอื่น ๆ ในการเป็นทางเลือกที่สะดวก ปลอดภัย และคุ้มค่าแก่ผู้เดินทาง อีกทั้งยังสามารถกระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่นโดยการกระจายรายได้ไปยังธุรกิจที่เกี่ยวข้อง เช่น ร้านค้า ร้านอาหาร ที่พักในพื้นที่ นอกจากนี้ยังมีบริการจองตั๋วออนไลน์เพื่อเพิ่มความสะดวกสบายในการเดินทางอีกด้วย (borkorsor99 บขส.99, 2568) ในฐานะที่บริษัท ขนส่ง จำกัด เป็นรัฐวิสาหกิจในสังกัดกระทรวงคมนาคม ก่อตั้งเมื่อวันที่ 13 กรกฎาคม พ.ศ. 2473 ได้เปิดดำเนินกิจการจนถึงปัจจุบันอย่างเข้าสู่ปีที่ 94 ได้รับมอบหมายจาก

รัฐบาล ให้เป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบการให้บริการขนส่งผู้โดยสารด้วยรถประจำทางจาก กรุงเทพมหานครไปยังจังหวัดต่าง ๆ ภายในประเทศที่ราชอาณาจักร และได้รับมอบหมายให้เดินรถโดยสารระหว่างประเทศในภูมิภาคอาเซียนไปยังสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ราชอาณาจักรกัมพูชา และเชื่อมต่อโครงข่ายท่าอากาศยานดอนเมือง - ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ คอย กำกับดูแลบริษัทเอกชนที่มาร่วมให้บริการขนส่งผู้โดยสาร ในรูปแบบร่วมบริการ ตลอดระยะเวลา 94 ปี บริษัท ขนส่ง จำกัด (บขส.) ได้ดำเนินการพัฒนาระบบการขนส่งสาธารณะให้ประชาชนเกิดความสะดวกรวดเร็ว สามารถเชื่อมต่อการเดินทางแบบไร้รอยต่อ ตามนโยบายของรัฐบาลและ กระทรวงคมนาคม ที่ต้องการให้การขนส่งทางถนนมีความมั่นคงและยั่งยืน ภายใต้การบริหารจัดการ องค์การด้วยหลักธรรมาภิบาลโปร่งใส ตรวจสอบได้ มีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม และ ยึดถือประโยชน์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รวมทั้งการนำระบบเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการองค์การ เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน และพัฒนาระบบบริหารจัดการ ติดตาม การเดินทางด้วย GPS เพื่อ ความปลอดภัยในการเดินทางของประชาชน (อรรถวิทย์ รักจำรูญ, 2567)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยในฐานะปฏิบัติการฝึกงานด้านการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ ณ บริษัท ขนส่ง จำกัด จึงมีความสนใจดำเนินการศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่ง เชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บริษัท ขนส่ง จำกัด เนื่องจากเส้นทางการเดินทางท่าอากาศยานดอนเมืองและท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ ไปยังพัทยา จังหวัดชลบุรี เพิ่งเปิดเส้นทาง ซึ่งการศึกษาในครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาและประเมินผลชุดวิดีโอคอนเทนต์รีวิวนแพลตฟอร์ม TikTok เพื่อให้เกิดการรับรู้เกี่ยวกับการท่องเที่ยวและการเดินทางที่ บริษัท ขนส่ง จำกัด ได้จัดทำ ขึ้น และเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในด้านการออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์ม ออนไลน์ให้กับองค์กร นักท่องเที่ยว และผู้ให้บริการขนส่ง พร้อมทั้งเป็นแนวทางในการพัฒนาเนื้อหา บนแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อการท่องเที่ยวในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บริษัท ขนส่ง จำกัด
2. เพื่อประเมินคุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บริษัท ขนส่ง จำกัด
3. เพื่อประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บริษัท ขนส่ง จำกัด
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บริษัท ขนส่ง จำกัด

สมมติฐานการวิจัย

1. ชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บริษัท ขนส่ง จำกัด มีคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป

2. ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวีดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด มีคุณภาพอยู่ในระดับมากขึ้นไป

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวีดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด มีคุณภาพอยู่ในระดับมากขึ้นไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ช่วยประชาสัมพันธ์เส้นทางการเดินทางใหม่ให้องค์กรผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลทำให้ผู้ติดตามสามารถรับรู้ข่าวสารได้สะดวกมากขึ้น

2. สามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาชุดวีดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการเดินทางในเส้นทางยอดนิยมอื่น ๆ ให้กับองค์กรต่อไป

ทบทวนวรรณกรรม

วีดีโอคอนเทนต์ หมายถึง หนึ่งในรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจน ไม่ว่าจะเพื่อความบันเทิง การให้ความรู้ การโฆษณาสินค้าหรือบริการ ตลอดจนการประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ โดยลักษณะของวีดีโอคอนเทนต์สามารถจำแนกได้ตามประเภทของเนื้อหา หรือแพลตฟอร์มที่เผยแพร่ ในการทำความเข้าใจคำว่า "วีดีโอคอนเทนต์" จำเป็นต้องแยกองค์ประกอบออกเป็นสองส่วน ได้แก่ "วีดีโอ" และ "คอนเทนต์" วีดีโอคือสื่อภาพเคลื่อนไหวที่อาจประกอบด้วยเสียงและเรื่องราว ขณะที่คอนเทนต์หมายถึงเนื้อหาที่ผู้ผลิตมีเจตนาในการสื่อสารโดยไม่จำกัดเฉพาะรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง อาจเป็นข้อความ ภาพ เสียง หรือวีดีโอ โดยสาระสำคัญของคอนเทนต์จะยังคงอยู่แม้รูปแบบนำเสนอจะแตกต่างกัน โดยสรุปแล้ววีดีโอคอนเทนต์จึงหมายถึงเนื้อหาที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อภาพเคลื่อนไหว ซึ่งมีจุดเด่นอยู่ที่การสื่อสารแบบบูรณาการทั้งภาพ เสียง และเรื่องราวในเวลาเดียวกัน ผู้ชมสามารถเข้าถึงข้อมูล ความรู้สึก และบริบทได้อย่างสมบูรณ์ จึงเป็นสื่อที่มีศักยภาพในการถ่ายทอดสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความแพร่หลายของวีดีโอคอนเทนต์ในปัจจุบันมีปัจจัยสำคัญจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะการเข้าถึงอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน ที่มีคุณภาพกล้องสูงและใช้งานง่าย ประกอบกับแพลตฟอร์มออนไลน์ที่รองรับเนื้อหาวิดีโอจำนวนมาก ทำให้ประชาชนทั่วไปสามารถผลิตและเผยแพร่คอนเทนต์ได้สะดวก ส่งผลให้จำนวนผู้ผลิตและผู้บริโภควีดีโอคอนเทนต์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และกลายเป็นช่องทางสื่อสารที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในยุคดิจิทัล (Sitvisut Anantnakarakul, 2565) ในที่นี้ผู้วิจัยจึงจัดทำวีดีโอคอนเทนต์ชนิดสั้นเพื่อเผยแพร่บนแพลตฟอร์มดิจิทัลจำนวน 3 คลิป

ประชาสัมพันธ์ หมายถึง การประชาสัมพันธ์หมายถึงกระบวนการสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ และภาพลักษณ์ที่ดีต่อองค์กร ผ่านการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารอย่างเป็นระบบ โดยใช้ช่องทางการสื่อสารที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมความน่าเชื่อถือ สร้างความสัมพันธ์อันดีกับประชาชน และนำไป

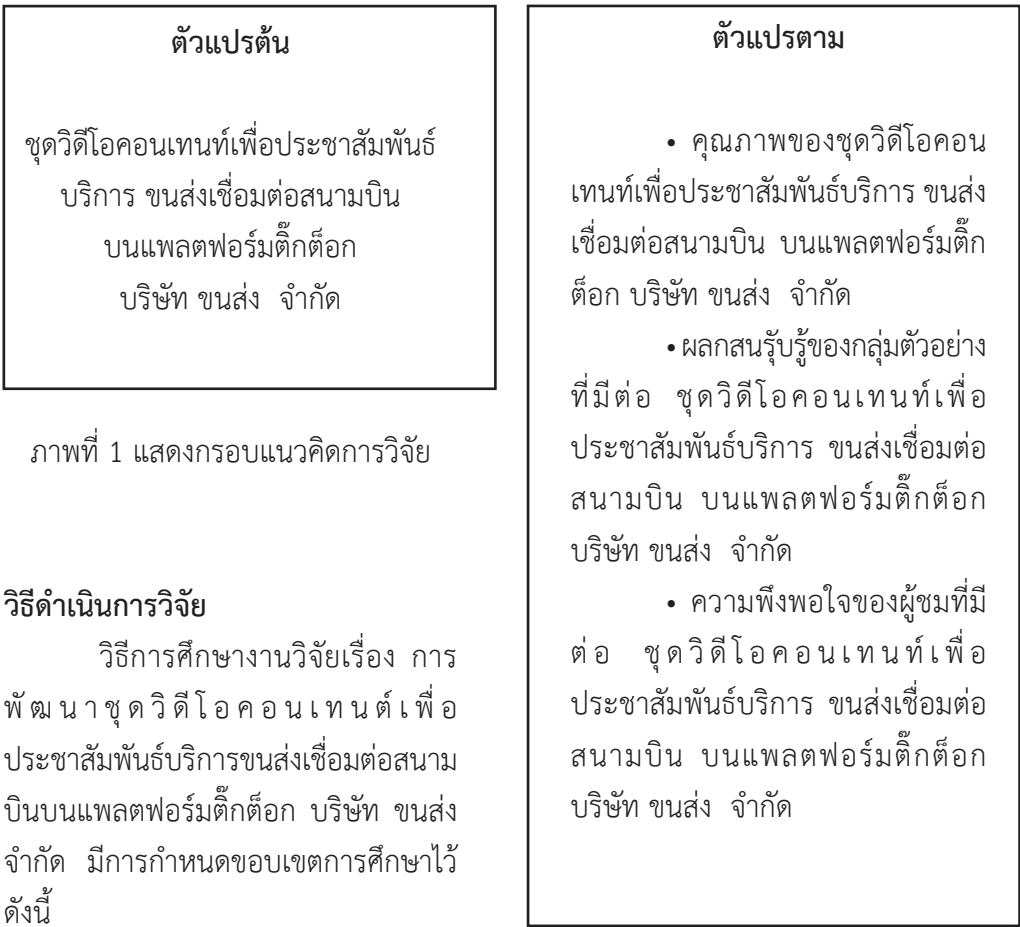
สู่การยอมรับ สนับสนุน และความร่วมมือจากสาธารณชน ซึ่งมีส่วนสำคัญต่อความสำเร็จและความยั่งยืนขององค์กร ในยุคดิจิทัล การประชาสัมพันธ์ทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมโยงระหว่างองค์กรกับประชาชน เป็นทั้งศิลปะและศาสตร์ที่ต้องอาศัยความรู้ ความสามารถ ทักษะ และประสบการณ์เฉพาะบุคคล โดยเฉพาะทักษะในการสื่อสารที่มีลักษณะเฉพาะตัวและไม่สามารถลอกเลียนแบบได้โดยตรง การประชาสัมพันธ์จึงเป็นเครื่องมือทางการบริหารที่สำคัญในการสนับสนุนแผนงานและโครงการขององค์กรให้ดำเนินไปอย่างราบรื่น โดยมุ่งหวังให้เกิดความเข้าใจอันดีระหว่างหน่วยงานกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งจะนำไปสู่ความร่วมมือที่ยั่งยืน นอกจากนี้ การประชาสัมพันธ์ยังมีบทบาทในการส่งเสริมภาพลักษณ์องค์กร ป้องกันและแก้ไขความเข้าใจผิด ตลอดจนสร้างค่านิยมและทัศนคติที่ดีในหมู่ประชาชน การประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้ประชาชนเปิดใจรับฟังข่าวสาร และมีแนวโน้มให้ความร่วมมือกับองค์กรมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้การดำเนินงานประชาสัมพันธ์สามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะหลัก ได้แก่ การประชาสัมพันธ์ภายใน ซึ่งมุ่งเสริมสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ระหว่างบุคลากรภายในองค์กร และการประชาสัมพันธ์ภายนอก ซึ่งเน้นการสื่อสารกับประชาชนทั่วไป กล่าวโดยสรุป การประชาสัมพันธ์มีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินงานของทั้งภาครัฐและเอกชน โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง สร้างภาพลักษณ์ที่ดี แก้ไขความเข้าใจผิด และส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีกับสาธารณชน ผ่านการสื่อสารที่วางแผนอย่างรอบคอบ (สุธัญญา กฤตาคม, 2564) ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำหลักแนวคิดเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์มาใช้เป็นพื้นฐานการเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับการเดินทางโดยขส. ผ่านการออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ออกสู่กลุ่มเป้าหมายภายนอกต่อไป

แพลตฟอร์มติ๊กต็อก หมายถึง แพลตฟอร์มวิดีโอสั้นที่พัฒนาโดยบริษัท ByteDance เปิดให้บริการตั้งแต่ปี 2559 โดยมีจุดเด่นในการสร้างและเผยแพร่วิดีโอที่สามารถตกแต่งด้วยเสียง เพลง เอฟเฟกต์ และฟิลเตอร์ต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดาย ทำให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาได้สะดวกและสนุกสนาน ผู้ใช้งานส่วนใหญ่เป็นกลุ่มเยาวชนช่วงอายุ 16-24 ปี หรือกลุ่ม Gen Z ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของแพลตฟอร์ม ปัจจุบันติ๊กต็อกเปิดให้บริการในกว่า 155 ประเทศ รองรับ 75 ภาษา และมีผู้ใช้งานที่เปิดเข้าชมแอปวันละหลายครั้ง โดยใช้เวลาเฉลี่ยประมาณ 52 นาทีต่อวัน ลักษณะเด่นที่ทำให้ติ๊กต็อกได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วคือ คุณภาพวิดีโอที่คมชัด ระบบการใช้งานที่ลื่นไหล พร้อมเครื่องมือการตัดต่อและฟิลเตอร์อัจฉริยะ อีกทั้งยังสามารถถ่ายทอดสดและใช้เสียงเพลงหลากหลายแนวประกอบวิดีโอได้อย่างอิสระ แม้ว่าคลิปส่วนใหญ่จะเป็นคลิปสั้น แต่ก็เน้นความกระชับ เข้าถึงง่าย และไม่ซับซ้อน จึงตอบโจทย์ทั้งด้านความบันเทิงและสาระ จนกลายเป็นแพลตฟอร์มที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อวัฒนธรรมการสื่อสารของผู้คนในยุคปัจจุบัน (Fillgoods, 2565) ในที่นี้ทางหน่วยงาน ขส. จึงเลือกใช้แพลตฟอร์มดังกล่าวในการประชาสัมพันธ์ บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบิน

กรอบแนวคิด

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บริษัท ขนส่ง จำกัด มีตัวแปรที่ศึกษาดังต่อไปนี้

กรอบแนวคิดการวิจัย



1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ติดตาม ดิจิทัล borkorsor99 บขส. 99 จำนวน 7,461 คน (borkorsor99 บขส.99, 2568) [ข้อมูล ณ วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2568] กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ ผู้ติดตาม Tiktok บขส. 99 ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบบังเอิญด้วยวิธีจับสลากจากผู้ที่ยินดีและสมัครใจในการให้ความร่วมมือเป็นอาสาสมัครและกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน ทั้งนี้มีการกล่าวถึง การวิจัยและพัฒนา (R&D) ที่มุ่งสร้างแนวคิด วิธีปฏิบัติ สื่อ หรือสิ่งประดิษฐ์เพื่อพัฒนาองค์กรหรือสังคม โดยใช้วิจัยเชิงทดลอง ปฏิบัติการ และประเมินผล เพื่อสร้างนวัตกรรมที่ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี ตามแนวทางของบอร์กและกอล แบ่งเป็น 10 ขั้นตอน ได้แก่ รวบรวมข้อมูล วางแผน พัฒนาผลิตภัณฑ์ ทดลองกลุ่มเล็ก ปรับปรุง ทดลองกลุ่มใหญ่ ปรับปรุงอีกครั้ง ทดลองภาคสนาม ปรับปรุงขั้นสุดท้าย และเผยแพร่ใช้งาน ทั้งนี้ในขั้นตอนทดสอบภาคสนามขั้นปฏิบัติการนิยมใช้กลุ่มตัวอย่างตั้งแต่ 40 คน ขึ้นไป (สรินทร์ทิพย์ กลิ่นอุบล, 2557)

2. ผู้เชี่ยวชาญ

2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา คือ ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าปริญญาตรีหรือเป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์เกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์ไม่ต่ำกว่า 5 ปี เพื่อประเมินคุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัทขนส่ง จำกัด จำนวน 3 ท่าน

2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการนำเสนอ คือ ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าปริญญาตรี หรือมีประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ มากกว่า 5 ปี เพื่อประเมินคุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัทขนส่ง จำกัด จำนวน 3 ท่าน

2.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล คือ ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรี หรือเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทำงานมากกว่า 5 ปี เพื่อประเมินคุณภาพด้านการวัดและประเมินผลของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัทขนส่ง จำกัด จำนวน 3 ท่าน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การพัฒนาชุดชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัทขนส่ง จำกัด ได้ใช้แนวคิดของ ADDIE Model (Untoroso & Triyudi, 2023) มี 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.1 การวิเคราะห์ (Analysis) ผู้ศึกษาได้ศึกษาความต้องการขององค์กร จากการสอบถามหัวหน้างานประชาสัมพันธ์และได้คำแนะนำว่าทางองค์กรต้องการประชาสัมพันธ์ชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัทขนส่ง จำกัด เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาความต้องการจากทางองค์กรและนำมาปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อใช้ในการออกแบบสื่อต่อไป

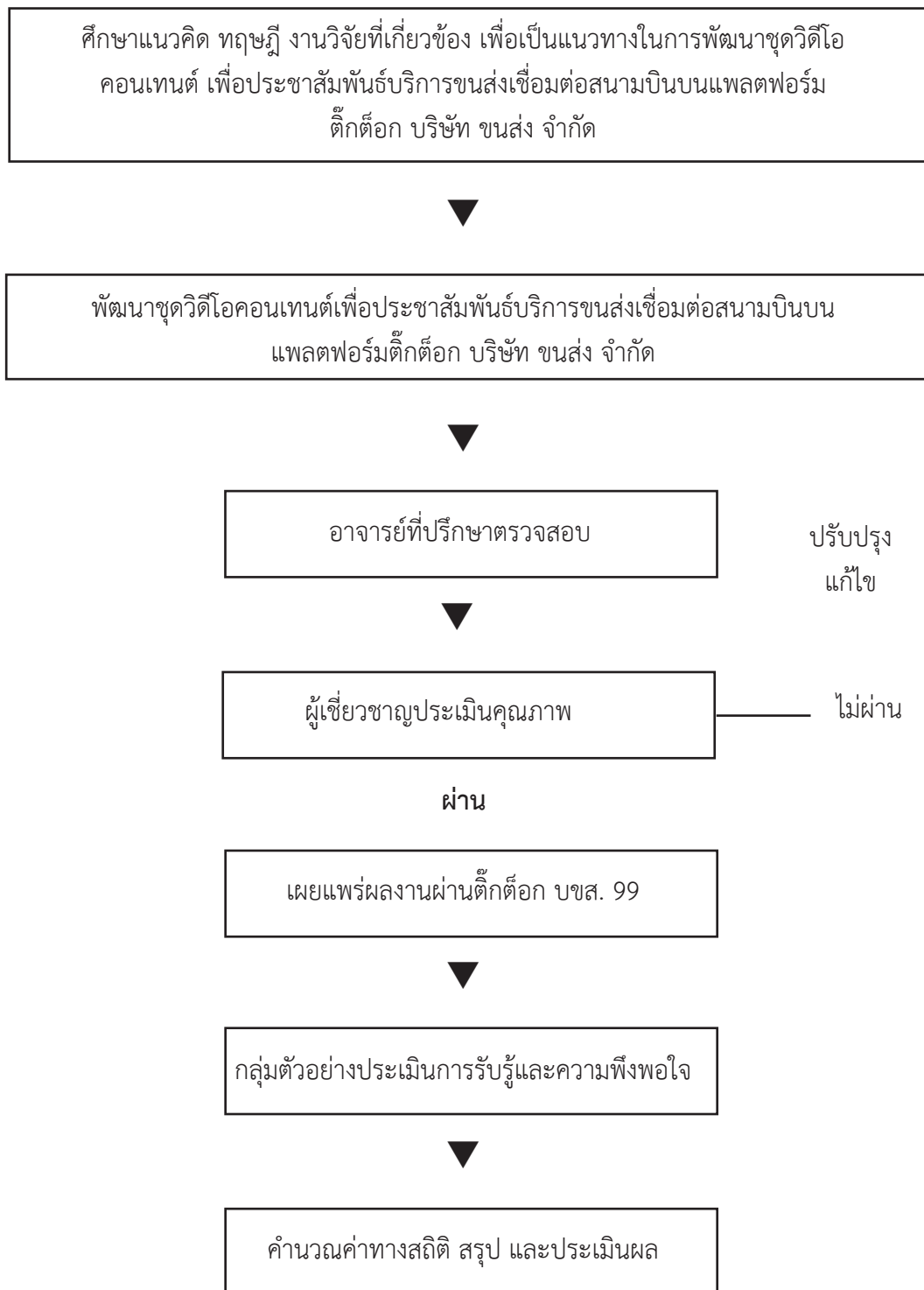
3.2 การออกแบบ (Design) กำหนดรูปแบบและวิธีการนำเสนอของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัทขนส่ง จำกัด โดยกำหนดการโพสดีโนรูปแบบวิดีโอสั้นจำนวน 3 คลิป

3.3 การพัฒนา (Development) นำรูปแบบของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัทขนส่ง จำกัด เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงให้มีความเหมาะสม

3.4 การนำไปทดลองใช้ (Implementation) ผู้วิจัยนำชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัทขนส่ง จำกัด ที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อเก็บรวบรวมการประเมินผลการรับรู้และความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง

3.5 การประเมินผล (Evaluation) ผู้วิจัยนำผลประเมินที่เก็บรวบรวมมาได้ไปวิเคราะห์ คำนวณทางสถิติ และสรุปผล

4. ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย



ภาพที่ 2 แสดงแผนผังขั้นตอนการสร้างเครื่องมือการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์จากบุคคลที่ติดตาม Tiktok บขส. 99

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้การวัดจากแบบประเมิน โดยใช้สถิติ คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีการแปลความหมายจากค่าเฉลี่ย ดังนี้ (อัจฉรีย์ พิมพิมูล, 2563)

4.51 – 5.00	หมายถึง	ดีมาก/มากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง	ดี/มาก
2.51 – 3.50	หมายถึง	ปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง	น้อย
1.00 – 1.50	หมายถึง	น้อยที่สุด



ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่ง
เชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บริษัท ขนส่ง จำกัด

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด จากการวิจัยพบว่า ได้ออกแบบและพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด ลงดิจิทัล บขส. 99 จำนวน 3 คลิป โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับเส้นทางการเดินทางเชื่อมต่อสนามบินดอนเมือง และ สนามบินสุวรรณภูมิ ไปยัง พัทยา และช่องทางการซื้อตั๋วออนไลน์

2. ผลการประเมินคุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด

รายการประเมินคุณภาพ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
• ด้านเนื้อหา	3.79	0.72	ดี
• ด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบ	4.27	0.78	ดี
• ด้านการประชาสัมพันธ์	4.46	0.72	ดี
ภาพรวม	4.17	0.75	ดี

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด ลงดิจิทัล บขส. 99 โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา พบว่า ผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.17$, S.D. = 0.75) ทั้งนี้พบว่าค่าเฉลี่ยลำดับแรก คือ ด้านการประชาสัมพันธ์ ผลประเมินอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.46$, S.D. = 0.72) รองลงมา คือ ด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบ ผลประเมินอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.27$, S.D. = 0.78) และ ด้านเนื้อหา ผลประเมินอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.79$, S.D. = 0.72) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมินคุณภาพ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
• ด้านการออกแบบ	4.55	0.33	ดีมาก
• ด้านภาพ	4.44	0.57	ดี
• ด้านเสียง	4.66	0.34	ดีมาก
• ด้านการนำเสนอ	4.66	0.49	ดีมาก
ภาพรวม	4.57	0.42	ดีมาก

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด ลงดิจิทัล บขส. 99 โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการนำเสนอ พบว่า ผลการประเมินคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.57$, S.D. = 0.42) ทั้งนี้พบว่าค่าเฉลี่ยลำดับแรก คือ ด้านการนำเสนอ ผลประเมินอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.49) รองลงมา คือ ด้านเสียง ผลประเมินอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.34) และ ด้านการออกแบบ ผลประเมินอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.55$, S.D. = 0.33) ตามลำดับ

3. ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด ลงดิจิทัล

ตารางที่ 3 ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

รายการประเมินผลการรับรู้	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับการรับรู้
• รับรู้ว่าบริษัท ขนส่ง จำกัด มีการจัดเส้นทางทางเดินรถ ท่าอากาศยานดอนเมือง - พัทยา	4.96	0.20	มากที่สุด
• รับรู้ว่าบริษัท ขนส่ง จำกัด มีการประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางออนไลน์	4.86	0.40	มากที่สุด
• รับรู้ว่าการเดินทางมีจุดจอดรถ 4 จุด	4.92	0.27	มากที่สุด
• รับรู้ว่าบริษัท ขนส่ง จำกัด มีรถให้บริการสำหรับผู้ที่ต้องการเดินทางไปพัทยา	4.90	0.27	มากที่สุด
• รับรู้ว่า ราคาสำหรับการเดินทางต่อท่านคือเท่าไร	4.86	0.40	มากที่สุด
• รับรู้ว่ามีการจองตั๋วผ่านช่องทางออนไลน์	4.86	0.35	มากที่สุด
• รับรู้ว่าใช้เวลาในการเดินทาง 2 ชั่วโมง	4.96	0.20	มากที่สุด
• รับรู้ว่าจุดจอดเส้นทางท่าอากาศยานสุวรรณภูมิกับท่าอากาศยานดอนเมือง คือจุดเดียวกัน	4.88	0.33	มากที่สุด
• รับรู้ว่า บขส. มีการประชาสัมพันธ์ผ่านทางช่องทางออนไลน์อื่น ๆ นอกจากดิจิทัล ได้แก่ เฟซบุ๊ก / อินสตาแกรม	4.90	0.30	มากที่สุด
• รับรู้ว่าจุดจำหน่ายตั๋วจากพัทยากลับมาสนามบินดอนเมือง - พัทยา คือที่แยกพัทยากลาง ตรงข้ามมูลนิธิพระมหาไถ่	4.94	0.24	มากที่สุด
ภาพรวม	4.90	0.30	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด พบว่า มีผลประเมินการรับรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.90$, S.D. = 0.30) เมื่อพิจารณาเป็นระดับการรับรู้ในแต่ละด้านพบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรก ได้แก่ รับรู้จุดจำหน่ายตั๋วจากพญาภิรักษ์มา สนามบินดอนเมือง - พญาภิรักษ์ คือ ที่ แยกพญาภิรักษ์ ตรงข้ามมูลนิธิพระมหาไถ่ ($\bar{x} = 4.94$, S.D. = 0.24) รองลงมา คือ รับรู้ว่าการเดินทางมีจุดจอดรถ 4 จุด ($\bar{x} = 4.92$, S.D. = 0.27) และรับรู้ว่า บขส. มีการประชาสัมพันธ์ผ่านทางช่องทางออนไลน์อื่น ๆ นอกจากแพลตฟอร์มดิจิทัล ได้แก่ เฟซบุ๊ก / อินสตาแกรม ($\bar{x} = 4.90$, S.D. = 0.30) ตามลำดับ

4. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด ลงดิจิทัล

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

รายการที่ประเมินความพึงพอใจ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา			
• เนื้อหามีความถูกต้อง	4.86	0.35	มากที่สุด
• เนื้อหาสั้นกระชับ และเข้าใจง่าย	4.92	0.35	มากที่สุด
• เนื้อหามีความเหมาะสม	4.92	0.27	มากที่สุด
ภาพรวม	4.91	0.29	มากที่สุด
ด้านภาพ			
• ภาพที่ใช้มีความน่าสนใจ	4.92	0.27	มากที่สุด
• ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.86	0.35	มากที่สุด
• ภาพประกอบสื่อความหมายชัดเจน	4.94	0.24	มากที่สุด
ภาพรวม	4.91	0.29	มากที่สุด
ด้านเสียง			
• เสียงมีความชัดเจน ฟังรู้เรื่อง	4.92	0.27	มากที่สุด
• เสียงมีความชัดเจน และไม่สับสน	4.88	0.33	มากที่สุด
• เสียงดนตรีประกอบความเหมาะสมเข้ากับเนื้อหา	4.94	0.24	มากที่สุด
ภาพรวม	4.91	0.29	มากที่สุด

รายการที่ประเมินความพึงพอใจ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการนำเสนอ			
• รูปแบบการนำเสนอ เข้าใจง่าย	4.92	0.27	มากที่สุด
• รูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจ เหมาะสม	4.88	0.33	มากที่สุด
• การนำเสนอบนแพลตฟอร์มออนไลน์มีความเหมาะสมต่อการประชาสัมพันธ์	4.94	0.24	มากที่สุด
ภาพรวม	4.91	0.28	มากที่สุด
สรุปผลการประเมิน	4.91	0.29	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด ลงใต้คือ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.91$, S.D = 0.29) เมื่อพิจารณาเป็นระดับความพึงพอใจในแต่ละด้านพบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรก ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านภาพ และด้านเสียง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.91$, S.D = 0.29) และค่าเฉลี่ยรองลงมา ได้แก่ ด้านการนำเสนอ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.91$, S.D = 0.28) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. สรุปผล ผลการวิจัยครั้งนี้ได้พัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด จำนวน 3 คลิป หลังจากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ผลการประเมินด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับ ระดับดีมาก ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด และผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนั้นชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ได้จริง

2. อภิปรายผล การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัทขนส่ง จำกัด ดำเนินการออกแบบและพัฒนาโดยอ้างอิงตามแนวคิด ADDIE Model (Untoroso & Triayudi, 2023) ซึ่งมี 5 ขั้นตอนที่ผ่านมาแล้วจำนวนมาก เหมาะสมในการนำไปใช้ออกแบบและพัฒนาสื่อ ซึ่งดำเนินการออกแบบและพัฒนาโดยสร้างขึ้นตามแนวคิด ADDIE Model มาประยุกต์ใช้ ดังนี้ (1) ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) ศึกษาความต้องการขององค์กรและนำมาปรึกษากับสมาชิกและอาจารย์ที่ปรึกษา (2) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) กำหนดรูปแบบและวิธีในการนำเสนอสื่อ (3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) นำรูป

แบบของสื่อเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และทำการปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสม จากนั้นนำเสนอไปตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ และนำเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป (4) ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) นำสื่อไปเผยแพร่ ผ่านเพจ ดิจิทัล บขส. 99 เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายรับชมสื่อ และมีความยินดีตอบแบบสอบถาม เพื่อหาข้อบกพร่องและประเมินผล และ (5) ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) นำผลการประเมินที่ได้ไปวิเคราะห์คำนวณทางสถิติและสรุปผล ทั้งนี้เพื่อให้สื่อมีความน่าสนใจ ทันสมัย และสื่อความหมายชัดเจน เช่นเดียวกับชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด ที่ใช้แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบของ ADDIE Model ทำให้สื่อออกมามีความสมบูรณ์ทั้งในด้านของเนื้อหาที่เข้าใจง่ายและมีการนำเสนอที่โดดเด่น

ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด ลงดิจิทัล บขส. 99 โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.17$, S.D. = 0.75) และผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.57$, S.D. = 0.42) ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากมีรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาแบบชุดวิดีโอคอนเทนต์ ทำให้สื่อมีความกระชับ เข้าใจง่าย มีภาพประกอบที่สวยงาม สอดคล้องกับเนื้อหา อีกทั้งยังมีการรับข้อมูลจากผู้ที่ได้รับผิดชอบงานโดยตรง ทำให้ข้อมูลมีความถูกต้องครบถ้วน ภาพและเสียงชัดเจนไม่มีสะดุด เสียงดนตรีประกอบเข้ากับเนื้อหา ความดังอยู่ในระดับพอดี เพื่อการประชาสัมพันธ์ในกับองค์กร บริษัท ขนส่ง จำกัด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Thamwipat et al. (2024) ซึ่งได้ทำการวิจัยเพื่อพัฒนาและประเมินคลิปวีวียอดนักศึกษาศึกษาเพื่อการสำหรับโครงการเยียวยาจิตใจวัยรุ่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล กระบวนการพัฒนาแบบ ADDIE Model เครื่องมือวิจัยประกอบด้วยคลิปวีวียอดแบบประเมินคุณภาพการรับรู้ และความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักศึกษาจากภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ผลการวิจัยพบว่าคลิปวีวียอด 4 คลิป ที่พัฒนาขึ้นได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญว่ามีผลประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอในระดับดีมาก ขณะที่กลุ่มตัวอย่างมีระดับการรับรู้และความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน ทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Diyen et al. (2021) ซึ่งได้ทำวิจัยเพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพของแหล่งเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเนื้อหาบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการรับรู้ตำบลบางจาน จังหวัดเพชรบุรี ผ่านแนวทางพระพุทธศาสนา โดยใช้กระบวนการพัฒนาแบบ ADDIE Model ผลการวิจัยพบว่า แหล่งเรียนรู้และเนื้อหาบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สร้างขึ้นได้รับการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอผ่านสื่อมีคุณภาพในระดับดีมาก มีผลประเมินการรับรู้ และความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน

ทั้งนี้ข้อสังเกตว่าในการออกแบบสื่อควรคำนึงถึงหลักการออกแบบวิดีโอคอนเทนต์ให้มีลักษณะอ่านง่าย และชัดเจน นอกจากด้านภาพแล้ว ยังต้องคำนึงด้านเสียง ได้แก่ เสียงบรรยายและเสียงดนตรีประกอบ ระดับความดังพอดีต่อการรับฟัง เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ได้รับผลประเมินด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ด้านเสียง มีคุณภาพระดับดีมาก ทำให้เมื่อนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจึงมีความพึงพอใจในการนำเสนอของชุดวิดีโอที่พัฒนาขึ้น ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบน

แพลตฟอร์มดีกติก บริษัท ขนส่ง จำกัด พบว่า มีผลประเมินการรับรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.90$, S.D. = 0.30) และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดีกติก บริษัท ขนส่ง จำกัด พบว่า มีผลการประเมินความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.91$, S.D. = 0.29) เช่นเดียวกัน ทั้งนี้ เนื่องจากชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดีกติก บริษัท ขนส่ง จำกัด มีการออกแบบวิดีโอคอนเทนต์โดยผ่านการนำเสนอให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่น่าสนใจ เสียงบรรยายมีความเหมาะสม สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างรับรู้และพึงพอใจในสิ่งที่ต้องการนำเสนอได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดคอนเทนต์บนแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อการประชาสัมพันธ์หนังสือเรื่อง Emergency Couple โดย พรปภัสสร ปริญญาญกุล และคณะ (2567) พบว่า มีผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนั้น ในการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ดังกล่าว มีการส่งเสริมการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างได้อย่างเหมาะสมและสร้างความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ทำให้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์สื่อออกไปได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็ว ประกอบกับมีกิจกรรมเพื่อการประชาสัมพันธ์ที่ดำเนินการควบคู่ไปด้วย นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Suwansupa et al. (2025) ซึ่งพัฒนาและประเมินคุณภาพของภาพยนตร์สั้นแบบอินเทอร์แอคทีฟร่วมกับกิจกรรมออนไลน์โดยประยุกต์ใช้ GROW Model เป็นแนวทางในการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ก่อนออกฝึกงาน โดยดำเนินการเก็บข้อมูลจากนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า สื่อภาพยนตร์สั้นที่พัฒนาขึ้นมีความยาว 15 นาที และมีกิจกรรมออนไลน์ โดยผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ พบว่า เมื่อเปรียบเทียบการรับรู้ของนักศึกษา ก่อนและหลังรับชมสื่อ พบว่าการรับรู้ของนักศึกษาหลังรับชมสื่อและทำกิจกรรมออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อและกิจกรรมออนไลน์อยู่ในระดับมาก สะท้อนให้เห็นว่าสื่อและกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อเตรียมความพร้อมนักศึกษา ก่อนฝึกงานได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้มีข้อสังเกตว่า กลุ่มตัวอย่างมีความชื่นชอบสื่อวิดีโอในรูปแบบต่าง ๆ เพราะมีภาพ เสียง เอฟเฟกต์ต่าง ๆ ประกอบกับการใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่มีการประยุกต์ใช้แนวคิด GROW Model เข้าไปทำให้เสริมสร้างการรับรู้และความพึงพอใจแก่ผู้ชมในระดับมาก เหล่านี้คือสิ่งที่นักประชาสัมพันธ์ยุคใหม่ควรดำเนินการทั้งการออกแบบและการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทวิดีโอสั้นบนแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ ของหน่วยงาน จะสามารถเสริมสร้างการรับรู้และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างเป้าหมายขององค์กรได้เป็นอย่างดี โดย บริษัท ขนส่ง จำกัด ต้องการประชาสัมพันธ์ช่องทางการซื้อตั๋วโดยสารออนไลน์ และสอนวิธีใช้ เพื่อความสะดวก และเข้าถึงง่ายของผู้โดยสารผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ และประชาสัมพันธ์การเดินทางในเส้นทางที่เปิดใหม่ ในการแข่งขันทางคมนาคมในยุคปัจจุบันทำให้ต้องปรับตัวและเปิดรับช่องทางบนแพลตฟอร์มออนไลน์มากขึ้น บริษัท ขนส่ง จำกัด มีฐานผู้ชมจำนวนมากอยู่แล้ว จึงควรนำเสนอวิดีโอคอนเทนต์เพื่อเผยแพร่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ ของหน่วยงานเพื่อเพิ่มการเข้าถึงของผู้ชมทุกช่วงวัย ทั้งเป็นการประชาสัมพันธ์องค์กรที่รวดเร็วและประหยัดค่าใช้จ่ายได้มาก

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

การเผยแพร่ชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด ที่พัฒนาขึ้นในครั้งนี้เพื่อตอบสนองความต้องการขององค์กรที่ต้องการเพิ่มคอนเทนต์บนแพลตฟอร์มดิจิทัลซึ่งเพิ่งเปิดขึ้นใหม่ ดังนั้นหน่วยงานสามารถนำคอนเทนต์ที่ผลิตขึ้นไปเผยแพร่ต่อไปยังช่องทางที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสามารถส่งสารไปยังผู้ชมที่ต้องการข่าวสารจากทางองค์กร เช่น อินสตาแกรม และ เฟซบุ๊ก เพื่อขยายฐานผู้ชมให้มากยิ่งขึ้นต่อไป

3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาแนวทางและพัฒนาชุดดิจิทัลคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องมาใช้ในการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งช่วงเทศกาลสำคัญต่าง ๆ ในรอบปีบนแพลตฟอร์มออนไลน์ บริษัท ขนส่ง จำกัด เพื่อเชื่อมโยงให้เห็น โดยทำคอนเทนต์แนะนำเส้นทางต่าง ๆ เพื่อเชื่อมมาถึงเส้นทางใหม่ที่จะเปิดให้บริการของหน่วยงาน ด้วยกลยุทธ์การวางคอนเทนต์ตามเทศกาลสำคัญดังกล่าว จะทำให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นผู้เดินทางได้มากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

ระบบออนไลน์

- กรรณิการ์ สมาจาร. (2564). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อการดูคอนเทนต์ท่องเที่ยวบนยูทูบ*. สารนิพนธ์ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล. สืบค้นจาก <https://archive.cm.mahidol.ac.th/handle/123456789/4491>
- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, พรปภัสสร ปริญาญกุล, เดชิต เสาะแสง, และ ธนกร มนตรีพิศุทธิ์. (2566). การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit เพื่อการประชาสัมพันธ์รายการ 9th Stadium. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยเชอร์อีสท์บางกอก*, 3(1), 53-66. สืบค้นจาก <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/JSCI/article/view/249894>
- จังหวัดชลบุรี. (2565). *ข้อมูลการเดินทาง*. สืบค้นจาก https://www.chonburi.go.th/travel_guide/detail/5/data.html
- พรปภัสสร ปริญาญกุล, กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, ณัฐริณี เรื่องเวชมงคล, น้าทิพย์ จันทสร, และ ภาคิน แสงอรุณ. (2567). การพัฒนาชุดคอนเทนต์บนแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อการประชาสัมพันธ์หนังซีรีส์เรื่อง Emergency Couple. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 23(2), 218-223. สืบค้นจาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/commartsreviewsiamu/article/view/277161/184168>

- สรินทร์ทิพย์ กลิ่นอุบล. (2557). แนวคิด ทฤษฎีการพัฒนานวัตกรรม Borg Model. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/558911>
- สุธัญญา กฤตาคม. (2564). กรอบแนวคิดการศึกษาการประชาสัมพันธ์เบื้องต้น. *Journal of Modern Learning Development*. 6(5), 261-273. สืบค้นจาก [https://fls.reru.ac.th/instructor/research/65c330b0c6f55ตีพิมพ์%20กรอบแนวคิดการศึกษาการประชาสัมพันธ์เบื้องต้น%20\(64\).pdf](https://fls.reru.ac.th/instructor/research/65c330b0c6f55ตีพิมพ์%20กรอบแนวคิดการศึกษาการประชาสัมพันธ์เบื้องต้น%20(64).pdf)
- อรรถวิฑูรย์ รักษ์เจริญ. (2567). รายงานประจำปี บริษัท ขนส่ง จำกัด. สืบค้นจาก <http://www.transport.co.th/index.php/th/2014-12-16-04-22-20/รายงานประจำปี/2.html>
- อัญญรีย์ พิมพิมูล. (2563). การพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาขั้นตอนวิธีและการเขียนโปรแกรม. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 31(2), 12-26. สืบค้นจาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/edubuu/article/view/244352/165616>
- borkorsor99บขส.99. (2568, 28 กุมภาพันธ์). จอจั่วบขส.ออนไลน์ [วิดีโอ]. TikTok. <https://www.tiktok.com/@borkorsor99/video/7490769556756057351>
- Diyen, N., Thamwipat, K., & Princhankol, P. (2021). The Development of an Interactive Learning Resource along with Contents on a Social Network to Promote Bangchan Subdistrict of Petchaburi Province through the Way of Buddhism. *International Education Studies*, 14(6), 1–11. Retrieved from <https://ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/0/45227>
- Fillgoods. (2565). ตอบข้อสงสัย tiktok คืออะไร ทำไมอยู่ดี ๆ ถึงเป็นแพลตฟอร์มมาแรง. สืบค้นจาก <https://fillgoods.co/blog/ตอบข้อสงสัย-TikTok-คืออะไรทำไม>
- Sitvisut Anantnakarakul. (2565). วิดีโอคอนเทนต์คืออะไร. สืบค้นจาก <https://www.primal.co.th/th/marketing/what-is-video-content/>
- Suwansupa, I., Wongdee, P., Supinanont, P., & Thamwipat, K. (2025). Interactive Short Films and Online Activities Using the Grow Model to Guide Senior Students. *Arts and Social Sciences Studies*, 24(3), 838–850. Retrieved from <https://doi.org/10.69598/hasss.24.3.270911>
- Thamwipat, K., Princhankol, P., Maneewan, S., Pintong, M., & Eaksombun, T. (2024). Development and Assessment of Review Clips by Disabled Students for a Teenage Soul Healing Program on the TikTok Platform. *Studies in Media and Communication*, 12(3), 168-176. Retrieved from <https://www.redfame.com/journal/index.php/smc/article/view/6896>
- Untoroseto, D., & Triayudi, A. (2023). Analysis of Blended Learning Development in Distance Learning in Variation of Borg & Gall and ADDIE Models. *Journal La Multiapp*, 4(6), 231-242. Retrieved from <https://doi.org/10.37899/journala-multiapp.v4i6.973>

การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัล ของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream

The Development of a Video Content Series for Digital Marketing Communication of Molly Ally Plant-Based Ice Cream

ไพฑูรย์ กานต์ธัญลักษณ์*, ธีรวันท์ โอภาสบุตร*, และ รุจิรา ดวงจันทร์**

Paitoon Kantunyaluk*, Teerawan Opasbut*, and Ruchira Duangchan**

Corresponding Author E-mail: noonteerawan@gmail.com

วันที่รับบทความ 30 มิถุนายน 2568

วันที่แก้ไขบทความ 12 ตุลาคม 2568

วันที่ตอบรับบทความ 21 ตุลาคม 2568

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ผลิตชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream 2) ประเมินคุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์ที่พัฒนาขึ้น 3) ประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์ที่พัฒนาขึ้น และ 4) ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) ชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream (2) แบบประเมินคุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream (3) แบบประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง และ (4) แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

* นักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

* Student, Faculty Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi

** อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

** Lecturer, Faculty Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi

ได้แก่ ผู้ติดตามบนแพลตฟอร์ม Instagram @mollyallyicecream ดำเนินการโดยวิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) จากผู้ติดตามบนแพลตฟอร์ม Instagram @mollyallyicecream ที่เคยรับชมชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream และยินดีตอบแบบสอบถาม จำนวน 50 คน ซึ่งผลของการพัฒนาได้ผลิตรายการวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น จำนวน 4 คลิป หลังจากนั้นจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ พบว่า มีผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.97$, S.D. = 0.18) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.86$, S.D. = 0.35) ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.55) และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.49) ดังนั้น สื่อวิดีโอคอนเทนต์ที่ผลิตขึ้นสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

คำสำคัญ: การสื่อสารการตลาดดิจิทัล, วิดีโอคอนเทนต์, Molly Ally Plant-Based Ice Cream

Abstract

This research aimed to (1) produce a set of video content for digital marketing communication of Molly Ally Plant-Based Ice Cream, (2) evaluate the quality of the developed video content, (3) assess the perception of the sample group toward the developed video content, and (4) evaluate the satisfaction of the sample group with the digital marketing communication video content of Molly Ally Plant-Based Ice Cream. The research instruments consisted of (1) a set of video content for digital marketing communication of Molly Ally Plant-Based Ice Cream, (2) a quality assessment form for the video content, (3) a perception assessment form, and (4) a satisfaction assessment form. The sample group in this study comprised 50 followers of the Instagram account @mollyallyicecream, selected through accidental sampling from those who had previously viewed the video content and were willing to complete the questionnaire. The research resulted in the production of four short video clips. These videos were evaluated by experts, who rated the content quality at a very high level ($\bar{x} = 4.97$, S.D. = 0.18) and the media presentation quality at a very high level ($\bar{x} = 4.86$, S.D. = 0.35). The perception of the sample group was rated at the highest level ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.55), and their satisfaction was also rated at the highest level ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.49). Therefore, the video content developed can be effectively utilized for digital marketing communication of Molly Ally Plant-Based Ice Cream, in alignment with the objectives of this research.

Keywords: Digital Marketing Communication, Video Content, Molly Ally Plant-Based Ice Cream

บทนำ

สภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน การมีกลยุทธ์การตลาดที่แข็งแกร่ง และมีประสิทธิภาพถือเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับตราสินค้าที่ต้องการสร้างความแตกต่างและโดดเด่นในตลาด กลยุทธ์การตลาดที่ดีไม่เพียงช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมของลูกค้า แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการผลักดันการเติบโตของธุรกิจและสร้างผลกำไรอย่างยั่งยืน กลยุทธ์ทางการตลาดเปรียบเสมือนแผนงานที่ครอบคลุม ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการโปรโมต การจำหน่ายสินค้า หรือบริการอย่างเป็นระบบ โดยครอบคลุมถึงวิธีการที่ธุรกิจจะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เปลี่ยนผู้ที่มีแนวโน้มสนใจให้กลายเป็นลูกค้า และผลักดันการเติบโตในระยะยาว องค์ประกอบสำคัญของกลยุทธ์การตลาดที่มีประสิทธิภาพจะพิจารณาถึงการวิจัยตลาดอย่างลึกซึ้ง การวางตำแหน่งตราสินค้าอย่างชัดเจน การกำหนดกลุ่มเป้าหมายอย่างแม่นยำ การเลือกใช้ช่องทางการตลาดที่เหมาะสม และการกำหนดตัวชี้วัดประสิทธิภาพเพื่อประเมินผลอย่างต่อเนื่อง ทั้งหมดนี้มีส่วนช่วยให้กลยุทธ์ทางการตลาดมีความสอดคล้อง ชัดเจน และส่งผลลัพธ์ที่วัดผลได้ โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลที่ผู้บริโภคใช้เวลาอยู่บนโลกออนไลน์มากขึ้น ตราสินค้าจึงควรให้ความสำคัญกับกลยุทธ์การตลาดดิจิทัล (Digital Marketing) ที่จะกลายเป็นเครื่องมือสำคัญ เพื่อเพิ่มโอกาสในการแข่งขันและสร้างความได้เปรียบในตลาดที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา (Rocket Loyalty CRM, 2567)

นอกจากนี้ อินเทอร์เน็ตได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงการใช้ชีวิตของผู้คนให้เปลี่ยนไปด้วยแพลตฟอร์มออนไลน์ที่นำเสนอคอนเทนต์อย่างหลากหลาย ทำให้เหล่าผู้ใช้งานได้มีโอกาสเข้าชมนกันแบบไร้ขีดจำกัด ยิ่งไปกว่านั้นทุกคนยังสามารถสร้างคอนเทนต์ขึ้นมาได้ด้วยตัวเองอีกต่างหาก โดยรูปแบบของเนื้อหาถูกนำเสนอออกไปตามวัตถุประสงค์ที่แยกออกได้หลายประเภท ด้วยเหตุนี้จึงทำให้คอนเทนต์คือหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้โลกโซเชียลมีเดียเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา โดยวัตถุประสงค์ของเนื้อหานั้นขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้สร้าง เช่น หากต้องการให้คนรู้จักกับตราสินค้า อาจใช้การทำ Content Marketing เพื่อนำมาสร้างคอนเทนต์ออนไลน์ที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสินค้า บริการ และเอกลักษณ์ของตราสินค้ามาเผยแพร่สู่สาธารณะ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทหลัก ดังนี้

1. Brand Awareness คือ จุดประสงค์แรกที่สำคัญมักถูกเลือกมาใช้งานในช่วงต้นการเริ่มสร้าง Branding บนโซเชียลมีเดีย เป็นเนื้อหาที่เข้ามาช่วยสร้างการรับรู้เกี่ยวกับตราสินค้าให้ผู้อ่าน ผู้ชม มีโอกาสเข้าถึงและรู้จักตราสินค้าผ่านสิ่งที่นำเสนอมากยิ่งขึ้น

2. Lead & Conversion คือ การโน้มน้าวผู้คนที่มีความสนใจในตราสินค้าหรือสินค้าให้กลายมาเป็นลูกค้าที่เราสามารถปิดการขายได้ ซึ่งมักถูกเริ่มต้นด้วยการนำเสนอผ่านมุมมองการช่วยแก้ไขปัญหาของผู้คน ด้วยการนำ Pain Point มาบอกเล่าว่าสินค้าและบริการของพวกเขาสามารถช่วยเหลืออะไรเหล่า Lead ที่ผ่านเข้ามาได้บ้าง เมื่อลีดที่เข้ามาได้รับเนื้อหาที่มากพอที่จะเกิดการตัดสินใจซื้อ ภายในเนื้อหาก็จะมีลิงก์เชื่อมต่อกับหน้าเว็บไซต์หรือช่องทางต่าง ๆ เพื่อปิดการขายได้ทันที

3. Passionate Subscribers คือ การสร้างเนื้อหาที่ช่วยดูแลหลังการขาย อย่างการมอบความไว้วางใจ คำขอบคุณ หรือแม้กระทั่งการอธิบายเกี่ยวกับสินค้าเพิ่มเติม โดยเนื้อหาจะช่วยให้ลูกค้าของตราสินค้าเกิดความพึงพอใจอย่างมากที่สุด จากความรู้สึกว่าพวกเขาได้รับการใส่ใจจากตราสินค้า จนมีโอกาสกลับมาซื้อสินค้าซ้ำ และกลายเป็น Brand Loyalty ในที่สุด (The Digital Tips, 2565)

อย่างไรก็ตาม เนื้อหาวิดีโอที่เป็นสื่อภาพเคลื่อนไหวที่ตราสินค้าสร้างขึ้นเพื่อสื่อสารคุณค่า โพรโมตผลิตภัณฑ์ และดึงดูดผู้ชม เนื้อหาประเภทนี้ไม่ได้ออกแบบมาเพื่อขายเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างการเชื่อมต่อกับผู้ชม ส่งเสริมการรับรู้และความภักดีต่อตราสินค้าอีกด้วย เนื้อหาวิดีโอมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างการรับรู้ตราสินค้า โดยสามารถดึงดูดความสนใจและสื่อสารข้อความได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อผู้บริโภคหันมาสนใจวิดีโอมากขึ้น ตราสินค้าต่าง ๆ จะสามารถสร้างประสบการณ์อันน่าจดจำที่ตรงใจกลุ่มเป้าหมายได้ โดยในการสร้างเนื้อหาวิดีโอที่มีประสิทธิภาพซึ่งช่วยสร้างการรับรู้ตราสินค้านั้นต้องใช้เทคนิคหลายอย่าง กลยุทธ์เหล่านี้เป็นการสร้าง Video Content ให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งใช้ประโยชน์จากจุดแข็งของวิดีโอในฐานะสื่อกลางเพื่อดึงดูดผู้ชม ถ่ายทอดข้อความ และส่งเสริมการเชื่อมโยง มีดังนี้

1. การเล่าเรื่อง หมายถึง การบอกเล่าเรื่องราวของตราสินค้าผ่านวิดีโอในการเชื่อมต่อกับผู้ชม ผู้บริโภคมักสนใจเรื่องราวที่อธิบายถึงที่มา คุณค่า และภารกิจของตราสินค้า

2. แสดงถึงบุคลิกภาพ หมายถึง การแสดงบุคลิกภาพของตราสินค้าเพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วม เกี่ยวข้องกับการใช้โทนและสไตล์ที่สะท้อนถึงตราสินค้า และเน้นย้ำถึงลักษณะเฉพาะของตราสินค้า

3. เนื้อหาที่สร้างโดยผู้ใช้ (UGC) หมายถึง การสนับสนุนให้ลูกค้าสร้างและแชร์วิดีโอของตนเอง ที่นำเสนอผลิตภัณฑ์ของตราสินค้า ทำให้สามารถขยายการเข้าถึงตราสินค้าได้ อีกทั้งการใช้แฮชแท็กหรือการแข่งขันของตราสินค้าสามารถจูงใจให้ผู้ใช้เข้าร่วมและแบ่งปันประสบการณ์ของตนได้

4. พิจารณาความร่วมมือกับตราสินค้าอื่น ๆ (Collaboration Marketing) หมายถึง การเป็นพันธมิตรกับตราสินค้าที่เสริมกัน ทำให้สามารถขยายฐานผู้ชมหรือกลุ่มประชากรใหม่ เพิ่มการมองเห็นตราสินค้า และใช้ประโยชน์จากฐานลูกค้าที่มีอยู่เพื่อส่งเสริมการรับรู้ระหว่างตราสินค้าได้

5. ปรับเนื้อหาให้เหมาะสมสำหรับ SEO หมายถึง การเพิ่มประสิทธิภาพสำหรับเครื่องมือค้นหา รวมถึงการใช้คำหลักที่เกี่ยวข้องในชื่อเรื่อง คำอธิบาย และแท็ก นอกจากนี้ การสร้างภาพขนาดย่อที่น่าสนใจสามารถปรับปรุงอัตราการคลิกผ่านได้ แนวทาง SEO ที่มีประสิทธิภาพช่วยให้วิดีโอของคุณติดอันดับสูงขึ้นในผลการค้นหา เพิ่มโอกาสที่ลูกค้าที่มีแนวโน้มจะเป็นลูกค้าจะเห็น

6. เน้นความกระชับ หมายถึง การทำให้วิดีโอสั้นกระชับ ซึ่งจะช่วยเพิ่มการรักษาผู้ชมได้ เป้าหมายคือการส่งข้อความของคุณอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ เพื่อให้แน่ใจว่าผู้ชมจะมีส่วนร่วมตลอดทั้งวิดีโอ รวมถึงการใส่คำกระตุ้นการตัดสินใจ (CTA) ที่ชัดเจนในตอนท้ายสามารถแนะนำผู้ชมว่าต้องทำอะไรต่อไป ไม่ว่าจะเป็นการเยี่ยมชมเว็บไซต์หรือติดตามช่องทางโซเชียลมีเดียของตราสินค้า

7. วิเคราะห์และปรับตัว หมายถึง การติดตามเมตริกประสิทธิภาพหลังจากเปิดตัววิดีโอ เพื่อทำความเข้าใจว่าอะไรได้ผลและอะไรไม่ได้ผล วิเคราะห์การมีส่วนร่วมของผู้ชม การแชร์ และ

อัตราการแปลงสามารถให้ข้อมูลเชิงลึกที่แจ้งกลยุทธ์วิดีโอในอนาคต ช่วยให้ปรับปรุงและเพิ่มประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่องได้ (Wachira Thongsuk, 2567)

โดยปัจจุบันที่ผู้บริโภคหันมาให้ความสำคัญกับสุขภาพ ความยั่งยืน และจริยธรรมในการบริโภคมากขึ้น อุตสาหกรรมอาหารจึงมีแนวโน้มและปรับตัวด้วยการพัฒนาอาหารทางเลือกที่ตอบสนองต่อวิถีชีวิตของผู้คน ยุคใหม่ โดยหนึ่งในนวัตกรรมที่ได้รับความนิยมคือไอศกรีมจากพืช (Plant-Based Ice Cream) ไม่เพียงเป็นทางเลือกสำหรับผู้แพ้นมวัวหรือหลีกเลี่ยงผลิตภัณฑ์จากสัตว์เท่านั้น แต่ยังช่วยลดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติและลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม Molly Ally Plant-Based Ice Cream จึงถือกำเนิดขึ้นจากแรงบันดาลใจและก่อตั้งโดยกานต์ชนิต บุปผาชื่น, รติ บวรมงคลศักดิ์ และ โชติมา มีมุงธรรม ซึ่งเล็งเห็นถึงแนวโน้มการบริโภคอาหารเพื่อสุขภาพและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมในระดับโลก จึงได้พัฒนาผลิตภัณฑ์ไอศกรีมจากพืช ที่ไม่เพียงแต่เป็นทางเลือกใหม่ สำหรับผู้บริโภคที่แพ้นมวัวหรือหลีกเลี่ยงผลิตภัณฑ์จากสัตว์เท่านั้น แต่ยังคงความอร่อย เข้มข้น คุณภาพระดับพรีเมียม เพื่อสร้างสมดุลระหว่างสุขภาพ ความสุข และความยั่งยืนด้วยแนวคิดที่ตอบโจทย์ผู้บริโภครุ่นใหม่ ผลิตภัณฑ์ของ Molly Ally ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางจากตลาดทั้งในและต่างประเทศ (Thairath, 2565) และสามารถคว้ารางวัลชนะเลิศจากการประกวดแผนธุรกิจระดับนานาชาติในประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งการเติบโตของ Molly Ally สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของตราสินค้าในการขยายตลาดไอศกรีมจากพืชทั้งในประเทศและระดับโลก แนวโน้มการบริโภคของผู้บริโภคใหม่ที่มุ่งเน้นสุขภาพ กระแสตอบรับที่ดีของผู้บริโภคที่กำลังมองหาทางเลือกใหม่ในการบริโภคไอศกรีมที่อร่อยและยั่งยืนไปพร้อมกัน การคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม และการเลือกสินค้าที่มีคุณค่าทางจริยธรรม ซึ่ง Molly Ally ยังคงมุ่งมั่นพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง เพื่อตอบสนองและรองรับความต้องการของผู้บริโภคที่รักสุขภาพ ใส่ใจสิ่งแวดล้อม และมองหาทางเลือกใหม่ที่ยั่งยืนในการบริโภคไอศกรีมอย่างแท้จริง (ณัฐสุดา เพ็งผล, 2565)

ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะที่ศึกษาในสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จึงพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream ให้เป็นที่รู้จักแก่ผู้ติดตามบนแพลตฟอร์ม Instagram ซึ่งเป็นช่องทางออนไลน์ที่เข้าถึงได้ง่ายและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน จึงได้ผลิตสื่อวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream โดยการเลือกใช้ชุดวิดีโอคอนเทนต์ในการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนสร้างการมีส่วนร่วมกับกลุ่มเป้าหมายใหม่บนสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อผลิตชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream
2. เพื่อประเมินคุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream
3. เพื่อประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream

4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream

สมมติฐานของการศึกษา

1. ได้ชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream
2. คุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream อยู่ในระดับดีขึ้น
3. ผลประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream อยู่ในระดับมากขึ้น
4. ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream อยู่ในระดับมากขึ้น

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้พัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ที่มีคุณภาพเพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant Based Ice Cream
2. สร้างแนวทางในการผลิตสื่อวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream แก่กลุ่มเป้าหมายต่อไป
3. กลุ่มเป้าหมายมีการรับรู้และเข้าถึงตราสินค้าในวงกว้างมากยิ่งขึ้น

แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับวิดีโอคอนเทนต์

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA, 2564) ได้กล่าวว่า วิดีโอคอนเทนต์ (Video Content) คือ การนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวในโลกออนไลน์ ซึ่งได้รับความนิยมต่อเนื่อง ทั้งนี้ เฟซบุ๊กยังเผยข้อมูลว่า การรับชมวิดีโอและไลฟ์คอนเทนต์เพิ่มขึ้นถึง 50% สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ต้องการสื่อที่รวดเร็ว กระชับ เข้าใจง่าย วิดีโอคอนเทนต์จึงตอบโจทย์ผู้ใช้งานได้เป็นอย่างดี ถือเป็นโอกาสให้กับผู้ที่ต้องการสร้างสรรค์ผลงานแบ่งปันเรื่องราว หรือสร้างรายได้จากช่องทางออนไลน์ โดยการผลิตวิดีโอคอนเทนต์ให้ตรงใจผู้ชมได้นั้น มีขั้นตอนสำคัญ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. สำรวจความถนัดเน้นคัดจุดเด่น โดยเริ่มจากสำรวจความชอบและความถนัดของตัวเอง จากนั้นสื่อสารเรื่องราวให้ชัดเจน น่าสนใจ และมีคุณค่าต่อผู้ชม พร้อมเสริมความโดดเด่นด้วยเอกลักษณ์ ความแตกต่าง ความน่าเชื่อถือ และการเล่าเรื่องในสไตล์ของตัวเอง เพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่มีความสนใจใกล้เคียงกัน
2. เป้าหมายชัดเจน เป็นสิ่งสำคัญที่เราต้องตอบได้ว่าเราทำคอนเทนต์นี้ทำไม วัตถุประสงค์คืออะไร และกลุ่มเป้าหมายคือใคร เพราะจะทำให้ผู้ชมของเราเข้าใจเรื่องที่จะสื่อสารได้ ดังนั้น การ

ตั้งเป้าหมายจะเป็นตัวช่วยสำคัญให้เราไม่หลงประเด็นและมีไอเดียใหม่ ๆ ให้การสร้างสรรค์คอนเทนต์อยู่เสมอ

3. ชื่อคลิปต้องดีคีย์เวิร์ดต้องโดน เป็นจุดดึงดูดสำคัญที่ควรใช้ ใจความหลัก และคีย์เวิร์ดตรงประเด็น เพื่อให้เข้าถึงผู้ชมได้ง่าย ดึงดูดทั้งผู้ติดตามเดิมและผู้ชมใหม่ เพิ่มโอกาสการค้นเจอและขยายฐานผู้ติดตาม โดยถ้าหากลองคิดในมุมกลับว่า “ถ้าเราเป็นคนหาเรื่องนี้ เราจะเสิร์ชหาอะไร” วิธีนี้จะช่วยเข้าใจพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายและตั้งชื่อคลิปได้ตรงใจยิ่งขึ้น

4. คอนเทนต์กับแพลตฟอร์มต้องสอดคล้องกัน เนื่องจากแต่ละแพลตฟอร์มมีการใช้งานและกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน เช่น หากกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กรุ่นใหม่อย่าง Gen Z คอนเทนต์ควรมีความยาวประมาณ 1-1.30 นาที เน้นความสนุกและสร้างสรรค์ ควรใช้แพลตฟอร์มอย่าง TikTok ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มนี้มากที่สุด

5. ต่อเนื่องตลอดอย่าขาดตอน ความต่อเนื่องและความสม่ำเสมอในการการผลิตและพัฒนาคอนเทนต์ เป็นปัจจัยหนึ่งของความสำเร็จ ซึ่งไม่ใช่แค่การลงคอนเทนต์ แต่รวมไปถึงการหมั่นตรวจสอบผลการดำเนินงาน กระแสตอบรับจากผู้ชมว่าเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ และพยายามปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

ในที่นี้ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream ด้วยวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น จำนวน 4 คลิป

แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารการตลาดดิจิทัล

Marketing คือ การทำการตลาดเพื่อให้ตราสินค้าหรือธุรกิจเข้าถึงลูกค้าและเป็นที่รู้จัก ผ่านสื่อกลางต่าง ๆ เพราะฉะนั้น Digital Marketing หรือ การตลาดดิจิทัล ก็คือการตลาดบนโลกดิจิทัล ที่มีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อกลาง ซึ่งสามารถโปรโมตสินค้าหรือบริการได้อย่างง่ายดาย สามารถเข้าหาลูกค้าได้ตรงตามกลุ่มเป้าหมายทุกที่ทุกเวลา และเพิ่มการรับรู้ของสินค้าในวงกว้าง (Rocket Loyalty CRM, 2565)

องค์ประกอบหลักของ Digital Marketing มีดังนี้

1. การตั้งเป้าหมาย (Goal Setting) กำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน เช่น การเพิ่มยอดขาย การสร้างการรับรู้ตราสินค้า หรือการเพิ่มจำนวนผู้ติดตาม
2. การรู้จักกลุ่มลูกค้า (Understanding the Target Audience) ศึกษาพฤติกรรม ความต้องการ และปัญหาของลูกค้า เพื่อสร้างกลยุทธ์ที่ตอบโจทย์
3. การเลือกกลยุทธ์และเครื่องมือที่เหมาะสม (Choosing the Right Strategies and Tools) เช่น SEO, Content Marketing, Social Media Marketing, Email Marketing และการโฆษณาแบบจ่ายต่อคลิก (PPC)
4. การใช้ช่องทางออนไลน์ที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ดีที่สุด (Utilizing Effective Online Channels) เลือกช่องทางที่ลูกค้าใช้งานบ่อย เช่น Facebook, Instagram, LINE หรือเว็บไซต์ของตราสินค้า
5. การวิเคราะห์และวัดผล (Analysis and Measurement) ติดตามผลลัพธ์ของแคมเปญ

เช่น จำนวนผู้เข้าชมเว็บไซต์ อัตราการคลิก หรือยอดขาย เพื่อปรับปรุงกลยุทธ์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ประเภทของ Digital Marketing ได้แก่

1. Website Marketing คือ การสร้างและปรับปรุงเว็บไซต์ให้เป็นมิตรกับผู้ใช้และเครื่องมือค้นหา เพื่อเป็นช่องทางหลักในการนำเสนอข้อมูลและบริการของธุรกิจ
2. Content Marketing คือ การสร้างเนื้อหาที่มีคุณค่าและเกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อดึงดูดและรักษาความสนใจของลูกค้า
3. SEO (Search Engine Optimization) คือ การปรับแต่งเว็บไซต์และเนื้อหาเพื่อให้ติดอันดับสูงในผลการค้นหาของเครื่องมือค้นหา เช่น Google
4. PPC (Pay-Per-Click) คือ การโฆษณาแบบจ่ายต่อคลิก เช่น Google Ads เพื่อเพิ่มการเข้าชมเว็บไซต์อย่างรวดเร็ว
5. Social Media Marketing คือ การใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook, Instagram, TikTok เพื่อสร้างความสัมพันธ์และสื่อสารกับลูกค้า
6. Affiliate Marketing คือ การร่วมมือกับพันธมิตรทางธุรกิจหรือบุคคลที่ช่วยโปรโมตสินค้าและบริการเพื่อแลกกับค่าคอมมิชชั่น
7. Email Marketing คือ การส่งอีเมลเพื่อแจ้งข่าวสาร โปรโมชั่น หรือเนื้อหาที่มีประโยชน์ให้กับลูกค้า
8. Video Marketing คือ การใช้วิดีโอเพื่อสื่อสารและโปรโมตสินค้า บริการ หรือตราสินค้า

ในที่นี้ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream เพื่อให้เป็นที่รู้จักในกลุ่มเป้าหมาย และเพิ่มการรับรู้ของสินค้าในวงกว้าง

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ โดยประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ผู้ติดตาม Instagram @mollyallyicecream จำนวน 15,699 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 19 เมษายน 2568) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษามาจากวิธีเลือกแบบสุ่มแบบบังเอิญ จากผู้ติดตาม Instagram @mollyallyicecream ที่เคยรับชมชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream จำนวน 50 คน

ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และความชำนาญเพื่อประเมินคุณภาพการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream โดยได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิอย่างแท้จริง และยินดีที่จะมาเป็นผู้เชี่ยวชาญ แบ่งออกเป็น ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการนำเสนอ จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 3 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้ผ่านการประเมินค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านโดยมีเครื่องมือการศึกษา ได้แก่ 1) ชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream 2) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ 3) แบบประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง 4) แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง โดยในที่นี้เครื่องมือทุกชิ้นได้ผ่านการประเมินค่าความเที่ยงตรงหรือค่า IOC ที่ค่ามากกว่า 0.5 เป็นที่เรียบร้อยแล้ว แผนผังแสดงขั้นตอนการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อสร้างกลยุทธ์ในการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream ดังนี้

ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อสร้างกลยุทธ์ในการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream



ออกแบบและพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อสร้างกลยุทธ์ในการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream



อาจารย์ที่ปรึกษา และฝ่ายการตลาดตรวจสอบ



ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ

ปรับปรุง

ไม่ผ่าน

ผ่าน

เผยแพร่ผลงานผ่าน Instagram @mollyallyicecream



กลุ่มตัวอย่างประเมินผลการรับรู้ และความพึงพอใจ



สรุปและประเมินผล

ภาพที่ 1 แผนผังแสดงขั้นตอนการสร้างเครื่องมือการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อสร้างกลยุทธ์ในการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream ประกอบด้วย วิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น จำนวน 4 คลิป ได้แก่

ก. วิดีโอคอนเทนต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการ Collaboration ระหว่าง Molly Ally x Goodmate ในการออกสินค้าใหม่ร่วมกัน ความยาว 60 วินาที

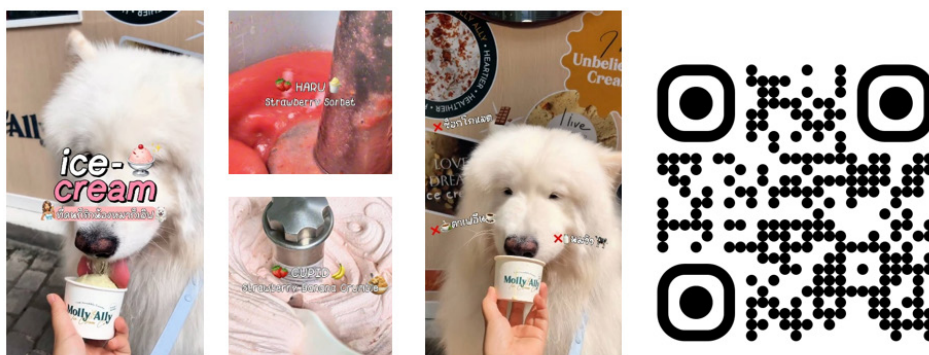
ข. วิดีโอคอนเทนต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการให้ความรู้และการแนะนำไอศกรีมของ Molly Ally ที่สุนัขสามารถทานได้ ความยาว 60 วินาที

ค. วิดีโอคอนเทนต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการบริการจัดเลี้ยงงานแต่งที่ Molly Ally สามารถออกแบบ และดำเนินการจัดงานตามความต้องการของลูกค้า ความยาว 60 วินาที

ง. วิดีโอคอนเทนต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมพิเศษเพื่อเป็นการขอบคุณลูกค้า และส่งท้าย สาขาสยามของ Molly Ally พร้อมทั้งสร้างการรับรู้เกี่ยวกับการเปิดสาขาใหม่ที่ปาร์คสีลม ความยาว 44 วินาที



ภาพที่ 2 แสดงภาพตัวอย่างวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น และ QR code ชมวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น การ Collaboration ระหว่าง Molly Ally x Goodmat



ภาพที่ 3 แสดงภาพตัวอย่างวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น และ QR code ชมวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น การให้ความรู้และการแนะนำไอศกรีมของ Molly Ally ที่สุนัขสามารถทานได้



ภาพที่ 4 แสดงภาพตัวอย่างวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น และ QR code ชมวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น
การบริการจัดเลี้ยงงานแต่งงานที่ Molly Ally สามารถออกแบบและดำเนินการจัดงานตามความ
ต้องการของลูกค้า



ภาพที่ 5 แสดงภาพตัวอย่างวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น และ QR code ชมวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น
การจัดกิจกรรมพิเศษเพื่อเป็นการขอบคุณลูกค้า และส่งท้ายสาขาสยามของ Molly Ally
พร้อมทั้งสร้างการรับรู้เกี่ยวกับการเปิดสาขาใหม่ที่ปาร์คสีลม

2. ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ
ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมินคุณภาพ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 เนื้อหามีความถูกต้อง	5.00	0.00	ดีมาก
1.2 เนื้อหามีความกระชับ เข้าใจง่าย	4.67	0.47	ดีมาก
1.3 เนื้อหามีความน่าสนใจ	5.00	0.00	ดีมาก
1.4 เนื้อหามีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	5.00	0.00	ดีมาก
1.5 เนื้อหาเป็นประโยชน์สามารถนำไปใช้ได้จริง	5.00	0.00	ดีมาก
เฉลี่ย	4.93	0.25	ดีมาก
2. ด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบเนื้อหา			
2.1 ภาษาที่ใช้ถูกต้องและมีความเหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก
2.2 ภาพประกอบกับเนื้อหามีความสอดคล้องกัน	5.00	0.00	ดีมาก
2.3 ภาพประกอบเนื้อหาเข้าใจง่าย	5.00	0.00	ดีมาก
2.4 ข้อความที่ใช้สื่อความหมายได้ชัดเจน	5.00	0.00	ดีมาก
2.5 การสะกดคำถูกต้องทั้งภาษาไทย-อังกฤษ	5.00	0.00	ดีมาก
เฉลี่ย	5.00	0.00	ดีมาก
สรุปผลการประเมินภาพรวม	4.97	0.18	ดีมาก

ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา เรื่อง การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ พบว่า มีคุณภาพโดยรวม อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.97$, S.D = 0.18) เมื่อพิจารณาเป็นคุณภาพในแต่ละด้าน พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบเนื้อหา อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 5.00$, S.D = 0.00) รองลงมาคือ ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.93$, S.D = 0.25) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ตารางสรุปผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมินคุณภาพ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านสื่อและการใช้ภาษา			
1.1 สื่อมีความน่าสนใจ	5.00	0.00	ดีมาก
1.2 สื่อมีความกระชับ เข้าใจง่าย	4.33	0.47	ดี
1.3 ภาษาที่ใช้ถูกต้องและมีความเหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก
เฉลี่ย	4.78	0.42	ดีมาก
2. ด้านภาพประกอบสื่อและตัวอักษร			
2.1 ภาพประกอบสื่อมีสีสันสวยงาม น่าสนใจ	5.00	0.00	ดีมาก
2.2 ภาพประกอบสื่อ ตัวอักษรมีความสอดคล้อง	4.67	0.47	ดีมาก
2.3 รูปแบบและขนาดตัวอักษรอ่านง่าย มองเห็นได้ชัดเจน	4.67	0.47	ดีมาก
เฉลี่ย	4.78	0.42	ดีมาก
3. ด้านภาพและเสียง			
3.1 ภาพและเสียงมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	5.00	0.00	ดีมาก
3.2 ภาพและเสียงมีความดึงดูดใจและน่าสนใจ	4.67	0.47	ดีมาก
3.3 เสียงพูดและดนตรีประกอบมีระดับความดังที่พอดีต่อการรับฟัง	5.00	0.00	ดีมาก
เฉลี่ย	4.89	0.31	ดีมาก
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 รูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย	5.00	0.00	ดีมาก
4.2 นำเสนอข้อมูลของตราสินค้าได้ละเอียดและชัดเจน	5.00	0.00	ดีมาก
4.3 รูปแบบการนำเสนอบนแพลตฟอร์มออนไลน์มีความน่าสนใจ	5.00	0.00	ดีมาก
เฉลี่ย	5.00	0.00	ดีมาก
สรุปผลการประเมินภาพรวม	4.86	0.35	ดีมาก

ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอ เรื่อง การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ พบว่า มีคุณภาพโดยรวม อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.86$, S.D = 0.35) เมื่อพิจารณาเป็นคุณภาพในแต่ละด้าน พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านการนำเสนอ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 5.00$, S.D = 0.00) รองลงมาคือ ด้านภาพและเสียง อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.89$, S.D = 0.31) อีกทั้งยังมีส่วนที่รายการทั้งสองด้านมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ได้แก่ ด้านภาพประกอบสื่อและตัวอักษร อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.78$, S.D = 0.42) และ ด้านสื่อและการใช้ภาษา อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.78$, S.D = 0.42) ตามลำดับ

3. ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 3 ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

รายการประเมินคุณภาพ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับการเรียนรู้
1. ท่านรับรู้ Molly Ally เปิดตัวไอศกรีม 2 รสชาติใหม่ในช่วงเทศกาลวันวาเลนไทน์ จาก Molly Ally x Goodmate	4.80	0.45	มากที่สุด
2. ท่านรับรู้ Molly Ally มีสินค้าพิเศษ “Half-Heart Sandwich Ice Cream Cookies” ที่มีเฉพาะในช่วงเทศกาลวันวาเลนไทน์	4.68	0.55	มากที่สุด
3. ท่านรับรู้ Molly Ally มีกิจกรรมถ่ายภาพกับตู้โม่ได้บูธตั้งแต่วันที่ 6-16 กุมภาพันธ์ 2568	4.76	0.47	มากที่สุด
4. ท่านรับรู้ Molly Ally เป็นไอศกรีมที่สุนัขสามารถทานได้	4.66	0.59	มากที่สุด
5. ท่านรับรู้ Molly Ally เป็นไอศกรีมที่ใช้วัตถุดิบจากธรรมชาติ เช่น กล้วย สตรอว์เบอร์รี่ และไม่เป็นอันตรายต่อสุนัข	4.70	0.57	มากที่สุด

รายการประเมินคุณภาพ	ผลการวิเคราะห์		ระดับการเรียนรู้
	$\bar{x}$	S.D.	
6. ท่านรับรู้ Molly Ally มีบริการจัดเลี้ยงงานแต่งที่สามารถ ออกแบบและดำเนินการจัดงานตามความต้องการของลูกค้า	4.66	0.55	มากที่สุด
7. ท่านรับรู้ Molly Ally มีไอศกรีมให้เลือกกว่า 30 รสชาติ และยังสามารถเพิ่มรสชาติใหม่ตามความต้องการของลูกค้า	4.78	0.50	มากที่สุด
8. ท่านรับรู้ Molly Ally มีกิจกรรมพิเศษเพื่อเป็นการขอบคุณ ลูกค้าและส่งท้ายสาขาสยาม	4.72	0.57	มากที่สุด
9. ท่านรับรู้ Molly Ally สาขาสยามกำลังจะปิดตัวลง	4.66	0.62	มากที่สุด
10. ท่านรับรู้ Molly Ally กำลังจะเปิดสาขาใหม่ที่ปาร์คสีลม	4.76	0.55	มากที่สุด
สรุปผลการประเมินภาพรวม	4.72	0.55	มากที่สุด

ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ พบว่า มีการรับรู้โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.72$, S.D = 0.55) เมื่อพิจารณาเป็นระดับการรับรู้ในแต่ละด้าน พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ รับรู้ Molly Ally เปิดตัวไอศกรีม 2 รสชาติใหม่ในช่วงเทศกาลวันวาเลนไทน์จาก Molly Ally x Goodmate อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.80$, S.D = 0.45) อีกทั้งยัง รับรู้ Molly Ally มีไอศกรีมให้เลือกกว่า 30 รสชาติ และยังสามารถเพิ่มรสชาติใหม่ตามความต้องการของลูกค้า อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.78$, S.D = 0.50) และรับรู้ Molly Ally มีกิจกรรมถ่ายภาพกับ ตุ๊กไฟโต้บูธ ตั้งแต่วันที่ 6-16 กุมภาพันธ์ 2568 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.76$, S.D = 0.47) ตามลำดับ

4. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4 ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

รายการประเมินคุณภาพ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหาและการใช้ภาษา			
1.1 เนื้อหาที่น่าสนใจ	4.84	0.37	มากที่สุด
1.2 เนื้อหาที่มีความกระชับ เข้าใจง่าย	4.64	0.59	มากที่สุด
1.3 ภาษาที่ใช้ถูกต้องและมีความเหมาะสม	4.72	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.73	0.49	มากที่สุด
2. ด้านภาพประกอบเนื้อหาและตัวอักษร			
2.1 ภาพประกอบเนื้อหามีสีสันสวยงาม น่าสนใจ	4.78	0.46	มากที่สุด
2.2 ภาพประกอบเนื้อหาและตัวอักษรมีความสอดคล้องกัน	4.62	0.52	มากที่สุด
2.3 รูปแบบและขนาดตัวอักษรอ่านง่าย มองเห็นได้ชัดเจน	4.66	0.51	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.69	0.51	มากที่สุด
3. ด้านภาพและเสียง			
3.1 ภาพและเสียงมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.74	0.48	มากที่สุด
3.2 ภาพและเสียงมีความดึงดูดและน่าสนใจ	4.70	0.50	มากที่สุด
3.3 เสียงพูดและดนตรีประกอบมีความดังที่พอดีต่อการรับฟัง	4.70	0.50	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.71	0.49	มากที่สุด
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 รูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย	4.80	0.40	มากที่สุด
4.2 นำเสนอข้อมูลของตราสินค้าละเอียดชัดเจน	4.64	0.52	มากที่สุด
4.3 รูปแบบการนำเสนอบนแพลตฟอร์มออนไลน์			
น่าสนใจ	4.78	0.46	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.74	0.47	มากที่สุด
สรุปผลการประเมินภาพรวม	4.72	0.49	มากที่สุด

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ พบว่า มีความพึงพอใจโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.72$, S.D = 0.49) เมื่อพิจารณาเป็นระดับความพึงพอใจในแต่ละด้าน พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านการนำเสนอ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.74$, S.D = 0.47) รองลงมาคือ ด้านเนื้อหาและการใช้ภาษา อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.73$, S.D = 0.49) ด้านภาพและเสียง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.71$, S.D = 0.49) และด้านภาพประกอบเนื้อหาและตัวอักษร อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.69$, S.D = 0.51) ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream ผลการวิจัยนั้นเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยขออภิปรายผลในประเด็นดังต่อไปนี้

ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream พบว่า มีผลการประเมินคุณภาพโดยรวม อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.97$, S.D = 0.18) เนื่องจากได้รับข้อมูลโดยตรงจากผู้ทำงานและรับผิดชอบด้านเนื้อหาของตราสินค้า จึงทำให้วิดีโอคอนเทนต์มีข้อมูลที่ถูกต้อง ชัดเจน และครบถ้วน อีกทั้งเนื้อหา ยังมีความน่าสนใจและเป็นประโยชน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายด้วย ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมกับเนื้อหามากยิ่งขึ้น โดยในส่วนผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant Based Ice Cream พบว่า มีผลการประเมินคุณภาพโดยรวม อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.86$, S.D = 0.35) เนื่องจากมีการออกแบบสื่อด้วยการสื่อสารที่เข้าใจง่าย โดยเฉพาะการใช้ภาพประกอบเนื้อหาที่สวยงามและดึงดูดความสนใจ ผสานกับการนำเสนอผ่านภาพเคลื่อนไหว แสง สี และเสียง ช่วยเพิ่มอรรถรสในการรับชม ส่งผลให้สามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างความน่าเชื่อถือให้กับตราสินค้าได้อย่างโดดเด่น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับวิดีโอคอนเทนต์ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA, 2564) และแนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit (Nex Digital Marketing, 2564) มาใช้ในการออกแบบและผลิตวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น ส่งผลให้ได้สื่อที่มีคุณภาพในระดับดีมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ (Thamwipat, K., et al., 2023) ได้ศึกษา การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit เพื่อประชาสัมพันธ์รายการ 9thStadium ผลการวิจัยพบว่า คณะผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit เพื่อประชาสัมพันธ์รายการ 9thStadium บนเพจ 9thStadium จำนวน 1 คลิป ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.48) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.45)

ผลประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream พบว่า มีผลการประเมินการรับรู้โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.72$, S.D = 0.55) โดยในส่วนผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของ Molly Ally Plant-Based Ice Cream พบว่า มีผลการประเมินความพึงพอใจโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.72$, S.D = 0.49) เนื่องจากชุดวิดีโอคอนเทนต์มีการนำเสนอที่น่าสนใจ ทั้งในด้านการสื่อสารภาพลักษณ์แบรนด์ การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อ สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้บริโภคยุคใหม่ และตอบสนองต่อความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างตรงจุด ส่งผลให้ดึงดูดความสนใจ และสร้างความประทับใจได้อย่างชัดเจน ซึ่งเอื้อต่อการสร้างความเข้าใจ จดจำข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ และเสริมสร้างทัศนคติในเชิงบวกต่อตราสินค้า ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารการตลาดดิจิทัล (Rocket Loyalty CRM, 2566) ที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมและการสร้างประสบการณ์ให้กับผู้บริโภคอย่างต่อเนื่อง และแนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Three-act Structure (Pitchakorn Sirimonta, 2566) ช่วยให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจตัวตนของตราสินค้าและเป็นที่รู้จักในวงกว้าง นอกจากการสร้างการรับรู้แล้ว ยังสามารถประยุกต์ใช้ในการตลาดเพื่อกระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจซื้อและผลักดันยอดขายได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ (Thamwipat, K., et al., 2023) ได้ศึกษา การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการประชาสัมพันธ์องค์กรโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Three-act Structure ผลการวิจัยพบว่า คณะผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการประชาสัมพันธ์องค์กรโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Three-act Structure จำนวน 1 คลิป ผลประเมินด้านการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง และผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.83$, S.D. = 0.43) และ ($\bar{x} = 4.93$, S.D. = 0.26)

ข้อจำกัดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัดด้านระยะเวลา งบประมาณ และทรัพยากร ทำให้ไม่สามารถศึกษาผลกระทบระยะยาวของชุดวิดีโอคอนเทนต์ต่อพฤติกรรมผู้บริโภคได้อย่างลึกซึ้ง เช่น ยอดขายหรือการจดจำแบรนด์ นอกจากนี้ การเก็บฟุตเทจจากเหตุการณ์จริงบางส่วนต้องพึ่งพาผู้จัดงาน และยังมีข้อจำกัดจากอัลกอริทึมของโซเชียลมีเดียซึ่งควบคุมไม่ได้ อาจส่งผลต่อการเข้าถึงและประเมินผลคอนเทนต์

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. เก็บข้อมูลเชิงพฤติกรรมของผู้บริโภคเพิ่มเติมหลังการเผยแพร่คอนเทนต์ เช่น การติดตามผลยอดขาย และการมีส่วนร่วมของผู้ชม เพื่อนำไปปรับปรุงแผนการตลาดให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
2. นำเทศกาลหรือวันสำคัญมาประยุกต์ใช้ในการวางแผนทำคอนเทนต์ เช่น การเชื่อมโยงกับเทศกาล งานอีเวนต์ หรือกระแสบนโซเชียลมีเดีย เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย
3. ออกแบบคอนเทนต์ให้มีความยืดหยุ่นและหลากหลายรูปแบบ เพื่อตอบโต้กลุ่มเป้าหมายที่มีความชอบและพฤติกรรมการบริโภคสื่อที่แตกต่างกันในแต่ละช่องทาง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะส่วนบุคคลของผู้บริโภค เช่น อายุ เพศ ไลฟ์สไตล์ กับการตอบสนองต่อวิดีโอคอนเทนต์ เพื่อปรับแต่งเนื้อหาให้เหมาะสมยิ่งขึ้น
2. ควรทดลองใช้เครื่องมือและเทคนิคใหม่ ๆ ในการตัดต่อและสร้างสรรค์วิดีโอ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและประสิทธิภาพในการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย
3. ควรสำรวจประสิทธิผลของวิดีโอคอนเทนต์ในเชิงอารมณ์และพฤติกรรมของผู้บริโภค เช่น การสร้างแรงบันดาลใจหรือการกระตุ้นความรู้สึกที่มีต่อแบรนด์

บรรณานุกรม

ระบบออนไลน์

- ณัฐสุตา เพ็งผล. (2565). *Molly Ally: Molly Ally โมเลกุลแห่งความสุขที่พร้อมส่งต่อให้ทุกคนที่ชื่นชอบไอศกรีมและรักสุขภาพ*. สืบค้นจาก <https://www.thepeople.co/read/business/50713>
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2564). *5 STEP ทำ Video Content ให้สุดปัง แบบง่าย ๆ สไตล์มือใหม่ก็ทำได้*. สืบค้นจาก <https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/Knowledge-Sharing/articles/e-Commerce/VDO-Content-01.aspx>
- Nex Digital Marketing (2564). กลยุทธ์ดี ๆ เมื่อคิดคอนเทนต์ไม่ออก ทำยังไงดี ? สืบค้นจาก <https://www.nexdigitalmarketing.net/post/กลยุทธ์ดี-ๆ-เมื่อคิดคอนเทนต์ไม่ออก-ทำ-ยัง-งดี>
- Pitchakorn Sirimonta (2566). *แจกลูสูตร Storytelling : สร้างคอนเทนต์ให้ทรงพลังด้วย 3 Act Structure* สืบค้นจาก <https://everydaymarketing.co/knowledge/3-act-structure-content-marketing-syorytelling/>
- Rocket Loyalty CRM. (2565). *Digital Marketing คืออะไร? และทำไมถึงสำคัญกับธุรกิจของคุณมากกว่าเดิม?* สืบค้นจาก https://www.rocket.in.th/blog/what-is-digital-marketing/#khvam_tæk_tang_khxng_Digital_Marketing_kab_Online_Marketing
- Rocket Loyalty CRM. (2567). *กลยุทธ์การตลาด คืออะไร มัดใจลูกค้าอย่างไร? รวมสรุปที่กลยุทธ์ทางการตลาด ดิจิทัลต้องรู้*. สืบค้นจาก <https://www.rocket.in.th/blog/marketing-strategy/>
- Thamwipat, K., Kantunyalak, P., Princhankol, P., Sa-ngiemngam, A., & Kantasen, S. (2023). The Development of Video Content for Organization Public Relations by Using Three-Act Structure Storytelling Technique. *Siam Communication Review*. 22(2), 128-129. Retrieved from <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/commartsreviewsiamu/article/view/269332/180148>
- Thamwipat, K., Princhankol, P., Sohsawaeng, T., & Montripisut, T. (2023). The development of video content using the Feature Advantage Benefit story

telling technique for public relations for the 9th Stadium program. *JOURNAL OF SCIENCE AND TECHNOLOGY, SOUTHEAST BANGKOK UNIVERSITY*. 3(1), 53.
Retrieved from <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/JSCI/article/view/249894/169212>

Thairath. (2565). *Molly Ally ไอศกรีม Plant based* จากโปรเจกต์จบป.โทสู่การมีหน้าร้านที่ ยอดขายไม่ธรรมดา. สืบค้นจาก https://www.thairath.co.th/money/business_marketing/marketing_trends/2582015

The Digital Tips. (2565). คอนเทนต์ (Content) คืออะไร สร้างคอนเทนต์อย่างไรให้มัดใจลูกค้า. สืบค้นจาก <https://thedigitaltips.com/blog/digital-tips-and-tricks/what-is-content/>

Wachira Thongsuk. (2567). *Video Content* ทำอย่างไรให้ปัง เพิ่มพลังสร้างการรับรู้ให้แบรนด์ได้ สืบค้นจาก <https://talkatala.com/blog/video-content-tips/>

การออกแบบต้นแบบบรรจุภัณฑ์ชุดผลิตภัณฑ์

บรรเทาภาวะออฟฟิศซินโดรม

Design and Development of Packaging Prototype for Office Syndrome Relief Products

ชมบงกช วรณรัักษ์ * และ อภิษฎา อังคะวิภาต *

Chombongkot Wannurak* and Apichaya Aungkavipart *

Corresponding Author E-mail: chombongkot.wnr@gmail.com

วันที่รับบทความ 12 มิถุนายน 2568

วันที่แก้ไขบทความ 30 กันยายน 2568

วันที่ตอบรับบทความ 12 ตุลาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบต้นแบบบรรจุภัณฑ์ชุดผลิตภัณฑ์บรรเทาภาวะออฟฟิศซินโดรม” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผู้มีภาวะออฟฟิศซินโดรมและผลิตภัณฑ์บรรเทาอาการที่ได้รับความนิยม เพื่อพัฒนาบรรจุภัณฑ์ต้นแบบที่เหมาะสม โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพผ่านการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพ 9 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 3 ท่าน

ผลการศึกษาพบว่า ผลิตภัณฑ์บรรเทาอาการออฟฟิศซินโดรมที่ได้รับความนิยมสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ปืนนวดไฟฟ้า หมอนนวดคอไฟฟ้า และสายยืดบำบัด หลัง โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพได้ให้ข้อมูลข้อควรระวังและความถี่ในการใช้งานที่เหมาะสม สำหรับรูปแบบบรรจุภัณฑ์ กล่องหน้าต่างถูกเลือกกว่าเหมาะสมที่สุด เนื่องจากช่วยให้ผู้บริโภคเห็นผลิตภัณฑ์ภายในก่อนตัดสินใจซื้อ

ด้านการออกแบบ มีการผสมผสานแนวโน้มการออกแบบทั้ง สีและการรับรู้ทางประสาทสัมผัส, แนวคิดนิยมเรียบง่าย และ สัญลักษณ์มาสคอตและตัวละครที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยใช้โทนสีเขียวอมฟ้าที่สื่อถึงความสงบและผ่อนคลาย ร่วมกับภาพประกอบแบบเส้นเรียบง่ายของผลิตภัณฑ์และร่างกายมนุษย์ ช่วยสื่อสารวิธีการใช้งานอย่างชัดเจนและน่าเชื่อถือ เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายวัยทำงาน 30-50 ปี

* สาขาวิชาการออกแบบเพื่อธุรกิจ, วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

* Master of Design for Business, Graduate School, Srinakharinwirot University

ประโยชน์จากงานวิจัยนี้คือได้ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงได้บรรจุภัณฑ์ต้นแบบที่มีประสิทธิภาพในการให้ข้อมูลการใช้ผลิตภัณฑ์อย่างถูกต้อง ซึ่งช่วยลดความผิดพลาดในการใช้งานและสามารถนำไปต่อยอดธุรกิจผลิตภัณฑ์บรรเทาภาวะออฟฟิศซินโดรมต่อไป

คำสำคัญ: ออฟฟิศซินโดรม/ชุดผลิตภัณฑ์/บรรจุภัณฑ์/การออกแบบชุดบรรจุภัณฑ์

Abstract

This research, entitled "Design and Development of packaging prototype for office syndrome relief products" aims to examine individuals affected by office syndrome and popular therapeutic products, while developing an efficacious packaging prototype for organizing these products and providing comprehensive usage guidelines. The study employs qualitative methodology through in-depth interviews with nine health professionals who meet target demographic parameters, followed by prototype packaging evaluations conducted with three design specialists.

The findings indicate that electric massage guns, neck massagers, and back support belts constitute the three most efficacious and widely utilized office syndrome relief products. Health experts provided detailed information regarding contraindications and optimal usage frequencies, which were incorporated into the packaging's instructional materials. Window box packaging emerged as the most appropriate format due to its transparency, allowing consumers visual access to products before purchase.

The design methodology integrates contemporary design principles: Color and Sensory perception, Minimalist and Geometric composition, and Character-based visual communication. The aesthetic implementation features calming mint-blue chromatic gradients complemented by minimalist anatomical line illustrations that effectively communicate proper usage protocols in a manner appropriate for the professional demographic aged 30-50 years.

The research contributes valuable insights regarding behavioral patterns, knowledge requirements, and consumer preferences within the target demographic. Additionally, it yields an evidence-based packaging prototype that effectively communicates proper product utilization instructions, thereby minimizing improper application and potential adverse effects. The findings present commercial applications for product manufacturers in related sectors while offering crucial consumer perspective data regarding purchasing considerations for therapeutic health products.

Keywords: Office Syndrome, Product set, Packaging, Packaging Design

บทนำ

ในปัจจุบัน ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการทำงานได้ส่งผลให้พนักงานออฟฟิศจำนวนมากต้องใช้เวลาอยู่หน้าคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน โดยเฉพาะในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่ทำให้รูปแบบการทำงานเปลี่ยนไปสู่การทำงานที่บ้าน (Work from Home) มากขึ้น จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติในปี 2556-2560 พบว่าประเทศไทยมีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ประมาณ 30.8 ล้านคน โดยเป็นกลุ่มวัยทำงาน (อายุ 15 ปีขึ้นไป) จำนวน 28.1 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 91.3 ซึ่งส่วนใหญ่มักประสบปัญหาการทำงานที่ต้องนั่งเป็นเวลานานในท่าทางเดิมซ้ำๆ โดยไม่มีการเปลี่ยนอิริยาบถ

ปัญหาดังกล่าวนำไปสู่การเกิดภาวะออฟฟิศซินโดรม (Office Syndrome) ซึ่งเป็นกลุ่มอาการที่เกิดจากการอยู่ในท่าทางหรือสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมในการทำงาน ส่งผลให้เกิดอาการปวดกล้ามเนื้อและเยื่อพังผืด (myofascial pain syndrome) ในตำแหน่งต่าง ๆ ของร่างกาย โดยพบมากที่สุดบริเวณศีรษะและคอร้อยละ 42 รองลงมาคือหลังส่วนล่างร้อยละ 34 และบริเวณข้อมือและมือร้อยละ 20 สถานการณ์นี้มีความรุนแรงเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนในช่วงการระบาดของโควิด-19 ตั้งแต่ปี 2562 เนื่องจากพนักงานออฟฟิศจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานเป็นการทำงานที่บ้าน โดยมีระยะเวลาการทำงานหน้าคอมพิวเตอร์เฉลี่ยต่อวันมากถึง 8 ชั่วโมงหรือมากกว่า (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2560)

จากสถิติของกรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข พบว่าตั้งแต่ปี 2557 ผู้ทำงานในเมืองกว่าร้อยละ 10 มีภาวะออฟฟิศซินโดรมเพิ่มขึ้น และในปัจจุบันพบผู้มีภาวะออฟฟิศซินโดรมมากถึงร้อยละ 60 ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่อาจนำไปสู่การเกิดโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (Non-Communicable Diseases หรือ NCDs) ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตและประสิทธิภาพในการทำงาน สถานการณ์นี้มีแนวโน้มที่จะทวีความรุนแรงมากขึ้น เมื่อพิจารณาจากการคาดการณ์แนวโน้มกำลังแรงงานในปี 2567 ที่พบว่า จากจำนวนแรงงานทั้งหมด 40 ล้านคน มีแรงงานกว่าครึ่งหนึ่งร้อยละ 57.22 อยู่ในกลุ่มอายุ 40 ปีขึ้นไป ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงต่อการเกิดโรคแทรกซ้อนจากการนั่งทำงานในท่าเดิมเป็นเวลานาน

แม้ว่าในปัจจุบันจะมีวิธีการบรรเทาภาวะออฟฟิศซินโดรมหลากหลายวิธี ทั้งการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การใช้สมุนไพร และการใช้อุปกรณ์เสริมต่างๆ แต่ยังไม่มีการรวบรวมผลิตภัณฑ์ที่จำเป็นไว้ในชุดเดียวกัน และยังขาดการให้ข้อมูลการใช้งานที่ถูกต้องบนบรรจุภัณฑ์ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้สามารถใช้งานผลิตภัณฑ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย ด้วยเหตุนี้ การศึกษาวิจัยเรื่อง "การออกแบบต้นแบบบรรจุภัณฑ์ชุดผลิตภัณฑ์บรรเทาภาวะออฟฟิศซินโดรม" จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ที่สามารถให้ข้อมูลคำแนะนำการใช้งานที่ถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ผู้บริโภคสามารถบรรเทาอาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ลดความเสี่ยงของการใช้งานผลิตภัณฑ์อย่างไม่เหมาะสม และรวบรวมข้อมูลเพื่อการพัฒนาส่งเสริมบรรจุภัณฑ์ตามความต้องการของผู้บริโภคเป็นประโยชน์ในการส่งเสริมการออกแบบเพื่อเพิ่มความต้องการในการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์สินค้า

ปัญหานำวิจัย

1. การออกแบบบรรจุภัณฑ์ชุดผลิตภัณฑ์บรรเทาภาวะออฟฟิศซินโดรมที่ผสมผสานแนวคิดการออกแบบร่วมสมัยส่งผลต่อการรับรู้ข้อมูลการใช้งานและการตัดสินใจซื้อของกลุ่มวัยทำงานอายุ 30-50 ปี อย่างไร
2. รูปแบบการนำเสนอข้อมูลคำแนะนำและข้อควรระวังบนบรรจุภัณฑ์แบบใดที่มีประสิทธิภาพสูงสุดในการส่งเสริมการใช้ผลิตภัณฑ์บรรเทาภาวะออฟฟิศซินโดรมอย่างถูกต้องและปลอดภัย

วัตถุประสงค์งานวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ผู้ที่มีภาวะออฟฟิศซินโดรมและผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมในการบรรเทาอาการ
2. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ต้นแบบที่เหมาะสมสำหรับรวบรวมและให้ข้อมูลการบรรเทาภาวะออฟฟิศซินโดรม

ระเบียบวิธีการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูล จากเอกสาร เว็บไซต์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาวะออฟฟิศซินโดรม แนวโน้มการออกแบบ แนวโน้มการออกแบบฉลากและออกแบบบรรจุภัณฑ์ เพื่อศึกษาข้อมูลและเปรียบเทียบ สรุปข้อมูลนำไปสร้างแบบสัมภาษณ์

- 1.1 องค์ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาวะออฟฟิศซินโดรม
- 1.2 บรรจุภัณฑ์ของผลิตภัณฑ์ออฟฟิศซินโดรมในตลาดออนไลน์
- 1.3 การออกแบบบรรจุภัณฑ์และฉลาก
- 1.4 แนวโน้มการออกแบบในปี 2563 – 2568
- 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 นำข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม มาทำแบบสอบถามเพื่อใช้สอบถามผู้เชี่ยวชาญทางด้านสุขภาพ โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

- 2.1 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพ โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

2.1.1 มีประสบการณ์รักษาภาวะออฟฟิศซินโดรมมากกว่า 3 ปี และมีใบประกอบวิชาชีพ ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพจำนวน 9 ท่าน ประกอบด้วย แพทย์เวชศาสตร์ฟื้นฟู 2 ท่าน นักกายภาพบำบัด 1 ท่าน แพทย์เวชศาสตร์ครอบครัว 1 ท่าน แพทย์แผนไทย 2 ท่าน แพทย์แผนจีน 1 ท่าน นักกิจกรรมบำบัด 2 ท่าน

- 2.2 รวบรวมข้อมูลด้านแนวโน้มการออกแบบบรรจุภัณฑ์

2.2.1 โดยจะต้องเป็นเทรนด์ติดอันดับจากเว็บที่น่าเชื่อถือ ตั้งแต่ช่วงปี 2564 – 2568 จากเว็บไซต์ (1) เว็บไซต์ 99designs.com เป็นแพลตฟอร์มที่มีความน่าเชื่อถือค่อนข้างสูงในวงการออกแบบกราฟิก ที่ก่อตั้งในปี 2551 และได้เติบโตเป็นหนึ่งในแพลตฟอร์มการออกแบบที่

ใหญ่ที่สุดในโลก มีประวัติการดำเนินงานยาวนานกว่า 15 ปี ในปี 2563 99designs ถูกซื้อโดย Cimpres ซึ่งเป็นบริษัทแม่ของ Vistaprint ทำให้มีความมั่นคงทางการเงินและทรัพยากรเพิ่มขึ้น (2) ideogram เป็นเว็บไซต์ของบริษัทออกแบบ ที่เจ้าของบริษัทมีประสบการณ์การทำงานด้านสื่อโฆษณามากกว่า 10 ปี มีประสบการณ์การทำงานในด้านสื่อกับแบรนด์ดังหลากหลายแบรนด์ (3) เว็บไซต์ sunbranding.com เป็นเว็บไซต์ของบริษัท Sun Branding Solutions ซึ่งเป็นบริษัทให้บริการด้านการออกแบบแบรนด์และบรรจุภัณฑ์ที่มีประวัติยาวนาน ตั้งแต่ปี 1890 มีบริการให้คำปรึกษาและช่วยเหลือด้านการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 3 สรุปผลการสัมภาษณ์

ขั้นตอนที่ 4 ออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 5 นำต้นแบบบรรจุภัณฑ์ที่ผู้วิจัยทำการออกแบบไปสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 คน ซึ่งเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ คือ ต้องมีประสบการณ์ด้านการออกแบบกราฟิก และ ออกแบบลวดลายบรรจุภัณฑ์มากกว่า 3 ปี

ขั้นตอนที่ 6 นำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาแก้ไขต้นแบบผลิตภัณฑ์และสรุปผล

ผลการวิจัย

จากการค้นคว้าวิจัยตามวิธีการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยดำเนินการศึกษาทบทวนวรรณกรรมเพื่อสร้างแบบสัมภาษณ์เชิงลึกสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพ แบ่งเป็นส่วนของการรวบรวมข้อมูลผลิตภัณฑ์ยอดนิยมใช้เพื่อบรรเทาอาการปวดจากออฟฟิศซินโดรม และรวบรวมข้อมูลด้านบรรจุภัณฑ์และการออกแบบ

ด้านข้อมูลภาวะออฟฟิศซินโดรมและผลิตภัณฑ์นิยมใช้

จากการศึกษาเกี่ยวกับอาการออฟฟิศซินโดรมเบื้องต้น พบว่า ภาวะออฟฟิศซินโดรมเป็นอาการที่เกิดขึ้นจากการนั่งทำงานหรืออยู่ในท่าทางเดิมท่าทางใด ๆ นาน ๆ ทำให้เกิดอาการปวดกล้ามเนื้อ ส่งผลไปสู่โรคผิดปกติต่าง ๆ ในร่างกาย โดยภาวะออฟฟิศซินโดรมมักเกิดอาการปวดตามอวัยวะต่าง ๆ ที่มีอาการปวดพบได้บ่อยคือ ต้นคอ บ่า ไหล่ ข้อมือ แอวและหลัง (คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี, บทความออนไลน์ รามาแซแนล, 2566) โดยพบว่ากว่าร้อยละ 60 ของประชากรในประเทศไทยเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมส่งผลให้เกิดภาวะเสี่ยงในการเป็นภาวะออฟฟิศซินโดรม (สำนักงานสื่อสารและตอบโต้ความเสี่ยง, 2558)

เมื่อศึกษาอวัยวะที่พบอาการบ่อยพบว่า มักพบอาการปวดได้มากบริเวณ คอ บ่าและบริเวณไหล่ รองลงมาคือ ข้อมือ จึงดำเนินการศึกษาวิจัยจากแพลตฟอร์มการขายออนไลน์ (Shopee) โดย

สำรวจผลิตภัณฑ์ที่ช่วยบรรเทาอาการในบริเวณดังกล่าวจากการศึกษาข้างต้น พิจารณาจากผลิตภัณฑ์ที่มียอดขายติดลำดับ 10 ลำดับแรกของหมวดหมู่การบรรเทาอาการในบริเวณนั้น โดยสามารถรวบรวมได้ 5 ผลิตภัณฑ์ยอดนิยมได้แก่ หมอนนวดคอไฟฟ้า, บาล์มแก้อาการเวียนศีรษะ และอาการไมเกรน, ปืนนวดไฟฟ้า, สายยืดบำบัดหลัง และลูกบอลบีบมือ

ด้านบรรจุภัณฑ์และการแนวโน้มออกแบบ

พบว่าบรรจุภัณฑ์แบบกล่องเป็นที่นิยม เพราะวัสดุที่แข็งแรงปกป้องผลิตภัณฑ์ในกล่องได้ดี และด้วยแนวโน้มความตระหนักรู้เรื่องรักษ์ธรรมชาติ ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม การใช้บรรจุภัณฑ์แบบกล่อง กล่องกระดาษ สามารถใช้ซ้ำได้ ต้นทุนต่ำ แข็งแรงและทนทานดี มีความง่ายต่อการออกแบบลวดลาย อีกทั้งยังน้ำหนักเบา และสะดวกต่อการพับหรือการขนส่ง

จากแนวโน้มการออกแบบในการศึกษาโดยผู้วิจัยทำการศึกษาในปี 2564 – 2568 สามารถจำแนกแนวโน้มการออกแบบเป็นข้อมูลได้ดังตารางที่ 1

Trends	2564	2565	2566	2567	2568
Sustainability	✓	✓		✓	✓
Mascot & Quirky Characters	✓		✓	✓	✓
Minimalism and Geometric	✓	✓		✓	✓
Vintage Nostalgia	✓	✓	✓	✓	
Color and Sensory	✓	✓	✓	✓	✓

สรุปจากตารางได้ว่า แนวโน้มการออกแบบยอดนิยมที่สุดในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา คือ สีและการรับรู้ทางประสาทสัมผัส(Color and Sensory) หรือการใช้สีที่มีความโดดเด่นมาเคลือบบรรจุภัณฑ์โดยเลือกสีและลักษณะการเกลี่ยอย่างมีนัยยะตกแต่งรอบ ๆ บรรจุภัณฑ์ ใช้สีสันที่สวย สดใสนั้นความมีมิติได้จากสีเข้มไปอ่อน หรืออ่อนไปเข้ม หรือจากอีกสีหนึ่งไปอีกสีหนึ่ง เสริมสร้างอารมณ์ความรู้สึกของลูกค้าที่มีต่อบรรจุภัณฑ์สินค้า โดยความรู้สึกที่สีนั้น ๆ ให้ความหมายตามอิงตามการศึกษาจิตวิทยาว่าด้วยการใช้สี เช่น สีน้ำเงินสร้างความรู้สึกร่าเริง สีส้มให้ความรู้สึกร่าเริงสนุกสนาน เป็นต้น (ช่างพิมพ์ Proprints, 2567)

รองลงมาโดยพิจารณาจากความถี่ในช่วงปี คือ สัญลักษณ์มาสคอตและตัวละครที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว(Mascot and Quirky Characters) ที่เน้นด้านการสร้างตัวละครเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่เข้าถึงง่ายและการจดจำให้แก่แบรนด์นั้น ๆ ต่อมาคือ ความยั่งยืน(Sustainable) ที่เน้นไปด้านการพูดถึงการออกแบบที่เน้นด้านการเลือกใช้วัสดุเพื่อผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมที่น้อยที่สุดในระยะยาว

อีกสองแนวโน้มที่เทียบเคียงเท่าเทียมกันคือ แนวคิดนิยมเรียบง่าย(Minimalism) และความรู้สึกโหยหาอดีตแบบวินเทจ(Vintage) โดย การออกแบบที่เรียบง่าย (Minimalism) ที่มาจากแนวคิดของ Ludwig Mies Van der Rohe การออกแบบที่ลดทอนองค์ประกอบให้เหลือแค่สาระ

สำคัญในการสื่อสาร โดยเก็บองค์ประกอบสำคัญไว้ท่ามกลางพื้นที่ว่างที่มีความหมายเพื่อเน้นความหมายที่สื่อถึงบรรพบุรุษ และแนวโน้มความรู้สึกลอยลางอดีตแบบวินเทจ (Vintage and Nostalgia) ที่ออกแบบเพื่อเน้นความหมายที่มีผลต่อความรู้สึกของผู้ที่มีอายุอยู่ในช่วงของการออกแบบปีนั้น ๆ ที่กลุ่มเป้าหมายเติบโตให้เกิดความรู้สึกประทับใจ และสร้างความอยากรู้แก่คนรุ่นใหม่

อภิปรายผล

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพพบว่า ภาวะออฟฟิศซินโดรมที่พบบ่อยคือ อาการปวดในบริเวณ คอ บ่า ไหล่และหลัง ซึ่งอุปกรณ์ที่ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าตอบโต้ ประกอบไปด้วย 3 อุปกรณ์ ได้แก่ ปืนนวดไฟฟ้า, หมอนนวดคอไฟฟ้า และสายยืดบำบัดหลัง โดยอุปกรณ์ทั้งสามอุปกรณ์สามารถครอบคลุมการบรรเทาอาการในระยะเบื้องต้น(Mild)ได้ โดยต้องมีการใช้บรรเทาอาการเมื่อมีอาการปวด หรือใช้งานเฉพาะตอนมีการนั่งในท่าทางเดิม ๆ สลับกับการเปลี่ยนท่าทาง และออกกำลังกายควบคู่ไปด้วย ที่สำคัญควรใช้ผลิตภัณฑ์นี้เป็นเพียงการบรรเทาอาการเบื้องต้น ไม่ใช่การรักษาที่ทำให้หายขาด โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำและข้อควรระวังที่เป็นประโยชน์ต่อการระบุบนฉลากเพื่อประกอบบรรพบุรุษ ดังนี้

ปืนนวดไฟฟ้า ช่วยบรรเทาอาการปวดเมื่อยกล้ามเนื้อได้ดีในระดับเบื้องต้น โดยเฉพาะอาการปวดจากการออกกำลังกายหรือกิจกรรมทั่วไป แต่อาจไม่เหมาะกับอาการปวดเรื้อรังหรือรุนแรง ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ใช้งานครั้งละไม่เกิน 10-15 นาที และมีข้อควรระวังสำคัญคือ ห้ามใช้บริเวณข้อต่อกระดูกหรือบริเวณที่มีเนื้ออ่อน เช่น ข้อศอก ข้อมือ ข้อเท้า หรือกระดูกสันหลัง เนื่องจากอาจทำให้เกิดการฉีกและบาดเจ็บ ผู้ที่ใช้ยาละลายลิ่มเลือด มีโรคประจำตัวเช่นความดันโลหิตสูง เบาหวาน หรือผู้ที่ไม่มีความรู้สึกเจ็บปวด ควรหลีกเลี่ยงหรือใช้ด้วยความระมัดระวังเป็นพิเศษ ควรใช้ความแรงที่เหมาะสม ไม่รุนแรงจนเจ็บ และไม่ควรรู้นวดติดต่อกันเป็นเวลานาน

หมอนนวดคอไฟฟ้า มีประสิทธิภาพช่วยบรรเทาอาการปวดเมื่อยและตึงคอในระดับเบื้องต้นได้ดี สามารถใช้งานเพื่อผ่อนคลายกล้ามเนื้อบริเวณคอและบ่าได้ ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ใช้งาน 1-2 ครั้งต่อวัน ครั้งละไม่เกิน 20-30 นาที และควรควบคุมระดับความแรงในการนวดไม่ให้เกิดอาการปวดเพิ่มขึ้น ข้อควรระวังคือ ไม่ควรใช้บริเวณกระดูกคอโดยตรงโดยเฉพาะในผู้ที่มีปัญหากระดูกคอ หลีกเลี่ยงการใช้งานขณะนอนเพราะอาจทำให้คออยู่ในท่าที่ไม่เหมาะสมและเพิ่มอาการปวด การใช้งานนานเกินไปอาจทำให้เกิดอาการชาบริเวณที่นวด

สายยืดบำบัดหลัง มีประโยชน์ในการช่วยพยุงหลังให้อยู่ในท่าที่ถูกต้อง เหมาะสำหรับผู้ที่มีปัญหาท่าทางหลังค่อมหรือห่อไหล่ แต่ไม่ได้ช่วยรักษาอาการปวดโดยตรง ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำว่าควรใช้งานในช่วงที่ต้องนั่งทำงานหน้าคอมพิวเตอร์ แต่ข้อควรระวังที่สำคัญคือไม่ควรใส่ตลอดเวลา ควรถอดพักทุก 1-2 ชั่วโมง เพื่อให้กล้ามเนื้อหลังได้ทำงานบ้าง การใส่ติดต่อกันเป็นเวลานานอาจทำให้กล้ามเนื้อในบริเวณที่ถูกพยุงไม่ได้ทำงาน เปรียบเสมือนการใส่เฝือก ซึ่งในระยะยาวอาจทำให้กล้ามเนื้อหลังอ่อนแรงหรือลีบลง ควรใช้สายยืดบำบัดหลังควบคู่กับการเปลี่ยนอิริยาบถ และการออกกำลังกายเพื่อเสริมความแข็งแรงของกล้ามเนื้อหลัง เพื่อการรักษาที่ยั่งยืนในระยะยาว

จากการรวบรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์และการออกแบบสำหรับชุดผลิตภัณฑ์บรรเทาภาวะออฟฟิศซินโดรม พบข้อมูลที่น่าสนใจดังนี้

รูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จากตัวเลือกบรรจุภัณฑ์ทั้ง 5 รูปแบบที่นำเสนอ (กล่องหูช้าง, กล่องลิ้นชัก, กล่องฝาครอบ, กล่องฝาชน และกล่องหน้าต่าง) บรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมที่สุดคือ “กล่องหน้าต่าง” เนื่องจากช่วยให้ผู้บริโภคสามารถมองเห็นผลิตภัณฑ์ด้านในได้ ซึ่งเป็นประโยชน์ในการประกอบการตัดสินใจซื้อจากการประเมินรูปแบบและคุณภาพของผลิตภัณฑ์ด้วยตา รองลงมาคือ “กล่องฝาครอบ” ซึ่งผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่ามีความแข็งแรงและให้ความรู้สึกลึกซึ้งเมื่อเปิดบรรจุภัณฑ์ สำหรับรูปแบบกล่องอื่นๆ ผู้เชี่ยวชาญไม่มีความเห็นพิเศษ โดยให้เหตุผลว่าไม่สามารถมองเห็นผลิตภัณฑ์ด้านในได้

แนวทางการออกแบบลดตาย

เมื่อพิจารณาถึงแนวโน้มการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่นิยมในช่วงปี 2564-2568 ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่าแนวทางการออกแบบที่เหมาะสมที่สุดคือ “แนวคิดนิยมเรียบง่ายและรูปทรงเรขาคณิต(Minimalism and Geometric)” เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นวัยทำงานอายุ 30-50 ปี มีความชื่นชอบในบรรจุภัณฑ์ที่เรียบง่าย มีลดทอนน้อย แต่ดูน่าเชื่อถือ การออกแบบที่เรียบง่ายและลดทอนรายละเอียดไม่จำเป็นช่วยให้บรรจุภัณฑ์ดูไม่รกตาและสามารถเข้ากับสิ่งของอื่นๆ รอบตัวได้ดี ในด้านการเลือกใช้สี ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ใช้โทนสีที่สื่อถึงความรู้สึกผ่อนคลายและความเป็นมืออาชีพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มการออกแบบ “สีและการรับรู้ทางประสาทสัมผัส(Color and Sensory)” ที่มีการใช้สีเพื่อเสริมสร้างอารมณ์ความรู้สึกของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์

นอกจากนี้ ยังมีข้อเสนอแนะเรื่องการใช้แนวคิด “ความยั่งยืน(Sustainable)” เนื่องจากผู้บริโภคในปัจจุบันมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมมากขึ้น การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่คำนึงถึงสิ่งแวดล้อมจะช่วยสร้างความเชื่อถือและความสบายใจให้กับผู้บริโภคได้

การสื่อสารข้อมูลผลิตภัณฑ์

ผู้เชี่ยวชาญเน้นย้ำความสำคัญของการสื่อสารข้อมูลการใช้งาน ข้อเสนอแนะ และข้อควรระวังอย่างชัดเจนบนบรรจุภัณฑ์ ควรออกแบบให้ข้อมูลเหล่านี้อ่านง่าย เข้าใจง่าย และสะดุดตา โดยอาจใช้ทั้งตัวอักษรและภาพประกอบในรูปแบบที่เรียบง่ายเพื่อช่วยให้ผู้บริโภคเข้าใจวิธีการใช้งานที่ถูกต้องได้โดยง่าย

การสื่อสารถึงข้อจำกัดของผลิตภัณฑ์เองมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าประโยชน์ โดยควรระบุให้ชัดเจนว่าผลิตภัณฑ์เหล่านี้เป็นเพียงการบรรเทาอาการเบื้องต้น ไม่สามารถรักษาให้หายขาดได้ และควรใช้ควบคู่กับการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและการออกกำลังกายที่เหมาะสม

โดยสรุป บรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับชุดผลิตภัณฑ์บรรเทาภาวะออฟฟิศซินโดรมควรเป็นกล่องหน้าต่างที่สามารถมองเห็นผลิตภัณฑ์ภายใน มีการออกแบบที่เรียบง่ายแบบแนวคตินิยมเรียบง่ายและรูปทรงเรขาคณิต (Minimalism and Geometric) ใช้โทนสีที่สื่อถึงความผ่อนคลายและความเป็นมืออาชีพ และมีการสื่อสารข้อมูลการใช้งาน ข้อแนะนำ และข้อควรระวังอย่างชัดเจนและเข้าใจง่าย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากวิจัย

จากผลการวิจัยที่พบว่าบรรจุภัณฑ์กล่องหน้าต่างเป็นรูปแบบที่เหมาะสมที่สุดสำหรับชุดผลิตภัณฑ์บรรเทาภาวะออฟฟิศซินโดรม ผู้ประกอบการควรเลือกใช้บรรจุภัณฑ์รูปแบบนี้ในการจัดจำหน่าย เนื่องจากช่วยให้ผู้บริโภคสามารถมองเห็นและประเมินคุณภาพของผลิตภัณฑ์ภายในได้ก่อนตัดสินใจซื้อ

การออกแบบลวดลายบรรจุภัณฑ์: ควรใช้แนวทางการออกแบบ แนวคตินิยมเรียบง่ายและรูปทรงเรขาคณิต (Minimalism and Geometric) ที่เน้นความเรียบง่ายแต่ดูน่าเชื่อถือ ซึ่งสอดคล้องกับความชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยทำงานอายุ 30-50 ปี โดยใช้โทนสีที่ดูเป็นผู้ใหญ่และทันสมัย (Muted Colors, Earth Tones หรือ Monochromatic Schemes)

การให้ข้อมูลคำแนะนำบนบรรจุภัณฑ์จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ควรระบุข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับการใช้ผลิตภัณฑ์แต่ละชนิดบนบรรจุภัณฑ์อย่างชัดเจน ดังนี้

- ปีนวดไฟฟ้า: ระบุความถี่ในการใช้งาน (ไม่เกิน 10-15 นาทีต่อครั้ง), ข้อควรระวัง (ไม่ใช้บริเวณข้อต่อ กระดูก หรือบริเวณที่มีเนื้ออ่อน) และข้อห้ามสำหรับผู้ที่ใช้ยาละลายลิ่มเลือด หรือผู้ที่มีโรคประจำตัว เช่น ความดันโลหิตสูง
- สายยืดบำบัดหลัง: แนะนำวิธีการใช้ที่ถูกต้อง (ใส่ระหว่างนั่งทำงาน และถอดพักทุก 1-2 ชั่วโมง) และเน้นย้ำว่าไม่ควรใส่ตลอดเวลาเพราะจะทำให้กล้ามเนื้อไม่ทำงาน
- หมอนนวดคอไฟฟ้า: ระบุความถี่ในการใช้งาน (1-2 ครั้งต่อวัน ครั้งละไม่เกิน 20-30 นาที) และคำเตือนไม่ให้ใช้ความแรงมากเกินไป

การจัดองค์ประกอบของชุดผลิตภัณฑ์: จากผลการวิจัยที่พบว่าผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมในการบรรเทาอาการคือ ปีนวดไฟฟ้า สายยืดบำบัดหลัง และหมอนนวดคอไฟฟ้า ควรจัดผลิตภัณฑ์ทั้งสามชนิดนี้เป็นชุดพร้อมกับคู่มือการใช้งานที่เข้าใจง่าย การให้ความรู้เกี่ยวกับการบรรเทาภาวะออฟฟิศซินโดรม: ควรแนบข้อมูลที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการปรับพฤติกรรมการทำงาน และการออกกำลังกายเพื่อลดอาการออฟฟิศซินโดรม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่า การผสมผสานหลายวิธีเข้าด้วยกันจะได้ผลดีที่สุด

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคต่อบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ ควรมีการนำต้นแบบบรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบไปทดสอบกับกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย เพื่อประเมินความพึงพอใจและการยอมรับของตลาด รวมถึงรวบรวมข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง

การศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคเฉพาะกลุ่ม ควรมีการศึกษาพฤติกรรมและความต้องการของผู้บริโภคกลุ่ม เจนเนอเรชันซี (Gen Z) และ เจนเนอเรชันอัลฟา (Gen Alpha) ที่กำลังเข้าสู่วัยทำงาน และมีแนวโน้มเผชิญกับภาวะออฟฟิศซินโดรมในอนาคต เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ที่ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายใหม่

การวิจัยและพัฒนาวัสดุบรรจุภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ควรศึกษาวัสดุทางเลือกที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมสำหรับบรรจุภัณฑ์ชุดผลิตภัณฑ์บรรเทาภาวะออฟฟิศซินโดรม เพื่อตอบสนองแนวโน้ม ความยั่งยืน (Sustainability) ที่กำลังได้รับความนิยม การศึกษาความคุ้มค่า ควรศึกษาด้านทุนการผลิตและราคาขายที่เหมาะสมของชุดผลิตภัณฑ์บรรเทาภาวะออฟฟิศซินโดรม เพื่อประเมินความเป็นไปได้ในเชิงพาณิชย์และการยอมรับของตลาด

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กลุ่มงานพัฒนาองค์กรและขับเคลื่อนกำลังคน สถาบันพัฒนาสุภาพะเขตเมือง. (2565, 19 พฤษภาคม). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมเสี่ยงต่อโรคออฟฟิศซินโดรมในวัยทำงานของบุคลากรสถาบันพัฒนาสุภาพะเขตเมือง ในช่วงการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19).

กลุ่มโรคติดต่อระหว่างประเทศ กองโรคติดต่อทั่วไป กรมควบคุมโรค. (2564, 14 มกราคม). สถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) มาตรการสาธารณสุข และปัญหาอุปสรรคการป้องกันควบคุมโรคในผู้เดินทาง.

ธัญวงศ์ เศรษฐพิทักษ์. (2558). ปัจจัยที่ส่งผลให้พนักงานออฟฟิศทำงานติดต่อกันเป็นเวลานานและเป็นโรคคอมพิวเตอร์ซินโดรม [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].

ปัญญาพัฒน์ เตชะศิริเชษฐ์. (2563). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกซื้อสินค้าออนไลน์ตามแนวคิดการบริโภคอย่างยั่งยืนของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยมหิดล.

เบญญาภา ศรีปัญญา, กิตติยา คำเกิด, และ วันวิสา โคตรเสนา. (2559). อาการปวดต้นคอ บ่าไหล่ และหลังของบุคลากรที่ใช้คอมพิวเตอร์ในมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสกลนคร. ใน บทความฉบับเต็มการประชุมวิชาการระดับชาติ งานเกษตรแฟร์นนทรีอีสาน ครั้งที่ 4: ความหลากหลายทางชีวภาพ วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ (หน้า 831-847). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสกลนคร.

- วรินทร์ทิพย์ คงฤทธิ. (2564). *กลุ่มอาการที่พบจากการใช้คอมพิวเตอร์ในการปฏิบัติงาน*. คณะ
วิทยาการสุขภาพและการกีฬา มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- มณฑนา วชิรินทร์รัตน์. (2561). เทคโนโลยีที่ใช้รักษาออฟฟิศซินโดรม. *วารสารมหาวิทยาลัย
คริสเตียน*.
- อัจฉรา โพชะโน, เกศรา โชคนำชัยสิริ, กะชามาศ แซ่เถียน, เทวพงศ์ วงศ์เชื่อนแก้ว, วิฑูรย์ นิล
รัตน์, และเมธีร์ ชะรัตรัมย์. (2566). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมเสี่ยงต่อโรคออฟฟิศซินโดรม
ในวัยทำงาน ของบุคลากรสถาบันพัฒนาสุขภาวะเขตเมือง ในช่วงการระบาดของโรคติด
เชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19). *วารสารศูนย์อนามัยที่ 9*, 17(3).

ระบบออนไลน์

- กระทรวงแรงงาน. (2567). *รายงานสถานการณ์ผู้สูงอายุไทย*. <https://thaitgri.org/?p=40208>
- ปัทมาพร สนจิตร์. (2562, 7 พฤษภาคม). *รู้ทัน ป้องกันออฟฟิศซินโดรมกับนักกายภาพบำบัด*. ศูนย์
กายภาพบำบัด คณะกายภาพบำบัด มหาวิทยาลัยมหิดล. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2567,
จาก <https://pt.mahidol.ac.th/ptcenter/knowledge-article/>
- ไพฑูรย์ เบ็ญจพรเลิศ. (2566, 12 ตุลาคม). *ออฟฟิศซินโดรม โรคน่ากลัวของคนวัยทำงาน*. คณะ
แพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน
2567, จาก <https://www.rama.mahidol.ac.th/ramachannel/article/>
- โรงพยาบาลศิริราช ปิยมหาราชการุณย์. (2564, 7 ธันวาคม). *ออฟฟิศซินโดรม ดูแล ป้องกัน รักษา
อย่างไร? สืบค้นจาก* <https://www.siphhospital.com/th/news/article/share/696>
- สำนักส่งเสริมสุขภาพ กรมอนามัย และ สำนักโรคจากการประกอบอาชีพและสิ่งแวดล้อม กรม
ควบคุมโรค. (2562). *การส่งเสริมสุขภาพเพื่อ “พิชิต ออฟฟิศซินโดรม” ในกลุ่มวัยทำงาน*.
กระทรวงสาธารณสุข. https://multimedia.anamai.moph.go.th/ebooks/hp-eb-ook_11_mini/ องค์การอนามัยโลก และ องค์การแรงงานระหว่างประเทศ. (2021).
Healthy and safe telework: Technical brief. สืบค้นจาก <https://www.who.int/publications/i/item/9789240040977>
- Badajoz, D. (2019). *A design without logo does not damage brand: a packaging with
a generic logo and without logo vs a symbolic logo*. <https://doi.org/10.5565/REV/GRAFICA.128>
- Li, Y., & Yue, H. (2024). *The Application of Emotional Colours and Their Pattern
Elements in Product Packaging*. <https://doi.org/10.54097/jfqz2426>
- Swasty, W., & Prameswari, N. S. (2022). *Investigating Key Trends in New Normal
Packaging Design*. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2022.21.2.4>
- Varžinskas, V., Grigolait, V., Dauglait, V., & Markevičit, Z. (2020). *Eco-design Methods
and Tools: An Overview and Applicability to Packaging*. <https://doi.org/10.5755/j01.erem.76.4.27448>

-
- Wei, N. (2022). *On the Application and Development of Design Aesthetics in Product Packaging Design*. <https://doi.org/10.18686/ahe.v6i9.4744>
- Yadav, S. (2024). *The influence of packaging on consumer perception*. *International Journal of Scientific Research in Engineering and Management*. <https://doi.org/10.55041/ijrem32315> ภาษาอังกฤษ
- Yang, X. (2023). *The Design and Implementation of Practical Teaching in Packaging Design Course based on the Perspective of Curriculum Civics*. <https://doi.org/10.47852/bonviewCETR232010110508>
- Yuk Yung, X. (2023). The Positive Role of Packaging in Consumer Behavior. *Advances in Economics Management and Political Sciences*, 63(1), 293-300. <https://doi.org/10.54254/2754-1169/63/20231445>
-

การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้า ประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก

The Development of a Video Content Series to Promote Fashion Product Sales on the TikTok Platform

ธัญนิดา มุ่งประสพพร*, นิชานันท์ ภาณุศักดิ์บรรลือ*, ปุณฺชารสมิ มั่นอาจหาญ*,
พรปภัสสร ปริญชาญกล**, กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์**, และ ชีรวันท์ โอภาสบุตร**
Thanida Mungprasoporn*, Nichanan Panusakbanlue*, Pucharas Munajhan*,
Pornpapatsorn Princhankol**, Kuntida Thamwipat2**, and Teerawan Opasbut**
Corresponding Author Email: pornpapatsorn.pri@kmutt.ac.th

วันที่รับบทความ	18 กรกฎาคม 2568
วันที่แก้ไขบทความ	30 กันยายน 2568
วันที่ตอบรับบทความ	12 ตุลาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก Skechers Comfort TH (2) ประเมินคุณภาพ (3) ประเมินผลการรับรู้ และ (4) เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก Skechers Comfort TH 2) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ 3) แบบประเมินผลการรับรู้ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ที่กดติดตามเพจ Skechers Comfort TH ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบบังเอิญ ด้วยวิธีการจับสลากจากผู้ที่ยินดีและสมัครใจในการให้ความร่วมมือ

* นักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

* Student, Faculty Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi

** อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

** Lecturer, Faculty Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi

ตอบแบบสอบถาม จำนวน 50 คน ผลการวิจัยมีดังนี้ 1) ผลการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก Skechers Comfort TH จำนวน 3 ชิ้น 2) ผลประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.61$, S.D = 0.61) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.26$, S.D. = 0.71) 3) ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.66$, S.D = 0.67) และ 4) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.76$, S.D = 0.48) ดังนั้น ชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก Skechers Comfort TH ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ได้จริง

คำสำคัญ: วิดีโอคอนเทนต์, ส่งเสริมการขายสินค้า, ประเภทแฟชั่น, แพลตฟอร์มติ๊กต็อก

Abstract

This research aimed (1) to develop a video content series to promote fashion product sales on the TikTok platform for Skechers Comfort TH, (2) to evaluate the quality of the developed video content, (3) to assess the perception of the sample group, and (4) to evaluate the satisfaction of the sample. The research tools included 1) the developed video content series for promoting fashion product sales on the TikTok platform for Skechers Comfort TH, 2) a content and media quality assessment form, 3) a perception assessment form, and 4) a satisfaction assessment form. The sample group consisted of 50 followers of the Skechers Comfort TH page, selected through accidental sampling by drawing lots from volunteers willing to participate in the study. The research findings were as follows: 1) three video clips were successfully developed to promote fashion product sales on TikTok, (2) expert evaluations revealed that the content quality was rated at a very good level ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.61), and the media presentation quality was rated at a good level ($\bar{x} = 4.26$, S.D. = 0.71), (3) the sample's perception was rated at the highest level ($\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.67), and (4) the satisfaction of the sample group was also rated at the highest level ($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 0.48). Therefore, the developed video content series is considered practical and applicable for promoting fashion product sales on the TikTok platform for Skechers Comfort TH.

Keywords: Video content, Product Sale Promotion, Fashion Category, TikTok Platform

บทนำ

เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิต โดยช่วยให้การค้นหา จัดเก็บข้อมูล ทำธุรกรรม และการสื่อสารเป็นไปอย่างรวดเร็วและสะดวก ส่งผลให้พฤติกรรมการใช้ชีวิตของมนุษย์เปลี่ยนไป เช่น การสั่งซื้อสินค้าและอาหารออนไลน์โดยไม่ต้องออกจากบ้าน องค์กรต่าง ๆ ต้องปรับตัว เช่น การทำงานจากที่บ้านและประชุมผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ขณะที่ภาคธุรกิจหันมาใช้บริการตลาดออนไลน์และเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม การใช้เทคโนโลยียังอาจก่อให้เกิดปัญหา เช่น ความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยี องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนในปัจจุบัน ต่างหันมาให้ความสนใจเทคโนโลยีสารสนเทศกันอย่างจริงจังและมากขึ้น โดยใช้เป็นเครื่องมือสร้างระบบสารสนเทศในหน่วยงานของตน เนื่องจากตระหนักดีว่าสารสนเทศมีบทบาทในการทำกิจกรรมแทบทุกชนิดไม่ว่าจะเป็นการสื่อสาร การปฏิบัติงาน การแก้ปัญหา หรือการตัดสินใจ เมื่อการวางแผนและการจัดการได้มีเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยจะทำให้ได้สารสนเทศอย่างรวดเร็วถูกต้อง เชื่อถือได้ทันต่อเวลา มีเนื้อหาและรูปแบบที่ตรงกับความต้องการ (สุทิพย์ ประทุม และ สรัญญ์ อุเสินยาง, 2565) ทั้งนี้การประชาสัมพันธ์องค์กร มีบทบาทและความสำคัญอย่างยิ่งในยุคเทคโนโลยีดิจิทัลปัจจุบัน ทั้งการให้ข้อมูลข่าวสาร ให้ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับองค์กร ในแง่มุมต่าง ๆ เพื่อให้ประชาชนเกิดการรับรู้ การเป็นที่รู้จัก ได้รับความเชื่อมั่น ไว้วางใจ ตลอดจนการให้ความร่วมมือ ซึ่งการประชาสัมพันธ์ เป็นส่วนหนึ่งในการสื่อสารการตลาด โดยจะเน้นการสร้างภาพลักษณ์และการรับรู้ที่ดีของลูกค้าที่มีต่อแบรนด์ เป็นการจูงใจให้หันมาสนใจสินค้าและบริการ เช่น การประชาสัมพันธ์ในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ (สำนักประชาสัมพันธ์, 2560)

ยุคสมัยนี้มีผู้ให้ความสนใจด้านโซเชียลมีเดียมากมาย วิดีโอคอนเทนต์จึงเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่ผู้ชมให้ความสนใจ นำเสนอวิดีโอคอนเทนต์ หรือเนื้อหาต่าง ๆ ให้ออกมาในรูปแบบวิดีโอ โดยเนื้อหาในวิดีโอต้องมีประโยชน์และวิดีโอแล้วเข้าใจง่าย ทำให้ผู้ชมได้รับความรู้ เพลิดเพลิน และมีความสุขเมื่อได้รับชมวิดีโอคอนเทนต์นั้น ทำให้วิดีโอคอนเทนต์สามารถเข้าถึงกลุ่มคนหรือกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายขึ้น และยังช่วยเพิ่มยอดขาย ทั้งยังช่วยกระตุ้นการเติบโตทางธุรกิจได้ดี ส่งผลให้ธุรกิจของเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น (Thailand Video Production, 2563) ในที่นี้ผู้วิจัยในฐานะที่ได้ฝึกงานในหน่วยงานที่เป็นองค์กรธุรกิจเอกชน ได้รับโจทย์จากองค์กรให้นำเสนอสินค้าประเภทแฟชั่นเพื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการขายบนแพลตฟอร์มดิจิทัลในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ หรือเนื้อหาต่าง ๆ ให้ออกมาเป็นรูปแบบวิดีโอสั้น โดยความยาวไม่เกิน 1 นาที โดยเนื้อหาจะเกี่ยวกับสินค้าของแบรนด์ Skechers ที่ดูแล้วเข้าใจง่าย ทำให้ผู้ที่ได้รับชมรู้จักสินค้าของแบรนด์ Skechers ทั้งนี้การสื่อสารประชาสัมพันธ์ผ่านรูปแบบของวิดีโอคอนเทนต์นอกจากจะช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ของลูกค้าและเพิ่มการรับรู้ในแบรนด์อย่างมีประสิทธิภาพแล้วยังสามารถนำไปใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ องค์กรเพื่อสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ขององค์กรได้เป็นอย่างดีเพราะมีผลวิจัยพบว่า สื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์บนแพลตฟอร์มออนไลน์สามารถเสริมสร้างระดับการรับรู้และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างในระดับมาก และนำไปสู่ขั้นพฤติกรรมต่อไปด้วย (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ, 2567)

กลยุทธ์การตลาดเป็นกรอบแนวทางสำคัญที่ธุรกิจใช้ในการส่งเสริมผลิตภัณฑ์หรือบริการให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ โดยกำหนดเป้าหมาย กลวิธี และตัวชี้วัดที่ชัดเจนเพื่อเพิ่มการรับรู้แบรนด์ การมีส่วนร่วมของลูกค้า และการเติบโตทางรายได้ กลยุทธ์ที่วางแผนอย่างเป็นระบบช่วยให้ธุรกิจสามารถจัดสรรทรัพยากรได้อย่างเหมาะสม ประสานการทำงานภายในองค์กร และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของตลาดได้อย่างยืดหยุ่น ภายใต้บริบทของตลาดที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปี 2568 กลยุทธ์การตลาดต้องอาศัยการผสมผสานทั้งการตลาดแบบดั้งเดิม เช่น โฆษณาทางโทรทัศน์ วิทยุ และสิ่งพิมพ์ ซึ่งยังคงมีประสิทธิภาพในบางกลุ่มเป้าหมาย กับการตลาดดิจิทัลที่ใช้แพลตฟอร์มออนไลน์และเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคได้อย่างตรงจุด โดยมีองค์ประกอบสำคัญ เช่น โซเชียลมีเดีย การเพิ่มประสิทธิภาพการค้นหา (SEO) อีเมลมาร์เก็ตติ้ง และการตลาดเนื้อหา ในปัจจุบัน กลยุทธ์การตลาดจำเป็นต้องพึ่งพาเทคโนโลยีขั้นสูงและข้อมูลเชิงลึกเพื่อสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้ AI การวิเคราะห์ข้อมูลแบบเรียลไทม์ การพัฒนาเนื้อหาเชิงคุณค่าผ่านวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น การใช้โซเชียลมีเดียและวิดีโอเพื่อสร้างการมีส่วนร่วม การเพิ่มประสิทธิภาพสำหรับการค้นหาด้วยเสียง การเน้นความยั่งยืนและความรับผิดชอบต่อสังคม การใช้เทคโนโลยี AR/VR การปรับแต่งเนื้อหาให้ตรงกับผู้บริโภคแต่ละกลุ่ม และการบูรณาการช่องทางการตลาดแบบ Omnichannel เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ราบรื่นและสอดคล้องในทุกจุดสัมผัส กลยุทธ์เหล่านี้จึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างคุณค่าและความภักดีต่อแบรนด์ในยุคดิจิทัลอย่างแท้จริงทั้งยังช่วยส่งเสริมการขายสินค้าอย่างชัดเจน (Park University, 2025)

บริษัท ไวท์ไลน์กรุ๊ป จำกัด เป็นองค์กรธุรกิจเอกชนที่ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์การตลาด การจัดกิจกรรมพิเศษ โฆษณาสินค้าและแสดงสินค้าทุกชนิด รวมถึงรับจัดทำและให้บริการสื่อโฆษณา สื่อประชาสัมพันธ์ทุกชนิด เพื่อช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ผลิตภัณฑ์ โดยมีบริษัทในเครือขายทั้งหมด 6 บริษัท ประกอบไปด้วย 1) บริษัท ไวท์ไลน์แอกทิเวชัน จำกัด 2) บริษัท ไวท์ไลน์มีเดีย จำกัด 3) บริษัท วันเดอร์เวิร์ค จำกัด 4) บริษัท ไวท์ไลน์เบสเชส จำกัด 5) บริษัท ไวท์ไลน์เทค จำกัด และ 6) บริษัท ไวท์ไลน์ไทยเทยาน จำกัด ซึ่งมีการบริการด้านการตลาดแบบ End-to-End เพื่อช่วยให้แบรนด์เอาชนะทุกความท้าทายทางการตลาด และเพิ่มผลลัพธ์ทางธุรกิจสูงสุดผ่าน 3 บริการ ได้แก่ Activation O2O, BA Permanent และ Commerce (การผสมผสานการตลาดในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์เข้าด้วยกัน) ซึ่งมีบริษัท สเก็ตเชอร์ส (ไทยแลนด์) จำกัด เป็นหนึ่งในลูกค้าของบริษัท ไวท์ไลน์กรุ๊ป จำกัด (Whiteline Group, 2568) ในส่วนของรองเท้า Skechers เป็นรองเท้าสุขภาพแบรนด์ดังจากประเทศสหรัฐอเมริกา ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะเป็นรองเท้าที่ให้ความรู้สึกร่มและใส่สบาย ช่วยชะพพอร์ตฝ่าเท้า ช่วยลดโอกาสเกิดอาการปวดเมื่อยเท้าได้ ซึ่งแบรนด์ได้ใช้เทคโนโลยีในการผลิตรองเท้าที่ทันสมัยมากมาย ทั้งยังมีรองเท้าให้เลือกหลากหลายประเภท เช่น รองเท้าลำลอง รองเท้ากีฬา รองเท้าวิ่ง รองเท้า Safety รวมไปถึงรองเท้าวิ่งเทรลอีกด้วย (Skechers Thailand, 2552) Skechers อาจไม่ได้มีจุดแข็งที่เห็นได้ชัดเจนเหมือนอย่างแบรนด์รองเท้ายี่ห้ออื่น ๆ บางแบรนด์อาจเน้นรองเท้าสำหรับการเล่นกีฬา บางแบรนด์อาจเน้นรองเท้าสำหรับใส่ในชีวิตประจำวัน จึงอาจทำให้ภาพของแบรนด์ Skechers ไม่ชัดในสายตาของลูกค้านัก แต่ถึงแม้จะเป็นรองเท้าสุขภาพรองเท้า Skechers ก็ยังมีความเป็นสินค้าประเภท

แฟชั่นที่น่าสนใจอีกด้วย (ลงทุนศาสตร์, 2563) จากความสำคัญที่กล่าวมา เนื่องด้วย บริษัท ไวท์ไลน์แอนด์เทวชัน จำกัด ได้ตระหนักถึงประโยชน์ และการส่งเสริมการขาย ในฐานะที่บริษัทดูแลด้านการสื่อสารให้รองเท้า Skechers จึงมีนโยบายในการสร้างวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการออกแบบและพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการขายแบรนด์สินค้าดังกล่าวเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อบนแพลตฟอร์มออนไลน์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH
2. เพื่อประเมินคุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH
3. เพื่อประเมินผลการรับรู้ของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ช่วยส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH เพื่อกระตุ้นความสนใจและเป็นที่รู้จักและกระตุ้นการรับรู้การส่งเสริมการขายแก่กลุ่มเป้าหมายบนแพลตฟอร์มออนไลน์เพิ่มมากขึ้น
2. สามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทอื่น ๆ ให้กับองค์กรธุรกิจต่อไป

การทบทวนวรรณกรรม

วิดีโอคอนเทนต์ หมายถึง วิดีทัศน์ที่บอกเล่าเนื้อหาผ่านรูปแบบคลิปวิดีโอ หรือภาพเคลื่อนไหว เช่น Vlog LIVE สด คลิปรีวิ การนำเสนอวิดีโอต่าง ๆ เพื่ออธิบาย สร้างแบรนด์ รวมทั้งโปรโมทโฆษณาแบรนด์ธุรกิจผ่านรูปแบบวิดีโอเคลื่อนไหว แม้วิดีโอคอนเทนต์จะได้รับความนิยมมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่วนหนึ่งเป็นเพราะผลจากโควิด-19 ทำให้ไม่สามารถออกเดินทางไปไหนได้อีกทั้งต้องใช้ชีวิตแบบนิวนอร์มอลจึงทำให้ผู้คนเปิดใจ และหันมาดูวิดีโอคอนเทนต์ในโลกออนไลน์มากขึ้น ซึ่งปัจจุบันนี้กระแสแพลตฟอร์มออนไลน์ที่เป็นวิดีโอสั้นต่าง ๆ กำลังเป็นที่นิยมอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็น YouTube, TikTok หรือการค้นหาบน Google ซึ่งผู้คนมักจะเลือกดูวิดีโอคอนเทนต์ก่อนตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการนั้นๆ โดยเนื้อหาจะเกี่ยวกับสินค้า (Thailand Video Production, 2565) ในที่นี้ทางองค์กรมีนโยบายให้ทำวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้นของแบรนด์ Skechers ที่ดูแล้วเข้าใจง่าย เพื่อให้ผู้ที่ได้รับชมและส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นของแบรนด์ Skechers

การส่งเสริมการขาย หมายถึง กิจกรรมทางการตลาดที่จัดขึ้นเป็นครั้งคราว นอกเหนือจากการโฆษณา การตลาดทางตรง การขายโดยพนักงานขาย และการประชาสัมพันธ์ โดยมีเป้าหมายเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้บริโภค บุคคลในช่องทางการจัดจำหน่าย หรือพนักงานขายให้ทดลองหรือซื้อผลิตภัณฑ์และบริการขององค์กร ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้อาจรวมถึงการลดราคา การแจกของแถม การสาธิตสินค้า หรือการแจกตัวอย่างผลิตภัณฑ์ การส่งเสริมการขายมักใช้ร่วมกับเครื่องมือการตลาดอื่น ๆ เช่น การโฆษณา การประชาสัมพันธ์ และการขายแบบตัวต่อตัว เพื่อสร้างแรงจูงใจในการซื้อ เพิ่มยอดขาย และสนับสนุนประสิทธิภาพของช่องทางการจัดจำหน่าย โดยอาศัยองค์ประกอบสำคัญของการตลาด ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ ราคา สถานที่ และการส่งเสริมการตลาด (Product, Price, Place, Promotion) กิจกรรมเหล่านี้สร้างขึ้นเพื่อช่วยกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจ หรือการซื้อสินค้าและบริการในปริมาณที่มากขึ้นและรวดเร็วขึ้นได้ (เกตุวดี สมบูรณ์ทวี, 2019) ปัจจุบันการส่งเสริมการขายบนแพลตฟอร์มดิจิทัลคือ Skechers comfort TH มีอยู่ 3 ขั้นตอน ได้แก่ การถ่ายคอนเทนต์ การแจกคูปองส่วนลด การแจกของแถม

แพลตฟอร์มดิจิทัล หมายถึง แอปพลิเคชันที่นำเสนอผ่านวิดีโอออนไลน์ที่พัฒนาโดยบริษัท ByteDance ประเทศจีน เปิดตัวเมื่อวันที่ 29 กันยายน พ.ศ. 2559 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ใช้สร้างและเผยแพร่วิดีโอสั้น พร้อมลูกเล่นด้านภาพ เสียง และกราฟิก ซึ่งช่วยเพิ่มความสุขและความคิดสร้างสรรค์ในการใช้งาน ปัจจุบัน TikTok ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายใน 155 ประเทศ รองรับกว่า 75 ภาษา กลุ่มผู้ใช้หลักอยู่ในช่วงอายุ 16–24 ปี หรือ Gen Z ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรดิจิทัลขนาดใหญ่ โดยผู้ใช้งานเฉลี่ยใช้เวลาในแพลตฟอร์มราว 52 นาทีต่อวัน และ 90% ใช้งานมากกว่าหนึ่งครั้งต่อวัน ความสำเร็จของแพลตฟอร์มเกิดจากคุณสมบัติเด่นหลายประการ ได้แก่ ความคมชัดของวิดีโอ อินเทอร์เฟซที่ลื่นไหล และฟีเจอร์ที่เปลี่ยนสมาร์ทโฟนให้กลายเป็นสตูดิโอเคลื่อนที่ นอกจากนี้ยังมีระบบจดจำใบหน้าและฟิลเตอร์ที่ช่วยปรับภาพให้ดูน่าสนใจ รวมถึงสามารถสร้างวิดีโอที่มีความยาวมากขึ้นแต่ยังคงเน้นการสื่อสารอย่างกระชับ และยังมีคลังเพลงขนาดใหญ่ครอบคลุมหลายแนว และรองรับการถ่ายทอดสดทั้งแบบเดี่ยวและร่วมกับผู้อื่น ด้วยเนื้อหาที่เข้าใจง่าย สั้น กระชับ และสร้างความบันเทิง ดิจิทัลจึงกลายเป็นแพลตฟอร์มที่ตอบโจทย์ทั้งผู้สร้างและผู้ชม โดยเฉพาะในยุคที่ผู้คนมองหาเครื่องมือผ่อนคลายและสร้างสรรค์ภายใต้ข้อจำกัดของชีวิตประจำวัน (สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล, 2566) นอกจากนี้ดิจิทัลยังเป็นสื่อที่นำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจดึงดูดจำนวนผู้ใช้งานเป็นจำนวนมากทั้งในด้านของ การให้ความรู้ การเล่นเกม การร้องเพลง การโปรโมทสินค้าและราคา อย่างมีประสิทธิภาพ จึงเป็นแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมในสังคมออนไลน์เป็นจำนวนมาก (TikTok, 2568) ในที่นี้บริษัทไวท์ไลน์ กรุ๊ป และผู้วิจัยจึงเลือกแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อเผยแพร่วิดีโอคอนเทนต์ที่ออกแบบและพัฒนาขึ้น

Skechers คือ แบรนด์รองเท้าที่มีชื่อเสียงระดับโลก ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1992 โดยเริ่มต้นจากการขายรองเท้าผ้าใบสไตล์สปอร์ตและรองเท้าแฟชั่นก่อนที่จะขยายไปสู่รองเท้ากีฬาที่เน้นการผลิตรองเท้าสำหรับวัยรุ่น โดยรองเท้าของแบรนด์นี้มีดีไซน์ที่ทันสมัยและมีการตลาดที่เน้นความ

สนุกสนาน ขยายการผลิตรองเท้าสำหรับการออกกำลังกาย รวมถึงรองเท้าวิ่งและรองเท้าสำหรับกิจกรรมกลางแจ้ง นอกจากนี้ยังมีการออกแบบที่หลากหลายเพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มลูกค้าผู้หญิง ผู้ชาย และเด็ก (Skechers Thailand, 2552) ในที่นี้ บริษัท ไวท์ไลน์ กรุ๊ป และผู้วิจัยได้เลือกสินค้าประเภทแฟชั่นของแบรนด์ดังกล่าวเพื่อทำการส่งเสริมการขายผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อให้ดูสนุก เข้าใจง่ายในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น

กรอบแนวคิด

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH มีตัวแปรที่ศึกษาดังต่อไปนี้

ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม
ชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH	• คุณภาพของ ชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH • การรับรู้ชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH • ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH

ภาพที่ 1
แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการศึกษางานวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH มีการกำหนดขอบเขตการศึกษาไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ติดตามเพจ Skechers Comfort TH จำนวน 20,658 คน (เพจ Skechers Comfort TH, 2567) [ข้อมูล ณ วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2568] กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ ผู้ที่กดติดตามเพจ Skechers Comfort TH ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบบังเอิญด้วยวิธีการจับสลากจากผู้ที่ยินดีและสมัครใจในการให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถาม จำนวน 50 คน โดยอิงจากแนวคิดของ Borg & Gall (1979) ที่กล่าวถึงการวิจัยเน้นการพัฒนา (Research Based Development) (Untoroseto & Triayudi, 2023) ที่ใช้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยภาคสนามขึ้นปฏิบัติการที่จำนวน ไม่ต่ำกว่า 40 คน (สรินทิพย์ กลิ่นอุบล, 2557) โดยการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในปีการศึกษาที่ 2/2567

2. ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญ คือ ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชันบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH แบ่งออกเป็น

2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา คือ ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรีหรือผู้ที่มีประสบการณ์และความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสินค้าประเภทแฟชัน เพื่อประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชันบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH จำนวน 3 ท่าน

2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการนำเสนอ คือ ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรีหรือผู้ที่มีประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ มากกว่า 5 ปี เป็นผู้ที่มีความเข้าใจและเชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อเพื่อการนำเสนอของชุดวิดีโอคอนเทนต์ เพื่อประเมินคุณภาพชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชันบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH จำนวน 3 ท่าน

2.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและการประเมินผล คือ ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรีด้านการวัดและประเมินผล หรือเป็นผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานด้านการประเมินงานวิจัยหรือโครงการไม่ต่ำกว่า 3 ปี หรือเป็นผู้ที่มีความรู้และมีความชำนาญทางด้านการวัดและประเมินผล เพื่อประเมินความตรงของแบบประเมินคุณภาพและแบบประเมินความพึงพอใจของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชันบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH จำนวน 3 ท่าน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนในการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชันบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH ได้ใช้หลักการและแนวคิดของ ADDIE Model (จำนง สันตจิต, 2556) โดยมี 5 ขั้นตอนดังนี้

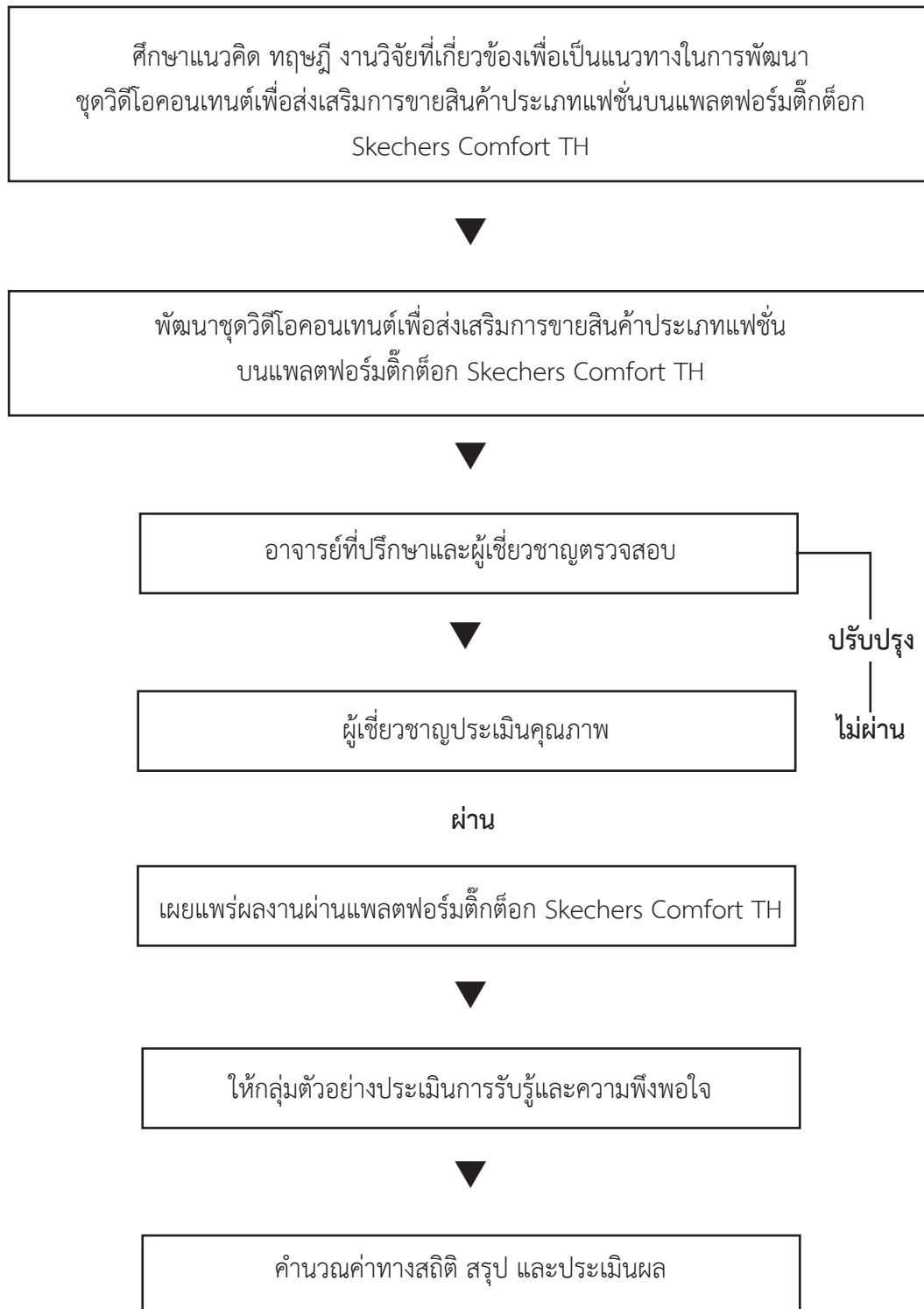
3.1 การวิเคราะห์ (Analysis) คณะผู้วิจัยได้ศึกษาความต้องการขององค์กรและนำมาปรึกษากับสมาชิกและอาจารย์ที่ปรึกษา

3.2 การออกแบบ (Design) กำหนดรูปแบบและวิธีการนำเสนอสื่อโดยใช้ดิจิทัลคอนเทนต์ที่จัดทำในรูปแบบสื่อวิดีโอคอนเทนต์ โดยกำหนดการโพสต์บนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH

3.3 การพัฒนา (Development) นำรูปแบบของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชันบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมของเนื้อหา จากนั้นนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความถูกต้องเหมาะสม

3.4 การนำไปใช้ (Implementation) คณะผู้วิจัยนำสื่อวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชันบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH ที่แก้ไขแล้วไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง แล้วนำไปประเมินผลการรับรู้ และความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง

3.5 การประเมินผล (Evaluation) คณะผู้วิจัยได้นำผลประเมินการรับรู้และความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้ไปวิเคราะห์ คำนวณทางสถิติ และสรุปผลต่อไป



ภาพที่ 2 แสดงขั้นตอนการสร้างเครื่องมือการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์จากบุคคลที่ติดตามทางแพลตฟอร์ม ดึงต็อก Skechers Comfort TH ในภาคการศึกษาที่ 2/2567

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้การวัดผลจากแบบประเมิน โดยใช้สถิติ คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตามวิธีของ Likert Scale (ลิเคอร์ท) โดยลักษณะข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยมีการแปลความหมายดังนี้ (ไพฑูรย์ โพธิ์สาร, 2547)

4.51 – 5.00	หมายถึง	ดีมาก/มากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง	ดี/มาก
2.51 – 3.50	หมายถึง	ปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง	น้อย
1.00 – 1.50	หมายถึง	น้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดักต็อก Skechers Comfort TH

จากการศึกษาพบว่า ได้ออกแบบและพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดักต็อก Skechers Comfort TH จำนวน 3 ชิ้น ประกอบไปด้วย รองเท้า Skechers รุ่น Bobs Geo - Memory Foam, รองเท้า Skechers รุ่น Street Tres-Air Uno Shoes และ รองเท้า Skechers รุ่น D'lites Sport Air-Cooled Memory Foam โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการนำเสนอสินค้าประเภทแฟชั่นในรูปแบบใหม่เพื่อดึงดูดกลุ่มลูกค้า พร้อมแจ้งโปรโมชั่นเพื่อส่งเสริมการขายตามขั้นตอนต่อไปนี้



ภาพที่ 3 ตัวอย่างสื่อวิดีโอของชุดวิดีโอคอนเทนต์ที่พัฒนาขึ้นบนแพลตฟอร์มดักต็อก Skechers Comfort TH การถ่ายคอนเทนต์ การแจกคูปองส่วนลด และการแจกของแถม

2. ผลการประเมินคุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมินคุณภาพ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านคุณภาพของเนื้อหา	4.67	0.49	ดีมาก
2. ด้านความสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย	4.67	0.49	ดีมาก
3. ด้านการสื่อสารการตลาด ผลกระทบต่อแบรนด์	4.44	0.88	ดี
ภาพรวม	4.61	0.61	ดีมาก

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา เรื่อง การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้พบว่ามีความคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.61) เมื่อพิจารณาเป็นคุณภาพในแต่ละด้านพบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรกเท่ากัน ได้แก่ ด้านคุณภาพของเนื้อหา และ ด้านความสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.49) ค่าเฉลี่ยรองลงมาคือ ด้านการสื่อสารการตลาดและผลกระทบต่อแบรนด์อยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.44$, S.D. = 0.88)

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอ

รายการประเมินคุณภาพ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านการออกแบบ ความเหมาะสมกับแบรนด์	4.00	0.71	ดี
2. ด้านความเหมาะสมกับแพลตฟอร์มดิจิทัล	4.33	0.71	ดี
3. ด้านการนำเสนอสินค้า	4.44	0.73	ดี
ภาพรวม	4.26	0.71	ดี

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอ เรื่อง การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้พบว่ามีความคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.26$, S.D. = 0.71) เมื่อพิจารณาเป็นคุณภาพในแต่ละด้านพบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรก ได้แก่ ด้าน

การนำเสนอสินค้า อยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.44$, S.D. = 0.73) ค่าเฉลี่ยรองลงมาคือ ด้านความเหมาะสมกับแพลตฟอร์มดี ๆ อยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.71) และค่าเฉลี่ยรองลงมาคือ ด้านการออกแบบและความเหมาะสมกับแบรนด์อยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.00$, S.D. = 0.71) ตามลำดับ

3. ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดี ๆ Skechers Comfort TH

ตารางที่ 3 ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดี ๆ Skechers Comfort TH

รายการประเมินคุณภาพ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับการรับรู้
1. รับรู้ว่าช่อง TikTok Skechers Comfort TH มีการไลฟ์สดหลายช่วงเวลา	4.56	0.70	มากที่สุด
2. รับรู้ว่าช่อง TikTok Skechers Comfort TH มีบอกโปรโมชั่นคูปองส่วนลด	4.74	0.60	มากที่สุด
3. รับรู้ว่าช่อง TikTok Skechers Comfort TH มีรองเท้าแฟชั่นให้เลือกหลากหลาย	4.70	0.54	มากที่สุด
4. รับรู้ว่าช่อง TikTok Skechers Comfort TH ทำให้ท่านรู้จักรองเท้า Skechers รุ่น Bobs Geo - Memory Foam	4.54	0.79	มากที่สุด
5. รับรู้ว่าช่อง TikTok Skechers Comfort TH ทำให้ท่านรู้จักรองเท้า Skechers รุ่น SKECH ERS Street Tres-Air Uno Shoes	4.56	0.86	มากที่สุด
6. รับรู้ว่าช่อง TikTok Skechers Comfort TH ทำให้ท่านรู้จักรองเท้า Skechers รุ่น D'lites Sport Air-Cooled Memory Foam	4.62	0.78	มากที่สุด

รายการประเมินคุณภาพ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับการรับรู้
7. รับรู้ว่าการดูคลิป ในช่อง TikTok Skechers Comfort TH ทำให้รู้สึกสนใจสินค้ารองเท้าแฟชั่นของแบรนด์ Skechers มากขึ้น	4.70	0.58	มากที่สุด
8. รับรู้ว่าเนื้อหาในช่อง TikTok Skechers Comfort TH เป็นการนำเสนอที่น่าสนใจ	4.68	0.62	มากที่สุด
9. รับรู้ว่าคุณภาพคอนเทนต์ ในช่อง TikTok Skechers Comfort TH มีความหลากหลาย	4.74	0.56	มากที่สุด
10. รับรู้ว่าคุณภาพช่องทาง TikTok เป็นช่องทางที่เหมาะสมสำหรับแบรนด์ Skechers ในการโปรโมตสินค้า	4.72	0.57	มากที่สุด
ภาพรวม	4.66	0.67	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้พบว่า มีการรับรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.67) เมื่อพิจารณาเป็นระดับการรับรู้ในแต่ละด้านพบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรก ได้แก่ รับรู้ว่าคุณภาพช่อง TikTok Skechers Comfort TH มีบอกโปรโมชั่นส่วนลด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.74$, S.D. = 0.60) และค่าเฉลี่ยรองลงมา ได้แก่ รับรู้ว่าคุณภาพคอนเทนต์ ในช่อง TikTok Skechers Comfort TH มีความหลากหลาย อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.74$, S.D. = 0.56) และรับรู้ว่าคุณภาพช่องทาง TikTok เป็นช่องทางที่เหมาะสมสำหรับแบรนด์ Skechers ในการโปรโมตสินค้า อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.57) ตามลำดับ

4. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

รายการประเมินคุณภาพ	$\bar{x}$	ผลการวิเคราะห์	
		S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา			
1 เนื้อหาของวิดีโอมีความน่าสนใจ	4.72	0.50	มากที่สุด
2 วิดีโอช่วยให้เข้าใจสินค้า Skechers ได้ง่ายขึ้น	4.76	0.48	มากที่สุด
3 การเล่าเรื่องของวิดีโอมีความดึงดูดและไม่ซ้ำซาก	4.66	0.63	มากที่สุด
4 สไตล์ของวิดีโอเหมาะสมกับแบรนด์ Skechers	4.82	0.39	มากที่สุด
5 วิดีโอดึงดูดความสนใจได้ตั้งแต่ 3 วินาทีแรก	4.60	0.64	มากที่สุด
ภาพรวม	4.71	0.53	มากที่สุด
ด้านการนำเสนอ			
1 คุณภาพของวิดีโอคมชัด สีสดใสสวยงาม	4.74	0.44	มากที่สุด
2 เสียงและดนตรี มีความคมชัดและเหมาะสม	4.80	0.40	มากที่สุด
3 มุมกล้องและการนำเสนอสินค้าทำให้น่าสนใจ	4.76	0.43	มากที่สุด
4 วิดีโอมีการตัดต่อที่ดี ไม่สะดุด	4.86	0.35	มากที่สุด
ภาพรวม	4.79	0.99	มากที่สุด
ด้านการสื่อสารการตลาด			
1 วิดีโอสามารถสื่อสารจุดเด่นของสินค้าอย่างชัดเจน	4.72	0.45	มากที่สุด
2 มีการนำเสนอสินค้าในบริบทที่เหมาะสม	4.82	0.39	มากที่สุด
3 วิดีโอสร้างความรู้สึกร่วมเชื่อมโยงกับไลฟ์สไตล์ผู้บริโภค	4.82	0.44	มากที่สุด
4 วิดีโอมี Call to Action (CTA) กระตุ้นให้เกิดการซื้อ	4.76	0.48	มากที่สุด
ภาพรวม	4.78	0.44	มากที่สุด
สรุปผลการประเมิน	4.76	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้พบว่า มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 0.48) เมื่อพิจารณาเป็นระดับความพึงพอใจในแต่ละด้านพบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับ

แรก ได้แก่ ด้านการนำเสนออยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.79$, S.D. = 0.99) ค่าเฉลี่ยรองลงมา ได้แก่ ด้านการสื่อสารการตลาดอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.78$, S.D. = 0.44) และค่าเฉลี่ยรองลงมา ได้แก่ ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.71$, S.D. = 0.53) ตามลำดับ

สรุปผลและอภิปรายผล

1. สรุปผล

ผลการพัฒนาพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีผลการประเมินคุณภาพด้านอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.61) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.26$, S.D. = 0.71) ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.67) และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 0.48)

2. อภิปรายผล

การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH ประกอบด้วย สื่อวิดีโอ จำนวน 3 ชิ้น ประกอบไปด้วย รองเท้า Skechers รุ่น Bobs Geo - Memory Foam, รองเท้า Skechers รุ่น Street Tres-Air Uno Shoes และ รองเท้า Skechers รุ่น D'lites Sport Air-Cooled Memory Foam โดยคณะผู้จัดทำได้มีขั้นตอนการวางแผนและออกแบบเนื้อหา ภาพรวมวิดีโอ รวมถึงการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ให้มีความถูกต้องเหมาะสม ชัดเจน และเข้าใจง่าย ซึ่งการออกแบบวิดีโอคอนเทนต์นี้ อิงตามแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบตามแนวคิด ADDIE Model (จำนง สันตจิต, 2556) ทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Thamwipat et al. (2024) ซึ่งนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ดังนี้ 1) ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) ศึกษาความต้องการขององค์กรและนำมาปรึกษากับสมาชิกและอาจารย์ที่ปรึกษา 2) ขั้นการออกแบบ (Design) กำหนดรูปแบบและวิธีการนำเสนอสื่อ 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) นำรูปแบบของสื่อเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และทำการปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสม จากนั้นนำสื่อไปตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ และนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป 4) ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) นำสื่อไปเผยแพร่ ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายรับชมสื่อและมีความยินดีตอบแบบสอบถามซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากผู้ที่ยินดีและสมัครใจในการให้ความร่วมมือเป็นอาสาสมัครและกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องและประเมินผล และ 5) ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) นำผลการประเมินที่ได้ไปวิเคราะห์คำนวณทางสถิติและสรุปผล ทั้งนี้ เพื่อให้สื่อออกมามีความน่าสนใจ ทันสมัย และสื่อความหมายที่ชัดเจน เช่นเดียวกับชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH ที่ใช้แนวคิด ADDIE Model ทำให้สื่อออกมามีความสมบูรณ์ทั้งในด้านของเนื้อหาที่เข้าใจง่าย และมีการนำเสนอที่โดดเด่น

ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH มีผลการประเมินคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.61) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับกลยุทธ์ด้านการส่งเสริมการตลาด (Park University, 2025) ที่กล่าวว่า การส่งเสริมการตลาดเป็นตัวแปรตัวหนึ่งของส่วนประสมการตลาดโดยทำหน้าที่ชี้ชวนให้ลูกค้าเป้าหมายสนใจและซื้อผลิตภัณฑ์นั้น ๆ หรือเป็นกลยุทธ์ด้านเครื่องมือในการสื่อสารเพื่อสร้างความพึงพอใจต่อตราสินค้าและบริการหรือความคิดหรือต่อบุคคล โดยใช้กลยุทธ์เพื่อจูงใจให้เกิดความต้องการเพื่อเตือนความทรงจำในผลิตภัณฑ์โดยคาดว่าจะมีอิทธิพลต่อความรู้สึก ความเชื่อ และพฤติกรรมการซื้อ หรือเป็นการสื่อสารข้อความเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ ราคา ภาพลักษณ์ของกิจการและอื่น ๆ จากผู้ผลิตหรือผู้จัดจำหน่ายไปยังลูกค้าเป้าหมาย หรือเป็นความที่จะบอกกล่าวเรื่องราวของสินค้าและกิจการให้ผู้บริโภคได้รับรู้รายละเอียดนานาประการ โดยผู้วิจัยคำนึงถึงความถูกต้อง เนื้อหาครบถ้วน และน่าเชื่อถือ ใช้ภาษาที่กระชับเข้าใจง่าย สำหรับผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอการนำเสนอของชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH มีผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.26$, S.D. = 0.71) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการนำเสนอวิดีโอคอนเทนต์ของ Thailand Video Production (2565) ที่กล่าวไว้ว่า เนื้อหาในวิดีโอจำเป็นต้องมีประโยชน์และวิดีโอแล้วเข้าใจง่าย ทำให้ผู้ชมได้รับความรู้ เพลิดเพลิน และมีความสุขเมื่อได้รับชมวิดีโอคอนเทนต์นั้น ทำให้วิดีโอคอนเทนต์สามารถเข้าถึงกลุ่มคนหรือกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายขึ้นและยังช่วยเพิ่มยอดขาย ทั้งยังช่วยกระตุ้นการเติบโตทางธุรกิจได้ดี ส่งผลให้ธุรกิจของเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น ทางผู้วิจัยนำมาใช้นำมาใช้ในการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Suwansupa et al. (2025) ซึ่งออกแบบ พัฒนาและประเมินคุณภาพของภาพยนตร์สั้นแบบมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับกิจกรรมออนไลน์ โดยใช้ GROW Model เป็นแนวทางเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ก่อนออกฝึกงาน ทำการเปรียบเทียบการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังรับชมสื่อ และประเมินความพึงพอใจต่อสื่อและกิจกรรมที่พัฒนา โดยเก็บข้อมูลจากนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์สั้นความยาว 15 นาที ที่พัฒนาร่วมกับกิจกรรมออนไลน์มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี คุณภาพด้านการนำเสนออยู่ในระดับดี เช่นเดียวกับงานวิจัยเรื่องนี้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิด ADDIE Model ในกระบวนการออกและพัฒนาสื่อ รวมทั้งพัฒนาภาพยนตร์สั้นแต่แบ่งเป็นตอนย่อย ๆ จำนวน 7 ep. ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมไม่เบื่อหน่าย และกระตุ้นให้ต้องการชมตอนต่อไปอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งจบเรื่อง

ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH พบว่ามีผลการประเมินคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.67) เนื่องจากการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างรับรู้และเข้าใจสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการจะสื่อได้ดี และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขาย

สินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH พบว่ามีผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.76$, S.D = 0.48) เช่นเดียวกันด้วย ทั้งนี้ เนื่องจากชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH มีการออกแบบวิดีโอคอนเทนต์โดยนำเสนอให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและน่าสนใจ เสียงบรรยายไม่มีสะดุด การนำเสนอชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort สามารถส่งเสริมการรับรู้เนื้อหาได้อย่างเหมาะสม สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างรับรู้และพึงพอใจในสิ่งที่ต้องการนำเสนอได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการประชาสัมพันธ์โปรไฟล์องค์กรของบริษัท ไวท์ไลน์ แอคติเวชัน จำกัด โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Simon Sinek's Golden Circle (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ, 2566) ซึ่งมีผลประเมินการรับรู้และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สมภรณ์ นวลสุทธิ์ และคณะ (2567) ซึ่งศึกษาพัฒนาการของแพลตฟอร์มการตลาดออนไลน์เพื่อยกระดับผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยเป็นกระบวนการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและการเข้าถึงตลาดของสินค้าชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในบริบทของยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในทุกมิติของชีวิตประจำวัน การตลาดออนไลน์จึงกลายเป็นเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับผู้ประกอบการชุมชน ซึ่งมักเผชิญข้อจำกัดในการเข้าถึงตลาดและกลุ่มเป้าหมายอย่างทั่วถึง แม้ผลิตภัณฑ์ชุมชนจะมีคุณค่าและอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น แต่การขาดการเผยแพร่อย่างเป็นระบบทำให้ไม่สามารถแข่งขันได้อย่างยั่งยืน แพลตฟอร์มการตลาดออนไลน์ที่ออกแบบมาเพื่อสนับสนุนผู้ประกอบการจึงควรมีระบบบริหารจัดการสินค้า การทำธุรกรรมออนไลน์ที่สะดวกและปลอดภัย รวมถึงเครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลที่จะช่วยในการประเมินผลและปรับกลยุทธ์ให้ตอบสนองต่อพฤติกรรมผู้บริโภคในปัจจุบัน ซึ่งให้ความสำคัญกับความสะดวกรวดเร็ว และความเชื่อมโยงของห่วงโซ่คุณค่า ทั้งนี้ แพลตฟอร์มดิจิทัลที่ประสบความสำเร็จในปี 2567 ได้แก่ TikTok, WeChat, Shopee, Netflix และ Spotify เป็นตัวอย่างของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มการเข้าถึงและขยายโอกาสทางการตลาดอย่างเป็นรูปธรรม โดยส่งผลให้ผู้ประกอบการสามารถเพิ่มยอดขาย ขยายฐานลูกค้า และสร้างรายได้ได้อย่างยั่งยืน จึงเห็นควรส่งเสริมประชาสัมพันธ์สินค้าผ่านแพลตฟอร์มยอดนิยมเหล่านี้ เช่นเดียวกับการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH ดังนั้น การออกแบบและพัฒนาสื่อในครั้งนี้จึงสามารถนำไปในการส่งเสริมการขายใช้ได้จริง และด้วยข้อเด่นของแพลตฟอร์มดิจิทัลทำให้วิดีโอคอนเทนต์ที่ผลิตขึ้นสามารถส่งเสริมการรับรู้และสร้างความพึงพอใจแก่ผู้ชมได้ในระดับมาก ทั้งยังช่วยส่งเสริมการขายได้จริงผ่านกลยุทธ์ทางการตลาด 3 ขั้นตอน ได้แก่ การถ่ายคอนเทนต์ การแจกคู่มือส่วนลด และการแจกของแถม

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

(1) การเผยแพร่ชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล Skechers Comfort TH ควรมีการนำชุดวิดีโอคอนเทนต์ที่ได้รับการพัฒนาไป

ทดลองใช้จริงในบริบทของการตลาดดิจิทัล พร้อมทั้งวิเคราะห์ผลตอบรับจากผู้ชมในเชิงสถิติ เพื่อให้สามารถประเมินประสิทธิภาพของเนื้อหาและปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ยังสามารถต่อยอดการพัฒนาไปสู่การประยุกต์ใช้กับแพลตฟอร์มอื่น เช่น Instagram Reels หรือ YouTube Shorts เพื่อขยายขอบเขตของการสื่อสารแบรนด์ได้อีกด้วย

(2) การเผยแพร่ชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทแฟชั่นบนแพลตฟอร์มติดตอก Skechers Comfort TH สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารทางการตลาดของแบรนด์ Skechers Comfort TH โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของแพลตฟอร์ม TikTok ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่มีศักยภาพในการเข้าถึงผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายในวงกว้างอย่างมีประสิทธิภาพ การนำเสนอวิดีโอคอนเทนต์ในรูปแบบที่ตอบโจทย์ทั้งในด้านความยาวเนื้อหา และการมีส่วนร่วมของผู้ชม จะช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์แบรนด์และกระตุ้นพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภคได้อย่างมีนัยสำคัญ

3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้มีความหลากหลายมากขึ้น งานวิจัยในครั้งนี้มุ่งเน้นศึกษากลุ่มเป้าหมายเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับแบรนด์ Skechers Comfort TH ซึ่งอาจยังไม่สะท้อนพฤติกรรมผู้บริโภคในวงกว้าง ดังนั้น การวิจัยในอนาคตควรพิจารณาขยายกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุมกลุ่มประชากรที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น กลุ่มอายุที่แตกต่างกัน หรือกลุ่มที่มีพฤติกรรมการบริโภคแฟชั่นผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลอื่น ๆ เพื่อเพิ่มความแม่นยำของผลการวิเคราะห์และนำไปสู่ข้อสรุปที่สามารถนำไปใช้ในบริบทอื่นได้อย่างกว้างขวาง

(2) ควรศึกษาความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบของวิดีโอคอนเทนต์กับผลลัพธ์ทางการตลาด เพื่อให้การออกแบบวิดีโอคอนเทนต์มีความตรงประเด็นมากยิ่งขึ้น งานวิจัยในอนาคตควรศึกษาความสัมพันธ์เชิงสถิติระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ภาพ เสียง การเล่าเรื่อง และการเรียกร้องให้เกิดการกระทำ (Call to Action) กับพฤติกรรมของผู้บริโภคในแต่ละช่วงเวลาอย่างชัดเจน เพื่อสกัดปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าอย่างแท้จริง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

วิเชียร วงศ์นิชชากุล, ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว, และ โชติรส กมลสวัสดิ์. (2550). *หลักการตลาด*. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ระบบออนไลน์

กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, พรปภัสสร ปริญชาญกุล, ชีรภัทร สุคำภา และ ภูริพัฒน์ วิริยานุชิต. (2567). การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์ที่ออกแบบโดยเน้นอัตลักษณ์องค์กรเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์เรื่องการแต่งกาย สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. *วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร*, 9(1), 133–152. ข สืบค้นจาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/jmctrmutp/article/view/270025>

กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, พรปภัสสร ปริญชาญกุล, มิ่งขวัญ เพ็ชรสวัสดิ์, อมรรัตน์ กิตติพงศ์พิสุทธิ์, ภาสินี เราอัครรุ่งเรือง และ นกัสมรณ โปธิพล. (2566). การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการประชาสัมพันธ์โปรไฟล์องค์กรของบริษัท ไวท์ไลน์แอดทีเวชัน จำกัด โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Simon Sinek's Golden Circle. *วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร*, 8(2), 94–105. สืบค้นจาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/jmctrmutp/article/view/266087>

เกตุวดี สมบูรณ์ทวี. (2019). ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อรองเท้าแฟชั่นตราสินค้าหนึ่งผ่านช่องทางออนไลน์. *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการนิเทศ*, 6(1), 1-18. สืบค้นจาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jcin/article/download/213352/148356/675887>

จำนง สันตจิต. (2556). *ADDIE Model*. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/520517>

ไพฑูรย์ โพธิสาร. (2547). *มาตรวัดลิเคอร์*. สืบค้นจาก <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/view/5830/5467>

ลงทุนศาสตร์. (2563). *สรุปข้อมูลบริษัท Skechers: นกฟีนิกซ์แห่งวงการรองเท้า*. สืบค้นจาก <https://www.investorrest.co/business/the-story-of-skechers/>

สมภารณ์ นวลสุทธิ, สุจินดา พรหมขำ, และ บำรุง ศรีนวลปาน. (2567). การพัฒนาแพลตฟอร์มการตลาดออนไลน์เพื่อยกระดับผลิตภัณฑ์ชุมชน. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 9(7), 1417–1432. สืบค้นจาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSA/article/view/271858>

สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล. (2566). *ไขข้อสงสัยที่หลายคนอยากรู้ “tiktok คืออะไร”?*. สืบค้นจาก <https://il.mahidol.ac.th/th/i-learning-clinic/general-articles/ไขข้อสงสัยที่หลายคนอยากรู้/>

สุทิพย์ ประทุม, และ สรัญญ์ อู่อื่นยาง. (2565). การยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศในยุควิถีชีวิตใหม่. *วารสารละครี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 6(1), 1–18. สืบค้นจาก <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/lawasrijo/article/view/257078/175674>

- สำนักประชาสัมพันธ์. (2560). *การประชาสัมพันธ์เชิงรุกเพื่อการประชาสัมพันธ์องค์กร*. สืบค้นจาก https://www.senate.go.th/assets/portals/49/news/73/2_km8-60.pdf
- Park University. (2025). *10 Effective Marketing Strategies for 2025*. Retrieved from <https://www.park.edu/blog/effective-marketing-strategies/>
- Skechers Thailand. (2552). *เกี่ยวกับ SKECHERS ประเทศไทย*. สืบค้นจาก <https://www.skechers.co.th/th/pages/skechers-brand-story>
- Suwansupa, I., Wongdee, P., Supinanont, P. & Thamwipat, K. (2025). Interactive Short Films and Online Activities Using the Grow Model to Guide Senior Students. *Humanities, Arts and Social Sciences Studies*, 24(3), 838–850. Retrieved from <https://doi.org/10.69598/hasss.24.3.270911>
- Thailand Video Production. (2565). *วิดีโอคอนเทนต์คืออะไรและมีขั้นตอนการทำวิดีโอคอนเทนต์ลงโซเชียลมีเดียอย่างไรบ้าง*. สืบค้นจาก <https://thailandvideoproductions.com/video-content-for-social-media/>
- Thamwipat, K., Namaso, K., & Princhankol, P. (2024). A Synthesis of Research Studies on Public Relations Multimedia Utilization within An Educational Institute During the COVID-19 Pandemic: A Comparative Analysis of Textual and Data Visualization Approaches. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 45(2), 433–442. Retrieved from <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/kjss/article/view/272011>
- TikTok. (2568). *คู่มือผู้ใช้งานใหม่*. สืบค้นจาก <https://www.tiktok.com/safety/th-th/new-user-guide>
- Untoroseto, D. & Triayudi, A. (2023). Analysis of Blended Learning Development in Distance Learning in Variation of Borg & Gall and Addie Models. *Journal La Multiapp*, 4(6), 231-242. Retrieved from <https://newinera.com/index.php/JournalLaMultiapp/article/view/973>
- Whiteline Group. (2568). *About us*. Retrieved from <https://www.whiteline-group.com/about-us/>

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการแสดงของไมเคิล เชคอฟ
เพื่อพัฒนาความสามารถในการเข้าสู่อารมณ์ตัวละคร
ของนักแสดง : กรณีศึกษาตัวละคร โลมอฟ ในบทละคร
เรื่อง เดอะ พรอพอซัล ของ แอนตัน เชคอฟ

Applying Michael Chekhov's Techniques for Improving Actor's
Ability to Embody a Character: A Case Study of Character Lomov
in Anton Chekhov's The Proposal

สหสวรรณ โชติจันทร์* ดังกมล ณ ป้อมเพ็ชร **

Sahatsawat Chotkhan* Dangkamon Na Pombejra **

Corresponding Author Email:sahatsawatchotkhan@gmail.com

วันที่รับบทความ	26 พฤษภาคม 2568
วันที่แก้ไขบทความ	29 กันยายน 2568
วันที่ตอบรับบทความ	12 ตุลาคม 2568

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการแสดงของไมเคิล เชคอฟ (Michael Chekhov) ในการพัฒนาทักษะด้านความเชื่อในตัวละครและสมาธิ ผ่านกระบวนการฝึกซ้อมบทบาท “โลมอฟ” จากละครเรื่อง “The Proposal” ซึ่งเป็นละครประเภทฟาร์ซที่มีความซับซ้อนทั้งทางอารมณ์และจังหวะการแสดง การใช้เทคนิคเชคอฟช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าถึงสภาวะภายในของตัวละครได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น และเสริมสร้างสมาธิที่มั่นคงระหว่างการแสดง ส่งผลให้สามารถ

* นิสิตระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

* Master's degree students of the Department of Dramatic Arts, Faculty of Arts, Chulalongkorn University, sahatsawatchotkhan@gmail.com

** อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

** Advisor, Assistant Professor, Department of Dramatic Arts, Faculty of Arts, Chulalongkorn University

ถ่ายทอดอารมณ์และพลังของบทบาทได้อย่างเต็มที่ ในกระบวนการฝึกซ้อมผู้วิจัยได้เผชิญกับความท้าทายเรื่องการใช้พลังงานทางร่างกายที่ส่งผลต่อการถ่ายทอดอารมณ์และความเข้มข้นของตัวละคร จึงมีการปรับเปลี่ยนกระบวนการฝึกซ้อมโดยเน้นการปรับสมดุลของพลังงานและการตอบสนองในกลุ่มนักแสดง ผลจากการปรับวิธีฝึกนี้ทำให้เกิดพัฒนาการที่ชัดเจนทั้งในด้านความมั่นใจและการแสดงออกของนักแสดงแม้ว่าในวันแสดงจริงจะมีข้อจำกัดจากเหตุการณ์แผ่นดินไหว ทำให้การแสดงสามารถจัดขึ้นได้เพียงรอบเดียว และไม่สามารถเก็บข้อมูลจากผู้ชมได้อย่างครบถ้วน แต่ผลการประเมินจากการสะท้อนตนเองของผู้วิจัย รวมถึงความคิดเห็นจากผู้กำกับและผู้ทรงคุณวุฒิ ยังคงยืนยันว่าเทคนิคของไมเคิล เชคอฟเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการแสดงอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในด้านการสร้างและรักษาภาวะตัวละครที่มีความซับซ้อนและหลากหลายทางอารมณ์

คำสำคัญ: ความเชื่อในตัวละคร, สมาธิ

Abstract

This research aims to study the application of Michael Chekhov's acting theory in developing skills in character belief and concentration through the rehearsal process for the character "Lomov" from "The Proposal," a farce with complexity in both emotional expression and performance rhythm. Chekhov's techniques helped the actor access the character's inner state more deeply and strengthen concentration during performance, resulting in fuller expression of emotions and character energy.

During rehearsals, the researcher faced challenges regarding physical energy use that affected emotional expression and character intensity. This led to adjustments in the rehearsal process, emphasizing energy balance and responsiveness among the cast. These training modifications resulted in clear development in both the actor's confidence and expression.

Although on the actual performance day, limitations arose from an earthquake, allowing only one performance and incomplete audience data collection, evaluations from the researcher's self-reflection, along with feedback from the director and experts, confirmed that Michael Chekhov's techniques remain effective tools for systematically developing acting skills, particularly in creating and maintaining complex characters with diverse emotional states.

Keyword: Belief in character, Concentration

บทนำ

นักแสดงคือผู้ที่สวมบทบาทเป็นตัวละครตามที่ได้รับ เพื่อให้ผู้ชมเชื่อในบทบาทนั้น ๆ และสามารถสื่อสารประเด็นสำคัญของละครให้กับผู้ชมได้ ซึ่งนักแสดงต้องอาศัยทั้งทักษะทางร่างกาย จิตใจ และจินตนาการในการสร้างตัวละครให้น่าเชื่อถือ นักแสดงจำเป็นต้อง “เป็น” ตัวละคร ไม่ใช่เพียงแค่ “แสดง” เป็นตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกตัวละครมีชีวิตจริงอยู่บนเวที คอนสแตนติน สตาโนสลาฟสกี (Constantin Stanislavski) นักการละครชาวรัสเซีย ตระหนักไดว่ว่านักแสดงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างตัวละคร โดยกระบวนการนี้ไม่ใช่การลบตัวตนของนักแสดง แต่เป็นการหลอมรวมประสบการณ์ชีวิตของนักแสดงเข้ากับตัวละครที่ผู้เขียนสร้างขึ้น ก่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่เรียกว่า บทบาท สตาโนสลาฟสกีเปรียบเทียบกระบวนการนี้กับการให้กำเนิดบุตร โดยผู้เขียนบทเป็นบิดา นักแสดงเป็นมารดา และผู้กำกับการแสดงเป็นผู้ทำคลอด ที่ช่วยในกระบวนการ ‘คลอด’ ตัวละครออกมา (Benedetti, p.95) ซึ่งผู้วิจัยในฐานะนักแสดงประสบปัญหาสำคัญในการแสดง คือ “ความเชื่อในตัวละคร” และ “สมาธิ” ขณะทำการแสดง กล่าวคือ เมื่อขณะกำลังแสดงอยู่มีบางภาวะที่เกิดขึ้นที่ไม่ใช่ตัวละครแต่เป็นตัวนักแสดงเองที่ไม่อยู่กับสถานการณ์มากพอ ซึ่งเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพของการถ่ายทอดเรื่องราว ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าหากจะต้องสร้างตัวละครขึ้นมา การที่จะใช้เพียงประสบการณ์ชีวิตแล้วนั้นอาจไม่เพียงพอต่อการเข้าสู่การเป็นตัวละคร

ผู้วิจัยจึงสนใจการนำเทคนิคการแสดงของไมเคิล เชคอฟ มาใช้ในการช่วยให้นักแสดงเข้าสู่การเป็นตัวละคร โดยไมเคิล เชคอฟ เชื่อว่าการแสดงที่แค่เลียนแบบประสบการณ์ของตัวเองนั้นไม่เพียงพอ นักแสดงต้องเปลี่ยนประสบการณ์ส่วนตัวให้กลายเป็นการแสดงที่สื่อความหมายได้อย่างลึกซึ้งและเป็นสากล ซึ่งต้องสามารถส่งผลกระทบต่อผู้ชมได้ และการที่จะได้มาซึ่งผลลัพธ์เช่นนี้ นักแสดงต้องมีสมาธิและใช้เทคนิคที่ช่วยค้นพบพลังภายในที่ยิ่งใหญ่กว่า เพื่อนำพลังนั้นมาถ่ายทอดผ่านการแสดง (Petit, p.9) ดังนั้นนักแสดงนอกจากจะค้นหาประสบการณ์ของตนเองแล้วยังต้องฝึกฝนทฤษฎีการแสดงเพิ่มเติมด้วยการแสดงเพื่อให้นักแสดงได้พัฒนาความสามารถของนักแสดงเพื่อเข้าสู่การเป็นตัวละคร

ไมเคิล เชคอฟ ได้เน้นย้ำถึงนักแสดงว่า เราต้องไม่หยุดแสดง แต่ต้องก้าวไปข้างหน้า หากเราเข้าใจส่วนลึกของชีวิต พลัง ความสามารถของเราจะเติบโตและแสดงออกมาได้ดีขึ้น เราจะใช้การแสดงออกอย่างมีประสิทธิภาพและเข้มข้นมากขึ้นเมื่อเข้าใจว่าบางครั้งเราก็มีแรงบันดาลใจในฐานะศิลปิน ที่อาจเกิดขึ้นจากภายใน ซึ่งเราไม่สามารถเข้าถึงได้ด้วยวิธีอื่น นอกจากการเปลี่ยนมุมมองและแนวคิดใหม่ ๆ เกี่ยวกับตัวเองและงานศิลปะของเรา (Petit, p.12)

ผู้วิจัยจึงคิดว่าเมื่อนำบทละครเรื่อง “The Proposal” (“เดอะ พรอพโพซอล”) โดย Anton Chekhov (แอนตัน เชคอฟ) ซึ่งเป็น ละครจำอวด หรือ ฟาร์ซ (farce) มาใช้ในการแสดง พร้อมกับนำทฤษฎีของไมเคิล เชคอฟมาใช้จะช่วยแก้ปัญหา “ความเชื่อในตัวละคร” และ “สมาธิ” ตัวอย่างเช่น นักแสดงเป็นคนไทยอายุ 24 ปี ที่อาศัยอยู่ในปี พ.ศ. 2567 แต่ต้องแสดงเป็นตัวละครที่มีลักษณะต่างออกไปอย่างสิ้นเชิง เช่น Lomov ราวอายุ 30 ปี ตัวละครที่มีอายุห่างจากผู้แสดง มีพฤติกรรมที่แตกต่าง มีมุมมองทางสังคม มีทัศนคติ ความคิด เนื่องจากอายุที่มากกว่าจะมีวิสัยทัศน์ การมองโลกที่กว้างกว่า หรือสภาพสังคมที่แตกต่าง อดีตที่เคยทำมา ความทำทายนี้อาจเกิดขึ้นเมื่อ

นักแสดงต้องเข้าถึงและแสดงออกถึงประสบการณ์ชีวิต มุมมอง และพฤติกรรมที่อยู่นอกเหนือจากประสบการณ์ส่วนตัวของตน ทำให้เกิดความยากลำบากในการสร้างความเชื่อที่แท้จริงในตัวละคร และการแสดงออกอย่างสมจริง และต่างออกไปอย่างสิ้นเชิง จึงเป็นเรื่องท้าทาย ที่ผู้วิจัยจะสร้างความเชื่อแบบตัวละครให้แข็งแรงและแสดงออกมาอย่างธรรมชาติ 2. สมาธิ (Concentration) ปัญหานี้ไม่ได้เกิดขึ้นบ่อยมากแต่ก็เป็นปัญหาที่สำคัญอย่างมากกล่าวคือ หากนักแสดงไม่ได้ตั้งต้นจากการมีสมาธิทั้งก่อนหรือขณะเล่น ความเสี่ยงที่จะเกิดข้อผิดพลาดก็เกิดขึ้นได้สูง เพราะในกรณีของผู้วิจัยนอกจากจะต้องมีสมาธิในการจำบท (Script) และ ยังต้องจำการเดิน (Blocking) แล้วนั้น ผู้แสดงจะต้องตอบโต้กับผู้แสดงอีกถึงสองคนอย่างต่อเนื่อง โดยนอกจากการเชื่อกุ่แสดงแล้วสมาธิก็ยังต้องมียังมาก ผู้แสดงจึงต้องใช้สมาธิสูงเพราะต้องอยู่กับสถานการณ์ที่แสดง แสดงด้วยความจริง เข้าถึงสภาวะของตัวละคร ไมเคิล เชคอฟ ได้บอกว่า ตัวตนของนักแสดงเองมักจะอ่อนแอ แต่ถ้าเราฝึกสมาธิ เราจะเห็นว่าความรู้สึก “ตัวตน” นี้จะแข็งแกร่งขึ้น และเราจะรู้สึกว่าการจดจ่ออยู่กับจิตวิญญาณของตนเอง ความสามารถในการจดจ่อและฝึกสมาธิ (Petie, p.9) ในงานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายในการศึกษาทฤษฎีการแสดงของไมเคิล เชคอฟ โดยเน้นการวิเคราะห์ว่าหลักการเหล่านี้สามารถพัฒนาทักษะการแสดงของนักแสดงได้อย่างไร โดยเฉพาะในด้านความเชื่อและสมาธิ ในการวิจัยนี้จึงต้องการใช้ทฤษฎีของเชคอฟ มาพัฒนาแก้ไขการแสดงของตน โดยเลือกแสดงบท Lomov เรื่อง “เดอะ พรอฟโพซอล” ผู้วิจัยจึงทดลองภายใต้สมมติฐานว่าเมื่อนำทฤษฎีการแสดงของ ไมเคิล เชคอฟ มาใช้ในบทละคร เรื่อง “เดอะ พรอฟโพซอล” ผ่านตัวละคร Lomov จะทำให้ผู้วิจัยมีความเชื่อที่มากพอจนสามารถถ่ายทอดตัวละคร มีสมาธิ และเข้าใจในตัวละครได้เพื่อสร้างองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจในศาสตร์การแสดงต่อไป

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อศึกษาการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการแสดงของไมเคิล เชคอฟ ในการแสดงบทละครเรื่อง “เดอะ พรอฟโพซอล” ของ Anton Chekhov

สมมติฐานของงานวิจัย

การใช้ทฤษฎีการแสดงเกี่ยวกับการพัฒนาตัวละครและการใช้สมาธิของนักแสดงของไมเคิล เชคอฟ สามารถช่วยให้นักแสดงสวมบทบาทตัวละครและมีสมาธิในการแสดงละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการแสดง โดยเฉพาะทฤษฎีการแสดงของไมเคิล เชคอฟ เพื่อใช้เป็นกรอบในการพัฒนาทักษะการแสดง
2. วิเคราะห์บทละครและตัวละคร เพื่อทำความเข้าใจสถานการณ์และแรงขับภายในของตัวละครตามบริบทที่บทละครกำหนด

3. ฝึกฝนการแสดงผ่านแบบฝึกหัดที่คัดเลือกมาจากทฤษฎีของไมเคิล เชคอฟ ได้แก่ คุณภาพของการเคลื่อนไหว (Quality of Movement), ท่าทางสะท้อนภาวะภายใน (Psychological Gesture) และ จังหวะห้วน-จังหวะต่อเนื่อง (Staccato/Legato) การขยายตัวและการหดตัว (Expanding and Contracting) โดยทดลองฝึกทั้งเดี่ยวและร่วมกับผู้กำกับการแสดง

4. จัดแสดงผลงานจากกระบวนการฝึกฝน ณ ศูนย์ศิลปการละครสดใส พันธุมโกมล โดยมีผู้ชมประมาณ 100 คน

5. ประเมินผลจากการแสดงจริงจำนวน 3 รอบ ผ่านการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง และแบบสอบถามจากกลุ่มผู้ชมจำนวน 50 ชุด

6. สรุปผล วิเคราะห์ข้อค้นพบ พร้อมนำเสนอข้อเสนอแนะในรูปแบบเล่มงานวิจัย

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้จัดอยู่ในประเภทงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ด้านศิลปะการละคร (Creative Research) ซึ่งประกอบด้วยการตั้งคำถามวิจัย การสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมอย่างเป็นระบบ และการออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อให้สามารถตอบโจทย์ที่ตั้งไว้ได้ (อ้างอิงจาก พรรัตน์ ดำรุง, 2560, หน้า 21) สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการวิจัยออกดังนี้ 1.การทบทวนวรรณกรรมและแนวคิด 2.วิเคราะห์บทละครและตัวละคร 3.กระบวนการฝึกฝนการแสดงตามทฤษฎีและแบบฝึกหัดของไมเคิล เชคอฟ 4.การซ้อมร่วมกับนักแสดงและผู้กำกับการแสดง 5.การนำเสนอผลงาน

การทบทวนวรรณกรรม และแนวคิด

บทละครเรื่อง "เดอะ พรอฟโพซอล"

บทละคร "เดอะ พรอฟโพซอล" ของ Anton Chekhov จัดอยู่ในละครตลกประเภท ฟาร์ซ ซึ่งมีลักษณะเด่นคือการดำเนินเรื่องด้วยจังหวะที่รวดเร็ว แม่นยำ และการสร้างเสียงหัวเราะผ่านสถานการณ์เกินจริง ความไร้เหตุผลของตัวละคร และความเข้าใจผิดที่ลุกลามอย่างไม่สมเหตุสมผล ละครประเภทนี้มักใช้จำนวนตัวละครน้อย ฉากเดียว และเหตุการณ์ที่กระชับแต่เต็มไปด้วยพลังทางอารมณ์ ซึ่งถือเป็นความท้าทายอย่างยิ่งสำหรับนักแสดงในการควบคุมจังหวะและสื่อสารภาวะภายในของตัวละครให้สอดคล้องกับบรรยากาศของเรื่อง

"เดอะ พรอฟโพซอล" เขียนขึ้นในปี ค.ศ. 1890 โดยมีเพียงสามตัวละครหลักและดำเนินเรื่องในบ้านของตัวละครหญิงเพียงฉากเดียว เรื่องราวเริ่มต้นจากชายหนุ่มชื่อโคมอฟ ที่ตั้งใจจะมาสู่ขอなたาลยา หญิงสาวเพื่อนบ้าน แต่กลับกลายเป็นการทะเลาะกันอย่างรุนแรงระหว่างทั้งสองเกี่ยวกับที่ดิน สุนัขล่าสัตว์ และศักดิ์ศรีส่วนตัว จนในที่สุดก็ลี้ภัยประสพซึ่งกันที่แท้จริงของการมาขอแต่งงาน ความตลกจึงเกิดจากความตึงเครียดที่ขับเคลื่อนด้วยอัตตา ความเชื่อผิด ๆ และการยึดมั่นในรายละเอียดเล็กน้อยแม้จะเป็นบทละครขนาดสั้นที่มีโครงเรื่องเรียบง่าย แต่ "เดอะ พรอฟโพซอล" กลับแฝงแนวคิดวิพากษ์สังคมไว้อย่างแนบเนียน โดยเฉพาะการเสียดสีความคิดแบบวัตถุนิยม การแต่งงานตามหน้าที่ และการยึดถือศักดิ์ศรีส่วนตัวอย่างไร้เหตุผล ลักษณะเหล่านี้สะท้อนธรรมชาติ

ของมนุษย์ในสภาวะกดดัน และทำให้บทละครเรื่องนี้ยังคงได้รับความนิยมทั้งในแง่ของการแสดง เพื่อความบันเทิง และการศึกษาในด้านศิลปะการละคร

ด้วยคุณสมบัติเหล่านี้ บทละคร “เดอะ พรอพโพซอล” จึงเหมาะสมอย่างยิ่งกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยฉบับนี้ ซึ่งต้องการศึกษาการประยุกต์ใช้เทคนิคของไมเคิล เชคอฟ ในการฝึกฝนสมาธิ และความเชื่อในตัวละคร ภายใต้สถานการณ์การแสดงที่เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงของอารมณ์ ความขัดแย้ง และจังหวะที่ต้องแม่นยำ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการแสดงในประเภทฟาร์ซ

ละครประเภทฟาร์ซ

ละครประเภทฟาร์ซ คือรูปแบบหนึ่งของละครตลกที่มีลักษณะเด่นคือการใช้สถานการณ์เกินจริง การเข้าใจผิด และการกระทำที่รวดเร็วเพื่อสร้างเสียงหัวเราะจากผู้ชม จุดเด่นของ ฟาร์ซ อยู่ที่ความโกลาหลและความวุ่นวายที่มักเกิดจากเหตุการณ์ที่ไม่สมเหตุสมผล การพัฒนาเรื่องราวที่รวดเร็ว และการแสดงออกทางกายภาพของตัวละครที่ชัดเจนเกินจริง เช่น ตัวละครที่หลงตัวเอง ชี้ตักใจ หรือไร้เหตุผลอย่างสุดโต่ง Dario Dalla Costa (2004, p.1) อธิบายไว้ว่า ฟาร์ซ คือ “a comic dramatic work using buffoonery and horseplay and often including crude characterisation and improbable situations” หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ บทละครที่เน้นการสร้างเสียงหัวเราะจากความตลกขบขันเชิงสถานการณ์ มากกว่าจากคำพูดที่มีไหวพริบบนละครตลกทั่วไป นอกจากนี้ ฟาร์ซ ยังถูกจัดว่าเป็น “visual comedy” มากกว่า “verbal comedy” เพราะผู้ชมมักหัวเราะจากสิ่งที่เห็น มากกว่าสิ่งที่ตัวละครพูด (Costa, 2004, p.13) Costa ยังเสนออีกว่า แม้ ฟาร์ซ จะดูเหมือนละครตลกที่ไม่มีสาระ แต่แท้จริงแล้วมีโครงสร้างที่ซับซ้อน และสามารถสะท้อนประเด็นทางสังคม ศีลธรรม และการเมืองได้อย่างแนบเนียน ผ่านการใช้ตัวละครและสถานการณ์เหนือจริงเป็นเครื่องมือในการเสียดสี (Costa, 2004, p.iv) จุดเด่นอีกประการหนึ่งของ ฟาร์ซ คือการเล่นกับ “การเข้าใจผิด” และ “จังหวะ” ซึ่งมักปรากฏในรูปแบบของตัวละครที่เข้าใจผิดซึ่งกันและกัน เช่น เข้าใจผิดว่าอีกฝ่ายเป็นคนอื่น ช้อนคนในห้อง หรือวัตถุหนึ่งทำให้เกิดเหตุการณ์ลูกโซ่ ความเข้าใจผิดเหล่านี้เป็นแรงขับเคลื่อนหลักของพล็อต ทำให้เรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็วและเหนือความคาดหมาย (Davis, 2003) แม้ว่าละคร ฟาร์ซ จะดูเบาสมองและตลกโปกฮา แต่ก็สามารถสะท้อนความจริงของมนุษย์ในสถานการณ์กดดัน เช่น ความกลัว การปกปิด ความงอแง หรือความโลภ และมักแอบแฝงการวิพากษ์หรือเสียดสีค่านิยมของสังคมไว้อย่างแนบเนียน จึงถือได้ว่า ฟาร์ซ ไม่ใช่เพียงศิลปะเพื่อความบันเทิง แต่ยังเป็นเครื่องมือทางวรรณศิลป์ในการตั้งคำถามต่อความเป็นจริง

หลักพื้นฐานการแสดง

ก่อนเข้าสู่การวิเคราะห์เชิงลึกของตัวละครโลมอฟ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีการตีความตัวละครในแนวทางของ The Method ซึ่งถือเป็นกรอบพื้นฐานสำคัญในการสร้างความเข้าใจตัวละคร โดยเน้นการค้นหาแรงขับภายใน เจื่อนไขชีวิต และความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น เพื่อให้นักแสดงสามารถเชื่อในสถานการณ์สมมติ และดำเนินการแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ โดยองค์ประกอบสำคัญของการตีความตัวละคร ได้แก่ ความต้องการอุปสรรค ความขัดแย้ง ความสัมพันธ์ และแรงผลักดันให้

ต้องลงมือทันทีเพื่อให้เข้าใจโครงสร้างภายในของตัวละครโลมอฟอย่างเป็นระบบ ผู้วิจัยได้จัดทำตารางวิเคราะห์โดยใช้กรอบการตีความเชิงจิตวิทยา ดังนี้

การวิเคราะห์	คำอธิบาย
ความต้องการ (Objective)	ต้องการแต่งงานกับนาตาลยาเพื่อความมั่นคงในชีวิต
เป้าหมายหลัก (Superobjective)	ต้องการหลีกเลี่ยงการอยู่คนเดียว ต้องการความมั่นคงทั้งทางสังคมและอารมณ์
อุปสรรค (Obstacle)	สุขภาพอ่อนแอ ความวิตกกังวล ความขัดแย้งที่เกิดจากการทะเลาะกันในสถานการณ์จริง
ความขัดแย้ง (Conflict)	ขัดแย้งกับนาตาลยาและพ่อของเธอจากเรื่องที่ดิน สุนัข และศักดิ์ศรี / ขัดแย้งภายในตนเองจากความลังเลและความกลัว
ความขัดแย้งภายใน (Inner Conflict)	กลัวถูกปฏิเสธ กลัวความผิดหวัง มีความสั่นไหวทางอารมณ์ที่ควบคุมไม่ได้
เงื่อนไขพื้นฐาน (Given Circumstances)	ชายโสดอายุประมาณ 35 ปี มีที่ดินและฐานะพอสมควร อาศัยในรัสเซียยุคปลายศตวรรษที่ 19 ประสบปัญหาสุขภาพ เช่น โรคหัวใจ
ความสัมพันธ์ (Relationship)	มีความสัมพันธ์ซับซ้อนกับนาตาลยาในเชิงความหวัง ความกลัว และการขัดแย้ง / กับพ่อนาตาลยาเป็นการชิงไหวชิงพริบ
ภูมิหลัง (Background)	มาจากตระกูลผู้ดีเก่าที่มีความภูมิใจในศักดิ์ศรีของตนเอง แต่เริ่มตกต่ำ
ความฉุกเฉินเร่งด่วน (Urgency)	กลัวว่าจะไม่มีโอกาสอีก หากไม่รีบลงมือ สุขภาพอาจทรุดและแก่เกินไปที่จะมีครอบครัวได้

ประวัติและหลักการแสดงของ ไมเคิล เชคอฟ

ไมเคิล เชคอฟ (Michael Chekhov) หรือชื่อเต็มว่า มิคฮาอิล อเล็กซานโดรวิช เชคอฟ (Mikhail Alexandrovich Chekhov) เกิดเมื่อวันที่ 16 สิงหาคม ค.ศ. 1891 ณ เมืองเซนต์ปีเตอส์เบิร์ก ประเทศรัสเซีย เขาเป็นบุคคลสำคัญในแวดวงศิลปะการละครของศตวรรษที่ 20 โดยมีบทบาททั้งในฐานะนักแสดง ผู้กำกับกรแสดง และครูฝึกสอนการแสดง เชคอฟเคยศึกษาและร่วมงานกับคอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี (Konstantin Stanislavski) และได้ต่อยอดแนวคิดของอาจารย์ของเขาให้กลายเป็นระบบฝึกการแสดงที่มีลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเน้นการเข้าถึงโลกภายในของตัวละครผ่านการใช้ร่างกาย จินตนาการ และสัญชาตญาณเชคอฟเริ่มต้นอาชีพนักแสดงในปี ค.ศ. 1913 ที่ Moscow Art Theatre และต่อมาได้พัฒนาแนวคิดของตนเองจนเกิดเป็นเทคนิคที่มีเอกลักษณ์ เช่น “ท่าทางทางจิตวิทยา” (Psychological Gesture) ซึ่งกลายเป็นองค์ประกอบสำคัญของวิธีการ

ฝึกฝนเพื่อเข้าถึงแรงขับของตัวละคร จากนั้นเขาเดินทางออกนอกประเทศในช่วงทศวรรษ 1930 และได้ก่อตั้ง The Chekhov-Boner Studio ที่ประเทศฝรั่งเศสในปี ค.ศ. 1931 ก่อนจะย้ายไปสหรัฐอเมริกาในช่วงทศวรรษ 1940 และก่อตั้ง Michael Chekhov Theatre Studio ในนครนิวยอร์กในช่วงเวลาที่อยู่ในสหรัฐฯ เขายังได้ทำงานในวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูด และกลายเป็นครูผู้มีอิทธิพลต่อศิลปินชื่อดังระดับโลกหลายคน อาทิ มาริลิน มอนโร (Marilyn Monroe) และ จอน เดนเนอร์ (John Denner) ผลงานด้านทฤษฎีของเชคอฟที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง คือ หนังสือ *To the Actor: On the Technique of Acting* (1953) ซึ่งรวบรวมหลักการฝึกฝนการแสดงที่เน้นการใช้จินตนาการ พลังสร้างสรรค์ และการเคลื่อนไหวอย่างเป็นระบบ

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำเทคนิคดังกล่าวมาใช้ในการเสริมสร้าง “ความเชื่อในตัวละคร” และ “สมาธิ” ของผู้แสดง โดยอาศัยแบบฝึกหัดจากหนังสือ *The Michael Chekhov Handbook for the Actor* เป็นหลักฐานและแนวทางในการฝึกฝนอย่างเป็นรูปธรรมได้แก่แบบฝึกหัดดังต่อไปนี้

(1) คุณภาพของการเคลื่อนไหว (Quality of Movement) แนวคิด “คุณภาพของการเคลื่อนไหว” (Quality of Movement) ในทฤษฎีการแสดงของไมเคิล เชคอฟ ไม่ได้หมายถึงเพียงการขยับร่างกายเพื่อสร้างท่าทางเท่านั้น แต่หมายถึงการเคลื่อนไหวที่สะท้อนพลังงานภายในและภาวะทางอารมณ์อย่างลึกซึ้ง เชคอฟมองว่าคุณภาพของการเคลื่อนไหว เช่น ความหนักเบา ความเร็ว หรือจังหวะ ล้วนส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชม และช่วยสร้าง “ชีวิตภายใน” (inner life) ของตัวละคร Lenard Petit (2010, pp. 33–40) ผู้ถ่ายทอดเทคนิคของเชคอฟอธิบายว่า คุณภาพของการเคลื่อนไหวสามารถฝึกฝนผ่านการจำลองลักษณะของธาตุธรรมชาติ ได้แก่

- ดิน (Earth) – หนัก มั่นคง ช้า: แสดงถึงอำนาจหรือภาระ
- น้ำ (Water) – ลื่นไหล ผ่อนคลาย: แสดงถึงความอ่อนไหว ความเศร้า
- อากาศ (Air) – เบา รวดเร็ว: แสดงถึงความฝัน ความลึกลับ
- ไฟ (Fire) – เร็ว รุนแรง: แสดงถึงความโกรธ ความเร่าร้อน และการตอบสนองที่ฉับไว

การฝึกฝนคุณภาพของการเคลื่อนไหวไม่ใช่เพียงการเลียนแบบลักษณะภายนอก แต่คือนักแสดงต้อง “รู้สึก” คุณภาพนั้นจากภายใน เพื่อเปลี่ยนท่าทางให้กลายเป็นพลังทางการแสดงที่สื่อสารได้อย่างแท้จริง

(2) ท่าทางทางจิตวิทยา (Psychological Gesture) เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบหลักในระบบการแสดงของเชคอฟ ซึ่งหมายถึง “ท่าทางทางกายภาพที่แสดงออกถึงความตั้งใจหรือแรงขับภายในของตัวละคร” (Petit, 2010, pp. 45–58) นักแสดงจะเลือกท่าทางที่ชัดเจน เช่น การผลัก ดึง ยก ขว้าง หรือฉีก เพื่อเชื่อมโยงกับอารมณ์หรือความคิดเฉพาะของตัวละครในขณะนั้น “Petit” อธิบายว่าท่าทางทางจิตวิทยาสามารถฝึกได้โดยผสมผสาน 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ (1) ท่าทางพื้นฐาน 5 แบบ: ผลัก (Pushing), ดึง (Pulling), ยก (Lifting), ขว้าง (Throwing), ฉีก (Tearing) (2) ทิศทางการเคลื่อนไหว 6 ทิศทาง: หน้า, หลัง, ขึ้น, ลง, ซ้าย, ขวา และ (3) คุณภาพของการเคลื่อนไหว: เช่น นุ่มนวล เบา หนัก เร็ว ระเบิด เฉื่อยชา ฯลฯ นอกจากนี้ ยังมี Archetypal Actions” หรือ “การกระทำต้นแบบ” ซึ่งเป็นแก่นสำคัญของเทคนิคทางการแสดงของเชคอฟ ที่เน้นการกระทำทางจิตวิทยา (psychological gesture) ผ่านท่าทางที่มีพลังทางความรู้สึกสูง “Petit” อธิบายว่า การ

กระทำต่าง ๆ ที่มนุษย์แสดงออกในชีวิตประจำวันนั้น แม้จะหลากหลาย แต่สามารถย่อเหลือเป็น “การกระทำต้นแบบ” ได้เพียงไม่กี่รูปแบบ โดยเขายกตัวอย่างไว้ 6 ประเภท ได้แก่ (1) I want (ฉันต้องการ) (2) I reject (ฉันปฏิเสธ) (3) I give (ฉันให้) (4) I take (ฉันรับ) (5) I hold my ground (ฉันยืนหยัด) และ (6) I yield (ฉันยอม) แนวคิดนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยให้นักแสดงเชื่อมโยงกับ “แรงขับภายใน” ของตัวละคร ผ่าน ท่าทางที่มาจากสัญชาตญาณดั้งเดิม ไม่ใช่เพียงแค่การคิดวิเคราะห์ เมื่อท่าทางเหล่านี้ถูกฝึกอย่างมีจินตนาการและการเชื่อมโยงกับอารมณ์ นักแสดงจะสามารถกระตุ้นสภาวะภายในได้รวดเร็วและมีพลังมากขึ้น

(3) จังหวะห้วนและจังหวะต่อเนื่อง (Staccato / Legato)

แนวคิดเรื่องจังหวะในทฤษฎีของเชคอฟนำมาจากโลกของดนตรี โดย Lenard Petit (2010, pp. 61–67) เสนอว่า การเลือกใช้จังหวะที่ต่างกันทั้งในการเคลื่อนไหวและการพูดของนักแสดงสามารถส่งผลโดยตรงต่ออารมณ์ของฉาก Staccato คือจังหวะที่ห้วน สั้น ตัดขาดจากกัน – มักสะท้อนอารมณ์ที่รุนแรง เช่น ความโกรธ ความกังวล ความไม่แน่นอน Legato คือจังหวะที่ต่อเนื่อง นุ่มนวล – แสดงถึงความฝัน ความอ่อนโยน ความเศร้าลึกซึ้ง การฝึกสลับระหว่างสองจังหวะนี้ช่วยให้นักแสดงควบคุมพลวัตของฉากได้ดีขึ้น ตัวอย่างเช่น ในฉากหนึ่ง ตัวละครอาจเริ่มด้วยจังหวะ Staccato แสดงอารมณ์ที่แข็งกร้าว แล้วเปลี่ยนเป็น Legato เพื่อสื่อถึงความอ่อนแอภายในอย่างกะทันหัน ทั้งนี้เพื่อสร้างความซับซ้อนของอารมณ์และเพิ่มมิติให้กับตัวละคร

(4) การขยายตัวและการหดตัว (Expanding and Contracting)

ในเทคนิคของ ไมเคิล เชคอฟ แนวคิดเรื่องนี้เป็นหลักการที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างการเคลื่อนไหวภายในและภายนอกของนักแสดง การขยายและหดตัวไม่ได้หมายถึงเพียงแค่การเคลื่อนไหวทางกายภาพเท่านั้น แต่เป็นพลวัตทางพลังงานที่สะท้อนถึงสภาวะทางจิตใจและอารมณ์ของตัวละคร ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพของการแสดงอย่างชัดเจน (Petit, 2009, pp. 88–93)

Petit อธิบายว่าการขยายเป็นการเปิดออกสู่โลกภายนอก เป็นการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงความมั่นใจ ความรัก หรือความโกรธ ในขณะที่การหดตัวสะท้อนถึงความรู้สึกปลอดภัย การปิดกั้น หรือความกลัว การฝึกฝนการเคลื่อนไหวทั้งสองทิศทางนี้ไม่ได้มุ่งเน้นที่ท่าทางปลายทาง แต่ให้ความสำคัญกับ “การเดินทาง” หรือพลวัตของพลังงานที่แสดงออกผ่านร่างกาย ซึ่งเป็นสิ่งที่นักแสดงต้องตระหนักและควบคุมได้อย่างมีจิตสำนึก การฝึกใช้ Expansion/Contraction ยังถูกเชื่อมโยงกับการจินตนาการเชิงภาพ (imagery) โดยใช้สิ่งที่คุ้นเคย เช่น แสงอาทิตย์แทนการขยาย และน้ำแข็งแทนการหดตัว เพื่อช่วยให้นักแสดงเข้าถึงคุณภาพของพลังงานได้ชัดเจนขึ้น ภาพเปรียบเทียบเชิงสัญลักษณ์เหล่านี้ทำให้ร่างกายและจินตนาการสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างลื่นไหล ซึ่งเป็นหัวใจของเทคนิค Chekhov การสะท้อนของนักแสดงที่ฝึกฝนเทคนิคนี้พบว่า Expansion/Contraction ช่วยเปิดพื้นที่ทางความรู้สึกและสร้างความตระหนักถึงพฤติกรรมภายในที่อาจไม่รู้ตัวมาก่อน นักแสดงบางคนรู้สึกถึงอิสรภาพ ความรัก หรือความแข็งแกร่งเมื่อเข้าสู่สภาวะการขยาย ขณะที่บางคนรู้สึกถึงความลึกลับ ความซ่อนเร้น หรือแม้กระทั่งความเปราะบางในสภาวะการหดตัวแนวคิด Expansion/Contraction จึงไม่ใช่เพียงเทคนิคทางกาย แต่ยังเป็นเครื่องมือทางจิตวิทยา และสุนทรียะ ที่ช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าถึงและถ่ายทอดตัวละครได้อย่างลึกซึ้งและมีพลัง

วิเคราะห์บทละครและตัวละคร

บทละครเรื่อง “เดอะ พรอฟโพซอล” ของ Anton Chekhov’s (1860- 1904) ที่เขียนขึ้นในปี 1888-1889 และตีพิมพ์ครั้งแรกในปี 1889 เมื่อเขาอายุได้ 29 ปี เนื่องจากบทละครเรื่องนี้เป็นละครประเภทฟาร์ซ ซึ่งคาดว่าเมื่อแสดง “เดอะ พรอฟโพซอล” เป็นบทละครตลกสั้น ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการขอแต่งงานที่ไม่ราบรื่นนัก เรื่องเริ่มจาก Lomov มาที่บ้านของ Chubukov เพื่อขอแต่งงานกับ Natalia แต่ก่อนที่เขาจะได้ขอจริง ๆ ทั้งสองก็เริ่มทะเลาะกันเรื่องที่ดินและสุนัขล่าสัตว์ ทำให้ Lomov ต้องกลับบ้านไปโดยที่ยังไม่ได้ขอแต่งงาน เมื่อ Natalia รู้ว่า Lomov มาขอแต่งงาน เธอก็รู้สึกเสียใจและอยากให้เขากลับมา Chubukov จึงเรียก Lomov กลับมา แต่ทั้งคู่ยังคงทะเลาะกันอีก สุดท้ายจบลงด้วยการที่พวกเขาตกลงจะแต่งงานกัน แม้จะยังคงโต้เถียงกันไม่หยุด

(1) วิเคราะห์บทละครเรื่อง เดอะ พรอฟโพซอล

“เดอะ พรอฟโพซอล” เป็นบทละครหนึ่งองก์ (One-act play) ที่เขียนขึ้นโดย “แอนตัน เชคอฟ” ในช่วงปี 1888-1889 และตีพิมพ์ครั้งแรกในปี 1890 ผลงานชิ้นนี้สะท้อนสไตล์เฉพาะตัวของเชคอฟในการถ่ายทอด “เรื่องเล็ก” ให้กลายเป็น “สถานการณ์ที่ใหญ่” ผ่านบทสนทนาและพฤติกรรมของมนุษย์ธรรมดาในสถานการณ์ที่ไม่ธรรมดา ลักษณะเฉพาะของงานในช่วงนี้ของเขาคือความกระชับ ฉากเดียว ตัวละครน้อย แต่กลับสามารถเปิดเผยความลึกซึ้งของอารมณ์และแรงจูงใจภายในได้อย่างชัดเจนและร่วมสมัย บทละครเรื่องนี้มีลักษณะใกล้เคียงกับอีกบทหนึ่งของเชคอฟคือ “The Bear” ซึ่งเป็นบทละครหนึ่งองก์แนวตลกร้ายเช่นกัน ทั้งสองเรื่องต่างใช้การโต้เถียงระหว่างตัวละครชาย-หญิงเป็นแกนกลาง แต่ “เดอะ พรอฟโพซอล” กลับมีความ “บ๊อบบะแบบมีสาระ” ที่เด่นชัดกว่า เนื่องจากตัวละครทะเลาะกันด้วยเหตุผลที่ดูเล็กน้อย แต่กลับทวีความรุนแรงขึ้นจนถึงจุดพิค แล้วเปลี่ยนกลับสู่ความรักได้อย่างไร้ตรรกะ ซึ่งผู้วิจัยมองว่าเป็นการสะท้อนธรรมชาติของมนุษย์ในสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยแรงกดดันและความเปราะบางทางจิตใจแม้เนื้อเรื่องจะเรียบง่าย แต่บทละครกลับมีโครงสร้างทางอารมณ์ที่ซับซ้อน ความเปลี่ยนแปลงของอารมณ์ที่รวดเร็วภาวะของการควบคุมตัวเองที่หลุดลอย และการขาดความตระหนักรู้ของตัวละคร สร้างความตลกร้ายที่มากกว่าความขบขัน เพราะภายใต้เสียงหัวเราะนั้นคือการเสียดสีพฤติกรรมของมนุษย์ที่พยายามปกป้องศักดิ์ศรีของตนจนละเลยความตั้งใจแรกเริ่มของการพบกัน ผู้วิจัยจึงมองว่า “เดอะ พรอฟโพซอล” เป็นบทละครที่เหมาะสมต่อการฝึกทักษะด้านการแสดงที่ต้องใช้ทั้ง จินตนาการทางอารมณ์ และ การควบคุมพลังงานของร่างกาย

(2) วิเคราะห์ตัวละคร โลมอฟ

ในความเห็นของผู้วิจัย ตัวละคร “โลมอฟ” ในบทละคร เดอะ พรอฟโพซอล คือภาพแทนของมนุษย์ที่พยายามควบคุมสถานการณ์ทางสังคมโดยใช้ตรรกะและศักดิ์ศรี แต่ภายในกลับเต็มไปด้วยความกลัว ความสับสน และความเปราะบางอย่างรุนแรง เขาเป็นชายวัยกลางคนที่มีความทะเยอทะยานสูง แต่กลับไม่มีความมั่นใจในตนเองอย่างแท้จริง โลมอฟไม่ได้ถูกขับเคลื่อนด้วยความรัก หากแต่ถูกผลักดันด้วยความกลัวว่าจะ “แกล้งไปโดยลำพัง” และต้องแต่งงานให้เร็วที่สุดก่อนที่สุขภาพจะทรุดลงไปกว่านี้ เมื่อพิจารณาในมุมของการวิเคราะห์เชิงการแสดง แกนของตัวละคร (Character Core) ของโลมอฟ คือ “ความหวาดกลัวที่จะไม่เป็นที่ยอมรับ” ซึ่งแสดงออกผ่านความพยายามที่

จะควบคุมสถานการณ์และครอบงำด้วยเหตุผล ในขณะที่แรงผลักดันภายในของเขากลับมาจากความเปราะบางส่วนลึกในจิตใจ เขาต้องการความรัก ความมั่นคง และการได้รับการยอมรับ แต่กลับใช้การโต้เถียงและความตื่นตระหนกเป็นกลไกป้องกันตนเองจากการเผชิญหน้ากับความล้มเหลวเงื่อนไขของตัวละคร (Given Circumstances) ที่มีผลต่อพฤติกรรมของโลมอฟ ได้แก่ สถานะทางสังคมในฐานะเจ้าของที่ดินวัยกลางคนที่ยังไม่ได้แต่งงาน ปัญหาสุขภาพที่บีบให้เขารีบตัดสินใจเรื่องชีวิตคู่ และการต้องเผชิญหน้ากับตัวละครอื่นที่ไม่ยอมอ่อนข้อให้ในสถานการณ์ที่เขาคิดว่าควรจะควบคุมได้ สิ่งเหล่านี้ล้วนหล่อหลอมให้โลมอฟแสดงออกอย่างสับสนและขัดแย้งกับแรงจูงใจภายในของตนเองแม้เจตนาของเขาคือสมเหตุสมผล แต่เมื่อโลมอฟเริ่มสื่อสารกับนาตาลยาและสเตฟาน พ่อของเธอ สิ่งที่เขาออกมากลับไม่ใช่ความมั่นใจหรือความอ่อนโยน แต่เป็นอาการวิตกกังวลและแรงต่อต้านอย่างไร้เหตุผล ซึ่งจากการตีความร่วมกับผู้กำกับ ได้ลงความเห็นว่โลมอฟมีภาวะ Panic Attack ในบางช่วงเวลา โดยเฉพาะเมื่อไม่ได้รับในสิ่งที่ต้องการ อาการดังกล่าวแสดงออกผ่านความใจสั้น พุดติดขัด และการหายใจถี่ ซึ่งสะท้อนถึงความตึงเครียดภายในที่สะสมมาตลอด

ผู้วิจัยเห็นว่าโลมอฟเป็นตัวละครที่มีความย้อนแย้งในตัวเองอย่างชัดเจน กล่าวคือ เขาปรารถนาการอยู่ร่วมกัน แต่กลับแสดงออกด้วยการผลักไส เขาต้องการการยอมรับ แต่กลับสร้างความขัดแย้งตลอดเวลา ความย้อนแย้งนี้ทำให้ตัวละครโลมอฟต้องพึ่งการใช้ “ท่าทางทางจิตวิทยา” (Psychological Gesture) เพื่อกระตุ้นสภาวะภายในให้ชัดเจนขึ้นเมื่อวิเคราะห์ในเชิงปฏิบัติการแสดง ตัวละครโลมอฟจึงเป็นพื้นที่ของการฝึกอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เขาสามารถเปลี่ยนจากความมั่นใจ เป็นความลังเล จากความโกรธเป็นความอ่อนแอ และกลับมาโต้เถียงอีกครั้งได้ภายในไม่กี่ประโยค นักแสดงจึงจำเป็นต้องควบคุม “คุณภาพของการเคลื่อนไหว” (Quality of Movement) และ “จังหวะการพูด” (Staccato / Legato) อย่างแม่นยำ เพื่อสะท้อนความไม่แน่นอนของตัวละครได้อย่างเป็นธรรมชาติ ในท้ายที่สุด ผู้วิจัยมองว่าโลมอฟไม่ใช่ตัวละครตกแบบผิวเผิน แต่คือการรวมตัวของแรงกดดัน ความกลัว และความต้องการได้รับการยอมรับ ที่มนุษย์จำนวนมากมีอยู่โดยไม่แสดงออกอย่างเปิดเผย เขาจึงไม่ใช่เพียงตัวละครที่ “ทะเลาะตลก ๆ” เท่านั้น แต่เป็นบทบาทที่เปิดโอกาสให้นักแสดงฝึกสำรวจความลึกซึ้งของพฤติกรรมมนุษย์ ผ่านเทคนิคเชิงจิตวิทยาได้อย่างแท้จริง

กระบวนการฝึกฝนการแสดงตามทฤษฎีและแบบฝึกหัดของไมเคิล เชคอฟ

คุณภาพของการเคลื่อนไหว (Quality of Movement) โดยในขั้นตอนแรกผู้วิจัยได้ทดลองทำแบบฝึกหัด ดิน น้ำ ลม ไฟ เพื่อหาจุดเชื่อมต่อกับตัวละคร Lomov โดยจากการสำรวจและลองทำหลาย ๆ ครั้ง

ตารางที่ 1 คุณภาพของการเคลื่อนไหว (Quality of Movement)

คุณภาพ	ความรู้สึกภายใน ของตัวละคร	จังหวะ	ความรู้สึกที่ได้และ สถานการณ์
ดิน	ยืนหยัดในสิ่งที่ถูกต้อง	ตัวละครโลมอฟยังไม่ ได้หนักแน่นมากจน เกินไปทำให้คุณภาพนี้ มาใช้ได้เพียงบางส่วน เช่นการ	รู้สึกมั่นคง มั่นใจ ใน สถานการณ์ยืนยัน ความหนักแน่นว่า ตระกูลตัวเองดี
น้ำ	ไม่สู้แล้ว	เฉื่อยช้า	รู้สึก เหนื่อย ไม่อยาก ตอบโต้ในสถานการณ์ หมดแรงจากการเถียง
ลม	กระอักกระอ่วน	เคลื่อนไหวอย่างเบา และต่อเนื่อง	รู้สึกคล่องไ้ มั่นหัว ใน สถานการณ์ที่จะเป็น ลม
ไฟ	แสดงภาวะลังเล ระหว่างความกล้าและ ความกังวล	เคลื่อนไหวที่แบบไม่คงที่ ไฟที่ติด ๆ ดับ ๆ	รู้สึก ความตื่นเต้น กระตุก ภายในของตัว ละครในสถานการณ์ที่ อาการภายในของโลม อฟที่ แสดงอาการหวั่น ไหวร่วมกับความลังเล และความไม่มั่นใจ
ไฟ และดิน	อึดอัดใจ	แสดงถึงภาวะอารมณ์ ที่หนักแน่น เคร่งขรึม และมั่นคง	ในสถานการณ์ก่อน ปะทุความโกรธเป็น ความโกรธที่ยังควบคุม ความหนักแน่นภายใน ไว้ ยังไม่ระเบิดออกมา
ไฟ	โกรธ โมโห พร้อม ปะทะ	ตรง เร็ว และพุ่ง ไฟ แบบเพลิงลุก	รู้สึกโกรธ หัวร้อน

ท่าทางทางจิตวิทยา (Psychological Gesture) เพื่อสร้างความรู้สึกละเอียดของตัวละคร ออกมาสู่ท่าทางภายนอกได้ผู้วิจัยจึงปฏิบัติได้ดังนี้

ตารางที่ 2 การใช้ท่าทางทางจิตวิทยา (Psychological Gesture)

เหตุการณ์	คำกริยา	ท่าทาง
ความตื่นเต้นก่อนจะมาสู่ขอ	I close	กำมือสองข้างแน่น กดไหล่ลง สั่นตัว
เจอหน้า นาคาลยา	I want	คุกเข่า มองขึ้นข้างบน ชูมือสอง ข้างเปิดออก
กลัวโดนปฏิเสธ	I hope	มือสองข้างประกบกันเป็น วงกลม ยืนตรงมองไปข้างหน้า
โดนกล่าวหาว่าทรยศโลก มาก	I hold my ground	เท้าสองข้างยืนอย่างบาลานซ์ มือแนบลำตัวและกำมือ มอง ตรง
เถียงคืนตระกูล สเตพานอวิช อย่างสุดใจ	I push	ยืนตรง กำปั้นขกขวาและซ้าย สลับกัน
ใจสั่นจนเป็นลมหมดสติ	I yield	ห่อไหล่ ปิดตัว แขนสองข้าง แนบชิดกัน

จังหวะหัวนและจังหวะต่อเนื่อง (Staccato / Legato)

แบบฝึกหัดนี้ผู้วิจัยและผู้กำกับ ได้นำมาใช้ในการช่วยการแผ่ขยายของพลังงานทางการแสดงโดยทำทุกครั้งก่อนเริ่มซ้อมการแสดงและจัดบันทึก วิธีการทำคือ การยืนให้บาลานซ์เท่าติด กับพื้นรู้สึกถึงการมีอยู่ของเพื่อนข้าง ๆ และ ย่อเข้าและเหยียดแขนไปให้สุดตามทิศทางต่าง ๆ โดย ทิศทางคือ ขวา ซ้าย บน ล่าง หน้า หลัง ทำให้สุดแขนให้พลังงานแผ่ขยายรอบห้อง พร้อมกับหายใจ โดยเห็นได้ว่าเมื่อใช้ก่อนเริ่มการซ้อมทุกครั้งทำให้นักแสดงมีพลังงาน ในการซ้อมมากขึ้นและเก็บ พลังงานไว้ตลอดจนซ้อมจบ

(1) การพัฒนาตัวละครโลมอฟ

จากการทดลองใช้เทคนิคการแสดงของไมเคิล เชคอฟ ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยแบบฝึกหัด ท่าทาง ทางจิตวิทยา(Psychological Gesture) ที่เน้นการเข้าถึงพลังงานของตัวละครจากภายใน โดยไม่ อิงจากประสบการณ์ส่วนตัวของนักแสดง ซึ่งทำให้ผู้วิจัยสามารถแยกตนเองออกจากตัวตนเดิม และ เริ่มเข้าสู่พื้นที่ของตัวละคร “โลมอฟ” ได้อย่างเป็นระบบ กระบวนการนี้เน้นการเปิดรับพลังงานใหม่ ๆ ที่อาจไม่คุ้นเคย โดยเฉพาะพลังงานที่มาพร้อมกับความตื่นตระหนก ความขัดแย้ง และความหวั่นไหว ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของตัวละครโลมอฟในการฝึกฝนช่วงต้น ผู้วิจัยใช้การเคลื่อนไหวพื้นฐาน การวอร์มร่างกาย และการสร้างภาพในใจร่วมกับการอ่านบทซ้ำ ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจของสภาวะ

ตัวละครเกิดขึ้นอย่างลึกลับ ซึ่งจากนั้นจึงค่อย ๆ เข้าสู่การสร้างตัวละครและลงรายละเอียดต่าง ๆ คือ จังหวะการเคลื่อนไหว หรือการทำซ้ำพฤติกรรมในสถานการณ์สมมติ กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้วิจัยเริ่ม “รู้สึก” ว่าตนเองกำลังกลายเป็นโลมอฟมากกว่าการพยายามแสดงเป็นโลมอฟ ผลลัพธ์สำคัญที่พบคือ พลังงานของตัวละครโลมอฟมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง และยากต่อการควบคุมหากนักแสดงไม่มีจุดตั้งต้นที่มั่นคงพอ การฝึกฝนแบบฝึกหัดของเชคอฟจึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการช่วยให้ผู้วิจัยรักษาความสมดุลของพลังงานทางอารมณ์ในแต่ละช่วงฉากได้ดีขึ้น

(2) ด้านความเชื่อและพฤติกรรมของตัวละคร

ผู้วิจัยพบว่า ความเชื่อในตัวละครโลมอฟเป็นเรื่องที่ต้องใช้เวลาในการสร้างอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในบริบทของบทละครประเภท ฟาร์ซ ที่ตัวละครมีการกระทำที่ดูสุดโต่งและไร้เหตุผลในเชิงตรรกะ แต่หากนักแสดงสามารถเชื่อในแรงขับภายในของตัวละครได้จริง การกระทำเหล่านั้นจะกลายเป็นสิ่งที่ “สมเหตุสมผล” ภายในโลกของตัวละครทันที การฝึกท่าทางทางจิตวิทยา (Psychological Gesture) เป็นหนึ่งในเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเชื่อมโยงกับพฤติกรรมของโลมอฟได้อย่างลึกลับ ผู้วิจัยทดลองใช้ท่าทางที่แสดงถึงการผลักออก ดึงเข้า การสั่นไหว และการปิดตัว เพื่อค้นหาว่าท่าทางใดที่สามารถปลุกภาวะทางอารมณ์ของโลมอฟได้ชัดเจนที่สุดในท้ายที่สุด ผู้วิจัยเลือกใช้ท่าทางที่เป็นการผลักออกอย่างรวดเร็ว และหดรัดกลับเข้าตัวในทันที เพื่อสะท้อนภาวะของตัวละครที่พยายามปกป้องตนเองจากความเสี่ยงทางอารมณ์ แต่ก็ยังมีความต้องการจะเชื่อมโยงกับผู้อื่นอยู่ลึก ๆ ผลลัพธ์จากการฝึกซ้ำพบว่า เมื่อผู้วิจัยใช้ท่าทางนี้ก่อนขึ้นเวทีหรือก่อนซ้อมฉากสำคัญ จะช่วยให้สามารถเรียกพลังของตัวละครกลับมาได้อย่างรวดเร็ว และส่งผลต่อการแสดงให้เกิดพฤติกรรมที่เป็นธรรมชาติ โดยไม่ต้องคิดหรือตีความใหม่ทุกครั้ง

(3) ด้านการใช้ร่างกาย

ผู้วิจัยค้นพบว่า ด้านที่ทำหายที่สุดในการแสดงตัวละครโลมอฟคือการใช้ร่างกายให้สัมพันธ์กับอารมณ์ที่รุนแรงและเปลี่ยนแปลงเร็ว ในช่วงต้นของการฝึก ผู้วิจัยยังมีข้อจำกัดในการใช้ร่างกายอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะในฉากที่ต้องใช้พลังงานสูง หรือฉากที่อารมณ์ของตัวละครพุ่งขึ้นอย่างรวดเร็ว เช่น ฉากทะเลาะกันเรื่องสุนัข หรือที่ดิน ความรู้สึกอาจหรือไม่กล้ากระโจนลงไป กลายเป็นสิ่งที่ฉุดรั้งผู้วิจัยในฐานะนักแสดง ในบางครั้งทำให้เหนื่อยง่าย หายใจไม่ทันบ้าง จึงต้องใช้การ วิ่ง 30 นาทีก่อนมาซ้อม เนื่องจากเวลาแสดงจริงอยู่ที่ 30 นาที เพื่อสร้างความเคยชินและสามารถกักเก็บพลังงานให้อยู่ตลอดต่อเนื่อง 30 นาที การวิ่งจึงเป็นสิ่งที่ช่วยในการกักเก็บพลังงานและการหายใจได้อย่างสบายขึ้น จากการประเมินตนเอง ผู้วิจัยพบว่า แบบฝึกหัดที่ใช้ช่วยในเรื่องของตัวละครแล้ว แต่ในฐานะนักแสดงยังมีร่างกายที่ไม่ขยายไปได้เท่าที่ควร จึงได้เพิ่มแบบฝึกหัด การขยายตัวและการหดตัว (Expanding and Contracting) เข้ามาในกระบวนการฝึก เพื่อพัฒนาความสามารถในการขยายร่างกายให้สอดคล้องกับระดับพลังงานที่ตัวละครต้องการ เทคนิคนี้ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงแรงกระตุ้นภายในที่นำไปสู่การเคลื่อนไหวที่ใหญ่ ชัดเจน และกล้าหาญยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การฝึกขยาย-หดตัว ยังช่วยฝึกให้ร่างกายตอบสนองอย่างยืดหยุ่น โดยเฉพาะเมื่อสถานการณ์ในฉากเปลี่ยนแปลงเร็ว การหดรัดรู้สึกถึงแรง “ผลัก” และ “ดึง” ทางอารมณ์ผ่านการเคลื่อนไหว ทำให้การเปลี่ยนจังหวะของตัวละครเป็นไปอย่างลื่นไหล สอดคล้องกับเนื้อหาของบทละคร

การซ้อมร่วมกับนักแสดงและผู้กำกับการแสดง

กระบวนการซ้อมร่วมกับนักแสดงและผู้กำกับการแสดงเป็นช่วงเวลาสำคัญที่ผู้วิจัยได้สะท้อนถึงการนำแบบฝึกหัดของไมเคิล เชคอฟมาใช้ในบริบทการแสดงจริง เพื่อทดสอบว่าทฤษฎีและเทคนิคเหล่านี้สามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่และรวมถึงขั้นตอนการซ้อมละคร โดยใช้ระยะเวลาคือ เดือน มกราคม-มีนาคม ตลอด 3 เดือน โดยผู้วิจัยแบ่งการซ้อมออกเป็น 2 ส่วนหลัก ได้แก่

ส่วนที่ 1 ในช่วงแรกของการซ้อมร่วมกับนักแสดง ผู้วิจัยได้ทดลองนำแบบฝึกหัดด้านจังหวะการเคลื่อนไหว (Staccato–Legato) มาปรับใช้เพื่อสร้างความเข้าใจและประสานพลังงานร่วมกับนักแสดงคนอื่น ๆ เนื่องจากเป็นการทำงานร่วมกับทีมที่ไม่คุ้นเคยมาก่อน ผู้วิจัยจึงเผชิญกับความรู้สึกกังวลและไม่มั่นใจในความสามารถของตนเองที่จะตอบสนองต่อพลังงานของผู้อื่นอย่างเหมาะสมในสถานการณ์จริง ซึ่งส่งผลให้ในช่วงแรกยังไม่สามารถปล่อยตัวเต็มที่ได้ และยังติดอยู่กับความระมัดระวังตัวมากเกินไปอย่างไรก็ตาม ผู้กำกับการแสดงได้ช่วยแนะนำและสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการทดลองและเปิดโอกาสให้กล้าที่จะลองผิดลองถูกมากขึ้น ผู้วิจัยจึงค่อย ๆ เริ่มทำความรู้จักและสร้างความสัมพันธ์กับนักแสดงร่วมในทีมผ่านการฝึกซ้อมและการสื่อสารอย่างต่อเนื่อง ทำให้ความตึงเครียดลดลงและเกิดความไว้วางใจในกลุ่มมากขึ้น การได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรับฟังคำแนะนำจากผู้กำกับและนักแสดงคนอื่น ๆ ยังช่วยเปิดมุมมองใหม่ ๆ ในการปรับจังหวะและการเคลื่อนไหวให้เหมาะสมกับบทบาทและบริบทของฉากในที่สุด ผู้วิจัยสามารถก้าวข้ามความกังวลและความลังเลในช่วงแรกได้ ทำให้สามารถมีส่วนร่วมในแบบฝึกหัดได้อย่างเต็มที่ กล้าที่จะทดลองใช้พลังงานและตอบสนองต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดงร่วมอย่างมีชีวิตชีวา ส่งผลให้เกิดการสร้างพลังงานร่วม (shared energy) ที่สมดุลระหว่างนักแสดงแต่ละคน และสามารถปรับเปลี่ยนจังหวะการเคลื่อนไหวตามสถานการณ์ในฉากได้อย่างคล่องแคล่วมากขึ้นกระบวนการนี้ไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะทางกายภาพและการเคลื่อนไหว แต่ยังช่วยฝึกการรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นในกลุ่ม การมีสมาธิอยู่กับปัจจุบันขณะ และการตอบสนองอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของไมเคิล เชคอฟในการสร้างการแสดงที่มีชีวิตชีวาและเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา

ส่วนที่ 2 การลงบทละคร การจัดวางบล็อกกิ้ง และทดลองการเคลื่อนไหวในพื้นที่จริง โดยนำพลังงานและองค์ความรู้ที่ได้รับจากแบบฝึกหัดมาปรับใช้ตามตีความตัวละครของตนเอง กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถจัดจังหวะการเคลื่อนไหวและตอบสนองต่อการแสดงของนักแสดงร่วมได้อย่างแม่นยำและต่อเนื่อง ผลลัพธ์ที่ได้คือการแสดงที่มีความไหลลื่น เคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องและมีจังหวะชัดเจน อีกทั้งความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมีชีวิตชีวาและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ไม่ตายตัวตามบท แต่มีความเป็นธรรมชาติและน่าเชื่อถือมากขึ้นการซ้อมครั้งนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยฝึกการ “รู้สึก” ถึงพลังงานของผู้อื่นและตอบสนองในรูปแบบที่ยืดหยุ่น ไม่ยึดติดกับท่าทางหรือการเคลื่อนไหวที่กำหนดไว้แน่นอน ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการแสดงตามแนวทางของเชคอฟที่เน้นการมีชีวิตอยู่จริงในสถานการณ์สมมติ มากกว่าการแสดงซ้ำซากตามสคริปต์ในช่วงแรกของการซ้อม ผู้วิจัยยังคงประสบปัญหาในการหาจังหวะการแสดงที่สอดคล้องกับนักแสดงร่วม เนื่องจากความไม่คุ้นเคยและการประสานงานที่ยังไม่สมบูรณ์ จึงได้นำแบบฝึกหัดเพิ่มเติมเข้ามาช่วยเสริม

เช่น การเล่นเกมรับส่งลูกบอลร้อน (Hot Ball) เพื่อฝึกการรับรู้และส่งพลังงานระหว่างนักแสดง, การสลับบทบาทตัวละคร เพื่อฝึกความเข้าใจและมุมมองของตัวละครอื่น ๆ รวมถึงการเคาะจังหวะร่วมกับดนตรี เพื่อพัฒนาการรับรู้จังหวะและการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกันมากขึ้นแบบฝึกหัดเหล่านี้ช่วยสร้างความสัมพันธ์และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพระหว่างนักแสดงในฉาก ส่งผลให้การแสดงมีความสมจริงและตอบสนองต่อกันอย่างมีชีวิตชีวา ผู้วิจัยเห็นพัฒนาการที่ชัดเจนในการปรับจังหวะและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร รวมถึงความมั่นใจในการแสดงร่วมกับผู้อื่นมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

การนำเสนอผลงาน

การแสดงละครเวทีเรื่อง “เดอะ พรอพโพซอล” เดิมมีกำหนดจัดขึ้นระหว่างวันที่ 28-30 มีนาคม พ.ศ. 2568 แต่เนื่องจากเหตุการณ์แผ่นดินไหวในพื้นที่ ส่งผลให้อาคารสถานที่ถูกปิดเพื่อทำการตรวจสอบความปลอดภัย การแสดงทั้ง 3 รอบจึงไม่สามารถเกิดขึ้นได้ตามแผน อย่างไรก็ตาม ในวันที่ 31 มีนาคม 2568 อาคารสามารถกลับมาใช้งานได้ตามปกติ ผู้วิจัยจึงสามารถจัดการแสดงได้ 1 รอบ ณ ศูนย์ศิลปะการละครสดใส พันธุมโกมล

ก่อนการแสดง ผู้วิจัยได้นำแบบฝึกหัด Staccato / Legato มาฝึกกับนักแสดงร่วม เพื่อกระจายพลังงานให้ทั่วเวทีและพื้นที่โรงละคร เปิดการรับรู้ถึงคนข้าง ๆ อยู่กับลมหายใจ มีจุดโฟกัสและตามด้วยการใช้แบบฝึก Psychological Gesture เพื่อเรียกภาวะภายในของตัวละครโลมอฟให้เกิดขึ้นอย่างชัดเจน และจบด้วยการทำสมาธิเพื่อจดจ่ออยู่กับตนเองก่อนขึ้นเวทีหลังจากการแสดงจบลง ผู้วิจัยรู้สึกว่าคุณสมบัติการรักษากายของตัวละครไว้ได้ตลอดช่วงเวลาของการแสดง ความรู้สึกขณะอยู่บนเวทีไม่ได้เป็นเพียงการ “เล่นบท” ให้อัป แต่เป็นการอยู่กับภาวะภายในอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ต้นจนจบ ด้วยพลังจากการเตรียมตัวก่อนขึ้นเวที ทั้งแบบฝึก Staccato/Legato, Psychological Gesture และการตั้งสมาธิ ทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าสู่ความเป็นโลมอฟได้อย่างเป็นธรรมชาติ แม้การแสดงจะเกิดขึ้นเพียงรอบเดียว แต่ก็เพียงพอที่จะยืนยันได้ว่าเทคนิคของไมเคิล เชคอฟมีประสิทธิภาพอย่างแท้จริงในการช่วยให้นักแสดงเข้าถึงตัวละครและรักษาความเชื่อในสถานการณ์สมมติไว้ได้อย่างมั่นคง อย่างไรก็ตาม

ผู้วิจัยคาดว่าหากการแสดงเกิดขึ้นได้ทั้ง 3 รอบการแสดง การแสดงแต่ละรอบจะมีรายละเอียดที่แตกต่างกัน ทั้งในแง่พลังงาน อารมณ์ การตอบสนองกับนักแสดงร่วม และปฏิกิริยาจากผู้ชม ซึ่งเป็นข้อมูลที่มีคุณค่าในการประเมินพัฒนาการของนักแสดงในกระบวนการฝึกอย่างใดก็ตาม การแสดงเพียงหนึ่งรอบครั้งนี้ได้เปิดโอกาสให้ผู้วิจัยสะท้อนกลับอย่างลึกซึ้งถึงผลลัพธ์ของการฝึกฝนและยังตอกย้ำว่าการเตรียมพร้อมทางด้านร่างกาย จินตนาการ และพลังงานภายใน ล้วนมีบทบาทสำคัญในการทำให้การแสดงมีชีวิต มีความสมจริง และสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพแม้จะมีอุปสรรคด้านเวลาและเงื่อนไขสถานที่ ผู้วิจัยก็สามารถสะท้อนผลของการฝึกฝนผ่านการแสดงในรอบดังกล่าวได้อย่างชัดเจน ทั้งในด้านความต่อเนื่องของอารมณ์ ความเชื่อในตัวละคร และพลังงานทางกายภาพที่สอดคล้องกับบทละครประเภทฟาร์ซ

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยตั้งต้นจากการทดลองใช้แบบฝึกหัดของไมเคิล เชคอฟ ให้เกิดซึ่งความเข้าใจก่อน หลังจากนั้นจึงไปลงลึกกับการวิเคราะห์บทละครและตัวละครโดยผู้วิจัยได้ใช้แบบฝึกหัดและทำตามแผนภูมิดังนี้ Quality of movement -> Psychological Gesture -> Staccato/legato และเพิ่มการใช้แบบฝึกหัดที่ช่วยในการซ้อมเพื่อแก้ปัญหาที่นักแสดงพบ คือ Expanding and Contracting แต่เพื่อความเข้าใจของลำดับเนื้อหาผู้วิจัยจึงสรุปได้กระบวนการทำงานและผลวิจัยดังนี้

ผลการวิจัยสรุปได้ว่าหลังจากศึกษาของผู้วิจัยพบว่าแบบฝึกหัดของไมเคิล เชคอฟ สามารถทำงานกับนักแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพเนื่องด้วยแบบฝึกหัดนั้นสามารถแก้ไขปัญหของผู้วิจัยได้ และผู้วิจัยได้แผนภูมิที่เป็นกระบวนการฝึกดังนี้ Quality of movement -> Psychological Gesture -> Staccato/legato และเพิ่มการใช้แบบฝึกหัดที่ช่วยในการซ้อมเพื่อแก้ปัญหาที่นักแสดงพบ คือ Expanding and Contracting โดยผู้วิจัยเริ่มจากการวิเคราะห์เพียงเล็กน้อยก่อนแต่ไม่ได้ลงลึก และต่อด้วยการเริ่มใช้แบบฝึกหัด เพื่อสำรวจการทำงานของแบบฝึกหัดที่เลือกมาใช้

ผู้วิจัยได้รับคำสะท้อนจากอาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง และผู้ชมทั่วไปว่า การแสดงมีความลื่นไหลและเปี่ยมพลัง แม้ในฉากที่ต้องเปลี่ยนอารมณ์อย่างฉับพลันก็สามารถรักษาสภาวะของตัวละครไว้ได้อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ ผลลัพธ์ที่ได้แสดงให้เห็นว่าแบบฝึกหัดของเชคอฟสามารถนำมาใช้จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการแสดงในระดับที่ลึกและเป็นอิสระจากตัวตนของนักแสดงเอง ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวละคร Lomov ในบทละครเรื่อง “เดอะ พรอฟโพซอล” โดยใช้เทคนิคของไมเคิล เชคอฟ ที่คาดว่าจะช่วยให้นักแสดงพัฒนาความสามารถในการเข้าสู่การเป็นตัวละครได้อย่างน่าเชื่อถือ อันได้แก่ “ความเชื่อในตัวละคร” และ “สมาธิ” โดยแบบฝึกหัดของไมเคิล เชคอฟ ทำให้ผู้วิจัยสามารถแก้ไขปัญหา “ความเชื่อในตัวละคร” และ “สมาธิ” ได้อย่างมีประสิทธิภาพและพบปัญหาของผู้วิจัยอีกหนึ่งสิ่ง ทำให้การวิจัยครั้งนี้สามารถแก้ปัญหาของผู้วิจัยและค้นพบปัญหาใหม่พร้อมกับได้แก้ไขปัญหาก็พบอย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านแบบฝึกหัดของไมเคิล เชคอฟ ได้ดังนี้

(1) ปัญหาและข้อค้นพบระหว่างกระบวนการวิจัย

ความไม่กล้ากระโจนของนักแสดง

ระหว่างกระบวนการวิจัย ผู้วิจัยพบว่า หนึ่งในอุปสรรคสำคัญคือ ความไม่กล้ากระโจนอย่างเต็มที่ในการแสดง ผู้กำกับการแสดงได้ช่วยร่วมค้นหาทางออกในประเด็นนี้ โดยชวนพูดคุยถึงสิ่งที่อาจเป็นต้นเหตุของความไม่กล้า ภายหลังจากการพูดคุย ผู้วิจัยได้ตระหนักว่าตนเองมีความรู้สึกเขินอายและกลัวการถูกตัดสิน โดยเฉพาะเมื่อแสดงออกมาในลักษณะที่อาจดูตลก ซึ่งส่งผลให้ไม่สามารถปลดปล่อยตัวละครออกมาได้เต็มที่ หลังจากเข้าใจปัญหา ผู้กำกับจึงได้ช่วยสร้างบรรยากาศให้รู้สึกปลอดภัยมากขึ้น โดยเน้นย้ำว่า “ห้องซ้อมคือพื้นที่ปลอดภัย” จากนั้นผู้วิจัยเริ่มพยายามลดความเขินอาย ใช้ร่างกายให้มากขึ้น กล้าแสดงสีหน้าที่ตลก ๆ ร่วมกับนักแสดงคนอื่น ๆ อย่างต่อเนื่อง จนเกิดความรู้สึกปลอดภัย และสามารถกล้ากระโจนได้มากขึ้นโดยไม่เกิดความอายในระหว่างการแสดงอีก

ความเหนื่อยง่ายของนักแสดง

ในช่วงต้นของการซ้อม ผู้วิจัยพบปัญหาความเหนื่อยง่าย ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพของการแสดง อาการที่เกิดขึ้นคือการหายใจไม่ทันเมื่อต้องแสดงต่อเนื่องหรือซ้อมเป็นเวลานาน ปัญหานี้จึงกลายเป็นข้อท้าทายสำคัญที่ต้องได้รับการแก้ไข โดยผู้วิจัยและผู้กำกับการแสดงได้ร่วมกันกำหนดแนวทางเพื่อแก้ปัญหา คือ การวิ่งก่อนซ้อมทุกครั้งเป็นเวลา 30 นาที ซึ่งกลายเป็นขั้นตอนสำคัญในการเตรียมร่างกายก่อนซ้อม และพบว่าได้ผลในเชิงรูปธรรม

ร่างกายที่จำกัดของนักแสดง

ผู้วิจัยมีแนวโน้มที่จะระมัดระวังเกินไป และใช้ร่างกายเพียงบางส่วนในการแสดง เช่น มือ แขน หรือใบหน้า ขณะที่ช่วงลำตัวและขาส่วนล่างยังไม่สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ ความล้าเล็งดังกล่าส่งผลต่อการเข้าถึงสภาวะภายในของตัวละครโลมอฟ เนื่องจากการเคลื่อนไหวที่ไม่เต็มพิกัด ทำให้ไม่สามารถถ่ายทอดพลังงานจากภายในออกมาได้อย่างเต็มที่ ตัวอย่างเช่น ฉากทะเลาะที่ยังขาดแรงปะทะ หรือฉากเผชิญหน้าที่ยังไม่สามารถส่งอารมณ์ได้เต็มน้ำหนัก นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังมีความกังวลกับการ “ทำให้ถูกต้อง” ตามโจทย์ของผู้กำกับการแสดงหรือบทละคร มากกว่าการเปิดรับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในขณะซ้อมแบบสด ๆ จึงทำให้ช่วงต้นของการวิจัยยังไม่สามารถใช้จินตนาการและร่างกายอย่างเป็นอิสระได้เท่าที่ควร

ข้อค้นพบจากกระบวนการฝึกซ้อมและการประยุกต์ใช้แบบฝึกหัด

กระบวนการประยุกต์ใช้แบบฝึกหัดทางการแสดงของเซคอฟ โดยผู้วิจัยนำเสนอข้อค้นพบที่ผู้วิจัยได้รับจากกระบวนการฝึกซ้อมและการประยุกต์ใช้แบบฝึกหัดทางการแสดงตามแนวคิดของไมเคิล เซคอฟ โดยเน้นถึงสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในการซ้อม การเปลี่ยนแปลงที่สังเกตได้ โดยผ่านการทดลอง ปรับเปลี่ยน และพัฒนาของผู้วิจัย

(1) แบบฝึกหัด Staccato-Legato (จังหวะห้วนและจังหวะต่อเนื่อง)

ผู้วิจัยมีจุดประสงค์นำแบบฝึกหัดนี้มาเพื่อใช้ แก้ปัญหาสมาธิ ไม่คงที่ของนักแสดง ในช่วงแรกที่ได้ทำแบบฝึกหัดนี้ผู้วิจัยค้นพบว่าตนเองยังไม่สามารถควบคุมสมดุลของร่างกายได้ดีนัก การยืนยังขาดความมั่นคง และมีอาการโอนเอนไปมาเล็กน้อย แม้ขณะไม่ได้เคลื่อนไหวก็ตามซึ่งส่งผลต่อสมาธิของนักแสดงด้วยเนื่องจากร่างกายที่ยังไม่มั่นคงทำให้ไม่มีสมาธิจดจ่อได้มากพอ นอกจากนี้ ยังพบว่าตนเองไม่สามารถควบคุมจังหวะการหายใจให้ประสานกับจังหวะการเคลื่อนไหวได้ ส่งผลให้แขนที่เหยียดออกไปในทิศทางข้างหน้าเกิดอาการสั่น และรู้สึกไม่มั่นคงในการถ่ายพลังงานจากศูนย์กลางลำตัวสู่ปลายมือ ทำให้ผู้วิจัยพบว่าตนเองยังขาดสมาธิในการควบคุมทิศทางของพลังงาน และไม่สามารถรักษาโฟกัสกับจุดที่อยู่ตรงหน้าได้อย่างต่อเนื่อง

จากปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยได้ทดลองปรับขั้นตอนก่อนการทำแบบฝึกหัดเพิ่มเติม จากเดิมที่มีเพียงการวิ่งวอร์มร่างกายเบื้องต้นก่อนเข้าฝึกหัด ผู้วิจัยเพิ่มกิจกรรมการเหยียดยืดร่างกาย โดยเฉพาะการเหยียดให้ “ขยายตัวให้ใหญ่ที่สุด” หรือ “ย่อตัวให้เล็กที่สุด” เพื่อสำรวจว่ามีอวัยวะใดที่ยังขาดการใช้งานหรือมีอาการตึงตัวหรือไม่ และ “กำหนดลมหายใจ” เข้า ออก อย่างเป็นจังหวะ

ทำให้ตนเองผ่อนคลายมากขึ้นและรู้สึกถึงพื้นที่ในห้อง ผู้วิจัยพบว่าการเหยียดยืดร่างกาย และกำหนดลมหายใจ สามารถปลูกการรับรู้ภายในและทำให้มี “จุดโฟกัส” ที่ชัดเจนมากขึ้น เช่น การมองไปยังจุดใดจุดหนึ่งที่อยู่ไกลจากตัว หรือตั้งจินตภาพว่าพลังงานของร่างกายจะพุ่งไปในทิศทางที่ตั้งไว้ หลังจากพัฒนาการฝึกฝน ผู้วิจัยค้นพบว่า ความสามารถในการรักษาสมดุลร่างกายดีขึ้นอย่างชัดเจน การยืนมีความมั่นคงมากขึ้น แขนที่เหยียดออกมีพลังและแรงส่งจากลำตัวไปยังปลายนิ้วโดยไม่สั่น และสามารถเหยียดแขนไปข้างหน้าได้ตั้งและมั่นคงกว่าเดิม จุดโฟกัสด้านหน้าชัดเจนขึ้น การควบคุมจังหวะการเคลื่อนไหวทั้งแบบ ทำได้อย่างราบรื่นมากขึ้น ไม่เกิดอาการติดขัดหรือแยกส่วนเหมือนในช่วงแรก ในแง่ของผลที่เกิดกับ “สมาธิ” ผู้วิจัยค้นพบว่าตนเองมีสมาธิจดจ่อและรู้สึกมากขึ้นกับทุก ๆ อวัยวะ ผู้วิจัยรับรู้ทุกจุดข้อต่อของร่างกายที่เคลื่อนไหวขณะทำแบบฝึกหัด เกิดจากที่ผู้วิจัยมีสมาธิขึ้นจิตใจอยู่กับปัจจุบัน ไม่หลุดจากฉากหรือสถานการณ์ที่กำลังซ้อมอยู่

ผู้วิจัยได้ข้อสรุปว่าเมื่อผู้วิจัยสามารถฝึกให้เกิดความมั่นคงของสมาธิและพลังงานในร่างกายได้มากขึ้น สรุปได้ว่า การประยุกต์แบบฝึกหัด จังหวะหัวและจังหวะต่อเนื่อง ผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสมาธิ สามารถช่วยให้ผู้วิจัย อยู่กับปัจจุบันได้ มีโฟกัสที่ชัดเจน ผู้วิจัยสามารถควบคุมสมาธิและพลังงานของร่างกายได้ดีขึ้น และนอกจากนั้น ผู้วิจัยยังค้นพบแนวทางเพิ่มจากที่ช่วยส่งเสริมในการทำแบบฝึกหัดนี้คือ 1.การเหยียดยืดร่างกายก่อนใช้แบบฝึกหัด 2.การกำหนดลมหายใจ โดยทั้งสองอย่างนี้สามารถช่วยทำให้แบบฝึกหัดได้ผลมากขึ้น โดยนักแสดงจดจ่อกับสมาธิ รู้สึกถึงพลังงานของร่างกายและพื้นที่ ทั้งในตอนซ้อม และตอนแสดงจริงเป็นแบบฝึกหัดที่เริ่มต้นเตรียมความพร้อมให้นักแสดงได้

(2) แบบฝึกหัด Qualities of Movement (คุณภาพของการเคลื่อนไหว)

แบบฝึกหัดนี้ ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการเข้าถึง “สภาวะของตัวละครโลมอฟ” โดยเริ่มใช้อย่างจริงจังหลังจากที่ได้ผ่านกระบวนการตีความตัวละครแล้ว ผู้วิจัยพยายามเชื่อมโยงแบบฝึกหัดเข้ากับสภาวะภายในของตัวละครที่ได้จากการวิเคราะห์ เพื่อหาแนวทางในการถ่ายทอดอารมณ์และสภาวะภายในผ่านร่างกายก่อนหน้านี้ ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจ (explore) คุณภาพของการเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ และจดบันทึกความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการเคลื่อนไหวแต่ละแบบไว้อย่างละเอียด โดยตั้งเป้าหมายเพื่อทำความเข้าใจว่า คุณภาพการเคลื่อนไหวแบบใดกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกภายในแบบใด เพื่อจะได้นำคุณภาพเหล่านั้นมาประกอบในการสร้างสภาวะของตัวละครโลมอฟอย่างมีทิศทาง

ในตอนแรกของการทดลอง ผู้วิจัยสามารถรู้สึกได้ถึงการเล่นแบบต่างๆ เนื่องจากสามารถเทียบเคียงพลังงานได้อย่างชัดเจน โดยการแยกคุณภาพไปแต่ละอัน คือ ถ้าเป็น “ไฟ” ก็ใช้เฉพาะคุณภาพไฟ ถ้าเป็น “น้ำ” ก็ใช้เฉพาะคุณภาพน้ำ การทำงานในลักษณะนี้ทำให้ผู้วิจัยสามารถจับความแตกต่างของพลังงานแต่ละธาตุได้อย่างชัดเจนการค้นหาคุณภาพหลักของตัวละครเมื่อผู้วิจัยมุ่งไปที่การค้นหาคุณภาพการเคลื่อนไหวเพื่อพัฒนาตัวละคร ผู้วิจัยและผู้กำกับการแสดงได้ตกลงร่วมกันว่าคุณภาพหลักของการเคลื่อนไหวในแบบที่ตัวละครควรจะเป็นคือคำว่า “ไฟติดๆดับๆ” ซึ่งเป็นคุณภาพที่สะท้อนลักษณะเฉพาะของโลมอฟได้อย่างเหมาะสม

ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการผสมผสานงานต่อมาผู้วิจัยมุ่งเป้าไปที่การต้องการผสมผสานงานการเคลื่อนไหวที่ไม่ซ้อนกันใดอันหนึ่ง ซึ่งทำให้เกิดความยากลำบากเนื่องจากไม่สามารถผสมกันได้ในตอนแรกที่ทำเพราะร่างกายและจิตใจยังติดอยู่กับการทำงานแบบแยกส่วน ไม่สามารถรวมคุณภาพต่างๆ เข้าด้วยกันได้อย่างสิ้นไหลและเป็นธรรมชาติ การผสมคุณภาพการเคลื่อนไหวต้องใช้สมาธิ และจินตนาการอย่างมาก เพราะต้องให้ร่างกายรวมพลังงานต่างๆ ได้โดยไม่สูญเสียความเฉพาะของแต่ละคุณภาพและยังคงความเป็นเอกภาพของตัวละครไว้ได้

ผู้วิจัยแก้ปัญหาโดยการใช้นจินตนาการก่อนให้ตนเองเป็นเทียนไข หลังจากนั้นจินตนาการต่อว่ามีลมค่อยๆ เข้ามาสัมผัสเทียนไขเบาๆ หลังจากนั้นเริ่มสำรวจลมที่มีน้ำหนักเบา แรง รวมถึงไฟที่แรง โดยทำไปเรื่อยๆ ให้รู้สึกทางจินตนาการ หลังจากนั้นเริ่มเคลื่อนที่ในแบบที่ยังจินตนาการว่าตนเองเป็นเทียนไขอยู่และมีลมมาพัด มาหาไฟ และไฟดับดับและไฟเกิดใหม่และลมพัดไฟดับอีก ทำไปเรื่อยๆ จินตนาการจนข้างในรู้สึกถึงภาพในจินตนาการแล้ว ต่อมาให้ร่างกายตนเองพาไป โดยเคลื่อนที่ในรูปแบบเทียนไขที่มีลมมาพัด ทำไปเรื่อยๆ จนผู้กำกับการแสดงเลือกว่าสิ่งนี้แหละ เป็นสิ่งที่เข้าสู่สภาวะตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยเห็นด้วยกับผู้กำกับการแสดงเนื่องจาก การใช้ภาพในหัวสร้างจินตนาการให้รู้สึกจากข้างในและค่อย ๆ แสดงออกมาผ่านร่างกายทำให้เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยนึกถึงและสามารถทำได้ไวเพื่อได้ ร่างกาย การเคลื่อนที่ สภาวะตัวละครได้

โดยผลลัพธ์ที่ได้จากกระบวนการค้นหาการเคลื่อนไหวของสภาวะตัวละคร ทำให้ผู้วิจัยสามารถ “เรียกคืน” สภาวะของตัวละครได้อย่างรวดเร็วเมื่อจำเป็นต้องกลับเข้าสู่บทบาท หรือเตรียมความพร้อมก่อนการซ้อมและการแสดง เพราะจิตใจและร่างกายมีสิ่งยึดโยงที่ชัดเจนร่วมกันผ่านภาพจินตนาการของเทียนไขและเปลวไฟที่ถูกลมพัด ดังนั้น การแก้ไขปัญหาด้วยการสร้างภาพจินตนาการเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเสริม “ความเชื่อในตัวละคร” ด้วยเช่นกัน เพราะสามารถเชื่อมโยงทำให้ผู้วิจัยอยู่ในสภาวะตัวละครได้และมีความคิดแบบที่ตัวละครเป็น

(3) แบบฝึกหัด psychological Gesture (ท่าทางทางจิตวิทยา)

แบบฝึกหัดนี้ ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้โดยมองว่าเป็นการสร้าง “สภาวะภายใน” (inner state) ของตัวละคร ซึ่งจะแสดงออกมาผ่านบทพูดและท่าทางในแต่ละฉาก ผู้วิจัยกำหนดให้ใช้ตลอดทั้งเรื่อง เพื่อให้การแสดงมีแก่นภายในที่ชัดเจนและสม่ำเสมอในกระบวนการฝึก ผู้วิจัยได้เริ่มต้นจากการตีความบทพูด (Dialogue) ควบคู่ไปกับการค้นหาภาวะภายในของตัวละคร โดยเลือกใช้กลุ่มคำกริยาเชิงปฏิบัติ (psychological action verbs) เช่น I Want, I Reject, I Give, I Take, I Hold My Ground, และ I Yield ซึ่งช่วยให้สามารถกำหนดเจตจำนงของตัวละครในแต่ละช่วงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น จากนั้น นักแสดงและผู้กำกับการแสดงได้ร่วมกันวิเคราะห์ทีละฉากว่า ตัวละครเริ่มต้นด้วยภาวะภายในแบบใด ใช้พลังงานจากกริยาใดเข้าสู่สถานการณ์ และใช้กริยาใดต่อสู้หรือโต้ตอบกับตัวละครอื่นในฉาก การทำงานในลักษณะนี้ต้องอาศัยการตีความอย่างละเอียด และใช้เวลาค่อนข้างมากในช่วงแรก เนื่องจากต้องสะท้อนกลับไปกลับมาระหว่างผู้วิจัย (ในฐานะนักแสดง) กับผู้กำกับการแสดง ว่าภาวะภายในที่กำหนดไว้นั้นสามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์ของฉากและตัวละครได้

จริงหรือไม่อย่างไรก็ตาม แม้จะเป็นกระบวนการที่ช้าและใช้เวลามาก แต่การค่อย ๆ ค้นหาร่วมกัน เช่นนี้ ทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจแรงขับเคลื่อนของตัวละครได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น และสามารถใช้พลังงานจากภายในเชื่อมโยงไปสู่การแสดงภายนอกได้อย่างมีทิศทาง

ผู้วิจัยไม่ค่อยพบปัญหาในกระบวนการใช้แบบฝึกหัดนี้มากนัก อย่างไรก็ตาม มีข้อสังเกตเล็กน้อยเกี่ยวกับการเลือกใช้คำกริยาในบางฉากที่อาจยังไม่เหมาะสมกับแรงขับภายในของตัวละครอย่างแท้จริง ซึ่งส่งผลให้พลังงานที่ถ่ายทอดผ่านร่างกายและบทพูดขาดความสอดคล้องหรือไม่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ ผู้วิจัยจึงได้ทดลองเปลี่ยนคำกริยาใหม่ โดยอาศัยการสะท้อนความคิดเห็นจากผู้กำกับการแสดงเป็นสำคัญ ซึ่งช่วยให้สามารถปรับคำกริยาให้สอดคล้องกับเจตจำนงของตัวละครได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และทำให้การแสดงในแต่ละฉากมีพลังที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้นตามไปด้วย

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

หลังจากการนำเสนอผ่านการแสดง ตามเดิมผู้วิจัยตั้งเป้าไว้ที่ 3 รอบการแสดงแต่เนื่องจากเกิดเหตุการณ์แผ่นดินไหวจึงทำให้ผู้วิจัยต้องเลื่อนการแสดง และสามารถ จัดแสดงได้เพียง 1 รอบการแสดง ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามได้ตามที่คาดการณ์ไว้ ผู้วิจัยจึงสรุปผลได้ดังนี้

ตารางที่ 3 สรุปแบบสอบถามจากผู้ชม

คำถามจากแบบสอบถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง
นักแสดงในบทบาท “โลมอฟ” สามารถถ่ายทอดความต้องการตัวละครได้ในระดับใด	50%	33.3%	16.7%
นักแสดงในบทบาท “โลมอฟ” ทำให้ท่านรู้สึกที่กำลังดูเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงจนผู้ชมมีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครในระดับใด	41.7%	38.9%	19.4%
คุณเชื่อในอาการโรคหัวใจของตัวละคร “โลมอฟ” ระดับใด?	52.8%	30.6%	16.7%
การแสดงของนักแสดงในบทบาท “โลมอฟ” นักแสดงอยู่กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ตลอดการแสดงในระดับใด	47.2%	36.1%	16.7%
การแสดงของนักแสดงในบทบาท “โลมอฟ” ช่วยให้ละครสื่อสาร 'ประเด็นสำคัญของเรื่อง' มาสู่ผู้ชมได้ ช่วยทำให้คุณเข้าใจประเด็นสำคัญของเรื่องได้ดีเพียงใด?	55.6%	27.8%	16.7%

ข้อมูลที่ผู้วิจัยได้จากแบบสอบถามจำนวน 36 คน

คิดเป็น 72 % ของผู้ชมทั้งหมดจำนวน 50 คน

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมหรือความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงครั้งนี้จากผู้ชมทั่วไป

- ในฐานะผู้ชม ชื่นชมที่ทำให้ละครเรื่องนี้เกิดขึ้นหลังสถานการณ์แผ่นดินไหว ในส่วนของเส้นเรื่องบทละคร รู้สึกได้ถึงความตั้งใจของนักแสดงในบท “โลมอฟ” ที่ต้องอยู่กับเรื่องและรับมือกับสถานการณ์เฉพาะหน้า นักแสดงสามารถประคองการแสดงให้ดำเนินต่อไปได้ อย่างไรก็ตาม มีบางช่วงที่รู้สึกว่าพลังของตัวละครอาจตกหล่นไปบ้างสังเกตได้นักแสดงมีความเครียด วิตกกังวล ยังขาดความสบายตัวในการอยู่บนเวที และการรับส่งอารมณ์ จังหวะ ยังไม่สม่ำเสมอเท่ากับนักแสดงอีกสองท่านที่ร่วมเวที แต่ทั้งหมดนี้ก็สะท้อนถึงความกล้า ความพยายาม และการเติบโตที่กำลังจะเกิดขึ้น เชื่อว่าเมื่อผ่านการฝึกฝนและสั่งสมประสบการณ์ต่อไป จะสามารถพัฒนาไปได้ไกลยิ่งขึ้น เป็นกำลังใจให้ นะครับ

อยากให้มีจังหวะเว้นว่างเกี่ยวกับประเด็นของเรื่องที่ต้องการจะสื่อซ้ำลงสักนิดนึง เพื่อให้คนดูมีเวลาทำความเข้าใจในสิ่งที่กำลังจะพูดหรือต้องการจะสื่อสารออกมา

แม้จะมีข้อจำกัดแต่ทุกคนทำออกมาได้ดีมาก ๆ

รับรู้ได้ถึงความเครียดของนักแสดงขณะเล่น แต่ในช่วงสุดท้ายของละคร (ช่วงท้าย)

รู้สึกว่านักแสดงสบายขึ้น อยู่กับสถานการณ์ของละคร จึงมีอารมณ์ร่วมและตกลงไปกับเรื่อง

เนื่องจากจำนวนผู้ชมที่เข้ารับชมละครไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งเป้าหมายไว้ในการวัดผลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นการประเมินผลในเชิงคุณภาพแทน โดยใช้การประเมินจากหลายมุมมอง ได้แก่ (1) การประเมินจากผู้กำกับการแสดง (2) การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านละครเวที และ (3) การประเมินตนเองของผู้วิจัยในฐานะนักแสดง

ข้อคิดเห็นจากผู้กำกับการแสดง และผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง

จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงและผู้กำกับการแสดงได้ข้อสรุปคือเป็นสิ่งที่น่าเสียดายที่ผู้วิจัยทำการแสดงได้เพียงหนึ่งรอบการแสดง เพราะคาดว่าหากผู้วิจัยได้ทำการแสดงมากกว่านี้จะทำให้สามารถได้เห็น ข้อสังเกตของการแสดงแต่ละรอบมากขึ้น ผู้กำกับการแสดงได้สะท้อนว่าผู้วิจัยทำได้เต็มที่ที่สุดแล้วในสถานการณ์ที่เกิดขึ้น แต่ก็คาดว่าจะได้ความตื่นตัวหรือการจัดการกับสมาธิและการไม่ได้ซ้อมการแสดงก่อนเล่นจริงอาจจะทำให้การรับส่งของนักแสดงด้วยกันไม่เท่าที่เคยซ้อมจังหวะอาจจะไม่ได้เท่าที่ควร ส่วนผู้เชี่ยวชาญทางการแสดงก็มอง

เห็นว่านักแสดงมีความตั้งใจในการที่พยายามให้ละครได้กลับมาเล่นอีกและเห็นถึงความต้องการของตัวละครแต่จังหวะการแสดงที่แยกระหว่างความรู้สึกข้างในที่เก็บไว้ของตัวละครและในตอนที่จะออกไปหรือระเบิดออกไปยังแยกกันไม่ขาดได้ชัดเจนเท่าไร และผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงก็ได้เสนอว่าแบบฝึกหัดของเชคอฟ จริงๆแล้วต้องมีเวลามากพอที่ฝึกซ้อมและทดลองและนักแสดงควรจะมีความพื้นฐานการใช้ร่างกายได้ดีกว่านี้อาจจะลองผสมการแสดงไปกับการเรียนบัลเล่ต์การเรียนทฤษฎีการแสดงของรูดอร์ฟ ฟอน ลาบานเพื่อให้ร่างกายเป็นฐานของนักแสดงที่แข็งแรงและนำมาปรับใช้กับไมเคิลเชคอฟ

การประเมินตนเอง

ในการแสดงรอบจริงเพียงหนึ่งรอบ ผู้วิจัยประทับใจกับความตื่นเต้นและความรู้สึกประหม่าเล็กน้อยก่อนขึ้นเวที โดยเฉพาะจากการที่ไม่ได้มีการซ้อมเต็มรูปแบบก่อนการแสดงจริง อย่างไรก็ตาม เมื่อการแสดงเริ่มต้นขึ้น ผู้วิจัยสามารถรักษาสมาธิและความต่อเนื่องของบทบาทไว้ได้ โดยเฉพาะในด้านของทัศนคติ ความคิด และการขยายร่างกายที่ยังคงอยู่ในกรอบของตัวละครโลมอฟอย่างมั่นคงแม้ว่าความสับสนในการรับส่งบทระหว่างนักแสดงอาจมีบางช่วงที่จังหวะขาดหายไปบ้าง แต่ผู้วิจัยสามารถดึงตัวเองกลับมาอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้าได้อย่างรวดเร็ว โดยสภาพภายในที่ผู้วิจัยฝึกฝนอย่างต่อเนื่องคือการสั่น จากภายนอกให้เข้าไปในความรู้สึกตัวละคร ทำให้สามารถรักษา “ภาวะของตัวละคร” ไว้ได้ตลอดการแสดงนอกจากนี้ ผู้วิจัยยังสังเกตว่าความเหนื่อยล้าทางร่างกายและจิตใจในระหว่างการแสดงลดลงจากช่วงการฝึกซ้อมก่อนหน้านี้ แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการในด้านการควบคุมพลังงาน ความพร้อมของร่างกาย และการมีสมาธิจดจ่อกับปัจจุบันขณะ ซึ่งเป็นผลจากการฝึกตามแนวทางของไมเคิล เชคอฟ โดยเฉพาะแบบฝึกที่เน้นการควบคุมพลังงาน การรับรู้ความรู้สึกทางกาย และการเคลื่อนไหวอย่างมีเป้าหมาย

กล่าวโดยสรุป แม้จะมีข้อจำกัดเรื่องจำนวนรอบการแสดงจริง ผู้วิจัยก็สามารถนำผลจากการฝึกฝนมาใช้ได้จริงบนเวที และสามารถประเมินตนเองได้ว่า การเตรียมความพร้อมทั้งทางร่างกาย ความคิด และพลังงานจากแบบฝึกหัดเชคอฟ ส่งผลเชิงบวกอย่างชัดเจนต่อการรักษาบทบาทและความเชื่อของตัวละครโลมอฟในสถานการณ์การแสดงจริงการประเมินเหล่านี้มุ่งเน้นที่คุณภาพของการแสดง การพัฒนาทักษะ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการประยุกต์ใช้แบบฝึกหัดทางการแสดงในกระบวนการสร้างตัวละครเมื่อนำผลสะท้อนจากผู้ชมทั่วไป ผู้กำกับการแสดง ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการแสดง และการประเมินตนเอง มาประมวลผลแล้วผู้วิจัยพบว่าปัจจัยการศึกษาและการแสดงครั้งนี้แบบฝึกหัดทางการแสดงของไมเคิล เชคอฟ ช่วยทำให้นักแสดงเกิดความเชื่อได้จริง และสร้างสมาธิ ได้ แต่เนื่องจากมี 1 รอบการแสดง และในรอบการแสดงนั้นยังขาดสมาธิ อยู่บ้าง คือการรับส่งของนักแสดง จังหวะการแสดง โดยคาดว่าถ้าหากได้แสดงในรอบอื่น ๆ จะสามารถพัฒนาได้ดีขึ้น

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาว่าแบบฝึกหัดของไมเคิล เชคอฟ (Michael Chekhov) สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะการแสดงได้อย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการแก้ไขปัญห “ความเชื่อในตัวละคร” (belief in character) และ “สมาธิ” (concentration) จากการนำแบบฝึกหัดมาประยุกต์ใช้ในการทดลองตลอดกระบวนการซ้อมและการนำเสนอผลงาน 1 รอบการ

ผู้วิจัยพบว่าแนวทางการแสดงของไมเคิล เชคอฟ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับความต้องการของนักแสดงได้จริง เนื่องจากทำให้นักแสดงเกิดความเชื่อที่เป็นตัวละครได้และมีสมาธิมั่นคงทั้งในการฝึกซ้อมและการแสดง นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังค้นพบปัญหาทางการแสดงอื่น ๆ และสามารถแก้ไขได้ด้วยแนวทางการแสดงของไมเคิล เชคอฟ

ความเชื่อมโยงระหว่างแบบฝึกหัดทั้ง 3 แบบ

จากการศึกษาและทดลอง ผู้วิจัยสรุปได้ว่าทั้ง 3 แบบฝึกหัดสามารถทำงานด้วยกันได้อย่างสอดคล้องและเป็นระบบ โดยแต่ละแบบฝึกหัดมีบทบาทเฉพาะที่เสริมกันและกันเพื่อสร้างประสบการณ์การแสดงที่สมบูรณ์

1. แบบฝึกหัด Staccato-Legato (จังหวะห้วนและจังหวะต่อเนื่อง)

แบบฝึกหัดนี้ทำหน้าที่เป็นขั้นตอนแรกของการเตรียมความพร้อมทางร่างกายและจิตใจ โดยนำมาใช้สร้างสมาธิก่อนซ้อมและการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้นักแสดงอยู่กับสิ่งตรงหน้า มีสมาธิจดจ่อ และรู้สึกถึงพื้น ซึ่งเป็นการสร้างรากฐานที่มั่นคงสำหรับการฝึกซ้อมในขั้นตอนต่อไป การฝึกหัดนี้ช่วยให้นักแสดงรู้สึกถึงความแตกต่างระหว่างการเคลื่อนไหวที่มีความเร็วและช้า ซึ่งสร้างความตระหนักรู้ในร่างกายและการควบคุมที่เป็นพื้นฐานสำคัญในการเข้าสู่สภาวะตัวละคร

2. แบบฝึกหัด Qualities of Movement (คุณภาพของการเคลื่อนไหว)

หลังจากนักแสดงมีความพร้อมทางการสมาธิแล้ว จะใช้จินตนาการต่อเนื่องโดยนำแบบฝึกหัดนี้มาสร้างการเข้าสู่สภาวะตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้ภาพในหัวสร้างจินตนาการให้รู้สึกจากข้างในและค่อย ๆ แสดงออกมาผ่านร่างกายทำให้เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยนึกถึงและสามารถทำได้ไวเพื่อได้ร่างกาย การเคลื่อนที่ และสภาวะตัวละครได้แบบฝึกหัดนี้ช่วยสร้างการเชื่อมโยงระหว่างอารมณ์ภายในและการแสดงออกทางร่างกาย ทำให้นักแสดงสามารถเข้าถึงตัวละครได้อย่างลึกซึ้งและเป็นธรรมชาติ

3. แบบฝึกหัด Psychological Gesture (ท่าทางทางจิตวิทยา)

หลังจากได้สภาวะในแบบที่ตัวละครเป็นแล้ว การใช้แบบฝึกหัดนี้ก็เพื่อนำมาใช้เก็บรายละเอียดระหว่างฉาก โดยใช้กับตัวละครปะทะต่อตัวละคร โดยใช้คำกริยาเพื่อสร้าง inner ข้างในให้ express ออกมาผ่านร่างกาย แบบฝึกหัดนี้ช่วยให้นักแสดงสามารถค้นหาและแสดงออกถึงแรงจูงใจภายในของตัวละครได้อย่างชัดเจนและมีความหมาย ทำให้การแสดงมีความน่าเชื่อถือและดึงดูดผู้ชม

ผลลัพธ์ที่ได้จากการวิจัย

จากการประยุกต์ใช้แบบฝึกหัดทั้ง 3 แบบอย่างเป็นระบบ ผู้วิจัยพบว่า ความเชื่อในตัวละครนักแสดงสามารถสร้างความเชื่อที่เป็นตัวละครได้อย่างแท้จริง โดยผ่านกระบวนการที่เริ่มจากการสร้างสมาธิ การใช้จินตนาการ และการแสดงออกทางร่างกายที่เป็นธรรมชาติ สมาธิคงที่ นักแสดงมีสมาธิมั่นคงทั้งในการฝึกซ้อมและการแสดง ซึ่งช่วยให้สามารถอยู่กับสถานการณ์ในละครได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพแบบฝึกหัดทั้ง 3 แบบสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างสอดคล้องเป็นระบบ โดยแต่ละขั้นตอนเป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับขั้นตอนถัดไป

ข้อเสนอแนะ

1. นักแสดงควรฝึกร่างกายให้พร้อมอยู่เสมอเพื่อรองรับการแสดงละคร เนื่องจากร่างกายเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะสื่อสารอารมณ์และตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากนักแสดงมีสภาพร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง จะสามารถใช้ร่างกายเป็นสื่อกลางในการสร้างพลังงานภายในได้ดียิ่งขึ้น การรักษากล้ามเนื้อให้อยู่ในสภาวะพร้อมใช้งาน และการนอนหลับพักผ่อนอย่างเพียงพอจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยให้การฝึกฝนเกิดผลอย่างมีประสิทธิภาพ
2. การใช้แนวทางการแสดงของไมเคิล เชคอฟ ควรใช้เวลาในการค้นหาและทดลองแบบฝึกหัดที่เหมาะสมกับตนเอง เพื่อให้ได้วิธีการฝึกที่ตอบสนองความต้องการและศักยภาพของแต่ละบุคคล หากนักแสดงมีเวลา ควรทดลองฝึกหลาย ๆ แบบอย่างต่อเนื่อง เพื่อค้นหาแบบฝึกหัดที่เหมาะสมกับตนเองที่สุด การให้เวลากับกระบวนการนี้อย่างตั้งใจ จะช่วยให้นักแสดงเข้าถึงภาวะภายในและพัฒนาความเชื่อในตัวละครได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น
3. การฝึกสมาธิและการหายใจ นักแสดงควรพัฒนาการควบคุมลมหายใจให้เป็นพื้นฐาน เนื่องจากการหายใจเป็นสะพานเชื่อมระหว่างร่างกายและจิตใจ การฝึกเทคนิคการหายใจเชิงลึกจะช่วยให้นักแสดงเข้าถึงศูนย์กลางทางอารมณ์ได้ง่ายขึ้น และสร้างความสงบภายในที่จำเป็นต่อการรับรู้ความรู้สึกละเอียดอ่อน
4. การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการฝึก การจัดพื้นที่ฝึกให้เป็นสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยทางจิตใจ ไร้การตัดสิน และมีบรรยากาศที่เปิดกว้างต่อการทดลอง จะช่วยให้นักแสดงกล้าที่จะเปิดเผยตัวตนและสำรวจตัวละครอย่างลึกซึ้งโดยไม่กลัวการผิดพลาด

บรรณานุกรม

เอกสารภาษาไทย

พรรัตน์ ดำรุง. (2560). *แนวคิดและทฤษฎีทางการแสดง*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ภาษาอังกฤษ

Bermel, A. (1982). *Farce: A History from Aristophanes to Woody Allen*. Southern Illinois University Press.

Chekhov, M. (1953). *To the Actor: On the Technique of Acting*. Routledge.

Dalla Costa, D. (2004). *The Complexities of Farce*. University of Western Australia.

Davis, J. M. (2003). *Farce*. Transaction Publishers.

Lecoq, J. (2000). *The Moving Body*. Great Britain: Methuen Publishing.

Petit, L. (2010). *The Michael Chekhov Handbook: For the Actor*. Routledge.

การเปรียบเทียบคำบรรยายแทนเสียงและการใช้ล่ามภาษามือ ประกอบมิวสิควิดีโอสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน

Comparing of the Use of Closed Caption and the use of Sign
Language Interpreters Music Video for The Hearing Impaired.

วิภาวี วีระวงศ์ * ศรชัย บุตรแก้ว **

Wipawee Weerawong* Sornchai Budgaew **

Corresponding Author Email: wipawee@rmutt.ac.th

วันที่รับบทความ	18 กรกฎาคม 2568
วันที่แก้ไขบทความ	30 กันยายน 2568
วันที่ตอบรับบทความ	12 ตุลาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “การเปรียบเทียบคำบรรยายแทนเสียงและการใช้ล่ามภาษามือประกอบมิวสิควิดีโอสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบประสิทธิภาพในการสื่อสารและความเข้าใจของผู้พิการทางการได้ยินผ่านการรับชมมิวสิควิดีโอที่ใช้คำบรรยายแทนเสียง (Closed Captions) และล่ามภาษามือ (Sign Language Interpreter) การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้แก่ ด้านมิวสิควิดีโอ 1 คน ด้านการใช้คำบรรยายแทนเสียงและ ล่ามภาษามือ 1 คน ด้านผู้ดูแลคนหูหนวก 1 คน และการวิจัยเชิงปริมาณโดยได้ทำการศึกษาความพึงพอใจจากสื่อมิวสิควิดีโอเพลง “แค่ไม่มีฉัน” กลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงคือผู้พิการทางการได้ยินจำนวน 20 คน จากสมาคมคนหูหนวกแห่งประเทศไทย ตำบลตลาดสวย อำเภอลำลูกกา จังหวัด

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาขาเทคโนโลยีการผลิตภาพยนตร์และวิทยุโทรทัศน์ ปริญญาเอก
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี*

Assistant Professor in Film and Television Production Technology, Ph.D.,
Mass Communication Technology, Rajamangala University of Technology Thanyaburi

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาขาวิชาครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี ปริญญาเอก
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

** Assistant Professor in Creative Media Technology Technology, Ph.D.,
Mass Communication Technology, Rajamangala University of Technology Thanyaburi

จังหวัดปทุมธานี โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 รับชมมิวสิกวิดีโอพร้อมคำบรรยายแทนเสียง จำนวน 10 คน กลุ่มที่ 2 รับชมมิวสิกวิดีโอพร้อมล่ามภาษามือ 10 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ Independent T-test เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจระหว่างสื่อทั้ง 2 รูปแบบ ผลการศึกษา พบว่าผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ปรับปรุงคุณภาพของมิวสิกวิดีโอ เช่น การใช้รูปแบบการโอเคหรือการแสดงจังหวะเพลงร่วมกับคำบรรยาย เพื่อเพิ่มประสบการณ์ในการรับชม ส่วนผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจพบว่า กลุ่มที่ 1 รับชมมิวสิกวิดีโอพร้อมคำบรรยายแทนเสียง มีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.35$: ร้อยละ 87) ความพึงพอใจในการใช้คำบรรยายแทนเสียงอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.50$: ร้อยละ 90) และความพึงพอใจต่อมิวสิกวิดีโออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.48$: ร้อยละ 90) กลุ่มที่ 2 รับชมมิวสิกวิดีโอพร้อมล่ามภาษามือ มีระดับความพึงพอใจต่อความเหมาะสมของเนื้อหาอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.93$: ร้อยละ 78.67%) ความพึงพอใจในการใช้ล่ามภาษามืออยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.10$: ร้อยละ 82) และความพึงพอใจต่อมิวสิกวิดีโออยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.14$: ร้อยละ 82.80) ผลการเปรียบเทียบ พบว่าไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($t = 0.4, p = .69$) ระหว่างการใช้คำบรรยายแทนเสียงและการใช้ ล่ามภาษามือในมิวสิกวิดีโอสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าทั้งสองวิธีสามารถช่วยให้ ผู้พิการทางการได้ยินเข้าใจเนื้อหาและอารมณ์ของมิวสิกวิดีโอได้อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ: ผู้พิการทางการได้ยิน, คำบรรยายแทนเสียง, ล่ามภาษามือ, มิวสิกวิดีโอ

Abstract

The research on “Comparison of Closed Captions and Sign Language Interpreters in Music Videos for the Deaf” aimed to study and compare the communication efficiency and understanding of the deaf through watching music videos that used Closed Captions and Sign Language Interpreters. This research was qualitative by conducting in-depth interviews with 3 experts: 1 expert in music videos, 1 expert in the use of closed captions and sign language interpreters, and 1 expert in deaf caregivers. The quantitative research was conducted to study the satisfaction of the music video media of the song “Just Without Me.” The specific sample group was 20 deaf people from the Pathum Thani Deaf Association, Lat Sawai Subdistrict, Lam Luk Ka District, Pathum Thani Province. They were divided into 2 groups: Group 1 watched the music video with subtitles (10 people); Group 2 watched the music video with sign language interpreters (10 people). Statistics used for data analysis included percentages, means, standard deviations, and Independent T-test statistics to compare satisfaction between the two forms of media. The results of the study found that experts recommended improving the

quality of the music video. For example, using karaoke format or performing music rhythms with subtitles to enhance the viewing experience. The satisfaction analysis results found that Group 1 watched the music video with subtitles and had a very good level of overall satisfaction ($\bar{x}$ = 4.35: 87 percent), a very good level of satisfaction with the use of subtitles ($\bar{x}$ = 4.50: 90 percent), and a very good level of satisfaction with the music video ($\bar{x}$ = 4.48: 90 percent). Group 2 watched the music video with sign language interpreters and had a good level of satisfaction with the appropriateness of the content ($\bar{x}$ = 4.93: 78.67 percent), a good level of satisfaction with the use of sign language interpreters ($\bar{x}$ = 4.10: 82 percent), and a good level of satisfaction with the music video ($\bar{x}$ = 4.14: 82.80 percent). The comparison results found no statistically significant difference at the 0.05 level (t = 0.4, p = .69) between the use of subtitles and the use of sign language interpreters in music videos for the hearing impaired, which shows that both methods can help. Hearing impaired people can understand the content and emotions of the music video appropriately.

Keywords: hearing impairment, closed captions, sign language interpreter, music video

บทนำ

มนุษย์บางกลุ่มเกิดมาพร้อมกับความบกพร่องทางร่างกายและจิตใจ ซึ่งแตกต่างจากมนุษย์ทั่วไปและถูกจัดว่าเป็นผู้พิการ พระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ (2550) แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2556 มาตรา 4 ระบุว่า "คนพิการ" คือบุคคลที่มีข้อจำกัดในการทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือมีส่วนร่วมทางสังคม เนื่องจากมีความบกพร่องทางการเห็น การได้ยิน การเคลื่อนไหว การสื่อสาร จิตใจ อารมณ์ พฤติกรรม สติปัญญา การเรียนรู้ หรือความบกพร่องอื่นใด และมีความจำเป็นพิเศษที่ต้องได้รับความช่วยเหลือ มลิวลย์ ธรรมแสง (2550) แบ่งผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินออกเป็น "คนหูตึง" (สูญเสียการได้ยินระดับน้อยถึงมาก) และ "คนหูหนวก" (บกพร่องทางการได้ยินระดับรุนแรงหรือมาก) ในระบบการศึกษานิยามมักอ้างอิงระดับการได้ยินจากด้านการแพทย์และวิทยาศาสตร์การได้ยิน (โสตสัมผัสวิทยา) อย่างไรก็ตาม นิยามที่เป็นที่ยอมรับมากที่สุดในกลุ่มคนพิการคือการเน้นความสามารถในการใช้การได้ยินในชีวิตประจำวัน

ภาษามือไทยเป็นภาษาที่ใช้ในการสื่อสารในชุมชนคนหูหนวก ซึ่งรับรู้ความหมายด้วยสายตาและมีโครงสร้างเฉพาะที่แตกต่างจากภาษาพูดทั่วไป องค์ประกอบของภาษามือที่ทำให้เกิดความหมายแตกต่างกันคือ รูปแบบมือ ตำแหน่งฝ่ามือ หรือสันมือ และสีหน้า สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร (2562) อ้างถึงระเบียบคณะกรรมการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติว่าด้วยบริการล่ามภาษามือ พ.ศ. 2552 โดยระบุว่า "คนพิการทางการได้ยิน" คือคนพิการที่มี

บัตรประจำตัวประเภทความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย และ "ล่ามภาษามือ" คือผู้ที่จดแจ้งเป็นล่ามภาษามือและได้รับการรับรองคุณสมบัติ คนพิการทางการได้ยิน หรือผู้ดูแลมีสิทธิ์ขอรับบริการล่ามภาษามือในกรณีต่าง ๆ เช่น การแพทย์สมศรงานร้องทุกข์ และการเป็นพยาน

ปัจจุบันมีคนพิการทางการได้ยินหลายแสนคนในประเทศไทย แต่ล่ามภาษามือยังมีจำนวนน้อยและขาดแคลน แม้จะมีการเปิดสอนหลักสูตรโดยตรงในระดับมหาวิทยาลัยและหลักสูตรอบรมระยะสั้น การขาดแคลนล่ามนี้ส่งผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนสำหรับคนหูหนวกที่ต้องสอนภาษามือควบคู่กับการเขียนอ่านภาษาไทย การทำหน้าที่ของล่ามภาษามือที่ดีต้องมีความสามารถทั้ง "ภาษามือไทย" และ "ภาษามือสากล" รวมถึงการถ่ายทอดคำพูด ท่าทีของผู้พูด รวมถึงคำศัพท์และสถานการณ์เฉพาะได้อย่างเป็นกลางและครบถ้วน เพื่อส่งเสริมความเท่าเทียมในการเข้าถึงสื่อ พระราชบัญญัติการประกอบกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 36 กำหนดให้คณะกรรมการกำหนดมาตรการพื้นฐานเพื่อให้ผู้รับใบอนุญาตจัดบริการที่เหมาะสมสำหรับคนพิการและคนด้อยโอกาส เพื่อให้สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากรายการกระจายเสียงและโทรทัศน์ได้อย่างเสมอภาค บริการที่เหมาะสมอาจรวมถึงบริการโทรทัศน์ที่มีล่ามภาษามือ บริการคำบรรยายเป็นอักษรวิ่ง หรือบริการคำบรรยายเป็นเสียงสำหรับรายการข้อมูลข่าวสารสาธารณะ โทรทัศน์เป็นสื่อมวลชนที่มีทั้งภาพและเสียง แต่คนพิการทางการได้ยินไม่สามารถเข้าถึงเสียงได้ บริการคำบรรยายแทนเสียง หรือ Closed Captions (CC) จึงเป็นบริการที่ช่วยให้คนพิการทางการได้ยินเข้าใจเสียงต่าง ๆ ที่รายการโทรทัศน์ส่งออกมา โดยสามารถเปิดหรือปิดได้ตามต้องการ Closed Captions (CC) ไม่เพียงบรรยายบทสนทนาเหมือน Subtitle แต่ยังรวมถึงสิ่งที่ไม่ใช่คำพูดแต่สำคัญต่อเนื้อหา เช่น เสียงดนตรี เสียงบรรยากาศ เพื่อให้คนพิการทางการได้ยินเข้าถึงและเข้าใจเนื้อหาได้อย่างเท่าเทียม

มิวสิกวิดีโอ (Music Video) หรือภาพประกอบเพลง แม้ยังไม่มีทฤษฎีชัดเจน แต่ผู้สนใจได้ให้นิยามหลากหลาย นรเศรษฐ์ หมดคง (2558) กล่าวว่า มิวสิกวิดีโอมีองค์ประกอบการเล่นเรื่องเหมือนภาพยนตร์แต่มีเวลาจำกัด และเพลงถูกสร้างให้เสร็จก่อนจึงจะสร้างภาพ อมรา ศรีชู (2550) กล่าวว่า มิวสิกวิดีโอคือภาพประกอบเพลงที่สื่อความหมายจากเนื้อหาเพลงเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจและเพลิดเพลิน และเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมการตลาดโปรโมทเพลงของศิลปิน มิวสิกวิดีโอจึงถือเป็นสื่อมัลติมีเดียรูปแบบใหม่ที่ช่วยส่งเสริมธุรกิจและทำให้เพลงน่าสนใจยิ่งขึ้น แม้การสร้างมิวสิกวิดีโอควรเป็นไปตามเนื้อหาเพลง แต่ปัจจุบันมีความหลากหลายและแข่งขันสูง ทำให้มีเรื่องราวที่ทั้งเหมือนและแตกต่างจากเนื้อหาเพลง รวมถึงการใช้ภาษาและเนื้อหาเพลงที่เป็นส่วนสำคัญ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเข้าใจถึงลักษณะของการสื่อสารของผู้พิการทางการได้ยิน ผ่านการรับชมมิวสิกวิดีโอที่ใช้คำบรรยายแทนเสียง กับ การใช้ล่ามภาษามือ
2. เพื่อทราบถึงประสิทธิภาพในการสื่อสารและเข้าใจของผู้พิการทางการได้ยิน ผ่านทางการรับชมมิวสิกวิดีโอที่ใช้คำบรรยายแทนเสียงกับล่ามภาษามือ โดยการเปรียบเทียบความพึงพอใจจากการรับชมของผู้พิการทางการได้ยิน

สมมุติฐานการวิจัย

1. ผู้พิการทางการได้ยินที่รับชมมิวสิกวิดีโอพร้อมคำบรรยายแทนเสียงจะมีความพึงพอใจและระดับความเข้าใจในการสื่อสารไม่แตกต่างจากผู้พิการทางการได้ยินที่รับชมมิวสิกวิดีโอพร้อมล่ามภาษามืออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
2. ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญจะสามารถนำไปใช้ในการปรับปรุงคุณภาพของมิวสิกวิดีโอและรูปแบบการนำเสนอคำบรรยายแทนเสียง เพื่อเพิ่มประสบการณ์ในการรับชมสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน

ทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่อง "การเปรียบเทียบคำบรรยายแทนเสียงและการใช้ล่ามภาษามือประกอบมิวสิกวิดีโอสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน" ได้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในหลายประเด็นหลัก ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับผู้พิการทางการได้ยิน แนวคิดเกี่ยวกับภาษามือ แนวคิดเกี่ยวกับล่ามภาษามือ แนวคิดเกี่ยวกับคำบรรยายแทนเสียงหรือ Closed Captions แนวคิดเกี่ยวกับมิวสิกวิดีโอ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังจะกล่าวรายละเอียดต่อไปนี้

1.แนวคิดเกี่ยวกับผู้พิการทางการได้ยิน

ผู้วิจัยได้อ้างอิงถึงพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ (2550) แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2556 มาตรา 4 ซึ่งได้ให้คำนิยามของ "คนพิการ" ว่าเป็นบุคคลที่มีข้อจำกัดในการทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือมีส่วนร่วมทางสังคม เนื่องจากมีความบกพร่องทางการเห็น การได้ยิน การเคลื่อนไหว การสื่อสาร จิตใจ อารมณ์ พฤติกรรม สติปัญญา การเรียนรู้ หรือความบกพร่องอื่นใด และมีความจำเป็นพิเศษที่ต้องได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่นหรือผู้ดูแล นอกจากนี้ มลิวลีย์ ธรรมแสง (2550) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการแบ่งประเภทผู้บกพร่องทางการได้ยินออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ (1) คนหูตึง (Hard of Hearing): หมายถึงผู้ที่สูญเสียการได้ยินในระดับน้อยถึงมาก และยังสามารถได้ยินเสียงพูดหรือเสียงบางอย่างที่อยู่ใกล้หรือพูดเสียงดัง โดยอาจใช้หรือไม่ใช้เครื่องช่วยฟังก็ได้ และ (2) คนหูหนวก (Deaf): หมายถึงผู้ที่สูญเสียการได้ยินในระดับรุนแรงหรือมาก ไม่สามารถรับข้อมูลผ่านทางการได้ยินได้ ไม่ว่าจะใส่หรือไม่ใส่เครื่องช่วยฟังก็ตาม โดยทั่วไปหากตรวจการได้ยินจะสูญเสียการได้ยินประมาณ 90 เดซิเบลขึ้นไป ในระบบการศึกษา นิยามของคนหูหนวกมักอ้างอิงจากระดับการได้ยินตามที่ระบุในด้านการแพทย์และวิทยาศาสตร์การได้ยิน (โสตสัมผัสวิทยา) อย่างไรก็ตาม ในกลุ่มคนพิการเอง นิยามที่เป็นที่ยอมรับมากที่สุดคือการเน้นความสามารถในการใช้การได้ยินในชีวิตประจำวัน (มลิวลีย์ ธรรมแสง, 2550)

2. แนวคิดเกี่ยวกับภาษามือ (Sign Language)

ภาษามือเป็นภาษาที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการสื่อสารในชุมชนคนหูหนวก ผู้วิจัยได้อ้างอิงถึง บุขรา สกุศลสุจิราภา (2554) ซึ่งได้อธิบายว่า ภาษามือไทยเป็นภาษาที่ใช้ในการสื่อสารในชุมชนคนหูหนวก โดยรับรู้ความหมายด้วยสายตา และมีโครงสร้างเฉพาะที่แตกต่างจากภาษาพูด

ทั่วไป องค์ประกอบของภาษามือที่ทำให้เกิดความหมายแตกต่างกันคือ รูปแบบมือ (handshape) ตำแหน่งฝ่ามือหรือสันมือ (palm orientation) และสีหน้า (facial expression) นอกจากนี้ ภาษามือของแต่ละชาติยังมีความหมายต่างกันเช่นเดียวกับภาษาพูด ซึ่งแตกต่างกันตามขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และลักษณะภูมิศาสตร์ เช่น ภาษามือจีน ภาษามืออเมริกัน ภาษามือไทย เป็นต้น ภาษามือเป็นภาษาที่นักการศึกษาทางด้านคนหูหนวกยอมรับว่าเป็นภาษาหนึ่งสำหรับการติดต่อสื่อสารความหมายระหว่างคนหูหนวกด้วยกันและระหว่างคนปกติกับคนหูหนวก

3. แนวคิดเกี่ยวกับล่ามภาษามือ (Sign Language Interpreter)

ผู้วิจัยได้กล่าวถึงบทบาทและความสำคัญของล่ามภาษามือ โดยอ้างอิงจาก สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร (2562) ซึ่งได้อ้างถึงระเบียบคณะกรรมการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติว่าด้วยบริการล่ามภาษามือ พ.ศ. 2552 โดยมีนิยามดังนี้ หมายถึงผู้ที่จัดแจ้งเป็นล่ามภาษามือและได้รับการรับรองคุณสมบัติการเป็นล่ามภาษามือจากคณะกรรมการตามหลักเกณฑ์ที่คณะกรรมการประกาศกำหนด คนพิการทางการได้ยินหรือผู้ดูแลคนพิการมีสิทธิขอรับบริการล่ามภาษามือในกรณีต่างๆ เช่น การดำเนินการที่เกี่ยวกับสิทธิประโยชน์ตามกฎหมาย การแพทย์ การสมัครงาน การเรียนการสอน การร้องทุกข์ การเป็นพยาน การทำธุรกรรมทางการเงิน หรือการปฏิบัติงานใด ๆ ที่ล่ามภาษามือเห็นว่าจำเป็น โดยมีผู้มีอำนาจอนุญาตให้ใช้บริการล่ามภาษามือ ซึ่งการพิจารณาเป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดอย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้ชี้ให้เห็นว่า ปัจจุบันมีคนพิการทางการได้ยินหลายแสนคนในประเทศไทย แต่ล่ามภาษามือยังมีจำนวนน้อยและขาดแคลน แม้จะมีการเปิดสอนหลักสูตรโดยตรงในระดับมหาวิทยาลัยและหลักสูตรอบรมระยะสั้น การขาดแคลนล่ามนี้นำส่งผลกระทบต่อจัดการเรียนการสอนสำหรับคนหูหนวกที่ต้องมีการสอนภาษามือควบคู่กับการเขียนอ่านภาษาไทย การทำหน้าที่ของล่ามภาษามือที่ดีต้องมีความสามารถทั้งใน "ภาษามือไทย" และ "ภาษามือสากล" รวมถึงการถ่ายทอดคำพูด ท่าทีของผู้พูด และคำศัพท์หรือสถานการณ์เฉพาะได้อย่างเป็นกลาง ครบถ้วน ส่งเสริมความเท่าเทียมในการเข้าถึงสื่อของทุกคน

4. แนวคิดเกี่ยวกับคำบรรยายแทนเสียง หรือ Closed Captions (CC)

ผู้วิจัยได้อธิบายถึงบริการคำบรรยายแทนเสียง หรือ Closed Captions (CC) ว่าเป็นอีกหนึ่งบริการที่ช่วยให้ผู้พิการทางการได้ยินสามารถเข้าใจเสียงต่าง ๆ ที่รายการโทรทัศน์หรือสื่อวิดีโอสื่อออกมาได้ โดยสามารถเลือกเปิดหรือปิดคำบรรยายได้ตามความต้องการ Closed Captions (CC) ไม่เพียงแต่แสดงข้อความที่เป็นบทสนทนาของตัวละครเท่านั้น แต่ยังรวมถึงสิ่งที่ไม่ใช่คำพูดแต่มีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจเนื้อหา เช่น เสียงดนตรี เสียงบรรยากาศ หรือเสียงอื่น ๆ ที่สื่อถึงเหตุการณ์ เพื่อให้คนพิการทางการได้ยินสามารถเข้าถึง เข้าใจ และรับรู้ในเนื้อหาต่าง ๆ ได้เท่าเทียมคนทั่วไปนอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้อ้างอิงถึงพระราชบัญญัติการประกอบกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 36 ซึ่งกำหนดให้คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) กำหนดมาตรการพื้นฐานเพื่อให้ผู้รับใบอนุญาตจัดบริการที่เหมาะสมสำหรับคนพิการและคนด้อยโอกาส เพื่อให้สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จาก

รายการกระจายเสียงและโทรทัศน์ได้อย่างเหมาะสมภาค โดยบริการที่เหมาะสมอาจรวมถึงบริการโทรทัศน์ที่มีล่ามภาษามือ บริการคำบรรยายเป็นอักษรวิ้ง หรือบริการคำบรรยายเป็นเสียงสำหรับรายการข้อมูลข่าวสารสาธารณะ

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยมีการเก็บข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการศึกษา

การวิจัยเชิงคุณภาพ: ใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ดังนี้ (1) ผู้เชี่ยวชาญด้านมิวสิกวิดีโอ 1 คน (2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้คำบรรยายแทนเสียงและล่ามภาษามือ 1 คน และ (3) ดูแลผู้พิการทางการได้ยิน 1 คน

การวิจัยเชิงปริมาณ :

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- ประชากร (Population): ผู้พิการทางการได้ยินจากสมาคมคนหูหนวกแห่งประเทศไทย

- กลุ่มตัวอย่าง (Sample): การวิจัยเชิงปริมาณ: ใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นผู้พิการทางการได้ยินจากสมาคมคนหูหนวกแห่งประเทศไทย จำนวน 20 คน โดยมีคุณสมบัติเฉพาะคือมีอายุระหว่าง 25-45 ปี กลุ่มตัวอย่าง 20 คนนี้ถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มย่อย กลุ่มละ 10 คน ดังนี้: กลุ่มที่ 1 รับชมมิวสิกวิดีโอพร้อมคำบรรยายแทนเสียง และ กลุ่มที่ 2 รับชมมิวสิกวิดีโอพร้อมล่ามภาษามือ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- มิวสิกวิดีโอเพลง "แค่ไม่มีฉัน" (เป็นเพลงที่ผู้วิจัยผลิตขึ้นเพื่อใช้ในการทดลอง) ความยาว 4 นาที โดยมีการจัดทำ 2 รูปแบบ ได้แก่: (1) มิวสิกวิดีโอพร้อมคำบรรยายแทนเสียง (Closed Captions) และ (2) มิวสิกวิดีโอพร้อมล่ามภาษามือ

- แบบสอบถาม (Questionnaire): ใช้สำหรับเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่างผู้พิการทางการได้ยิน เพื่อวัดระดับความพึงพอใจและความเข้าใจในการรับชม

- แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview Questions): ใช้สำหรับเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อขอคำแนะนำและข้อมูลเชิงลึก

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

- การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ: (1) ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยนำมิวสิกวิดีโอทั้งสองรูปแบบ (มีคำบรรยายแทนเสียงและมีล่ามภาษามือ) ให้ผู้เชี่ยวชาญรับชม (2) บันทึกคำตอบและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

- การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ: (1) นำมิวสิกวิดีโอไปให้กลุ่มตัวอย่างผู้พิการทางการได้ยินจากสมาคมคนหูหนวกแห่งประเทศไทยรับชม (2) แบ่งกลุ่มผู้รับชมออกเป็น 2 กลุ่มตามวิธีการนำเสนอ (คำบรรยายแทนเสียง vs. ล่ามภาษามือ) และ (3) ให้กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนทำแบบสอบถามหลังจากรับชมมิวสิกวิดีโอ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

• การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ: (1) นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญมาถอดเทป จัดหมวดหมู่ และวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) (2) สรุปผลโดยการพรรณนา (Descriptive Analysis) และวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิดหรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

• การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ: (1) นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ (2) ใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่ออธิบายข้อมูลทั่วไปและความพึงพอใจในแต่ละด้าน (3) ใช้สถิติอนุมาน (Inferential Statistics) คือ การทดสอบค่าทีแบบอิสระ (Independent Samples t-test) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของความพึงพอใจระหว่างกลุ่มที่รับชมด้วยคำบรรยายแทนเสียงกับกลุ่มที่รับชมด้วยล่ามภาษามือ โดยตั้งสมมติฐานทางสถิติและกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ระเบียบวิธีวิจัยนี้แสดงให้เห็นถึงการวางแผนอย่างเป็นระบบในการตอบคำถามวิจัย โดยใช้ทั้งข้อมูลเชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญและความพึงพอใจที่เป็นรูปธรรมจากกลุ่มเป้าหมายผู้พิการทางการได้ยิน.

ผลการวิจัย

สรุปข้อมูลจากตารางแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้พิการทางการได้ยินในการเปรียบเทียบความพึงพอใจในการใช้คำบรรยายแทนเสียงและการใช้ล่ามภาษามือประกอบมิวสิควิดีโอ

การประเมินผลในการเปรียบเทียบการใช้คำบรรยายแทนเสียงและการใช้ล่ามภาษามือประกอบมิวสิควิดีโอสำหรับผู้พิการทางการได้ยินนั้น ใช้การประเมินผลเปรียบเทียบ T-test การทดลองแบบจับคู่ (Independent T-Test) ดัง ตารางที่ 1 แสดงผลการสรุปผลในการเปรียบเทียบคำบรรยายแทนเสียงและการใช้ ล่ามภาษามือประกอบมิวสิควิดีโอสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน

ตารางที่ 1 แสดงผลการสรุปผลในการเปรียบเทียบคำบรรยายแทนเสียงและการใช้ ล่ามภาษามือประกอบมิวสิควิดีโอสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน

ผู้พิการทางการได้ยิน ที่รับชมมิวสิควิดีโอ	$\bar{x}$	S.D.	T-test	P
คำบรรยายแทนเสียง	4.40	1.90	0.4	.69
ล่ามภาษามือ	4.00	1.42		

จากตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจระหว่างการใช้คำบรรยายแทนเสียงและการใช้ล่ามภาษามือประกอบมิวสิควิดีโอสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน กลุ่มที่รับชมมิวสิควิดีโอพร้อมคำบรรยายแทนเสียง มีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ 4.40 กลุ่มที่รับชมมิวสิควิดีโอพร้อมล่ามภาษามือ มีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สำหรับค่า

บรรยายแทนเสียง ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 1.90 สำหรับล่ามภาษามือ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 1.42 ผลการทดสอบ T-test ค่า t-test เท่ากับ 0.4 ค่า p (ค่าความน่าจะเป็น) เท่ากับ 0.69 จากผลการเปรียบเทียบโดยใช้การทดสอบ Independent T-Test พบว่า คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจระหว่างการใช้คำบรรยายแทนเสียงและการใช้ล่ามภาษามือประกอบมิวสิควิดีโอสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ $p \geq .05$ (โดยมีค่า $t = 0.4$ และค่า $p = .69$) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าทั้งสองวิธี (คำบรรยายแทนเสียงและล่ามภาษามือ) มีประสิทธิภาพใกล้เคียงกันในการช่วยให้ผู้พิการทางการได้ยินเข้าใจเนื้อหาและอารมณ์ของมิวสิควิดีโอ ดังภาพที่ 1 ภาพมิวสิควิดีโอโดยการใช้ล่ามภาษามือ และ ภาพที่ 2 ภาพมิวสิควิดีโอโดยคำบรรยายแทนเสียง



ภาพที่ 1 (ภาพบน) ภาพมิวสิควิดีโอโดยการใช้ล่ามภาษามือ

ภาพที่ 2 (ภาพล่าง) ภาพมิวสิควิดีโอโดยคำบรรยายแทนเสียง



สรุปผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ)

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน (ผู้เชี่ยวชาญด้านมิวสิควิดีโอ, ผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้คำบรรยายแทนเสียงและล่ามภาษามือ, ผู้ดูแล

คนหูหนวก) พบว่า: คำแนะนำด้านการผลิตมิวสิควิดีโอ: ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ให้คำแนะนำที่สำคัญในการปรับปรุงคุณภาพของมิวสิควิดีโอ เพื่อให้เหมาะสมและเข้าถึงผู้พิการทางการได้ยินได้ดียิ่งขึ้น เช่น: ควรมีการปรับปรุงคุณภาพของมิวสิควิดีโอให้ดีขึ้น (ในแง่เทคนิคการถ่ายทำ การตัดต่อ) การใช้คำบรรยายแทนเสียง (CC) ควรสอดคล้องกับรูปแบบคาราโอเกะ (Karaoke-style) เพื่อให้ง่ายต่อการติดตามและสร้างความเพลิดเพลิน ควรมีการจัดวางคำบรรยายให้ตรงกับจังหวะของดนตรี เพื่อช่วยให้ผู้รับชมสามารถจับความรู้สึกและอารมณ์ของเพลงได้ดีขึ้น

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (จากแบบสอบถามผู้พิการทางการได้ยิน)

การวิเคราะห์ความพึงพอใจและระดับความเข้าใจจากกลุ่มตัวอย่างผู้พิการทางการได้ยิน 20 คน (แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน) สรุปได้ดังนี้

2.1 ความพึงพอใจของกลุ่มที่รับชมมิวสิควิดีโอพร้อมคำบรรยายแทนเสียง (Closed Captions)

- ความเข้าใจในคำบรรยายแทนเสียง: อยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.50
- ความพึงพอใจในการรับชมมิวสิควิดีโอโดยรวม: อยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.48 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.44

2.2 ความพึงพอใจของกลุ่มที่รับชมมิวสิควิดีโอพร้อมล่ามภาษามือ (Sign Language Interpreter)

- ความเหมาะสมของเนื้อหาล่ามภาษามือ: อยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.93 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.08
- ความเข้าใจในล่ามภาษามือ: อยู่ในระดับ มาก โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.10 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.74
- ความพึงพอใจในการรับชมมิวสิควิดีโอโดยรวม: อยู่ในระดับ มาก โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.14 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.38

2.3 การเปรียบเทียบความพึงพอใจระหว่าง 2 กลุ่ม

ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบค่า t แบบอิสระ (Independent Samples t-test) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของความพึงพอใจโดยรวมในการรับชมมิวสิควิดีโอระหว่างกลุ่มที่ใช้คำบรรยายแทนเสียงกับกลุ่มที่ใช้ล่ามภาษามือ พบว่า:

- ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 (ค่า $t = 0.4$, ค่า $p = 0.69$) ระหว่างความพึงพอใจในการรับชมมิวสิควิดีโอด้วยคำบรรยายแทนเสียงและด้วยล่ามภาษามือ
- สรุป: ทั้งสองวิธี (คำบรรยายแทนเสียงและล่ามภาษามือ) มีประสิทธิภาพใกล้เคียงกันในการช่วยให้ผู้พิการทางการได้ยินเข้าใจเนื้อหาและอารมณ์ของมิวสิควิดีโอ และนำไปสู่ความพึงพอใจในการรับชม

สรุปโดยรวมของผลการวิจัย: งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าทั้งคำบรรยายแทนเสียงและล่ามภาษามือเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการทำให้ผู้พิการทางการได้ยินสามารถเข้าถึงและเข้าใจเนื้อหาของมิวสิควิดีโอได้ โดยไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับความพึงพอใจระหว่างสองวิธีนี้ อย่างไรก็ตาม ผลจากผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพของมิวสิควิดีโอและรูปแบบการนำเสนอคำบรรยายเพื่อเพิ่มประสบการณ์การรับชมที่ดีขึ้น

ปัญหานำของการของการวิจัย

1. ลักษณะของการสื่อสาร ปัญหาหนึ่งในการนำผลวิจัยไปใช้จริงเกี่ยวกับลักษณะของการสื่อสารสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน คือ ความหลากหลายของความต้องการและความถนัดในการรับสารของผู้พิการทางการได้ยินแต่ละบุคคล แม้ว่าผลการวิจัยจะชี้ว่าทั้งคำบรรยายแทนเสียงและล่ามภาษามือมีประสิทธิภาพใกล้เคียงกันในการช่วยให้ผู้พิการทางการได้ยินเข้าใจเนื้อหาและอารมณ์ของมิวสิควิดีโอ แต่ในทางปฏิบัติ ผู้พิการทางการได้ยินแต่ละคนอาจมีความคุ้นเคยหรือถนัดกับการ

รับสารในรูปแบบที่แตกต่างกันไป บางคนอาจคุ้นเคยกับการอ่านคำบรรยายมากกว่า ในขณะที่บางคนอาจถนัดภาษามือมากกว่า ซึ่งขึ้นอยู่กับภูมิหลังการศึกษาและประสบการณ์ในการใช้ชีวิตของแต่ละบุคคล ดังนั้น การนำไปใช้จริงจึงจำเป็นต้องพิจารณาถึงการจัดให้มีบริการทั้งสองรูปแบบควบคู่กันไป เพื่อตอบสนองความหลากหลายนี้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญยังชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการปรับปรุงคุณภาพของมิวสิควิดีโอและรูปแบบ คำบรรยายให้เหมาะสมยิ่งขึ้น เช่น การใช้รูปแบบคาราโอเกะ หรือการชิงโครโนซ์คำบรรยายกับจังหวะดนตรี เพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชม ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อประสบการณ์การสื่อสารโดยรวมของผู้พิการทางการได้ยิน

2. ประสิทธิภาพในการสื่อสารและความเข้าใจของผู้พิการทางการได้ยิน งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบประสิทธิภาพในการสื่อสารและความเข้าใจของผู้พิการทางการได้ยินผ่านการรับชมมิวสิควิดีโอที่ใช้คำบรรยายแทนเสียงและล่ามภาษามือ ซึ่งผลการวิจัยสามารถตอบวัตถุประสงค์นี้ได้อย่างชัดเจน โดยสรุปว่าทั้งสองวิธีมีประสิทธิภาพใกล้เคียงกันในการช่วยให้ผู้พิการทางการได้ยินเข้าใจเนื้อหาและอารมณ์ของมิวสิควิดีโอ

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าทั้งคำบรรยายแทนเสียง (Closed Captions: CC) และล่ามภาษามือ (Sign Language Interpreter: SLI) เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการช่วยให้ผู้พิการทางการได้ยินสามารถเข้าถึงและเข้าใจเนื้อหาของมิวสิควิดีโอได้อย่างมีนัยสำคัญ แม้ว่าผลการทดสอบทางสถิติจะชี้ว่าไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในระดับความพึงพอใจโดยรวมระหว่างทั้งสองวิธี แต่การอภิปรายผลสามารถพิจารณาในประเด็นที่น่าสนใจต่าง ๆ ดังนี้

1. บรรยายแทนเสียง (Closed Captions) และล่ามภาษามือ (Sign Language Interpreter) ผลการวิจัยเชิงปริมาณระบุว่า ความเข้าใจในคำบรรยายแทนเสียงอยู่ในระดับ “มากที่สุด” และความเข้าใจในล่ามภาษามืออยู่ในระดับ “มาก” ในขณะที่ความพึงพอใจโดยรวมของทั้งสองกลุ่มก็อยู่ในระดับ “มากที่สุด” และ “มาก” ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่าบริการเหล่านี้มีความจำเป็นและมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้พิการทางการได้ยิน ตามที่ พระราชบัญญัติการประกอบกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 36 ได้กำหนดให้มีบริการที่เหมาะสมสำหรับคนพิการ เพื่อให้สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากรายการได้อย่างเสมอภาค การที่ทั้งสองวิธีได้รับ ความพึงพอใจและเข้าใจในระดับสูง แสดงให้เห็นว่าทั้งสองวิธีสามารถทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมช่องว่างในการรับรู้สื่อสำหรับผู้พิการทางการได้ยินได้จริง

2. การไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ การที่ผลการทดสอบค่าทีแบบอิสระพบว่าไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างความพึงพอใจของการรับชมด้วยคำบรรยายแทนเสียงและล่ามภาษามือ ($t=0.4, p=0.69$) ชี้ให้เห็นว่า โดยภาพรวมแล้ว ผู้พิการทางการได้ยินไม่ได้รับความพึงพอใจจากวิธีใดวิธีหนึ่งมากกว่าอีกวิธีหนึ่งอย่างเด่นชัด นี่อาจบ่งชี้ได้ว่า ความหลากหลายของความต้องการ: ผู้พิการทางการได้ยินแต่ละคนอาจมีความถนัดหรือความคุ้นเคยกับการรับสารในรูปแบบที่แตกต่างกัน บางคนอาจคุ้นเคยกับการอ่านคำบรรยายมากกว่า ในขณะที่บางคน

อาจนับภาษามือมากกว่า ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับภูมิหลังการศึกษาและประสบการณ์ในการใช้ชีวิต ความสมบูรณ์ของข้อมูล: ทั้งสองวิธีสามารถถ่ายทอดข้อมูลและอารมณ์จากบทเพลงได้ดีในระดับที่ใกล้เคียงกัน ทำให้ผู้รับชมได้รับประโยชน์และมีความพึงพอใจไม่ต่างกันมากนัก ข้อจำกัดของกลุ่มตัวอย่าง: ด้วยจำนวนกลุ่มตัวอย่างเชิงปริมาณเพียง 20 คน อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ชัดเจนกว่านี้ หากมีการขยายขนาดกลุ่มตัวอย่าง อาจพบความแตกต่างในบางมิติที่ละเอียดอ่อนขึ้นได้

3. ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อการพัฒนา ผลการวิเคราะห์เชิงคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะที่สำคัญและเป็นประโยชน์ ซึ่งควรนำมาพิจารณาในการพัฒนาสื่อสำหรับผู้พิการทางการได้ยินในอนาคต: การปรับปรุงคุณภาพของมิวสิกวิดีโอ ข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงคุณภาพของมิวสิกวิดีโอโดยรวมแสดงให้เห็นว่า แม้การมีบริการเสริมจะสำคัญ แต่คุณภาพของสื่อหลักก็ยังคงมีผลต่อประสบการณ์การรับชมโดยรวม (1) รูปแบบคำบรรยายแทนเสียงแบบคาราโอเกะ: ข้อเสนอแนะนี้มีความน่าสนใจอย่างยิ่ง เพราะการจัดรูปแบบคำบรรยายให้เหมือนคาราโอเกะ (เช่น การใช้ไฮไลต์คำที่กำลังร้อง) จะช่วยให้ผู้รับชมสามารถจับจังหวะและเชื่อมโยงคำกับดนตรีได้ดีขึ้น ซึ่งอาจเพิ่มรรถรสในการรับชมมิวสิกวิดีโอ ซึ่งเป็นสื่อที่มีองค์ประกอบของเพลงและจังหวะเป็นหลัก และ (2) การจัดวางคำบรรยายให้ตรงกับจังหวะดนตรี: การซิงโครไนซ์คำบรรยายกับจังหวะของเพลงอย่างแม่นยำจะช่วยให้ผู้รับชมที่อาศัยการมองเห็นเป็นหลักสามารถรับรู้อารมณ์และ “ความรู้สึก” ของเพลงได้ดีขึ้น คล้ายกับการรับรู้จังหวะผ่านการได้ยินของผู้ฟังปกติ

4. ความเกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎี ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับ “การเข้าถึงสื่ออย่างเท่าเทียม” และ “การออกแบบเพื่อคนทั้งมวล (Universal Design)” ที่มุ่งเน้นการขจัดอุปสรรคในการเข้าถึงข้อมูลและบริการสำหรับทุกคน รวมถึงผู้พิการทางการได้ยิน การที่ทั้งคำบรรยายแทนเสียงและล่ามภาษามือต่างก็ได้รับความพึงพอใจในระดับสูง ยืนยันว่าการลงทุนในการจัดหาบริการเหล่านี้เป็นการลงทุนที่คุ้มค่าและตอบสนองความต้องการของผู้พิการทางการได้ยินได้จริง ตามที่ มลิวัลย์ ธรรมแสง (2550) และ อมรา ศรีชู (2550) ได้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการสื่อสารที่เข้าใจง่ายและส่งเสริมการเข้าถึงข้อมูลเพื่อความเพลิดเพลินของผู้รับชม

งานวิจัยนี้ยืนยันว่าทั้งคำบรรยายแทนเสียงและล่ามภาษามือเป็นช่องทางการสื่อสารที่มีคุณค่าสำหรับผู้พิการทางการได้ยินในการรับชมมิวสิกวิดีโอ โดยทั้งสองวิธีมีประสิทธิภาพและได้รับการยอมรับในระดับสูง แม้ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญได้เปิดมุมมองใหม่สำหรับการพัฒนาสื่อให้มีคุณภาพและเหมาะสมยิ่งขึ้นในอนาคต ซึ่งจะนำไปสู่การเพิ่มรรถรสและความเท่าเทียมในการเข้าถึงความบันเทิงสำหรับผู้พิการทางการได้ยินอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะและข้อจำกัดของงานวิจัยในอนาคต

จากผลการวิจัยที่พบว่าทั้งคำบรรยายแทนเสียงและล่ามภาษามือมีประสิทธิภาพใกล้เคียงกันในการช่วยให้ผู้พิการทางการได้ยินเข้าถึงและเข้าใจเนื้อหาของมิวสิกวิดีโอ โดยไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่มีข้อเสนอแนะเชิงคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ (Practical Suggestions)

(1) สำหรับผู้ผลิตสื่อและรายการโทรทัศน์ ควรพิจารณาจัดให้มีบริการทั้งคำบรรยายแทนเสียงและล่ามภาษามือในรายการประเภทมิวสิกวิดีโอ หรือรายการบันเทิงอื่น ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการและความถนัดในการรับสารของผู้พิการทางการได้ยินแต่ละบุคคล (1) ในการจัดทำคำบรรยายแทนเสียง ควรคำนึงถึงรูปแบบที่เอื้อต่อการอ่านและเข้าใจง่าย เช่น การใช้รูปแบบคล้ายคาราโอเกะ (highlighting word by word) เพื่อให้ผู้รับชมสามารถติดตามเนื้อเพลงและจังหวะได้ดีขึ้น (2) ควรมีการปรับปรุงคุณภาพทางเทคนิคของมิวสิกวิดีโอ (เช่น คุณภาพของภาพ แสง สี การตัดต่อ) ให้ดียิ่งขึ้น เพื่อเพิ่มรรถรสในการรับชมโดยรวม เนื่องจากผู้พิการทางการได้ยินพึ่งพาการมองเห็นเป็นหลัก และ (3) พิจารณาการจัดวางตำแหน่งของล่ามภาษามือหรือคำบรรยายแทนเสียงในลักษณะที่ไม่บดบังภาพหรือองค์ประกอบสำคัญของมิวสิกวิดีโอ

บรรณานุกรม

- นรเศรษฐ์ หมดคง. (2558). *แนวทางการผลิตมิวสิกวิดีโอเพลงประกอบภาพยนตร์สั้น*. สารนิพนธ์ปริญญาโทสาขาสตวรรษบัณฑิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- บุษรา สกฤตสุจิราภา. (2554). *การศึกษาวิเคราะห์ความต้องการพัฒนาทักษะด้านการเรียนภาษามือไทยตามความคิดเห็นของนักเรียนระดับอาชีวศึกษาคนหูหนวกและอาจารย์ผู้สอนภาษามือไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทสาขาสตวรรษบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มลิวัลย์ ธรรมแสง. (2550). *การศึกษาสำหรับคนหูหนวกและครอบครัว*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2562). *ระเบียบคณะกรรมการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติ ว่าด้วยบริการล่ามภาษามือ พ.ศ. 2552*. (เอกสารสิ่งพิมพ์).
- สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2562). *ระเบียบคณะกรรมการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติ ว่าด้วยบริการล่ามภาษามือ พ.ศ. 2552*. (เอกสารสิ่งพิมพ์).
- อมรา ศรีชู. (2550). *เทคนิคการสร้างมิวสิกวิดีโอ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รายการพลัง New Gen Hug บ้านเกิด Season 2

กับการสื่อสารมุมมองอาชีพเกษตรกรในมิติใหม่

New Gen Hug Ban Kerd Season 2” Program: Communicating New Perspectives on the Agricultural Profession

พรรษา รอดอาตม์ *

Pansa Rawd-ard *

Corresponding Author Email: pansa20@hotmail.com

วันที่รับบทความ	18 กรกฎาคม 2568
วันที่แก้ไขบทความ	20 กันยายน 2568
วันที่ตอบรับบทความ	12 ตุลาคม 2568

บทคัดย่อ

การนำเสนอบทความวิจัยครั้งนี้ นำมาจากโครงการประเมินผลการสื่อสารโครงการ “พลัง New Gen Hug บ้านเกิด Season 2” สำหรับบทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอมุมมองใหม่ของหน่วยงานที่เชื่อมโยงไปที่อาชีพเกษตรกรไทยจากการสื่อสารผ่านรายการพลัง New Gen Hug บ้านเกิด Season 2 ซึ่งผลิตโดยธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร (ธ.ก.ส.) เครื่องมือในการเก็บข้อมูลประกอบด้วยเชิงปริมาณ (แบบสอบถาม) ใน 4 ภูมิภาคกับผู้รับชมรายการ ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคใต้ ภาคกลาง กรุงเทพฯ และปริมณฑล จำนวน 2,000 ชุด และการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ การสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วม 24 ทีมและผู้รับชมรายการ จำนวน 80 คน แนวคิด ทฤษฎีที่นำมาวิเคราะห์ คือ ทฤษฎีวิพากษ์สุขภาวะที่ยั่งยืน การทวนกระแส/ชะลอโลกาภิวัตน์ ท้องถิ่นนิยม และทุนทางสังคม

ผลการศึกษาจากแบบสอบถามจากผู้รับชมรายการพบว่ากลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นว่ารูปแบบรายการ Reality และ Pitching ทำให้เห็นการทำเกษตรที่ทันสมัย สามารถสร้างรายได้ เป็นอาชีพที่มั่นคง คำแนะนำไปต่อยอดได้ ค่าเฉลี่ย 4.10 ระดับมาก การสื่อสารเรื่องราวของผู้เข้าร่วมแข่งขัน เช่น แบรนดี้ ผลิตภัณฑ์

* อาจารย์ประจำกลุ่มวิชาสื่อสารองค์กร คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

* Lecturer: Corporate Communication, Journalism and Mass Communication, Thammasat University

บริการ การท่องเที่ยว มีความชัดเจน กระชับ น่าสนใจ และน่าติดตามรับชม ค่าเฉลี่ย 4.10 ระดับมาก จากการสัมภาษณ์ผู้รับชมรายการพบว่ารับชมได้รับประโยชน์ ได้เห็นมุมมองใหม่ๆ ในอาชีพเกษตรกรที่สามารถสร้างรายได้ที่มั่นคง ยั่งยืน และมีส่วนช่วยพัฒนาชุมชนบ้านเกิดได้ ผู้รับชมรายการต้องการให้มีปรับเปลี่ยนเวลาการออกอากาศ (เผยแพร่ผ่านสถานีโทรทัศน์ดิจิทัลช่องอมรินทร์ 34 HD) จากเวลา 09.30 น. เป็นช่วงบ่าย เย็น หรือค่ำๆ จะเหมาะสมมากกว่า

ผลการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วม 24 ทีมสุดท้าย สาเหตุที่เข้าร่วมการแข่งขัน เพราะต้องการให้คนรุ่นใหม่ให้ความสนใจประกอบอาชีพเกษตรกรที่สร้างเนื้อสร้างตัวได้ ประโยชน์ที่ได้ในการเข้าร่วมแข่งขัน คือ การสร้างเครือข่ายต่อยอดทางธุรกิจการเกษตร นำข้อมูลที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันระหว่างคณะกรรมการและผู้เข้าร่วมแข่งขันไปพัฒนา ปรับปรุงผลิตภัณฑ์ บริการ การปรับพื้นที่ให้เป็นแหล่งศึกษาดูงาน แหล่งท่องเที่ยว ได้รับความรู้ด้านการเกษตรที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม แนวคิดลดขยะเหลือศูนย์ (zero waste) หลังจากออกอากาศไปแล้วเป็นที่รู้จักมากขึ้น นำไปสู่การสร้างงานและสร้างอาชีพให้กับคนในชุมชนทุกช่วงวัย

คำสำคัญ พลัง New Gen Hug บ้านเกิด Season 2, การเกษตรทันสมัย, เครือข่ายทางธุรกิจ, สิ่งแวดล้อม, รายการเรียลลิตี้และพิชชิง โชว์ (Reality and Pitching Show)

Abstract

This research article is derived from the project evaluating the communication of “New Gen Hug Baan Kerd Season 2” campaign. The objective of this article is to present a new perspective from agencies linking to Thai agricultural professions, as communicated through the “New Gen Hug Baan Kerd Season 2” program produced by the Bank for Agriculture and Agricultural Cooperatives (BAAC). Data collection tools included quantitative methods (questionnaires) administered to 2,000 viewers across four regions: Northern, Northeastern, Southern, Central, Bangkok, and its vicinity. Qualitative data was collected through interviews with 80 individuals, comprising the 24 finalist teams and program viewers. The concepts and theories used for analysis are Critical Theory, Sustainable Well-being, Counter-hegemony/Slowbalization, Localism, and Social Capital.

Study results from viewer questionnaires reveal that the sample group found the reality and pitching program format effectively showcased modern agricultural practices, demonstrating their potential for generating income and providing a stable career. Viewers also reported being able to apply the advice gained, with an average score of 4.10 (High level). The communication of contestants’ stories, including brands, products, services, and tourism, was perceived as clear, concise, interesting, and engaging, also with an average score of 4.10 (High level). Interviews

with viewers indicated that they benefited significantly from watching the program, gaining new perspectives on agricultural careers that can lead to stable and sustainable income, and contribute to the development of their local communities. Viewers expressed a desire for a change in broadcast time (currently aired on Amarin TV 34 HD at 9:30 AM), suggesting that an afternoon, evening, or nighttime slot would be more suitable.

Interview Findings: Top 24 Finalists: The 24 finalists interviewed stated that their primary reason for participating in the competition was to inspire younger generations to consider agriculture as a viable career path capable of building wealth and providing a stable future. The benefits they gained from participating included: Networking opportunities to expand their agricultural businesses. Utilizing feedback and insights from discussions with judges and fellow contestants to develop and improve their products and services. Transforming their land into educational sites and tourist attractions. Acquiring knowledge in environmentally friendly agricultural practices and the concept of zero waste. Following the broadcast, they reported increased recognition, which has led to job creation and career opportunities for people of all ages within their communities.

Keywords: New Gen Hug Ban Kerd Season 2, Modern agriculture, Business network, Environment, Reality and Pitching Show

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

โครงการ “พลัง New Gen Hug บ้านเกิด Season 2” ดำเนินงานโดยธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร หรือ ธ.ก.ส. จัดขึ้นเพื่อเป็นการต่อยอดโครงการพลัง New Gen Hug บ้านเกิด Season 1 เพื่อค้นหาและสนับสนุนนักศึกษา บุคคลทั่วไป เกษตรรุ่นใหม่ หรือธุรกิจชุมชน ผสมผสานกับการใช้วิทยาการและเทคโนโลยีสมัยใหม่ สู่การส่งเสริมการเปลี่ยนผ่านอาชีพเกษตรกรเข้าสู่บริบทโลกใหม่ (Next Normal) เพื่อสร้างเกษตรกรต้นแบบ (Influencer) ที่มีความสามารถในการสร้างเนื้อหาด้านการเกษตรในโครงการพลัง New Gen Hug บ้านเกิด Season 2

โครงการดังกล่าวมีวัตถุประสงค์ 3 ข้อ คือ 1. เพื่อสื่อสารและสร้างทัศนคติที่ดีต่ออาชีพเกษตรกร สนับสนุนเกษตรกรที่มีศักยภาพในการเป็นต้นแบบ สามารถประยุกต์ใช้ความรู้เทคโนโลยีและทักษะเฉพาะเพื่อสร้างรายได้ที่ทัดเทียมกับอาชีพในภาคธุรกิจอื่น 2. เพื่อเผยแพร่ความสำเร็จของเกษตรกรต้นแบบ (Success Case) ให้คนรุ่นใหม่เกิดแรงบันดาลใจในการเข้าสู่ธุรกิจเกษตรที่สามารถพึ่งพาตนเองได้และพัฒนาสู่การเป็นผู้ประกอบการทางการเกษตร (Entrepreneur) และ 3. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการปรับเปลี่ยนแนวคิดและรูปแบบการทำการเกษตรแบบดั้งเดิมไปสู่การเกษตรสมัยใหม่ที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มภายใต้ BCG Model กล่าวคือ B = Bioeconomy

การนำทรัพยากรชีวภาพมาผลิตให้คุ้มค่าที่สุด โดยใช้เทคโนโลยีมาช่วย C= Circular Economy ระบบเศรษฐกิจหมุนเวียนมีแนวทาง คือ การใช้ทรัพยากรให้คุ้มค่าที่สุด ของที่ใช้ในการผลิตต้องสามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ และ G=Green Economy เป็นระบบเศรษฐกิจสีเขียว ซึ่งเป็นการสร้างวัฒนธรรมรวมถึงการจัดการสภาพสังคมให้กระทบต่อสิ่งแวดล้อมให้น้อยที่สุด

การนำเสนอโครงการในรูปแบบการ Reality และ Pitching Show เพื่อยกระดับธุรกิจการเกษตรไปสู่เกษตรมูลค่าสูง (High Value) และสร้างแรงบันดาลใจในการปรับเปลี่ยนแนวคิดและรูปแบบการทำการเกษตรแบบดั้งเดิมไปสู่การเกษตรสมัยใหม่ที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่ม รายการพลัง New Gen Hug บ้านเกิด Season 2 ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ช่องอมรินทร์ทีวี ช่อง 34HD ออกอากาศทุกวันเสาร์ เวลา 09.30 - 10.30 น. ระหว่างวันที่ 18 พฤษภาคม - 10 สิงหาคม 2567

อย่างไรก็ตาม เสาวณีย์ เล็กบางพง และคณะ (2565) อ้างจากสายสกุล ฟองมูล (2563) นำเสนอว่าความยากจนเกิดจากความไม่แน่นอนของราคาพืชผลทางการเกษตร สัดส่วนแรงงานภาคเกษตรที่มีอายุเฉลี่ยเพิ่มสูงขึ้น เริ่มเข้าสู่วัยผู้สูงอายุ ขาดสวัสดิการ มีรายได้ไม่แน่นอน ไม่มีการคุ้มครองแรงงาน งานหนัก ลำบาก ส่วนคนรุ่นใหม่เข้าสู่ภาคเกษตรหรือเลือกอาชีพเกษตรมีจำนวนลดลง ขาดแรงจูงใจที่จะมาทำงานด้านนี้ ทั้งนี้ ในปี 2557 เริ่มมีการกล่าวถึงเกษตรกรรุ่นใหม่ (Young Smart Farmer) ที่ได้รับการพัฒนาเป็นเกษตรกรที่มีความพร้อมรับกับสถานการณ์ด้านการเกษตรที่มีการเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ให้มีความพร้อม ความรู้ ความเชี่ยวชาญในการประกอบอาชีพการเกษตร ปรับทัศนคติกลุ่มเกษตรกรรุ่นใหม่ว่ามีรายได้สม่ำเสมอและมีความมั่นคง

บทความจากเทคโนโลยีชาวบ้าน (2567) ได้นำเสนอว่าเกษตรกรยังต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศที่มีผลต่อการทำการเกษตร ปัญหาการผลิตต่ำลงเพราะมีปัญหาดินเสื่อมสภาพ แต่ตลาดมีความต้องการผลผลิตที่มีคุณภาพสูง จึงทำให้ปัจจุบันมีการนำ Agritech ที่มาจากคำว่า Agriculture + Technology หมายถึง การเกษตรสมัยใหม่ที่มีการใช้เทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อน ซึ่งทำการเกษตรได้ง่ายขึ้น ช่วยยกระดับประสิทธิภาพการผลิตทั้งเรื่องปริมาณและคุณภาพของผลผลิต หรือเรียกว่า Smart Farming หรือเกษตรอัจฉริยะ

สำหรับข้อดีของเกษตรอัจฉริยะ คือ เพิ่มผลผลิตและคุณภาพของผลผลิต ลดต้นทุนการผลิต รักษาสิ่งแวดล้อม ทุนแรงเกษตรกร และพัฒนาองค์ความรู้ยุคใหม่แก่เกษตรกร (เกษตรครบวงจร, 2568, Smart Farm คืออะไร การทำเกษตรอัจฉริยะ ควบคุมด้วยเทคโนโลยี <https://kas.siamkubota.co.th/knowledge/ประเภทองค์ความรู้/องค์ความรู้ทั่วไป/smart-farm/>) จะเห็นได้ว่าเป็นการรื้อถอนและสร้างความหมายใหม่ให้กับเกษตรกรไทย

บทความชิ้นนี้ ผู้เขียนได้นำเสนอผลการสำรวจความคิดเห็นจากแบบสอบถามออนไลน์และการสัมภาษณ์จากผู้รับชมรายการและผู้เข้าร่วมแข่งขันเกี่ยวกับการสื่อสารของธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตรหรือ ธ.ก.ส. ผ่านรายการพลัง New Gen Hug บ้านเกิด Season 2 รูปแบบรายการ Reality และ Pitching Show ผ่านการวิเคราะห์ภายใต้ทฤษฎีวาทกรรมสุขภาวะที่ยั่งยืน (Sustainable Wellbeing) ของ Trevor Hancock การทวนกระแสโลกาภิวัตน์ (Deglobalization) โลกาภิวัตน์ชะลอตัว (Slowbalization) ท้องถิ่นนิยม (Localism) และทฤษฎีทุนทางสังคม (Social Capital Theory) ของ Robert D. Putnam

ทฤษฎีวิพากษ์

กาญจนา แก้วเทพ (2540) นำเสนอเจตนารมณ์ของสำนักทฤษฎีวิพากษ์ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1. ให้ความสนใจกับหลักปรัชญา วิธีคิด และระบบคุณค่าที่อยู่เบื้องหลัง มีการวิเคราะห์ระบบของคุณค่า (Set of Values) ของสิ่งที่กำลังศึกษาอยู่ว่าเป็นอย่างไร การตัดสินใจวินิจฉัยเชิงคุณค่า (Value Judgement) ว่าเราเห็นด้วยกับระบบคุณค่าหรือไม่
2. เป้าหมายของสำนัก คือ การปฏิรูประบบคุณค่า เพื่อให้คุณค่าที่สำคัญมีฐานะเป็นหลักในวงการนั้นๆ
3. วัตถุประสงค์ของการค้นคว้าวิจัยมีเป้าหมายเพื่อการนำไปใช้แก้ไขปัญหาที่เป็นจริงด้วย
4. ลู่ทางในการแก้ปัญหาของสำนักนี้ จะนำเสนอวิธีการแก้ไขแบบส่วนร่วม (Collective) สำนักทฤษฎีวิพากษ์มีสมมติฐานว่าสังคมประกอบด้วยคนกลุ่มชนชั้นต่างๆ ล้วนมีความขัดแย้ง (Conflict & Contradiction) คนแต่ละกลุ่มพยายามใช้กลไกทุกอย่างของสังคม รวมทั้งสื่อมวลชนเพื่อจัดการกับความขัดแย้ง เพื่อให้ผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์แก่กลุ่มหรือชนชั้นของตนให้มากที่สุด

พินดา ภู่งามดี (2566) ได้นำเสนอว่าปรากฏการณ์ในแบบของแนวคิดทฤษฎีวิพากษ์ (Critical theory) เน้นที่การสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในสังคม โดยมุ่งสร้างความเปลี่ยนแปลงตามความปรารถนาของมนุษย์ผู้มีบทบาทในสังคม (Social actor)

Max Horkheimer นักสังคมศาสตร์สำนัก Frankfurt School ได้ให้นิยามความหมายของ “ทฤษฎีวิพากษ์” ไว้ว่าเป็นทฤษฎีทางสังคมที่ปรับไปสู่การวิจารณ์และการเปลี่ยนแปลงสังคม ซึ่งไปในทางตรงข้ามกับทฤษฎีแบบจารีต (Traditional theory) ที่มุ่งเพียงทำความเข้าใจและอธิบายสังคมเท่านั้น ทฤษฎีวิพากษ์สังคม (Critical social theory) คือ รูปแบบหนึ่งของความรู้เกี่ยวกับการตรวจสอบตัวเอง ซึ่งเกี่ยวพันถึงการทำความเข้าใจและการอธิบายในเชิงทฤษฎี เพื่อที่จะลดทอนกับดักในระบบต่างๆ ของการครอบงำหรือการพึ่งพา รวมทั้งเชื่อในประโยชน์ของการปลดปล่อยและในการขยายขอบเขตเกี่ยวกับความเป็นอิสระ และลดทอนขอบเขตของการครอบงำลง

Lawrence W. Neuman ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของแนวคิดทฤษฎีวิพากษ์ (Critical theory) คือ แนวคิดมีเหตุผลในการศึกษาปรากฏการณ์ เพื่อสลายความคิดเก่า เรื่องเล่าเดิม และให้อำนาจแก่มนุษย์ในการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างจริงจัง มุมมองเกี่ยวกับความเป็นจริงทางสังคมว่าในสังคมนั้นมีสิ่งที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งและถูกครอบงำโดยโครงสร้างที่แอบแฝงซ่อนเร้น ส่วนมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ เน้นว่ามนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีความสร้างสรรค์สามารถปรับตัวได้ และมีศักยภาพแฝงอยู่ แต่ถูกครอบงำจากความเชื่อที่ผิด (illusion) และการใช้ประโยชน์อย่างเห็นแก่ตัว นอกจากนี้ การอธิบายความจริงของปรากฏการณ์ คือ การวิพากษ์ที่ทำให้มนุษย์มีเครื่องมือที่จำเป็นต่อการเปลี่ยนแปลงโลก

ตามแนวคิดของ Neuman มุ่งเน้นการสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในมนุษย์กลุ่มเป้าหมายและในสังคม แนวคิดของ Neuman สอดคล้องกับแนวคิดของ Max Horkheimer ในส่วนของการสร้างการเปลี่ยนแปลง แต่ Horkheimer มีจุดเน้นมากขึ้นในเรื่องของการลดทอนระบบหรือสิ่งครอบงำต่างๆ และขยายขอบเขตของการมีอิสระของมนุษย์ให้กว้างขึ้น

สุขภาวะที่ยั่งยืน (Sustainable Wellbeing)

Trevor Hancock นักวิชาการสาขา Public Policy ทางด้านสาธารณสุข ซึ่งเขานำปรากฏการณ์การแพร่ระบาดโคโรนามาวิเคราะห์และนำเสนอแนวทางการใช้ชีวิตของผู้คนที่จะต้องมีสุขภาวะที่ดี สังคมมีความยุติธรรม (ชุมชนเข้มแข็ง สร้างและขยายเครือข่าย) และนิเวศที่ยั่งยืน โดยผู้เขียนได้นำมาเพียงบางส่วน ได้แก่ ระบบเศรษฐกิจสังคมจะต้องไม่ก่อให้เกิด Pollution Pandemic การทำงานร่วมกัน (Solidarity) การช่วยเหลือกัน ไม่ทิ้งกัน ร่วมแรงร่วมใจแก้ปัญหาด้วยกัน (ซึ่งในประเด็นนี้มีความแตกต่างจากแนวคิดทุนนิยม) Hancock เน้นการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในวิถีชีวิตและวิธีการบริหารจัดการทางเศรษฐกิจสังคมแบบถอนรากถอนโคน สิ่งสำคัญคือ การมีสุขภาวะที่ดีระดับท้องถิ่น ประชาชน/ชุมชน/และธรรมชาติ ต้องมีสุขภาวะที่ดีและยั่งยืน (ปรีชา เปี่ยมพงศ์สานต์, อ้างจาก Web: Trevor Hancock)

การทวนกระแสโลกาภิวัตน์ (Deglobalization) และโลกาภิวัตน์ชะลอตัว (Slowbalization)

เริ่มต้นจากก่อนเกิดการแพร่ระบาดของโควิด-19 มีหลายประเทศใช้นโยบายเน้นตนเอง (Inward-looking policy) หรือการกีดกันทางการค้า (Protectionism) ด้วยการหันกลับมาผลิตในประเทศมากขึ้น และการที่สังคมก้าวเข้าสู่ระบบดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ เพื่อให้ทันพฤติกรรมของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น การซื้อขายผ่านระบบออนไลน์ การใช้ชีวิตผ่านระบบออนไลน์ สืบเนื่องมาจากการให้ความสำคัญการรักษาสุขภาพอย่างเข้มงวดไปจนถึงการใช้ชีวิตประจำวันที่คำนึงถึงความปลอดภัยต่อสุขภาพ ซึ่งทั้งสองลักษณะที่กล่าวไปมีความชัดเจนมากขึ้นเมื่อโควิด-19 แพร่ระบาด (สุพริศร์ สุวรรณิก, มปป)

สาธิต สุตปัญญา (2024) ได้นำเสนอโลกาภิวัตน์ชะลอตัวว่าหลังจากวิกฤตการแพร่ระบาดของโควิด-19 และความขัดแย้งทางภูมิรัฐศาสตร์ที่เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งระหว่างจีนกับสหรัฐ นักวิชาการส่วนหนึ่งมองว่าการค้าระหว่างประเทศและการรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจมีแนวโน้มที่จะมุ่งเน้นการพึ่งพากันในระดับภูมิภาคมากขึ้น (Regionalization) เช่น ความพยายามจัดตั้งกลุ่มเศรษฐกิจ BRICS เพื่อลดการพึ่งพาสหรัฐและพันธมิตรตะวันตกรวมทั้งสกุลเงินดอลลาร์ของสหรัฐด้วย (De-dollarization)

โลกาภิวัตน์ชะลอตัว คือ โลกกำลังเข้าสู่ยุคที่การรวมตัวทางเศรษฐกิจระดับโลกชะลอตัวลง และประเทศต่างๆ หันมาให้ความสำคัญกับความมั่นคงทางเศรษฐกิจและห่วงโซ่อุปทานในระดับภูมิภาคมากขึ้น เช่น สหรัฐและพันธมิตรตะวันตกเลือกใช้ชิพพลายเออร์สำหรับชิ้นส่วนการผลิตสินค้าของตัวเองจากกลุ่มประเทศพันธมิตรเท่านั้น และทยอยเลิกใช้ชิพพลายเออร์จีน ทำให้บริษัทจีนหลายแห่งย้ายฐานการผลิตไปเม็กซิโกหรือประเทศในอาเซียนเพื่อหลีกเลี่ยงมาตรการดังกล่าว

ท่ามกลางแนวโน้มการแบ่งขั้วและภูมิภาคนิยมที่เพิ่มขึ้น ประชาคมระหว่างประเทศจำเป็นต้องรักษาสมดุลระหว่างการพึ่งพาตนเองในระดับภูมิภาคกับการรักษาความร่วมมือระดับโลกในประเด็นท้าทายร่วม เช่น การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การแพร่ระบาดของโรค และความมั่นคงทางไซเบอร์

ท้องถิ่นนิยม (Localism)

รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข (มปป.) ได้นำเสนอว่าท้องถิ่นนิยมเป็นแนวคิดด้านทานกระแสโลกาภิวัตน์ ให้ความสำคัญกับชุมชน (Community) พยายามทำให้ท้องถิ่น ชุมชน และชาวบ้านมีความเข้มแข็งมากขึ้น สามารถดำรงอยู่ได้อย่างรู้เท่าทันกระแสโลกาภิวัตน์ โดยการทำให้ท้องถิ่นสามารถอยู่และเลี้ยงตัวเองได้ การทำให้วัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่เป็นรากเหง้ากลายเป็นสินค้า เป็นสิ่งที่ขายได้ ด้วยความร่วมมือของสื่อสมัยใหม่ เช่น โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต และแอปพลิเคชัน (Application) และนำเสนอผ่านกลไกทางการตลาดพาไปซื้อ ชิม เทียว

พัฒนา กิติอาษา (2546, น. 106) อธิบายว่าท้องถิ่นนิยม หมายถึง แนวคิดและปฏิบัติการทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรมใดๆ ที่ยึดเอาท้องถิ่นเป็นจุดเริ่มต้นและหน่วยสำคัญในการวิเคราะห์ ในความหมายอย่างกว้างขวางของท้องถิ่นนิยมนั้น มนุษย์ทุกคนในฐานะที่เป็นสมาชิกของสังคมต่างก็มีพันธะผูกพัน ความทรงจำ จินตนาการ ประสบการณ์ชีวิต และนิยามเกี่ยวกับพื้นที่หรือถิ่นที่เฉพาะเป็นของตนเองในรูปแบบต่างๆ เช่น เรื่องเล่า บันทึก การแสดง ฯลฯ

ธนิกาญจน์ จินาพันธ์ (2522, น. 32-33) นำเสนอว่าอรชุน อับปาตูไร (Arjun Appadurai) มองท้องถิ่นที่อยู่ในกระแสของการเคลื่อนไหลและการข้ามพรมแดนทางวัฒนธรรมอย่างเข้มข้นในยุคโลกาภิวัตน์ ในลักษณะของการเป็นท้องถิ่นข้ามท้องถิ่น (Translocalities) กล่าวคือ อับปาตูไรมองว่าท้องถิ่นเป็นพื้นที่สัมพันธ์และได้รับอิทธิพลจากท้องถิ่นอื่น ถูกแทรก เชื่อม ทับพาดและพาดทับท้องถิ่นอื่นและส่วนอื่นของโลก สิ่งที่อยู่ในท้องถิ่นจึงไม่ใช่ของท้องถิ่นโดยสมบูรณ์ทั้งภูมิปัญญา การเมือง และวัฒนธรรม แต่คือสิ่งที่ถูกแทรกและได้รับผลกระทบจากข้างนอก ขณะเดียวกันก็ส่งผลกระทบไปสู่ข้างนอกเช่นกัน ปัจจัยสำคัญที่นำท้องถิ่นไปสัมพันธ์กับท้องถิ่นอื่น คือ เทคโนโลยีด้านการสื่อสารและการคมนาคม ภาพลักษณ์ของท้องถิ่นทั้งที่เป็นการสร้างขึ้นเองและถูกสร้างขึ้นต่างสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับปัจจัยทางการเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ในฐานะที่ท้องถิ่นเป็นผู้กระทำการและเป็นผู้ถูกการกระทำจากปรากฏการณ์ของกระแสโลกาภิวัตน์

ทฤษฎีทุนทางสังคม (Social Capital Theory)

Robert D. Putnam (2544) ได้เสนอว่าทุนทางสังคม คือ เครือข่ายทางสังคม (มีพลังมาก) และบรรทัดฐานของการเปลี่ยนต่างตอบแทน (Social network and norm of reciprocity) โดยมีหลายรูปแบบทั้งแบบที่เป็นทางการ เช่น สมาคมต่าง ๆ ที่ประชุมเป็นประจำ มีวาระแน่นอน มีเป้าหมายชัดเจน และไม่เป็นทางการ เช่น สังคมเพื่อนร่วมงานที่มีการนัดสังสรรค์กันหลังเลิกงาน เครือข่ายเชื่อมโยงกับความไว้วางใจ และพบได้เครือข่ายด้านบวกและด้านลบ หรือบางครั้งมีผลต่ออายุขัยด้วย คนที่มีเครือข่ายทางสังคมมากกว่ามีโอกาสในการเข้าหางานต่างๆ จะมีรายได้มากกว่า คนที่มีเครือข่ายทางสังคมน้อย เมื่อเทคโนโลยีการสื่อสารเติบโต ทำให้เกิดการรวมตัวกันในรูปแบบใหม่ขึ้นมาแทนแบบเดิม แต่พหุนิยมเชื่อความสัมพันธ์จริง ๆ มีความเข้มแข็งมากกว่าผ่านอินเทอร์เน็ต วิษวาร์ ชีวะสาธน์ (2544) กล่าวว่าทุนทางสังคมช่วยให้เกิดการเพิ่มศักยภาพของการทำงานลดต้นทุนการทำงานได้ ซึ่งการรวมกลุ่มกันทำงานจะก่อให้เกิดการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน หรือการต่างตอบแทนทำให้ชุมชนเข้มแข็งและเกิดความไว้วางใจระหว่างกันของคนในเครือข่าย ในขณะที่

เดียวกัน ส่งผลให้มีการติดต่อและเกิดระบบข้อมูลข่าวสาร มีการนำความสำเร็จร่วมกันในอดีตมาใช้ประโยชน์ในการสร้างความร่วมมือในอนาคต และช่วยให้คนในชุมชนมีทางเลือกมากขึ้นในการพัฒนาชีวิตของตนหรือในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ

2. วัตถุประสงค์

เพื่อนำเสนอมุมมองใหม่ของหน่วยงานที่เชื่อมโยงไปที่อาชีพเกษตรกรไทยจากการสื่อสารผ่านรายการพลัง New Gen Hug บ้านเกิด Season 2 โครงการของธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร (ธ.ก.ส.)

3. ขอบเขตการวิจัย

การศึกษครั้งนี้ สัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมแข่งขันรายการ New Gen Hug บ้านเกิด Season 2 ผู้เข้ารอบจำนวน 24 คน และแบบสำรวจออนไลน์กับประชาชนทั่วประเทศที่เปิดรับชมรายการในทุกช่องทางของช่องอมรินทร์ 34HD และ ธ.ก.ส. ได้แก่ เครื่องรับโทรทัศน์ แอปพลิเคชัน เฟสบุ๊ก ดิจิต็อก และช่องทางอื่นๆ หลังจากรายการจบไปแล้ว และการสัมภาษณ์ผู้รับชมรายการ โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ คือ ต้องมีประสบการณ์การรับชมรายการมาก่อน

4. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ (1) การใช้แบบสำรวจออนไลน์ผู้รับชมรายการและ (2) การสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมแข่งขันที่เข้ารอบสุดท้ายและผู้เข้ารับชมรายการ มีรายละเอียดดังนี้

4.1 การใช้แบบสำรวจออนไลน์ผู้รับชมรายการ

4.1.1 ประชากร กลุ่มผู้ให้ข้อมูล และการสุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลหลังจากที่รายการออกอากาศจบไปแล้ว (ต.ค. – ธ.ค. 2567) กับประชากรเป้าหมายตั้งแต่อายุ 18-65 ปี อาศัยอยู่ใน 4 ภูมิภาค โดยต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์การเปิดรับชมรายการ New Gen Hug บ้านเกิด Season 2 การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างคำนวณตามสัดส่วนของจำนวนประชากรแต่ละภูมิภาคโดยอ้างอิงข้อมูลจากสำนักงานสถิติแห่งชาติ ตามตารางที่ 1 สัดส่วนการแจกแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 สัดส่วนการแจกแบบสอบถาม

ภูมิภาค	จำนวนประชากร	จำนวนแบบสอบถาม
กทม. ปริมณฑล ภาคกลาง ตะวันออก ตะวันตก	22,918,561	760
เหนือ	11,897,888	380
ตะวันออกเฉียงเหนือ	21,629,300	670
ใต้	9,518,775	214
รวม	65,964,524	2,024

การเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการสุ่มแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling) โดยเฉพาะแบบอาสาสมัคร (Voluntary Sampling) ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามต้องมีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนด ได้แก่ (1) เคยรับชมรายการ (2) อาศัยในแต่ละภูมิภาค (3) อายุระหว่าง 18-65 ปี

4.1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ในลักษณะของแบบสอบถามออนไลน์โดยผู้วิจัยจะทำแบบสอบถามซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ แบบสอบถามปลายปิด (Close-ended (Questionnaire) ลักษณะคำถามที่เฉพาะเจาะจง และคำถามมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ แบบสอบถามมีการออกแบบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้และให้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ตอบแบบสอบถามด้วยตัวเอง (Self-Administered Questionnaire) โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 6 ตอน

4.1.3 การทดสอบความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่น

การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) โดยนำแบบสอบถามที่จะใช้เก็บข้อมูลส่งให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านได้พิจารณาและให้คำแนะนำเพื่อให้ได้แบบสอบถามที่สามารถเก็บข้อมูลได้ตรงตามวัตถุประสงค์การดำเนินงาน จากนั้น ทำการพรีเทสต์ (Pre-test) ผ่านแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คนใน 4 ภูมิภาค จากนั้นนำมาวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงตรง โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Cronbach's Alpha Coefficient) โดยใช้สูตร Cronbach Alpha

ผู้วิจัยได้ทดสอบความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม โดยทำการแจกแบบสอบถามจำนวน 30 ชุด ให้กับกลุ่มตัวอย่างแล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความน่าเชื่อถือ โดยได้ผลความน่าเชื่อถือของแบบสอบถามเท่ากับ 0.98 หรือแบบสอบถามชุดนี้มีความน่าเชื่อถือสูงมาก โดยผู้วิจัยกำหนดค่าความเชื่อมั่นค่าเฉลี่ยเกินกว่า 0.7 จึงถือว่าแบบสอบถามนี้มีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้

4.1.4 การวิเคราะห์และสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ ได้นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาดำเนินการวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อแสดงผลในลักษณะของการแจกแจงความถี่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่อสอบถามข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ ความพึงพอใจ ทัศนคติ ผลสัมฤทธิ์ที่ได้รับจากการรับชมโครงการ และข้อเสนอแนะอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

4.2 การสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมแข่งขันที่เข้ารอบสุดท้ายและผู้เข้ารับชมรายการ

กำหนดคำถามสัมภาษณ์ปลายเปิดกับผู้เข้ารอบ 24 ทีมสุดท้าย จำนวน 24 คน และผู้รับชมรายการพลัง New Gen Hug บ้านเกิด Season 2 จำนวน 80 คน ใน 4 ภูมิภาค ภาละ 20 คน อายุระหว่าง 18-65 ปี ผ่านทางโทรศัพท์ด้วยชุดคำถามแบบมีโครงสร้าง ประเด็นการสัมภาษณ์ ได้แก่ ความพึงพอใจจากการเข้าร่วมโครงการ ประโยชน์ที่ได้รับ และแนวทางการปรับปรุงโครงการ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเพิ่มเติมจากการสำรวจแบบสอบถาม

5. ผลการวิจัย

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้รับชมรายการ ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา รายได้ และอาชีพ

ตารางที่ 2 ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์

หัวข้อ	ร้อยละ
• เพศหญิง	57.16
• อายุ 26-35 ปี	39.77
• การศึกษาระดับปริญญาตรี	53.80
• รายได้ 25,001 - 35,000 บาทต่อครอบครัว	25.05
• อาชีพรับจ้างทั่วไป/อิสระ	26.63

จากตารางที่ 2 กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นผู้หญิงร้อยละ 57.16 สอดคล้องกับจำนวนประชากรเพศหญิงที่มีจำนวนมากกว่าผู้ชาย มีอายุระหว่าง 26-35 ปี เนื่องจากผู้วิจัยจัดส่วนการกระจายแบบสอบถามออนไลน์ให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายรับชมรายการที่เมื่อรับชมแล้วเกิดความรู้สึกที่ดีกับอาชีพเกษตรกร และเชื่อว่าอาชีพเกษตรกรมีความมั่นคง มีรายได้ดี ไม่ยากจน ไม่ลำบาก และเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงชุมชน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้ 25,001-35,500 บาทต่อครอบครัว ร้อยละ 25.05 และประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป/อิสระ ร้อยละ 26.63

5.1.2 ความพึงพอใจที่มีต่อการเปิดรับชมรายการ

กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการรับชมรายการจำนวน 12 ตอน ค่าเฉลี่ย 2.79 หรือระดับความพึงพอใจปานกลาง เนื่องจากโดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างรับชม 1-2 ตอนเท่านั้น และเป็นการเปิดมารับชมรายการอย่างบังเอิญ ร้อยละ 37.1 จากการเปิดรับผ่าน Application Tik Tok เป็นการรับชมบางช่วงเท่านั้น (ตามคุณลักษณะของสื่อที่เข้าถึง) ไม่ได้รับชมตั้งแต่ต้นจนจบรายการ จากการสัมภาษณ์ทำให้ทราบว่าไม่สะดวกเปิดรับชมการออกอากาศในวันเสาร์ เวลา 09.30 น. จึงทำให้ไม่เคยรับชมสด (Live)

5.1.3 ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบและการนำเสนอรายการ

กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับรูปแบบและการนำเสนอรายการในทุกหัวข้อค่าเฉลี่ย 4.06 หรือระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับรูปแบบรายการ Reality และ Pitching Show มีความสนุกสนาน น่าติดตามรับชม และเข้าใจง่าย ค่าเฉลี่ย 4.13 หรือระดับมาก ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นว่ารูปแบบรายการดังกล่าวทำให้เห็นการทำเกษตรที่ทันสมัย สามารถสร้างรายได้ เป็นอาชีพที่มั่นคง สามารถต่อยอดได้ไม่ยาก ค่าเฉลี่ย 4.10 นอกจากนี้ การนำเสนอของรายการยังช่วยทำให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจแนวคิด BCG Model และสามารถนำไปปฏิบัติ

ตามได้ ค่าเฉลี่ย 4.07 หรือระดับมาก การเล่าเรื่องราวของผู้เข้าร่วมแข่งขัน เช่น แบรินด์ ผลิตภัณฑ์ บริการ การท่องเที่ยว มีความชัดเจน กระชับ น่าสนใจ น่าติดตามรับชม และมีประโยชน์ต่อยอดได้ ค่าเฉลี่ย 4.10 ระดับมาก

5.1.4 ความคิดเห็นต่อธนาคาร ธ.ก.ส. หลังจากรับชมรายการ

กลุ่มตัวอย่างแสดงความความคิดเห็นภาพรวมต่อหน่วยงาน ค่าเฉลี่ย 3.94 หรือระดับมาก จากการรับชมทำให้ได้รู้จักหน่วยงานมากขึ้น ค่าเฉลี่ย 4.17 หรือระดับมาก หน่วยงานเป็นผู้นำด้านการสนับสนุน มีความเชี่ยวชาญที่จะพัฒนาเกษตรกรและการเกษตรสมัยใหม่ ค่าเฉลี่ย 4.15 หรือระดับมาก มีความทันสมัย ค่าเฉลี่ย 4.14 หรือระดับมาก มุ่งให้บริการกับผู้ประกอบการอาชีพเกษตรกรคนรุ่นใหม่ ค่าเฉลี่ย 4.10 = ระดับมาก

5.1.5 ข้อเสนอแนะอื่นๆ (จากแบบสอบถาม)

กลุ่มตัวอย่างชื่นชมรายการว่าเป็นรายการที่มีสาระ สร้างสรรค์ มีประโยชน์ ได้รับความรู้ เป็นแนวทางสร้างแรงบันดาลใจ พัฒนาตัวเองได้ดี นำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ รายการสนุก สามารถนำไปต่อยอดการทำธุรกิจได้ ให้ข้อคิดที่ดี เป็นรายการที่สนับสนุนคนไทย และต้องการมีรายการเช่นนี้อีกเรื่อยๆ

5.1.6 จากการสัมภาษณ์ผู้รับชมรายการแสดงความคิดเห็นว่าการเกษตรได้ถูกยกระดับขึ้นมาให้กลายเป็นศูนย์การเรียนรู้และศึกษาดูงานที่สามารถสร้างรายได้ที่มั่นคงให้กับครอบครัวได้เช่นเดียวกับอาชีพอื่นๆ ควบคู่ไปกับการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม โดยจะต้องรู้จัก เข้าใจ ชุมชน การสร้างเครือข่ายนำไปสู่ความร่วมมือร่วมใจพัฒนาพื้นที่การเกษตร และทำให้ได้รับความรู้ด้านการเกษตร เช่น การตอนกิ่ง การทาบกิ่ง การปลูกพืชไร้สารเคมี และการเลี้ยงสัตว์ เป็นต้น นอกจากนี้ ทำให้ทราบว่าหน่วยงานให้การสนับสนุนเกษตรกรรุ่นใหม่ ผู้รับชมรายการให้คำแนะนำกับหน่วยงานแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ชื่อรายการ ผู้เข้าร่วมแข่งขัน และเนื้อหา มีรายละเอียดดังนี้ (1)- ชื่อรายการ ควรปรับชื่อรายการหรือโครงการให้เข้าถึงคนรุ่นใหม่มากยิ่งขึ้น คำว่า New Gen ยังไม่สามารถเข้าถึงได้มากนัก (2) ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ควรมีเด็ก ๆ ที่สนใจการเกษตรมาเข้าร่วมแข่งขันด้วยจะทำให้รายการมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และ (3) เพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับเทคโนโลยีการเกษตรสมัยใหม่

5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการให้สัมภาษณ์ของผู้เข้าร่วมแข่งขันรายการ

รายการพลัง New Gen Hug บ้านเกิด Season 2 ที่ถูกผลิตโดยธนาคาร ธ.ก.ส. เป็นพื้นที่ในการให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันได้รับความรู้ใหม่ๆ เช่น การตลาด การจัดจำหน่าย การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การสร้างแบรนด์ การเงิน การบัญชี การต่อยอดพัฒนาผลิตภัณฑ์ zero waste ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม การเล่าเรื่อง (Story telling) และเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อช่วยลดต้นทุนแทนการใช้แรงงานคน เช่น การใช้โดรนให้อาหารปลา การใช้พลังงานจาก Solar Cell การแลกเปลี่ยนประสบการณ์สร้างเครือข่ายการทำงานร่วมกัน นำไปสู่การปรับเปลี่ยนความคิด พัฒนาพื้นที่การเกษตร เช่น การเปิดพื้นที่ให้ศึกษาดูงาน จากเดิมที่เป็นฟาร์มปิด

นอกจากนี้ การนำเสนอเรื่องราวการทำงานผ่านสื่อมวลชน (ช่องอมรินทร์ 34HD) และช่องทางออนไลน์ (เฟสบุ๊ก ติ๊กต็อก และยูทูบ) ของ ธ.ก.ส. และช่องอมรินทร์ ทำให้ผู้เข้าแข่งขันเป็นที่รู้จัก ขยายฐานลูกค้าได้ มีผู้สนใจที่จะร่วมลงทุนมากขึ้น อาจจะนำไปสู่รายได้ในอนาคต เพราะการ

เผยแพร่ผ่านสื่อโทรทัศน์และช่องทางออนไลน์อื่นๆ ของหน่วยงานและสื่อมวลชนมีความน่าเชื่อถือ และสามารถเข้าถึงผู้คนได้จำนวนมาก

ทั้งนี้ สาเหตุที่ผู้เข้าแข่งขันเข้าร่วมโครงการเพราะต้องการสร้างแรงบันดาลใจให้กับเกษตรกรรุ่นใหม่ ๆ ให้นั่นใจว่าอาชีพเกษตรกรเป็นอาชีพที่สร้างรายได้ โดยอาศัยเทคโนโลยี การเกษตร กลยุทธ์การสื่อสารใหม่ๆ เป็นเครื่องมือสำคัญผ่านการดูแลและให้คำแนะนำจาก ธ.ก.ส. ที่มีความเชี่ยวชาญทางการเงิน การลงทุน การทำบัญชี การทำแผนที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ ถือเป็นการเปลี่ยนสถานะจากผู้ให้เงินกู้เพื่อไปลงทุน มาสู่การเป็นผู้ให้คำแนะนำเปรียบเสมือนเพื่อน คนในครอบครัว สนับสนุน ดูแลอบรม พูดคุยได้ทุกเรื่อง และให้ความช่วยเหลืออย่างดีที่สุดที่จะช่วยกัน พัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปเป็นการเกษตรสมัยใหม่

หลังจากเรื่องราวของผู้เข้าแข่งขันได้ถูกเผยแพร่ผ่านสื่อต่างๆ ทำให้มีลูกค้าเพิ่มขึ้น 30% - 70% ส่งผลทำให้ชุมชนเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นตามไปด้วย ทำให้เกิดการสร้างงาน สร้างอาชีพกับคนทุกช่วงวัย เชื่อมโยงไปสู่การทำงานร่วมกับหน่วยงานภาครัฐ เช่น กรมราชทัณฑ์ ในลักษณะการทำ CRS ภายในจังหวัดเดียวกันและข้ามไปทำร่วมกับจังหวัดอื่นๆ

6. ประโยชน์ที่ได้รับ

6.1 การสื่อสารของหน่วยงานที่นำเสนอว่าต้องการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอาชีพเกษตรกร ให้มีความทันสมัย จากเดิมที่มักจะได้ยินว่าเกษตรกรเป็นหนี้สิน ความล้มเหลว มาสู่การเผยแพร่ผ่านสื่อทุกช่องทางว่าอาชีพเกษตรกร คือ เกษตรกรรุ่นใหม่ มีรายได้ ทันสมัย ใช้เทคโนโลยี ควบคู่กับความยั่งยืนผ่านการพัฒนาชุมชนผู้คนในท้องถิ่น ถือเป็นการประกอบสร้างความหมายใหม่ๆ ให้ทั้งกับหน่วยงานและอาชีพเกษตรกรไทยที่เปลี่ยนแปลงไป ถือเป็นการสร้างโอกาสและความหวังให้กับคนรุ่นใหม่

6.2 การผสมผสานรูปแบบรายการ Reality และ Pitching Show กล่าวคือ ผู้รับชมได้รับความสนุกสนาน ด้านผู้เข้าแข่งขันได้มีพื้นที่ทดลองปฏิบัติก่อนที่จะนำองค์ความรู้ใหม่ๆ ไปใช้จริงในพื้นที่ของตัวเองต่อไปที่ได้ประโยชน์ทั้งผู้ชมรายการและผู้เข้าแข่งขัน

6.3 การสื่อสารการเล่าเรื่องใหม่ๆ ของหน่วยงานที่เลือกใช้สื่อผสมผสาน ทั้งสื่อมวลชนและสื่อออนไลน์ ผ่านการสื่อสารที่สอดคล้องกับธรรมชาติของแต่ละสื่อ เช่น ดิจิตอล ดัดคลิปสั้นๆ ยูทูบ นำเสนอรายการตั้งแต่ต้นจนจบ ในรูปแบบการไลฟ์สดและการรับชมย้อนหลัง สื่อโทรทัศน์ออกอากาศตามวันและภายในเวลาที่กำหนด โดยแต่ละสื่อต่างทำหน้าที่ทำให้ผู้รับชมได้รับทราบเรื่องราวพร้อมกับเปิดมุมมองใหม่ๆ ให้กับหน่วยงานและเกษตรกรไทยมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

6.4 การผลักดันให้ท้องถิ่นเติบโต ได้รับการพัฒนา จากการใช้ทุนทางสังคมที่สั่งสมมา เครือข่ายทั้งในและนอกชุมชน และอาศัยเทคโนโลยีการสื่อสารออนไลน์ ช่วยทำให้ผลิตภัณฑ์และบริการเป็นที่รู้จักได้กว้างมากขึ้น อาศัยคุณลักษณะเด่นของสื่อใหม่ผสมกับเอกลักษณ์ความเป็นท้องถิ่น ซึ่งทำให้เกษตรกรไทยยกระดับก้าวไปสู่อาชีพที่มั่นคง

7. สรุปและอภิปรายผล

สรุป : รายการพลัง New Gen Hug บ้านเกิด Season 2 ออกอากาศผ่านช่องอมรินทร์ทีวี 34 HD และช่องทางออนไลน์อื่นๆ ทั้งของสถานีโทรทัศน์และ ธ.ก.ส. ในส่วนของผู้รับชมรายการจากแบบสำรวจออนไลน์อายุตั้งแต่ 18-65 ปี มีการติดตามรายการ 1-2 ตอนผ่านสื่อออนไลน์ (ดีกด็อกและยูทูบ) ในลักษณะที่ผ่านมามีเห็นคลิปรายการโดยบังเอิญ เมื่อรับชมแล้วมีความพึงพอใจ ทำให้เห็นว่าหน่วยงานมีแนวทางการทำงานที่ทันสมัย ให้การสนับสนุนเกษตรกรรุ่นใหม่ ส่งเสริมการเกษตรที่ต้องดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม มีความยั่งยืน การรับชมรายการทำให้ทราบว่าอาชีพเกษตรกรสามารถสร้างตัว สร้างอาชีพ นำมาสู่รายได้ที่มั่นคง และเป็นส่วนหนึ่งที่ได้ช่วยพัฒนาชุมชนและพื้นที่ของตนเองได้ไม่แพ้อาชีพอื่นๆ โดยต้องมีเครือข่าย มีความคิดสร้างสรรค์ การเลือกใช้เทคโนโลยี มีองค์ความรู้ใหม่ๆ และการเลือกใช้ช่องทางการสื่อสารที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายอย่างทั่วถึง

สำหรับผู้เข้าร่วมแข่งขันให้สัมภาษณ์ว่าได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมรายการ สามารถนำข้อมูล ความรู้ที่ได้รับจากคณะกรรมการ และผู้เข้าร่วมแข่งขันด้วยกันนำไปพัฒนาต่อยอดพื้นที่การเกษตรของตนเองให้สอดคล้องกับบริบทในปัจจุบัน พร้อมกับพัฒนาให้พื้นที่กลายเป็นแหล่งศึกษาดูงาน แหล่งท่องเที่ยว การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ซึ่งจะช่วยผลักดันเศรษฐกิจในชุมชนควบคู่กับการสร้างความมั่นใจให้คนรุ่นใหม่หันมายึดอาชีพเกษตรกรและพัฒนาท้องถิ่นบ้านเกิดของตนเองและไม่ละทิ้งถิ่นฐาน

อภิปรายผล : รายการพลัง New Gen Hug บ้านเกิด Season 2 พยายามนำเสนอมุมมองใหม่ให้กับธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตรหรือ ธ.ก.ส. แม้จะเป็นองค์กรภาครัฐที่มีอายุ 59 ปี หากเปรียบเทียบกับคนแล้ว หน่วยงานเป็นคน Gen X แต่พยายามสื่อสารการจัดกิจกรรมให้เข้าถึงคนรุ่นใหม่ จึงต้องปรับให้หน่วยงานมีความทันสมัย นำเสนอการเกษตรใหม่ที่แตกต่างจากเดิมผ่านการสร้างระบบนิเวศการเกษตรใหม่ว่าเป็นอาชีพสำหรับคนรุ่นใหม่ โดยการเกษตรจะเป็นส่วนหนึ่งในการผลักดันให้เกิดการพัฒนาภายในชุมชนและมีความมั่นคงด้านรายได้ การเกษตรที่มุ่งเน้นสุขภาพ ไม่ใช้สารเคมีในการเพาะปลูก ปรุงแต่งอาหารไม่ใส่ผงชูรส สด สะอาด การไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม แนวคิดขยะเหลือศูนย์ (zero waste) มุ่งเน้นความยั่งยืน สอดคล้องกับความเป็นท้องถิ่นนิยมที่นำวัตถุดิบในท้องถิ่นมาใช้ และยกระดับท้องถิ่นให้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยว แหล่งศึกษาดูงาน ไม่ใช่พื้นที่การเกษตรไร้ซึ่งความหวัง แร่นแค้นเช่นเดิมอีกต่อไป รวมถึงการเลือกใช้สื่อออนไลน์ในการจัดหน่ายผลิตภัณฑ์และเล่าเรื่องราวการเกษตร ทั้งนี้ จะต้องอาศัยองค์ความรู้ใหม่ๆ ที่ได้จากคณะกรรมการและจากผู้เข้าร่วมแข่งขันด้วยกัน กลายเป็นเครือข่ายที่จะต่อยอดและพัฒนาพื้นที่การเกษตรและผลิตภัณฑ์ของตนต่อไป

ลักษณะดังกล่าวมีความสอดคล้องกับแนวคิดการชะลอตัวของโลกาภิวัตน์ (Slowbalization) การทวนกระแสโลกาภิวัตน์ (Deglobalization) และท้องถิ่นนิยม ที่หันการพึ่งพาตนเองมากขึ้น แต่ต้องนำผลิตภัณฑ์ออกไปสู่กลุ่มเป้าหมายให้มากขึ้นผ่านการสื่อสารออนไลน์ คือ อยู่ในชุมชนแต่สื่อสารไปยังนอกชุมชนและนอกประเทศ และมีเบื้องหลังการผลิตที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม จะเป็นเรื่องราวที่ช่วยให้ผลิตภัณฑ์ขายได้ และได้รับความน่าสนใจมากขึ้น ในขณะเดียวกันประเด็นที่ยัง

เป็นโลกาภิวัตน์ คือ สภาพภูมิอากาศ การแพร่ระบาดของโลก สุขภาพอนามัย และความมั่นคงทางไซเบอร์ที่จะต้องร่วมมือกันตั้งแต่ระดับท้องถิ่นไปจนถึงระดับสากล ทั้งนี้ ท้องถิ่นนิยม จะต้องอาศัยเครือข่ายจากทั้งภายในและภายนอกชุมชน พร้อมกับการนำทุนทางสังคมมาใช้โดยพิจารณาว่าแต่ละท้องถิ่นมีอะไรบ้างที่จะถูกนำมาผลิตและสื่อสารให้เป็นรับทราบโดยทั่วกัน กล่าวคือ นำความเป็นท้องถิ่นมาพัฒนา จำหน่าย แต่ถูกรับรู้ออกไปให้กว้างขึ้น คือ พื้นที่ในท้องถิ่นแต่ถูกขยายพื้นที่ไปสู่ข้างนอกท้องถิ่นอาศัยเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นเครื่องมือและตัวขับเคลื่อนที่สำคัญ

8. ข้อเสนอแนะ

ผู้รับชมรายการแสดงความคิดเห็นผ่านแบบสำรวจออนไลน์และการสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้

8.1 ช่วงเวลาในการออกอากาศของรายการผ่านสถานีโทรทัศน์ช่องอมรินทร์ 34 HD จากเดิมทุกวันเสาร์ เวลา 09.30 น. มาเป็นสายๆ หรือช่วงบ่ายๆ ของวันหยุดจะมีโอกาสเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ดีกว่า เพราะเป็นช่วงเวลาพักผ่อน งานบ้านหรืองานอื่นๆ เสร็จแล้ว กลุ่มเป้าหมายจะมีเวลารับชมมากขึ้นเพราะสอดคล้องกับวิถีชีวิตของเขา

8.2 รูปแบบรายการ Reality Show ควรนำเสนอตราบา (Drama) ด้วยเพื่อให้การเล่าเรื่องน่าตื่นเต้น และน่าติดตามรับชมมากขึ้น ตามคุณลักษณะของ Reality Show

ผู้เข้าร่วมแข่งขันให้ข้อเสนอแนะผ่านการสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้

8.3 สำหรับผู้เข้าร่วมแข่งขัน ต้องการให้มีการสื่อสารกันอย่างทั่วถึง เพื่อให้ได้รับทราบข่าวสารต่างๆ เหมือนกัน และไม่ต้องการให้เล่าเรื่องการแข่งขันในรูปแบบตราบา แต่ควรนำเสนอในรูปแบบที่แท้จริง

ข้อเสนอแนะในทางวิชาการ

การศึกษาเรื่องเล่าอาชีพเกษตรกรในมิติใหม่ที่จะกระตุ้นให้คนรุ่นใหม่หันมาทำอาชีพนี้กันให้มากขึ้น เพราะในแง่การสื่อสารแล้ว ยังไม่พบแง่มุมที่ทำให้ผู้คนได้เห็นว่าการทำอาชีพนี้มีความมั่นคงสร้างรายได้ที่ดี สร้างฐานะ AI ไม่สามารถทำงานแทนได้แต่ใช้ AI และเทคโนโลยีมาเป็นผู้ช่วยในการพัฒนาพื้นที่การเกษตรที่สอดคล้องกับทิศทางกระแสโลกที่กำลังเปลี่ยนไปหลังการแพร่ระบาดโควิด-19 ความขัดแย้งระหว่างประเทศและสงครามการค้าที่เปลี่ยนโฉมหน้าไป

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. (2540). *การศึกษาสื่อสารมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์ (Critical Theory) : แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย*. โครงการวิทยานิพนธ์ สำนักทฤษฎีวิพากษ์ สำนักงานกองทุนสนับสนุนงานวิจัย (สกว.).

ปรีชา เปี่ยมพงศ์สานต์. (2567). *ญาณวิทยาวิพากษ์ เพื่อการปรับเปลี่ยนระบบนิเวศสังคม* (พิมพ์ครั้งที่ 2). โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

พัฒนา กิตติอาษา. (2546). *ท้องถิ่นนิยม Localism การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ, คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา.

พนิดา ภู่งามดี. (2566). บทวิพากษ์การอธิบายปรากฏการณ์ตามแนวปรัชญาที่ต่างกัน. *วารสารมนุษยสังคมศาสตร์*, 1 (1), 25-30.

รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข. (มปป.). โลกาภิวัตน์ ท้องถิ่นนิยม กับการโหยหาอดีต Globalization, Localism and Nostalgia. *วารสารเศรษฐศาสตร์การเมืองบูรพา* 2 (1), 1-15.

วิษนาร์ ชีวะสาธน์. (2555). ความรับผิดชอบของธุรกิจต่อสังคมของชุมชนพรคานาน้ำร้อนกับการเพิ่มทุนทางสังคมของชุมชนสะพลี. *วารสารวิจัยสังคม*, 35 (1), 53-68.

ระบบออนไลน์

เกษตรครบวงจร. (ม.ป.ป.). *Smart Farm คืออะไร การทำเกษตรอัจฉริยะ ควบคุมด้วยเทคโนโลยี*. <https://kas.siamkubota.co.th/knowledge/ประเภทองค์ความรู้/องค์ความรู้ทั่วไป/smart-farm/>

เทคโนโลยีชาวบ้าน. (16 สิงหาคม 2567). รู้จัก Agritech การเกษตรสมัยใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อน. <https://today.line.me/th/v3/article/JpMvVvEJ>.

ธนิกาญจน์ จินาพันธ์. (2552). *โลกาภิวัตน์วัฒนธรรม: สื่อกับท้องถิ่นนิยมในวรรณกรรมไทยร่วมสมัย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. CUIR. <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/36171>

สาธิต สุตปัญญา. (7 พฤศจิกายน 2024). รู้จัก Slowbalization เมื่อโลกาภิวัตน์หดตัวหนัก จาก *ทรมัมป์ America First*. <https://www.bangkokbiznews.com/business/economic/1152508>.

สุพริศร์ สุวรรณิก. (ม.ป.ป.). *โลกจะเปลี่ยนไปอย่างไร หลังวิกฤตโควิด-19 จบลง?*. https://www.bot.or.th/th/research-and-publications/articles-and-publications/articles/Article_30Mar2020.html.

เสาวณีย์ เล็กบางพอง และคณะ. (2565). รูปแบบการพัฒนาอาชีพเกษตรกรในสวนวิถีชีวิตของเกษตรกรรุ่นใหม่ต้นแบบในจังหวัดนครศรีธรรมราช. *วารสารวิจัยไร่ไพพรรณี*, 16 (3), 133 -142. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/RRBR/article/view/262306>.

การพัฒนาศักยภาพครูในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ เพื่อออกแบบการเรียนรู้สำหรับนักเรียนด้อยโอกาส

กรณีศึกษาโรงเรียนวัดป่าแดด จังหวัดเชียงใหม่

Developing Teachers' Capacity in Using Artificial Intelligence
for Learning Design for Disadvantaged Students
: A Case Study of Wat Pa Daet School, Chiang Mai

รัฐพล พรหมมาศ *

Rattaphol Phrommas *

Corresponding Author Email: rattaphol.p@cmu.ac.th

วันที่รับบทความ	18 กรกฎาคม 2568
วันที่แก้ไขบทความ	30 กันยายน 2568
วันที่ตอบรับบทความ	12 ตุลาคม 2568

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษากระบวนการสื่อสารเพื่อการพัฒนาที่ส่งเสริมศักยภาพครูในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อออกแบบการเรียนรู้สำหรับนักเรียนด้อยโอกาสในโรงเรียนวัดป่าแดด จังหวัดเชียงใหม่ วัตถุประสงค์คือ 1) ศึกษากระบวนการออกแบบเชิงปฏิบัติการที่เน้นการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม 2) วิเคราะห์ศักยภาพครูในการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงาน เพื่อพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และการรู้เท่าทันสื่อ และ 3) เสนอแนวทางเชิงระบบในการเสริมบทบาทครูในฐานะผู้นำการเปลี่ยนแปลง การวิจัยใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพแบบกรณีศึกษา ร่วมกับการวิจัยเพื่อพัฒนา กลุ่มเป้าหมายคือครู 15 คน เก็บข้อมูลผ่านการสังเกต ชิ้นงานใบงาน และแบบสะท้อนคิดรายบุคคล ผลวิจัยพบว่า กระบวนการออกแบบที่ออกแบบบนฐานการสื่อสารเพื่อการพัฒนา ช่วยให้ครูใช้ AI เป็นเครื่องมือสร้างการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทนักเรียนอย่างมีความหมาย ครูสามารถประยุกต์ AI เพื่อเสริมการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการรู้เท่าทันสื่อ อีกทั้งเกิด

* อาจารย์ประจำ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

* Lecturer, Faculty of Mass Communication, Chiang Mai University

การเปลี่ยนแปลงบทบาทครูสู่ผู้นำการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา งานวิจัยนี้นำเสนอ CARED-AI Framework ซึ่งเป็นโมเดลการสื่อสารเพื่อความเป็นธรรมทางการศึกษาในยุคดิจิทัล

คำสำคัญ: การสื่อสารเพื่อการพัฒนา, ความเสมอภาคทางการศึกษา, ปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา

Abstract

This research investigates the communication for the development process that enhances teachers' capacity to utilize artificial intelligence (AI) in designing learning for underprivileged students at Wat Pa Daet School, Chiang Mai. The objectives are: (1) to explore the participatory training process that emphasizes communication for development; (2) to analyze teachers' capacity in applying AI with Project-Based Learning to foster 21st century skills and media literacy; and (3) to propose a systemic approach to strengthening teachers' roles as transformational leaders. This study employed a qualitative case study combined with developmental research. The target group consisted of 15 teachers. Data were collected through observation, AI-generated learning materials, and individual reflection forms. The findings reveal that the training process grounded in communication for development enabled teachers to use AI as a meaningful tool to design learning that fits the diverse needs of their students. Teachers were able to apply AI to enhance critical thinking, communication, collaboration, and media literacy. Moreover, there was a notable shift in teachers' roles toward becoming learning designers and transformational leaders in their classrooms. This study proposes the CARED-AI Framework, a communication model for advancing digital educational equity in under-resourced urban schools.

Keywords: Communication for Development, Educational Equity, Artificial Intelligence in Education

บทนำ

ปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการศึกษาในระดับโลกและระดับชาติ ไม่เพียงยกระดับประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ แต่ยังมีบทบาทในการลดความเหลื่อมล้ำและส่งเสริมความเสมอภาคทางการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม สอดคล้องกับแนวทางของยูเนสโก ที่เน้นการสร้างสมดุลระหว่างเทคโนโลยี คุณค่าทางสังคม และความยุติธรรม (UNESCO, 2021) ทั้งยังสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาทักษะอนาคต เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการรู้เท่าทันสื่อ (Trilling & Fadel, 2009) อย่างไรก็ตาม การนำนโยบาย AI สู่การปฏิบัติ

ในโรงเรียนที่มีนักเรียนด้อยโอกาสยังคงเผชิญข้อจำกัดด้านโครงสร้างและความเหลื่อมล้ำเชิงพื้นที่ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2561)

โรงเรียนวัดป่าแดด จังหวัดเชียงใหม่ เป็นตัวอย่างของโรงเรียนขนาดเล็กในเขตเมืองที่มีความเปราะบางทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม นักเรียนส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ เช่น ชาวไทใหญ่ ซึ่งมีข้อจำกัดด้านภาษาไทยในฐานะภาษาที่สอง และเข้าถึงทรัพยากรดิจิทัลได้อย่างจำกัด (โรงเรียนวัดป่าแดด, 2566) แม้อยู่ในเขตเมือง แต่ยังคงเผชิญช่องว่างทางดิจิทัลที่กระทบต่อโอกาสในการเรียนรู้ ขณะที่ระบบพัฒนาครูยังคงเน้นรูปแบบรวมศูนย์ ซึ่งไม่ตอบโจทย์ความต้องการเชิงบริบท (Melkote, 2001; Servaes, 2008)

การพัฒนาศักยภาพครูในบริบทโรงเรียนเปราะบางจำเป็นต้องเปลี่ยนจากการอบรมเชิงเทคนิคไปสู่กระบวนการเสริมพลัง (Empowerment) ที่เน้นการมีส่วนร่วม การสร้างความหมายร่วม และการเชื่อมโยงเทคโนโลยีกับบริบทของผู้เรียน (Rowlands, 1997; Melkote, 2001) โดยอาศัยแนวคิดการสื่อสารเพื่อการพัฒนา (Communication for Development) เป็นกรอบหลักในการขับเคลื่อน พร้อมกับแนวคิดภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Transformational Leadership) ที่ผลักดันให้ครูก้าวสู่บทบาทผู้ออกแบบและผู้นำการเปลี่ยนแปลงในชั้นเรียน (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2562) ควบคู่กับการใช้การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) เพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 (กนกวรรณ ว่องไว, 2565) การส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ (ชุดิมา สัจจามันท์, 2556) และการสร้างความเสมอภาคทางดิจิทัล (UNESCO, 2021)

การวิจัยครั้งนี้มีจุดเริ่มต้นจาก “โครงการอบรมหลักสูตรการพัฒนาทักษะชีวิตด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน สำหรับกลุ่มผู้ด้อยโอกาส โรงเรียนวัดป่าแดด จังหวัดเชียงใหม่” โดยมีมุ่งเสริมสร้างสมรรถนะครูในการประยุกต์ใช้ AI เพื่อออกแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความหลากหลายของผู้เรียนในบริบทจริง การดำเนินงานวิจัยนี้ถอดบทเรียนจากกระบวนการอบรม เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาศักยภาพครูในการใช้ AI อย่างมีจริยธรรม สอดคล้องกับบริบท และสร้างความเป็นธรรมทางการศึกษาในยุคดิจิทัล โดยอาศัยกรอบแนวคิดหลัก 3 ประการ ได้แก่ การสื่อสารเพื่อการพัฒนา การเสริมพลัง และภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง เพื่อขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับห้องเรียนและระดับนโยบายย่อยของโรงเรียน

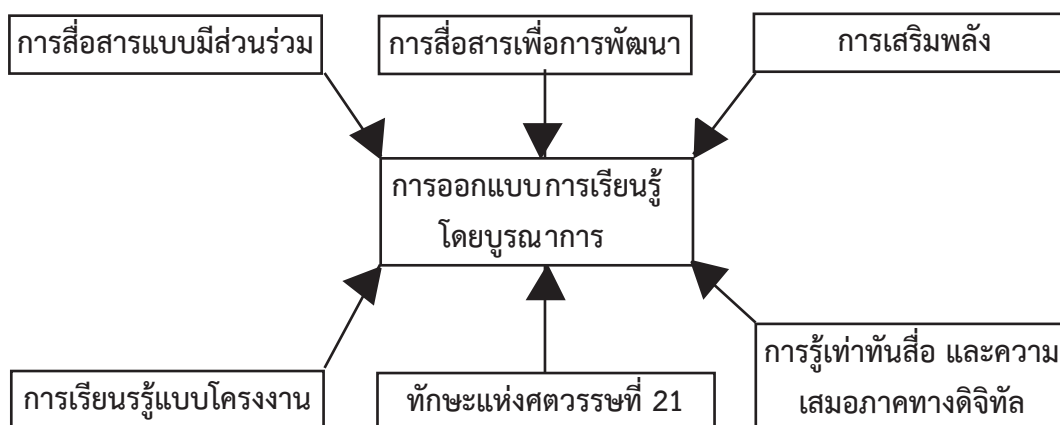
ปัญหานำวิจัย

1. กระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพครูในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ควรมีลักษณะอย่างไรจึงจะตอบสนองบริบทของนักเรียนด้อยโอกาส
2. ครูสามารถประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 และการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างไร
3. แนวทางเชิงระบบใดที่สามารถส่งเสริมบทบาทของครูในฐานะผู้นำการเปลี่ยนแปลงเพื่อออกแบบการเรียนรู้ที่เป็นธรรมและเท่าเทียมด้วยการใช้ปัญญาประดิษฐ์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อทราบถึงกระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการที่มุ่งพัฒนาศักยภาพครูในการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของนักเรียนด้วยโอกาสในโรงเรียนวัดป่าแดด จังหวัดเชียงใหม่ โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมตามแนวทางการสื่อสารเพื่อการพัฒนา
2. เพื่อทราบถึงศักยภาพของครูในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในกลุ่มผู้เรียนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและสังคม
3. เสนอแนวทางเชิงระบบในการส่งเสริมบทบาทของครูในฐานะผู้นำการเปลี่ยนแปลง เพื่อขยายผลการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ในการออกแบบการเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติและเท่าเทียมในโรงเรียนกลุ่มเปราะบางในเขตเมือง โดยสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

คำอธิบายกรอบแนวคิด

1. แกนกลาง การออกแบบการเรียนรู้ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อให้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนด้วยโอกาส โดยใช้เครื่องมือ AI เช่น ChatGPT, Gemini และ Canva
2. แนวคิดหลักระดับโครงสร้าง
 - 2.1 การสื่อสารเพื่อการพัฒนา ครูเชื่อมโยงนโยบาย เทคโนโลยี และบริบทของผู้เรียน เพื่อใช้ AI สร้างความเสมอภาคทางการศึกษา (Servaes, 2008)
 - 2.2 การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม ครูร่วมสร้างความหมายและตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้ AI ให้เหมาะสมกับภาษา วัฒนธรรม และทรัพยากร (กาญจนา แก้วเทพ, 2543; Servaes, 2008; Melkote, 2001; Tufte & Mefalopulos, 2009)

2.3 การเสริมพลัง ครูเป็นผู้ควบคุมเทคโนโลยี สามารถปรับและออกแบบการใช้ AI ให้ตอบโจทย์บริบทของตน (Melkote, 2001)

3. แนวคิดระดับการออกแบบจัดการเรียนรู้

3.1 การเรียนรู้แบบโครงงาน ผู้เรียนใช้ AI แก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง

3.2 ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน (Trilling & Fadel, 2009)

3.3 การรู้เท่าทันสื่อและความเสมอภาคทางดิจิทัล (Media Literacy & Digital Equity) ครูพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อและส่งเสริมความเท่าเทียมในการเข้าถึงเทคโนโลยี สนับสนุนเป้าหมาย SDG 4 และ 10

ระเบียบวิธีวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย การวิจัยเชิงคุณภาพแบบกรณีศึกษา ลักษณะการวิจัยเพื่อพัฒนา มุ่งศึกษากระบวนการพัฒนาศักยภาพครูโรงเรียนวัดป่าแดด จังหวัดเชียงใหม่ ในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อออกแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองบริบทนักเรียนด้อยโอกาส โดยอิงกรอบแนวคิดการสื่อสาร เพื่อการพัฒนา การเสริมพลัง และภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง

2. กลุ่มเป้าหมายและแหล่งข้อมูล กลุ่มเป้าหมาย คือ ครู 18 คน จากโรงเรียนวัดป่าแดด จังหวัดเชียงใหม่ ที่เข้าร่วมโครงการ “การพัฒนาทักษะชีวิตด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับนักเรียนด้อยโอกาส” เมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม 2568 ด้วยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์

2.1 มีประสบการณ์สอนในบริบทนักเรียนด้อยโอกาส

2.2 มีความสนใจและพร้อมพัฒนาทักษะ AI

2.3 เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 80% ของเวลาอบรม

2.4 ส่งผลงานใบงานหรือสื่อการเรียนรู้ที่สร้างร่วมกับ AI ครบถ้วน

หมายเหตุ : มีครู 15 คน ที่เข้าร่วมครบและส่งผลงานสมบูรณ์ ซึ่งเป็นข้อมูลหลักในการวิเคราะห์

3. ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

3.1 ระยะเตรียมการ (1) ศึกษาบริบทโรงเรียน วัฒนธรรม ชุมชนพื้นที่ และความต้องการของผู้เรียน (2) วิเคราะห์ศักยภาพและข้อจำกัดของครูในการใช้เทคโนโลยี และ (3) ออกแบบหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการให้สอดคล้องกับบริบท

3.2 ระยะดำเนินการอบรม (รวม 3 ชั่วโมง) (1) ช่วงที่ 1 แนะนำแนวคิดเกี่ยวกับ AI การสื่อสารเพื่อการพัฒนา การเสริมพลัง และภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง (2) ช่วงที่ 2 ฝึกปฏิบัติใช้ AI ได้แก่ ChatGPT, Gemini, Canva กิจกรรมในช่วงนี้ประกอบด้วย การฝึกเขียนข้อความหรือคำสั่งที่ป้อนให้กับระบบ AI (Prompt) อิงจากปัญหาจริงในห้องเรียน เช่น สร้างนิทานภาพ ชุดคำถามหรือใบงานเฉพาะกลุ่ม ปรับผลลัพธ์จาก AI ให้เหมาะกับภาษา วัฒนธรรม และระดับความเข้าใจ

ของนักเรียน การเขียนแบบสะท้อนคิด (Reflection) สะท้อนข้อดี ข้อจำกัด และแนวทางปรับปรุง การใช้ AI และครูนำเสนอผลงานต้นแบบ พร้อมอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา เครื่องมือ และบริบทผู้เรียน เพื่อเป็นข้อมูลวิเคราะห์ผลวิจัย

3.3 ระยะติดตามและวิเคราะห์ผล (1) ประเมินคุณภาพผลงานตามเกณฑ์ ความเหมาะสมกับบริบท ความคิดสร้างสรรค์ และการใช้ AI อย่างมีจริยธรรม (2) วิเคราะห์เนื้อหา Reflection เพื่อประเมินการเปลี่ยนแปลงด้านความเข้าใจ ทักษะคิด และบทบาทของครู และ (3) สังเคราะห์การเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมและแนวปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างอบรม, แบบสะท้อนคิดรายบุคคล, ชิ้นงานใบงานหรือสื่อการเรียนรู้ที่สร้างด้วย AI และ บันทึกภาคสนามของผู้วิจัยการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ดำเนินการโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านในสาขานิเทศศาสตร์ เทคโนโลยีการศึกษา และการวัดผลและประเมินผลทางการศึกษา

5. การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Qualitative Content Analysis) สร้าง Coding ตามกรอบแนวคิดการสื่อสารเพื่อการพัฒนา การเสริมพลัง และภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง เพื่อสังเคราะห์รูปแบบการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรม ความเข้าใจ และบทบาทของครูในการจัดการเรียนรู้

สรุปผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 กระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการถูกออกแบบภายใต้แนวคิดการสื่อสารเพื่อการพัฒนาและการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยเปิดพื้นที่ให้ครูสะท้อนปัญหา แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และร่วมออกแบบสื่อการเรียนรู้ด้วย AI แบ่งเป็น 2 ช่วง ได้แก่ (1) ช่วงแนวคิดพื้นฐาน นำเสนอความรู้เรื่อง AI การสื่อสารเพื่อการพัฒนา และหลักการออกแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และ (2) ช่วงปฏิบัติการ ฝึกใช้ AI ผ่านบริบทจริง ด้วยเครื่องมือ 3 ชนิด คือ (1) ChatGPT สร้างบทสนทนา เนื้อหา และตัวอย่างที่เหมาะสมกับนักเรียนที่มีข้อจำกัดด้านภาษา (2) Gemini ออกแบบชุดคำถาม วิเคราะห์ข้อมูล และสร้างกรณีศึกษา และ (3) Canva ผลิตสื่อภาพ ใบงาน และอินโฟกราฟิกให้เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับความหลากหลายทางวัฒนธรรม ตลอดการอบรม ครูได้ทดลองเขียน Prompt จากสถานการณ์จริง เช่น สร้างนิทานภาพ ออกแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์ หรือสื่อภาพช่วยสอนภาษา พบว่าครูมีความกระตือรือร้น ซักถาม แลกเปลี่ยน และปรับการใช้ AI ให้สอดคล้องกับข้อจำกัดทางภาษาและวัฒนธรรมของนักเรียน กระบวนการอบรมสร้างความเข้าใจเชิงลึกมากกว่าการใช้เครื่องมือแบบผิวเผิน

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ครูมีศักยภาพในการประยุกต์ใช้ AI ร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงการเพื่อพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ใบงานที่ออกแบบสะท้อนความเชื่อมโยงกับบริบทผู้เรียนอย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น ครู ป.4 ออกแบบกิจกรรม “โปสเตอร์เล่าเรื่องบ้านพักของตนเอง” ด้วย Canva เพื่อเสริมทักษะการสื่อสาร ครู ป.6 จัดกิจกรรม “วิเคราะห์ข่าว

จริงและข่าวปลอม” โดยใช้ Gemini เพื่อพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์และรู้เท่าทันสื่อ และครู ป.3 สร้างกิจกรรม “อาชีพในฝัน” โดยใช้ ChatGPT ช่วยเขียนจดหมาย แนะนำแนวคิด และฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ผลงานทั้งหมดแสดงถึงความสามารถในการนำ AI มาสนับสนุนการเรียนรู้ที่ตรงกับบริบทนักเรียน ทั้งด้านภาษา วัฒนธรรม ความแตกต่างส่วนบุคคล และส่งเสริมทักษะคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการรู้เท่าทันสื่ออย่างเป็นรูปธรรม

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 กระบวนการอบรมส่งผลให้ครูเปลี่ยนแปลงทัศนคติและบทบาทอย่างชัดเจน จากผู้รับเทคโนโลยีเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง ครูมอง AI เป็นเครื่องมือออกแบบการเรียนรู้ที่ช่วยแก้ปัญหาเชิงบริบท ไม่ใช่ภาระ ข้อมูลจากแบบสะท้อนคิดชี้ว่า ครูเริ่มต้นออกแบบจากปัญหาของผู้เรียน แล้วเลือกใช้ AI สนับสนุนกระบวนการ เช่น การตั้งคำถาม สร้างเนื้อหา และเลือกเครื่องมือให้สอดคล้องกับข้อจำกัดด้านภาษา วัฒนธรรม และทรัพยากร ครูส่วนใหญ่ตระหนักว่าการตั้ง Prompt ที่ดี สำคัญกว่าทักษะทางเทคนิค AI และเห็นความจำเป็นของการสร้างระบบแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ เช่น การแชร์ Prompt ตัวอย่างใบงาน หรือรูปแบบกิจกรรมภายในโรงเรียนหรือระหว่างเครือข่ายที่มีบริบทคล้ายกัน

ผลการวิจัยสะท้อนว่า การเสริมพลังครูในฐานะผู้นำการเปลี่ยนแปลง ไม่ได้หยุดอยู่ที่ระดับปัจเจก แต่สามารถพัฒนาเป็นแนวทางเชิงระบบ เพื่อขยายการใช้ AI ในการออกแบบการเรียนรู้ที่มีความเป็นธรรมและเท่าเทียม โดยเฉพาะในโรงเรียนกลุ่มเปราะบางในเขตเมือง แนวทางนี้สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDG 4 และ SDG 10) ที่มุ่งลดความเหลื่อมล้ำและสร้างโอกาสการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียม

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำประเด็นที่น่าสนใจนำมาอภิปรายผลดังนี้

1. การบูรณาการปัญญาประดิษฐ์ (AI) ร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงาน (PBL) เพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ผลวิจัยชี้ว่า AI ร่วมกับ PBL ช่วยให้ครูออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทนักเรียนด้วยโอกาสอย่างเป็นรูปธรรม AI Tools เช่น ChatGPT, Gemini และ Canva ไม่ใช่แค่เครื่องมือผลิตสื่อ แต่ช่วยเสริมกระบวนการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง (Trilling & Fadel, 2009; กนกวรรณ ว่องไว, 2565) บทบาทของครูเปลี่ยนจากผู้ถ่ายทอดไปสู่ผู้ออกแบบการเรียนรู้โดยใช้ AI เป็นเครื่องมือสร้างความหมายร่วม ไม่ใช่แหล่งข้อมูลสำเร็จรูป (Servaes, 2008) แนวทางนี้สอดคล้องกับแนวคิดการสื่อสารเพื่อการพัฒนา และเป้าหมายการศึกษาที่ยั่งยืน (UNESCO, 2021) ซึ่งช่วยเสริมพลังครูในการสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน

2. ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง ครูในฐานะผู้ออกแบบและผู้เสริมพลัง ครูเกิดการเปลี่ยนแปลงบทบาทอย่างชัดเจน จากผู้ถ่ายทอดสู่ผู้นำการเปลี่ยนแปลงที่ใช้ AI อย่างมีบริบท สอดคล้องกับแนวคิดภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Bass & Avolio, 1994; ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2562) และแนวคิดการเสริมพลัง (Melkote, 2001) ครูพัฒนาทักษะการตั้งคำถาม การวิเคราะห์สถานการณ์ และการสร้างใบงานที่ตอบโจทย์นักเรียนด้วยโอกาส ถือเป็นรูปแบบภาวะผู้นำเชิงปฏิบัติ (Fullan, 2001) ซึ่งเน้นความเข้าใจบริบท มากกว่าการใช้เทคนิค AI แบบผิวเผิน

3. การสื่อสารเพื่อการพัฒนา การสร้างความหมายใหม่ของเทคโนโลยี กระบวนการอบรมตามแนวคิด C4D (Servaes, 2008) ส่งเสริมการเรียนรู้แบบสื่อสารสองทาง ไม่ใช่ถ่ายทอดความรู้แบบบนลงล่าง ครูสามารถปรับ Prompt แปลภาษา และออกแบบสื่อที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงของชุมชน สอดคล้องกับแนวคิดการสื่อสารเชิงบริบท (Melkote, 2001) และการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม (กาญจนา แก้วเทพ, 2543) สรุปว่า AI กลายเป็นเครื่องมือสื่อสารเพื่อการพัฒนา ไม่ใช่แค่เทคโนโลยีทางเทคนิค

4. การรู้เท่าทันสื่อ การสร้างพื้นที่คิดวิเคราะห์ผ่านปัญญาประดิษฐ์ ครูสามารถบูรณาการการรู้เท่าทันสื่อกับการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การฝึกแยกแยะข่าวจริง-ข่าวปลอม การตั้งคำถามต่อเนื้อหาที่ AI สร้าง และการวิเคราะห์ว่าสื่อสะท้อนความจริงในชุมชนหรือไม่ สอดคล้องกับแนวคิดของ Hobbs (2011) และ Livingstone (2004) AI จึงไม่ใช่เครื่องมือผลิตเนื้อหา แต่เป็นวัตถุแห่งการเรียนรู้ที่ช่วยฝึกการคิดวิเคราะห์ และสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญาในยุคดิจิทัลอย่างแท้จริง

5. ความเป็นธรรมทางดิจิทัล และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน การอบรมช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลในโรงเรียนที่มีนักเรียนหลากหลายชาติพันธุ์ (OECD, 2021) ครูสามารถใช้ AI ออกแบบการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์นักเรียนด้วยโอกาส สอดคล้องกับ SDG 4 (การศึกษาที่มีคุณภาพ) และ SDG 10 (ลดความเหลื่อมล้ำ) (United Nations, 2015) โดยเฉพาะในบริบทโรงเรียนขนาดเล็กที่ขาดแคลนทรัพยากร (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563) ส่งผลให้ AI กลายเป็นเครื่องมือสร้างความเป็นธรรมทางการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม

6. จริยธรรมและการวิพากษ์เทคโนโลยี การเรียนรู้ที่ไม่หยุดเพียงแค่การใช้งาน ครูไม่ได้ใช้ AI แบบไร้เงื่อนไข แต่เกิดการตั้งคำถามเชิงจริยธรรม เช่น ความกังวลว่า การใช้ AI มากเกินไปจะกระทบพัฒนาการของนักเรียน หรือบทบาทครูจะถูกลดทอน (Feenberg, 2002) การสะท้อนคิดเหล่านี้แสดงถึงความสามารถในการวิพากษ์และเลือกใช้ AI อย่างมีความรับผิดชอบ (Selwyn, 2016) ซึ่งถือเป็นหัวใจของการศึกษายุคดิจิทัลที่ไม่ใช่แค่ “รู้วิธีใช้” แต่ต้อง “รู้วิธีเลือกใช้” อย่างเหมาะสมและมีจริยธรรมในแต่ละบริบท

สรุป

งานวิจัยนี้สรุปสาระสำคัญได้ 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. การอบรมเชิงปฏิบัติการที่มีส่วนร่วมและสอดคล้องกับบริบท การอบรมภายใต้กรอบการสื่อสารเพื่อการพัฒนาและการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยให้ครูเชื่อมโยงปัญหาจากห้องเรียนกับการใช้ AI อย่างมีความหมาย กระบวนการเรียนรู้แบบสองทางเสริมทักษะการตั้งคำถาม วิเคราะห์บริบท และเลือกใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนด้วยโอกาสในบริบทจริง

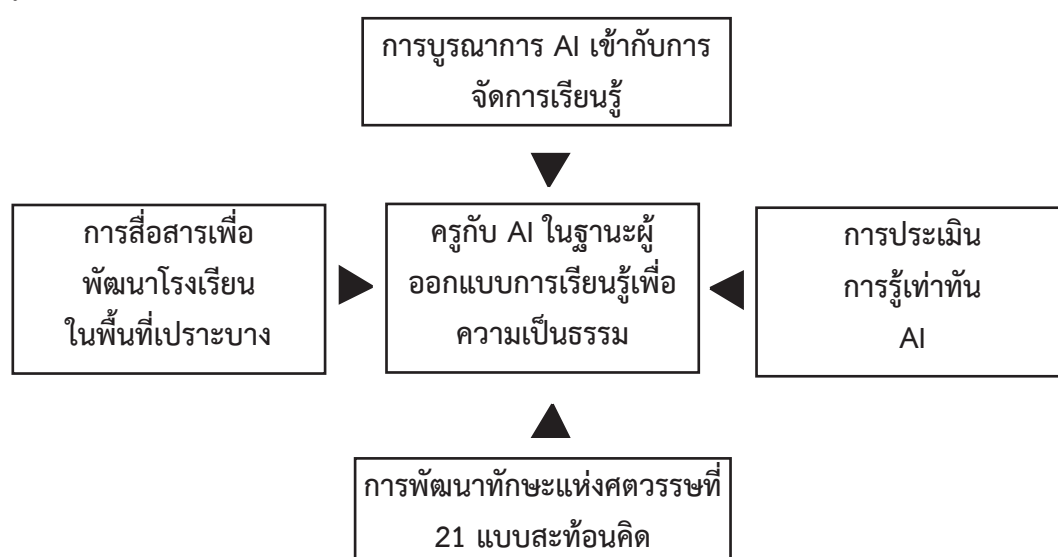
2. ศักยภาพครูในการประยุกต์ใช้ AI ร่วมกับ PBL เพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 และการรู้เท่าทันสื่อ ครูสามารถสร้างใบงานและกิจกรรมที่ตอบสนองบริบทของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์และกลุ่มเปราะบาง โดยบูรณาการ AI เพื่อพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการรู้เท่าทันสื่อ เช่น กิจกรรมวิเคราะห์ข่าวปลอม การเขียนเล่าเรื่อง และการนำเสนอผ่านโปสเตอร์ที่สอดคล้องกับระดับภาษาและวัฒนธรรมของผู้เรียน

3. การเปลี่ยนแปลงบทบาทครูสู่ผู้นำการเปลี่ยนแปลงทางการเรียนรู้ ผลสะท้อนคิดแสดงให้เห็นว่าครูเปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดสู่ผู้ออกแบบการเรียนรู้และผู้นำการใช้ AI อย่างมีจริยธรรมพร้อมตระหนักถึงความสำคัญของการตั้งคำถาม วิพากษ์การใช้เทคโนโลยี และการสร้างความเสมอภาคทางดิจิทัลให้กับนักเรียน

งานวิจัยนี้ยืนยันว่าการอบรมที่เน้นการมีส่วนร่วมและสอดคล้องกับบริบท ช่วยเสริมศักยภาพครูในโรงเรียนที่มีนักเรียนด้อยโอกาส ให้สามารถใช้ AI เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมความเป็นธรรมทางการศึกษา ลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายในยุคดิจิทัลอย่างแท้จริง

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากงานวิจัย

การวิจัยนี้นำไปสู่การสังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่ในรูปแบบ CARED-AI Model ซึ่งเป็นแนวทางการเสริมพลังครูอย่างมีบริบท ผ่านกระบวนการสื่อสาร การออกแบบการเรียนรู้ร่วมกับ AI และการสะท้อนคิด เพื่อยกระดับการเรียนรู้ในโรงเรียนที่มีนักเรียนกลุ่มเปราะบางในเขตเมืองตามภาพที่ 2



ภาพที่ 2 CARED-AI Model

คำอธิบายแผนภาพ แผนภาพแสดงองค์ประกอบหลักของ CARED-AI Model ซึ่งพัฒนาจากผลการวิจัยฉบับนี้ โดยมีแกนกลางคือการนิยามบทบาทใหม่ของ “ครูกับ AI ในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้เพื่อความเป็นธรรม” ที่เน้นการออกแบบการเรียนรู้แบบเสริมพลังเชิงบริบทและสะท้อนคิดแทนที่จะมอง AI เป็นเพียงเครื่องมือหรือระบบเทคนิค โมเดลนี้ชี้ให้เห็นว่า AI สามารถทำหน้าที่เป็นผู้ร่วมออกแบบการเรียนรู้ เมื่อครูมีความสามารถในการประเมิน เลือกใช้ และปรับเครื่องมือให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน โดยมี 4 แกนองค์ความรู้สำคัญ ดังนี้

1. การบูรณาการเครื่องมือ AI เข้ากับการจัดการเรียนรู้ ครู ผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันในกระบวนการออกแบบ ตั้งคำถาม และสะท้อนคิด โดย AI เป็นส่วนเสริม ไม่ใช่ตัวแทนบทบาทมนุษย์
 2. การประเมินการรู้เท่าทัน AI ของครู ไม่ใช่แค่ทักษะเชิงเทคนิค แต่รวมถึงความสามารถในการเชื่อมโยง AI กับภาษา วัฒนธรรม สื่อ และข้อจำกัดของผู้เรียนในแต่ละบริบท
 3. การสื่อสารเพื่อพัฒนาโรงเรียนในพื้นที่เปราะบาง ครูก้าวสู่บทบาท นักสื่อสารเชิงเปลี่ยนแปลง (Transformational Communicator) เพื่อขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างในโรงเรียนและชุมชน
 4. การพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 แบบสะท้อนคิด ทักษะเหล่านี้ไม่ได้พัฒนาจากเนื้อหาหรือการสอบ แต่เกิดจากการสร้างสถานการณ์เรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ครูต้องสามารถออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ท้าทายและมีความหมายสำหรับผู้เรียน
- CARED-AI Model เป็นผลผลิตจากการวิจัยเชิงพื้นที่ในบริบทโรงเรียนเปราะบาง ซึ่งสะท้อนพลวัตของบทบาทครู การใช้ AI และการเรียนรู้ในบริบทที่มีความเหลื่อมล้ำสูง โมเดลนี้จึงสามารถใช้เป็นแนวทางเบื้องต้นในการพัฒนาศักยภาพครูในโรงเรียนที่มีลักษณะคล้ายคลึง และต่อยอดสู่การวิจัยเชิงเปรียบเทียบ (cross-case analysis) หรือการพัฒนากระบวนการอบรมครูในระยะยาวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อจำกัดของการวิจัย

1. ข้อจำกัดด้านบริบทพื้นที่และกลุ่มเป้าหมาย การวิจัยดำเนินในโรงเรียนวัดป่าแดดเพียงแห่งเดียว จึงสะท้อนเฉพาะบริบทของโรงเรียนในพื้นที่เมืองเปราะบางแห่งหนึ่ง ไม่อาจสรุปทั่วไปถึงโรงเรียนประเภทเดียวกันในพื้นที่อื่นได้
 2. ข้อจำกัดด้านระยะเวลา กระบวนการฝึกอบรมมีระยะเวลาเพียง 1 วัน แม้เห็นการเปลี่ยนแปลงเบื้องต้นในระดับทัศนคติและการออกแบบกิจกรรมของครู แต่ยังไม่สามารถประเมินผลในระยะยาวหรือผลต่อการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ของผู้เรียนได้
 3. ข้อจำกัดด้านเครื่องมือวิจัย เครื่องมือประเมินมุ่งเน้นการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเป็นหลัก ยังขาดเครื่องมือเชิงปริมาณที่เป็นมาตรฐาน เช่น แบบประเมินการรู้เท่าทัน AI หรือการประเมินทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 อย่างเป็นระบบ
 4. ข้อจำกัดของ CARED-AI Model ในเชิงความทั่วไป โมเดลที่พัฒนาขึ้นยังอยู่ในขั้นแนวคิดเชิงบริบทเฉพาะกรณี ยังไม่ได้รับการทดสอบซ้ำในบริบทอื่น จึงควรใช้อย่างระมัดระวังและพัฒนาเพิ่มเติมก่อนขยายผลสู่การใช้งานในวงกว้าง
- ข้อจำกัดเหล่านี้ไม่ลดทอนคุณค่าของงานวิจัย แต่สะท้อนขอบเขตที่ควรต่อยอดเพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ด้วย AI ให้มีความยั่งยืน ครอบคลุม และเหมาะสมกับบริบทที่หลากหลายยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะสำหรับสถานศึกษา (1) ใช้ AI เพื่อ ออกแบบการเรียนรู้ ไม่ใช่แค่สืบค้น โดยเน้นการตั้งคำถามและเชื่อมโยงกับบริบทผู้เรียน (2) สร้าง ชุมชนการเรียนรู้ของครู (Co-learning)

ผ่านการแลกเปลี่ยน Prompt ตัวอย่าง และบทเรียนร่วมกัน พร้อมระบบพี่เลี้ยง และ (3) ส่งเสริมการสะท้อนคิดหลังการใช้ AI เพื่อประเมินคุณค่า ข้อจำกัด และจริยธรรมในการใช้งาน

2. ข้อเสนอเชิงนโยบายสำหรับพื้นที่และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง (1) พัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมแบบเชิงบริบท (Context-based Training) ที่ยึดปัญหาจริงในพื้นที่แทนการใช้รูปแบบสำเร็จรูป (2) จัดระบบติดตามผลหลังอบรม โดยประเมินจากชั้นเรียนจริงทั้งในมิติการสอนและผลลัพธ์ต่อผู้เรียน และ (3) สร้างเครือข่ายครูในพื้นที่เปราะบาง เพื่อแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับข้อจำกัดด้านทรัพยากรและความหลากหลายทางวัฒนธรรม

3. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย (1) กำหนด นโยบาย AI เพื่อความเป็นธรรมทางการศึกษา โดยเน้นการลดความเหลื่อมล้ำในโรงเรียนขนาดเล็กและพื้นที่เปราะบาง (2) จัดตั้ง หน่วยสนับสนุน AI Literacy ในระดับพื้นที่ เพื่อช่วยเหลือครูในการออกแบบและประยุกต์ใช้ AI อย่างเหมาะสมกับบริบท และ (3) สนับสนุนทุนวิจัยและพัฒนาโมเดล AI ที่ตอบสนองต่อกลุ่มเปราะบางและเคารพอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

4. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในอนาคต (1) ขยายการวิจัยไปยังโรงเรียนที่มีลักษณะคล้ายคลึงในพื้นที่อื่น เพื่อทดสอบความสอดคล้องของ CARED-AI Model ในบริบทที่หลากหลาย (2) พัฒนาเครื่องมือประเมินเชิงปริมาณ เช่น แบบวัดการรู้เท่าทัน AI การรู้เท่าทันสื่อ และการประเมินสมรรถนะศตวรรษที่ 21 อย่างเป็นระบบ (3) ดำเนินการวิจัยระยะยาว (Longitudinal Study) เพื่อติดตามผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงการสอนของครูและผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในระยะยาว และ (4) ทดสอบและปรับปรุง CARED-AI Model ในรูปแบบ cross-case analysis และการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Design) เพื่อเสริมความน่าเชื่อถือและขยายผลการใช้งาน

สรุป การใช้ AI ในบริบทการศึกษาควรมุ่งเน้น การเสริมพลังและสร้างความเป็นธรรมมากกว่าการใช้ในเชิงเทคนิคเพียงอย่างเดียว ครูต้องเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงและออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของตนเองอย่างแท้จริง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กนกวรรณ ว่องไว. (2565). *การพัฒนาทักษะครูในศตวรรษที่ 21 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน*. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาครู.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2543). *แนวคิดทฤษฎีว่าด้วยการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสัน เพรส โปรดักชั่น.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2562). *ผู้นำการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชุติมา สัจจานันท์. (2556). *การรู้เท่าทันสื่อ: เครื่องมือสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญาในสังคมประชาธิปไตย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิภพ อุดร. (2564). *ปัญญาประดิษฐ์กับความเป็นครูในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2545). *ปรัชญาการศึกษา: แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- โรงเรียนวัดป่าแดด. (2566). *รายงานข้อมูลพื้นฐานของสถานศึกษาเพื่อสนับสนุนการวิจัย*. โรงเรียนวัดป่าแดด.

ภาษาอังกฤษ

- Melkote, S. R. (2001). *Communication for development in the Third World: Theory and practice for empowerment* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Rowlands, J. (1997). *Questioning empowerment: Working with women in Honduras*. Oxfam.
- Servaes, J. (2008). *Communication for development and social change*. SAGE Publications.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Tufte, T., & Mefalopulos, P. (2009). *Participatory communication: A practical guide*. World Bank Publications.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
-

การเปรียบเทียบความแตกต่างการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย

A Comparative Study of Differences in Media Literacy Among Thai Youth

ฉันทนา ปาปัดถา * กรรณิการ์ โต๊ะมีนา * และ ดุริยางค์ คมขำ *
Chantana Papattha* Kannika Tohmeena * and Duriyang Komkhum *
Corresponding Author email: chantana.p@rmutp.ac.th

วันที่รับบทความ	8 พฤศจิกายน 2568
วันที่แก้ไขบทความ	25 พฤศจิกายน 2568
วันที่ตอบรับบทความ	1 ธันวาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ซึ่งการวิจัยเป็นแบบเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนไทยอายุระหว่าง 18–25 ปี ที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยพื้นที่ภาคกลาง จำนวน 680 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-Test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะประชากรต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทยแตกต่างกันในบางประเด็น โดยพบว่าเพศไม่ส่งผลกระทบต่อระดับการรู้เท่าทันสื่อในภาพรวม ยกเว้นด้านการเข้าใจสื่อที่เยาวชนหญิงมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเยาวชนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนอายุมีผลต่อความแตกต่างของการรู้เท่าทันสื่ออย่างมีนัยสำคัญใน 3 ด้าน ได้แก่ การเปิดรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ และการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ขณะที่ด้านการเข้าใจสื่อและการประเมินค่าไม่แตกต่างกัน สำหรับสถานภาพครอบครัวพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในทุกด้าน โดยเยาวชนที่อาศัยอยู่คนเดียวหรือกับเพื่อนมีคะแนนสูงกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่กับบิดามารดา โดยเฉพาะด้านการเปิดรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การเข้าใจสื่อ และการประเมินค่า เช่นเดียวกับลักษณะการพักอาศัยที่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในทุกด้าน โดยเยาวชนที่พักในหอเช่าหรือบ้านของญาติมีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าผู้ที่พักในบ้านหรือคอนโดของครอบครัว โดยเฉพาะด้านการวิเคราะห์สื่อ การเข้าใจสื่อ การประเมินค่า และการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ สะท้อนให้เห็นว่าปัจจัยด้านประชากรมี

* คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

บทบาทต่อระดับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในมิติที่แตกต่างกัน ทั้งนี้อายุ รูปแบบครอบครัว และลักษณะการพักอาศัยมีแนวโน้มเป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อการพัฒนาและประยุกต์ใช้ทักษะการรู้เท่าทันสื่อมากกว่าเพศ

คำสำคัญ: การรู้เท่าทันสื่อ; ลักษณะทางประชากร; เยาวชนไทย

Abstract

This quantitative research aimed to compare differences in media literacy among Thai youth. A questionnaire was used to collect data from a sample of 680 Thai youths aged 18–25 who were studying for a bachelor's degree at universities in the central region. The data were analyzed using frequency, percentage, mean, standard deviation, t-tests, and one-way ANOVA. The results showed that different demographic characteristics were associated with differences in the media literacy of Thai youth in some aspects. It was found that gender did not affect the overall level of media literacy, except in media understanding, where female youths had a significantly higher mean score than male youths at the .05 level. Age had a significant effect on the difference in media literacy in three areas: media reception, media analysis, and media utilization, while there was no difference in media understanding and media evaluation. For family status, significant differences were found in all aspects. Youths living alone or with friends had higher scores than those living with their parents, especially in media reception, media analysis, media understanding, and media evaluation. Similarly, living arrangements showed significant differences in all aspects. Youths living in rented rooms or with relatives had higher media literacy scores than those living in family homes, especially in media analysis, media understanding, media evaluation, and media utilization. These findings reflected those demographic factors played different roles in the level of media literacy among youths. Age, family type, and living arrangements tended to be variables that influenced the development and application of media literacy skills more than gender.

Keywords: Media Literacy; Demographic Characteristics; Thai Youth

บทนำ

สื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของเยาวชนไทยในปัจจุบัน ทั้งในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร และการแสดงออกทางสังคม เยาวชนถือเป็นกลุ่มที่มีการเข้าถึงและใช้งานสื่อมากที่สุด จึงได้รับทั้งประโยชน์และผลกระทบจากสื่ออย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (Livingstone, 2014) การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) กลายเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมสารสนเทศ (Livingstone, 2014) เนื่องจากเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีการบริโภคสื่ออย่างเข้มข้น และเผชิญกับข้อมูลข่าวสารที่ทั้งมีประโยชน์และเป็นภัยในเวลาเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นข่าวปลอม (fake news) การบิดเบือนข้อมูล ไปจนถึงการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (cyberbullying) ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม ค่านิยม และสุขภาพทางจิตใจของเยาวชน (Hobbs, 2010; UNESCO, 2018) นอกจากนี้ การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) จึงเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้เยาวชนสามารถคัดกรอง วิเคราะห์ ประเมิน และใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นเกราะป้องกันต่ออิทธิพลด้านลบของสื่อและข้อมูลบิดเบือน (Hobbs, 2010) อย่างไรก็ตาม งานวิจัยที่ผ่านมาแสดงให้เห็นว่า ระดับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไม่ได้อยู่ในระดับที่สม่ำเสมอ แต่มีความแตกต่างไปตามปัจจัยส่วนบุคคลและสภาพแวดล้อมทางสังคม เช่น เพศ อายุ หรือสถานภาพครอบครัว โดยเพศหญิงมักมีความสามารถในการตีความและเข้าใจสื่อเชิงลึกมากกว่าเพศชาย ขณะที่เยาวชนที่มีอายุมากกว่ามักพัฒนาทักษะการวิเคราะห์และการใช้สื่อได้ดีกว่า (พนม คลีฉายา, 2564) นอกจากนี้ สถานภาพครอบครัวและลักษณะการพักอาศัยยังมีส่วนสำคัญต่อการสร้างประสบการณ์และโอกาสในการเรียนรู้จากสื่อ เช่น เยาวชนที่ต้องอาศัยอยู่คนเดียวหรืออยู่กับเพื่อนอาจพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจและการจัดการสื่อได้ดีกว่าผู้ที่อยู่กับครอบครัว (วิรุพรัตน์ สหลง, 2566)

Buckingham (2019) และ Lee (2016) ระบุว่า ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกันไปตามปัจจัยส่วนบุคคล เช่น เพศ อายุ การศึกษา และสภาพแวดล้อมทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับสถานการณ์ในประเทศไทยที่พบว่า เยาวชนต่างเพศและต่างช่วงวัยมีความสามารถในการเข้าถึงและวิเคราะห์สื่อไม่เท่ากัน ขณะที่สถานภาพครอบครัวและลักษณะการพักอาศัยยังเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างทักษะการใช้สื่อด้วยตนเอง และการศึกษาของ Lee (2016) และ Buckingham (2019) ชี้ให้เห็นว่า ความแตกต่างด้านภูมิหลังส่วนบุคคล เช่น เพศ อายุ และบริบททางสังคม เป็นตัวกำหนดความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อและการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ขณะที่ UNESCO (2018) ได้เน้นย้ำถึงความจำเป็นในการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่คำนึงถึงความหลากหลายของผู้เรียน เพื่อสร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงและการใช้ประโยชน์จากสื่อ ซึ่งในบริบทของประเทศไทย มีงานวิจัยหลายชิ้นที่สะท้อนถึงปัญหาการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชน เช่น พนม (2564) พบว่า เยาวชนไทยมีระดับการวิเคราะห์และประเมินสื่ออยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งสะท้อนถึงความท้าทายในการใช้วิจารณญาณต่อข้อมูลที่ซับซ้อน ขณะที่ วิรุพรัตน์ (2566) ชี้ว่า ปัจจัยด้านเมตา認知ขั้นและการกล้าแสดงออกมีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางดิจิทัล และมีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ นอกจากนี้ งานของ Marinier (2023) ยังยืนยันว่าเยาวชนไทยแม้สามารถใช้ความรู้ด้านสื่อในการตรวจจับโฆษณาหลอกลวงได้ แต่ยังคงเผชิญปัญหาการตีความเชิงลึกที่ไม่ครอบคลุม และปัญหาที่สำคัญคือระบบการศึกษาของไทยยังไม่ได้บูรณาการการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่ออย่างเป็นระบบ

ทำให้เยาวชนจำนวนมากเรียนรู้ทักษะนี้จากการใช้งานจริง มากกว่าการได้รับการพัฒนาผ่านหลักสูตรหรือการอบรมที่เป็นทางการ (ทิพวัลย์ & เสกสรรค์, 2563) ซึ่งอาจนำไปสู่การพัฒนาอย่างไม่สมดุลในแต่ละมิติของการรู้เท่าทันสื่อ เช่น มีความสามารถในการเข้าถึง แต่ขาดทักษะการประเมินค่าและการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์

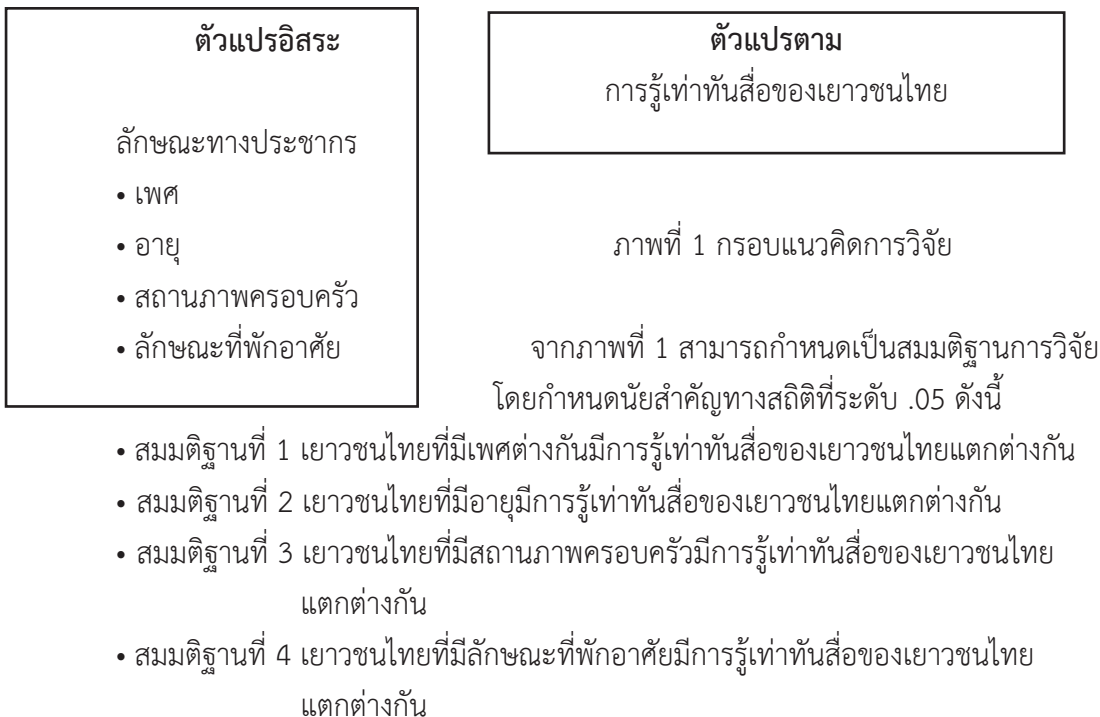
สรุปได้ว่า สภาพปัญหาการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทยไม่ได้เป็นเพียงเรื่องของทักษะรายบุคคล แต่เกี่ยวพันกับปัจจัยเชิงโครงสร้างทางสังคมและการศึกษา ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการศึกษาเชิงลึก ดังนั้น การศึกษาความแตกต่างของการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย โดยจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพครอบครัว และลักษณะการพักอาศัย จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากจะช่วยสะท้อนให้เห็นถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อระดับการรู้เท่าทันสื่อ และเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ที่สามารถนำไปใช้พัฒนานโยบาย หรือแนวทางการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่เหมาะสมกับกลุ่มเยาวชนไทยในบริบทที่แตกต่างกัน

วัตถุประสงค์

เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย เพื่อเปรียบเทียบและวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างปัจจัยทางประชากรที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย สามารถกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบความแตกต่างการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ สามารถกำหนดวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ เยาวชนไทยที่มีอายุระหว่าง 18–25 ปี ซึ่งกำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ภาคกลาง มีจำนวนทั้งสิ้น 762,319 คน (สำนักงานปลัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2567) และ กำหนดเป็นเยาวชนไทยอายุระหว่าง 18–25 ปี ที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยภาคกลาง โดยใช้แนวคิดของ Nunnally (1967) ในการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งแนะนำให้มีย่อยอย่างน้อย 10 คน ต่อ 1 ตัวแปร การวิจัยครั้งนี้มีตัวแปรทั้งหมด 65 ตัวแปร ดังนั้นจึงต้องการกลุ่มตัวอย่างไม่น้อยกว่า 650 คน ($65 \times 10 = 650$) เพื่อความรอบคอบจึงได้เพิ่มจำนวนอีก 30 คน รวมทั้งสิ้น 680 คน ทั้งนี้ การเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) โดยผู้ให้ข้อมูลยินยอมและสมัครใจในการตอบแบบสอบถาม โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม ซึ่งประกอบด้วยคำถามปลายปิดและคำถามปลายเปิด แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพครอบครัว และลักษณะการพักอาศัย โดยใช้รูปแบบแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) เลือกคำตอบเพียงข้อเดียว

ตอนที่ 2 การรู้เท่าทันสื่อ แบ่งออกเป็น 5 ด้าน 1) การเปิดรับสื่อ 2) การวิเคราะห์สื่อ 3) การเข้าใจสื่อ 4) การประเมินค่า และ 5) การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ เช่นเดียวกับตอนที่ 2 ครอบคลุม 5 ด้าน ได้แก่ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเพิ่มเติม มีลักษณะเป็นแบบสอบถามปลายเปิดที่เปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างสามารถแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้

การหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย ผู้วิจัยได้สร้างและตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามใน 2 ขั้นตอน ดังนี้ (1) การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ดำเนินการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย โดยใช้วิธีการหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) จากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน กำหนดเกณฑ์ให้ทุกข้อคำถามต้องมีค่า IOC มากกว่า 0.50 ขึ้นไป ผลการประเมินพบว่า ข้อคำถามทั้งหมดมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 แสดงถึงความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย นอกจากนี้ ผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับแก้ไขถ้อยคำให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาปรับปรุงก่อนจัดทำเป็นแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ และ (2) การตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง จากนั้นนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น โดยกำหนดเกณฑ์ว่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับควรมีค่าไม่น้อยกว่า 0.80 ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบสอบถามการรู้เท่าทันสื่อมีความเชื่อมั่นเท่ากับ .986 ซึ่งอยู่ในระดับสูงมาก สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บข้อมูลภาคสนามดำเนินการระหว่างเดือนมกราคม – เมษายน 2568 โดยใช้ทั้งการแจกแบบสอบถามในรูปแบบเอกสารและแบบสอบถามออนไลน์ (Google Form) มีขั้นตอนดังนี้ (1) จัดเตรียมแบบสอบถามทั้งฉบับกระดาษและแบบออนไลน์ (2) แจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มเยาวชนที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) จากผู้ที่ยินดีให้ข้อมูลด้วยความสมัครใจซึ่งผู้ตอบสามารถเลือกตอบได้ทั้งแบบเอกสารหรือแบบออนไลน์ และ (3) ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับคืน เพื่อให้ได้จำนวนตัวอย่างครบถ้วนตามที่กำหนดไว้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลมี ดังนี้

2.1 สำหรับตัวแปรที่มีตัวแปรย่อย 2 ตัวแปร ได้แก่ เพศ ใช้การทดสอบค่าที (t-Test) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2.2 สำหรับตัวแปรที่มีตัวแปรย่อยมากกว่า 2 ตัวแปร ได้แก่ อายุ สถานภาพ ครอบครัว และลักษณะการพักอาศัย ใช้การทดสอบค่าเอฟ (F-test) โดยวิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 และเมื่อพบความแตกต่างจึงทำการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของค่าเฉลี่ยด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ที่ระดับนัยสำคัญ .05

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ลักษณะทางประชากร

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของลักษณะทางประชากร

ตัวแปร	จำนวน	ร้อยละ
จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม	680	100.00
เพศ		
เพศชาย	311	45.74
เพศหญิง	369	54.26
อายุ		
18-21 ปี	381	56.03
22-25 ปี	299	43.97

ตัวแปร	จำนวน	ร้อยละ
สถานภาพครอบครัว		
อยู่คนเดียว	159	23.38
อยู่กับบิดามารดา	369	54.26
อยู่กับเพื่อน	129	18.97
อยู่กับญาติ	23	3.38
ลักษณะการพักอาศัย		
บ้าน/คอนโดของครอบครัว	370	54.41
ห้องเช่า	250	36.76
บ้าน/คอนโดของญาติ	60	8.82

จากตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของลักษณะทางประชากร พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 54.26 อายุระหว่าง 18-21 ปี คิดเป็นร้อยละ 56.03 อาศัยอยู่กับบิดามารดา คิดเป็นร้อยละ 54.26 และอาศัยอยู่ที่บ้าน/คอนโดของครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 54.41

2. การรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย

การรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
ด้านการเปิดรับสื่อ	4.68	0.52	มากที่สุด
• สามารถอ่านเนื้อหาในสื่อแล้วทำความเข้าใจได้	4.71	0.57	มากที่สุด
• สามารถจดจำและเข้าใจความหมายคำศัพท์ สัญลักษณ์ และวิธีการสื่อสารผ่านสื่อ	4.62	0.65	มากที่สุด
• สามารถสืบค้นแหล่งที่มาของข้อมูลที่น่าเชื่อถือ	4.67	0.62	มากที่สุด
• สามารถคัดเลือกข้อมูลไปใช้ได้เหมาะสม	4.69	0.60	มากที่สุด
• สามารถเลือกใช้ข้อมูลได้ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้	4.71	0.56	มากที่สุด
ด้านการวิเคราะห์สื่อ	4.71	0.50	มากที่สุด
• สามารถแบ่งปันข้อมูลที่เป็นประโยชน์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์	4.71	0.62	มากที่สุด

การรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
• สามารถเลือกใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการทำงานหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้	4.72	0.54	มากที่สุด
• สามารถเลือกใช้สื่อดิจิทัลต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันได้	4.75	0.54	มากที่สุด
• ใช้ความและและประสบการณ์เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาสื่อและนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสม	4.68	0.60	มากที่สุด
• สามารถวิเคราะห์ เปรียบเทียบความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอผ่านสื่อได้	4.70	0.58	มากที่สุด
ด้านการเข้าใจสื่อ	4.67	0.53	มากที่สุด
• สามารถตีความหมายของการนำเสนอข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อต่าง ๆ	4.68	0.60	มากที่สุด
• สามารถทำความเข้าใจกับเนื้อหาของสื่อที่นำเสนอ	4.69	0.57	มากที่สุด
• สามารถใช้ประสบการณ์แยกข่าวจริงกับข่าวปลอมได้	4.63	0.67	มากที่สุด
• สามารถเลือกใช้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ	4.69	0.62	มากที่สุด
• สามารถใช้ประสบการณ์เปิดรับสื่อมาแยกแยะความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่นำเสนอผ่านสื่อได้	4.67	0.62	มากที่สุด
ด้านการประเมินค่า	4.69	0.54	มากที่สุด
• สามารถประเมินข้อมูลก่อนนำมาใช้เป็นข้อมูลอ้างอิง	4.69	0.62	มากที่สุด
• สามารถเลือกใช้ข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ	4.73	0.57	มากที่สุด
• สามารถตรวจสอบข้อมูลที่ถูก / ผิดบนที่นำเสนอบนอินเทอร์เน็ตได้	4.64	0.66	มากที่สุด
• สามารถประเมินคุณภาพของข้อมูลและเลือกข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสม	4.67	0.59	มากที่สุด
• สามารถประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้	4.69	0.60	มากที่สุด
การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์	4.76	0.44	มากที่สุด
• สามารถสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตได้	4.81	0.47	มากที่สุด

การรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
• สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างและเผยแพร่องค์ความรู้ได้	4.73	0.55	มากที่สุด
• สามารถเลือกสื่อเพื่อนำเสนอข้อมูลได้อย่างเหมาะสม	4.78	0.49	มากที่สุด
• สามารถสร้างเนื้อหาให้เหมาะสมกับสื่อได้	4.76	0.54	มากที่สุด
• การสามารถใช้ภาษาในการนำเสนอผ่านสื่อได้อย่างเหมาะสม	4.74	0.53	มากที่สุด
• การรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทยในภาพรวม	4.70	0.46	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.70 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านสรุปได้ดังนี้

1. ด้านการเปิดรับสื่อ พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.68 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ ได้แก่ สามารถอ่านเนื้อหาในสื่อแล้วทำความเข้าใจได้ มีค่าเฉลี่ย 4.71 สามารถเลือกใช้ข้อมูลได้ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ มีค่าเฉลี่ย 4.71 สามารถคัดเลือกข้อมูลไปใช้ได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.69 สามารถสืบค้นแหล่งที่มาของข้อมูลที่นำเสนอ มีค่าเฉลี่ย 4.67 และสามารถจดจำและเข้าใจความหมายคำศัพท์ สัญลักษณ์ และวิธีการสื่อสารผ่านสื่อ มีค่าเฉลี่ย 4.62 ตามลำดับ

2. ด้านการวิเคราะห์สื่อ พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.71 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ ได้แก่ สามารถเลือกใช้สื่อดิจิทัลต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันได้ มีค่าเฉลี่ย 4.75 รองลงมาคือ สามารถเลือกใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการทำงานหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ มีค่าเฉลี่ย 4.72 สามารถแบ่งปันข้อมูลที่เป็นประโยชน์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย 4.71 สามารถวิเคราะห์และเปรียบเทียบความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอผ่านสื่อได้ มีค่าเฉลี่ย 4.70 และใช้ความและและประสบการณ์เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาสื่อและนำไปใช้ได้ อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.68 ตามลำดับ

3. ด้านการเข้าใจสื่อ พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ ได้แก่ สามารถทำความเข้าใจกับเนื้อหาของสื่อที่นำเสนอ มีค่าเฉลี่ย 4.69 สามารถเลือกใช้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่นำเสนอ มีค่าเฉลี่ย 4.69 สามารถตีความหมายของการนำเสนอข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อต่าง ๆ มีค่าเฉลี่ย 4.68 สามารถใช้ประสบการณ์เปิดรับสื่อมาแยกแยะความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่นำเสนอผ่านสื่อได้ มีค่าเฉลี่ย 4.67 และสามารถใช้ประสบการณ์แยกแยะความจริงกับข่าวปลอมได้ มีค่าเฉลี่ย 4.63 ตามลำดับ

4. ด้านการประเมินค่า พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.69 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ ได้แก่ สามารถเลือกใช้ข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตจากแหล่ง

ข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ มีค่าเฉลี่ย 4.73 รองลงมาคือ สามารถประเมินข้อมูลก่อนนำมาใช้เป็นข้อมูลอ้างอิง มีค่าเฉลี่ย 4.69 สามารถประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้ มีค่าเฉลี่ย 4.69 สามารถประเมินคุณภาพของข้อมูลและเลือกข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ได้เหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.67 และสามารถตรวจสอบข้อมูลที่ถูก/ผิดบนอินเทอร์เน็ตได้ มีค่าเฉลี่ย 4.64 ตามลำดับ

5. ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.76 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ ได้แก่ สามารถสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตได้ มีค่าเฉลี่ย 4.81 รองลงมาคือ สามารถเลือกสื่อเพื่อนำเสนอข้อมูลได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.78 สามารถสร้างเนื้อหาให้เหมาะสมกับสื่อได้ มีค่าเฉลี่ย 4.76 การสามารถใช้ภาษาในการนำเสนอผ่านสื่อได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.74 และสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างและเผยแพร่องค์ความรู้ได้ มีค่าเฉลี่ย 4.73 ตามลำดับ

3. การเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย

สมมติฐานที่ 1 เยาวชนไทยที่มีเพศต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกัน

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย จำแนกตามเพศ

การรู้เท่าทันสื่อ	เพศ	N	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ด้านการเปิดรับสื่อ	ชาย	311	4.65	0.60	-1.401	.162
	หญิง	369	4.71	0.45		
ด้านการวิเคราะห์สื่อ	ชาย	311	4.67	0.55	-1.787	.074
	หญิง	369	4.74	0.44		
ด้านการเข้าใจสื่อ	ชาย	311	4.62	0.60	-2.292	.022*
	หญิง	369	4.71	0.47		
ด้านการประเมินค่า	ชาย	311	4.67	0.60	-.704	.482
	หญิง	369	4.70	0.48		
ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์	ชาย	311	4.75	0.48	-.969	.333
	หญิง	369	4.78	0.41		
การรู้เท่าทันสื่อภาพรวม	ชาย	311	4.67	0.52	-1.574	.116
	หญิง	369	4.73	0.41		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 การเปรียบเทียบการเปรียบเทียบลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย จำแนกตามเพศ พบว่า ในภาพรวมเยาวชนไทยที่มีเพศต่างกันการรู้เท่าทันสื่อไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า เยาวชนที่มีเพศต่างกันการรู้เท่าทันสื่อด้านการเข้าใจสื่อ แตก

ต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเยาวชนที่มีเพศต่างกันการรู้เท่าทันสื่อด้านการเปิดรับสื่อ ด้านการวิเคราะห์สื่อ ด้านการประเมินค่า และด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 เยาวชนไทยที่มีอายุต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกัน

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย จำแนกตามอายุ

การรู้เท่าทันสื่อ	เพศ	N	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ด้านการเปิดรับสื่อ	ชาย	381	4.63	0.58	-2.880	.004*
	หญิง	299	4.75	0.43		
ด้านการวิเคราะห์สื่อ	ชาย	381	4.68	0.53	-1.976	.049*
	หญิง	299	4.75	0.45		
ด้านการเข้าใจสื่อ	ชาย	381	4.65	0.58	-1.386	.166
	หญิง	299	4.70	0.47		
ด้านการประเมินค่า	ชาย	381	4.65	0.58	-1.679	.094
	หญิง	299	4.72	0.48		
ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์	ชาย	381	4.73	0.48	-2.136	.033*
	หญิง	299	4.80	0.38		
การรู้เท่าทันสื่อภาพรวม	ชาย	381	4.67	0.51	-2.189	.029*
	หญิง	299	4.75	0.39		

จากตารางที่ 4 การเปรียบเทียบการเปรียบเทียบลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย จำแนกตามอายุ พบว่า ในภาพรวมเยาวชนไทยที่มีอายุต่างกันการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า เยาวชนที่มีอายุต่างกันการรู้เท่าทันสื่อด้านการเปิดรับสื่อ และด้านการวิเคราะห์สื่อ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเยาวชนที่มีอายุต่างกันการรู้เท่าทันสื่อ ด้านการเข้าใจสื่อ ด้านการประเมินค่า และด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 3 เยาวชนไทยที่มีสถานภาพครอบครัวต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกัน

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย จำแนกตามสถานภาพครอบครัว

การรู้เท่าทันสื่อ		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ด้านการเปิดรับสื่อ	ระหว่างกลุ่ม	6.036	3	2.012	7.530	.000*
	ภายในกลุ่ม	180.611	676	.267		
	รวม	186.647	679			
ด้านการวิเคราะห์สื่อ	ระหว่างกลุ่ม	3.353	3	1.118	4.623	.003*
	ภายในกลุ่ม	163.446	676	.242		
	รวม	166.799	679			
ด้านการเข้าใจสื่อ	ระหว่างกลุ่ม	4.016	3	1.339	4.765	.003*
	ภายในกลุ่ม	189.943	676	.281		
	รวม	193.960	679			
ด้านการประเมินค่า	ระหว่างกลุ่ม	5.638	3	1.879	6.634	.000*
	ภายในกลุ่ม	191.495	676	.283		
	รวม	197.133	679			
ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์	ระหว่างกลุ่ม	3.212	3	1.071	5.585	.001*
	ภายในกลุ่ม	129.589	676	.192		
	รวม	132.801	679			
การรู้เท่าทันสื่อภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	4.295	3	1.432	6.819	.000*
	ภายในกลุ่ม	141.904	676	.210		
	รวม	146.198	679			
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05						

จากตารางที่ 5 แสดงการเปรียบเทียบลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย จำแนกตามสถานภาพครอบครัว พบว่า ภาพรวมเยาวชนไทยที่มีสถานภาพครอบครัวต่างกันการรู้เท่าทันสื่อ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า เยาวชนที่มีสถานภาพครอบครัวต่างกันการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกด้าน ได้แก่ ด้านการเปิดรับสื่อ ด้านการวิเคราะห์สื่อ ด้านการเข้าใจสื่อ ด้านการประเมินค่า และด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ดังนั้น จึงทำการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ด้วยวิธี LSD ดังนี้

ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการเปิดรับสื่อ จำแนกตามสถานภาพครอบครัว

การรู้เท่าทันสื่อ	สถานภาพครอบครัว	$\bar{x}$	อยู่คนเดียว	อยู่กับพ่อแม่	อยู่กับเพื่อน	อยู่กับญาติ
			4.76	4.60	4.82	4.69
ด้านการเปิดรับสื่อ	อยู่คนเดียว	4.76	-	.162*	-.059	.074
	อยู่กับพ่อแม่	4.60		-	-.222*	-.088
	อยู่กับเพื่อน	4.82			-	-.133
	อยู่กับญาติ	4.69				-
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05						

จากตารางที่ 6 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการเปิดรับสื่อ จำแนกตามสถานภาพครอบครัว พบว่า มีความแตกต่าง 2 คู่ ได้แก่ เยาวชนที่อาศัยอยู่คนเดียวมีการรู้เท่าทันสื่อด้านการเปิดรับสื่อสูงกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่กับบิดามารดา และเยาวชนที่อาศัยอยู่กับบิดามารดามีการรู้เท่าทันสื่อด้านการเปิดรับสื่อต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่กับเพื่อน

ตารางที่ 7 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการวิเคราะห์สื่อ จำแนกตามสถานภาพครอบครัว

การรู้เท่าทันสื่อ	สถานภาพครอบครัว	$\bar{x}$	อยู่คนเดียว	อยู่กับพ่อแม่	อยู่กับเพื่อน	อยู่กับญาติ
			4.77	4.65	4.81	4.71
ด้านการวิเคราะห์สื่อ	อยู่คนเดียว	4.77	-	.124*	-.040	.059
	อยู่กับพ่อแม่	4.65		-	-.164*	-.064
	อยู่กับเพื่อน	4.81			-	.099
	อยู่กับญาติ	4.71				-
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05						

จากตารางที่ 7 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการวิเคราะห์สื่อ จำแนกตามสถานภาพครอบครัว พบว่า มีความแตกต่าง 2 คู่ ได้แก่ เยาวชนที่อาศัยอยู่คนเดียวมีการรู้เท่าทันสื่อด้านการวิเคราะห์สื่อสูงกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่กับบิดามารดา และเยาวชนที่อาศัยอยู่กับบิดามารดามีการรู้เท่าทันสื่อด้านการวิเคราะห์สื่อต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่กับเพื่อน

ตารางที่ 8 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการเข้าใจสื่อ จำแนกตามสถานภาพครอบครัว

การรู้เท่าทันสื่อ	สถานภาพครอบครัว	$\bar{x}$	อยู่คนเดียว	อยู่กับพ่อแม่	อยู่กับเพื่อน	อยู่กับญาติ
			4.75	4.60	4.77	4.67
ด้านการเข้าใจสื่อ	อยู่คนเดียว	4.75	-	.146*	-.025	.078
	อยู่กับพ่อแม่	4.60		-	-.171*	-.068
	อยู่กับเพื่อน	4.77			-	.103*
	อยู่กับญาติ	4.67				-
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05						

จากตารางที่ 8 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการเข้าใจสื่อ จำแนกตามสถานภาพครอบครัว พบว่า มีความแตกต่าง 3 คู่ ได้แก่ เยาวชนที่อาศัยอยู่คนเดียวมีการรู้เท่าทันสื่อด้านการเข้าใจสื่อสูงกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่กับบิดามารดา เยาวชนที่อาศัยอยู่กับบิดามารดามีการรู้เท่าทันสื่อด้านการเข้าใจสื่อต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่กับเพื่อน และเยาวชนที่อาศัยอยู่กับเพื่อนมีการรู้เท่าทันสื่อด้านการเข้าใจสื่อสูงกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่กับญาติ

ตารางที่ 9 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการประเมินค่า จำแนกตามสถานภาพครอบครัว

การรู้เท่าทันสื่อ	สถานภาพครอบครัว	$\bar{x}$	อยู่คนเดียว	อยู่กับพ่อแม่	อยู่กับเพื่อน	อยู่กับญาติ
			4.77	4.61	4.81	4.63
ด้านการประเมินค่า	อยู่คนเดียว	4.77	-	.165*	-.040	.138
	อยู่กับพ่อแม่	4.61		-	-.206*	-.028
	อยู่กับเพื่อน	4.81			-	.178
	อยู่กับญาติ	4.63				-
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05						

จากตารางที่ 9 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการประเมินค่า จำแนกตามสถานภาพครอบครัว พบว่า มีความแตกต่าง 2 คู่ ได้แก่ เยาวชนที่อาศัยอยู่คนเดียวมีการรู้เท่าทันสื่อด้านการประเมินค่าสูงกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่กับบิดามารดา และเยาวชนที่อาศัยอยู่กับบิดามารดามีการรู้เท่าทันสื่อด้านการประเมินค่าต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่กับเพื่อน

ตารางที่ 10 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ จำแนกตามสถานภาพครอบครัว

การรู้เท่าทันสื่อ	สถานภาพครอบครัว	$\bar{x}$	อยู่คนเดียว	อยู่กับพ่อแม่	อยู่กับเพื่อน	อยู่กับญาติ
			4.84	4.70	4.84	4.86
ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์	อยู่คนเดียว	4.84	-	.135*	-.002	-.026
	อยู่กับพ่อแม่	4.70		-	-.137*	-.161
	อยู่กับเพื่อน	4.84			-	-.023
	อยู่กับญาติ	4.86				-
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05						

จากตารางที่ 10 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการเข้าใจสื่อ จำแนกตามสถานภาพครอบครัว พบว่า มีความแตกต่าง 2 คู่ ได้แก่ เยาวชนที่อาศัยอยู่คนเดียวมีการรู้เท่าทันสื่อด้านการวิเคราะห์สื่อสูงกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่กับบิดามารดา และเยาวชนที่อาศัยอยู่กับบิดามารดามีการรู้เท่าทันสื่อด้านการเปิดรับสื่อต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่กับเพื่อน

ตารางที่ 11 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทยในภาพรวม จำแนกตามสถานภาพครอบครัว

การรู้เท่าทันสื่อ	สถานภาพครอบครัว	$\bar{x}$	อยู่คนเดียว	อยู่กับพ่อแม่	อยู่กับเพื่อน	อยู่กับญาติ
			4.78	4.63	4.81	4.71
การรู้เท่าทันสื่อภาพรวม	อยู่คนเดียว	4.78	-	.147*	-.033	.065
	ภาพรวม	4.63		-	-.180*	-.082
	อยู่กับเพื่อน	4.81			-	.098
	อยู่กับญาติ	4.71				-
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05						

จากตารางที่ 11 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทยในภาพรวม จำแนกตามสถานภาพครอบครัว พบว่า มีความแตกต่าง 2 คู่ ได้แก่ เยาวชนที่อาศัยอยู่คนเดียวมีการรู้เท่าทันสื่อในภาพรวมสื่อสูงกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่กับบิดามารดา และเยาวชนที่อาศัยอยู่กับบิดามารดามีการรู้เท่าทันสื่อในภาพรวมต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่กับเพื่อน

4. ลักษณะการพักอาศัย

ตารางที่ 12 การเปรียบเทียบลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย จำแนกตามลักษณะการพักอาศัย

การรู้เท่าทันสื่อ		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ด้านการเปิดรับสื่อ	ระหว่างกลุ่ม	2.505	2	1.252	4.604	.010*
	ภายในกลุ่ม	184.142	677	.272		
	รวม	186.647	679			
ด้านการวิเคราะห์สื่อ	ระหว่างกลุ่ม	2.025	2	1.013	4.161	.016*
	ภายในกลุ่ม	164.774	677	.243		
	รวม	166.799	679			
ด้านการเข้าใจสื่อ	ระหว่างกลุ่ม	2.599	2	1.300	4.598	.010*
	ภายในกลุ่ม	191.361	677	.283		
	รวม	193.960	679			
ด้านการประเมินค่า	ระหว่างกลุ่ม	3.195	2	1.597	5.576	.004*
	ภายในกลุ่ม	193.938	677	.286		
	รวม	197.133	679			
ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์	ระหว่างกลุ่ม	2.532	2	1.266	6.578	.001*
	ภายในกลุ่ม	130.269	677	.192		
	รวม	132.801	679			
การรู้เท่าทันสื่อภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	2.520	2	1.260	5.936	.003*
	ภายในกลุ่ม	143.679	677	.212		
	รวม	146.198	679			
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05						

จากตารางที่ 12 แสดงการเปรียบเทียบลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย จำแนกตามลักษณะการพักอาศัย พบว่า ในภาพรวมเยาวชนไทยที่มีลักษณะการพักอาศัยต่างกัน การรู้เท่าทันสื่อ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า เยาวชนที่มีลักษณะการพักอาศัยต่างกัน การรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกด้าน ได้แก่ ด้านการเปิดรับสื่อ ด้านการวิเคราะห์สื่อ ด้านการเข้าใจสื่อ ด้านการประเมินค่า และด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ดังนั้น จึงทำการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ด้วยวิธี LSD ดังนี้

ตารางที่ 13 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการเปิดรับสื่อ จำแนกตามสถานภาพครอบครัว

การรู้เท่าทันสื่อ	ลักษณะการพักอาศัย	$\bar{x}$	บ้าน คอนโดของ ครอบครัว	ห้องเช่า	บ้าน คอนโดของ ญาติ
			4.64	4.71	4.84
ด้านการเปิดรับสื่อ	บ้าน/คอนโดของครอบครัว	4.64	-	-.076	-.204*
	ห้องเช่า	4.71		-	-.129
	บ้าน/คอนโดของญาติ	4.84			-
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05					

จากตารางที่ 13 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการเข้าใจสื่อ จำแนกตามสถานภาพครอบครัว พบว่า มีความแตกต่าง 1 คู่ ได้แก่ เยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของครอบครัวมีการรู้เท่าทันสื่อด้านการวิเคราะห์สื่อต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของญาติ

ตารางที่ 14 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการวิเคราะห์สื่อ จำแนกตามสถานภาพครอบครัว

การรู้เท่าทันสื่อ	ลักษณะการพักอาศัย	$\bar{x}$	บ้าน คอนโดของ ครอบครัว	ห้องเช่า	บ้าน คอนโดของ ญาติ
			4.66	4.75	4.83
ด้านการวิเคราะห์สื่อ	บ้าน/คอนโดของครอบครัว	4.66	-	-.086*	-.165*
	ห้องเช่า	4.75		-	-.079
	บ้าน/คอนโดของญาติ	4.83			-
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05					

จากตารางที่ 14 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการวิเคราะห์สื่อ จำแนกตามสถานภาพครอบครัว พบว่า มีความแตกต่าง 2 คู่ ได้แก่ เยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของครอบครัวมีการรู้เท่าทันสื่อด้านการวิเคราะห์สื่อต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่ห้องเช่า และเยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของครอบครัวมีการรู้เท่าทันสื่อด้านการวิเคราะห์สื่อต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของญาติ

ตารางที่ 15 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการเข้าใจสื่อ จำแนกตามสถานภาพครอบครัว

การรู้เท่าทันสื่อ	ลักษณะการพักอาศัย	$\bar{x}$	บ้าน คอนโดของ ครอบครัว	ห้องเช่า	บ้าน คอนโดของ ญาติ
			4.62	4.71	4.81
ด้านการเข้าใจสื่อ	บ้าน/คอนโดของครอบครัว	4.62	-	-.096*	-.188*
	ห้องเช่า	4.71		-	-.092
	บ้าน/คอนโดของญาติ	4.81			-
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05					

จากตารางที่ 15 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทยด้านการเข้าใจสื่อ จำแนกตามสถานภาพครอบครัว พบว่า มีความแตกต่าง 2 คู่ ได้แก่ เยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของครอบครัวมีการรู้เท่าทันสื่อด้านการเข้าใจสื่อต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่ห้องเช่า และเยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของครอบครัวมีการรู้เท่าทันสื่อด้านการเข้าใจสื่อต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของญาติ

ตารางที่ 16 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการประเมินค่า จำแนกตามสถานภาพครอบครัว

การรู้เท่าทันสื่อ	ลักษณะการพักอาศัย	$\bar{x}$	บ้าน คอนโดของ ครอบครัว	ห้องเช่า	บ้าน คอนโดของ ญาติ
			4.63	4.74	4.82
ด้านการประเมินค่า	บ้าน/คอนโดของครอบครัว	4.63	-	-.114*	-.197*
	ห้องเช่า	4.74		-	-.083
	บ้าน/คอนโดของญาติ	4.82			-
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05					

จากตารางที่ 16 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทยด้านการประเมินค่า จำแนกตามสถานภาพครอบครัว พบว่า มีความแตกต่าง 2 คู่ ได้แก่ เยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของครอบครัวมีการรู้เท่าทันสื่อด้านการประเมินค่าต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่ห้องเช่า และเยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของครอบครัวมีการรู้เท่าทันสื่อด้านการประเมินค่าต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของญาติ

ตารางที่ 17 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ จำแนกตามสถานภาพครอบครัว

การรู้เท่าทันสื่อ	ลักษณะการพักอาศัย	$\bar{x}$	บ้าน คอนโดของ ครอบครัว	ห้องเช่า	บ้าน คอนโดของ ญาติ
			4.72	4.79	4.93
ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์	บ้าน/คอนโดของครอบครัว	4.72	-	-.072*	-.208*
	ห้องเช่า	4.79		-	-.136*
	บ้าน/คอนโดของญาติ	4.93			-
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05					

จากตารางที่ 17 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทยด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ จำแนกตามสถานภาพครอบครัว พบว่า มีความแตกต่าง 3 คู่ ได้แก่ 1) เยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของครอบครัวมีการรู้เท่าทันสื่อด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่ห้องเช่า 2) เยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของครอบครัวมีการรู้เท่าทันสื่อด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของญาติ และ 3) เยาวชนที่อาศัยอยู่ห้องเช่ามีการรู้เท่าทันสื่อด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของญาติ

ตารางที่ 18 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทยในภาพรวม จำแนกตามสถานภาพครอบครัว

การรู้เท่าทันสื่อ	ลักษณะการพักอาศัย	$\bar{x}$	บ้าน คอนโดของ ครอบครัว	ห้องเช่า	บ้าน คอนโดของ ญาติ
			4.65	4.74	4.85
การรู้เท่าทันสื่อในภาพรวม	บ้าน/คอนโดของครอบครัว	4.65	-	-.088*	-.192*
	ห้องเช่า	4.74		-	-.104
	บ้าน/คอนโดของญาติ	4.85			-
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05					

จากตารางที่ 18 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของลักษณะประชากรต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทยในภาพรวม จำแนกตามสถานภาพครอบครัว พบว่า มีความแตกต่าง 2 คู่ ได้แก่ เยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของครอบครัวมีการรู้เท่าทันสื่อในภาพรวมต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่ห้องเช่า และเยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของครอบครัวมีการรู้เท่าทันสื่อในภาพรวมต่ำกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่บ้าน/คอนโดของญาติ

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทย เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. เพศ พบว่า เยาวชนที่มีเพศแตกต่างกันไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในภาพรวมของการรู้เท่าทันสื่อ สะท้อนให้เห็นว่าเพศอาจมีอิทธิพลต่อกระบวนการตีความและการประเมินสื่อในบางมิติ แม้จะไม่ปรากฏความแตกต่างในภาพรวมก็ตาม สอดคล้องกับงานวิจัยของ ทิพวัลย์ อัทธธาร และเสกสรรค์ ทองคำบรรจง (2563) ที่พบว่า นักเรียนมีความแตกต่างด้านองค์ประกอบความฉลาดทางดิจิทัลในบางด้าน เช่น สิทธิและกฎหมายทางดิจิทัล และมารยาททางดิจิทัล ซึ่งสะท้อนว่าบทบาททางสังคมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่ต่างกันอาจส่งผลต่อวิธีการใช้และตีความสื่อ และในเชิงทฤษฎี การอธิบายความแตกต่างทางเพศในบริบทการรู้เท่าทันสื่ออาจเชื่อมโยงกับแนวคิด Gender Socialization Theory ที่มองว่าเพศชายและเพศหญิงได้รับการหล่อหลอมทางสังคมในลักษณะที่ต่างกัน ทำให้มีรูปแบบการสื่อสาร การรับรู้ และการประเมินข้อมูลที่ไม่เหมือนกัน (Bem, 1981) ทั้งนี้ การที่เยาวชนหญิงมีคะแนนสูงกว่าในด้านการเข้าใจสื่อ อาจเนื่องมาจากการให้ความสำคัญกับรายละเอียดและการประเมินความถูกต้องของสารมากกว่า ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบของ Livingstone (2004) ที่เน้นว่าการรู้เท่าทันสื่อไม่ได้ขึ้นอยู่กับเพียงทักษะเชิงเทคนิค แต่ยังเกี่ยวข้องกับปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมผู้ใช้สื่อ นอกจากนี้ งานวิจัยในต่างประเทศ เช่น Martens (2010) ได้ยืนยันว่าปัจจัยส่วนบุคคล เช่น เพศและประสบการณ์การใช้สื่อ มีอิทธิพลต่อระดับ media literacy โดยเพศหญิงมักมีแนวโน้มที่จะมีทักษะการวิเคราะห์และประเมินสื่อที่รอบคอบกว่าเพศชายเล็กน้อย ผลการวิจัยนี้จึงตอกย้ำว่าความแตกต่างทางเพศแม้จะไม่ชัดเจนในภาพรวม แต่ก็สามารถสะท้อนออกมาในบางองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะด้านการเข้าใจสื่อ

2. อายุ พบว่า เยาวชนที่มีอายุต่างกันมีระดับการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญใน 3 ด้าน ได้แก่ การเปิดรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ และการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ โดยเยาวชนที่มีอายุมากกว่ามักมีทักษะการวิเคราะห์และการประเมินสื่อที่พัฒนาแล้วมากกว่า อันเป็นผลมาจากประสบการณ์ในการใช้สื่อและเทคโนโลยีที่สั่งสมมา ซึ่งสอดคล้องกับงานของ พนม คลีฉายา (2564) ที่ชี้ว่าแต่ละช่วงวัยมีการเผชิญกับความเสี่ยงบนสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน และสิ่งนี้สะท้อนถึงความแตกต่างด้านรูปแบบการใช้สื่อและทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และผลลัพธ์ดังกล่าวสามารถเชื่อมโยงกับ ทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญาของ Piaget (1972) ที่กล่าวว่าความสามารถในการคิดเชิงนามธรรมและการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์จะพัฒนาขึ้นตามอายุ โดยเฉพาะเมื่อบุคคลเข้าสู่วัยรุ่นตอนปลายและวัยผู้ใหญ่ตอนต้น ทำให้มองเห็นมิติที่ซับซ้อนของสื่อและสามารถวิเคราะห์ได้รอบด้านมากขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ทฤษฎีประสบการณ์ของ Dewey (1938/1997) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะเกิดขึ้นจากการสั่งสมประสบการณ์ (experience) และการสะท้อนผล (reflection) ซึ่งในกรณีนี้กลุ่มอายุที่มากกว่าย่อมมีโอกาสสะสมประสบการณ์ในการใช้สื่อที่หลากหลายกว่ากลุ่มอายุที่น้อยกว่า นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยในต่างประเทศของ Leung and Lee (2012) พบว่าผู้ใช้สื่อที่มีอายุมากกว่ามักมีทักษะการกำกับตนเองและการจัดการข้อมูลออนไลน์สูงกว่า

เนื่องจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและการรับรู้ความเสี่ยงในสื่อดิจิทัล ขณะที่ Livingstone and Helsper (2007) เน้นว่าความแตกต่างด้านอายุสัมพันธ์โดยตรงกับ digital literacy และ media literacy เนื่องจากความพร้อมทั้งในมิติทักษะการคิดและทักษะการจัดการสื่อ ดังนั้น ผลการวิจัยนี้จึงชี้ให้เห็นว่า แม้เยาวชนทุกช่วงวัยจะมีพื้นฐานทักษะการรู้เท่าทันสื่อ แต่กลุ่มที่มีอายุมากกว่ามีศักยภาพสูงกว่าในด้านการเปิดรับ วิเคราะห์ และใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ เนื่องจากได้รับอิทธิพลจากการพัฒนาทางปัญญาและประสบการณ์สะสม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ

3. สถานภาพครอบครัว พบว่า เยาวชนที่มีสถานภาพครอบครัวต่างกันมีระดับการรู้เท่าทันสื่อต่างกันในทุกด้าน โดยเฉพาะเยาวชนที่อาศัยอยู่คนเดียวหรือกับเพื่อน มีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่กับบิดามารดาในหลายด้าน ซึ่งอาจสะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มที่ต้องพึ่งพาการตัดสินใจของตนเองมีโอกาสฝึกทักษะการวิเคราะห์ ประเมิน และจัดการข้อมูลจากสื่อมากกว่า เนื่องจากต้องรับมือกับความท้าทายในชีวิตประจำวันด้วยตนเอง สอดคล้องกับงานของ วิรุฬรัตน์ สหลง (2566) ที่ชี้ว่าเมตาคognition และการกล้าแสดงออกมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่ากลุ่มเยาวชนที่ต้องอาศัยอยู่คนเดียวหรือกับเพื่อนย่อมมีโอกาสพัฒนาเมตาคognition และทักษะการกำกับตนเองสูงกว่า ทำให้สามารถรู้เท่าทันสื่อได้ดีขึ้น นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสามารถอธิบายได้ด้วย ทฤษฎีการพึ่งพาตนเองของ Bandura (1997) ที่กล่าวถึงแนวคิด self-efficacy ซึ่งหมายถึงความเชื่อมั่นของบุคคลในความสามารถของตนเองในการจัดการกับสถานการณ์ หากเยาวชนอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ต้องรับผิดชอบตนเองมาก เช่น การอยู่ห่างครอบครัว ก็จะมีแนวโน้มพัฒนาความสามารถในการกำกับตนเองและความเชื่อมั่นในทักษะของตนเองมากขึ้น ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ ในทำนองเดียวกัน Bronfenbrenner (1979) ในทฤษฎีระบบนิเวศ (Ecological Systems Theory) ชี้ว่าสภาพแวดล้อมของบุคคล ทั้งในระดับครอบครัวและเพื่อนฝูง ล้วนมีอิทธิพลต่อการพัฒนาทักษะและพฤติกรรมของเยาวชน ดังนั้น เยาวชนที่อาศัยอยู่นอกครอบครัวแบบดั้งเดิมจึงได้รับอิทธิพลโดยตรงจากปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนหรือสังคมใกล้ชิดมากขึ้น ซึ่งส่งผลต่อการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ งานวิจัยต่างประเทศของ Lee and Chae (2012) ก็ชี้ว่าบริบทครอบครัวมีบทบาทสำคัญต่อ digital literacy และ media literacy โดยเยาวชนที่มีการเปิดกว้างทางความคิดและได้รับโอกาสฝึกทักษะการตัดสินใจด้วยตนเองมักมีระดับการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่า ดังนั้น ผลการวิจัยนี้จึงสะท้อนว่า สถานภาพครอบครัวเป็นตัวแปรสำคัญที่มีผลต่อการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่อาศัยอยู่อย่างอิสระจากครอบครัว พวกเขามีโอกาสฝึกทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการกำกับตนเองสูงกว่า ซึ่งเป็นปัจจัยที่สนับสนุนการใช้สื่ออย่างรู้เท่าทันและสร้างสรรค์

4. ลักษณะการพักอาศัย พบว่า เยาวชนที่พักอาศัยในบ้านหรือคอนโดของครอบครัวมีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อต่ำกว่ากลุ่มที่พักอาศัยในหอเช่าหรือบ้านของญาติในหลายด้าน โดยเฉพาะด้านการวิเคราะห์สื่อและการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ซึ่งอาจอธิบายได้ว่ากลุ่มที่ต้องอาศัยอยู่นอกบ้านของครอบครัวมักเผชิญกับสถานการณ์ที่ต้องใช้ทักษะการตัดสินใจและการจัดการข้อมูลด้วยตนเองมากกว่า จึงมีโอกาสฝึกฝนการคิดเชิงวิพากษ์และการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์มากกว่า สอดคล้องกับ

งานของ ฌูว์นี ซงโค (2566) ที่พบว่าปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และแรงจูงใจในโลกไซเบอร์มีความสัมพันธ์กับระดับความฉลาดทางดิจิทัลของนิสิต ซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ สะท้อนให้เห็นว่าการอยู่ในบริบทแวดล้อมที่ต้องปรับตัวและตัดสินใจด้วยตนเอง เช่น การอาศัยในหอพักหรือห้องเช่า อาจกระตุ้นให้เยาวชนพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อได้ดีกว่า การอธิบายปรากฏการณ์นี้ยังสอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura (1986) ที่ชี้ว่าพฤติกรรมมนุษย์พัฒนาผ่านการปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม หากเยาวชนต้องอาศัยอยู่นอกบ้านของครอบครัว พวกเขาจะได้รับแรงเสริมและแรงกดดันทางสังคมที่หลากหลายมากขึ้น ส่งผลให้พัฒนาความสามารถในการใช้วิจารณญาณเมื่อต้องบริโภคสื่อ นอกจากนี้ ตาม ทฤษฎีระบบนิเวศของ Bronfenbrenner (1979) สภาพแวดล้อมระดับไมโคร เช่น ครอบครัวและที่อยู่อาศัย มีบทบาทสำคัญในการกำหนดพฤติกรรมและทักษะของบุคคล ดังนั้น ความแตกต่างของรูปแบบที่อยู่อาศัยจึงสามารถอธิบายได้ว่าเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชน งานวิจัยของ Livingstone and Helsper (2007) ยังยืนยันว่าเด็กและเยาวชนที่ได้รับโอกาสในการใช้สื่ออย่างอิสระและมีการกำกับดูแลแบบเปิดกว้าง จะพัฒนาทักษะ digital literacy และ media literacy ได้ดีกว่ากลุ่มที่อยู่ในบริบทที่ถูกควบคุมมากเกินไป ดังนั้น ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า ลักษณะการพักอาศัยมีอิทธิพลต่อระดับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชน โดยเฉพาะในกลุ่มที่อยู่นอกครอบครัว ซึ่งมีโอกาสได้เรียนรู้การใช้สื่อด้วยตนเอง และสะท้อนถึงความสำคัญของบริบทสิ่งแวดล้อมในการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อ

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. เพศ พบว่า ในภาพรวม เยาวชนที่มีเพศต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าเยาวชนที่มีเพศต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อด้านการเข้าใจสื่อแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยเยาวชนหญิงมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเยาวชนชายเล็กน้อยในด้านนี้ ส่วนด้านอื่น ๆ ได้แก่ การเปิดรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินค่า และการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ

2. อายุ พบว่า เยาวชนที่มีอายุต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า เยาวชนที่มีอายุต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเปิดรับสื่อ, ด้านการวิเคราะห์สื่อ และ ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ อย่างไรก็ตาม การรู้เท่าทันสื่อในด้านการเข้าใจสื่อและด้านการประเมินค่าไม่แตกต่างกัน

3. สถานภาพครอบครัว พบว่า ในภาพรวมเยาวชนที่มีสถานภาพครอบครัวต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า เยาวชนที่มีสถานภาพครอบครัวต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในทุกด้าน ได้แก่ การเปิดรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การเข้าใจสื่อ การประเมินค่า และการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ เมื่อพิจารณาเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD พบว่า เยาวชนที่อาศัยอยู่คนเดียว และเยาวชนที่

อาศัยอยู่กับเพื่อนมีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่าเยาวชนที่อาศัยอยู่กับบิดามารดาในหลายด้าน โดยเฉพาะด้านการเปิดรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การเข้าใจสื่อ และการประเมินค่า

4. ลักษณะการพักอาศัย พบว่า ในภาพรวมเยาวชนที่มีลักษณะการพักอาศัยต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า เยาวชนที่มีลักษณะการพักอาศัยต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในทุกด้าน ได้แก่ การเปิดรับสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การเข้าใจสื่อ การประเมินค่า และการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ เมื่อพิจารณาเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD พบว่า เยาวชนที่พักอาศัยอยู่ที่บ้าน/คอนโดของครอบครัวมีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อต่ำกว่ากลุ่มที่พักอาศัยในหอเช่าและบ้าน/คอนโดของญาติในหลายด้าน โดยเฉพาะในด้านการวิเคราะห์สื่อ การเข้าใจสื่อ การประเมินค่า และการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

ข้อเสนอแนะเพื่อการนำวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม รวมถึงสถาบันการศึกษา ควรนำผลวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบหลักสูตรหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริม การรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะการบูรณาการเข้าไปในรายวิชาทั่วไปและรายวิชาเฉพาะด้าน
2. ครอบครัวควรใช้ผลการวิจัยนี้เพื่อสร้างความเข้าใจถึงบทบาทของสิ่งแวดล้อมต่อพฤติกรรมการใช้สื่อของเยาวชน โดยเปิดโอกาสให้เยาวชนมีอิสระในการเลือกและวิเคราะห์สื่อด้วยตนเอง แต่ควบคู่กับการให้คำแนะนำและการชี้แนะที่เหมาะสม
3. ชุมชนสามารถจัดกิจกรรมเสริมสร้างความรู้เท่าทันสื่อ เช่น การอบรมเชิงปฏิบัติการด้านความปลอดภัยดิจิทัล หรือการใช้สื่อเพื่อพัฒนาท้องถิ่น
4. หน่วยงานรัฐ เอกชน และองค์กรพัฒนาเอกชน (NGOs) สามารถนำผลการวิจัยไปใช้เป็นฐานข้อมูลในการออกแบบ โครงการรณรงค์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อลดผลกระทบจากสื่อออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม เช่น ข่าวปลอม (Fake News) การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และการใช้สื่อในทางลบ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อยอด สามารถศึกษาวิจัยต่อยอดเพื่อขยายผลการวิจัย

1. ความแตกต่างด้านการรู้เท่าทันสื่อระหว่างเยาวชนไทยและต่างชาติ: การศึกษาเชิงเปรียบเทียบข้ามวัฒนธรรม
2. ผลของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และการคิดเชิงวิพากษ์ต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์
3. การใช้สื่อเสมือนจริง (Virtual Reality) เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษามหาวิทยาลัย

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- ณัฐธินิ ชงโค. (2566). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนิสิตระดับอุดมศึกษา. *วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษา*, 18(2), 112–130.
- ทิพวัลย์ อัทธาทรร และเสกสรรค์ ทองคำบรรจง. (2563). การวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงของความฉลาดทางดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา. *ศึกษาศาสตร์ มจร*. 8(1), 137-145.
- พนม คลีฉายา. (2564). การรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทยในยุคสื่อดิจิทัล. *วารสารวิชาการนิเทศศาสตร์*, 9(2), 45–63.
- วิรุฬรัตน์ สหลง. (2566). ความสัมพันธ์ระหว่างเมตาคognition และการกล้าแสดงออกกับความฉลาดทางดิจิทัลของนิสิตมหาวิทยาลัย. *วารสารวิชาการสังคมศาสตร์*, 16(1), 101–118.

ภาษาอังกฤษ

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W.H. Freeman.
- Bem, S. L. (1981). Gender schema theory: A cognitive account of sex typing. *Psychological Review*, 88(4), 354–364. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.88.4.354>
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Buckingham, D. (2019). *The media education manifesto*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Dewey, J. (1997). *Experience and education*. Simon & Schuster. (Original work published 1938)
- Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action*. Washington, DC: Aspen Institute.
- Martens, H. (2010). Evaluating media literacy education: Concepts, theories and future directions. *Journal of Media Literacy Education*, 2(1), 1–22.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.
- UNESCO. (2018). *Media and information literacy curriculum for educators and learners*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

ระบบออนไลน์

- Lee, S. J., & Chae, Y. G. (2012). Balancing participation and risks in children's internet use: The role of internet literacy and parental mediation. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(5), 257–262. <https://doi.org/10.1089/>

cyber.2011.0552

Lee, A. Y. L. (2016). Media education in the school 2.0 era: Teaching media literacy in Hong Kong. *Global Media and China*, 1(4), 435–449. <https://doi.org/10.1177/2059436416667129>

Leung, L., & Lee, P. S. N. (2012). The influences of information literacy, internet addiction and parenting styles on internet risks. *New Media & Society*, 14(1), 117–136. <https://doi.org/10.1177/1461444811410406>

Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *Communication Review*, 7(1), 3–14. <https://doi.org/10.1080/10714420490280152>

Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young people, and the digital divide. *New Media & Society*, 9(4), 671–696. <https://doi.org/10.1177/1461444807080335>

Livingstone, S. (2014). Developing social media literacy: How children learn to interpret risky opportunities on social network sites. *Communications*, 39(3), 283–303. <https://doi.org/10.1515/commun-2014-0113>

ลำดับยุคการออกแบบกราฟิก จากฝีมือมนุษย์สู่ปัญญาประดิษฐ์

The Chronology of Graphic Design:
from Human Craftsmanship to Artificial Intelligence

กิตติธัช ศรีฟ้า *

Kittithat Srifa1*

Corresponding Author Email: Kittithat.sri@rmutr.ac.th

วันที่รับบทความ	10 สิงหาคม 2568
วันที่แก้ไขบทความ	9 ตุลาคม 2568
วันที่ตอบรับบทความ	22 ตุลาคม 2568

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้นำเสนอการศึกษาวิวัฒนาการของการออกแบบกราฟิก โดยใช้เทคโนโลยีเป็นแกนกลางในการวิเคราะห์ แบ่งเป็น 8 ยุคสำคัญตั้งแต่ยุคแทนพิมพ์โลหะในศตวรรษที่ 15 จนถึงยุคปัญญาประดิษฐ์เชิงกำเนิดในปัจจุบัน การศึกษาใช้กรอบการวิเคราะห์ 5 องค์ประกอบคงที่ ได้แก่ เทคโนโลยีแกน กระบวนการทำงาน ร่องรอยเชิงสุนทรียะ สื่อ/มาตรฐาน และกรณีศึกษา เพื่อแสดงให้เห็นสายโซ่ความเชื่อมโยงจากเครื่องมือสู่กระบวนการทำงาน ภาษาเชิงสุนทรียะ มาตรฐานอุตสาหกรรม และคุณค่าที่เกิดขึ้น ผลการศึกษาพบว่าเทคโนโลยีในแต่ละยุคไม่เพียงเปลี่ยนแปลงเครื่องมือและกระบวนการผลิต แต่ยังส่งผลต่อโครงสร้างห่วงโซ่มูลค่า บทบาทวิชาชีพ มาตรฐานการทำงาน และแนวคิดด้านจริยธรรม บทความสังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่โดยเสนอโมเดล “Technology ► Workflow ► Aesthetics ► Standards ► Value” พร้อมกรอบสมรรถนะ 3 ระดับสำหรับการพัฒนาบุคลากร และหลักสูตรในยุคดิจิทัล-AI รวมถึงตัวชี้วัดคุณภาพร่วมสมัยที่ครอบคลุมทั้งระดับวุฒิภาวะของระบบการออกแบบและความพร้อมด้านการระบุที่มาสื่อดิจิทัล เพื่อให้วิชาชีพสามารถปรับตัวและใช้เทคโนโลยีเป็นคณียุทธศาสตร์คุณภาพงานอย่างยั่งยืน

*

Digital Media Design,
University of Technology Rattanakosin

* Assistant Professor, Majoring in Visual Communication,
Architecture and Design, Rajamangala Uni-

versity of Technology Rattanakosin

คำสำคัญ: วิวัฒนาการการออกแบบกราฟิก เทคโนโลยีการพิมพ์ การผลิตสิ่งพิมพ์บนคอมพิวเตอร์ ปัญญาประดิษฐ์เชิงกำเนิด ระบบการออกแบบ

Abstract

This academic article examines the evolution of graphic design using technology as the central analytical framework, divided into eight key eras from the metal type era in the 15th century to the current generative artificial intelligence era. The study adopts a five-component analytical framework consisting of core technology, workflow, aesthetic traces, media/standards, and case studies to demonstrate the chain of connections from tools to work processes, aesthetic language, industry standards, and resulting values. The findings indicate that technology in each era not only transforms tools and production processes but also impacts value chain structures, professional roles, work standards, and ethical considerations. The article synthesizes new knowledge by proposing a “Technology ► Workflow ► Aesthetics ► Standards ► Value” model, along with a three-level competency framework for personnel development and curricula in the digital-AI era. It also includes contemporary quality indicators covering both design system maturity levels and digital media provenance readiness, enabling the profession to adapt and leverage technology as a driver for sustainable quality improvement.

Keywords: Graphic Design Evolution, Printing Technology, Desktop Publishing, Generative AI, Design Systems

บทนำ

การออกแบบกราฟิกคือศาสตร์และศิลป์ในการจัดองค์ประกอบภาพ ตัวอักษร และข้อมูลเพื่อสื่อสาร โดยเทคโนโลยีการผลิตและเผยแพร่เป็นตัวกำหนดเงื่อนไขสำคัญของรูปแบบกระบวนการทำงาน และโครงสร้างอุตสาหกรรม แนวทางการจัดประวัติศาสตร์ที่ยึดหลักเชิงสุนทรีย์เพียงอย่างเดียวจึงอธิบายเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงได้จำกัด เนื่องจากมิได้สะท้อนบทบาทเชิงกำหนดของเทคโนโลยีที่ครอบคลุมตั้งแต่แท่นพิมพ์ ลิโธกราฟี ภาพครึ่งโทน ออฟเซต การผลิตสิ่งพิมพ์บนคอมพิวเตอร์ เว็บและโมบาย จนถึงปัญญาประดิษฐ์เชิงกำเนิด ซึ่งต่างมีศักยภาพที่เครื่องมือเอื้อให้ทำได้ (affordance) ที่เปิดทางและวางข้อจำกัดพร้อมกันตามที่ Drucker (2014), Meggs และ Purvis (2016) และ Manovich (2013) ได้ชี้ให้เห็น

เพื่อความชัดเจนในการศึกษา บทความนี้แยกการออกแบบกราฟิกออกจากศิลปะจิตรในเชิงอุดมมุ่งหมาย โดยงานออกแบบมุ่งสื่อสารแก่ผู้รับสารภายใต้ข้อจำกัดของสื่อ เวลา งบประมาณ และมาตรฐานเทคนิค แม้จะยังคงทับซ้อนกันในเชิงเทคนิคและเชิงสุนทรีย์ได้ในกรณีของคอลลาจ

โฟโตมอนตาจ และการใช้อักษรเป็นรูปทรงตามที่ Drucker และ McVarish (2013) ได้อธิบายไว้ กรอบศึกษาของงานนี้ผสมผสานสองมุมมองสำคัญ ประการแรกคือเทคโนโลยีกำหนดเงื่อนไขเชิงกายภาพและกระบวนการของงานออกแบบ อาทิ ความละเอียด สี เวกเตอร์ ฟอนต์ และการจัดการสี ประการที่สองคือความหมายของเทคโนโลยีถูกสร้างร่วมทางสังคมผ่านแนวคิดการสร้างทางสังคมของเทคโนโลยี (Social Construction of Technology: SCOT) โดยชุมชนวิชาชีพและสถาบัน ดังนั้นสไตล์จึงเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างเครื่องมือ มาตรฐาน และโครงสร้างเศรษฐกิจ มากกว่าจะถูกกำหนดโดยเครื่องมือฝ่ายเดียวตามที่ Pinch และ Bijker (1984) รวมถึง Latour (2005) ได้วิเคราะห์ไว้

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์สามประการที่เชื่อมโยงกัน ประการแรก มุ่งจัดทำกรอบแบ่งยุควิวัฒนาการออกแบบกราฟิกโดยยึดเทคโนโลยีเป็นแกนหลัก พร้อมเกณฑ์วิเคราะห์ที่ตรวจสอบได้ห้าประการ ได้แก่ เทคโนโลยีแกน กระบวนการทำงาน ร่องรอยเชิงสุนทรีย์ รูปแบบสื่อ และมาตรฐานหรือโปรโตคอล ประการที่สอง มุ่งอธิบายอย่างเป็นระบบว่าเทคโนโลยีสร้างผลกระทบต่อวิชาชีพอย่างไรในเจ็ดมิติที่สำคัญ ได้แก่ สุนทรีย์และภาษาทางการออกแบบ กระบวนการทำงาน และบทบาทของนักออกแบบ ห่วงโซ่มูลค่าทางธุรกิจ มาตรฐานด้านตัวพิมพ์และสี การรับรู้และพฤติกรรมการอ่าน ประเด็นจริยธรรมและกฎหมาย ตลอดจนการเรียนการสอน โดยใช้กรณีศึกษาที่มีหลักฐานอ้างอิงประกอบการวิเคราะห์ ประการที่สาม มุ่งสังเคราะห์ข้อเสนอเชิงปฏิบัติและนัยสำคัญต่อหลักสูตรและอุตสาหกรรมในยุคดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ โดยเสนอแนวทางพัฒนาสมรรถนะสำคัญ อาทิ ระบบออกแบบ การออกแบบบนฐานข้อมูล การออกแบบคำสั่งและข้อกำหนด และการออกแบบเพื่อการเข้าถึง พร้อมทั้งกำหนดตัวชี้วัดคุณภาพงานและหลักการกำกับการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ

ขอบเขตการศึกษาครอบคลุมกรณีตัวอย่างตั้งแต่สิ่งพิมพ์สู่งานดิจิทัลในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 15 ถึงปัจจุบัน ทั้งสำนักพิมพ์ นิตยสาร โปสเตอร์ อัตลักษณ์องค์กร สื่อออนไลน์และแอปพลิเคชัน โดยมุ่งเน้นการสังเคราะห์เชิงระบบมากกว่าการจัดทำพงศาวดารบุคคล พร้อมเสริมบริบทไทยในประเด็นมาตรฐานตัวพิมพ์และอุตสาหกรรมกราฟิกเมื่อเหมาะสม โครงสร้างที่เหลือของบทความประกอบด้วยสี่ส่วนหลัก คือ กรอบแนวคิดและวิธีดำเนินการ การแบ่งยุคตามเทคโนโลยีพร้อมกรณีศึกษา การวิเคราะห์สิ่งที่เทคโนโลยีทำให้เกิดในเจ็ดมิติ และข้อเสนอเชิงปฏิบัติสำหรับวิชาชีพและการเรียนการสอน โดยจะจัดทำบทคัดย่อหลังสรุปผลการศึกษาทั้งหมดเพื่อรักษาความเที่ยงตรงของสาระสำคัญ

เนื้อเรื่อง

ลำดับยุคของการออกแบบกราฟิกแบบเทคโนโลยีเป็นแกน

บทความนี้นำเสนอประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิก (Graphic Design History) โดยยึดเทคโนโลยี (Technology) เป็นแกนหลักในการวิเคราะห์ ด้วยมุมมองที่ว่าเครื่องมือในการผลิตและเผยแพร่สื่อเป็นตัวกำหนดเงื่อนไขสำคัญของรูปแบบ (Form) ภาษาทางการออกแบบ (Design Language) กระบวนการทำงาน (Workflow) และโครงสร้างอุตสาหกรรม (Industry Structure)

ในแต่ละยุคสมัย เมื่อเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลง ย่อมเกิดรอยนิ้วมือเชิงสุนทรียะ (Aesthetic Finger-print) แบบใหม่ตามมา อย่างไรก็ตาม ความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ไม่ได้เกิดจากเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่เป็นผลมาจากปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ที่ซับซ้อนระหว่างเครื่องมือ (Tool) มาตรฐานอุตสาหกรรม (Industry Standards) และบริบททางสังคมและวัฒนธรรม (Social and Cultural Context) (Drucker, 2014; Meggs & Purvis, 2016; Manovich, 2013; Pinch & Bijker, 1984; Latour, 2005)

การนำเสนอในแต่ละยุคสมัยจะเริ่มต้นจากการระบุนโยบายการสื่อสาร (Communication Challenge) ที่สำคัญของยุคนั้น จากนั้นจึงอธิบายเทคโนโลยีแกน (Core Technology) ที่เปิดโอกาสและวางข้อจำกัด (Constraint) ไปพร้อมกัน แล้วจึงวิเคราะห์ผลกระทบ (Impact) ในสามระดับอย่างเป็นระบบ ระดับแรกคือภาษาและสุนทรียภาพ (Language and Aesthetics) ซึ่งครอบคลุมตัวพิมพ์ (Typeface) กริด (Grid) สี (Color) และภาพ (Image) ระดับที่สองคือกระบวนการทำงานและบทบาทวิชาชีพ (Professional Role) ตลอดสายงานตั้งแต่ขั้นตอนก่อนพิมพ์ (Prepress) จนถึงการเผยแพร่ (Publication) ระดับที่สามคืออุตสาหกรรมและสังคม (Industry and Society) ซึ่งรวมถึงประเภทของสื่อ (Media Type) มาตรฐาน (Standards) โปรโตคอล (Protocol) และประเด็นจริยธรรมและกฎหมาย (Ethics and Law) การวิเคราะห์ทุกยุคจะใช้กรอบ (Framework) คงที่ห้าองค์ประกอบ (Component) ได้แก่ เทคโนโลยีแกน กระบวนการทำงาน ร่องรอยสุนทรียะ (Aesthetic Traces) สื่อเด่นและมาตรฐาน (Dominant Media and Standards) และกรณีศึกษา (Case Study) (Drucker & McVarish, 2013)

การจัดลำดับยุคต่างๆ อิงจากจุดปะทุ (Breakthrough Point) ของเทคโนโลยีที่สร้างการเปลี่ยนแปลงสำคัญ ตั้งแต่วิธีการพิมพ์และการทำเพลต (Printing and Plate-making) ระบบภาพครึ่งโตน (Halftone System) เทคโนโลยีออฟเซตและการแยกสี (Offset and Color Separation) การผลิตสิ่งพิมพ์บนคอมพิวเตอร์ (Desktop Publishing) เว็บและโมบาย (Web and Mobile) จนถึงปัญญาประดิษฐ์เชิงกำเนิด (Generative AI) บทเรียนสำคัญที่สุดที่สอดแทรกตลอดทั้งบทความคือนักออกแบบไม่เพียงแต่ต้องเป็นผู้ใช้เครื่องมือ แต่ต้องเป็นผู้กำกับ (Director) ให้เทคโนโลยีสอดคล้องกับเป้าหมายการสื่อสาร (Communication Goal) และความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility) ซึ่งเป็นแก่นสำคัญที่เชื่อมโยงเรื่องเล่าทั้งหมดในบทความนี้

ยุคที่ 1 งานฝีมือและแท่นพิมพ์โลหะก่อนอุตสาหกรรม

(คริสต์ศตวรรษที่ 15–ปลายศตวรรษที่ 18)

เทคโนโลยีหลักของยุคนี้คือระบบเลตเตอร์เพรส (Letterpress) ที่ใช้ตัวพิมพ์โลหะ (Metal Type) เรียงด้วยมือ กระบวนการผลิตเริ่มต้นจากการตัดเหล็กเพื่อทำแม่พิมพ์ (Punch) จากนั้นจึงสร้างเมทริกซ์ (Matrix) และหล่อตัวพิมพ์ เมื่อได้ตัวพิมพ์แล้ว ช่างจะเรียงและล็อก (Lock) ตัวพิมพ์เหล่านี้ขึ้นบนแท่นพิมพ์ (Press) ใช้หมึกน้ำมัน (Oil-based Ink) และกระดาษที่ทำจากเส้นใยพืช (Plant Fiber) ในการพิมพ์ ระบบนี้สามารถผลิตซ้ำได้อย่างแม่นยำ แต่กระบวนการทำงานช้าและต้องอาศัยแรงงานที่มีทักษะสูง นับเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญที่ทำให้ตัวอักษรกลายเป็นวัตถุอุตสาหกรรม (Industrial Object) ที่กำหนดข้อจำกัดทางกายภาพให้แก่งานออกแบบกราฟิก (Graphic Design)

(Drucker, 2014; Meggs & Purvis, 2016; Drucker & McVarish, 2013) กระบวนการทำงานในยุคนี้ก่อรูปเป็นห่วงโซ่ที่เชื่อมโยงผู้เขียน สำนักพิมพ์ (Publisher) และโรงพิมพ์ (Printing House) เข้าด้วยกัน โดยมีบทบาทเฉพาะทางของผู้ปฏิบัติงานแต่ละประเภทอย่างชัดเจน ได้แก่ ช่างตัดแม่พิมพ์ (Punchcutter) โรงหล่อตัวพิมพ์ (Type Foundry) ช่างเรียงตัวพิมพ์ (Compositor) และช่างพิมพ์ (Pressman) ข้อจำกัดด้านต้นทุนและระยะเวลาการผลิตทำให้งานออกแบบในยุคนี้ต้องให้ความสำคัญกับความอ่านง่าย (Readability) การใช้พื้นที่อย่างประหยัด และความสม่ำเสมอของการจัดวางหน้ากระดาษ (Layout) ข้อจำกัดเหล่านี้นำไปสู่การกำเนิดมาตรฐานทางบรรณาธิการหลายประการ เช่น การจัดลำดับชั้นของสารสนเทศ (Information Hierarchy) การกำหนดขนาดตัวอักษร (Type Size) และระบบการวัด (Measurement System) ที่กลายเป็นรากฐานสำคัญของยุคต่อมา (Meggs & Purvis, 2016)

ในเชิงสุนทรียภาพ งานออกแบบในยุคนี้มีลักษณะเด่นหลายประการ ได้แก่ การใช้กริด (Grid) ที่มีโครงสร้างตรงไปตรงมา ช่องว่างระหว่างบรรทัดที่เกิดจากการใช้แผ่นตะกั่ว (Leading) การจัดวางข้อความแบบเต็มบรรทัดพอดี (Justified) และการใช้ตัวพิมพ์กลุ่มโอลด์สไล์ (Oldstyle) และทรานซิชันนัล (Transitional) ซึ่งสะท้อนรอยเครื่องมือจากการตัดด้วยมีดและการหล่อโลหะสำหรับภาพประกอบนั้นใช้เทคนิคไม้แกะ (Woodcut) หรือไม้ฉลุ (Wood Engraving) ซึ่งต้องพิมพ์ร่วมในเฟรม (Frame) เดียวกับตัวพิมพ์ จึงมีรายละเอียดค่อนข้างจำกัด สื่อที่โดดเด่นในยุคนี้ ได้แก่ หนังสือศาสนา กฎหมาย ตำราเรียน และพจนานุกรม ซึ่งลักษณะของสื่อเหล่านี้ผลักดันให้เกิดการพัฒนาแบบอักษร (Type System) การกำหนดขนาดตัวอักษร และการออกแบบหน้าเล่มที่สามารถทำซ้ำได้อย่างสม่ำเสมอ (Drucker, 2014; Drucker & McVarish, 2013)

ผลกระทบสำคัญทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในยุคนี้มีสามประการหลัก ประการแรกคือการสถาปนาวิชาไทโปกราฟี (Typography) จากความสามารถในการผลิตตัวอักษรซ้ำได้อย่างแม่นยำ ประการที่สองคือการกำเนิดมาตรฐานการจัดวางหน้า กระดาษและลำดับชั้นของสารสนเทศที่กลายเป็นเครื่องมือสำคัญทางบรรณาธิการ (Editorial Tool) ประการที่สามคือการก่อตัวของโครงสร้างห่วงโซ่มูลค่า (Value Chain) ระหว่างสำนักพิมพ์และโรงพิมพ์ที่สืบเนื่องและพัฒนาต่อเนื่องไปสู่ยุคออฟเซต (Offset) และการผลิตสิ่งพิมพ์บนคอมพิวเตอร์ (Desktop Publishing) (Drucker, 2014; Meggs & Purvis, 2016)



ภาพที่ 1 การเรียงตัวพิมพ์โลหะบน composing stick แบบจัดเต็มบรรทัด (justified) เห็นชั้นเว้นวรรค/ตะกั่ว (spaces & leading) และตัวพิมพ์กลับด้านตามระบบเลตเตอร์เพรส
ที่มาภาพ: Wikimedia Commons — Handsatz.jpg
("Hand typesetting in a composing stick")

ยุคที่ 2 ศตวรรษที่ 19 — ลิโธกราฟี สีหลายชั้น และเครื่องพิมพ์กำลังไอน้ำ

ศตวรรษที่ 19 เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้งานพิมพ์หลุดพ้นจากข้อจำกัดด้านความเร็วและการใช้สี สามารถผลิตได้ในปริมาณมากขึ้น เทคโนโลยีหลักของยุคนี้นี้มีสองประการ ได้แก่ ลิโธกราฟี (Lithography) ที่ช่วยให้สามารถวาดเส้น รูป และตัวอักษรลงบนเพลต (Plate) ได้โดยตรง และเครื่องพิมพ์กำลังไอน้ำหรือเครื่องพิมพ์แบบโรตารี (Rotary Press) ที่เพิ่มปริมาณการผลิตและลดต้นทุนลงอย่างมาก เมื่อรวมกับการพัฒนากระดาษจากเยื่อไม้ที่มีราคาถูกและการขยายตัวของเครือข่ายคมนาคม จึงนำไปสู่การเกิดขึ้นของภูมิทัศน์กราฟิก (Graphic Landscape) สาธารณะในเมืองสมัยใหม่อย่างแพร่หลาย (Drucker, 2014; Drucker & McVarish, 2013; Meggs & Purvis, 2016) ในด้านกระบวนการทำงาน เทคนิคลิโธกราฟี (Lithography) ทำให้ขั้นตอนก่อนการพิมพ์กลายเป็นงานศิลปะเชิงการวาด ช่างสามารถควบคุมสัดส่วน น้ำหนักของเส้น และเท็กซ์เจอร์ (Texture) ได้อย่างละเอียด เมื่อพัฒนาเป็นโครโมลิโธกราฟี (Chromolithography) ก็สามารถพิมพ์สีซ้อนทับกันหลายชั้นได้อย่างแท้จริง ส่งผลให้เกิดสื่อประเภทใหม่ เช่น โปสเตอร์ (Poster) โฆษณา บรรจุภัณฑ์ (Packaging) และปฏิทินสี ในขณะเดียวกัน เครื่องพิมพ์ไอน้ำและเครื่องพิมพ์แบบโรตารี (Rotary Press) ทำให้การพิมพ์สิ่งพิมพ์ต่อเนื่องมีประสิทธิภาพสูงขึ้น นำไปสู่การเกิดตลาดสื่อมวลชนและอุตสาหกรรมโฆษณาในรูปแบบใหม่ (Meggs & Purvis, 2016; Drucker & McVarish, 2013)

ในเชิงสุนทรียภาพ โปสเตอร์ในยุคนี้มีสีสันสดใส ผสมผสานตัวอักษรที่วาดด้วยมือเข้ากับภาพประกอบเป็นองค์ประกอบเดียวกัน การจัดวางมีลักษณะเปิดโล่งเพื่อให้อ่านได้จากระยะไกล ในขณะที่ฝั่งของระบบเลตเตอร์เพรส (Letterpress) พัฒนาตัวพิมพ์แบบโชว์ (Display Type) และตัวพิมพ์ไม้ขนาดใหญ่เพื่อเพิ่มความโดดเด่นของข้อมูลในพื้นที่เมือง การแยกสีทำด้วยมือทำให้พาเลตต์สี (Color Palette) มีลักษณะเป็นชั้นๆ และมีการไล่ระดับแบบเรียบ ซึ่งกลายเป็นเอกลักษณ์ของงานกราฟิก (Graphic) ปลายศตวรรษที่ 19 และเป็นรากฐานของวัฒนธรรมโฆษณายุคแรก (Drucker, 2014; Meggs & Purvis, 2016)

ในด้านมาตรฐานการผลิต โรงพิมพ์พัฒนากฎเกณฑ์สำหรับการลงเพลต การจัดการความตรงซ้อนเพลตสี (Registration) สี และการพิสูจน์อักษรอย่างเป็นระบบ สื่อประเภทต่างๆ เช่น นิตยสารภาพสี แคตตาล็อก (Catalog) และโปสเตอร์ กำหนดรูปแบบการอ่านแบบใหม่ที่เน้นการสแกนอย่างรวดเร็ว โดยให้ความสำคัญกับหัวเรื่อง เครื่องหมายแบรนด์ (Brand) และความสม่ำเสมอขององค์ประกอบต่างๆ แม้ว่าในยุคนี้ยังไม่มีคู่มืออัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity) ที่สมบูรณ์ก็ตาม (Drucker & McVarish, 2013)

เมื่อพิจารณาผลกระทบทางเทคโนโลยี สามารถสรุปได้สามประเด็นสำคัญ ประเด็นแรก ลิโธกราฟีทำให้สามารถรวมงานวาดและตัวอักษรเข้าเป็นภาพเดียวกัน ซึ่งขยายขอบเขตภาษาทางการออกแบบของโปสเตอร์และบรรจุภัณฑ์ ประเด็นที่สอง เครื่องพิมพ์ไอน้ำและกระดาษราคาถูกทำให้งานกราฟิกเข้าถึงมวลชนได้กว้างขวาง และเกิดหลักการใหม่ในการดึงดูดสายตาและการอ่านจากระยะไกล ประเด็นที่สาม การพิมพ์สีหลายชั้นวางรากฐานสำคัญของการควบคุมคุณภาพสี ซึ่งนำไปสู่การพัฒนากระบวนการแยกสี CMYK และการจัดการสีสมัยใหม่ในยุคออฟเซต (Offset) ต่อมา (Drucker, 2014; Meggs & Purvis, 2016; Drucker & McVarish, 2013)



ภาพที่ 2 การ์ดโฆษณาโครโมลิธอกราฟี Van Houten's Cocoa (ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19) แสดง การซ้อนเพลตสีหลายชั้นและการผสานอักษรที่วาด มือเข้ากับฉากผู้โดยสารบนรถไฟ

ที่มาภาพ Wellcome Collection, Van Houten's Cocoa: "Heard in the Train ..." (chromolithograph trade card), ca. 1

ยุคที่ 3 ภาพถ่ายและระบบภาพครึ่งโทน (ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19–ทศวรรษ 1930s)

จุดเปลี่ยนสำคัญของยุคนี้เกิดจากการบรรจบกันของเทคโนโลยีสามประการ ได้แก่ การถ่ายภาพ ระบบภาพครึ่งโทน (Halftone) และการทำเพลตเชิงถ่ายภาพ (Photo-engraving) บนแผ่นสังกะสีหรือทองแดง เทคโนโลยีเหล่านี้ทำให้ภาพต่อเนื่องจากโลกจริงสามารถพิมพ์ร่วมกับตัวอักษรได้อย่างเป็นระบบ ทั้งระบบแท่นนูนและออฟเซตรุ่นแรกสามารถอ่านและถ่ายทอดลวดลายจุดที่แปลงมาจากกระดืบสีเทาได้ ส่งผลให้เกิดภาษาแห่งความจริงในสื่อสิ่งพิมพ์ (Drucker, 2014; Meggs & Purvis, 2016; Drucker & McVarish, 2013)

ในด้านกระบวนการทำงาน มีการเพิ่มขึ้นตอนใหม่หลายประการ ได้แก่ การถ่ายภาพ การวางตะแกรง (Screen) และการเตรียมเพลต ซึ่งต้องควบคุมความละเอียดของเส้นตะแกรง (Line Screen) เลือกหมึกและกระดาษที่เหมาะสมกับจุดละเอียด และรีทัช (Retouch) ต้นฉบับให้ได้คุณภาพ หนังสือพิมพ์ใช้ตะแกรงหยาบเพื่อความรวดเร็วในการผลิต ขณะที่นิตยสารคุณภาพสูงใช้ตะแกรงละเอียดหรือเทคนิคโฟโตกราวิัวร์ (Photogravure) เพื่อให้ได้โทนสีที่นุ่มนวล พร้อมกันนี้เกิดรูปแบบการจัดวาง (Layout) แบบใหม่ที่ให้ภาพเป็นองค์ประกอบหลัก มีหัวเรื่องย่อและคำบรรยายภาพ (Caption) ประกอบ ซึ่งกลายเป็นโครงสร้างบรรณาธิการรูปแบบใหม่

ในเชิงสุนทรียภาพ งานออกแบบในยุคนี้เน้นภาพจริง ความตรงมาของแสงเงา และมุมมองจากกล้อง ต่อมามีการพัฒนาไปสู่เทคนิคคอลลาจ (Collage) และโฟโตมอนตาจ (Photomontage) ที่ประกอบความจริงหลายชั้นเข้าด้วยกัน จนกลายเป็นพจนานุกรมภาพแห่งยุคสมัยใหม่ ลวดลายจุดเชิงพาณิชย์ถูกนำมาใช้เพื่อถมเงาและสร้างบรรยากาศในงานข่าวและโฆษณา

ในด้านมาตรฐานการผลิต นิตยสารภาพข่าว แคตตาล็อก (Catalog) และโปสเตอร์ภาพถ่ายเติบโตขึ้นควบคู่ไปกับการพัฒนาระเบียบการควบคุมคุณภาพภาพ ทั้งในเรื่องความละเอียด การลงทะเบียน การจัดการความตรงซ้อนเพลตสี (Registration) และการพิสูจน์อักษร ระบบการเหล่านี้ทำให้ภาพและข้อความสามารถทำงานร่วมกันเป็นระบบสารสนเทศเดียวกัน และวางรากฐานสำคัญสำหรับการแยกสีสมัยใหม่และการจัดการสีดิจิทัล (Digital Color Management) ในยุคออฟเซต และการผลิตสิ่งพิมพ์บนคอมพิวเตอร์ (Desktop Publishing) ต่อมา

โดยสรุป ยุคนี้สถาปนาภาพถ่ายให้เป็นภาษาหลักของสื่อสิ่งพิมพ์ ยกย่องกระบวนการทำงานให้สามารถจัดการข้อมูลภาพอย่างเป็นระบบ และก่อกำเนิดรูปแบบบรรณาธิการภาพที่เปลี่ยนพฤติกรรมอ่านจากการไล่ตามบรรทัดไปสู่การสแกนภาพ หัวเรื่อง และคำบรรยาย ซึ่งรูปแบบนี้ได้รับทอดมาจนถึงสื่อดิจิทัลร่วมสมัย



ภาพที่ 3 หน้าแรก The New York Herald (7 พฤษภาคม 1910) ข่าวการสวรรคตของกษัตริย์เอ็ดเวิร์ดที่ 7 จัดหน้าแบบ “ภาพนำข้อความ-คำบรรยาย-หัวเรื่องย่อ” พร้อมภาพครึ่งโทนคุณภาพหนังสือพิมพ์ต้นศตวรรษที่ 20

ที่มาภาพ Library of Congress, Chronicling America: The New York Herald

ยุคที่ 4 ออฟเซตสมัยใหม่และการแยกสี CMYK (ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19–กลางศตวรรษที่ 20; แพร่หลายทศวรรษ 1930s–1970s)

ออฟเซตลิโธกราฟี (Offset Lithography) ได้เปลี่ยนแปลงระบบการพิมพ์จากระบบนูน (Relief) สู่ระบบระนาบ (Planographic) โดยถ่ายทอดหมึกผ่านยางผ้า (Blanket) ซึ่งสามารถรักษารายละเอียดของจุดครึ่งโทน (Halftone) ได้อย่างคมชัดและสม่ำเสมอแม้บนกระดาษที่มีพื้นผิวหยาบ ในขณะเดียวกัน เครื่องพิมพ์ป้อนม้วน (Web Press) ความเร็วสูงได้เร่งการผลิตนิตยสาร (Magazine) และหนังสือพิมพ์ (Newspaper) ให้รวดเร็วยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การพัฒนาระบบแยกสีเชิงถ่ายภาพมาตรฐานเป็นสี่สีหลัก คือ ไซยาน แมเจนตา เหลือง และดำ (CMYK: Cyan-Magenta-Yellow-Black) ทำให้ภาพสีเต็มรูปที่มีคุณภาพเสถียรกลายเป็นสิ่งที่ทำได้เป็นกิจวัตร ไม่ใช่ข้อยากเย็นอีกต่อไป (Drucker, 2014; Meggs & Purvis, 2016; Drucker & McVarish, 2013) ในด้านกระบวนการทำงาน ยุคนี้ได้ยกระดับขั้นตอนก่อนพิมพ์ (Prepress) ให้เป็นหัวใจสำคัญของการผลิต ช่างต้องตั้งค่าตะแกรง (Screen) ให้เหมาะสมกับชนิดของกระดาษและความเร็วของเครื่องพิมพ์ ควบคุมการจัดตำแหน่งความตรงซ้อนเพลตสี (Registration) ด้วยเครื่องหมายควบคุม ทำปฐพีสี (Color Proof) หลายรอบเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และจัดวางหน้าตามข้อจำกัดของการซ้อนทับหมึก เครื่องพิมพ์แผ่น (Sheet-fed Press) ถูกใช้สำหรับงานที่ต้องการคุณภาพสูง เช่น โปสเตอร์ (Poster) และหนังสือปกแข็ง ในขณะที่สายงานพาณิชย์ขนาดใหญ่อาศัยระบบเครื่องพิมพ์ป้อนม้วน การพัฒนาเหล่านี้นำไปสู่การเกิดวัฒนธรรมของคู่มือมาตรฐาน (Style Guide/Standards Manual) ที่ทำให้งานมีความสม่ำเสมอข้ามรอบการพิมพ์และข้ามโรงพิมพ์ต่างๆ (Meggs & Purvis, 2016; Drucker & McVarish, 2013) ในเชิงสุนทรียภาพ ลักษณะเด่นของยุคนี้คือความคมชัด การใช้กริด (Grid) ที่มีเหตุผลและมีระเบียบ และการผสมผสานตัวอักษรเข้ากับภาพถ่ายอย่างไร้รอยต่อ ความสามารถ

เหล่านี้สนับสนุนให้ภาษาองค์กร (Corporate Identity) นิตยสาร และอินโฟกราฟิก (Infographic) เติบโตขึ้น โดยอาศัยความมั่นใจในเสถียรภาพของสีและเส้น ความสม่ำเสมอเชิงอุตสาหกรรมจึงกลายเป็นทุนทางสุนทรียภาพที่ตลาดยอมรับและให้คุณค่า (Drucker, 2014; Meggs & Purvis, 2016)

เมื่อพิจารณาผลกระทบทางเทคโนโลยี การผสมผสานระหว่างออฟเซตและระบบสี CMYK ส่งผลสำคัญสามประการ ประการแรก เทคโนโลยีเหล่านี้ยกระดับความสม่ำเสมอให้เป็นเงื่อนไขร่วมระหว่างผู้ผลิตและผู้ว่าจ้าง ประการที่สอง ทำให้ภาพถ่ายสีคุณภาพสูงสามารถเชื่อมโยงกับไทโปกราฟฟี (Typography) ได้อย่างลงตัว จนเกิดรูปแบบกราฟิกองค์กร (Corporate Graphic) และอินโฟกราฟิกสมัยใหม่ ประการที่สาม เทคโนโลยีเหล่านี้สถาปนามาตรฐานกระบวนการทำงานก่อนพิมพ์ ซึ่งกลายเป็นฐานรากสำคัญที่รองรับการทำให้เป็นดิจิทัล (Digitalization) และการผลิตสิ่งพิมพ์บนคอมพิวเตอร์ (Desktop Publishing) ในยุคถัดมา (Drucker, 2014; Meggs & Purvis, 2016; Drucker & McVarish, 2013)



ภาพที่ 4 โปสเตอร์ทางการ Tokyo 1964 (วิ่งคู่-คบเพลิง-ว่ายน้ำ)

ออกแบบโดย Yusaku Kamekura, ค.ศ. 1964 — offset lithograph, color (CMYK)
ที่มาภาพ The Olympic Museum / Olympic Foundation for Culture and Heritage (© IOC)

ยุคที่ 5 การผลิตสิ่งพิมพ์บนคอมพิวเตอร์ (กลางทศวรรษ 1980s–ปลาย 1990s)

การผลิตสิ่งพิมพ์บนคอมพิวเตอร์ (Desktop Publishing) ได้เปลี่ยนแปลงโครงสร้างพื้นฐานของงานพิมพ์จากระบบเดิมที่ใช้กล้อง (Camera) ฟิล์ม (Film) และเพลต (Plate) ไปสู่ระบบใหม่ที่ใช้ไฟล์ (File) โค้ด (Code) และแผ่นแม่พิมพ์ (เพลต) (Imagesetter) เทคโนโลยีหลักของยุคนี้ประกอบด้วยสามองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ โพสต์สคริปต์ (PostScript) ซึ่งเป็นภาษาสำหรับอธิบายหน้าเอกสาร เครื่องพิมพ์เลเซอร์ (Laser Printer) และซอฟต์แวร์ (Software) สำหรับการจัดหน้า การวาดภาพเวกเตอร์ และการตกแต่งภาพ เทคโนโลยีเหล่านี้ทำให้สตูดิโอ (Studio) ขนาดเล็กสามารถควบคุมการจัดหน้าแบบ WYSIWYG (What You See Is What You Get) ได้ตั้งแต่การออกแบบกริด (Grid) การเลือกใช้ฟอนต์ (Font) ไปจนถึงการส่งออกไฟล์เพื่อแยกฟิล์มสี

นอกจากนี้ ฟอนต์ดิจิทัล (Digital Font) ที่มีระบบฮินต์ (Hinting) และเคอร์นิง (Kerning) ได้เปิดทางสู่การพัฒนาไมโครไทโปกราฟี (Microtypography) ลดความสำคัญของห้องกลั่นและงานเพสต์อัป (Paste-up) และสร้างห่วงโซ่การทำงานรูปแบบใหม่ที่สื่อสารกันด้วยไฟล์ดิจิทัล (Digital File) (Drucker, 2014; Meggs & Purvis, 2016; Drucker & McVarish, 2013; Manovich, 2013) ในเชิงสุนทรียภาพ ภาษาทางทัศนศิลป์ในยุคนี้ถูกขับเคลื่อนด้วยตรรกะของซอฟต์แวร์ (Software Logic) เส้นเวกเตอร์ (Vector) ที่คมชัดและสามารถปรับสเกล (Scale) ได้โดยไม่สูญเสียคุณภาพทำให้ภาพเรขาคณิต (Geometric) และโลโก้ (Logo) เชิงระบบเฟื่องฟูขึ้น ระบบเลเยอร์ (Layer) มาสก์ (Mask) และคอมโพสิต (Composite) ทำให้สามารถทดลองผสมผสานภาพถ่ายและกราฟิก (Graphic) ได้อย่างรวดเร็ว เอฟเฟกต์ (Effect) ต่างๆ ที่เคยต้องอาศัยฝีมือช่างผู้เชี่ยวชาญ เช่น ความโปร่งใส (Transparency) เกรเดียนต์ (Gradient) และเงาตกกระทบ (Drop Shadow) กลายเป็นเครื่องมือที่สามารถใช้งานได้ง่ายเพียงคลิกเมาส์ ผลกระทบที่เกิดขึ้นในตลาดจริงจึงมีสองด้าน ด้านหนึ่งคือการเกิดทำให้การผลิตสิ่งพิมพ์เข้าถึงได้มากขึ้น (Democratization of Publishing) ที่เปิดโอกาสให้ผู้ผลิตรายเล็กสามารถสร้างสรรค์สิ่งพิมพ์อิสระได้ อีกด้านหนึ่งคือการเกิดสไตล์เดสก์ท็อปยุคแรก (Desktop Aesthetic) ในช่วงแรกที่บางครั้งขาดความประณีต ก่อนที่จะค่อยๆ สุกงอมและพัฒนาด้วยวินัยการใช้กริดและมาตรฐานการส่งไฟล์ในช่วงปลายทศวรรษ 1990s (Drucker, 2014; Meggs & Purvis, 2016)

ในด้านกระบวนการทำงาน ระบบได้กลายเป็นแบบเอนด์ทูเอนด์ (End-to-End) ที่ดำเนินการทั้งหมดภายในคอมพิวเตอร์เครื่องเดียว นักออกแบบสามารถตั้งค่าสี (Color) และตะแกรง (Screen) ในไฟล์ต้นฉบับ ผังฟอนต์ (Font Embedding) ลิงก์ (Link) ภาพที่มีความละเอียดเหมาะสม และสร้างไฟล์เอาต์พุต (Output File) สำหรับแผ่นแม่พิมพ์ (เพลต) หรือเพลตดิจิทัล (Digital Plate) พร้อมทั้งทำปรีฟ (Proof) เพื่อจำลองผลลัพธ์การพิมพ์ การพัฒนาเหล่านี้นำไปสู่การยอมรับฟอร์แมตไฟล์ (File Format) ที่มีรูปแบบคงที่และระบบการจัดการสีแบบโปรไฟล์ (Color Profile Management) โรงพิมพ์จึงเปลี่ยนบทบาทจากผู้ผลิตเป็นผู้บริหารคุณภาพไฟล์และกระบวนการทำงานดิจิทัล (Digital Workflow) (Drucker & McVarish, 2013; Meggs & Purvis, 2016)

เมื่อพิจารณาผลกระทบทางเทคโนโลยี สามารถสรุปได้สามประเด็นสำคัญ ประเด็นแรก เทคโนโลยีนี้ทำให้ทั้งภาษาทางการออกแบบและกระบวนการทำงานเปลี่ยนเป็นดิจิทัล (Digitalization) อย่างต่อเนื่องตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบไปจนถึงผลงานสำเร็จ ประเด็นที่สอง การลดต้นทุนและระยะเวลาการผลิตได้เปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการรายเล็กเข้าสู่อุตสาหกรรมและกระตุ้นการแข่งขันด้านคุณภาพ ประเด็นที่สาม ยุคนี้ได้วางรากฐานของมาตรฐานไฟล์ ฟอนต์ดิจิทัล และระบบการจัดการสี ซึ่งกลายเป็นโครงสร้างพื้นฐานสำคัญของทั้งงานพิมพ์ (Print) และงานสื่อจอภาพ (Screen Media) ในศตวรรษที่ 21 (Drucker, 2014; Meggs & Purvis, 2016; Manovich, 2013)



ภาพที่ 5 ปกนิตยสาร 'TEEN' ฉบับสิงหาคม ค.ศ. 1990 — ตัวอย่างภาษากาแฟยุค DTP ต้นทศวรรษ 1990s: มาสต์เฮดนีออน พาดหัวหลายน้ำหนักรวบรวมภาพเต็มหน้า และกล่องคำโปรยจำนวนมาก ที่มาภาพ ผศ.ดร.กิตติธัช ศรีฟ้า

ยุคที่ 6 เว็บ 1.0 สู่เว็บเชิงโต้ตอบ

(ปลายทศวรรษ 1990s–ปลาย 2000s)

เวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web) ได้เปลี่ยนแปลงสนามของการออกแบบกราฟิกจากการจัดวางบนหน้ากระดาษที่มีรูปแบบคงที่ไปสู่สื่อดิจิทัลที่สามารถอัปเดตได้ เชื่อมโยงเป็นเครือข่าย และโต้ตอบกับผู้ใช้ได้อย่างแท้จริง เทคโนโลยีหลักของยุคนี้ประกอบด้วยสามองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ เอกซ์เอ็มแอล (HTML: HyperText Markup Language) ที่กำหนดโครงสร้างของเนื้อหา ซีเอสเอส (CSS: Cascading Style Sheets) ที่ควบคุมการแสดงผล และจาวาสคริปต์ (JavaScript) ที่กำหนดพฤติกรรมและการโต้ตอบ องค์ประกอบเหล่านี้ทำงานบนสถาปัตยกรรมไคลเอนต์-เซิร์ฟเวอร์ (Client-Server Architecture) และได้รับการสนับสนุนจากระบบฐานข้อมูล (Database) เมื่อระบบจัดการเนื้อหา (CMS: Content Management System) แพร่หลายมากขึ้น ภาษาทางการออกแบบจึงเปลี่ยนจากการควบคุมระยะห่างและการพิมพ์เข้าไปสู่การควบคุมการนำทาง (Navigation) โครงสร้างสารสนเทศ (Information Architecture) และปฏิสัมพันธ์ของส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface Interaction) (Drucker, 2014; Manovich, 2013; Meggs & Purvis, 2016)

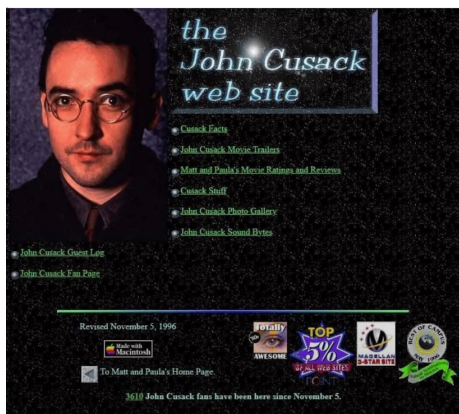
ในด้านกระบวนการทำงาน ยุคนี้เกิดการทำงานแบบข้ามบทบาท (Cross-functional) ระหว่างนักออกแบบ (Designer) นักพัฒนา (Developer) และผู้ดูแลเนื้อหา (Content Manager) กระบวนการเริ่มต้นจากการสร้างไซต์แมป (Site Map) ไวร์เฟรม (Wireframe) และยูสเซอร์โฟลว์ (User Flow) เพื่อกำหนดโครงสร้างและเส้นทางการใช้งาน จากนั้นจึงพัฒนาเป็นหน้าเว็บโดยใช้เทมเพลต (Template) และชิ้นส่วน UI (Component) ที่สามารถนำกลับมาใช้ซ้ำได้ในหลายส่วนของเว็บไซต์ การทดสอบการใช้งาน (Usability Testing) การเก็บข้อมูลสถิติ (Analytics) และการปรับปรุงแบบวนซ้ำ (Iterative Improvement) กลายเป็นกิจกรรมที่ขาดไม่ได้ เนื้อหาถูกบริหารจัดการเป็นวงจรต่อเนื่องแทนการผลิตเป็นรอบๆ เหมือนงานพิมพ์แบบเดิม (Manovich, 2013; Drucker, 2014)

ในเชิงสุนทรียภาพ ข้อจำกัดของหน้าจอ (Screen) และความเร็วของเครือข่าย (Network) ได้ผลักดันให้เกิดภาษาทางการออกแบบแบบมินิมัล (Minimal) และโมดูลาร์ (Modular) การใช้กริด (Grid) เชิงเว็บที่มีความยืดหยุ่น การบีบอัดภาพ (Image Compression) เพื่อลดขนาดไฟล์ การใช้ไอคอน (Icon) และวิดเจ็ต (Widget) แทนรายละเอียดที่ซับซ้อน และการจำกัดตัวเลือกแบบ

อักษร (Typeface) ด้วยฟอนต์ (Font) ที่ระบบรองรับ นอกจากนี้ องค์ประกอบต่างๆ บนหน้าเว็บ ต้องมีสถานะ (State) ที่ครบถ้วน ได้แก่ สถานะก่อนคลิก ระหว่างคลิก และหลังคลิก ซึ่งทำให้แนวคิดเรื่องความอ่านง่าย (Readability) ขยายไปสู่แนวคิดเรื่องความเข้าใจได้และใช้งานได้ (Usability) ที่ครอบคลุมกว้างขึ้น (Drucker, 2014; Manovich, 2013)

ในด้านมาตรฐานการผลิต ความสอดคล้องของประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience Consistency) ขึ้นอยู่กับวินัยในการเขียนโค้ดที่ทำงานได้ข้ามเบราว์เซอร์ (Cross-browser Compatibility) การใช้มาตรฐานไฟล์ (File Standard) โครงสร้างเอกสาร (Document Structure) และสไตล์ชีต (Style Sheet) ที่มีความชัดเจน องค์กรสื่อต่างๆ เปลี่ยนแปลงจากการผลิตสื่อเป็นเล่มไปสู่การสร้างแพลตฟอร์มเนื้อหา (Content Platform) ที่เชื่อมโยงหน้าเว็บ (Web Page) จดหมายข่าว (Newsletter) และฐานข้อมูลเข้าด้วยกันโดยใช้กฎของเทมเพลตร่วมกัน (Meggs & Purvis, 2016; Manovich, 2013)

เมื่อพิจารณาผลกระทบทางเทคโนโลยี สามารถสรุปได้สามประเด็นสำคัญ ประเด็นแรก งานออกแบบกราฟิกได้เปลี่ยนจากการจัดวางหน้ากระดาษไปสู่การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface Design) และสถาปัตยกรรมสารสนเทศ (Information Architecture) ประเด็นที่สอง ความเป็นโมดูลาร์ของเทมเพลตและสไตล์ชีตได้วางรากฐานสำคัญสำหรับแนวคิดระบบการออกแบบ (Design System) ที่จะพัฒนาต่อไปในยุคถัดไป ประเด็นที่สาม ข้อมูลพฤติกรรมผู้ใช้ (User Behavior Data) ได้เปิดทางสู่การตัดสินใจที่อยู่บนฐานของหลักฐาน (Evidence-based Decision Making) และการปรับปรุงงานแบบวนซ้ำอย่างเป็นระบบ (Systematic Iterative Improvement) (Manovich, 2013; Drucker, 2014; Meggs & Purvis, 2016)



ภาพที่ 6 หน้าเว็บแฟนคลับนักแสดง (ค.ศ. 1996) สไตล์ Web 1.0 พื้นหลังลายดาว เฮดเดอร์ตัวอักษร เอฟเฟกต์ ลิงก์รายชื่อสีเขียว แถบแบ่งสี และตรา “เว็บอวอร์ด/เคาน์เตอร์ผู้เข้าชม” สะท้อนข้อจำกัดหน้าจอและภาษากرافิกยุคแรกของเว็บ

ที่มาภาพ <https://www.reddit.com/>

2.7 ยุคที่ 7 โมบาย-โซเชี่ยล-ข้อมูล และการออกแบบเชิงผลิตภัณฑ์

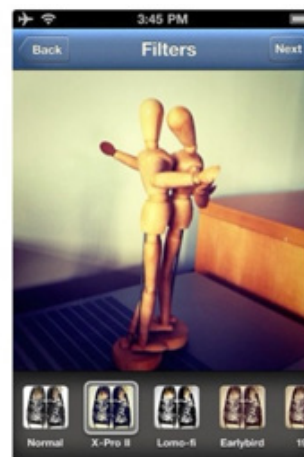
(ปลายทศวรรษ 2000s–ทศวรรษ 2010s)

การเกิดขึ้นของสมาร์ทโฟน (Smartphone) จอภาพความหนาแน่นสูง (High-density Display) ระบบสัมผัสและท่าทาง (Touch and Gesture Interface) มาตรฐานเว็บที่ตอบสนองต่อขนาดหน้าจอ (Responsive Web Design) และบริการคลาวด์ (Cloud Service) ได้เปลี่ยนแปลงงานออกแบบกราฟิกจากการสร้างหน้าเว็บไปสู่การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ของผลิตภัณฑ์ดิจิทัล (Digital Product User Interface) ที่สามารถทำงานแบบเรียลไทม์ (Real-time) และปรับตัวตาม

บริบท (Context-aware) ได้ ผู้ปฏิบัติงานจึงต้องเปลี่ยนวิธีการนิยามโจทย์จากระดับการจัดวางหน้ากระดาษไปสู่ระดับของงานที่ผู้ใช้ต้องทำ (User Task) ซึ่งซับซ้อนกว่าการจัดเลย์เอาต์ (Layout) คงรูปแบบเดิมมาก (Drucker, 2014; Manovich, 2013; Meggs & Purvis, 2016)

ในด้านกระบวนการทำงาน ยุคนี้เปลี่ยนไปสู่การทำงานแบบข้ามสาขาอย่างใกล้ชิด (Cross-disciplinary Collaboration) โดยเริ่มจากการสร้างไซต์แมป (Site Map) และไวร์เฟรม (Wire-frame) เพื่อวางโครงสร้าง จากนั้นสร้างต้นแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Prototype) เพื่อทดสอบกับผู้ใช้จริง เก็บรวบรวมข้อมูล (Data Collection) และปรับปรุงแบบวนซ้ำอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ภาษามารก (Corporate Identity) ถูกเข้ารหัสเป็นระบบผ่านระบบการออกแบบ (Design System) ชิ้นส่วน UI (Component) และตัวแปรออกแบบ (Design Token) เพื่อรักษาความสม่ำเสมอข้ามผลิตภัณฑ์ (Product) และแพลตฟอร์ม (Platform) ต่างๆ (Manovich, 2013; Drucker, 2014) ในเชิงสุนทรียภาพ ลักษณะของงานออกแบบถูกกำหนดโดยข้อจำกัดของอุปกรณ์ (Device) และตรรกะของซอฟต์แวร์ (Software Logic) สไตล์ที่เด่นชัดคือแบบมินิมัล (Minimal) และโมดูลาร์ (Modular) โดยเน้นการแสดงสถานะ (State) ที่แตกต่างกันขององค์ประกอบ ได้แก่ สถานะก่อน ระหว่าง และหลังการโต้ตอบ การใช้โมชัน (Motion) เพื่อช่วยในการนำทาง (Navigation) และการให้ความสำคัญกับเกณฑ์การเข้าถึงได้ (Accessibility) เป็นมาตรฐานคุณภาพหลัก อัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity) ในยุคนี้จึงถูกวัดจากความสอดคล้องของประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience Consistency) มากกว่าความสวยงามของเอกสารแต่ละชิ้น (Drucker, 2014; Manovich, 2013)

ในระดับระบบ (System Level) องค์กรต่างๆ ได้กำหนดแนวปฏิบัติ (Best Practice) สำหรับการตั้งชื่อและการจัดการเวอร์ชัน (Version Control) ของชิ้นส่วน UI การทดสอบผู้ใช้ (User Testing) และการปล่อยอัปเดต (Update Release) อย่างต่อเนื่อง วงจรการทำงาน (Work Cycle) จึงเปลี่ยนจากแบบออกแบบครั้งเดียวแล้วพิมพ์เข้าไปสู่แบบออกแบบ วัสดุ และปรับปรุงอย่างต่อเนื่องบนฐานข้อมูล (Data-driven Design) การพัฒนาเหล่านี้ได้เตรียมพื้นฐานสำคัญสำหรับยุคถัดไปที่อัลกอริทึม (Algorithm) และโมเดลเชิงกำเนิด (Generative Model) จะเข้ามามีบทบาทในการเร่งการสร้างและควบคุมองค์ประกอบต่างๆ แบบกึ่งอัตโนมัติ (Semi-automated) (Manovich, 2013; Meggs & Purvis, 2016)





ภาพที่ 7 อินเทอร์เน็ต Instagram ยุคแรก (ต้นทศวรรษ 2010s)

ตัวอย่างหน้าจอกลาสสิก: ฟีด, ฟิลเตอร์, Popular, แผนที่ Location และโปรไฟล์ สะท้อนดีไซน์
มุ่ง “ภาพสี่เหลี่ยมจัตุรัส + ฟิลเตอร์พื้นฐาน” ที่มาภาพ <https://www.threads.com/>

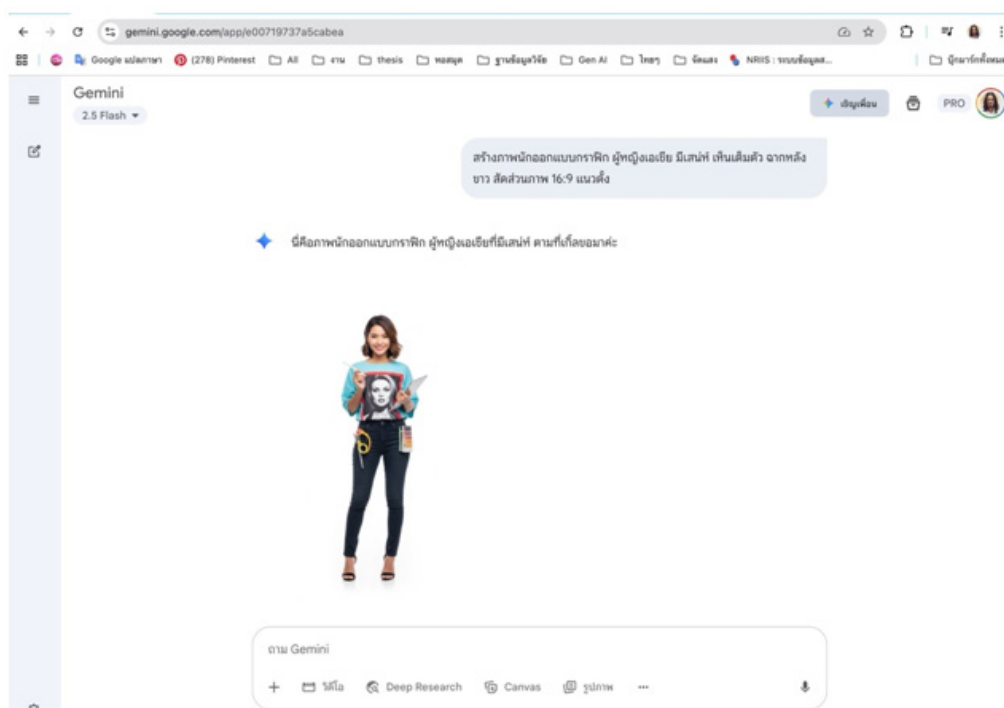
ยุคที่ 8 ปัญญาประดิษฐ์กำเนิดและการออกแบบเชิงอัลกอริทึม

(ทศวรรษ 2020s เป็นต้นมา)

ปัญญาประดิษฐ์เชิงกำเนิด (Generative AI) ได้เปลี่ยนแปลงงานออกแบบจากการประกอบและจัดวางองค์ประกอบไปสู่การกำกับเงื่อนไข (Condition Specification) เพื่อให้โมเดล (Model) สร้างสื่อใหม่ตามข้อกำหนดที่ต้องการ เทคโนโลยีหลักของยุคนี้คือสถาปัตยกรรมทรานส์ฟอร์มเมอร์ (Transformer Architecture) ที่สามารถจับคู่ความสัมพันธ์ระหว่างข้อความและภาพได้ และระบบดิฟฟิวชัน (Diffusion) สำหรับการสังเคราะห์ภาพที่มีความเที่ยงตรงสูง เทคโนโลยีทั้งสองเชื่อมโยงกันผ่านกลไกครอส-แอตเทนชัน (Cross-attention) และได้รับการฝึกฝนด้วยคู่ข้อมูล (Data Pairs) ขนาดใหญ่ ส่งผลให้สามารถสร้างภาพนิ่ง วิดีโอ (Video) และกราฟิก (Graphic) ที่ปรับเปลี่ยนตามเงื่อนไขได้อย่างยืดหยุ่น (Manovich, 2013; Vaswani et al., 2017; Ho et al., 2020; Rombach et al., 2022) ในด้านกระบวนการทำงาน วงจรการสร้างต้นแบบ (Prototyping Cycle) สั่นลงเหลือเพียงไม่กี่นาที บทบาทของนักออกแบบจึงเปลี่ยนจากผู้ผลิตองค์ประกอบโดยตรงไปเป็นผู้กำกับอัลกอริทึม (Algorithm Director) ที่ต้องทำหน้าที่นิยามบริบท (Context) และข้อจำกัด (Constraint) ตั้งมาตรฐานพรอมต์ (Prompt Standard) และตัวแปรออกแบบ (Design Token) กำหนดเกณฑ์การประเมินผล (Evaluation Criteria) จากนั้นคัดกรองและบูรณาการ (Integration) ผลลัพธ์ที่ได้เข้ากับระบบแบรนด์ (Brand System) ที่มีอยู่ในเชิงสุนทรียภาพ ลักษณะของภาพที่สร้างขึ้นสะท้อนการเรียนรู้จากข้อมูลฝึกขนาดใหญ่ (Large-scale Training Data) ซึ่งทำให้เกิดภาพที่มีรายละเอียดสูงและเป็นการผสมผสานหลายสไตล์ (Style) แต่อาจแฝงอคติ (Bias) จากข้อมูลฝึก ดังนั้น ผู้ออกแบบจึงต้องควบคุมบริบทของข้อมูลอย่างรอบคอบและเปิดเผยกระบวนการสร้างและแก้ไขผลงานอย่างโปร่งใส (Transparency)

ในระดับอุตสาหกรรม ต้นทุนการผลิตที่ลดลงและความสามารถในการปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้เฉพาะบุคคลในระดับมวลชน (Personalization at Scale) ทำให้การแข่งขันเปลี่ยนไปสู่ด้านความเร็วและความเฉพาะเจาะจง องค์กรต่างๆ จึงหันมาใช้อัตลักษณ์ที่ปรับตัวได้ (Adaptive Identity) และสร้างบทบาทใหม่ๆ เช่น ผู้ดูแลโมเดลและข้อมูล (Model/Data Manager) และผู้ออกแบบพรอมป์ (Prompt Designer) ในขณะเดียวกัน มาตรฐาน (Standard) และจริยธรรม (Ethics) กลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ขาดไม่ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องการระบุที่มาของสื่อ (Provenance) เช่น มาตรฐานคอนเทนต์ครีเดนเชียลส์ (Content Credentials) หรือ C2PA (Coalition for Content Provenance and Authenticity) การขออนุญาตใช้ข้อมูลฝึก (Training Data Licensing) และการคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ (Creator Rights Protection)

เมื่อพิจารณาผลกระทบทางเทคโนโลยี สามารถสรุปได้สามประเด็นสำคัญ ประเด็นแรก การควบคุมงานออกแบบได้เปลี่ยนจากระดับองค์ประกอบไปสู่ระดับอัลกอริทึม (Algorithm) และข้อมูล (Data) ประเด็นที่สอง สไตล์ (Style) ของงานเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลฝึกและโครงสร้างของโมเดล จึงจำเป็นต้องมีการกำกับด้วยจริยธรรมและการเปิดเผยที่มาอย่างชัดเจน ประเด็นที่สาม มาตรฐานเกี่ยวกับการระบุที่มา (Provenance) ใบอนุญาต (License) และความปลอดภัย (Security) กลายเป็นเงื่อนไขสำคัญในระดับสถาบันที่สร้างความน่าเชื่อถือ ซึ่งมีความสำคัญเทียบเท่ากับบทบาทของการแยกสีและการจัดการสีในยุคออฟเซต (Offset)



ภาพที่ 8 ภาพหน้าจอการสั่งงานเจนเนอเรทีฟเอไอ (Google Gemini 2.5 Flash)

ให้สร้างภาพ “นักออกแบบกราฟิกหญิงชาวเอเชีย”

แสดงตัวอย่างกระบวนการกำกับเงื่อนไข (prompt) ในยุค AI กำเนิด

ที่มาภาพ ผศ.ดร.กิตติธัช ศรีฟ้า

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบยุคของวิวัฒนาการด้านการออกแบบกราฟิก

ยุค / ช่วงเวลา	เทคโนโลยีเด่น	สิ่งที่เปลี่ยน ในงานออกแบบ	สื่อ ผลกระทบเด่น
1 งานฝีมือ-แท่นพิมพ์โลหะ (คริสต์ศตวรรษที่ 15-ปลาย 18)	เลตเตอร์เพรส, ตัวพิมพ์โลหะหล่อ	เน้นกริดตรงไปตรงมา ไทโปกราฟิอ่านง่าย ผลิตซ้ำได้แต่ช้า	หนังสือศาสนา-กฎหมาย-ตำรา; โครงสร้างสำนักพิมพ์-โรงพิมพ์เกิดขึ้น
2 ศตวรรษที่ 19	ลิธोगราฟี่/โครโมลิธ, เครื่องพิมพ์ไอน้ำ	วาดภาพ-ตัวอักษรบนเพลตได้โดยตรง สีหลายชั้น ดึงดูดสายตาในเมือง	โปสเตอร์สี, นิตยสารภาพ; ตลาดโฆษณาและสื่อมวลชนบูม
3 ปลายศตวรรษที่ 19-ทศวรรษ 1930s	ภาพถ่าย, ภาพครึ่งโทน (halftone)	ภาพจริงเข้าสู่งานพิมพ์ ก่อ “ภาษาแห่งข่าวภาพ” และคอลลาจ	หนังสือพิมพ์-นิตยสารภาพข่าว; มาตรฐานงานภาพในโรงพิมพ์
4 ทศวรรษ 1930s-1970s	ออฟเซตลิโธ, แยกสี CMYK	คุณภาพคม-สม่ำเสมอ กริดมีเหตุผล อินโฟกราฟิกเติบโต	แคตตาล็อก-รายงานประจำปี-นิตยสารสี; วัฒนธรรมควบคุมคุณภาพ
5 กลาง 1980s-ปลาย 1990s	PostScript, เครื่องพิมพ์เลเซอร์, ซอฟต์แวร์จัดหน้า/เวกเตอร์/ตกแต่งภาพ	กระบวนการทำงาน “ไฟล์ถึงเพลต”; เส้นเวกเตอร์คม; ผลิตได้เร็วและถูกลง	นิตยสาร/สิ่งพิมพ์อิสระ; มาตรฐานไฟล์-ฟอนต์-สีเริ่มมั่นคง
6 ปลาย 1990s-ปลาย 2000s	HTML/CSS/JS, CMS, ฐานข้อมูล	จาก “จัดหน้า” สู่ “ออกแบบส่วนติดต่อและโครงสร้างสารสนเทศ”	เว็บไซต์-อินเทอร์เน็ต; การทดสอบใช้งานและอัปเดตต่อเนื่อง
7 ปลาย 2000s-ทศวรรษ 2010s	สมาร์ทโฟน, จอความหนาแน่นสูง, ระบบดีไซน์	ออกแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัลแบบข้ามจุดสัมผัส ขยับเคลื่อนด้วยข้อมูล	แอป-แพลตฟอร์ม; ระบบการออกแบบและการวัดผล (A/B) เป็นฐานงาน

ยุค / ช่วงเวลา	เทคโนโลยีเด่น	สิ่งที่เปลี่ยน ในงานออกแบบ	สื่อ ผลกระทบเด่น
8 ทศวรรษ 2020s เป็นต้นมา	โมเดลเชิงกำเนิด (Generative AI), มาตรฐาน prov- enance	จาก “จัดวาง” สู่ “กำกับการสร้าง”; ต้นแบบไว เนื้อหา ปรับตามบริบท	แคมเปญผลิต เร็ว-เฉพาะบุคคล; ข้อ กำกับด้านจริยธรรม/ ที่มาข้อมูล

ที่มา : ผศ.ดร.กิตติธัช ศรีฟ้า (พ.ศ.2568)

องค์ความรู้ใหม่

บทความนี้นำเสนอการสังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่ในเชิงกรอบคิด วิธีวิทยา และปฏิบัติการ โดยยึดเทคโนโลยีเป็นแกนหลักในการอ่านและทำความเข้าใจความเปลี่ยนแปลงของงานออกแบบ กราฟิก (Graphic Design) เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ การสอน และการบริหารจัดการได้อย่างแท้จริง

ประการที่หนึ่ง บทความได้เสนอกรอบแบ่งยุคแบบเทคโนโลยีเป็นแกน (Technology-led Periodization) โดยนิยามยุคสมัยต่างๆ จากจุดปะทะของเครื่องมือและมาตรฐาน (Tool and Standard Breakthrough) แล้วเชื่อมโยงเป็นสายโซ่ตั้งแต่เครื่องมือไปสู่กระบวนการทำงาน (Workflow) ภาษาทางการออกแบบ (Design Language) สื่อ (Media) และสถาบัน (Institution) การจัดกรอบแบบนี้ทำให้สามารถมองเห็นทั้งความต่อเนื่อง (Continuity) และความไม่ต่อเนื่อง (Discontinuity) ของประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิกได้อย่างชัดเจน

ประการที่สอง บทความได้พัฒนาแม่แบบการวิเคราะห์ (Analytical Framework) ที่ประกอบด้วยห้าองค์ประกอบคงที่ ได้แก่ เทคโนโลยีแกน (Core Technology) กระบวนการทำงาน (Workflow) ร่องรอยสุนทรีย์ (Aesthetic Traces) สื่อและมาตรฐาน (Media/Standards) และกรณีศึกษา (Case Studies) แม่แบบนี้สามารถใช้เปรียบเทียบข้ามยุคสมัยและบริบทต่าง ๆ ได้อย่างเป็นระบบ เหมาะสำหรับการนำไปใช้ในงานวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และ การสอนเชิงสตูดิโอ (Studio Teaching)

ประการที่สาม บทความได้นำเสนอวิธีวิทยาวิธีอ่านหลักฐานจากรอยเครื่องมือ/กระบวนการผลิต (Trace Reading Methodology) ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงหลักฐานทางรูปแบบ (Formal Evidence) อาทิ จังหวะของจุดครึ่งโตน (Halftone Pattern) รอยความตรึงซ้อนเพลตสี (Registration Marks) ลักษณะของเวกเตอร์และอินต์ฟอนต์ (Vector and Font Hinting) และลักษณะเฉพาะของข้อมูลฝึกในปัญญาประดิษฐ์ (AI Training Data Signature) เข้ากับข้อเท็จจริงทางเทคโนโลยี (Technological Facts) อย่างตรวจสอบได้ วิธีวิทยานี้ช่วยให้สามารถวิเคราะห์และระบุเทคโนโลยีที่ใช้ในการสร้างงานได้อย่างมีหลักฐาน

ประการที่สี่ บทความได้พัฒนาชุดตัวชี้วัดสองมิติสำหรับการประเมินคุณภาพงาน มิติแรกคือระดับวุฒิภาวะของระบบการออกแบบ (Design System Maturity) ที่วัดจากการมีโทเคน

(Token) และชิ้นส่วน UI (Component) การทดสอบผู้ใช้ (User Testing) และการจัดการเวอร์ชัน (Version Control) มิติที่สองคือระดับความพร้อมด้านการระบุที่มา (Provenance Readiness Level) ที่วัดตั้งแต่การไม่มีเมตาดาตา (Metadata) ไปจนถึงการบูรณาการ (Integration) มาตรฐานการระบุที่มาอย่างสมบูรณ์ ตัวชี้วัดเหล่านี้ทำให้แนวคิดเรื่องคุณภาพ (Quality) ผูกโยงกับหลักฐาน (Evidence) กระบวนการ (Process) และความน่าเชื่อถือ (Credibility) ไม่ใช่เพียงความสวยงามเพียงอย่างเดียว

ประการที่ห้า บทความได้กำหนดกรอบสมรรถนะสำหรับหลักสูตร (Curriculum Competency Framework) ที่แบ่งเป็นสามขั้น ขั้นแรกคือความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือ (Tool Literacy) ครอบคลุมทั้งงานพิมพ์ (Print) งานจอภาพ (Screen) ซอฟต์แวร์ (Software) และโมเดลเชิงกำเนิด (Generative Model) ขั้นที่สองคือความรู้เชิงระบบ (System Knowledge) รวมถึงสถาปัตยกรรมสารสนเทศ (Information Architecture) ระบบการออกแบบ (Design System) การจัดการสีและฟอนต์ (Color and Font Management) และการทดสอบผู้ใช้ ขั้นที่สามคือจริยธรรมและกฎหมาย (Ethics and Law) ครอบคลุมลิขสิทธิ์ข้อมูลฝึก (Training Data Copyright) การเปิดเผยที่มา (Provenance Disclosure) และอคติ (Bias) กรอบนี้เป็นการขยับจากการสอนทักษะช่าง (Craft Skills) ไปสู่การสอนการกำกับกระบวนการบนฐานหลักฐาน (Evidence-based Process Governance)

ประการที่หก บทความได้จัดทำคำจำกัดความเชิงปฏิบัติ (Operational Definition) สำหรับแนวคิดสำคัญหลายประการ ได้แก่ อัตลักษณ์ปรับตัว (Adaptive Identity) ซึ่งหมายถึงระบบอัตลักษณ์องค์กรที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ภายใต้กรอบที่กำหนด การออกแบบเชิงกำเนิด (Directive Generative Design) ซึ่งเป็นการออกแบบโดยการกำหนดเงื่อนไขให้ปัญญาประดิษฐ์สร้างผลงาน และความอ่านออกใช้งานได้ (Usability) ที่รวมทั้งความเข้าใจ (Comprehension) การกระทำ (Action) และการเข้าถึงได้ (Accessibility) คำจำกัดความเหล่านี้ช่วยให้สามารถสื่อสารและนำไปปฏิบัติได้อย่างชัดเจน

ประการที่เจ็ด บทความได้เสนอสมมติฐานเชิงประจักษ์ (Empirical Hypothesis) ที่สามารถทดสอบได้ สมมติฐานแรกระบุว่าเทคโนโลยีหลักใหม่ (New Core Technology) จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงรูปแบบ (Formal Change) กระบวนการทำงาน และมาตรฐานที่วัดได้ภายในระยะเวลา 18 ถึง 36 เดือน สมมติฐานที่สองระบุว่าความเร็วของการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Adoption Rate) มีความสัมพันธ์กับต้นทุนในการเปลี่ยนระบบ (Switching Cost) และความคาดหวังด้านความสม่ำเสมอ (Consistency Expectation) ของผู้ว่าจ้าง (Client) สมมติฐานเหล่านี้เปิดโอกาสสำหรับการวิจัยต่อยอดในอนาคต

สรุป

ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าเส้นทางของวิวัฒนาการการออกแบบกราฟิก (Graphic Design Evolution) สามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนและมีพลังเมื่อยึดเทคโนโลยีเป็นแกนหลัก แทนที่จะพิจารณาเพียงลัทธิสุนทรียะ (Aesthetic Movement) เพียงอย่างเดียว การจัดลำดับเป็นแปดยุค

สมัยทำให้สามารถมองเห็นสายโซ่เหตุและผล (Causal Chain) ตั้งแต่ตัวกระตุ้นทางเทคโนโลยี (Technological Trigger) ไปสู่การเปลี่ยนแปลงของกระบวนการทำงาน (Workflow) บทบาทวิชาชีพ (Professional Role) ภาษาและสุนทรียภาพ (Language and Aesthetics) และการกำหนดมาตรฐานและระบบของอุตสาหกรรม (Industry Standards and Systems) จนนำไปสู่คุณค่าที่วัดได้ (Measurable Value) ในหลายมิติ ได้แก่ คุณภาพ (Quality) ความเร็ว (Speed) ต้นทุน (Cost) ความน่าเชื่อถือ (Credibility) และการเข้าถึงได้ (Accessibility) ทั้งหมดนี้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ระหว่างเครื่องมือ (Tool) มาตรฐาน (Standard) และบริบททางสังคม (Social Context) ไม่ใช่จากเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว

แกนหลักของการสังเคราะห์ในงานนี้คือโมเดล (Model) “Technology ► Workflow ► Aesthetics ► Standards ► Value” ซึ่งมีวงป้อนกลับ (Feedback Loop) ที่ยกระดับมาตรฐานอย่างต่อเนื่อง โมเดลนี้ทำหน้าที่แปลงคุณลักษณะทางเทคนิค (Technical Characteristics) ให้เป็นหลักเกณฑ์การออกแบบที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง และชี้ให้เห็นจุดสำคัญที่ต้องมีการกำกับดูแล (Governance) เช่น ระบบการออกแบบ (Design System) ฟอนต์ (Font) และการจัดการสี (Color Management) การทดสอบผู้ใช้ (User Testing) ตลอดจนการระบุที่มาของสื่อดิจิทัล (Digital Media Provenance)

ในเชิงปฏิบัติ บทความได้เสนอเพลย์บุ๊ก (Playbook) หกขั้นตอนสำหรับการปรับตัวต่อเทคโนโลยีใหม่ ตั้งแต่การวิเคราะห์ศักยภาพการใช้งานของเทคโนโลยี (affordance diagnosis) ของเครื่องมือ การทำแผนที่กระบวนการทำงาน (Workflow Mapping) การนิยามภาษาและเข้ารหัสเป็นระบบ (Language Definition and Systemization) การทดสอบเชิงหลักฐาน (Evidence-based Testing) ไปจนถึงการขยายผลเชิงมาตรฐาน (Standard Scaling) นอกจากนี้ ยังได้เสนอตัวชี้วัดสี่มิติ (Four-dimensional Indicators) ที่ทำให้คุณค่าสามารถจับต้องได้อย่างเป็นรูปธรรม ครอบคลุมทั้งด้านประสิทธิภาพการผลิต (Production Efficiency) คุณภาพการรับรู้และการใช้งาน (Perceptual and Usability Quality) ความสอดคล้องของมาตรฐาน (Standard Consistency) และความน่าเชื่อถือและจริยธรรม (Credibility and Ethics)

ในเชิงการพัฒนา บทความได้กำหนดกรอบสมรรถนะสามชั้น (Three-tier Competency Framework) สำหรับทีมงานและหลักสูตร (Curriculum) ร่วมสมัย ประกอบด้วยชั้นเครื่องมือ (Tool Layer) ชั้นระบบ (System Layer) และชั้นจริยธรรมและกฎหมาย (Ethics and Law Layer) โดยรวมทักษะใหม่ที่จำเป็นหลายประการ เช่น การออกแบบด้วยข้อมูล (Data-informed Design) การทดสอบผู้ใช้ (User Testing) การบริหารระบบการออกแบบ (Design System Management) และการกำกับกระบวนการเชิงกำเนิดของปัญญาประดิษฐ์ (AI Generative Process Governance)

โดยสรุป งานวิจัยนี้ได้เปลี่ยนกรอบคิด (Framework) จากแนวทางทำให้สวไปสู่แนวทางทำให้เป็นระบบที่ตรวจสอบได้ (Verifiable System) เพื่อให้องค์กรและสถาบัน (Organization and Institution) สามารถใช้เทคโนโลยีเป็นค้ำยัน (Leverage) ในการยกระดับคุณภาพอย่างยั่งยืน (Sustainable Quality Enhancement) พร้อมทั้งรับมือกับความเปลี่ยนแปลงของสื่อ (Media



Transformation) ในยุคต่อไปโดยไม่สูญเสียความรับผิดชอบทางวิชาชีพ (Professional Responsibility

ภาพที่ 9 แผนภาพสังเคราะห์ สรุปองค์ความรู้เชิงสังเคราะห์เพื่อการนำไปใช้ ที่มา ภาพประกอบนี้จัดทำขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ (Generative AI) โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติธัช ศรีฟ้า เป็นผู้สร้างสรรค์ (2568)

ข้อเสนอแนะ

บทความเสนอให้ใช้กรอบเทคโนโลยี (Technology) สู่กระบวนการทำงาน (Workflow) สู่ภาษาและสุนทรียภาพ (Language and Aesthetics) สู่มาตรฐาน (Standards) สู่คุณค่า (Value) เป็นเข็มทิศนำทาง โดยเริ่มจากโครงการนำร่อง (Pilot Project) ขนาดเล็กที่ประกอบด้วยสี่ขั้นตอนหลัก ขั้นแรกคือการวินิจฉัยศักยภาพของเทคโนโลยี (Affordance Diagnosis) ของเทคโนโลยี ขั้นที่สองคือการปรับกระบวนการทำงานแล้วเข้ารหัสเป็นระบบผ่านระบบการออกแบบ (Design System) โทเคน (Token) โปรไฟล์สี (Color Profile) และมาตรฐานไฟล์ (File Standard) ขั้นที่สามคือการวัดผลด้วยตัวชี้วัด (Indicator) สี่มิติ ได้แก่ ประสิทธิภาพการผลิต (Production Efficiency) คุณภาพการรับรู้และการใช้งาน (Perceptual and Usability Quality) ความสอดคล้องของมาตรฐาน (Standard Consistency) และความน่าเชื่อถือและจริยธรรม (Credibility and Ethics) ซึ่งรวมถึงการระบุที่มาของสื่อ (Media Provenance) เมื่อได้ผลลัพธ์ที่ชัดเจน ขั้นสุดท้ายคือการขยายผลเป็นนโยบาย (Policy) และโปรแกรมการอบรม (Training Program) ที่ครอบคลุมทั้งองค์กร (Organization) เพื่อพัฒนาคุณภาพอย่างยั่งยืน (Sustainable Quality Development)

อภิธานศัพท์

• เลตเตอร์เพรส (Letterpress)	ระบบพิมพ์นูน ใช้ตัวพิมพ์โลหะกดลงกระดาษ ให้ลักษณะกตุนูนของตัวอักษร
• พ้นซ์-เมทริกซ์ (Punch–Matrix)	แม่เหล็กแกะ (พ้นซ์) สำหรับทำเบ้าหล่อ (เมทริกซ์) เพื่อผลิตตัวพิมพ์โลหะ
• โรงหล่อตัวพิมพ์ (Type Foundry)	หน่วยผลิตและจำหน่ายตัวพิมพ์โลหะ/พอนต์
• ช่างเรียงพิมพ์ (Compositor)	ผู้เรียงตัวพิมพ์และจัดหน้าในยุคพิมพ์นูน
• ช่างพิมพ์ (Pressman)	ผู้ควบคุมแท่นพิมพ์

• แผ่นตะกั่ว/ระยะบรรทัด (Leading)	แผ่นโลหะคั่นบรรทัด; ใช้เรียกระยะห่างระหว่างบรรทัด
• จัดเต็มพอดี (Justified)	การจัดย่อหน้าให้ชิดซ้าย-ขวาเท่ากัน
• ไม้แกะ/ไม้ฉลุ (Woodcut/Wood Engraving):	เทคนิคภาพพิมพ์จากแผ่นไม้ พิมพ์รวมกับตัวพิมพ์
• ลิโธกราฟี (Lithography)	ระบบพิมพ์ระนาบ ใช้น้ำ-ไขมันไม่เข้ากันบนเพลตหิน/โลหะ
โครโมลิโธกราฟี (Chromolithography)	ลิโธกราฟีพิมพ์สีหลายชั้น เกิดโปสเตอร์/การ์ดสีสดในคริสต์ศตวรรษที่ 19
• เครื่องพิมพ์ไอน้ำ/โรตารี (Steam/Rotary Press)	เครื่องพิมพ์กำลังสูง รองรับผลผลิตมหาศาล
• ภาพครึ่งโทน (Halftone)	เทคนิคสร้างช่วงสว่าง-มืดด้วยจุดขนาดต่างกัน
• เส้นตะแกรง (Line Screen)	ค่าความถี่จุดครึ่งโทน (เช่น 85–150 lpi) ส่งผลต่อรายละเอียดภาพ
• มัวเร่ (Moiré)	ลายคลื่นรบกวนจากการซ้อนตะแกรงหรือสแกนผิดมุม
• โฟโตเอนเกรฟวิ่ง (Photo-engraving)	การทำเพลตด้วยกระบวนการถ่ายภาพบนโลหะ
• โฟโตกราวิัวร์ (Photogravure)	ภาพพิมพ์ถ่ายกรดให้โทนเนียน เหมาะภาพคุณภาพสูง
• การแยกสี (Color Separation)	แยกภาพออกเป็นเพลตสีพื้นฐานก่อนพิมพ์
• การลงทะเบียนสี (Registration)	ความตรงกันของเพลตสีหลายแผ่นขณะพิมพ์
• ออฟเซตลิโธกราฟี (Offset Lithography)	ระบบพิมพ์ระนาบผ่านยางผ้า ให้ภาพคมสม่ำเสมอ
• เครื่องพิมพ์ป้อนแผ่น/ป้อนม้วน (Sheet-fed/Web Press)	ระบบป้อนกระดาษเป็นแผ่น/เป็นม้วนสำหรับงานคุณภาพ/ปริมาณ

• CMYK	ไซแอน-แมเจนตา-เหลือง-ดำ มาตรฐานสีสำหรับงานพิมพ์
• ปรีฟสี (Color Proof)	ตัวอย่างสีก่อนพิมพ์จริง เพื่อควบคุมคุณภาพ
• ไทโปกราฟี (Typography)	ศาสตร์การจัดวางตัวอักษรเพื่อการสื่อสาร
• แบบอักษรโอลด์สไต์ล/ทรานซิชันนัล (Oldstyle/Transitional)	ตระกูลตัวพิมพ์ยุโรปยุคต้น-กลางสมัยใหม่ มีคอนทราสต์และเอนชันต่างกัน
• กริด (Grid)	โครงร่างแนวเส้นเพื่อจัดวางองค์ประกอบอย่างมีระบบ
• ลำดับชั้นสารสนเทศ (Information Hierarchy)	การจัดระดับหัวเรื่อง-เนื้อหา-องค์ประกอบให้อ่านง่าย
• ไมโครไทโปกราฟี (Microtypography)	รายละเอียดย่อย เช่น เคอร์นิง แทร็กกิง อินต์ฟอนต์
• การผลิตสิ่งพิมพ์บนคอมพิวเตอร์ (Desktop Publishing: DTP)	เวิร์กโฟลว์ “ไฟล์ถึงเพเลต” ด้วยซอฟต์แวร์จัดหน้า/ภาพ/เวกเตอร์
• โพสต์สคริปต์ (PostScript)	ภาษาบรรยายหน้าเอกสารมาตรฐานยุค DTP
• WYSIWYG	“เห็นอย่างไร ได้อย่างนั้น” แสดงผลหน้าจอใกล้เคียงผลพิมพ์จริง
• โพสต์สคริปต์ (PostScript)	ภาษาบรรยายหน้าเอกสารมาตรฐานยุค DTP
• เวกเตอร์-แรสเตอร์ (Vector-Raster)	กราฟิกเชิงสมการปรับขนาดได้ไม่เสียคม/กราฟิกพิกเซลตามความละเอียด
• เลเยอร์/มาสก์/คอมโพสิต (Layer/Mask/Composite)	กราฟิกเชิงสมการปรับขนาดได้ไม่เสียคม/กราฟิกพิกเซลตามความละเอียด
• โปร่งใส-ไล่ระดับ-เงาตกกระทบ (Transparency/Gradient/Drop Shadow)	เอฟเฟกต์พื้นฐานของกราฟิกดิจิทัล
• อินต์ฟอนต์ (Font Hinting)	คำสั่งควบคุมพิกเซลตัวอักษรให้คมชัดในความละเอียดต่ำ
• เคอร์นิง/แทร็กกิง (Kerning/Tracking)	ปรับช่องไฟระหว่างตัว-ทั้งคำ/ย่อหน้า
• อิมเมจเซตเตอร์ (Imagemaster)	เครื่องสร้างฟิล์ม/เพลตจากไฟล์ดิจิทัล
• ผังฟอนต์ (Font Embedding)	บรรจุแบบอักษรลงในไฟล์เพื่อคงรูปแบบ

• การจัดการสีแบบโปรไฟล์ (Color Profile Management)	ใช้ ICC/Profile คู่ค่าสีข้ามอุปกรณ์
• PDF/X	มาตรฐานไฟล์ PDF สำหรับงานพิมพ์มืออาชีพ
• OpenType	มาตรฐานฟอนต์รองรับฟิเจอร์ขั้นสูง
• เอกซ์เอ็มแอล (HTML)	ภาษากำหนดโครงสร้างเนื้อหาเว็บ
• ซีเอสเอส (CSS)	กำหนดรูปแบบการแสดงผลของเอกสารเว็บ
• จาวาสคริปต์ (JavaScript)	กำหนดพฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์บนหน้าเว็บ
• สถาปัตยกรรมไคลเอนต์-เซิร์ฟเวอร์ (Client-Server Architecture)	แบบจำลองประมวลผลที่แยกส่วนหน้าบ้าน-หลังบ้าน
• ระบบจัดการเนื้อหา (CMS)	แพลตฟอร์มบริหารเนื้อหาและเวิร์กโฟลว์การเผยแพร่
• สถาปัตยกรรมสารสนเทศ (Information Architecture)	โครงสร้าง การจัดหมวด และเส้นทางการเข้าถึงข้อมูล
• การใช้งานได้ (Usability)	คุณภาพด้านความเข้าใจ การกระทำ และประสิทธิภาพของผู้ใช้
• ครอสเบราว์เซอร์ (Cross-browser Compatibility)	ความสอดคล้องของการทำงานในหลายเบราว์เซอร์
• รีสปอนซีฟ (Responsive Web Design)	การปรับเลย์เอาต์ตามขนาดหน้าจออุปกรณ์
• จอความหนาแน่นสูง (High-density Display)	หน้าจอพิกเซลหนาแน่น (เช่น Retina) ให้รายละเอียดสูง
• ทัช-ท่าทาง (Touch & Gesture)	ปฏิสัมพันธ์แตะ ปาด ขยาย-ย่อ ในอุปกรณ์พกพา
• ไวร์เฟรม/ไซต์แมป/ยูสเซอร์โฟลว์ (Wireframe/Site Map/User Flow)	เครื่องมือวางโครงและเส้นทางการใช้งาน
• การทดสอบผู้ใช้ (User Testing)	ประเมินงานด้วยผู้ใช้จริงเพื่อปรับปรุง
• การปรับแบบวนซ้ำ (Iterative Improvement)	วัฏจักรออกแบบ-ทดสอบ-ปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง
• ระบบการออกแบบ (Design System):	กติกา โทเคน และชิ้นส่วน UI เพื่อความสอดคล้องข้ามผลิตภัณฑ์

• ชิ้นส่วน UI (Component):	องค์ประกอบส่วนติดต่อผู้ใช้ที่ใช้ซ้ำได้
• โทเคนการออกแบบ (Design Token)	ตัวแปรฐาน เช่น สี ระยะ ตัวอักษร ที่ระบบนำไปใช้สม่ำเสมอ
• ควบคุมเวอร์ชัน (Version Control)	ระบบติดตามการเปลี่ยนแปลงไฟล์/โค้ด (เช่น Git)
• A/B ทЕСТ (A/B Testing)	เปรียบเทียบสองทางเลือกด้วยข้อมูลผู้ใช้จริง
• การเข้าถึงได้ (Accessibility)	มาตรฐานเพื่อให้ทุกคนใช้งานได้ รวมถึงผู้พิการ
• อัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity):	ระบบภาษาแบรนด์ทั้งภาพลักษณ์และวิธีใช้
• สมุดมาตรฐาน/คู่มือแบรนด์ (Standards Manual/Brand Guidelines):	เอกสารระบุวิธีใช้ระบบอัตลักษณ์
• อินโฟกราฟิก (Infographic)	ภาพข้อมูลเพื่ออธิบายสารสนเทศอย่างกระชับ
• อัตลักษณ์ปรับตัว (Adaptive Identity)	ระบบอัตลักษณ์ที่เปลี่ยนรูปได้ภายใต้กติกา
• ความสม่ำเสมอประสบการณ์ (User Experience Consistency)	ความกลมกลืนของการใช้งานข้ามจุดสัมผัส
• อำนวนัย (Affordance)	คุณลักษณะที่ “เชิญชวนให้ใช้” ของวัตถุ/อินเทอร์เฟซ
• การอ่านรอยเครื่องมือ (Trace Reading Methodology)	วิเคราะห์หลักฐานทางรูปแบบ (จุดครี้งโทน รอยเพเลต เวกเตอร์ ฯลฯ) เพื่อระบุเทคโนโลยีที่ใช้
• การประกอบเครือข่ายผู้แสดง (Actor-Network Theory: ANT)	มุมมองที่เห็นคน-วัตถุ-สถาบันเป็นเครือข่ายที่ร่วมก่อรูปสังคม-เทคโนโลยี
• การสร้างทางสังคมของเทคโนโลยี (SCOT)	แนวคิดที่เทคโนโลยีถูกนิยามความหมายโดยกลุ่มสังคมต่าง ๆ
• ตัดสินใจบนฐานหลักฐาน (Evidence-based Decision Making)	ใช้ข้อมูลและการทดสอบเชิงประจักษ์หนุนการออกแบบ

• ปัญญาประดิษฐ์เชิงกำเนิด (Generative AI)	ระบบที่สร้างสื่อใหม่ตามเงื่อนไขที่กำหนด
• ทรานส์ฟอร์เมอร์ (Transformer Architecture)	สถาปัตยกรรมโมเดลที่ใช้กลไกความสนใจ (attention) เชื่อมโยงบริบท
• ดิฟฟิวชันโมเดล (Diffusion Model):	แบบจำลองสังเคราะห์ภาพ/วิดีโอด้วยกระบวนการลดสัญญาณรบกวน
• ครอส-แอทเทนชัน (Cross-attention)	กลไกจับคู่เงื่อนไขข้อความ-ภาพในโมเดลกำเนิด
• พรอมป์ต์/การออกแบบพรอมป์ต์ (Prompt/Prompt Design)	ข้อกำหนดเงื่อนไขและวิธีเขียนคำสั่งเพื่อกำกับผลลัพธ์
• ผู้กำกับอัลกอริทึม (Algorithm Director)	บทบาทนักออกแบบที่กำหนดบริบท ข้อจำกัด และเกณฑ์คัดสรรผลลัพธ์จาก AI
• ที่มาสื่อดิจิทัล (Provenance)	หลักฐานแหล่งที่มา/ประวัติการแก้ไขของไฟล์สื่อ
• คอนเทนต์ครีเดนเชียลส์ (Content Credentials)	เมตาดาตายืนยันที่มาสื่อ (โครงการ C2PA)
• C2PA	มาตรฐานร่วมสำหรับการระบุที่มาและความแท้ของสื่อดิจิทัล
• ใบอนุญาตข้อมูลฝึก (Training Data Licensing):	เงื่อนไขการใช้ข้อมูลสำหรับฝึกโมเดล
• ใบอนุญาตข้อมูลฝึก (Training Data Licensing)	เงื่อนไขการใช้ข้อมูลสำหรับฝึกโมเดล
• สิทธิผู้สร้างสรรค์ (Creator Rights Protection)	การคุ้มครองลิขสิทธิ์/สิทธิเชิงศีลธรรมของผู้สร้าง
• ระดับความพร้อมด้านที่มา (Provenance Readiness Level)	สเกลประเมินระดับการบูรณาการมาตรฐานที่มาในองค์กร/โครงการ
• ระดับวุฒิภาวะระบบการออกแบบ (Design System Maturity)	สเกลประเมินความครบถ้วนของโทเคน คอมโพเนนต์ เวอร์กโฟลว์ และการทดสอบ

บรรณานุกรม

ภาษาอังกฤษ

- Drucker, J. (2014). *Graphesis: Visual forms of knowledge production*. Harvard University Press. ISBN: 9780674724938.
- Drucker, J., & McVarish, E. (2013). *Graphic design history: A critical guide (2nd ed.)*. Pearson. ISBN: 9780205219469.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press. ISBN: 9780199256051.
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic. ISBN: 9781623567453.
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). *Meggs' history of graphic design (6th ed.)*. Wiley. ISBN: 9781118772058.

ระบบออนไลน์

- Coalition for Content Provenance and Authenticity (C2PA). (2025, May). *C2PA technical specification (Version 2.2)*. https://c2pa.org/specifications/specifications/2.2/specs/C2PA_Specification.html
- Ho, J., Jain, A., & Abbeel, P. (2020). *Denoising diffusion probabilistic models*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2006.11239>
- Pinch, T. J., & Bijker, W. E. (1984). The social construction of facts and artefacts: Or how the sociology of science and the sociology of technology might benefit each other. *Social Studies of Science*, 14(3), 399–441. <https://doi.org/10.1177/030631284014003004>
- Rombach, R., Blattmann, A., Lorenz, D., Esser, P., & Ommer, B. (2022). *High-resolution image synthesis with latent diffusion models*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2112.10752>
- Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., Kaiser, Ł., & Polosukhin, I. (2017). *Attention is all you need*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1706.03762>

การสื่อสารด้วยการแต่งหน้าของตัวละคร เพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อก

Communication through character makeup to create memes on the TikTok application

กฤษณ์ คำนนท์ *

Krit Kamnon *

Corresponding Author Email: : Web_webmaz@live.com

วันที่รับบทความ	10 มิถุนายน 2568
วันที่แก้ไขบทความ	30 กันยายน 2568
วันที่ตอบรับบทความ	12 ตุลาคม 2568

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การสื่อสารด้วยการเลียนแบบด้วยการแต่งหน้าของตัวละคร และการใช้รหัสในการแต่งหน้าของตัวละครเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อก ผลการศึกษาพบว่า การสื่อสารด้วยการแต่งหน้าของตัวละครในลักษณะของโอศก อโยธยา และอัปสร่า ได้เกิดจากการได้ทำเทียนมหรือลอกเลียนแบบจากสิ่งประสบการณ์ องค์ความรู้ และความเข้าใจของผู้ทำการสื่อสารที่ได้สังสมมา จนเกิดเป็นภาพนิมิต (Simulacrum) ซึ่งลักษณะการแต่งหน้าของตัวละครต่างๆ แล้ว เป็นความจริงเชิงสมมุติ (hyperreality) ที่สมาชิกในสังคมยอมรับกันได้ ทั้งนี้ยังพบว่า การสร้างความหมายด้วยการแต่งหน้าของตัวละครเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อกที่มีฐานะเป็นตัวบท (Text) หรือตัวสาร (message) จำเป็นต้องอาศัยรหัส (Code) ในการจัดการหรือกำหนดความหมายให้เกิดขึ้น คือ 1. การใช้รหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogic message code) โดยนำลักษณะของความคล้ายคลึงกับกายตัวแทนในระดับภาพตายตัวเข้ามามีการปรับเปลี่ยน (Adaptation)

* รองศาสตราจารย์ ดร.สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

* Assoc.Prof.Dr, Program in Communication, Faculty of Humanities and Social Sciences, Sisaket Rajabhat University

ใช้ในการแต่งหน้าเพื่อสื่อความหมายของตัวละคร 2. รหัสสารเชิงตรรกะ (Digital message code) ซึ่งเป็นรหัสที่ใช้จัดการกับถ้อยคำภาษา (Words) ในลักษณะที่เรียกว่าระบบของ “ไวยากรณ์” ซึ่งเป็นหัวข้อของการแต่งหน้าในแต่ละคลิปวิดีโอบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อก โดยรหัสทั้งสองประเภทล้วนผนวกรวมกันในการทำหน้าที่กำหนดและจัดการความหมายของการแต่งหน้าของตัวละครเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อกให้เกิดขึ้น

คำสำคัญ: การสื่อสาร, การแต่งหน้า, ตัวละคร, มีม, แอปพลิเคชันติ๊กต็อก

Abstract

This article aims to analyze communication through character makeup simulation and the use of code in character makeup to create memes on the TikTok application. The study found that communication through character makeup—such as the styles of Asoka Ayodhya and Apsara originates from simulation based on the experiences knowledge and understanding accumulated by the communicators. This results in Simulacrum of various character makeup styles, which represent a form of hyperreality that is socially accepted by members of the community. The study also found that creating meaning through character makeup to generate memes on the TikTok application—where these memes serve as texts or messages—requires the use of codes to manage or define meaning. These include: 1. The use of analogic message code which involves utilizing resemblance to stereotype representations or fixed imagery, and adapting these characteristics in make-up signification for characters. 2. Digital message code which is a code used to manage Words in a system referred to as “grammar,” represents the titling of makeup styles in each video clip on the TikTok application. Both types of codes are integrated to define and manage the signification through character makeup in the creation of memes on TikTok.

Keywords: Communication, Makeup, Characters, Memes, TikTok Application

บทนำ

ในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลาง (Medium) ให้ผู้ส่งสารหรือผู้ทำการสื่อสาร (Communicator) ทำการสร้างตัวบท (Message) หรือเนื้อหา (Content) ซึ่งเกิดการแบ่งปัน (Sharing) ข้อมูลข่าวสารกับบุคคลอื่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยตัวบท เนื้อหา รูปภาพ คลิปวิดีโอ และข้อความ ล้วนมีวัตถุประสงค์เพื่อติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูล และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล สองคนหรือมวลชนที่เกิดขึ้นในยุคดิจิทัล ดังที่ กานดา รุณนะพงศา สาย

แก้ว และคณะ (2557) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง การแบ่งปันในสังคม ซึ่งอาจเป็นการแบ่งปันเนื้อหา (ไฟล์, รสนิยม, ความเห็น, และอื่นๆ) หรือการปฏิสัมพันธ์ในสังคม (การรวมกันเป็นกลุ่ม) นอกจากนี้ สื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นสื่อที่แพร่กระจายออกไปได้ง่ายขึ้นในปัจจุบัน โดยเกิดจากการแบ่งปันเนื้อหา (Content Sharing) จากใครก็ได้ และเป็นการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้หลายคน (Many-to-Many)

แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) เป็นหนึ่งในแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ที่โดดเด่นด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาในรูปแบบวิดีโอสั้น ขนาด 15 – 30 วินาที รวมถึงเป็นพื้นที่ที่ตอบโต้พฤติกรรมผู้บริโภคที่ต้องการนำเสนอ และแสดงตัวตนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วยรูปแบบวิดีโอสั้น ซึ่งเป็นวิดีโอแกนตั้งที่ตอบโต้พฤติกรรมการใช้งานโทรศัพท์มือถือในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี อีกทั้งในปัจจุบันแอปพลิเคชันติ๊กต็อก ยังเพิ่มฟังก์ชันการถ่ายทอดสดให้กับกลุ่มผู้ใช้งาน นอกจากนี้ ผู้สร้างสรรค์เนื้อหา สามารถสร้างมูลค่าทางการเงินได้จากการโฆษณา รวมถึงการจ่ายเงินสนับสนุนจากผู้ใช้งานโดยตรง (TikTok, 2564) เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า แอปพลิเคชันติ๊กต็อก เป็นแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ทำการสื่อสาร (Communicator) สามารถประกอบสร้างสารหรือเนื้อหาให้เกิดความน่าสนใจ กระแสความนิยม และสร้างรายได้ จนเกิดเป็นปรากฏการณ์การสื่อสารด้วย “มีม” ขึ้นมาบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อก

มีมเป็นลักษณะหนึ่งของวัฒนธรรมในการสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์ที่สามารถเผยแพร่จากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลได้ เช่น ความคิด พฤติกรรม สีสัญลักษณ์และการใช้งาน (Blackmore et al., 2000) มีมที่เกิดขึ้นบนโลกนั้นมีมากมายหลายประเภท โดยได้จำแนกประเภทของมีมไว้มากมายแต่ที่สามารถพบได้บ่อยในโลกความเป็นจริงและบนโลก อินเทอร์เน็ตนั้น สามารถแบ่งออกได้ 12 ประเภท ได้แก่ วลี/คำพูดติดปาก (Catchphrase) ข้อความ หรือบทพูดที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต (Copy pasta) รูปภาพแสดงความรู้สึกขนาดเล็ก (Emoticon) วิดีโอ หรือรูปภาพที่ดัดแปลงได้ง่าย (Exploitable) รูปนิ่ง (Image Macro) วิดีโอหรือรูปภาพล้อเลียน (Parody) การอ้างอิงจากสื่อ (Popular Culture Reference) สื่อที่ทำให้เกิดการกระทบกระเทือนจิตใจ (Shock Media) คำแสลง (Slang) คำพูดที่ถูกประยุกต์ (Snowclone) วิดีโอที่เป็นที่พูดถึง (Viral Video) และเอฟเฟกต์ประกอบภาพ (Visual Effect) (กฤษณ์ ทองรอด, 2564: 1-2) ดังนั้น “มีม” ที่เกิดขึ้นจึงถือเป็นการสื่อสารด้วยการส่งผ่านตัวอักษร รูปภาพ วิดีโอ คำพูด สัญลักษณ์ อันเกิดจากการประกอบสร้างผ่านการทำเทียมหรือการเลียนแบบ โดยคนส่วนใหญ่สามารถเข้าใจตรงกันว่าเป็นมุกตลก ที่สามารถสร้างความสนุกสนาน ความบันเทิง และความรื่นรมย์ได้ ทั้งนี้ความพิเศษของมีม คือ สามารถดัดแปลงและแต่งเติมองค์ประกอบในแต่ละมีมให้เชื่อมโยงกับสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการจะสื่อสารให้แก่ผู้รับสารรับรู้ได้โดยความหมายเดิมไม่เปลี่ยนแปลง

ปัจจุบันการสื่อสารด้วย “มีม” มีมากมายในสื่อสังคมออนไลน์ ผู้เขียนเล็งเห็นว่า การสื่อสารด้วยมีมในลักษณะของการแต่งหน้าถือเป็นการสื่อสารที่นำเอาเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ (Sign) ต่างๆ มาผสมรวมกันจนเกิดเป็นความหมายขึ้นมาในบริบทใดบริบทหนึ่ง ที่สามารถถ่ายทอดความหมายได้ ดังจะเห็นได้จาก “มีม” ที่เป็นกระแสความนิยม ที่ปรากฏในสื่อติ๊กต็อก (Tiktok) เช่น การแต่งหน้าในลักษณะของอัสกา (Asoka Make up) การแต่งหน้าในลักษณะของอโยธยา (Ayothaya

Make up) และการแต่งหน้าในลักษณะของอัปสรา (Apsara Make up) ที่แสดงถึงลักษณะเฉพาะทางเอกลักษณ์แห่งสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ในแต่ละวัฒนธรรม ดังที่ พหุลักษณ์ กนิษฐบุตร (2565: 2) กล่าวว่า การเขียนหน้าและการแต่งหน้าของนาฏกรรมในแต่ละชาติจะมีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของนาฏกรรมชาตินั้น ๆ และมีการรักษาเอกลักษณ์ การเขียนหน้าและการแต่งหน้าไว้ตามเดิมหรือมีการเปลี่ยนแปลงบ้าง เช่น การเขียนหน้าและการแต่งหน้ากคกพิของอินเดีย อูปรการของจีน คาบูกิของญี่ปุ่น นาฏศิลป์ชาวอินโดนีเซีย และนาฏกรรมไทย

ประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจ คือ ในการบวนการสร้าง “มีม” ผู้ทำการสื่อสาร (Communicator) ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ (Creation) ด้วยการทำให้เหมือนหรือการลอกเลียนแบบ (Simulation) ผสมผสานกับการใช้รหัส (code) เพื่อสร้างความเข้าใจต่อผู้รับสารได้เหมือนกับความหมายที่ต้นตอการสื่อ เพราะรหัสเป็นส่วนประกอบพื้นฐานของกระบวนการด้านการตีความสัญลักษณ์ที่นำเสนอ Grundlingh (2017) กล่าวว่า ผู้สร้างมีมต้องการคำนึงถึงคุณลักษณะและความสามารถของผู้อ่านด้วยทฤษฎีข้างต้นทั้งในเรื่องภูมิหลัง ความรู้และ ประสบการณ์ เพื่อให้ผู้รับสารสามารถรับมือในการตีความมีมนั้น ๆ ได้อย่างไปในทิศทางเดียวกันกับที่ ผู้สร้างมีมประสงค์ที่จะสื่อ เพราะมีมเป็นสิ่งที่มีความหลากหลาย (multimodal) และยังเป็นสารที่มีความซับซ้อนในเรื่องความหมาย ซึ่งแตกต่างจากรูปภาพปกติที่ไม่ได้แฝงความหมายใดใดด้วยเหตุผลข้างต้น การตีความมีมจึงจัดได้ว่า หนึ่งในกระบวนการตีความหมายของสัญลักษณ์ (process of signification)

ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า การสื่อสารด้วยการแต่งหน้าของตัวละครเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (Tiktok) ผ่านการแต่งหน้าในลักษณะของอโศก การแต่งหน้าในลักษณะของอโยธยา และการแต่งหน้าในลักษณะของอัปสรา ถือเป็นการสร้างสรรค์ตัวบท (Text) หรือเนื้อหา (Content) ในบริบทที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละวัฒนธรรม ที่สามารถสร้างความแปลกใหม่ กระแสความนิยม การแบ่งปัน (Sharing) การสร้างรายได้ สร้างชื่อเสียงให้กับตัวบุคคล และการมีส่วนร่วม (engagement) ของสมาชิกในสังคมอย่างน่าสนใจในยุคดิจิทัลหรือยุคหลังสมัยใหม่ได้ ดังนั้นจึงเป็นที่น่าสนใจอย่างยิ่งที่จะศึกษากระบวนการเกิดขึ้นของมีมอันเกิดจากการแต่งหน้าของตัวละครบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อก เพื่อเป็นแนวทางในการต่อยอดความรู้ในการผลิตชิ้นงานในอนาคตต่อไป

การสื่อสารการแต่งหน้าของตัวละครเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อก

จากปรากฏการณ์ การแต่งหน้าในลักษณะของอโศก ที่ได้เกิดกระแสความนิยม การแบ่งปัน และการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งานบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อก ได้นำไปสู่เกิดขึ้นของ “มีม” การแต่งหน้าในลักษณะของอโยธยา และการแต่งหน้าในลักษณะของอัปสรา จนกลายเป็นกระแสไวรัล (Viral) ทั้งในประเทศไทยและในระดับโลกที่ปรากฏในยุคดิจิทัล ถือเป็นการสื่อสารที่มีความน่าสนใจที่สามารถเข้าถึงอารมณ์และกระตุ้นให้ผู้รับสารเข้ามามีส่วนร่วมได้ง่าย ซึ่งเป็นผลมาจากอารมณ์ขัน ความสนุกสนาน และความบันเทิง โดยแสดงถึงพฤติกรรมของมนุษย์ที่ล้วนเป็นการเลียนแบบการกระทำกันจากยอตวิของผู้อื่น และเข้ามาแสดงความคิดเห็นในมิติที่แตกต่างกันออกไป

Taste (อ้างถึงใน ภูษณา ฅนอมศักดิ์, 2558) กล่าวว่า มีมเป็นสิ่งที่อยู่ในวัฒนธรรมของมนุษย์ ที่มีการเลียนแบบกัน อาจเป็นท่วงท่าของเพลง ความคิดความเชื่อ วรรณคดี หรือเทคโนโลยี

ภูมิ ปัญญาต่าง ๆ ที่ถือปฏิบัติและลอกเลียนแบบกันไปจนขยายเป็นวงกว้าง เมื่อเกิดระบบอินเทอร์เน็ตขึ้น ดังนั้น การสร้าง “มีม” จากการแต่งหน้าเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันตีกต๊อกเป็นการแต่งหน้าของตัวละครที่มาจากภาพยนตร์ ละคร และนาฏกรรมของประเทศต่างๆ ที่ถูกนำเสนอและได้รับความนิยมมาแล้ว โดยใช้กระบวนการจำลอง ทำเทียม หรือการลอกเลียนแบบ (Simulation) จากการอ้างอิงทางวัฒนธรรมสมัยนิยม ถือเป็นการสร้างสรรค์เนื้อหา (Creation) ด้วยการแต่งหน้าที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะเอกลักษณ์แห่งสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ในแต่ละวัฒนธรรม

ในมิติของการแต่งหน้าของตัวละครเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันตีกต๊อกถือเป็นการสื่อสารโดยการแต่งหน้ามีฐานะเป็น “ตัวบท” (Text) หรือ “ตัวสาร” (Message) เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้ทำการสื่อสารที่มีฐานะเป็นผู้ส่งสาร โดยตัวสารเกิดจากการประกอบสร้างขึ้นจากการผสมรวมจากเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ต่างๆ จากองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ เช่น สี เส้น แสง เงา น้ำหนัก รูปทรง รูปร่าง และลักษณะผิว ร่วมกับโครงสร้างของการแต่งหน้า ในที่นี้ คือ ขั้นตอนของการแต่งหน้า ได้แก่ 1. การรองพื้น 2. การไฮไลท์ 3. การเชดดิ้ง 4. การทาแป้งฝุ่น 5. การเขียนคิ้ว 6. การปิดมascaracิ้ว 7. การเขียนขอบตา 8. การทาทายแชนเดอร์ 9. การปิดมascaracิ้ว 10. การติดขนตาปลอม 11. การปิดแก้ม และ 12. การทาปาก เมื่อพิจารณาจากการประกอบสร้างความหมายของการแต่งหน้าของตัวละครเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันตีกต๊อก ใน 3 ลักษณะ ดังนี้

1. การแต่งหน้าในลักษณะของอโศก (Asoka Make up) ได้ทำเทียมหรือลอกเลียนแบบจากการแต่งหน้าของนางเอกในภาพยนตร์เรื่อง “อโศกมหาราช” เป็นการแต่งหน้าของเจ้าสาวในประเทศอินเดีย โดยการแต่งหน้าให้ความสำคัญไปที่การใช้การลงสี วาดเส้น และน้ำหนักที่จัดจ้านคมเข้มและชัดเจน เช่น การทาปากด้วยสีแดงสด การเขียนขอบตาและการเขียนคิ้วด้วยสีดำที่ใช้เส้นโค้งที่ชัดเจน เพื่อสื่อความหมายถึง “ความเจริญรุ่งเรือง ความอุดมสมบูรณ์ และความสุข” ดังภาพต่อไปนี้



1



2

ภาพที่ 1 การแต่งหน้าในลักษณะของอโศก ที่มา: <https://www.tiktok.com/@soundtiss/vid>
ภาพที่ 2 การแต่งหน้าของนางเอกในภาพยนตร์เรื่อง “อโศกมหาราช” ที่มา: <https://pantip.com/topic/37290062>



ภาพที่ 3 การแต่งหน้าใน
ลักษณะของอโยธยา

ที่มา: <https://www.tiktok.com/@pin-kysavika/video/>

ภาพที่ 4 การแต่งหน้า
ของนางเอกในละคร
เรื่อง “พิชสวาท”

ที่มา: <https://www.sanook.com/movie/61493/64284332279696656>

2. การแต่งหน้าในลักษณะของอโยธยา (Ayothaya Make up) ได้ทำเทียนนมหรือลอกเลียนแบบจากการแต่งหน้าของนางเอกในละครเรื่อง “พิชสวาท” นางรำหลวงผู้เฝ้าสมบัติของแผ่นดินสมัยอยุธยา โดยการแต่งหน้าให้ความสำคัญไปที่ การใช้สีขาวทาบนใบหน้า การเขียนคิ้วโค้งเหมือนคันฉูด และการทาปากมีแดง เพื่อสื่อความหมายถึง “ความมีพลังอำนาจ ความมุ่งมั่น และการปกป้อง” ดังภาพต่อไปนี้

3. การแต่งหน้าในลักษณะของอัปสร (Apsara Make up) ได้ได้ทำเทียนนมหรือลอกเลียนแบบการแต่งหน้าของ “สมเด็จพระราชบุตรี พระริยม นโรดม บุปผาเทวี” ผู้เป็นองค์อุปถัมภ์แห่งนาฏศิลป์กัมพูชา เป็นการแต่งหน้าของนางรำหลวงในพระราชสำนักกัมพูชา โดยเป็นตำนานระบำอัปสรายุคใหม่ โดยการแต่งหน้าให้ความสำคัญไปที่ การใช้สีสันที่มีความสดใส อ่อนหวาน อ่อนช้อย เพื่อสื่อความหมายถึง “ความอบอุ่น ความอ่อนโยน และความมีชีวิตชีวา” ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 5 การแต่งหน้าใน
ลักษณะของอัปสร

ที่มา: <https://www.tiktok.com/@monyv-ichra99/video>

ภาพที่ 6 การแต่งหน้าใน
ลักษณะของอัปสร

ที่มา: <https://www.facebook.com/brandthink.me>

เมื่อพิจารณาถึงการสร้างความหมายด้วยการแต่งหน้าที่เกิดจากผสมรวมจากเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ต่างๆ โดยการผสมรวมของเครื่องหมายจากองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ และโครงสร้างของการแต่งหน้าแล้ว ผู้เขียนเล็งเห็นว่า ในการสร้างความหมายด้วยการแต่งหน้าตัวละคร จำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบที่เข้ามาช่วยในการเสริมสร้างความหมายของการแต่งหน้าตัวละคร ในที่นี้คือ ทรงผม เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ ที่มีฐานะเป็นตัวบทร่วม (Co-text) โดยมีความสัมพันธ์กับตัวบทในลักษณะของการเชื่อมโยงตัวบท (Intertextuality) กับตัวบทอื่นๆ เพื่อทำให้ความหมายที่สมบูรณ์ทางการสื่อสารขึ้นดังเห็นได้จาก การแต่งหน้าในลักษณะของโศก ได้อาศัยตัวบทร่วม คือ 1. ทรงผม ได้มีการเชื่อมโยงตัวบทกับผมทรง (Jada) ที่ตกแต่งด้วยดอกไม้สด (poola jada) หรือทองคำเทียมหรือทองคำแท้ (jada billalu) 2. เครื่องแต่งกาย ได้มีการเชื่อมโยงตัวบทกับการสวมใส่ชุดเลเฮงกา (Lehenga) และชุดผ้าซารี (Saree) และ 3. เครื่องประดับ ได้มีการเชื่อมโยงตัวบทกับการสวมใส่ตุ้มจุก (stud) สร้อยมวงคอสสูตร (Mangalsutra) กำไลแขน (Chudi) และแหวนนิ้วเท้า (Bichiya) (ภาพที่ 1)

การแต่งหน้าในลักษณะของอโยธยา ได้อาศัยตัวบทร่วม คือ 1. ทรงผม ได้มีการเชื่อมโยงตัวบทกับ ทรงผมเกล้า 2. เครื่องแต่งกาย ได้มีการเชื่อมโยงตัวบทกับการสวมใส่สไบปักไหมทองเป็นลายกรวยเชิงและผ้าถุงลายพุ่มข้าวบิณฑ์ตามลวดลายที่พบบนจิตรกรรมฝาผนังวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี และ 3. เครื่องประดับ ได้มีการเชื่อมโยงตัวบทกับการสวมใส่ศิราภรณ์ กระบังหน้า กรองเจีย กรองคอ สร้อยปะวะหระ ทับทรวงทรงปั้นหยา แหวนทรงอโยธยา และเล็บละครรำ (ภาพที่ 3) และการแต่งหน้าในลักษณะของอัปสร ได้อาศัยตัวบทร่วม คือ 1. ทรงผม ได้มีการเชื่อมโยงตัวบทกับทรงผมสยาย 2. เครื่องแต่งกาย ได้มีการเชื่อมโยงตัวบทกับการสวมใส่ผ้าซกชายยาว มีผ้าพับย้อนออกมาด้านหน้า และ 3. เครื่องประดับ ได้มีการเชื่อมโยงตัวบทกับการสวมใส่ศิราภรณ์ ยอดเดียว สวมกระบังหน้า ทรงกุนทล กรองคอ พาหุรัด ทองกร และทองพระบาท (ภาพที่ 5)

การสื่อสารด้วยการแต่งหน้าเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันตีกต็อกจึงได้เกิดจากการได้ทำเทียมหรือลอกเลียนแบบ โดยถือเป็นภาพนิมิต (Simulacrum) ที่เกิดจากการผสมผสานของจินตนาการและความจริง ผ่านการทำเทียม (Simulation) ขึ้นมาจนเกิดเป็นความจริงเชิงสมมุติ (hyperreality) ที่แตกต่างกันออกไปตามการแต่งหน้าในลักษณะของโศก การแต่งหน้าในลักษณะของอโยธยา และการแต่งหน้าในลักษณะของอัปสร ที่ล้วนเป็นความจริงของตัวมันเอง (reality of its own) สอดคล้องกับ โบ德里อาร์ด์ (1970 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553) เสนอแนวคิดเรื่องภาพนิมิตและสภาวะเหนือจริงที่มองว่าผลผลิตของสื่อใหม่ที่เรียกว่าภาพนิมิตและโลกเสมือนจริงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งกว่าของจริง โดยถือว่าของจริงจะมีหรือไม่มันไม่สำคัญ เพราะเทคโนโลยีสามารถสร้างขึ้นให้กลายเป็นความจริงของตัวมันเองได้ (reality of its own)

เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า ลักษณะของการทำเทียมหรือการเลียนแบบด้วยการแต่งหน้าตัวละครนั้น เป็นการสร้าง “มีม” จากการทำเทียมหรือลอกเลียนแบบจากสิ่งประสบการณ์ องค์ความรู้ และความเข้าใจของผู้ทำการสื่อสารที่ได้สั่งสมมา แล้วจึงได้มีการทำเทียมด้วยการแต่งหน้าขึ้นในเป็นลักษณะดังกล่าว ทำให้เกิดเป็นความจริงในแบบของตนเอง เฉกเช่นเดียวกับ โบ德里อาร์ด์ (Baudrillard 1984 อ้างถึงใน สุรพงษ์ โสธนะเสถียร, 2563: 104-105) กล่าวว่า ภาพเสมือนจริง

(Simulacra) เป็นการคัดลอกหรือลอกเลียนแบบที่ส่งสมมาจากอดีต จำเป็นในการทำสำเนาซ้อนสำเนา หรือการลอกเลียนซ้อนการลอกเลียน (simulacra) หรือการทำเทียม (simulation) ทับถมมาอย่างยาวนาน จนทำให้เราไม่ทราบว่าเป็นแบบอย่างดั้งเดิมที่แท้จริงของสังคมคืออะไร หรือกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่า ภาพเสมือนจริงเป็นการลอกเลียนที่ทับถมจนไม่รู้ที่มาหรือปราศจากจุดเริ่มต้นที่เข้าถึงได้ ทั้งนี้เมื่อพิจารณาถึงการแต่งหน้า ทรงผม เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับที่ผสมรวมกันในการแต่งหน้าเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันตึกตอกดังกล่าว จึงถือเป็นการดำรงอยู่ร่วมกันในลักษณะที่เรียกว่า การปฏิสัมพันธ์ (Symbiosis) โดยเป็นคู่ปฏิสัมพันธ์ที่อยู่ร่วมกันในลักษณะที่มีความสัมพันธ์แบบพึ่งพากัน (Mutualism) คือ การแต่งหน้าตัวละครไม่สามารถที่จะอยู่โดดเดี่ยวได้ หากปราศจากการทำผม เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับที่มีฐานะเป็นตัวตัวบทร่วม ในเวลาเดียวกัน องค์ประกอบดังกล่าวก็มีฐานะเป็นตัวสื่อ (Medium) ที่สามารถสื่อความหมายได้ในตัวของมันเอง ดังนั้นการแต่งหน้าของตัวละครจึงจำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบดังกล่าวเข้าหาทำหน้าที่เสริมต่อ สอดประสาน และดำรงอยู่ร่วมกัน โดยไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ที่เข้ามาช่วยในการกำกับความหมาย (Anchorage) ลักษณะเช่นนี้จึงเรียกได้ว่าเป็นการควมรวมสื่อหลายประเภทเข้าร่วมกัน เพื่อสร้างความหมายของการแต่งหน้าให้เกิดความชัดเจนและสมบูรณ์ทางการสื่อความหมายให้เกิดขึ้น

ดังนั้นการสื่อสารด้วยการแต่งหน้าเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันตึกตอกจึงเป็นการสื่อสารในลักษณะที่เรียกว่า การปะติดปะต่อ (Collage) จนเกิดความหมายขึ้นมาใหม่จากการอ้างอิงทางวัฒนธรรมสมัยนิยมด้วยการแต่งหน้าของตัวละครในลักษณะต่างๆ โดยสามารถสร้างความสนุกสนาน ความบันเทิง ความรื่นรมย์ การสร้างรายได้ และสร้างชื่อเสียงให้กับตัวบุคคลได้ในยุคดิจิทัลหรือยุคหลังสมัยใหม่ ดังที่ กาญจนา แก้วเทพ (2545: 69) กล่าวว่า วิธีการแบบยุคหลังสมัยใหม่ (Post-modernizing) กล่าวว่า นำเอาสัญลักษณ์ที่มีอยู่เดิมในสังคม เลือกดัดออกมา (Cut) แล้วนำมาปะติดปะต่อใหม่ (Mix) ให้มีความหมายใหม่ เช่น พวง mod reggae หรือ punk นั้นได้นำเอาสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เคยมีมาในอดีต เช่น โรมานซ์ คลาสสิก gothic ฯลฯ (มีลักษณะ “หวนคิดถึงอดีต” Nostalgia) ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า ดนตรี เครื่องใช้ เครื่องประดับ วิถีชีวิต ฯลฯ

ความสำคัญของ “รหัส” ในการแต่งหน้าของตัวละครเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันตึกตอก

การสร้างความหมายด้วยการแต่งหน้าของตัวละครเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันตึกตอกที่มีฐานะเป็นตัวบท (Text) หรือข่าวสาร (message) จำเป็นต้องอาศัยรหัส (Code) ที่เปรียบเสมือนกฎเกณฑ์ กติกา หรือธรรมเนียมปฏิบัติที่เข้ามามีบทบาทในการกำหนดความหมายของการแต่งหน้าของตัวละครให้เกิดขึ้น โดย John Fiske (1990: 64) กล่าวว่า รหัส คือ ระบบที่ใช้ในการสร้างความหมายขึ้นมา โดยรหัสถูกสร้างขึ้นมาจากความเห็นพ้องของสมาชิกของวัฒนธรรมที่ใช้รหัสนั้นร่วมกัน โดยรหัสเปรียบเสมือนกฎเกณฑ์หรือระเบียบแบบแผนต่าง ๆ ที่ได้รับการยอมรับการยอมรับจากสมาชิกของสังคมวัฒนธรรมนั้น

“รหัส” คือ กระบวนการที่ใช้ในการสร้างความหมายขึ้นมา ซึ่งระบบสัญลักษณ์หรือรหัสถูกสร้างขึ้นมาจากสมาชิกในสังคมที่ใช้รหัสนั้น ๆ ซึ่งประกอบไปด้วยกฎเกณฑ์ ระเบียบ แบบแผน จารีต หรือธรรมเนียมปฏิบัติที่ว่าด้วยการใช้และการเชื่อมโยงสัญลักษณ์ให้สัมพันธ์กับการพัฒนาที่ซับซ้อนใน

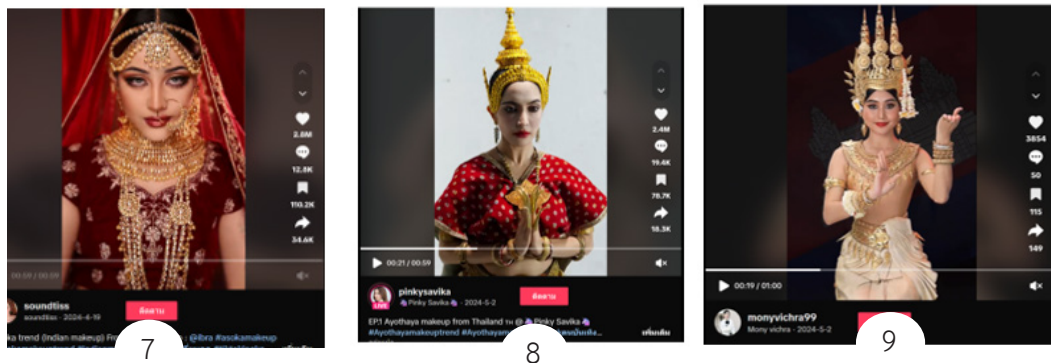
วัฒนธรรมนั้นได้ โดยได้แบ่งรหัสตัวสารออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้ (John Fiske, 1990)

1. รหัสตัวสารเชิงเสมือน (analogic message code) เป็นรหัสที่ตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) แยกออกจากกันได้ยาก มีลักษณะคล้ายคลึงและสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบต่อเนื่องกันไป เช่น การเดินเป็นการทำงานผ่านอากัปกริยา ท่าทาง และระยะทาง ซึ่งเป็นคุณสมบัติของรหัสข้อความเชิงเสมือน

2. รหัสตัวสารเชิงตรรกะ (digital message code) เป็นรหัสที่ตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) แยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน ความหมายระหว่างของทั้งสองสิ่งจะเกิดขึ้นด้วยตรรกะของผู้ถอดรหัสที่นำมาจากการเรียนรู้และความสมเหตุสมผล

เมื่อพิจารณาจากแนวคิดดังกล่าว พบว่า การแต่งหน้าในลักษณะของโศก การแต่งหน้าในลักษณะของอโยธยา และการแต่งหน้าในลักษณะของอัปสรานำเอา “รหัสตัวสารเชิงเสมือน” โดยนำลักษณะของความคล้ายคลึงเข้ามามีการปรับเปลี่ยน (Adaptation) ใช้ในการแต่งหน้าเพื่อสื่อความหมายให้เกิดขึ้น ซึ่งมีลักษณะของการสมสัณฐาน (Isomorphism) สูงกับลักษณะการแต่งหน้าของตัวละครที่ถูกเผยแพร่ในสื่อ คือ 1. การแต่งหน้าของนางเอกในภาพยนตร์เรื่อง “อโศกมหาราช” เป็นการแต่งหน้าของเจ้าสาวในประเทศอินเดีย (ภาพที่ 2) 2. การแต่งหน้าของนางเอกในละครเรื่อง “พิชสวาท” เป็นการแต่งหน้านางรำหลวงผู้เฝ้าสมบัติของแผ่นดินสมัยอยุธยา (ภาพที่ 4) และ 3. การแต่งหน้าของ “สมเด็จพระราชบุตรี พระริยม นโรดม บุปผาเทวี” ผู้เป็นองค์อุปถัมภ์แห่งนาฏศิลป์กัมพูชา เป็นการแต่งหน้าของนางรำหลวงในพระราชสำนักกัมพูชา (ภาพที่ 6) โดยลักษณะการแต่งหน้าทั้งหมดล้วนมีลักษณะคล้ายคลึงด้านองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ และความคล้ายคลึงด้านโครงสร้างของการแต่งหน้า ซึ่งมีฐานะเป็นตัวแทน (Referent) และเป็นภาพตัวแทน (Representation) ที่มีความเข้มข้นในระดับภาพตายตัว (Stereotypes) (ดูรายละเอียดเพิ่มเติม Burton, 2002) ที่ถูกสร้างสม ผ่านการนำเสนอซ้ำๆ ของสื่อเป็นเวลายาวนาน ดังนั้นการแต่งหน้าในลักษณะนี้จึงเรียกว่า สื่อเชิงเสมือน (analog medium)

ในมิติหนึ่ง พบว่า ได้มีการนำเอา “รหัสตัวสารเชิงตรรกะ” ซึ่งเป็นรหัสที่ใช้จัดการกับถ้อยคำภาษา (Words) โดยรหัสลักษณะนี้ทำหน้าที่ในการกำกับความหมายของสัญลักษณ์ (Anchorage meaning) ของการแต่งหน้าของตัวละคร คือ การแสดงชื่อเฉพาะ (Denominative function) คือ ลายลักษณ์อักษรเป็นตัวหนังสือชื่อคลิป โดยทั้งหมดเป็นระบบของสัญลักษณ์ (Sign) ที่มีรหัส (Code) ที่เป็นกฎเกณฑ์ กติกา และระเบียบแบบแผนหรือข้อตกลงร่วมกัน (Agreement) ในลักษณะที่เรียกว่าระบบของ “ไวยากรณ์” ซึ่งเป็นชื่อหรือหัวข้อของการแต่งหน้าในแต่ละคลิปวิดีโอบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อก คือ 1. การแต่งหน้าสไตล์โศก ใช้คำว่า “Asoka trend (Indian makeup)” 2. การแต่งหน้าสไตล์อโยธยา ใช้คำว่า “Ayothaya makeup from Thailand” และ 3. การแต่งหน้าสไตล์อัปสราน ใช้คำว่า “Apsara trending make up” ดังนั้น “รหัสตัวสารเชิงตรรกะ” ถือเป็นสิ่งที่เข้ามาช่วยจัดการและกำหนดความหมายของการแต่งหน้าให้เกิดความชัดเจนและความสมบูรณ์ทางการสื่อสารขึ้น อันนำไปสู่การสร้างให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน (Mutual understanding) ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 7 Asoka trend (Indian makeup)

ที่มา: <https://www.tiktok.com/@soundtiss/video/7359600969866415378>

ภาพที่ 8 Ayothaya makeup from Thailand

ที่มา: <https://www.tiktok.com/@pinkysavika/video/7364284332279696656>

ภาพที่ 9 Apsara trending make up”

ที่มา: <https://www.tiktok.com/@monyvichra99/video/7364206059122085127>

จากลักษณะที่กล่าวมาในเบื้องต้นชี้ให้เห็นว่า จากการสื่อสารด้วยการแต่งหน้าเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อก ได้มีการนำ “รหัสตัวสารเชิงเสมือน” “รหัสสารเชิงตรรกะ” ผสมรวมกันในการทำหน้าที่กำหนดและจัดการความหมายของการแต่งหน้าของตัวละครเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อกให้เกิดขึ้น ทำให้เราเข้าใจถึง วัตถุประสงค์ของการสื่อสาร (Meta-communication) ซึ่งเป็นสิ่งที่ชี้ชัดให้เข้าใจถึงความหมายของการแต่งหน้าของ “ตัวละครต่างๆ” ในแต่ละคลิปบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อกที่แตกต่างกันออกไป ดังที่ กิตติ กันภัย (2551: 44) ได้อธิบายเรื่องวัตถุประสงค์ของการสื่อสารหรือการสื่อสารอภิปาก ไว้ดังนี้ วันหนึ่งขณะที่เบเทอสันกำลังดูลิงในสวนสัตว์แห่งเมืองซานฟรานซิสโกนั้น เขาสังเกตเห็นว่าลิงตัวหนึ่งกำลังหยิกแก้มหยอกอีกตัวหนึ่งนั้น ลิงทั้งสองตัวเข้าใจว่าเป็นเพียงการเล่นถึงแม้ว่าจะดูเหมือนการต่อสู้ก็ตาม เบเทอสันสรุปว่าสารที่เป็นการกัด (bite massage) นั้นต้องตามด้วยสารจากการสื่อสารอภิปาก (Metacommunication) ซึ่งหมายถึงการสื่อสารเกี่ยวกับการสื่อสาร (Communication about communication) ที่มีความหมายว่า “นี่คือการหยอกล้อ ไม่ใช่การต่อสู้”

ดังนั้น รหัส (Code) จึงเป็นองค์ประกอบของการสื่อสารที่เข้ามามีบทบาทในการกำหนดและจัดการความหมายของการสื่อสารด้วยการแต่งหน้าเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อก โดยรหัสได้แปลงสภาพสวามิภพของตัวเองเป็นบริบท (Context) ในการจัดการและกำหนดความหมายได้เกิดขึ้น ดังเห็นได้จาก การใช้รหัสการแต่งหน้าของนางเอกในเรื่องโศกมหาราช รหัสการแต่งหน้าของนางเอกในเรื่องอโยธยา และรหัสการแต่งหน้าของนางอัปสร และเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงของการใช้รหัสในการแต่งหน้า ก็จะส่งผลต่อวัตถุประสงค์ของการสื่อสารไปด้วยกัน ฉะนั้น รหัสจึงถือเป็นหัวใจของการสื่อสารในยุคหลังสมัยใหม่ที่ต้องพึงทำความเข้าใจเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารด้วยการแต่งหน้าในปัจจุบัน

สรุป

การสื่อสารด้วยการแต่งหน้าเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันตีกตอกได้แสดงให้เห็นถึงกระบวนการสื่อสารด้วยภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว ผ่านกระบวนการทำเทียมหรือลอกเลียนแบบจากผู้ทำการสื่อสาร ผู้ส่งสาร ผู้รับสาร ที่เกิดการผลิตซ้ำ หมุนเวียน แบ่งปัน และปฏิกิริยาส่งต่อ เอล่ายทอดความหมายร่วมกับการปฏิสัมพันธ์เกี่ยวกับเรื่องราวในบริบทที่แตกต่างกันออกไป ดังเช่นที่ Shifman (2013) ที่อธิบายอินเทอร์เน็ตมีมว่าเป็น กลุ่มของวัตถุทางดิจิทัลที่แบ่งปันเนื้อหา รูปแบบ และจุดยืน ซึ่งถูกสร้างขึ้นด้วยความตระหนักรู้ร่วมกันของปัจเจก และหมุนเวียน การทำเทียม หรือลอกเลียนแบบ หรือดัดแปลงผ่านทางอินเทอร์เน็ตโดยผู้ใช้งานจำนวนมาก เนื่องจากมีในยุคปัจจุบัน จะต้องมีการแบ่งปันเนื้อหาผ่านการทำซ้ำหรือดัดแปลงเพื่อให้เข้ากับบริบททางสังคม วัฒนธรรม นอกจากนั้นแล้วมีมจะต้องเป็นสิ่งที่สังคมเห็นพ้องต้องกันจนกลายเป็นฉันทามติว่าสิ่งนั้นๆคือมีมและ สมควรอยู่ต่อไป

สำหรับการสื่อสารด้วยการแต่งหน้าในลักษณะของโอโซก การแต่งหน้าในลักษณะของโอโยรยา และการแต่งหน้าในลักษณะของอัปสรา ล้วนมีความน่าสนใจโดยได้แพร่กระจายกลายเป็นกระแส (trend) การสื่อสารบนแอปพลิเคชันตีกตอก ซึ่งเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม ทำให้การรับรู้ของผู้คนได้รับในวงกว้าง และยังสามารถ แพร่กระจายไปสู่สื่ออื่นๆ ได้โดยง่าย จนทำให้เกิดกระแสความนิยม ไวรัล และการผลิตซ้ำ ผู้เขียนจึงเชื่อว่า การสื่อสารด้วยการแต่งหน้าดังกล่าวถือว่าเป็นการสื่อสารในลักษณะของ สื่อคือสาร (The medium is the message) ที่ไม่เพียงแต่แพร่กระจายความหมายของ “มีม” แต่ “มีม” ยังสามารถสื่อความหมายและผลกระทบต่อวิถีชีวิตของคนในสังคมวัฒนธรรม ในฐานะตัวสื่อกำหนดความหมายของตัวสารที่สร้างความสนุกสนาน ความบันเทิง ความรื่นรมย์ การสร้างรายได้ และสร้างชื่อเสียงให้กับตัวบุคคลได้

ทั้งนี้การสื่อสารด้วยการแต่งหน้าตัวละครดังกล่าว เปรียบเสมือนงานศิลปะที่มีการปะติดปะต่อผสมรวมเข้าด้วยกันของเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ต่างๆ โดยมีรหัสเป็นตัวจัดการหรือกำหนดความหมายของการแต่งหน้าให้เกิดขึ้น ซึ่งในแต่ละคลิปวิดีโอทำให้เราได้พบเห็นการแสดงออกและตัวตนของผู้ทำการสื่อสาร (Communicator) ที่แตกต่างกันออกไป และขณะเดียวกันผู้ทำการสื่อสารก็สามารถแสดงบทบาทได้อย่างหลากหลายและซับซ้อนได้เช่นเดียวกัน โดยถือเป็นความจริงในแบบของตนเองที่สมาชิกในยอมรับกันได้ในสังคม ดังเช่นที่ ศิริชัย ศิริกายะ (2558: 10) กล่าวว่า ความมีตัวตน (Self) ของตัวผู้ทำการสื่อสารเองซึ่งแสดงถึงอัตลักษณ์ที่ไม่มีความชัดเจน ตัวตนในยุคนี้นี้พิจารณาจากบทบาทที่แสดงออกมาเท่านั้น และสามารถแสดงออกมาได้หลายบทบาทในเวลาเดียวกันเป็นเรื่องที่ยอมรับกันได้ เพราะฉะนั้นภาพลักษณ์ต่าง ๆ ของความเป็นตัวตนในแต่ละบทบาทที่แสดงออกมาจึงเป็นเรื่องสำคัญ

ดังนั้นการสื่อสารด้วยการแต่งหน้าเพื่อสร้างมีมบนแอปพลิเคชันตีกตอก จำเป็นต้องอาศัยรหัสตัวสารเชิงเสมือนและรหัสสารเชิงตรรกะ ที่เข้ามาทำหน้าที่ผสมผสานกันในการกำหนดหรือจัดการความหมายของการแต่งหน้าตัวละครในแต่ละคลิปวิดีโอให้เกิดขึ้น โดยรหัสทั้งสองไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เฉกเช่นที่ ศิริชัย ศิริกายะ (2562, น. 8) ได้กล่าวว่า การจัดการเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการสื่อสารจึงมีความจำเป็นต้องใช้รหัสตัวสารทั้งเชิงเสมือนจริง (Analogic message

code) และ/หรือ รหัสเชิงกฎเกณฑ์หรือตรรกะ (Digital message code) รหัสทั้งสองประเภทนี้ สลับสับเปลี่ยนกันทำหน้าที่จัดการเพื่อให้เกิดการสื่อความหมาย ดังนั้นเมื่อรหัสที่มีบทบาทในการ กำหนดความหมายได้เปลี่ยนแปลงไปก็จะส่งผลทำให้อัตตะของการสื่อสาร (Meta-communication) เปลี่ยนแปลงไปด้วยเช่นเดียวกัน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. (2545). *สื่อบันเทิง : อำนาจแห่งความไร้สาระ*. กรุงเทพฯ: ออล อีเก้นท์ พรินท์. (2553). *สายธารนักคิดและทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กิตติ กันภัย. (2551). *จิตวิทยาการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กฤษณ์ ทองรอด. (2564). *ลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พหลยุทธ กนิษฐบุตร. (2565). *แนวความคิดเขียนหน้าและการแต่งหน้าในนาฏกรรมไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภูษณา ถนอมศักดิ์. (2558). *กระบวนการสร้างและการแพร่กระจายของอินเทอร์เน็ตมีมในสังคมไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริชัย ศิริกายะ. (2562). การสื่อสารกับอเสถียรตรรกะ. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 18 (2), 8-12. (2558). ข้อเสนอแนะประเด็นการสื่อสารเพื่องานวิจัยนิเทศศาสตร์ตามแนวคิด “ปฏิปักษ์สัมพันธ์” (Symbiosis) ในยุคดิจิทัล. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 14(16), 7-11.
- สุรพงษ์ โสณะเสถียร. (2563). *สารกับการสื่อความหมาย*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จามจุรีโปรดักส์ จำกัด.

ภาษาอังกฤษ

- Blackmore, S., Dugatkin, L. A., Boyd, R., Richerson, P. J. & Plotkin, H. (2000). The power of memes. *Scientific American*, 283(4), 64-73.
- Burton, G. (2002). *More Than Meets the Eyes: An Introduction to Media Studies*. New York: Arnold.

Fiske, J. (1990). *Introduction to Communication Studies*. London and New York: Routledge.

Grundlingh, L. (2017). Meme as speech acts. *Social Semiotics*, 28, 147-168

Shifman, L. (2013). An anatomy of a YouTube meme. *New Media & Society*, 14(2), 187-203. doi: 10.1177/1461444811412160

ระบบออนไลน์

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว. (2557). *โซเชียลมีเดีย*. (ออนไลน์). (1 ธันวาคม 2567). สืบค้นจาก <http://gear.kku.ac.th/~krunapon/talks/socialmedia/kku-socialmedia.pd>. TikTok. (2564ข). *TikTok ยกกระดับมาตรฐานความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวสำหรับเยาวชน*. <https://newsroom.TikTok.com/th-th/TikTok-further-safety-and-privacycommitments-for-teens>.

การใช้ประเด็นทางสังคมในโครงงานละคร เพื่อส่งเสริมการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตของนักศึกษา

The Use of Social Issues in Drama Project
to Promote Life-long Learning in Students

อนรรฆอร บรมัตถานนท์ *

Anackorn Buramatdhananon *

Corresponding author E-mail: anackaornburamatdhananon@gmail.com

วันที่รับบทความ 10 มิถุนายน 2568

วันที่แก้ไขบทความ 30 กันยายน 2568

วันที่ตอบรับบทความ 12 ตุลาคม 2568

บทคัดย่อ

บทความนี้ศึกษาแนวทางการใช้ประเด็นทางสังคมในโครงงานละครเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนักศึกษา โดยเน้นการบูรณาการศิลปะการละครเข้ากับกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างละครที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ในโลกจริง ผลการทดลองกับนักศึกษาสาขาการสื่อสารการแสดงเผยให้เห็นว่ากระบวนการนี้ช่วยเสริมสร้างคุณลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิต เช่น การคิดเชิงวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และความตระหนักในบทบาททางสังคม โดยกระบวนการละครเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาในมิติด้านอารมณ์ ความคิด และการปฏิบัติได้อย่างลึกซึ้ง

คำสำคัญ: โครงงานละคร, การเรียนรู้ตลอดชีวิต, การบูรณาการประเด็นทางสังคม

Abstract

This study explores the utilization of social issues in drama projects to promote life-long learning in students. It emphasizes the integration of theatrical arts with participatory learning processes, involving data analysis and drama creation based on real-world situations.

* คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

* Faculty of Communication Arts, Siam University

data analysis and drama creation based on real-world situations. The experimental results with students from the communication arts discipline reveal that this approach fosters life-long learning attributes such as critical thinking, teamwork, and social awareness. Drama processes serve as a vital tool in enabling learners to deeply develop emotional, cognitive, and practical dimensions.

Keywords: Drama project, Life-long learning, The use of social issues

ความนำ

ละครถือเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่อยู่กับมนุษย์มาโดยตลอด เนื่องจากการละครเป็นกระบวนการถ่ายทอดเรื่องราวของชีวิตและจินตนาการของมนุษย์ เนื่องจากลักษณะของละครที่มีความเป็นรูปธรรม ชัดเจน และสามารถสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก และแนวคิดได้อย่างลึกซึ้ง จึงทำให้ละครถูกยกย่องว่าเป็น “สื่อแห่งชีวิต” ซึ่งมีศักยภาพในการเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้ชมเข้ากับเรื่องราวที่นำเสนอ (สดีโส พันธุ์โกมล, 2542) นอกจากนี้บทบาทของละครในฐานะสื่อที่สร้างความบันเทิงที่ช่วยให้ผู้ชมผ่อนคลายจากชีวิตประจำวันแล้ว ละครยังได้รับการมองในฐานะของสื่อจินตคติที่มีโครงสร้างเชิงเรื่องเล่า ซึ่งสามารถกระตุ้นอารมณ์และความคิดของผู้ชมได้ในระดับลึกซึ้ง ในหนังสือสุนทรียนเทศศาสตร์ การสื่อสารการแสดงและสื่อจินตคติ ว่าละครมีศักยภาพในสามระดับ ได้แก่ (1) การมอบความบันเทิงผ่านความสนุกและเพลิดเพลิน (2) การกระตุ้นสติปัญญาผ่านแนวคิดที่มีคุณค่า และ (3) การบำรุงจิตวิญญาณที่นำไปสู่การตระหนักรู้ในตนเอง โลก และชีวิต (กรีนนัท อนุวัชศิริวงศ์ et al., 2547) อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาละครในมิติของการเรียนรู้ สามารถพบว่าละครมีความสอดคล้องกับแนวคิด “การเรียนรู้ด้วยปัญญา 3 ฐาน” กล่าวคือ ฐานใจ (ด้านอารมณ์และความรู้สึก) และฐานหัว (ด้านการคิดวิเคราะห์) โดยละครมีคุณลักษณะที่สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านการเข้าถึงอารมณ์ควบคู่กับการตั้งคำถามทางความคิด อันนำไปสู่การสร้างความเข้าใจและการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ด้วยเหตุนี้ บทบาทของละครจึงสามารถขยายจาก “ศิลปะการแสดง” ไปสู่ “สื่อการละคร” (Theatrical Media) ที่ใช้กระบวนการทางการละคร (Drama Process) เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือทำ โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด จินตนาการ การลงมือปฏิบัติจริง และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างมีส่วนร่วมตลอดกระบวนการ กิจกรรมทางการละครจึงไม่เพียงแต่ส่งเสริมการสื่อสาร หากแต่ยังเปิดพื้นที่ให้เกิดการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ การเรียนรู้จากประสบการณ์ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ อันส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทั้งด้านความคิด (ฐานหัว) การปฏิบัติ (ฐานกาย) และอารมณ์ (ฐานใจ) ทั้งนี้ การเลือกประเด็นในการสร้างสรรค์ละครถือเป็นองค์ประกอบสำคัญยิ่ง ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า การนำบริบทของสังคมมาเป็นเนื้อหาหลักในการถ่ายทอดผ่านกระบวนการละคร จะช่วยให้ละครสามารถทำหน้าที่เป็น “การละครเพื่อการเรียนรู้” ได้อย่างแท้จริง

การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นคุณลักษณะสำคัญต่อการดำรงชีวิตในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีเทคโนโลยีใหม่ ๆ และความรู้ใหม่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งทำให้ข้อมูลล้าสมัยได้ตลอดเวลา การบูรณาการประเด็นทางสังคมเข้ากับกระบวนการเรียนรู้จึงมีประโยชน์อย่างยิ่ง เนื่องจากประเด็นทางสังคมมีความร่วมสมัยอยู่เสมอ ดังนั้นการเรียนรู้ที่ใช้ประเด็นทางสังคมจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ในมิติเกี่ยวกับสังคมปัจจุบัน และเมื่อประสานกับกระบวนการทางละครจะช่วยเรียนรู้เกี่ยวกับมิติของความเป็นมนุษย์ และตัวกระบวนการก็ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงกับสถานการณ์จริง สามารถสะท้อนคิด วิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติได้ โดยบทความนี้มุ่งศึกษาวิธีการนำประเด็นทางสังคมมาใช้ผ่านโครงงานละครในชั้นเรียน ตลอดจนกระประเมินผลของกระบวนการดังกล่าวในการส่งเสริมการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตของนักศึกษา

วัตถุประสงค์ของบทความ

เพื่อศึกษาแนวทางการใช้ประเด็นทางสังคมในโครงงานละครในการส่งเสริมการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตของนักศึกษา

โครงงานละคร: กระบวนการละครที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) เป็นแนวทางการจัดการศึกษาแบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่กระบวนการสำรวจและค้นคว้า การวางแผนการเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ไปจนถึงการสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้รับเพื่อการแก้ปัญหา และการประเมินผลผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้น สำหรับบทบาทของผู้สอนนั้นจะเปลี่ยนแปลงไปสู่การเป็นผู้จัดการเรียนรู้ ผู้ให้คำปรึกษา และผู้อำนวยความสะดวกเพื่อสนับสนุนให้โครงงานของผู้เรียนบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ (ธีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน, 2567)

แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานที่ปรับปรุงจากงานศึกษาโดยดุซงญอ และคณะ (2557 อ้างถึงในบัญชา ธรรมบุตร et al., 2562) มี 6 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ 1) ขั้นให้ความรู้พื้นฐาน โดยครูแนะนำพื้นฐานเกี่ยวกับการทำโครงงาน เพื่อให้นักเรียนเข้าใจรูปแบบ ขั้นตอน และความรอบคอบที่จำเป็นสำหรับการปฏิบัติ 2) ขั้นกระตุ้นความสนใจ โดยครูจัดกิจกรรมที่ดึงดูดความสนใจและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความอยากรู้ โดยอาจเกี่ยวข้องกับบริบทใกล้ตัวหรือความสนใจของนักเรียน 3) ขั้นจัดกลุ่มร่วมมือ โดยที่นักเรียนแบ่งกลุ่มและวางแผนการทำงานร่วมกันด้วยกระบวนการระดมความคิด การหารือ และแบ่งหน้าที่ภายในกลุ่ม 4) ขั้นแสวงหาความรู้ นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงตามแผนงาน โดยความร่วมมือภายในกลุ่มและการขอคำปรึกษาจากครูตามความจำเป็น พร้อมสรุปรายงานจากกิจกรรมที่ดำเนินการ 5) ขั้นสรุปสิ่งที่เรียนรู้ ครูสนับสนุนให้นักเรียนสรุปผลการเรียนรู้ผ่านคำถามชวนคิด และวิเคราะห์สิ่งที่ได้รับการทำโครงงาน 6) ขั้นนำเสนอผลงาน นักเรียนมีโอกาสนำเสนอผลการเรียนรู้ให้เพื่อนร่วมชั้นและบุคคลอื่น ๆ เพื่อแบ่งปันประสบการณ์และกระตุ้นการเรียนรู้ร่วมกัน จากที่กล่าวมานั้นจะเห็นได้ว่าแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานนั้นมีขั้นตอนที่แสดงให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในทุกขั้นตอน โดยมีผู้สอน

เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และเมื่อผู้เรียนเลือกที่จะทำโครงการละครนั้น “ละคร” ก็จะเป็นอีกเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในทุกขั้นตอนอย่างลึกซึ้งมากขึ้น

ในการสร้างสรรค์ละครในโครงการสำหรับผู้เรียนนั้น การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ในระหว่าง “กระบวนการละคร” ดังที่ไพบุลย์ โสภณสุภาพ (2558) ได้นำเสนอว่า แนวคิดศิลปะการละครเพื่อพัฒนามนุษย์สามารถดำเนินการในหลากหลายรูปแบบ แต่มีลักษณะร่วมที่โดดเด่นคือการมุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมละคร ไม่ว่าจะอยู่ในบทบาทของผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการหรือผู้ชม ลักษณะเด่นของกระบวนการละครคือการทำงานร่วมกัน มีการลงมือปฏิบัติจริง และกระตุ้นให้เกิดการสะท้อนความคิดและความรู้สึกผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย อีกทั้งละครเพื่อการเรียนรู้ยังมีคุณสมบัติพิเศษ คือการสร้างโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการมีปฏิสัมพันธ์ทางความคิดผ่านกิจกรรมร่วมมือกัน ซึ่งทำให้เห็นว่ากระบวนการละครส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างชัดเจน

นอกจากนี้ Suk (1998 อ้างถึงในอาชญญา รัตนอุบล, 2563) ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการมีส่วนร่วม โดยกระบวนการมีส่วนร่วมประกอบด้วยการวางแผน การดำเนินงาน และการประเมินผล ซึ่งส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของ (Engagement) และการเสริมพลัง (Empowerment) แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม การละครเพื่อการเรียนรู้จึงถือเป็นกระบวนการที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนเป็นเจ้าของกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง และสนับสนุนให้ผู้เรียนพัฒนาเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

การใช้ประเด็นทางสังคมในโครงการละครในการขยายมิติการเรียนรู้ของผู้เรียนจากตนเองไปสู่บริบทสังคม

การใช้ประเด็นทางสังคมในการสร้างการเรียนรู้จะเชื่อมโยงการเรียนรู้ที่อยู่ในห้องเรียนออกไปสู่บริบทสังคมของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับบทความของ สิริวรรณ จรัสวีวัฒน์ (2560) ที่กล่าวถึงการใช้ประเด็นทางสังคมในการเป็น “โจทย์หลัก” ในการสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนว่า การบูรณาการเนื้อหาหรือการสร้างสรรค์ผลงานจากการเรียนรู้กับสถานการณ์หรือประเด็นทางสังคมที่มีความใกล้ตัวหรือเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เช่น การใช้ปัญหาสิ่งแวดล้อมความเหลื่อมล้ำ การพัฒนาชุมชน หรือสถานการณ์ในประเทศไทย 4.0 เป็นฐานเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้วิธีการใช้ประเด็นทางสังคมนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาผ่านการประยุกต์ใช้ความรู้กับสถานการณ์จริง รวมถึงเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน แสดงความคิดเห็น และพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานในศตวรรษที่ 21

ดังนั้นการใช้ประเด็นทางสังคมในโครงการละครเพื่อขยายมิติการเรียนรู้ของผู้เรียนจากตนเองไปสู่บริบทสังคมส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับกับความท้าทายทางสังคมและเศรษฐกิจในปัจจุบัน สร้างความตระหนักรู้ถึงบทบาทของตนเองในฐานะสมาชิกของสังคม พร้อมทั้งส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้

แนวทางการใช้ประเด็นทางสังคมในโครงงานละครในการส่งเสริมการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตของนักศึกษา ผู้เขียนได้ทดลองการใช้ประเด็นทางสังคมในโครงงานละครในการส่งเสริมการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตของนักศึกษาในรายวิชาโครงงาน 2 ซึ่งเป็นนักศึกษาของวิชาเอกการสื่อสาร การแสดง สาขาวิชาภาพยนตร์ โทรทัศน์และสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม จำนวน 6 คน โดยผู้เขียนจะเรียบเรียงตามขั้นตอน ดังนี้



รูปภาพที่ 1 การให้ความรู้พื้นฐานในการแสดงละคร:
การสร้างองค์ประกอบของภาพในการแสดง

(1) ขั้นให้ความรู้พื้นฐาน ผู้เขียนได้ฝึกปฏิบัติด้านการแสดงที่เป็นพื้นฐานของนักแสดงทุกคน เช่น การใช้เสียงในการแสดง (Voice Projection) การใช้สายตาในการแสดง (Eye Contact) การรับ-ส่งในการแสดง (Give and Take) และการสร้างองค์ประกอบภาพในการแสดง (Composition) เช่น การสร้างมิติของภาพให้สมดุล การสร้างจุดเด่นของภาพในการแสดง การสร้างภาพใกล้-ไกล สูง-ต่ำ (Level) เพื่อสร้างความหมายในการแสดง เป็นต้น

(2) ขั้นกระตุ้นความสนใจ ผู้เขียนได้มีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการค้นหาประเด็นในการแสดง อย่างไรก็ตามในขั้นตอนนี้ผู้เขียนได้ทำกิจกรรมที่เริ่มจากเรื่องใกล้ตัวของผู้เรียนก่อนแล้วค่อยเชื่อมโยงไปสู่เรื่องในประเด็นทางสังคม เพื่อให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงกับตัวเองกับบริบททางสังคม เช่น การเล่าเรื่องของ “ลุง/ป้าข้างบ้าน” ซึ่งนักศึกษาก็จะเล่าถึงบุคคลที่โดดเด่นทั้งในทางที่ดีและไม่ดีที่อยู่ใกล้ตัวของพวกเขาแล้วค่อยเชื่อมโยงถึงบทบาทของคนที่โดดเด่นในสังคมทั้งในแง่ดีและไม่ดี เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ของคุณพฤษ พหลกุลบุตร (2566) เลขาธิการมูลนิธิสื่อชาวบ้าน (มะขามป้อม) กระบวนการสร้างละครเพื่อการเรียนรู้เริ่มต้นจากการนำประเด็นที่ผู้เรียนสนใจหรือประสบในชีวิต เช่น ความท้าทายทางครอบครัวหรือเศรษฐกิจ มาพัฒนาเป็นละครที่สะท้อนประสบการณ์ส่วนตัว (self-level) จากนั้นจึงเชื่อมโยงไปสู่ประเด็นทางสังคมในระดับที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว เช่น สถานการณ์ในมหาวิทยาลัย เพื่อสร้างการเรียนรู้ร่วมกันและเพิ่มความตระหนักถึงชุมชน

(3) ขั้นจัดกลุ่มร่วมมือ เป็นช่วงที่ต้องเลือกประเด็นทางสังคมที่เชื่อมโยงกับนักศึกษา โดยผู้เขียนได้เลือกประเด็นใหญ่ ๆ เอาไว้ 4 ประเด็น ได้แก่ การศึกษา ศาสนา การเมือง และเพศ ซึ่งนักศึกษาได้ปรึกษากันและเลือกประเด็นการเมือง ซึ่งหลังจากนั้นผู้เขียนจึงให้แต่ละคนเล่าเรื่องที่เกี่ยวกับประเด็นทางการเมืองที่ตนเองพบเจอ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องในระดับครอบครัว ท้องถิ่น หรือระดับประเทศก็ได้ แล้วแลกเปลี่ยนกัน จนได้เรื่องราวเกี่ยวกับการซื้อสิทธิ์ขายเสียงจากนักการเมือง

ท้องถิ่นที่เกิดขึ้นในครอบครัว อย่างไรก็ตาม ในระหว่างนี้ผู้เขียนได้ให้นักศึกษาได้วางแผนการทำงานของตนเองด้วยการทำตารางงาน แบ่งหน้าที่ เพื่อกำหนดเป้าหมายในการทำงานร่วมกัน

(4) ขั้นแสวงหาความรู้ นักศึกษาได้หาประเด็นว่าเหตุการณ์ในละครที่มีการซื้อสิทธิ์ขายเสียงจากนักการเมืองท้องถิ่นที่เกิดขึ้นในบ้านนั้นจะประกอบด้วยตัวละครใดบ้าง โดยนักศึกษาได้แบ่งตัวละครออกเป็น 2 กลุ่มคือ ฝ่ายที่เห็นด้วยกับการขายเสียง และกลุ่มที่ไม่เห็นด้วยกับการขายเสียง โดยนักศึกษาต้องหาว่าตัวละครแต่ละคนในกลุ่มนั้น เขาคือใคร (Who?) เขาทำอะไร (Action) ตัวละครทำด้วยอารมณ์ ความรู้สึกแบบใด (Feeling) และ ความคิด ความเชื่อแบบใด (Meaning) เพราะการวิเคราะห์การกระทำของตัวละครที่อาจมีอยู่จริงในสังคมเป็นเรื่องละเอียดอ่อน จึงมีความจำเป็นที่ต้องให้ความยุติธรรมกับตัวละครไม่ว่า นักศึกษาที่อยู่ในฐานะนักแสดงจะไม่เห็นด้วยกับตัวละครที่ตนต้องสวมบทบาทก็ตาม



รูปภาพที่ 1 ภาพการซ้อมการแสดง

ตัวอย่างเช่น ในฝ่ายที่เห็นด้วยกับการขายเสียง เช่น ตัวละคร “เจ็ก” ที่เป็นคุณอาจะเข้ามากระตุ้นให้พี่ชาย พี่สะใภ้และหลาน ๆ ให้ขายเสียงให้นักการเมืองท้องถิ่นคนหนึ่ง เพราะเขาเชื่อว่าหมู่บ้านของพวกเขาเข้าไม่มีวันดีขึ้นอยู่แล้ว สู้เอาเงินมาใช้วันนี้เลยดีกว่า ส่วนฝ่ายที่ไม่เห็นด้วยกับการขายเสียง เช่น ตัวละคร “พราว” ที่เป็นลูกสาวคนโต ที่ยังมีความเชื่อว่า หากนักการเมืองมีอุดมการณ์และอยากจะพัฒนา

ชุมชนของเราจริงๆ ก็จะมีหวัง เลยกเลือกที่จะไม่ยอมขายเสียง เป็นต้น

ส่วนการเล่าเรื่องที่ผู้เขียนได้นำมาทดลองใช้กับนักศึกษาในรายวิชาโครงงาน 2 นี้ ผู้เขียนได้นำแนวทางจากหลักสูตร “ละครสำหรับนักสร้างการเรียนรู้” ของโรงเรียนวิทยากร ณ มะขามป้อม Art Space โดยการเล่าเรื่องจะแบ่งคนที่มีชุดความคิดแบบที่ 1 และชุดความคิดแบบที่ 2 ซึ่งชุดความคิดทั้งสองแบบนี้ทำให้เกิดความขัดแย้งกัน และมีเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดการปะทะทางความคิดกัน แต่ว่าละครจะไม่สร้างบทสรุปด้วยตัวเอง แต่จะโยนคำถามให้ผู้ชมได้ไปพูดคุยกับต่อหลังจบละคร



รูปภาพที่ 3 โครงสร้างในการเล่าเรื่องของละครที่ใช้ประเด็นสังคมในการสร้างเรื่องราว

จากกระบวนการละครที่กล่าวมานั้น นักศึกษารายวิชาโครงงาน 2 ได้สร้างสรรค์ละครเรื่อง “ต่างคนต่างเลือก” โดยการเปิดเรื่องนั้นมีครอบครัวหนึ่งประกอบด้วย พ่อ แม่ ลูกสาวคนโต ลูกชายคนกลาง และน้องสาวคนเล็ก กำลังทำกิจกรรมครอบครัวร่วมกันอยู่ และคุณอาของพวกเขาก็เดินเข้ามาเพื่อมาขอบัตรประชาชนของทุกคนในบ้านไปเพื่อไปเอาเงินจากนักการเมืองท้องถิ่นคนหนึ่ง ซึ่งคนในครอบครัวก็มีทั้งคนที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย คุณอาจึงเลือกที่จะเข้าไปคุยกับหลานชายคนกลางและหลานสาวคนเล็ก ซึ่งทั้งสองก็ยินดีจะขายเสียง เพราะมองว่าตั้งแต่เกิดมาทางในหมู่บ้านก็ไม่เคยเห็นจะดีขึ้น สู้เอาเงินมาเติมเกมดีกว่า ส่วนแม่และพี่สาวคนโตยังมีความหวังกับการเลือกตั้งครั้งนี้อยู่ ถึงแม้ว่าจะไม่รู้ว่าการเมืองท้องถิ่นกลุ่มใหม่จะทำงานได้ดีตามนโยบายที่หาเสียงไว้หรือไม่ แต่ยังมีหวังอยู่และคิดจะออกไปใช้สิทธิ์เลือกตั้งด้วยตนเอง ในที่สุดคนในครอบครัวนี้ก็เกิดการถกเถียงกันขึ้น จนพ่อต้องหยุดการปะทะกันครั้งนี้ ในฉากสุดท้ายตัวละครทุกตัวจะออกมาพูดถึงเหตุผลในการความเชื่อของตนเองครั้งนี้ทุกคน แล้วโยนคำถามให้คนดูว่า “แล้วคุณล่ะจะเลือกอะไร ระหว่างคนที่ให้เงินหรือนโยบายที่โดนใจ?”

(5) ขั้นสรุปสิ่งที่เรียนรู้ การสร้างสรรค์ละครเรื่องนี้ใช้เวลาในการสร้างสรรค์หลายครั้ง และแต่ละครั้งก็จะเกิดขึ้นในชั้นเรียน ทุกครั้งการสร้างละครชิ้นงานจะมีความก้าวหน้าขึ้นทุกครั้ง ในแต่ละครั้งนั้นผู้เขียนก็จะให้ผู้เรียนสะท้อนคิด (Reflection) ในสิ่งที่เรียนรู้ เช่น การถามคำถามว่า “วันนี้รู้สึกอย่างไร?” “วันนี้ได้รู้อะไรเพิ่มบ้าง?” และ “แล้วเราต้องทำอะไรต่อ?” เพื่อให้ผู้เรียนได้ใคร่ครวญถึงความรู้สึก ซึ่งเป็นการเรียนรู้ฐานใจ ใคร่ครวญถึงสิ่งที่เราได้เรียนรู้ในวันนี้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ฐานหัว เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้ว่าต้องลงมือทำอะไรหลังจากนี้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ฐานกาย อย่างไรก็ตามการเรียนรู้ด้วยการกระบวนการละครนี้ก็ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ครบทั้งสามฐานอยู่แล้ว

(6) ขั้นนำเสนอผลงาน จากการใช้ประเด็นทางสังคมในโครงงานละคร จนออกมาเป็นละครเรื่อง “ต่างคนต่างเลือก” ที่จัดแสดงขึ้น ณ โรงละครมหาวิทยาลัยสยาม ในวันที่ 18 พฤษภาคม 2567



รูปภาพที่ 4 การแสดงละครเรื่อง “ต่างคนต่างเลือก” ณ โรงละคร มหาวิทยาลัยสยาม (1)
รูปภาพที่ 5 การแสดงละครเรื่อง “ต่างคนต่างเลือก” ณ โรงละครมหาวิทยาลัยสยาม (2)

การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตของนักศึกษาจากการสร้างสรรค์โครงการละครโดยใช้ประเด็นทางสังคม

หลังจากจบกระบวนการทั้งหมดแล้ว ผู้เขียนได้พูดคุยกับนักศึกษาทุกคนผ่านการสนทนา (Dialogue) พบว่า นักศึกษามีคุณลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตประการแรก คือ ผู้ใฝ่รู้และแสวงหาความรู้จากสถานการณ์จริง เพราะนักศึกษาต้องค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูล และบริบทของ “การซื้อสิทธิ์ขายเสียง” ซึ่งเป็นประเด็นทางสังคมร่วมสมัย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้ด้วยตนเองจากโลกจริง ไม่จำกัดเฉพาะในชั้นเรียน

คุณลักษณะประการที่สอง คือ ผู้คิดวิเคราะห์และไตร่ตรอง เพราะนักศึกษาต้องทำความเข้าใจตัวละครทั้งฝ่ายเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยกับการขายเสียง แม้จะไม่เห็นด้วยกับบทบาทตนเอง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการฝึกทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และเข้าใจมุมมองที่หลากหลาย

คุณลักษณะประการที่สาม คือ ผู้มีส่วนร่วมและความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ เนื่องจากนักศึกษาร่วมวางแผน แบ่งบทบาท ทำตารางงาน แสดงละคร และสะท้อนคิดร่วมกัน ซึ่งแสดงถึงความเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเองและการเรียนรู้ร่วมกัน

คุณลักษณะประการที่สี่ คือ ผู้ตระหนักถึงบทบาทของตนในสังคม เพราะละครที่สร้างขึ้นเปิดประเด็นให้ผู้ชมสะท้อนคิดเกี่ยวกับ “ทางเลือก” ทางการเมือง ซึ่งนักศึกษาได้เรียนรู้ว่าความเชื่อและการกระทำของตนส่งผลต่อสังคมในวงกว้าง

คุณลักษณะประการสุดท้าย คือ ผู้มีทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน เนื่องจากนักศึกษาทำงานเป็นทีม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซ้อมการแสดง และสะท้อนคิดร่วมกัน ซึ่งแสดงถึงการพัฒนาทักษะสำคัญของศตวรรษที่ 21 เช่น การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหา

จากบทความนี้ผู้เขียนได้นำเสนอการผสมผสานประเด็นทางสังคมเข้ากับการเรียนรู้ผ่านโครงการละคร เพื่อส่งเสริมการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตของนักศึกษา โดยเน้นบทบาทของละครที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ทั้งด้านอารมณ์ การวิเคราะห์ และการปฏิบัติจริง ผ่านกระบวนการที่เน้นความร่วมมือ การสะท้อนคิด และการพัฒนาทักษะสำคัญ เช่น การทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร การทดลองใช้ในกลุ่มนักศึกษาที่เรียนวิชาโครงการ 2 (สื่อสารการแสดง) เผยให้เห็นว่ากระบวนการนี้ช่วยสร้างความตระหนักรู้ในบทบาททางสังคม ส่งเสริมความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้กับประเด็นร่วมสมัย และพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า “กระบวนการละคร” เป็นเครื่องมือสำคัญในการบ่มเพาะคุณลักษณะของผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์, จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์, สุกัญญา สมไพบูลย์, & ปรีดา อัครจันทโชติ. (2547). *สุนทรียนิเทศศาสตร์ การศึกษาสื่อสารการแสดงและสื่อจินตคติ*. จรัลสนิทวงศ์การพิมพ์.
- ธีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน. (2567). การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง. *สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 46(1), 218-253.
- บัญชา ธรรมบุตร, คชา ประณีตพลกั, & พระมหาโชคชัย ฐิตชโย. (2562). การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน. *วารสารวิชาการพระพุทธศาสนาเขตลุ่มแม่น้ำโขง*, 3(1), 54-69.
- พฤษ พหลกุลบุตร. (2566, 10 พฤศจิกายน 2566). *การละครเพื่อการเรียนรู้* [Interview].
- สไตส์ พันธุมโกมล. (2542). *ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่)* (พิมพ์ครั้งที่ 2 ed.). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาชัญญา รัตนอุบล. (2563). *แนวทางการส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิตในสังคมไทย*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ระบบออนไลน์

- ไพบูลย์ โสภณสุภาพ. (2558). ละครเพื่อการเรียนรู้: การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านละครสำหรับพัฒนาเยาวชนในศตวรรษที่ 21. *วารสารดนตรีและการแสดง*, 1(1), 112-126.
<http://dspace.lib.buu.ac.th/xmlui/handle/1234567890/2862>
- สิริวรรณ จรัสวีวัฒน์. (2560). การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการในยุคประเทศไทย 4.0 ตามแนวคิด STEM, STEAM และ STREAM. *วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม*, 13(1), 19-30.
<https://opac1.lib.buu.ac.th/medias3/eduso13n1p19-30.pdf>

การสื่อสารความหมายผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุด

“ภาพของเธอในร่มเงาแห่งสงคราม”

Communicating the Meaning of the Contemporary Painting Series

“Her Images in the Shadow of War”

สุริยะ ฉายะเจริญ *

Suriya Chayacharoen *

Corresponding author E-mail: jumpsuri@gmail.com

วันที่รับบทความ	9 ตุลาคม 2568
วันที่แก้ไขบทความ	27 ตุลาคม 2568
วันที่ตอบรับบทความ	12 พฤศจิกายน 2568

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์และการสื่อสารความหมายของผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุด “ภาพของเธอในร่มเงาแห่งสงคราม” ที่ใช้ร่างกายมนุษย์ (ร่างหญิงเปลือย) ในฐานะสัญลักษณ์ทางศิลปะเพื่อถ่ายทอดแนวคิดเชิงสังคม การเมือง และจิตวิญญาณ งานชุดนี้สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างอำนาจ มนุษย์ และการสร้าง ผ่านภาษาทัศนศิลป์ที่ผสมผสานความงามกับการวิพากษ์สังคม โดยอ้างอิงแนวคิดเชิงสัญลักษณ์ที่ว่าด้วยความหมายตรงและความหมายแฝง และแนวคิดสุนทรียศาสตร์ที่นิยมศิลปะคือประสบการณ์ทางสุนทรียภาพในชีวิต ซึ่งผลงานชุดนี้ประกอบด้วยจิตรกรรมจำนวน 3 ภาพ ที่ถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับการต่อต้านอำนาจ ความเปราะบางของมนุษย์ พลังแห่งการสร้าง และการตั้งคำถามต่อศีลธรรมในสงคราม ผ่านเทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิกบนผ้าใบ และการใช้เส้น สี แสง และองค์ประกอบที่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกเชิงโศกนาฏกรรม ผลการสร้างสรรค์พบว่า

* อาจารย์ ดร. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

* Dr., Computer Graphics and Creative Media Design Program, Faculty of Fine Arts, Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts

เรือนร่างมนุษย์สามารถเป็นพื้นที่แห่งการสื่อสารความหมายทางสังคมและจิตวิญญาณได้h อย่างทรงพลัง โดยผลงานจิตรกรรมชุดนี้มีได้มุ่งเพียงแสดงความงาม แต่ยังเป็นภาษาทัศนศิลป์ที่ตั้งคำถามต่ออำนาจ เทคโนโลยี และคุณค่าความเป็นมนุษย์ในโลกปัจจุบัน

คำสำคัญ : การสื่อสาร ความหมาย ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย ภาพของเธอในร่มเงาแห่งสงคราม

Abstract

The objective of this article was to explore the creative process and interpretation of the contemporary painting series “Her Image in the Shadow of War,” which utilizes the human body (nude female figure) as an artistic symbol to convey social, political, and spiritual concepts. This series reflects the relationship between power, humanity, and creation through a visual language that combines beauty with social critique. Painting on the symbolic concept of literal and connotative meaning, and the aesthetics concept that defines art as an aesthetic experience in life, this series comprises three paintings that address issues of resistance to power, human fragility, the power of creation, and questioning the morality of war. The work utilizes acrylic on canvas and employs lines, colors, light, and elements that reflect tragic emotions. The results demonstrate that the human body can be a powerful platform for communicating social and spiritual meanings. This series of paintings not only aims to express beauty, but also employs a visual language that questions power, technology, and human values in today’s world.

Keywords: Communicating, Meaning, Contemporary Painting. Her Image in the Shadow of War

บทนำ

ในบริบทของโลกแห่งศิลปะร่วมสมัย จิตรกรรมได้ก้าวข้ามขอบเขตของการเป็นเพียงภาพแทนความงามทางสายตา ไปสู่การเป็นพื้นที่ของการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Communication) ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตีความและตั้งคำถามต่อโลกแห่งความจริงผ่านรหัสทางทัศนศิลป์ (Visual Codes) ศิลปินจึงมิได้เป็นเพียงผู้สร้างภาพ แต่เป็นผู้สร้าง “ภาษาแห่งความหมาย” ที่เชื่อมโยงระหว่างรูปทรง สี และความรู้สึก เข้ากับโครงสร้างทางสังคม วัฒนธรรม และอุดมการณ์ (Barthes, 1977) ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุด “ภาพของเธอในร่มเงาแห่งสงคราม” ใช้ภาษาทัศนศิลป์ในการตั้งคำถามต่อความหมายของ “อำนาจ มนุษย์ และการสร้าง” ผ่านการผสมผสานระหว่างร่างมนุษย์ (ผู้หญิง) เปลือยเปล่ากับสัญลักษณ์ของอำนาจ เครื่องจักร และสงคราม เพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างความเปราะบางของมนุษย์กับโครงสร้างของอารยธรรมสมัยใหม่

แนวคิดหลักของชุดผลงานมุ่งสะท้อนความจริงสองระดับในความหมายของภาพจิตรกรรม ได้แก่ ความหมายตรง (Denotation) และ ความหมายแฝง (Connotation) ตามแนวคิดของ Roland Barthes (1977) ซึ่งเสนอว่าภาพหนึ่งภาพสามารถบรรจุรหัสแห่งวัฒนธรรมและอุดมการณ์ไว้ภายใน โดยเฉพาะในงานศิลปะที่ไม่เพียงสื่อสารด้วยรูปทรงและสี แต่ยังสื่อสารด้วยความเงียบ ช่องว่าง และพลังอารมณ์ที่อยู่ภายใต้ผืนผ้าใบ ผลงานแต่ละชิ้นในชุดนี้จึงเป็นเสมือนการถ่ายทอด “การอ่านภาพ” ที่เปิดให้ผู้ชมเข้าไปค้นพบความหมายที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังความงาม

ในเชิงแนวคิดสุนทรียศาสตร์ ผลงานจิตรกรรมชุดนี้มีอิทธิพลของทั้ง Immanuel Kant (2000) และ John Dewey โดย Kant กล่าวถึงความงามในฐานะจุดร่วมระหว่างอารมณ์และเหตุผล ส่วน Dewey (1934) มองว่างานศิลปะคือประสบการณ์ที่ทำให้มนุษย์เข้าใจชีวิตได้อย่างลึกซึ้ง การรับรู้ผลงานศิลปะจึงไม่เพียงแต่เป็นการมองเห็น แต่เป็นการมีส่วนร่วมทางอารมณ์และจิตวิญญาณ ในบริบทนี้ จิตรกรรมชุดนี้เป็นประสบการณ์แห่งความรู้สึกและการตั้งคำถามที่แปรรูปแนวคิดทางสังคม การเมือง และศีลธรรมให้กลายเป็นภาษาทัศนศิลป์ นอกจากนี้ ศิลปะยังอยู่ในฐานะการวิพากษ์สังคม (Art as Social Critique) ที่ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือสะท้อนและต่อต้านอำนาจผ่านการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์และการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการตระหนักรู้ ศิลปินจึงไม่เพียงเป็นสร้างภาพจิตรกรรม หากแต่สร้างการตั้งคำถามต่อความหมายของความเป็นมนุษย์ในยุคปัจจุบันที่มีทั้งความเจริญด้านเทคโนโลยี แต่ขณะเดียวกันยังสัมพันธ์กับวิวัฒนาการของสงครามยุคใหม่ด้วย

วัตถุประสงค์

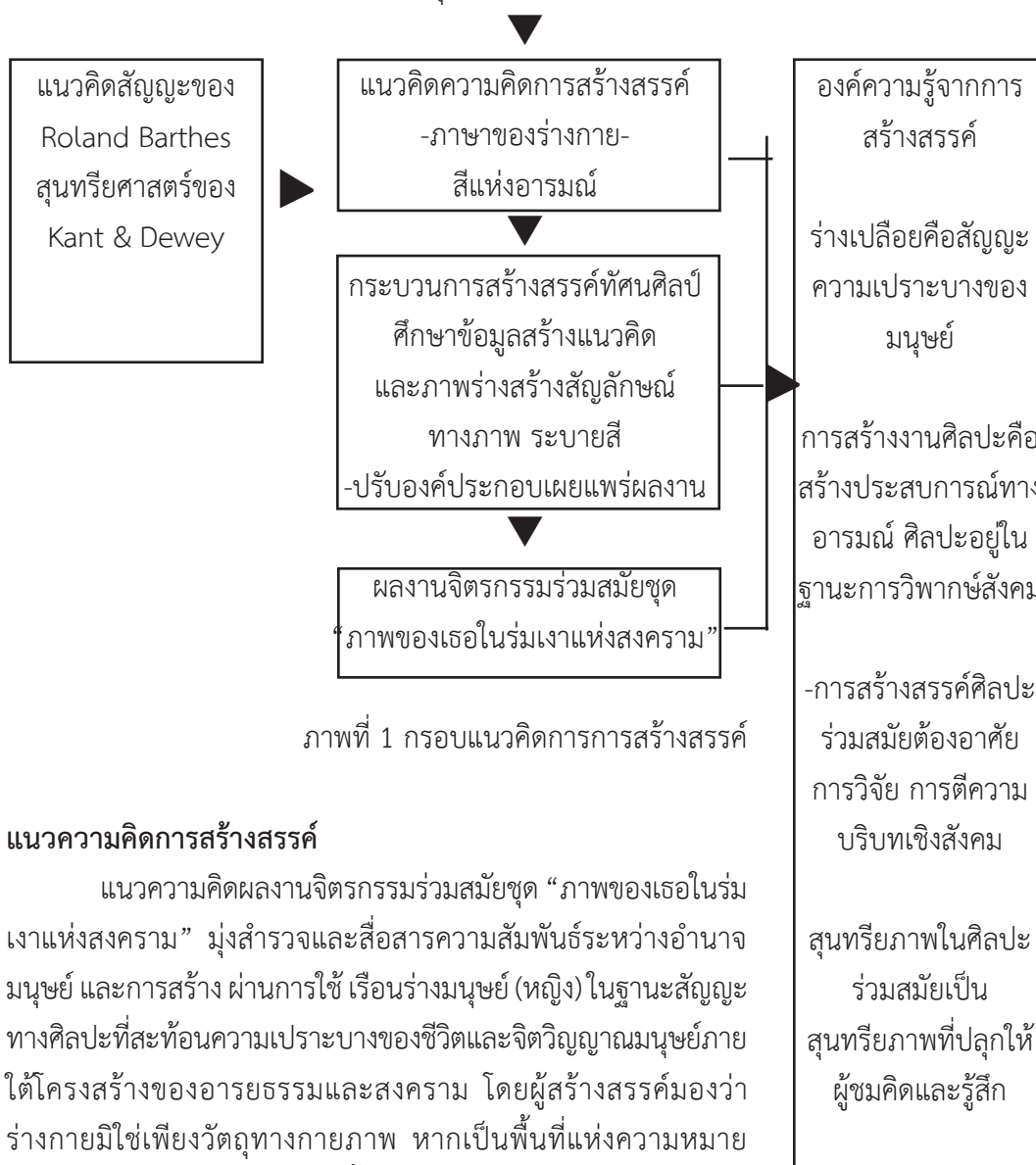
เพื่อศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุด “ภาพของเธอในร่มเงาแห่งสงคราม” ที่สื่อสารความหมายตรงและความหมายแฝงในบริบทของสังคมร่วมสมัย โดยใช้บทบาทของร่างกายมนุษย์ในฐานะสัญลักษณ์ทางศิลปะในการถ่ายทอดความคิดเชิงนามธรรมให้เป็นภาษาทัศนศิลป์ ซึ่งแสดงให้เห็นแนวทางการตีความในผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย โดยเชื่อมโยงทฤษฎีสุนทรียศาสตร์เข้ากับแนวคิดการสื่อสารทางศิลปะ

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุด “ภาพของเธอในร่มเงาแห่งสงคราม” เกิดจากการตระหนักถึงความเปราะบางของความเป็นมนุษย์ ท่ามกลางโครงสร้างอำนาจและสงครามในโลกสมัยใหม่ ศิลปินได้หยิบยกเรือนร่างของผู้หญิง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของชีวิต การให้กำเนิด และความบริสุทธิ์ มาวางไว้ในบริบทของเครื่องจักร อาวุธ และเทคโนโลยี เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงภาวะย่อนแอระหว่าง “การสร้าง” กับ “การทำลาย” ที่ดำรงอยู่ในอารยธรรมของมนุษย์เอง รวมไปถึงการสะท้อนเสียงของผู้ไร้อำนาจผ่านภาพของร่างหญิงเปลือย ซึ่งไม่ได้หมายถึงหญิงสาวเพียงผู้เดียว หากแต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทุกคนที่ตกอยู่ภายใต้กลไกแห่งอำนาจ ผู้สร้างสรรค์จึงใช้ภาพหญิงเปลือยเป็นภาพแทนของมนุษยชาติ เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกของความหวัง ความกลัว และความงามเชิงโศกนาฏกรรม โดยจากแรงบันดาลใจดังกล่าวย่อมทำผลงานแต่ละชิ้นเป็นเสมือนบทบันทึกเชิงสัญลักษณ์ของการดำรงอยู่ในโลกที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งระหว่างการสร้างกับการทำลาย โดยใช้ศิลปะเป็นภาษาของ

กรอบแนวคิดการการสร้างสรรค์

ความเปราะบางของมนุษย์ ท่ามกลางอำนาจและเทคโนโลยี



แนวความคิดผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุด “ภาพของเธอในร่มเงาแห่งสงคราม” มุ่งสำรวจและสื่อสารความสัมพันธ์ระหว่างอำนาจมนุษย์ และการสร้าง ผ่านการใช้ เรือนร่างมนุษย์ (หญิง) ในฐานะสัญลักษณ์ทางศิลปะที่สะท้อนความเปราะบางของชีวิตและจิตวิญญาณมนุษย์ภายใต้โครงสร้างของอารยธรรมและสงคราม โดยผู้สร้างสรรค์มองว่าร่างกายมิใช่เพียงวัตถุทางกายภาพ หากเป็นพื้นที่แห่งความหมาย (Space of Meaning) ที่บรรจุทั้งอารมณ์ ความทรงจำ และพลังของการต่อต้าน ภาพหญิงเปลือยจึงถูกนำเสนอในฐานะตัวแทนของมนุษยชาติที่ไม่ใช่เพียงเพศหญิง แต่คือสัญลักษณ์ของความเปลี่ยนแปลงแห่งสังคม ซึ่งเผชิญหน้ากับสัญลักษณ์ของอำนาจ เช่น ทหาร เครื่องจักร หรือระเบิดปรมาณู เพื่อสะท้อนการต่อสู้เชิงนามธรรมระหว่างชีวิตกับความตาย เสรีภาพกับการ

ควบคุม และศีลธรรมกับอำนาจ โดยแนวคิดการสร้างสรรค์อ้างอิงจากแนวคิดของ Roland Barthes ว่าภาพหนึ่งภาพสามารถบรรจุทั้งความหมายตรงและความหมายแฝง ซึ่งผู้สร้างสรรค์นำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบองค์ประกอบ เพื่อสร้างรหัสทางทัศนศิลป์ (Visual Codes) ที่เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมได้ตีความตามประสบการณ์ส่วนตัว โดยแต่ละภาพจึงเป็นเหมือนข้อความที่รอการอ่านและการแปลความจากผู้ชม

ทั้งนี้ ในเชิงสุนทรียศาสตร์สอดคล้องกับแนวคิดของ Immanuel Kant (2000) ว่าความงามคือสมดุลระหว่างอารมณ์และเหตุผล และจาก John Dewey (1934) ที่มองว่างานศิลปะคือประสบการณ์แห่งชีวิตที่ทำให้มนุษย์เข้าใจตนเองและโลกได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในชุดนี้จึงมิได้มุ่งเพียงการถ่ายทอดภาพ แต่เป็นการสร้างประสบการณ์แห่งการมองและการรู้สึกที่ชวนให้ผู้ชมมีส่วนร่วมทางอารมณ์และความคิด แนวความคิดดังกล่าวเน้นถูกถ่ายทอดผ่าน กระบวนการ Visual Thinking และ Conceptual Painting ที่เน้นการใช้สัญลักษณ์ทางทัศนศิลป์ในการตั้งคำถามต่อโครงสร้างสังคมและศีลธรรม เช่น การต่อต้านโดยไม่ใช้ความรุนแรง (Civil Disobedience) การให้กำเนิดและสร้างสรรค์อารยธรรม (She is the Creator) และการตั้งคำถามต่อความโกหกของอำนาจและสงคราม (The Atomic Bomb's Lie and the Unlucky Girl) ซึ่งแต่ละภาพล้วนสะท้อนมิติทางจิตวิญญาณของมนุษย์ในโลกที่เต็มไปด้วยความขัดแย้ง

รูปแบบของผลงานสร้างสรรค์

ผลงานจิตรกรรมชุด “ภาพของเธอในร่มเงาแห่งสงคราม” มีลักษณะรูปแบบงานจิตรกรรมร่วมสมัยเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Contemporary Painting) ที่ผสมผสานแนวทางของ Expressionism และ Conceptual Art เข้าด้วยกัน โดยใช้ร่างหญิงเปลือยเป็นสัญลักษณ์สำคัญในการถ่ายทอดแนวคิดเชิงจิตวิญญาณและสังคม ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้เทคนิคการระบายสีด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ (Acrylic on Canvas) เพื่อเปิดโอกาสให้สามารถแสดงพลังของการลงสีได้อย่างอิสระและเข้มข้น เนื้อสีถูกปาด ป้าย และทับซ้อนกันเป็นชั้น ๆ สร้างพื้นผิว (Texture) ที่ให้ความรู้สึกทั้งรุนแรงและละเอียดอ่อนในเวลาเดียวกัน การใช้โทนสีร้อน (แดง ส้ม เหลือง) ตัดกับโทนสีเย็น (น้ำเงิน ม่วง เขียว) เป็นกลวิธีสำคัญที่ศิลปินใช้ในการสื่อสารอารมณ์ของ “ความขัดแย้ง” และ “ความเปราะบางของมนุษย์”

ในเชิงองค์ประกอบของภาพเป็นการจัดวางร่างหญิงในลักษณะกึ่งสมมาตร โดยให้ร่างกายมีท่าทางที่บิดเบี้ยว เอียง หรือเอน เพื่อสื่อถึงความไม่มั่นคงและภาวะของการต่อสู้เชิงอารมณ์ ภาพ The Atomic Bomb's Lie and the Unlucky Girl ใช้การวางร่างหญิงในแนวนอนกึ่งคว่ำ ท่ามกลางระเบิดและพลังงานสีร้อน เพื่อสื่อถึงการทำลายล้างและความเจ็บปวด ขณะที่ Civil Disobedience ใช้การวางร่างหญิงในแนวเฉียงเผชิญหน้ากับทหาร ถือเป็นการสร้างการปะทะเชิงสัญลักษณ์ ระหว่างอำนาจกับความเปลือยเปล่าแห่งศีลธรรม ส่วน She is the Creator แสดงร่างหญิงตั้งตรงในท่วงท่ากึ่งคุกเข่า โดยมีรถจักรไอน้ำและท่อนฟ้าเรืองแสงอยู่เบื้องหลัง สะท้อนพลังแห่งการสร้างและวิวัฒนาการของมนุษย์ ในส่วนของเส้น (Line) และแสง (Light) ในผลงานจิตรกรรมขับเน้นมิติทางอารมณ์ของภาพ เช่น เส้นโค้งที่โอบรัดร่างกายเป็นสัญลักษณ์ของพลังชีวิตหรือการผูกพันระหว่าง

มนุษย์กับจักรวาล ส่วนแสงสีเหลืองและชมพูในภาพ “She is the Creator” เปรียบเสมือนพลังแห่งการให้กำเนิด ขณะที่เงาและโทนสีน้ำเงินเข้มใน “The Atomic Bomb’s Lie and the Un-lucky Girl” สื่อถึงพลังแห่งความตายและการสูญสิ้น

ในด้านสุนทรียศาสตร์ ผลงานชุดนี้เน้นการสร้างความงามเชิงโศกนาฏกรรม (Tragic Beauty) ซึ่งแสดงให้เห็นความงามที่เกิดจากความทุกข์ ความสูญเสีย และความขัดแย้ง แสดงออกถึงความงามในฐานะเครื่องมือของการวิพากษ์ (Beauty as Critique) เพื่อสะท้อนคำถามต่อคุณค่าของชีวิตในโลกที่อำนาจและเทคโนโลยีครอบงำ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า รูปแบบของผลงานจิตรกรรมชุดนี้สะท้อนเอกลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ในฐานะผู้ใช้ร่างกายมนุษย์เป็นภาษา (Body as Language) และการใช้สีเป็นอารมณ์ (Color as Emotion) เพื่อสร้างภาษาทัศนศิลป์ที่มีทั้งพลังทางสังคมและพลังทางจิตวิญญาณ ผลงานจึงไม่ได้เป็นเพียงภาพของหญิงในสงคราม แต่คือภาพของมนุษย์ในร่มเงาแห่งอำนาจที่ส่องสะท้อนถึงความเป็นจริงร่วมสมัยของโลก

ขั้นตอนการสร้างสรรค์

1. การศึกษา ค้นคว้า และรวบรวมแรงบันดาลใจด้วยการศึกษาข้อมูลด้านสงคราม การเมือง และประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ โดยเฉพาะเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสงครามโลกครั้งที่สองและการใช้ระเบิดปรมาณู รวมถึงแนวคิดทางสังคมและสตรีนิยม เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลในการสร้างสัญลักษณ์ทางศิลปะด้วยการบทบาทของเรือนร่างหญิงในฐานะผู้ถูกระทำ ผู้ให้กำเนิด การทำลาย และการสร้างสรรค์ สู่กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์

2. การพัฒนาแนวคิดและการสร้างภาพร่าง (Sketches) เพื่อกำหนดองค์ประกอบและอารมณ์ของภาพในแต่ละชิ้น โดยเน้นให้ร่างกายของหญิงเปลือยอยู่ในท่วงท่าที่แสดงถึงความอ่อนโยนและการต่อต้านในเวลาเดียวกัน เพื่อหาสมดุลระหว่างความงามเชิงรูปทรง (Form) และความหมายเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Meaning)

3. การสร้างสัญลักษณ์ทางภาพ (Visual Symbolism) เช่น ระเบิดปรมาณู ทหาร และรถจักรไอน้ำ เพื่อแทนค่าความหมายเชิงสังคมและอำนาจ เส้นสายและสีถูกเลือกให้สอดคล้องกับความหมายของแต่ละสัญลักษณ์ เช่น สีแดงและส้ม แทนพลัง ความรุนแรง และชีวิต สีน้ำเงินและม่วง แทนความลึกลับ ความเศร้า และความตาย สีเหลืองและชมพู แทนความหวัง พลังสร้างสรรค์ และการเกิดใหม่ ซึ่งองค์ประกอบทั้งหมดถูกออกแบบให้ร่างกายหญิงอยู่ในตำแหน่งที่โดดเด่นกลางภาพ เพื่อทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางแห่งความหมาย (Center of Meaning) ที่ผู้ชมจะเชื่อมโยงกับความหมายในผลงาน

4. การระบายสีด้วยเทคนิคอะคริลิกบนผ้าใบ โดยเริ่มจากการระบายพื้นสีโทนกลาง (Mid-tone) เพื่อสร้างบรรยากาศของภาพ จากนั้นจึงค่อย ๆ เพิ่มขึ้นสีที่เข้มและอ่อน เพื่อสร้างความลึกและน้ำหนักทางอารมณ์ และสร้างพื้นผิวด้วยการปาดและป้ายสีอย่างมีจังหวะช่วยให้เกิดพื้นผิว (Texture) ที่สื่อถึงพลังภายในของตัวแบบ สีถูกใช้ในลักษณะอารมณ์นำเหตุผล เพื่อให้ผู้ชมสัมผัสความรู้สึกก่อนการตีความ

5. การปรับองค์ประกอบ เน้นอารมณ์ และความหมาย โดยปรับการสร้างแสงเงา และโทนสีให้สัมพันธ์กับเนื้อหาของภาพ เพื่อให้แต่ละผลงานมีเอกภาพทางความรู้สึกและสื่อสารความหมายได้ตรงตามแนวความคิด โดยมีการประเมินและวิเคราะห์ผลงานในขณะดำเนินการสร้างสรรค์จริงด้วย

6. การเผยแพร่ในนิทรรศการศิลปะสู่สาธารณะในหอศิลป์เพื่อนำเสนอผลงานสร้างสรรค์สู่สาธารณะ

การสื่อความหมายของงานจิตรกรรม



ผลงานจิตรกรรมชิ้นที่ 1

ชื่อ Civil Disobedience
(ภาพที่ 2 ผลงานชื่อ Civil Disobedience จิตรกรรมสีอะคริลิกบนผ้าใบ ขนาด 40 x 50 ซม. พ.ศ.2567 ที่มา: สุริยะ ฉายะเจริญ (ผู้สร้างสรรค์), 2567)

การสื่อความหมาย

ร่างกายของหญิงเปลือย
ขนาดใหญ่ในท่ากึ่งนั่งกึ่ง

เอนถูกเชื่อมต่อกับเส้นสายสีแดงที่ทอดยาวออกจากศีรษะไปยังพื้นที่ด้านบนของภาพ ข้างหน้ามีทหารถือปืนปลายดาบจ่อเข้ามาหาเรือนร่างหญิงนั้น ส่วนด้านล่างขวาเป็นบุคคลในเครื่องแต่งกายคล้ายพลเรือนหรือผู้สังเกตการณ์กำลังเฝ้ามองอยู่ พื้นหลังของภาพเต็มไปด้วยสีที่จัดจ้าน (แดง เหลือง น้ำเงิน และขาว) เนื้อสีถูกปาดป้ายเป็นชั้น ๆ รวากับธงหรือผืนผ้าใบแห่งความขัดแย้ง ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้เป็นภาพที่สามารถมองเห็นได้ตรง ๆ โดยไม่ต้องตีความ เป็น สัญลักษณ์ของการเผชิญหน้าระหว่างอำนาจ (ที่มีภาพแทนด้วยรูปทหาร) กับความเปราะบางของมนุษย์ (ร่างหญิงเปลือย)

ในเชิงนัยยะหรือความหมายแฝงในผลงานนี้สะท้อนถึงความตึงเครียดระหว่างอำนาจรัฐและประชาชน ซึ่งเป็นแก่นความหมายของแนวคิด Civil Disobedience หรือ “อารยะขัดขืน” การต่อต้านโดยไม่ใช้ความรุนแรงต่ออำนาจที่ไม่เป็นธรรม ซึ่งร่างหญิงเปลือยเป็นสัญลักษณ์ของความเปลือยเปล่าแห่งมนุษยชาติหรือสัจจะของชีวิตที่ไม่มีเครื่องปกป้องใด ๆ แทนประชาชนผู้บริสุทธิ์ที่ยืนหยัดด้วยความเปราะบาง ขณะที่ทหารพร้อมกระชับอาวุธเป็นตัวแทนของอำนาจ ความกลัว และการบังคับโดยใช้กำลังแทนเหตุผล เส้นสีแดงที่เชื่อมศีรษะของหญิงกับด้านบนอาจหมายถึงการส่งสารของการต่อต้านที่เปรียบได้กับสายเลือดแห่งเสรีภาพที่ยังคงเชื่อมโยงกับอุดมการณ์ ส่วนพื้นหลังสีจัดจ้านสื่อถึงการบ่งบอกถึงความขัดแย้ง ความปั่นป่วนทางสังคม และการปะทะของอุดมการณ์โดยภาพรวมของการใช้สีโทนร้อนสลับสีโทนเย็นสร้างบรรยากาศของความรุนแรงเชิงอารมณ์และ ความ

งามเชิงโคกนาฏกรรมที่บ่งบอกถึงการต่อสู้ทางอุดมการณ์

ความสัมพันธ์ระหว่างชื่อผลงานกับภาพจิตรกรรม

คำว่า Civil Disobedience หรือ “อารยะขัดขืน” มีรากจากแนวคิดของ Henry David Thoreau (1849) ซึ่งหมายถึงการปฏิเสธที่จะเชื่อฟังอำนาจรัฐเมื่ออำนาจนั้นไม่ชอบธรรม ภาพจิตรกรรมนี้สะท้อนแนวคิดผ่านการเปรียบเทียบเชิงสัญลักษณ์ระหว่างร่างมนุษย์ผู้เปลือยเปล่า (เสรีภาพและความบริสุทธิ์) กับอำนาจกดขี่ (การกดขี่และการควบคุม) ชื่อกับภาพผลงานจึงสัมพันธ์กันด้วยการสร้างรูปสัญลักษณ์ของความเปลือยเปล่าและการคุกคาม อันเป็นภาษาทัศนศิลป์เพื่อสื่อสารถึงการลุกขึ้นต้านอย่างสงบนิ่ง แต่เต็มไปด้วยพลังทางจิตวิญญาณและอุดมการณ์ที่สอดคล้องกับแนวคิดอารยะขัดขืน

ผลงานจิตรกรรมชิ้นที่ 2 ชื่อ She is the Creator

การสื่อความหมายภาพ

แสดงเรือนร่างของหญิงเปลือยเปล่าในท่ากึ่งคุกเข่า เอนตัวเล็กน้อยไปข้างหน้า โดยมีฉากหลังเป็นท้องฟ้าสีม่วงอมครามและแสงสีเหลืองที่เรืองรองอยู่ด้านหลัง ด้านหน้ามี หัวรถจักรไอน้ำ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของเครื่องจักรและความก้าวหน้าทางอุตสาหกรรมเส้นสายหมอกควันหรือรัศมีใน



ไอน้ำ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของเครื่องจักรและความก้าวหน้าทางอุตสาหกรรมเส้นสายหมอกควันหรือรัศมีใน (ภาพที่ 3 ผลงานชื่อ She is the Creator จิตรกรรมสีอะคริลิกบนผ้าใบ ขนาด 40 x 50 ซม. พ.ศ.2567)

หน้าทางอุตสาหกรรมเส้นสาย ที่มา: สุริยะ ฉายะเจริญ (ผู้สร้างสรรค์), 2567

หมอกควันหรือรัศมีใน

ท้องฟ้าสร้างเส้นโค้งที่ล้อมรอบดวงดาวหรือดวงอาทิตย์สองดวง ซึ่งในระดับรูปธรรม สิ่งเหล่านี้คือองค์ประกอบที่สามารถสื่อความหมายตรงได้ (หญิงเปลือย รถไฟ ท้องฟ้า และแสง) โดยมีการจัดวางในองค์ประกอบที่สมดุลระหว่างความเป็นธรรมชาติและความเป็นเทคโนโลยี

ผลงานนี้สื่อสารด้วยนัยเชิงเปรียบเทียบเกี่ยวกับ “พลังแห่งการสร้าง” ของผู้หญิงหรือมนุษย์ ในฐานะสิ่งมีชีวิตที่เป็นต้นกำเนิดของสรรพสิ่ง ซึ่งรูปหญิงเปลือยเปล่าไม่ใช่ภาพเชิงยั่ววนทางเพศ แต่เป็นสัญลักษณ์ของ “ความบริสุทธิ์แห่งการสร้าง” การเปลือยเปล่าคือการปลดปล่อยจากกรอบอำนาจหรือเครื่องมือแห่งการทำลาย โดยอีกด้านหนึ่งแสดงนัยว่าผู้หญิงคือแม่ผู้ให้กำเนิดพลังแห่งธรรมชาติและตัวแทนของมนุษยชาติที่เปลือยเปล่า ขณะที่รถไฟเป็นสัญลักษณ์ของอารยธรรม แสดง

ถึงการเคลื่อนไหว พลวัต และวิวัฒนาการของมนุษย์ เครื่องจักรสืบทอด “การสร้างโลกใหม่” ผ่านพลังแห่งปัญญาและเทคโนโลยี เมื่อจัดวางคู่กับร่างหญิงเปลือยจึงกลายเป็นสัญลักษณ์ของการเชื่อมโยงระหว่างธรรมชาติและอุตสาหกรรม ส่วนดวงดาวและเส้นแสงหมุนวนสื่อนัยของจักรวาล การเวียนวัฏ และพลังแห่งการกำเนิด ซึ่งช่วยขับเน้นแนวคิดการสร้างในมิติทางจิตวิญญาณและศาสนา การใช้โทนสีร้อน (แดงและชมพู) บนร่างกายของหญิงตัดกับฉากหลังที่เป็นโทนสีเย็น (น้ำเงิน ม่วง และเหลือง) แสดงถึงความสมดุลระหว่างชีวิตและพลังจักรวาล (สภาวะร้อน-เย็น) ซึ่งเป็นการสื่อสารทางอารมณ์ถึงความสมบูรณ์แบบของพลังสร้างสรรค์ ฉะนั้น ความหมายแฝงในภาพจิตรกรรมนี้เป็นเสมือนการประกาศว่า “มนุษย์คือผู้สร้าง” ไม่ใช่เพียงผู้ใช้หรือผู้ทำลาย โดยร่างหญิงเปลือยคือตัวแทนของพลังแห่งชีวิตที่จุดประกายให้ทุกสิ่งดำเนินไป

ความสัมพันธ์ระหว่างชื่อผลงานกับภาพจิตรกรรม

ชื่อผลงาน She is the Creator มีความสัมพันธ์โดยตรงกับภาพทั้งเชิงสัญลักษณ์และอารมณ์ คำว่า “She” มิได้หมายถึงเพศหญิงในเชิงชีวภาพเท่านั้น แต่ยังหมายถึง “พลังแห่งมารดา” (Maternal Energy) หรือ “ธรรมชาติผู้สร้าง” ซึ่งเป็นหลักการสากลในศิลปะและศาสนาหลายวัฒนธรรม เช่น เทวีแห่งการให้กำเนิด (Goddess of Creation) หรือพลัง “ศักติ” ในแนวคิดฮินดู ในขณะเดียวกัน “Creator” ก็สัมพันธ์กับองค์ประกอบทางอุตสาหกรรม (รถไฟ) ที่เป็นผลผลิตแห่งความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ การนำทั้งสองสิ่ง (ร่างหญิงเปลือยและเครื่องจักร) มาอยู่ร่วมกันในพื้นที่เดียวกันจึงเป็นการสื่อว่า “มนุษย์ผู้เปลือยเปล่าคือผู้ให้กำเนิดโลกแห่งเทคโนโลยี” ทั้งนี้ ภาพนี้อาจสะท้อนมุมมองที่ว่า สังคมมนุษย์กำลังเดินทางด้วยพลังแห่งการสร้าง ไม่ใช่การทำลาย พลังนั้นเกิดจากความเป็นมนุษย์ที่แท้จริง (อารมณ์ ความรู้สึก และความรัก) ขณะที่ในเชิงจิตวิญญาณ สะท้อนความเข้าใจในเอกภาพระหว่างมนุษย์กับจักรวาล (Unity of Human and Cosmos) ร่างหญิงเปลือยเปล่าจึงเปรียบเสมือนโลกผู้ให้ชีวิตแก่สรรพสิ่งและรวมถึงเทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างขึ้นเองด้วย



ผลงานจิตรกรรมชิ้นที่ 3

ชื่อ The Atomic Bomb's Lie and the Unlucky Girl

ภาพที่ 4 ผลงานชื่อ The Atomic Bomb's Lie and the Unlucky Girl จิตรกรรมสีอะคริลิกบนผ้าใบ ขนาด 50 x 60 ซม. พ.ศ.2567
ที่มา: สุริยะ ฉายะเจริญ (ผู้สร้างสรรค์), 2567

การสื่อความหมาย

ในภาพปรากฏร่างหญิงเปลือยที่บิดเบี้ยวอยู่ในท่าทางคล้ายการทรุดตัว เส้นสีเหลืองเป็นสายพลังงานพาดพันรอบร่างกายอย่างหลวม ๆ ด้านซ้ายของภาพมีรูประเบิดปรมาณูที่เด่นชัดด้วยโทนสีน้ำเงินเข้ม และมีพื้นหลังสีแดงอมส้มราวกับพลังงานร้อนจากการระเบิด ส่วนพื้นล่างของภาพเป็นสีฟ้าและเขียวที่ให้ความรู้สึกเย็น แต่แฝงความไม่มั่นคง ซึ่งในระดับของภาพปรากฏแสดงออกถึงร่างหญิงเปลือยที่กำลังตกอยู่ในสภาวะอันตรายท่ามกลางเงาของอาวุธสงคราม อันเป็นสัญลักษณ์ของการทำลายล้างและการพ่ายแพ้ของมนุษย์

ผลงานนี้สะท้อนความหมายเชิงนัยถึงความรุนแรงของสงครามและคำโกหกของอำนาจที่ถูกอุปมาผ่านรูปสัญลักษณ์ของระเบิดปรมาณูกับหญิงผู้เคราะห์ร้าย ร่างหญิงเปลือยสื่อแทน “มนุษย์ชาติ” ที่เปลือยเปล่าไร้การป้องกัน ถูกทำให้กลายเป็นผู้พ่ายแพ้เสมอในสงครามที่ไม่ได้เลือกเอง การเปลือยในที่นี้จึงไม่ใช่ความงามทางกายภาพ แต่คือ ความเปลือยแห่งศีลธรรมและศักดิ์ศรีของมนุษย์ ระเบิดปรมาณูเป็นสัญลักษณ์ของ “ความลวงแห่งอำนาจ” (The Lie) อาวุธที่ถูกสร้างในนามของสันติภาพ แต่กลับนำมาซึ่งความตายและการสูญสิ้น มันจึงเป็น “การโกหกแห่งอารยธรรม” ที่ซ่อนอยู่ในความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การพลิกตัวและบิดเบี้ยวของร่างหญิงเปลือยเป็นท่วงท่าที่สะท้อนความเจ็บปวด ความสิ้นหวัง และการยอมจำนนทางกายและใจ ร่างที่อ่อนแอบ่งบอกถึงสภาวะของมนุษย์ที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงระบบสงครามได้ เส้นวงสีเหลืองเขียวสื่อถึงสายแห่งพลังชีวิตที่พยายามรัดและคงสติไว้ท่ามกลางการทำลายล้าง ผู้สร้างสรรค์ใช้การตัดกันของโทนสีร้อน (แดง ส้ม เหลือง) กับโทนสีเย็น (น้ำเงิน เขียว) เพื่อสร้างอารมณ์การปะทะระหว่างชีวิตและความตาย สีแดงคือไฟของสงคราม ส่วนสีน้ำเงินคือความเยือกเย็นของความตาย ซึ่งโดยรวมแล้วภาพนี้แสดงถึงความจริงของสงครามที่ไม่มีผู้ชนะ ทุกฝ่ายในสงครามต่างตกอยู่ในฐานะ “ผู้เคราะห์ร้าย” ด้วยกันทั้งสิ้น

ความสัมพันธ์ระหว่างชื่อผลงานกับภาพจิตรกรรม

ผลงาน The Atomic Bomb's Lie and the Unlucky Girl หรือ “คำโกหกของระเบิดปรมาณูและหญิงสาวผู้โชคร้าย” สะท้อนแนวคิดเชิงจริยธรรมและประวัติศาสตร์โลก โดย The Atomic Bomb's Lie คือการวิพากษ์คำกล่าวอ้างของโลกสมัยใหม่ที่ว่าอาวุธนิวเคลียร์คือพลังแห่งการปกป้องและความยุติธรรม ทั้งที่แท้จริงแล้วเป็นเครื่องมือแห่งการทำลาย ส่วน The Unlucky Girl เป็นตัวแทนของผู้บริสุทธิ์หรือชีวิตมนุษย์เล็ก ๆ ที่ต้องรับผลจากการตัดสินใจของผู้มีอำนาจ ราวกับว่ามนุษย์ถูกบังคับให้พ่ายแพ้ แม้จะไม่เคยต้องการต่อสู้ก็ตาม โดยทั้งหมดนี้เป็นการตั้งคำถามทางศีลธรรมถึง “ความชอบธรรมของสงคราม” และ “คุณค่าของมนุษย์ในยุคแห่งอาวุธประหัตประหาร” ขณะที่อีกด้านหนึ่ง ผลงานนี้สะท้อนมุมมองวิพากษ์อำนาจของรัฐและเทคโนโลยีทางทหาร โดยใช้ให้เห็นว่า แม้มนุษย์จะเป็นผู้สร้างอาวุธ แต่ก็กลับกลายเป็นเหยื่อของมันเอง มนุษย์คือผู้พ่ายแพ้ในสิ่งที่ตนเองสร้าง เปรียบได้กับคำเตือนต่ออารยธรรมที่กำลังหลงทางในความยิ่งใหญ่ทางเทคโนโลยี แต่สูญเสียความเข้าใจในชีวิต และการเรียกร้องให้หันกลับมาตระหนักถึงคุณค่าของ “ความเป็นมนุษย์” ที่แท้จริง

การเผยแพร่

1. ผลงานชื่อ Civil Disobedience และผลงานชื่อ She is the Creator เผยแพร่ในนิทรรศการกลุ่มศิลปินไทยในนิทรรศการ 10 Thai artist group in the topic of “CROSSROADS: Image/Portrait/Body” จัดแสดงระหว่างวันที่ 9-30 พฤศจิกายน พ.ศ.2567 ณ Explode Gallery บางอ้อ กรุงเทพฯ



ภาพที่ 5 สื่อบัตรออนไลน์นิทรรศการ CROSSROADS: Image/Portrait/Body
ที่มา: Explode Gallery, 2024

2. ผลงานชื่อ Civil Disobedience เผยแพร่ในนิทรรศการศิลปะนานาชาติ SSRU International Arts, Design & Architecture Workshop and Exhibition 2025 จัดแสดงระหว่างวันที่ 26-28 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2568 ณ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา กรุงเทพฯ



ภาพที่ 6 สื่อบัตร SSRU International Arts, Design & Architecture Workshop and Exhibition 2025
ที่มา: Faculty of Fine and Applied Arts,
Suan Sunandha Rajabhat University, 2025

3. ผลงานชื่อ The Atomic Bomb's Lie and the Unlucky Girl เผยแพร่ในนิทรรศการระหว่างประเทศของกลุ่มศิลปินอินเดียไทยในนิทรรศการ Eternal Echoes: Indo-Thai Artistic Journeys จัดโดยมูลนิธิศิลปะนานาชาติ Positive Energy Art Foundation จัดแสดงระหว่างวันที่ 8 - 11 ธันวาคม พ.ศ.2567 ณ Matdot Art Ce Center



ภาพที่ 7 โปสเตอร์และภาพการเข้าร่วมนิทรรศการ
Eternal Echoes: Indo-Thai Artistic Journeys
ที่: Positive Energy Art Foundation, 2024

สรุปผล

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุด “ภาพของเธอในร่มเงาแห่งสงคราม” ที่สื่อสารความหมายด้วยการใช้ร่างกายมนุษย์ในฐานะสัญลักษณ์ทางศิลปะสำหรับการถ่ายทอดความคิดเป็นภาษาทัศนศิลป์ โดยผลงานจิตรกรรมชื่อ Civil Disobedience เป็นการใช้องค์สัญลักษณ์และโทนสีเพื่อถ่ายทอดความหมายสองระดับ โดยความหมายตรงที่เป็นการเผชิญหน้าทางกายภาพและความหมายแฝงที่ว่าด้วยการต่อสู้ทางจิตวิญญาณและสังคม ผู้สร้างสรรค์ใช้ภาษาแห่งร่างกาย (Body Language) และสี (Color Psychology) เพื่อสร้างภาษาทัศนศิลป์ที่กระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามต่อโครงสร้างอำนาจและศีลธรรมในสังคม ส่วนผลงานจิตรกรรมชื่อ She is the Creator ถ่ายทอดแนวคิดเชิงสัญลักษณ์เกี่ยวกับพลังแห่งการสร้างสรรค์ของมนุษย์และธรรมชาติ โดยใช้ร่างหญิงเปลือยเป็นสัญลักษณ์หลัก ผู้สร้างสรรค์ใช้ภาษาทัศนศิลป์ผ่านโทนสี รูปทรง และแสง เพื่อสื่อถึงความงามในฐานะของการกำเนิดและการต่อเนื่องของชีวิตที่เป็นการยืนยันต่อแนวคิดที่ว่ามนุษย์เกิดมาเพื่อสร้างไม่ใช่เพื่อทำลาย และผลงานจิตรกรรมชื่อ The Atomic Bomb's Lie and the Unlucky Girl ถ่ายทอดความสัมพันธ์ระหว่างอำนาจ ความจริง และมนุษย์ ผ่านภาษาทัศนศิลป์เชิงสัญลักษณ์ ผู้สร้างสรรค์ใช้เรือนร่างมนุษย์เป็นพื้นที่ของการตั้งคำถามต่ออารยธรรมที่สร้างสงครามขึ้นมาเอง ภาพนี้สื่อสารความหมายตรงของภัยสงคราม ควบคู่กับความหมายแฝงของการสูญเสียศักดิ์ศรีของมนุษย์ โดยอาจถือเป็นคำประกาศเชิงศิลปะว่ามนุษย์ไม่อาจชนะในสงครามใด ๆ ได้อย่างแท้จริง

องค์ความรู้ที่ได้

1. ผลงานจิตรกรรมชุดนี้ใช้เรือนร่างหญิงเปลือยเป็นสัญลักษณ์แทนความเปราะบางของมนุษย์ และ อำนาจรัฐหรือสงครามเป็นรหัสของการควบคุมและทำลายล้าง โดยสัมพันธ์โดยตรงกับแนวคิดของ Barthes ในด้านของภาพศิลปะไม่เพียงสื่อความหมายเชิงตรง แต่ยังบรรจุความหมายแฝงผ่านรหัสทางวัฒนธรรมและสังคม ซึ่งแสดงให้เห็นว่าศิลปะทำหน้าที่เป็นภาษาสื่อสารความคิดทางสังคมและอุดมการณ์ได้ ผ่านการสร้างรหัสทางทัศนศิลป์

2. การสร้างงานศิลปะไม่ใช่เพียงสิ่งสวยงาม แต่คือประสบการณ์ทางอารมณ์และจิตวิญญาณที่เชื่อมโยงศิลปิน ผลงานศิลปะ และผู้ชม โดยสัมพันธ์กับแนวคิดศิลปะคือประสบการณ์ทางชีวิต (Art as Experience) ของ Kant และ Dewey โดยผลงานศิลปะอยู่ในฐานะการวิพากษ์สังคมในการเป็นเครื่องมือในการสื่อสารเชิงสังคมด้วยความงามเชิงสุนทราภรณ์เป็นเครื่องมือของการวิพากษ์

3. กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยต้องอาศัยการวิจัยและการตีความบริบทเชิงสังคมเป็นฐานข้อมูลของการสร้างสัญลักษณ์ กระบวนการคิดเชิงภาพ (Visual Thinking) และ จิตรกรรมเชิงแนวคิด (Conceptual Painting) ใช้วิธีการออกแบบองค์ประกอบและการใช้เส้น สี รูปทรง แสง และเงา เพื่อประกอบสร้างการสื่อความหมาย

4. สุนทรีภาพในศิลปะร่วมสมัยมิได้หมายถึงความพึงพอใจทางสายตาเท่านั้น แต่เป็นสุนทรีภาพที่ปลูกให้ผู้ชมคิดและรู้สึก โดยผู้สร้างสรรค์ใช้ภาพเป็นเครื่องมือในการเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมและขับเคลื่อนความหมายเชิงสัญลักษณ์ ศิลปะร่วมสมัยมีบทบาทในการปลูกจิตสำนึกทางศีลธรรมและฟื้นความเป็นมนุษย์ โดยเน้นไปที่การมองศิลปะเป็นประสบการณ์ของชีวิตและจิตวิญญาณ

ข้อเสนอแนะ

การผลิตผลงานสร้างสรรค์ในบริบททางวิชาการหรือการรายงานผลการสร้างสรรค์ในอนาคตสามารถขยายจากระดับผู้สร้างสรรค์ (ผู้ผลิตสื่อ) ไปสู่การศึกษาในมิติผู้รับสารที่สัมพันธ์กับสื่อศิลปะร่วมสมัย เพื่อให้การทำความเข้าใจครอบคลุมทั้งมิติทางด้านการสื่อสาร สังคม และวัฒนธรรม อย่างครบถ้วนยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาอังกฤษ

- Barthes, Roland. (1977). *Image, music, text* (S. Heath, Trans.). Hill and Wang.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Minton, Balch & Company.
- Kant, I. (2000). *Critique of the power of judgment* (P. Guyer, Ed. & E. Matthews, Trans.). Cambridge University Press. (Original work published 1790)
- Thoreau, H. D. (1849). *Civil disobedience*. Aesthetic Papers.
- Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University. (2025). *SSRU International Arts, Design & Architecture Workshop and Exhibition 2025*,

between February 26-28 2025 at Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, Bangkok, Thailand. Bangkok: Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University. inter กรุงเทพฯ

ระบบออนไลน์

Explode Gallery. (2024). Explode Gallery. Retrieved from Explode Gallery: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=122172246926247999&set=pcb.122172247862247999>

Positive Energy Art Foundation. (2024). *ETERNAL ECHOES: Indo Thai Artistic Journeys at MATDOT ART GALLERY- BANGKOK between 8TH - 11TH DECEMBER 2024*. Retrieved from Positive Energy Art Foundation: <https://www.positiveenergyart.in/eternalechoesexhibition>

Readers Theater การละครสร้างนักอ่าน นักศึกษาหลากหลายภาพในพื้นที่ทดลองของ ‘เจ้าหญิง’

Readers Theater: Diverse Learners in the Experimental
Space of ‘Jaohngin’

ชญาณี ฉลาดธัญญกิจ *

Chayanee Chaladthanyakij *

Corresponding author E-mail: Chayanee.cha@siam.edu

วันที่รับบทความ 18 กรกฎาคม 2568
วันที่แก้ไขบทความ 13 ตุลาคม 2568
วันที่ตอบรับบทความ 30 พฤศจิกายน 2568

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอประสบการณ์การออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ผ่านโครงงานละครเรื่อง ‘บินหลา ท้องนา สุริยา คีรี’ ซึ่งดัดแปลงมาจากบทประพันธ์ต้นฉบับเรื่อง เจ้าหญิง ของ บินหลา สันกาลาคีรี โดยใช้รูปแบบ Readers Theater ร่วมกับละครพูดและหุ่นเงา ในการพัฒนานักศึกษาหลากหลายภาพ ซึ่งรวมถึงนักศึกษาที่มีลักษณะเฉพาะทางพัฒนาการ (autism spectrum) และนักศึกษาทั่วไปภายใต้บริบทของรายวิชาโครงการสื่อสารการแสดงและการกำกับละครเวทีเบื้องต้น

วัตถุประสงค์หลักของโครงการคือการส่งเสริมความสัมพันธ์ของผู้เรียนกับการอ่านวรรณกรรม การพัฒนาทักษะการตีความ สื่อสาร และทำงานร่วมกัน โดยอาจารย์อยู่ในสถานะ “ผู้ออกแบบพื้นที่การเรียนรู้” แทนการควบคุมแบบสั่งการ กระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วย การอ่านและตีความวรรณกรรมร่วมกัน การสร้างวงแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การฝึกซ้อมและพัฒนางานผ่านการสะท้อนผลเป็นระยะ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบเมื่อเกิดวิกฤตด้านพื้นที่จัดแสดง ทั้งหมดนี้ตั้งอยู่บนกรอบแนวคิดของ Heathcote และ Neelands ซึ่งเน้นให้การละครเป็นพื้นที่ทดลองที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีบทบาท คิด ตัดสินใจ และเปลี่ยนแปลงผ่านประสบการณ์จริง

* คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

* Faculty of Communication Arts, Siam University

ผลการเรียนรู้สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับทักษะและภาวะภายใน ได้แก่ ความเชื่อมั่นในตนเอง การยอมรับความแตกต่าง และการเติบโตของความสัมพันธ์ในกลุ่มผู้เรียน นอกจากนี้ยังนำไปสู่โอกาสการจัดแสดงจริงในพื้นที่ชุมชนและพิพิธภัณฑ์ ทำให้เห็นว่าการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่าน Readers Theater ไม่เพียงสร้างผลงานละครเท่านั้น แต่ยังสร้าง “นักเรียนรู้” ที่มีศักยภาพในการอยู่ร่วมกับโลกอย่างลึกซึ้งและยืดหยุ่น

คำสำคัญ: การละครสร้างนักอ่าน, นักศึกษาหลากหลายศักยภาพ, เจ้าหญิง

Abstract

This article presents a case study on designing a learning environment through the theater project Binla: Thongnapa, Suriyakeeree, adapted from the SEA Write award-winning literary work Jaohngin by Binla Sankalakiri. The project integrates Readers Theater with spoken drama and shadow puppetry as a means of engaging and developing learners with diverse capacities, including students on the autism spectrum and neurotypical learners, within the context of university-level courses in performance-based communication and theater directing.

The primary objective of this project was to restore students' relationship with reading literature, enhance their interpretive and communication skills, and strengthen their ability to collaborate. The instructor functioned not as a directive authority but as a learning space designer, creating conditions for participatory and reflective processes. The learning framework included collective reading and interpretation of the text, structured feedback circles, periodic performance evaluations, and collaborative problem-solving—particularly when faced with an unexpected challenge in venue relocation. The pedagogical approach was grounded in the theories of Dorothy Heathcote and Jonathan Neelands, who conceptualize drama as an experimental space where learners actively take on roles, make decisions, and are transformed through real experience.

The project revealed significant development in students across multiple dimensions, including self-confidence, appreciation of differences, and the deepening of interpersonal dynamics. Furthermore, the project culminated in a successful public performance outside the campus setting and was later invited for a second performance at a national science museum. These outcomes affirm that Readers Theater, when thoughtfully designed as a learning process rather than a mere technique, has the power not only to produce performance but also to shape learners who are literate, confident, collaborative, and resilient in facing the world.

Keywords: Diverse Learners, Experimental Space, Jaohngin

บทนำ

ในโลกการศึกษาที่เต็มไปด้วยความหลากหลายของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงศักยภาพเฉพาะบุคคล กลายเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบกระบวนการเรียนการสอนสมัยใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในศาสตร์ด้านการละครและนิเทศศาสตร์ ที่เน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนา “ตัวตน” ผ่านการปฏิบัติจริง การตีความ และการสื่อสารข้ามบทบาท โดยหนึ่งในเครื่องมือทางการละครที่มีศักยภาพสูงในการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียนหลากหลายรูปแบบ คือ Readers Theater

Readers Theater หรือ “การละครสร้างนักอ่าน” เป็นรูปแบบการแสดงที่ใช้การอ่านออกเสียงอย่างมีจังหวะ น้ำหนัก และอารมณ์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของวรรณกรรม โดยไม่พึ่งพาฉาก เครื่องแต่งกาย หรือการแสดงทางกายภาพที่ซับซ้อน จุดเด่นของรูปแบบนี้คือทำให้ผู้แสดงทุกคนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้ ไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ด้านการแสดงมากน้อยเพียงใด เพราะเน้นไปที่ “เสียงและภาษา” เป็นหลักมากกว่าการใช้ทักษะทางการแสดงแบบมืออาชีพ ซึ่งวัตถุประสงค์หลักของ Readers Theater คือเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านอย่างคล่องแคล่วและการเข้าใจเนื้อหาให้ลึกซึ้ง ส่งเสริมความมั่นใจในการใช้ภาษาและการสื่อสารต่อหน้าผู้อื่น และที่สำคัญคือเพื่อกระตุ้นให้ทั้งผู้แสดงและผู้ชมเกิดความรักในการอ่านวรรณกรรม ผ่านประสบการณ์การเล่าเรื่องร่วมกันที่สนุกและเข้าถึงได้ง่าย

บทความฉบับนี้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ตรงของผู้เขียนในฐานะอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการละครเวทีของนักศึกษาในกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีความหลากหลายทั้งด้านความถนัดและพื้นฐานการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ผู้เรียนในวิชาโครงการ(สื่อสารการแสดง)2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ซึ่งมีผู้เรียนที่มีลักษณะพิเศษทางพัฒนาการร่วมอยู่ด้วย การทำงานในครั้งนี้ไม่ได้มีจุดมุ่งหมายเพียงการสร้างละครเวทีให้สำเร็จเป็นชิ้นงานเท่านั้น แต่เป็นการทดลองใช้กระบวนการละครในฐานะ พื้นที่การเรียนรู้แบบพหุปัญญา (multiple intelligences) ซึ่งส่งเสริมให้นักศึกษาทุกคนได้แสดงศักยภาพเฉพาะตัว ผ่านการอ่าน การออกแบบ การตีความ และการร่วมมือในกระบวนการสร้างสรรค์ละคร

เนื้อหาหลักของบทความจะนำเสนอกรณีศึกษาการพัฒนาละคร เรื่อง ‘บินหลา ท้องนา สุริยา ศิริ’ ที่ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้นในหนังสือรางวัลซีไรต์ประจำปี 2548 เรื่อง ‘เจ้าหญิง’ ของ บินหลา สันกาลาคีรี ไปสู่การนำเสนอในรูปแบบผสมผสานระหว่าง Readers Theater, ละครพูด และละครหุ่นเงา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้สอดคล้องกับจุดแข็งและความถนัดที่หลากหลายของนักศึกษาแต่ละคน ทั้งนี้ในขณะเดียวกัน ผู้เขียนในฐานะที่ปรึกษาหลัก ยังได้ทดลองวางบทบาทของตนในฐานะ “ผู้ออกแบบพื้นที่” มากกว่าการเป็น “ผู้ควบคุมกระบวนการ” เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตกผลึกทางความคิด พัฒนาอารมณ์ และสร้างทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่นผ่านการทำละคร บทความนี้จึงไม่ได้มุ่งวิเคราะห์ผลลัพธ์ของการแสดงเพียงอย่างเดียว แต่จะให้ความสำคัญกับ “กระบวนการ” ในฐานะการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยเฉพาะในแง่มุมที่สะท้อนว่า ศิลปะการละครสามารถเป็นพื้นที่ทดลอง ที่ทำให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์งานด้วยความเป็นตัวตนของตนเองได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุข

จุดตั้งต้น : การอ่านคือรากฐานของทุกสิ่ง

จุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ในโครงการละคร ‘บินหลา ท้องนา สุริยา คีรี’ ในครั้งนี้ เกิดจากความเข้าใจพื้นฐานที่ผู้เขียนมีต่อกลุ่มนักศึกษา เนื่องจากในภาคการศึกษาที่ผ่านมา (1/2567) ผู้เขียนมีโอกาสดำเนินการนิเทศการสอนในรายวิชาการดัดแปลงบทข้ามสื่อ ให้กับนักศึกษากลุ่มเดียวกันนี้ และได้พบว่า ปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการสร้างสรรค์งานของนักศึกษา คือ การไม่คุ้นชินกับการอ่านวรรณกรรม หรือสำหรับนักศึกษาบางคน คือ “ไม่อ่านหนังสือเลย” ซึ่งนำไปสู่ข้อจำกัดสำคัญ 2 ประการ ได้แก่ 1. นักศึกษาขาดคลังวัตถุดิบทางความคิดและจินตนาการ ที่จะนำมาต่อยอดเป็นเนื้อหาในการเขียนบทรวมถึงการต่อยอดการสร้างสรรค์งานอื่น ๆ และ 2. นักศึกษาขาดคลังคำและภาษาที่หลากหลาย ทำให้นักศึกษาไม่สามารถสื่อสารความคิด อารมณ์ และเรื่องราวของตัวละครที่อยากเล่าได้ตามต้องการ

จากข้อสังเกตดังกล่าว ผู้เขียนในฐานะอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาโครงการ (สื่อสารการแสดง) 2 ซึ่งได้รับนิเทศในรายวิชาการกำกับละครเวที ในภาคการศึกษาที่ 2/2567 นี้ด้วย จึงบูรณาการ 2 วิชานี้เข้าด้วยกัน และตั้งใจออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาทักษะการอ่าน ควบคู่ไปกับการเรียนรู้เชิงศิลปะการแสดงอย่างสอดคล้อง โดยคัดเลือกและนำเสนอให้นักศึกษาให้ใช้รูปแบบการแสดง Readers Theater เป็นฐานในการทำงาน

เนื่องจากผู้เขียนมีความคิดว่า นอกจาก Readers Theater จะเป็นกลไกที่ตอบโจทย์ปัญหาในเรื่องการขาดพร่องทรัพยากรทางความรู้ของนักศึกษาได้แล้ว วิธีการสร้างสรรค์ที่ไม่ได้เน้นการแสดงเชิงเทคนิคเต็มรูปแบบอย่างการแสดงละครรูปแบบอื่น ๆ ยังเหมาะสมกับระยะเวลาการผลิตงานของนักศึกษาที่อ่อนประสบการณ์และไม่มีเวลาให้ฝึกฝนเคียวรำฝีมือและฟุ่มเฟือยผลงานได้นานเท่าไรนัก รวมถึงการสร้างสรรค์งานประเภทนี้ มีช่องว่างให้ตีความและออกแบบการแสดงให้เหมาะสมสอดคล้องกับหนังสือหรือเรื่องราวที่คัดสรรมาได้อย่างอิสระ

โดยแนวทางนี้ยังสอดคล้องเป็นอย่างยิ่งกับแนวคิดเรื่องพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory) ของ Howard Gardner (1983) ซึ่งเสนอว่าผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถเฉพาะตัวที่แตกต่างกัน ไม่จำกัดอยู่เพียงในด้านภาษา หรือการแสดงออกทางร่างกายเท่านั้น แต่ยังครอบคลุมถึงความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ การใช้เหตุผล ความสามารถในการเข้าใจตนเอง หรือการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้เลือกแนวทางการมีส่วนร่วมที่สอดคล้องกับความถนัด ความสนใจ และตัวตนภายใน จึงเป็นการส่งเสริมศักยภาพอย่างรอบด้าน ทำให้กระบวนการเรียนรู้มีความหมายยิ่งขึ้นสำหรับนักศึกษาที่มีความสนใจและรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งในประเด็นนี้เองที่เป็นข้อสำคัญที่เหมาะสมอย่างยิ่งกับเงื่อนไขสำคัญประการสุดท้ายของชั้นเรียนที่มึนนักศึกษาครึ่งหนึ่งของจำนวนลงทะเบียนเรียนเป็นนักศึกษาที่มีความพิเศษทางพัฒนาการที่มีความแตกต่างหลากหลาย ทั้งความถนัดเฉพาะทางและทักษะด้านการสื่อสารที่มีระดับแตกต่างกันนี้ ในกระบวนการออกแบบการเรียนรู้ ผู้เขียนไม่ได้บังคับให้นักศึกษาเลือก Readers Theater หากแต่ใช้วิธีการเชิงโน้มน้าวผ่านการอธิบาย การเปิดตัวอย่าง คลิปวิดีโอ การจัดกิจกรรมเวิร์กช็อปการแสดงและกำกับการแสดงที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการตั้งคำถามเชิงสร้างแรงบันดาลใจ เช่น “ถ้าเราเล่าเรื่องนี้ให้ผู้ชมฟังได้ดีมากพอ เราจะอยากกลับไปอ่านวรรณกรรมต้นฉบับไหม?” หรือ

“เราจะทำอย่างไรให้เรื่องที่เลือกมาเป็นเรื่องของเรา แต่ก็ยังคงเอกลักษณ์ของต้นฉบับไว้ได้?” “เราจะทำอย่างไร วรรณกรรมที่เราเลือกถึงจะเข้าไปอยู่ในใจผู้ชมได้?” ด้วยวิธีการเหล่านี้ นักศึกษาจึงนำไปเปรียบเทียบกับการแสดงในรูปแบบอื่น ๆ ปรึกษาหารือข้อสรุป จนในที่สุด จึงตัดสินใจเลือกรูปแบบการแสดง Readers Theater ด้วยความสนใจ สมารถใจที่จะทำ ไม่ใช่จากการยอมทำตามคำสั่ง

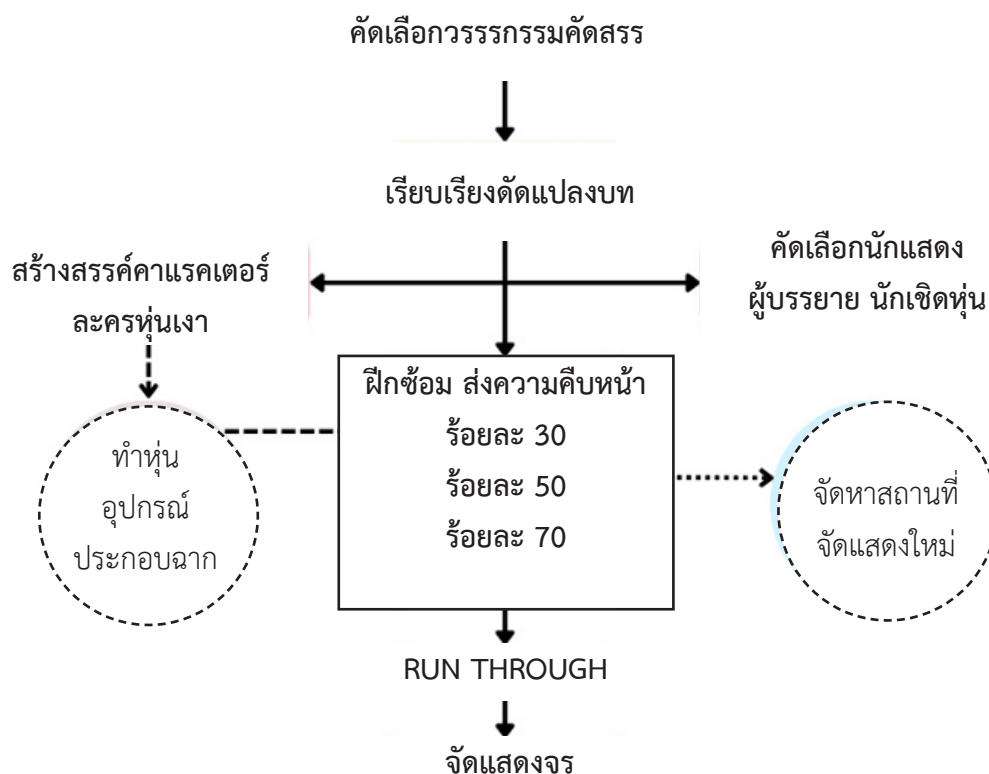
ผู้เขียนพยายามอย่างยิ่งที่จะยึดกระบวนการทำงานกับนักศึกษาตามแนวคิดเรื่อง Process Drama ของ Heathcote (Wagner, 1999) ซึ่งมองว่ากระบวนการในการแสดงสำคัญกว่าผลลัพธ์ และที่สำคัญคือผู้เรียนต้อง “มีส่วนร่วมเป็นเจ้าของเนื้อหา” จึงเริ่มต้นกระบวนการ ด้วยการให้นักศึกษาได้เป็นผู้มีสิทธิในการตัดสินใจตั้งแต่ต้น เมื่อเลือกรูปแบบการแสดงที่จะสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานได้แล้ว ผู้เขียนจึงแนะแนวทางในการทำงานขั้นตอนต่อไป คือมอบหมายให้นักศึกษาไปค้นคว้าเลือกสรร หนังสือเรื่องสั้นที่นักศึกษาแต่ละคนสนใจ จากนั้นจึงนำมาเสนอให้เพื่อนร่วมชั้นเรียน ผ่านกระบวนการคัดเลือก โดยยึดความสนใจและความต้องการอยากจะทำเรื่องราวของนักศึกษาเป็นหลัก โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาแนะแนวทางให้นักศึกษาได้รู้จักเปรียบเทียบเนื้อหา แก่นเรื่อง จุดเด่น จุดด้อย ความน่าสนใจของงานเขียนแต่ละชิ้น จนพวกเขาตกตะกอนทางความคิดและหาข้อสรุปได้เป็นมติร่วมกันว่า หนังสือที่จะนำมาถ่ายทอดเป็นการแสดง Readers Theater คือ บทประพันธ์ของ บินหลา สันกาลาคีรี หนังสือรางวัลซีไรต์ประจำปี 2548 เรื่อง ‘เจ้าหญิง’ นั่นเอง

บทบาท : พอเหมาะ พอดี และ พอใจ

หนึ่งในความท้าทายของการทำงานกับนักศึกษาหลากหลายศักยภาพ คือ การรักษาสมดุลระหว่างการชี้แนะแนวทางและการเปิดโอกาสให้คิดได้อย่างอิสระ การพยายามวางตนเองให้อยู่ในบทบาท “ผู้ออกแบบพื้นที่การเรียนรู้” จำเป็นที่ต้องคอยสังเกต สนับสนุน และประคับประคองกระบวนการอย่างไม่แทรกแซงจนเกินไป หลักการสำคัญคือ ต้อง อดทน วางใจและเชื่อมั่นว่า แม้ทุกอย่างจะไม่ราบรื่น หรือ มีสิ่งที่นักศึกษาลงมือปฏิบัติโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ แต่สุดท้าย พวกเขาจะสามารถคิดตัดสินใจ และแก้ปัญหาด้วยตนเองได้ในที่สุด ถึงแม้จะไม่ใช่ไปดังที่คาดหวังก็ต้องปล่อยให้เขาเรียนรู้จากความผิดพลาดและล้มเหลว โดยมีอาจารย์อยู่เคียงข้าง พร้อมยื่นมือช่วยเหลือเมื่อจำเป็นเพื่อให้กลับมาอยู่ในแนวทางที่ควร เพื่อให้ นักศึกษาสามารถกลับมาสร้างสรรค์ชิ้นงานต่อไปจนสำเร็จได้ ซึ่งเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับกรอบแนวคิดของ Heathcote และ Bolton (1995) ที่เชื่อว่าเด็กทุกคนสามารถมีศักยภาพสูงสุดได้ ถ้าครูวางสถานการณ์ในห้องเรียนให้พวกเขาได้ทดลองและฝึกฝน จนรู้สึกว่ “ฉันคือผู้เชี่ยวชาญในสถานการณ์นั้น” เช่นเดียวกับแนวทางของ Neelands (2004) ซึ่งเสนอว่าครูไม่ควรเป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้ แต่ควรเป็นผู้วางโครงสร้างการมีส่วนร่วม เพื่อให้ผู้เรียนค่อย ๆ พัฒนาอัตลักษณ์การเรียนรู้ของตนจากประสบการณ์ตรง

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้น ผู้เขียนได้เลือก Readers Theater เป็นฐานหลักของเครื่องมือที่ให้นักศึกษาได้เรียนรู้ที่จะใช้ศักยภาพของตนที่มีได้อย่างเต็มที่ การแนะแนวทางให้นักศึกษาเพื่อกำหนดกลวิธีการเล่าและนำเสนอจึงยึดที่ความสนใจของนักศึกษาและทักษะเฉพาะตัวของแต่ละคนเป็นหลัก

ในลำดับต่อไปก่อนจะกล่าวถึงการเรียนรู้และพัฒนาการเชิงความคิด อารมณ์ และทักษะการสื่อสาร ของนักศึกษาที่เกิดขึ้นจากการได้สร้างสรรค์โครงการนี้ ผู้เขียนขออธิบายลำดับการทำงานในภาพรวมของละคร ‘บินหลา ท้องนภา สุริยา คีรี The Readers Theater’ ตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ ด้วยภาพแผนผัง(ภาพที่ 1) ด้านล่างนี้เพื่อให้เห็นภาพกระบวนการสร้างสรรค์ตั้งแต่ต้นจนถึงการจัดแสดงจริงเสียก่อน



ภาพที่ 1 กระบวนการสร้างสรรค์ ‘บินหลา ท้องนภา สุริยาคีรี The Readers Theater’

ตั้งแต่ขั้นตอนแรกจนถึงวันจัดแสดงจริง ดังภาพกระบวนการผลิตผลงานข้างต้นนี้ ใช้เวลาทั้งภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2567 รวมเป็นระยะเวลาประมาณ 4 เดือน โดยกระบวนการผลิตเป็นไปตามทฤษฎีและแนวทางการสร้างสรรค์ละครทั่วไปคือ Pre-production, Production และ Post-Production หากแต่เมื่อหน้าที่ต่าง ๆ ทั้งเขียนบท กำกับการแสดง กำกับศิลป์ หรือแม้แต่นักแสดง ถูกมอบหมายให้แก่ ‘มือใหม่’ นักฝึกหัดทำละคร ที่กำลังจะต้องสร้างผลงานสร้างสรรค์ขึ้นมาเป็นครั้งแรกด้วยตัวเอง สิ่งที่เราจะมองว่าเป็นเรื่องง่ายที่สุดแบบที่ผู้คร่ำหวอดในวงการละครคิดว่าเป็นเรื่องที่ใคร ๆ ก็ต้องรู้ หรือ คิดว่าเป็นเรื่องที่สามารถอุปมาได้ด้วยด้วยความเข้าใจโดยสัญชาตญาณหรือระบบตรรกะทั่วไปก็กลายเป็นเรื่องยากอย่างคาดไม่ถึงได้ ดังนั้นตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกระบวนการสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาแล้วไม่มีวันไหนเลยที่เขาไม่ได้เรียนรู้และพัฒนาตัวเองเพื่อให้เห็นผลลัพธ์ของการเรียนรู้ผ่านการสร้างผลงานขึ้นนี้อย่างเป็นรูปธรรมที่สุด ผู้เขียนขอสรุป

รายละเอียดพอสังเขปอันแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่นักศึกษาได้เรียนรู้ ด้านพัฒนาการเชิงความคิด อารมณ์ และทักษะการสื่อสาร ของนักศึกษาทั้ง 4 คนที่ลงทะเบียนเรียนซึ่งเป็นแกนหลักสำคัญในการสร้างสรรค์โครงการเรื่องนี้ ดังต่อไปนี้

• **หมายเลข1: นักศึกษาผู้เปี่ยมไปด้วยแรงขับเคลื่อนภายใน**

นักศึกษาหมายเลข 1 เป็นคนหนึ่งที่มีลักษณะพิเศษทางพัฒนาการ แม้จะมีความสนใจเป็นพิเศษในส่วนของการเขียนบท มีทักษะการเล่าเรื่อง มีความสามารถในการคิดประเด็นเรื่องและวางลำดับโครงเรื่องอยู่ในระดับที่ดี แต่สิ่งที่นักศึกษาขาดคือแบบแผนการสื่อสาร รวมถึงคลังคำและสำนวนโวหารที่ต้องใช้ในการสร้างบทสนทนา การเขียนบรรยายและพรรณนาเพื่อถ่ายทอดความคิด ซึ่งทั้งนี้เกิดจากปัจจัยด้านการมีต้นทุนด้านการเสกสรรค์สร้างสรรค์ไม่มากพอและทั้งเกิดจากปัจจัยด้านพัฒนาการการเรียนรู้(อภิสติ)

แน่นอนว่า Reader Theater เป็นชิ้นงานที่ไม่ต้องสร้างบทละครขึ้นใหม่ ผู้สร้างงานสามารถเลือกบทประพันธ์ประเภทใดก็ได้มาใช้ในการแสดงตามความสนใจ ซึ่งเป็นการลดภาระในเรื่องการเขียนบทบรรยายหรือบทสนทนาที่นักศึกษาไม่ถนัดได้เป็นอย่างดี แต่ถึงอย่างนั้น ถ้าจะให้เลือกเรื่องสั้นมาหนึ่งเรื่อง ซึ่งเป็นสิ่งที่นิยมทำกันโดยทั่วไปในงานสร้างสรรค์การแสดงในแบบ Readers Theater นักศึกษาเองก็จะได้ไม่ได้ใช้ทักษะหรือความสามารถเฉพาะตัว รวมถึงไม่ได้ทำในเรื่องที่ตนเองสนุก และ สนใจ เลย ดังนั้นเพื่อเป็นการขยายศักยภาพของนักศึกษา ผู้เขียนจึงมอบโจทย์ให้ว่า “จากเรื่องสั้น 8 เรื่องของหนังสือรวมเรื่องสั้นเจ้าหญิง ให้นักศึกษาช่วยกันคัดเลือกเรื่องสั้นที่ทุกคนมีมติเห็นพ้องต้องกันว่า ‘อยากจะเล่า’ มาทั้งหมด 3 เรื่อง และให้นักศึกษาหมายเลข 1 ผู้มีหน้าที่เรียบเรียงบท เป็นผู้ดัดแปลงร้อยเรียงเชื่อมต่อเรื่องราวทั้งหมดเข้าไว้ด้วยกัน โดยที่ยังยึดแก่นเรื่องและรักษาเอกลักษณ์เฉพาะตัวของบทประพันธ์ต้นฉบับเอาไว้ให้ได้

ก่อนที่จะได้บทสรุปว่าเรื่องสั้นทั้ง 3 ที่ได้คัดเลือกมาคือ ‘โลกของเจ้าหญิงนกบินหลายกับเจ้าชายนกบินหา’ ‘นักเดินทางผู้ยิ่งใหญ่’ และ ‘ลูกหามกับสามสหาย’ นักศึกษาต้องอ่านเรื่องสั้นทั้ง 8 เรื่องจนครบ และเมื่อได้ข้อสรุปแล้วการจะนำเรื่องราวทั้ง 3 มาเชื่อมต่อให้กลายเป็นเรื่องเดียวกัน นักศึกษาจำเป็นต้องอ่านซ้ำแล้วซ้ำอีกเพื่อให้ตกผลึกทางความคิด จนสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานออกมาได้ ซึ่งการอ่านด้วยความมุ่งมั่นที่จะนำไปถ่ายทอดต่อ อ่านด้วยด้วยความสนใจและท้าทาย ไม่ได้เป็นการอ่านเพื่อใช้สอบหรือถูกบังคับอ่านให้ครบตามจำนวนหน้า เป็นการได้เรียนแบบไม่กดดัน ทำให้นักศึกษาได้เพิ่มพูนทักษะโดยไม่รู้ตัว

นอกจากคลังคำที่ได้เก็บเกี่ยว การต้องแก้บทละครซ้ำแล้วซ้ำเล่า ผ่านกระบวนการตีความภาษา ได้เรียนรู้ตรรกะเหตุผลของตัวละคร ได้ฝึกสร้างจินตนาการจากตัวอักษรจนเกิดเป็นภาพจนถึงต้องอธิบายความคิดเพื่อให้ทุกคนในกลุ่มเข้าใจ ทำให้เกิดการเรียนรู้วิธีการถ่ายทอดความคิดอย่างเป็นระบบ และแม้จะมีวิธีการสื่อสารแบบเฉพาะตัวแบบที่คนทั่วไปอาจไม่คุ้นชินนัก แต่ด้วยความมุ่งมั่น พยายามและพร้อมจะแก้ไขด้วยความรวดเร็วเสมอจึงทำให้ได้รับมอบหมายจากเพื่อน ๆ ให้รับหน้าที่ผู้กำกับการแสดงในครั้งนี้ด้วย



ภาพที่ 2 นักศึกษาหมายเลข 1 ขณะกำกับการแสดง
พยายามอธิบายสิ่งที่ต้องการให้นักแสดงเข้าใจ

และพร้อมจะพัฒนา เพราะเขารู้สึกว่าพื้นที่ตรงนี้เป็นพื้นที่ที่ปลอดภัยที่เขาสามารถเป็นตัวเองได้โดยไม่ถูกตัดสิน

ด้วยการสนับสนุนจากเพื่อนในกลุ่ม รวมถึงรุ่นน้องนักศึกษาปี 1 ที่ผ่านการคัดเลือกมาเป็นนักแสดง ผู้บรรยาย และผู้จัดหุ่น ทำให้นักศึกษาหมายเลข 1 กลายเป็นคนที่มีความมั่นใจมากขึ้น กล่าวพูดต่อหน้ากลุ่มคนในที่สาธารณะอย่างไม่ขัดเขิน (ภาพที่ 2) เรียนรู้วิธีการในการเตรียมตัวสื่อสารจนสามารถสนทนากับบุคคลอื่น ๆ ได้ถูกกาลเทศะมากขึ้น ได้ตระหนักถึงข้อบกพร่องที่ยังคงมีอยู่ในตัว แต่ก็ยอมรับ

• หมายเลข 2: นักศึกษาผู้รักการวาดภาพกับโลกที่ปิดซ่อน

นักศึกษาหมายเลข 2 เป็นอีกคนหนึ่งที่มีลักษณะพิเศษทางพัฒนาการ (ออทิสติก) เขาเป็นคนที่มีโลกส่วนตัวสูง ไม่ค่อยพูด สามารถถ่ายทอดความคิดได้ แต่มักจะตอบคำถามด้วยคำหรือวลีสั้น ๆ บางครั้งสามารถเรียบเรียงได้เป็นประโยคยาว ๆ แต่ใช้เวลาพอสมควรในการเรียบเรียง สามารถดูแลตัวเองได้เป็นอย่างดี หากแต่มีการรับรู้ที่ค่อนข้างจำกัด และพฤติกรรมบางอย่างในบางครั้งเหมือนเด็กวัยประถม

สิ่งที่เขาชอบที่สุดคือการวาดรูป เวลาอยู่ในชั้นเรียนเขามักจะมีสมุดเล่มหนึ่ง บ้างไว้จดข้อความที่ได้เรียน บ้างไว้วาดรูปอะไรบางอย่างลงไปนั้นแต่ไม่ยอมให้ใครได้เห็น จนกระทั่งวันหนึ่งผู้เขียนได้เห็นรูปวาดของเขาโดยบังเอิญ เขามีท่าทีเขินอาย ไม่มั่นใจ ปิดตัวไปมาบนเก้าอี้ก่อนจะไถตัวลงไปกองกับพื้นห้อง ภาพอารมณ์ที่นักศึกษาแสดงออกนั้นคละเคล้าไปทั้งความเขิน ความกลัว ความไม่มั่นใจ หากแต่ก็เจือไปด้วยความยินดีในคำชมที่ได้รับด้วย

ก่อนหน้านี้ เรื่องหนึ่งที่ทำให้ผู้เขียนกังวลใจคือ นักศึกษาหมายเลข 2 จะสามารถมีส่วนร่วมกับการสร้างสรรค์ในโครงการชิ้นนี้ได้อย่างไร? หรือ ในลักษณะไหน? เพราะในช่วงต้นของการเริ่มกระบวนการทำงาน ตั้งแต่ช่วงเริ่มคัดสรรบทประพันธ์ที่จะนำมาเล่าใหม่ เขาจะมีส่วนร่วมในกลุ่มเพื่อนในลักษณะ ‘ผู้ตาม’ และมีบทบาทเป็นเพียงผู้รับฟัง จากการสังเกตเขาไม่ได้ทุกซัดรื้อกับสถานะและสถานะที่เป็นอยู่ แต่ก็ไม่ได้มีพลังงานของความกระตือรือร้นให้เห็น จนกระทั่งหลังจากที่ผู้เขียนได้เห็นฝีมือการวาดรูปของนักศึกษาหมายเลข 2 แล้ว ผู้เขียนจึงเกิดความคิดว่าถ้านำละครหุ่นเข้ามาร่วมผสมเป็นกลวิธีเล่าเรื่องในงานชิ้นนี้ ก็จะเป็นการให้นักศึกษาหมายเลข 2 ได้แสดงศักยภาพที่ปิดซ่อนอยู่ให้เป็นที่ประจักษ์ ที่สำคัญเขาจะได้เรียนรู้ว่าสิ่งที่เขาชอบ สิ่งที่เขารัก เป็นสิ่งที่เขาทำได้ มีคุณค่า ไม่ใช่เรื่องไร้ประโยชน์ ไม่ใช่เรื่องน่าอายที่ต้องปกปิดซ่อนเอาไว้

หากแต่สิ่งที่คิดจะเกิดขึ้นได้ ต้องเกิดจากความยินยอมอย่างเต็มใจของนักศึกษา ทั้งจากกลุ่มเพื่อนที่ต้องเห็นชอบที่จะใช้กลวิธีการเซตหุ่นเงาเป็นส่วนหนึ่งของ Readers Theater และจากตัวนักศึกษาหมายเลข 2 เองด้วย เมื่อเพื่อนในกลุ่มเห็นว่าการเซตหุ่นจะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้งานชิ้นนี้มีลูกเล่นและความสนุกมากขึ้น กระบวนการโน้มน้าวนักศึกษาหมายเลข 2 จึงเกิดขึ้น เริ่มจากการสร้างความเชื่อมั่นโดยผู้เขียนในฐานะอาจารย์ที่ปรึกษาร้องขอให้เขาลองวาดรูปให้ดู เมื่อเห็นผลงานจึงชื่นชมอย่างจริงใจ โดยมีเพื่อน ๆ ช่วยสนับสนุน จนกระทั่งนักศึกษาหมายเลข 2 เกิดความเชื่อมั่น วางใจและรู้สึกว่าการร่วมมือกับอาจารย์ยอมรับในสิ่งที่เขาชอบทำ และชื่นชมในตัวเขาจริง ๆ เขาจึงตกลงยอมที่จะเป็นผู้ออกแบบและวาดตัวละครที่จะใช้ทำเป็นหุ่นทั้งหมดในเรื่อง

ด้วยข้อจำกัดทางพัฒนาการการวิเคราะห์ของนักศึกษาหมายเลข 2 ทำให้รูปแบบการทำงานต้องเป็นไปอย่างใจเย็น สื่อสารอย่างอดทนและรอคอย โดยเพื่อนคนอื่น ๆ ในทีมจะเป็นผู้เล่าเรื่องและบอกความต้องการของตัวละครที่ดีความออกมาจากบทประพันธ์ให้เขาฟัง จากนั้นนักศึกษาหมายเลข 2 จะวาดตัวละครขึ้นจากจินตนาการ ซึ่งเมื่อได้เห็นผลงานของเขาปรากฏในรูปภาพที่ 3 ก็จะเข้าใจถึงคำว่า ‘พรสวรรค์’ อย่างแท้จริง



ภาพที่ 3 การทำงานและผลงาน
ของนักศึกษาหมายเลข 2

เมื่อผลงานสำเร็จเขาเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในตัวเอง และเข้าใจว่าเขาไม่มีความจำเป็นต้องซ่อนรูปวาดของเขาไว้แค่ในหน้ากระดาษสมุดเรียนอีกต่อไป

• หมายเลข 3: นักศึกษาผู้ตกผลึก ‘ความฝันต้องมาคู่กับความพร้อม’

นักศึกษาหมายเลข 3 เป็นผู้มีบุคลิกสุภาพ รู้จักวางตัว เข้ากับคนอื่นได้ง่าย และมีทักษะการสื่อสารด้วยวาจาค่อนข้างดี เมื่ออยู่ในชั้นเรียนวิชาการกับการแสดงที่ผ่านมา เขาสามารถสื่อสารกับนักแสดงได้อย่างลื่นไหล ถ่ายทอดวัตถุประสงค์และภาพรวมของฉากได้ชัดเจน จึงมักได้รับผลลัพธ์ของงานที่อยู่ในระดับดีเสมอ ความสำเร็จในชั้นเรียนนั้นทำให้เขาดังตรงไว้ตั้งแต่ต้นว่า ในวิชาโครงการสื่อสารการแสดงครั้งนี้ เขาควรจะได้รับบทบาท “ผู้กำกับการแสดง”

กระบวนการทั้งหมดทำให้นักศึกษาหมายเลข 2 ได้เรียนรู้การสื่อสารกับผู้อื่น นอกเหนือจากเพื่อนในชั้นเรียนที่คุ้นเคย ยังได้ฝึกอยู่ร่วมกับคนในสังคมผ่านการทำงานกับคนจำนวนมากซึ่งเป็นทักษะที่เขาไม่ถนัดมาก่อน และ ที่สำคัญคือ เขาได้ทำสิ่งที่เขารักได้ต่อยอดงานของตัวเองขึ้นไปอีกระดับ ด้วยการใช้รูปวาด(ภาพที่ 3) ที่มีลายเส้นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวเป็นเครื่องมือสื่อสารเรื่องราวและถ่ายทอดความรู้สึกไปยังผู้ชม จนสุดท้าย

อย่างไรก็ตาม เมื่อเข้าสู่กระบวนการระดมความคิดและการทำงานร่วมกับเพื่อนในโครงการจริง เขากลับไม่สามารถแสดงศักยภาพที่ทำให้เพื่อนเชื่อมั่นได้ว่าเขาจะสามารถนำพาโครงการไปสู่ความสำเร็จได้ โดยเฉพาะในช่วงที่ต้องสังเคราะห์แนวคิด ร่วมกันเลือกเรื่อง และวางภาพรวมของงานสร้างสรรค์ เขามักไม่มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ไม่อ่านต้นฉบับเรื่อง และไม่สามารถอธิบายภาพในหัวที่ชัดเจนเกี่ยวกับละครที่กลุ่มกำลังจะสร้างได้



ภาพที่ 2 นักศึกษาหมายเลข 1 ขณะกำกับการแสดง พยายามอธิบายสิ่งที่ต้องการให้นักแสดงเข้าใจ

เมื่อเพื่อนในกลุ่มต้องเลือกบทบาทสำคัญเพื่อเดินหน้าสู่กระบวนการผลิต นักศึกษาหมายเลข 3 จึงไม่ได้รับเลือกให้เป็นผู้กำกับ เขายอมรับผลการตัดสินใจนี้ แม้จะผิดหวังในช่วงแรก แต่ก็เปลี่ยนมารับหน้าที่ดูแลอุปกรณ์ประกอบฉาก(ภาพที่ 4) ผลงานด้านคอสตูม และงานเบื้องหลังอื่น ๆ ที่มีความสำคัญต่อความสำเร็จของการแสดงไม่แพ้กัน

ภาพที่ 2 นักศึกษาหมายเลข 1 ขณะกำกับการแสดง พยายามอธิบายสิ่งที่ต้องการให้นักแสดงเข้าใจ

ในฐานะอาจารย์ผู้ประคับประคองพื้นที่การเรียนรู้ ผู้เขียนได้ใช้โอกาสนี้ในการสะท้อนให้นักศึกษาคนนี้เข้าใจว่า “ทุกคนสามารถเป็นผู้กำกับได้ แต่ไม่ใช่ใครก็ได้” ซึ่งเป็นการย้ำถึงคุณสมบัติของการเป็นผู้นำงานสร้างสรรค์ ที่ต้องประกอบด้วยทั้งแรงบันดาลใจ ความรับผิดชอบ และการแสดงออกถึงความพร้อมเชิงกระบวนการ ไม่ใช่เพียงความรู้สึกว่า “เคยทำได้”

กรณีของนักศึกษาหมายเลข 3 สะท้อนให้เห็นว่า กระบวนการเรียนรู้ผ่านการละครมิใช่เพียงการฝึกฝนทักษะทางการแสดงหรือกำกับ แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้ทางอารมณ์และจิตสำนึกที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เผชิญความคาดหวังของตนเอง กลับมาทบทวน และเลือกยืนอยู่ในตำแหน่งที่อาจจะเล็กลงแต่เหมาะสมมากขึ้น การได้เป็นส่วนหนึ่งของความสำเร็จแม้ไม่ใช่ในตำแหน่งผู้นำ ก็อาจเป็นบทเรียนสำคัญที่ปลูกฝังทัศนคติในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในระยะยาว

• หมายเลข4: นักศึกษาผู้มีวินัยแต่ไม่เชื่อมั่นในตนเอง

นักศึกษาหมายเลข 4 เป็นผู้มีวินัย ตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบสูง เขาเป็นหนึ่งในไม่กี่คนที่สามารถรักษาเส้นของกระบวนการเรียนรู้ได้มั่นคงตลอดระยะเวลาการทำโครงการ ลักษณะเด่นของเขาคือมีความคิดเป็นระบบ เห็นภาพรวมได้ดี และมีเหตุผลอยู่กับร่องกับรอยมากที่สุดในกลุ่ม แต่จุดที่เป็นอุปสรรคหลักของเขาคือ การขาดความเชื่อมั่นในตัวเองอย่างชัดเจน

แม้จะมีความคิดเห็นที่ถูกต้องหรือเหมาะสมกว่าเพื่อน แต่เมื่อเกิดความขัดแย้งทางความคิด เขามักจะเลือก “คล้อยตาม” ผู้อื่นอยู่เสมอ โดยเฉพาะในช่วงต้นของกระบวนการ ที่เขาเก็บ

ความคิดของตนไว้เสีย ๆ และปล่อยให้เพื่อนนำไปในทิศทางที่อาจไม่สอดคล้องกับความเป็นไปได้ หรือข้อเท็จจริง ด้วยความกลัวว่า “ถ้าคิดไม่เหมือนเพื่อน ก็คงจะผิดแน่ ๆ”

ในฐานะอาจารย์ที่ดูแลพื้นที่การเรียนรู้ ผู้เขียนได้ใช้วิธีพูดคุยให้กำลังใจ และออกแบบแบบฝึกฝนเฉพาะกิจเพื่อให้เขาได้ทบทวนความคิดของตนเอง ให้เห็นว่าความคิดเห็นของเขามีเหตุผลรองรับ และมีคุณค่าต่อกระบวนการแค่ไหน อย่างไร เมื่อเขาเริ่มเปิดเผยความคิดอย่างค่อยเป็นค่อยไป ความเชื่อมั่นภายในจึงค่อย ๆ ถูกเสริมสร้างขึ้น

เขาได้รับบทบาทสำคัญในฐานะหัวหน้าทีมเซตหุ่น แม้จะไม่เคยมีประสบการณ์ด้านการเซตหุ่นมาก่อน แต่เขากลับทุ่มเทฝึกฝน นอกจากวิธีการและคำแนะนำจากอาจารย์ เขายังหาข้อมูลด้วยตนเอง และค่อย ๆ พัฒนาฝีมือจากจุดเริ่มต้นที่เซตได้ไม่ดีเลย ไปสู่ระดับที่สามารถเป็นผู้นำทีม และสอนน้องปี 1 ที่เข้าร่วมโครงการให้เซตได้อย่างสนุกสนาน (ภาพที่ 5)



ภาพที่ 5 นักศึกษาหมายเลข 4
กับการเซตหุ่นงากับรุ่นน้องปี 1

นอกจากบทบาทในเชิงเทคนิคแล้ว นักศึกษาหมายเลข 4 ยังกลายเป็น “จุดเชื่อมต่อ” สำคัญของกลุ่ม เขาทำหน้าที่เป็นตัวกลางระหว่างสมาชิกที่มีบุคลิกและทัศนคติแตกต่างกันอย่างสุดขั้ว คอยพูดจาไกล่เกลี่ย รับฟังทั้งสองฝั่ง และช่วยทำให้ความแตกต่างไม่กลายเป็นความขัดแย้ง การดำรงอยู่ของเขาจึงไม่เพียงแต่มีคุณค่าในทางปฏิบัติ แต่ยังมีนัยสำคัญในทางอารมณ์และความสัมพันธ์ของกลุ่มด้วย

กรณีของนักศึกษาหมายเลข 4 แสดงให้เห็นว่า พัฒนาการที่สำคัญที่สุดบางครั้งไม่ใช่การก้าวไปสู่จุดสูงสุดในเวที แต่เป็นการก้าวข้ามข้อจำกัดภายในของ

ตนเอง การที่เขาได้เรียนรู้ที่จะไว้วางใจความคิดของตนเอง และกลายเป็นศูนย์กลางของความกลมกลืนในกลุ่ม เป็นบทพิสูจน์ถึงพลังของกระบวนการเรียนรู้ผ่านการละคร ที่สามารถเปลี่ยนการ “อยู่เบื้องหลัง” ให้กลายเป็น “หัวใจ” ของการสร้างสรรค์ได้อย่างแท้จริง

วิกฤตสุโอกาส: เมื่อพื้นที่การแสดงถูกเรียกคืน

ในขณะที่แผนการทำงานของโครงการละคร บินหลา ท้องนา สุริยา คีรี ดำเนินไปอย่างราบรื่น และนักศึกษาเริ่มเข้าสู่ขั้นตอนของการซ้อมการแสดงในพื้นที่โรงละครของมหาวิทยาลัย เหตุการณ์ไม่คาดคิดก็เกิดขึ้นอย่างกะทันหัน เมื่อมหาวิทยาลัยมีคำสั่งเรียกคืนพื้นที่โรงละคร

ทั้งหมด เพื่อเตรียมการซ่อมแซมเร่งด่วน โดยไม่มีการแจ้งล่วงหน้า สถานการณ์นี้ทำให้แผนการทั้งหมดต้องปรับเปลี่ยนในเวลาอันจำกัด นักศึกษาไม่สามารถใช้พื้นที่เดิมได้อีกต่อไป ทั้งในส่วนของ การซ่อมและการจัดแสดงจริง ซึ่งหากมองในมุมหนึ่ง นี้อาจถือเป็น “วิกฤต” ของโครงการ ทว่าในฐานะอาจารย์ที่ดูแลพื้นที่เรียนรู้ ผู้เขียนกลับมองว่าสถานการณ์นี้อาจเปิด “โอกาส” ให้กับนักศึกษา ได้เผชิญกับโลกจริง และพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ที่การอยู่ในพื้นที่ปลอดภัยเดิมอาจไม่เอื้อให้เกิดขึ้น ผู้เขียนจึงชี้แนะให้นักศึกษาร่วมกันหาพื้นที่แสดงใหม่โดยอิสระ พร้อมเสนอทางเลือกหลายแห่ง เช่น มูลนิธิเพื่อเด็กต่างๆ ศูนย์ศิลปวัฒนธรรมชุมชน และร้านกาแฟในสวนลับที่จังหวัดนครปฐม ซึ่งผู้เขียน มีความคุ้นเคยเป็นพิเศษ

แม้คาเฟ่แห่งนี้จะตั้งอยู่ค่อนข้างไกล และมีข้อจำกัดด้านการเดินทาง แต่เมื่อกลุ่มนักศึกษา ได้วิเคราะห์ร่วมกัน ทั้งในแง่ของความเหมาะสมกับเนื้อหา ความร่มรื่นสอดคล้องกับโลกในจินตนาการของ “เจ้าหญิง” และโอกาสสำคัญที่จะได้ทดลองทำงานในพื้นที่ทางศิลปะที่ไม่คุ้นชิน นักศึกษาจึงตัดสินใจเลือกคาเฟ่ลับในสวน ชื่อ A/Noo/L Slow and Mellow Space โดยมีเจ้าของ คือ คุณชนิษฐา โตเลี้ยง ซึ่งให้ความอนุเคราะห์ให้ใช้สถานที่โดยไม่คิดค่าใช้จ่าย เป็นพื้นที่จัดแสดงจริง

จากจุดนี้เอง นักศึกษาได้เรียนรู้การวางแผนอย่างรอบด้านในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างออกไปโดยสิ้นเชิง ทั้งในด้านเทคนิคและการประสานงาน พวกเขาต้องออกแบบกล่องเงาสำหรับเจ็ดหุ่นขึ้นใหม่ให้เหมาะสมกับพื้นที่โล่ง ปรับการเคลื่อนที่ของนักแสดงให้สอดคล้องกับสภาพพื้นที่จริง ผึกใช้เสียงเพื่อให้เหมาะสมกับการแสดงกลางแจ้ง และเตรียมแผนสำรองกรณีในสภาพอากาศไม่เป็นใจ การซ่อมในพื้นที่ที่ไม่เป็นหลักแหล่งและไม่เอื้ออำนวยต่อการซ่อมละครทำให้ต้องใช้แรงกายและพลังใจมากขึ้น แต่นั่นก็ช่วยยกระดับความเป็นทีม และความเข้าใจในศักยภาพของกันและกันอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ที่สำคัญ นักศึกษายังได้ฝึกการติดต่อประสานงานกับเจ้าของสถานประกอบการจริง ๆ ต้องเรียนรู้การพูดคุย สื่อสารเจตนา วางแผนเรื่องเวลา การจัดการผู้ชม และการดูแลพื้นที่ภายใต้ข้อตกลงร่วมกัน ซึ่งเป็นบทเรียนที่ยากจะหาได้จากการทำงานในพื้นที่ของมหาวิทยาลัยเพียงอย่างเดียว ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นเกินความคาดหมาย ผู้ชมที่สนใจศิลปะการแสดงและวรรณกรรมที่ทราบข่าวจากการประชาสัมพันธ์มาร่วมชมการแสดงอย่างอบอุ่น(ภาพที่ 6) และมีผู้สนใจอยากตามไปอ่านวรรณกรรมต้นฉบับ ‘เจ้าหญิง’ ให้ครบทั้งเล่มตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งเอาไว้ตั้งแต่ต้น รวมถึงผู้เขียนซึ่งมีบทบาทในการบริการวิชาการร่วมกับองค์กรด้านพิพิธภัณฑวิทยาศาสตร์แห่งชาติก็ได้เชิญตัวแทนองค์กรดังกล่าวมาร่วมชมการแสดงด้วย เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้รับการต่อยอดในเวทีอื่น ๆ และการแสดงครั้งนี้ก็เป็นที่น่าสนใจอย่างยิ่ง จนนำไปสู่การเชิญนักศึกษาไปจัดแสดงอีกครั้งอย่างเป็นทางการ ณ อาคาร Blank Space องค์กรพิพิธภัณฑวิทยาศาสตร์แห่งชาติ ในวันที่ 8 กรกฎาคม 2568

เหตุการณ์ทั้งหมดนี้ตอกย้ำว่า การเรียนรู้ที่มีความหมายมักเกิดขึ้นในสถานการณ์ที่ไม่คาดฝัน และศิลปะการละครเมื่อถูกนำไปสู่พื้นที่จริง ย่อมกลายเป็น “บททดสอบชีวิต” ที่ไม่เพียงแต่ฝึกฝนทักษะทางการแสดง แต่ยังหล่อหลอมทัศนคติ การทำงานร่วมกัน และความยืดหยุ่นทางความคิดของผู้เรียนได้อย่างลึกซึ้งและยั่งยืน



ภาพที่ 6 บรรยากาศการจัดแสดงจริงในวันที่ 17 พฤษภาคม 2568

ณ A/Noo/L คาเฟ่ จ.นครปฐม

การให้คำปรึกษา: บทบาทของครูในฐานะผู้ออกแบบพื้นที่และกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษาในโครงการละครบินหลาฯ นี้ เริ่มจากการชี้แนะ

แนวทางปฏิบัติตั้งแต่วิธีการ ทั้งกลวิธีและกระบวนการสร้างสรรค์ละคร ไปจนถึงระเบียบวิธีปฏิบัติตามหลักจรรยาบรรณวิชาชีพ และ ธรรมเนียมปฏิบัติของสังคม เช่น การเรียนรู้ที่จะขออนุญาตเจ้าของบทประพันธ์ต้นฉบับ การประสานงานกับเจ้าของสถานที่ที่ให้ความอนุเคราะห์พื้นที่จัดแสดง ไปจนถึงการวางโครงสร้างการให้คำปรึกษาที่มีเป้าหมาย เพื่อเปิดพื้นที่สำหรับการเติบโต ขยายขอบเขตการเรียนรู้ทั้งในเชิงเนื้อหา เทคนิคการแสดง และความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน

แนวทางดังกล่าวสะท้อนกรอบคิดของ การเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) ซึ่งเชื่อว่าผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นจากประสบการณ์ตรงของตนเอง ผ่านการมีส่วนร่วมในสถานการณ์จริง การให้ผู้เรียนมีบทบาทในการตัดสินใจ วางแผน และรับผิดชอบชิ้นงานของตนเอง จึงเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างแท้จริง มากกว่าการได้รับการถ่ายทอดจากผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว (Vygotsky, 1978; Piaget, 1952)

นอกจากเรื่องสอนการสร้างงานเชิงเทคนิคแล้ว หนึ่งในกระบวนการสำคัญที่ผู้เขียนใช้เพื่อสนับสนุนให้นักศึกษาได้ฝึกฝนการคิดอย่างเป็นระบบ คือการแนะนำให้มี ‘วงแลกเปลี่ยนความคิดเห็น’ ภายหลังการซ้อมทุกครั้ง โดยในการเริ่มต้น ผู้เขียนทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินวงสนทนาเพื่อแสดงตัวอย่าง เช่น การให้ผู้เรียนแต่ละคนสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพรวมของการซ้อม ข้อดี

ข้อเสีย สิ่งที่ชอบ สิ่งที่ไม่ชอบ และสิ่งที่คาดหวังในการพัฒนาในรอบถัดไป กระบวนการนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนทุกคนได้ฝึกทักษะการฟังและการสื่อสารอย่างเปิดเผยและไม่ตัดสิน แต่ยังเป็นการปลูกฝังวัฒนธรรมการสะท้อนความคิดในหมู่ผู้เรียน ที่สามารถนำไปสานต่อได้เองโดยไม่ต้องมีอาจารย์อยู่ด้วยตลอดเวลา โดยเฉพาะในการซ้อมที่ต้องทำร่วมกับนักศึกษารุ่นน้องปี 1 การที่นักศึกษาหลักสามารถนำกระบวนการนี้ไปใช้ได้เอง ช่วยลดความเกร็งและความคาดหวังที่อาจเกิดขึ้นจากการมีผู้สอนอยู่ในพื้นที่ซ้อม และช่วยทำให้เขารู้สึกถึงภาวะผู้นำและได้เป็นเจ้าของโครงการน้อยอย่างแท้จริงด้วย นอกจากนี้ยังเป็นการสะท้อนแนวคิดของ การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) ตามทฤษฎีของ Kolb (1984) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ การได้รับประสบการณ์จริง การสะท้อนผล การสังเคราะห์เชิงแนวคิด และการนำไปทดลองใช้อีกครั้ง การมีวงแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างต่อเนื่อง ช่วยให้นักศึกษาได้ตกผลึกจากประสบการณ์การซ้อม และนำไปปรับใช้ในการพัฒนางานรอบถัดไปอย่างเป็นวงจรเรียนรู้ที่สมบูรณ์ (Kolb, 1984)

ที่ว่า อย่างที่ได้ยินเสมอ ‘มากคน ยิ่งมากความ’ แม้ความแตกต่างมักจะเป็นแหล่งพลังในการสร้างสรรค์งานที่น่าสนใจ แต่ขณะเดียวกันมันก็นำมาซึ่งความไม่เข้าใจด้วย ตลอดระยะเวลาในการสร้างสรรค์งานร่วม 4 เดือน นักศึกษาทั้ง 4 คนที่เป็นแกนกลางของโครงการ ที่ต่างมีพื้นฐานทางบุคลิก ภูมิหลัง และวิธีคิดที่แตกต่างกันอย่างมากระหว่างกัน จึงมักเกิดการโต้แย้ง หรือกระทบกระทั่งกันเสมอ ซึ่งเป็นธรรมชาติของการทำงานร่วมกันในกระบวนการสร้างงานศิลปะ ด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนจึงใช้กระบวนการข้างต้นเป็นอีกหนึ่งพื้นที่สำคัญในการสร้างการสนทนากลุ่มคลี่คลายใจ หากเกิดความขัดแย้งหรือทะเลาะกันขึ้น ผู้เขียนเลือกจะไม่ทำหน้าที่ “ตัดสิน” ว่าใครถูกหรือผิด แต่เพียงสะท้อนสิ่งที่เกิดขึ้น เปิดช่องให้ผู้เรียนได้ฟังกันอย่างลึกซึ้ง และเรียนรู้ว่า ความเห็นต่างไม่จำเป็นต้องนำไปสู่ความแตกแยกเสมอไป นอกจากนี้ อีกหนึ่งกลไกที่สนับสนุนให้พัฒนางานมีจังหวะอย่างเป็นระบบ คือ การแบ่งรอบส่งผลงานออกเป็น 4 ระยะ ได้แก่ 30%, 50%, 70% และ Run-through เต็มเรื่อง โดยแต่ละรอบนักศึกษาจะได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เขียนและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม คือ ดร.วณิชชา ภาราตรสุธรรม ซึ่งการมีผู้ให้คำปรึกษาสองคนที่ต่างมุมมองในพื้นที่เดียวกัน ช่วยวิพากษ์ผลงานอย่างเป็นระบบนั้น ช่วยเปิดขอบเขตความคิดของนักศึกษาให้กว้างขึ้น เป็นการฝึกให้นักศึกษาเรียนรู้ที่จะรับมือกับข้อคิดเห็นที่หลากหลาย อีกทั้งยังเป็นการฝึกรับฟังเชิงวิเคราะห์ควบคู่ไปกับการยืนยันจุดยืนของตนเองอย่างมีเหตุผล ตลอดจนการนำข้อคิดเห็นไปประยุกต์กับชิ้นงานได้อย่างเหมาะสม ทั้งหมดนี้ สะท้อนให้เห็นบทบาทของครูในฐานะผู้ออกแบบพื้นที่และกระบวนการเรียนรู้ มิใช่เพียงผู้ถ่ายทอดความรู้ แต่เป็นผู้สร้างเงื่อนไขที่เอื้อให้เกิดการตกผลึกทางความคิด พัฒนางานอย่างมีระบบ และฝึกทักษะการร่วมมือในกลุ่มอย่างรอบด้าน อันเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตทั้งในและนอกเวที

ผู้รับสาร: มุมมองของผู้ชมต่อการแสดง

แม้กระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษาจะเป็นหัวใจหลักของโครงการ บินหลา ท้องนา สุริยา ศิริ แต่เพื่อให้การวิเคราะห์สมบูรณ์ในฐานะงานศึกษาทางนิเทศศาสตร์ การพิจารณาปฏิกริยาและทัศนคติของผู้ชมที่รับสารจากการแสดงก็มีความสำคัญไม่น้อย การสะท้อนจากผู้ชมช่วยให้เห็นผลลัพธ์

ของการสื่อสารในเชิงลึก ว่านักศึกษาในฐานะผู้ผลิตสารสามารถถ่ายทอดเนื้อหา อารมณ์ และสาระสำคัญของวรรณกรรม เจ้าหญิง ได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด

จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพผ่านการสังเกต การสัมภาษณ์สั้นหลังการแสดง และความคิดเห็นจากผู้ชมที่เข้าร่วมทั้งในรอบแสดงที่ A/Noo/L Slow and Mellow Space คาเฟ่กลางสวนและที่องค์การพิพิธภัณฑิทยาศาสตร์แห่งชาติ พบว่าผู้ชมส่วนใหญ่รับรู้ว่าการใช้รูปแบบ Readers Theater ผสมผสานกับหุ่นเงาและละครพูด ทำให้เรื่องราวของ เจ้าหญิง ถูกถ่ายทอดอย่างมีชีวิตชีวา เข้าใจง่าย และกระตุ้นความสนใจในการกลับไปอ่านวรรณกรรมต้นฉบับต่อ ผู้ชมหลายคนสะท้อนว่าการแสดงรูปแบบนี้ช่วยเปิดมุมมองใหม่ต่อการอ่านและทำให้การเสพวรรณกรรมมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยเฉพาะในรอบการแสดงที่จัดขึ้น ณ พิพิธภัณฑิทยาศาสตร์(ภาพที่ 7) ปฏิบัติการของผู้ชมไม่ได้จำกัดเพียงการชื่นชมผลงานของนักศึกษาเท่านั้น แต่ยังกลายเป็นแรงบันดาลใจให้เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารวิทยาศาสตร์เห็นศักยภาพของ Readers Theater ในฐานะเครื่องมือสื่อสารความรู้รูปแบบใหม่ จนเกิดแนวคิดที่จะนำกระบวนการนี้ไปประยุกต์ใช้กับการถ่ายทอดเรื่องราวทางวิทยาศาสตร์ เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เข้าถึงง่ายและดึงดูดความสนใจของผู้ชมในวงกว้าง



ภาพที่ 7 บรรยากาศการจัดแสดงจริง
ในวันที่ 8 กรกฎาคม 2568 ณ องค์การพิพิธภัณฑิ
ทยาศาสตร์แห่งชาติ

สำหรับนักศึกษา ปฏิบัติการเชิงบวกจากผู้ชมในทุกเวทีการแสดงไม่เพียงช่วยสร้างความเชื่อมั่นและแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการแสดงและการสื่อสารต่อไป แต่ข้อเสนอแนะจากผู้ชมเกี่ยวกับจังหวะการเล่าเรื่อง การใช้เสียง และการจัดวางภาพในฉากหุ่นเงาก็กลายเป็นข้อมูลสำคัญที่นักศึกษาใช้ในการสะท้อนคิด (reflection) และปรับปรุงผลงานของตน ทำให้สามารถยกระดับความสามารถและการสื่อสารของตนได้อย่างต่อเนื่อง

การวิเคราะห์ในมิติของผู้รับสารจึงทำให้เห็นว่า การเรียนรู้ของนักศึกษาไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในระหว่างกระบวนการซ้อมหรือในห้องเรียนเท่านั้น แต่ยังสืบเนื่องจากปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมจริง และต่อยอดสู่แรงบันดาลใจเชิงนวัตกรรมด้านการสื่อสารในแวดวงอื่น ทำให้วงจรการสื่อสารของโครงการละครครั้งนี้สมบูรณ์และเกิดการเรียนรู้อย่างรอบด้าน

บทสรุป

โครงการละคร บินหลา ท้องนา สุริยา คีรี The Readers Theater คือบทพิสูจน์ถึงพลังของการละครในฐานะ “พื้นที่ทดลอง” ซึ่งผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ท่ามกลางความหลากหลายของศักยภาพบุคคล ข้อจำกัดของพื้นที่ และแรงกดดันจากสถานการณ์ที่ไม่คาดฝัน

หัวใจสำคัญของโครงการนี้อยู่ที่การเลือกใช้ Readers Theater เป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ ซึ่งไม่ได้มีสถานะเป็นเพียงเทคนิคการแสดงแบบง่ายหรือทางเลือกสำหรับคนที่แสดงไม่เก่งเท่านั้น หากแต่คือ แนวทางการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับวรรณกรรม ผ่านการอ่านด้วยเสียง การตีความอย่างลึกซึ้ง และการสื่อสารร่วมกันในฐานะ “ผู้ส่งเสียงแทนเรื่องราว” มากกว่าจะเป็นผู้แสดงเพื่อความบันเทิง

Readers Theater เอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้เรียนหลากหลายภาพ ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่มีถนัดด้านภาพ คำพูด หรือการเขียนโครงสร้างความคิด ผู้เรียนสามารถสื่อสารผ่านจังหวะ น้ำเสียง น้ำหนักคำ และอารมณ์ที่ออกจาก “การเข้าใจ” มากกว่าการจำหรือการแสดงออกแบบฉาบฉวย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับผู้เรียนที่มีข้อจำกัดด้านภาษา หรือไม่มั่นใจในตนเอง รูปแบบนี้ช่วยให้พวกเขากลับมาเชื่อมโยงกับภาษาที่เคยห่างเหิน ด้วยความรู้สึกที่เป็นมิตรและไม่กดดัน เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดของ Heathcote และ Neelands ซึ่งมองว่าการละครเพื่อการเรียนรู้ต้องเอื้อให้ผู้เรียนมีบทบาทในสถานการณ์สมมติที่ซับซ้อน โครงการนี้จึงยืนอยู่บนกรอบคิดที่ไม่มอง “ครู” เป็นผู้ควบคุม แต่เป็น “ผู้ออกแบบสภาพแวดล้อม” ให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ ฟัง พูด และอยู่ร่วมกับความแตกต่างอย่างมีสติ ผ่านทั้งกิจกรรมในห้องเรียน การซ้อม การสะท้อนผล และการปรับตัวกับบริบทจริงของการจัดแสดง

และเมื่อพิจารณาจากกรอบแนวคิดด้านการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้เพื่อทุกคน (Universal Design for Learning: UDL) ซึ่งเน้นการสร้างสภาพแวดล้อมที่ยืดหยุ่น รองรับผู้เรียนที่มีความหลากหลายตั้งแต่เริ่มต้น (CAST, 2018) โครงการนี้ก็สะท้อนหลักการนั้นอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาเลือกบทบาทที่สอดคล้องกับศักยภาพเฉพาะตน หรือการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งการอ่าน การตีความ การสร้างสรรค์ภาพ การสื่อสารในกลุ่ม และการสะท้อนคิด ทั้งหมดนี้ช่วยให้ผู้เรียนแต่ละคนมีช่องทางในการเข้าถึงและแสดงออกอย่างมีความหมายโดยไม่รู้สึกว่าตนต้อง “พยายามเป็นเหมือนคนอื่น”

จึงจะเห็นได้ว่าจากกระบวนการนี้ นักศึกษาบางคนได้ค้นพบว่าตนเองมีศักยภาพมากกว่าที่เคยเชื่อ บางคนเรียนรู้การยอมรับในความไม่พร้อม บางคนกลายเป็นผู้นำโดยไม่ต้องยืนอยู่หน้าเวที และบางคนกลายเป็นจุดเชื่อมของความต่างจนทำให้ทีมเดินไปด้วยกันได้

Readers Theater จึงมิใช่เพียงเวทีของเสียงที่อ่านออกมาเท่านั้น แต่คือเวทีที่ทำให้ผู้เรียนได้ “ฟังเสียงของตนเอง” และ “ฟังเสียงของผู้อื่น” ไปพร้อมกัน

ในท้ายที่สุด ละครเรื่องนี้ไม่ได้สร้างผู้แสดงหรือผู้กำกับ แต่มันสร้าง “นักเรียนรู้” ที่มีความเข้าใจต่อเนื้อหา ภาษา เพื่อนร่วมทาง และตัวตนของตนเอง และนั่นคือจุดหมายสำคัญที่สุดของการเรียนรู้ผ่านการละคร

ข้อเสนอแนะ

1. Readers Theater ควรถูกมองในฐานะ เครื่องมือการเรียนรู้ที่ครอบคลุมและลึกซึ้ง ไม่ใช่เพียงกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการอ่านซึ่งเป็นเป้าหมายหลักดั้งเดิมของรูปแบบนี้เท่านั้น การประยุกต์ใช้ Readers Theater ในฐานะกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สามารถช่วยส่งเสริม

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับการอ่าน การตีความ และการสื่อสารได้อย่างเป็นธรรมชาติ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความหมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนที่มีความหลากหลายทางศักยภาพและพื้นฐานการเรียนรู้ ทั้งนี้ หากกระบวนการถูกออกแบบโดยยึดหลัก Universal Design for Learning (CAST, 2018) ตั้งแต่ต้น ก็จะช่วยทำให้ Readers Theater กลายเป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่เปิดกว้าง ไม่แบ่งแยก และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างแท้จริง

2. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานในสถานการณ์จริง หรือพื้นที่นอกระบบอย่างมีเป้าหมาย การที่นักศึกษาได้ออกไปจัดแสดงในพื้นที่จริง เช่น พื้นที่ชุมชน พิพิธภัณฑ์ หรือสถานประกอบการ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่พ้นจากกรอบวิชาการจารีต ทั้งในด้านการวางแผน การประสานงาน และการเชื่อมโยงศิลปะเข้ากับสังคมอย่างเป็นรูปธรรม

3. สำหรับผู้สอนด้านการละครและนิเทศศาสตร์ ควรใช้กระบวนการละครเป็นเครื่องมือสื่อสารอย่างมีความหมาย ไม่ใช่เพียงเป้าหมายเชิงเทคนิค การเรียนรู้ที่แท้จริงผ่านศิลปะการละคร ไม่ได้เกิดขึ้นจากการ “ทำให้เหมือนมืออาชีพ” แต่เกิดจากการ “อยู่ร่วมกันอย่างเข้าใจ” ผ่านบทละคร ผ่านเสียง ผ่านการเจียบฟัง และผ่านการยอมรับความไม่สมบูรณ์ระหว่างทาง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- ถิรนนท์ อนุวัชรวิวงศ์. (2552). Readers Theatre: ศิลปะการละครเพื่อส่งเสริมการอ่าน. กรุงเทพฯ: สาขาสื่อสารการแสดง ภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บินหลา สันกาลาคีรี. (2547). *เจ้าหญิง*. กรุงเทพฯ: มติชน.

ภาษาอังกฤษ

- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York, NY: Basic Books.
- Heathcote, D., & Bolton, G. (1995). *Drama for learning: Dorothy Heathcote's Mantle of the Expert approach to education*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Mastrothanasis, K., Kladaki, M., & Andreou, A. (2023). A systematic review and meta-analysis of the Readers' Theatre impact on the development of reading skills. *International Journal of Educational Research Open*, 4, 100243. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100243>

- Neelands, J. (2004). *Beginning drama 11–14*. London: David Fulton Publishers.
- Neelands, J. (2009). Acting together: Ensemble as a democratic process in art and life. In A. Schutz & M. L. Sandy (Eds.), *Collective action for social change: An introduction to community organizing* (pp. 199–211). New York: Palgrave Macmillan.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children* (M. Cook, Trans.). New York: International Universities Press. (Original work published 1936)
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wagner, B. J. (1999). *Dorothy Heathcote: Drama as a learning medium*. Portsmouth, NH: Heinemann

ระบบออนไลน์

- จุฑาทิพย์ แซ่กี้ และ วิภาวรรณ วงษ์สุวรรณ คงเผ่า (2565). การจัดการเรียนรู้วรรณกรรมไทยด้วยกลวิธีรีดเดอร์ส เธิยเตอร์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนมัธยมศึกษา. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา*, 17(2), <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/download/258223/171343/964004>.
- Bafle, C. (n.d.). Reader's Theater: Giving students a reason to read aloud. *Reading Rockets*. Retrieved from <https://www.readingrockets.org/articles/readers-theater-giving-students-reason-read-aloud>
- Burson, J. (2022). Using Readers Theater to differentiate instruction. *Learning to Teach Language Arts, Mathematics, Science, and Social Studies Through Research and Practice*, 11(1). Retrieved from <https://openjournals.utoledo.edu/index.php/learningtoteach/article/view/563>
- CAST. (2018). Universal Design for Learning guidelines (version 2.2). CAST. Retrieved from <https://udlguidelines.cast.org/>

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดและสื่อประชาสัมพันธ์ ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อ เบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภค

ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

Marketing Mix and Public Relations Factors Influencing the Purchase
Decision Healthy Bakery of Consumers in Bangkok Metropolitan Region

รุจิษยา ปกป้อง*, ศศิพรรณ บิลมานิช** และกรกช แสนจิตร**

rujisaya Pokpong*, Sasiphan Bilmanoch** Korakot Sanjit**

Corresponding author E-mail: rujisaya.po@gmail.com

วันที่รับบทความ 29 สิงหาคม 2568

วันที่แก้ไขบทความ 15 ตุลาคม 2568

วันที่ตอบรับบทความ 30 ตุลาคม 2568

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดและสื่อประชาสัมพันธ์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ซึ่งการศึกษานี้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 400 ชุด โดยการสร้างแบบสำรวจออนไลน์ผ่านระบบ Google Form ในการช่วยเก็บแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาวิจัยพบว่าผู้บริโภคเบเกอรี่เพื่อสุขภาพส่วนใหญ่คือเพศหญิง มีอายุอยู่ในช่วง 31-40 ปี ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน จบการศึกษาระดับปริญญาตรี โดยส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 35,000 บาทขึ้นไป

* นักศึกษานักศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

* Graduated Student in the Master of Communication Arts Program, Faculty of Communication Arts, Kasem Bundit University

** อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

และอาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร โดยประเภทเบเกอรี่ที่ผู้บริโภคนิยมมากที่สุดคือขนมปัง ส่วนใหญ่มีเหตุผลในการเลือกบริโภคเบเกอรี่เพื่อสุขภาพเพราะต้องการควบคุมน้ำหนัก มีวัตถุประสงค์ในการเลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพเพราะบริโภคเอง จำนวนที่เลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพในแต่ละครั้งคือ 1-3 ชิ้น ส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายมากกว่า 200 บาทขึ้นไปต่อครั้ง ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพ 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ มักจะเลือกซื้อจากร้านเบเกอรี่โดยเฉพาะ และส่วนใหญ่รู้จักร้านเบเกอรี่เพื่อสุขภาพจากสื่อสังคมออนไลน์

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพ ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล เรียงตามลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านลักษณะทางกายภาพ ด้านบุคลากร ด้านกระบวนการ ด้านการส่งเสริมการตลาด และด้านช่องทางการจัดจำหน่ายและสถานที่ และในส่วนของปัจจัยสื่อประชาสัมพันธ์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพ ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล เรียงตามลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อใหม่ สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อบุคคล สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อกิจกรรม

คำสำคัญ : ส่วนประสมทางการตลาด, สื่อประชาสัมพันธ์, การตัดสินใจซื้อ, เบเกอรี่เพื่อสุขภาพ

Abstract

The objective of this study was to investigate the Marketing Mix and Public Relations Factors influencing the consumers' purchasing decisions for healthy bakery products in the Bangkok Metropolitan Area and its vicinity. A questionnaire was utilized as a tool for data collection, surveying a total of 400 respondents by creating an online survey through Google Forms. Data collected were then analyzed through the statistics including frequency, percentages, means, and standard deviations.

The research findings revealed that the majority of consumers of healthy bakery products were female, aged between 31 and 40 years. Most were employed in private companies, held a bachelor's degree, and had an average monthly income of 35,000 baht and above. They primarily resided in Bangkok. The type of bakery product most favored by consumers was bread. The primary reason for selecting healthy bakery products was weight control, and the intention for purchasing these products was for personal consumption. The typical quantity purchased per occasion was 1 to 3 pieces, with expenditures exceeding 200 baht per purchase. Most respondents purchased healthy bakery products 1 to 2 times per week, usually opting to purchase from dedicated bakery shops. Furthermore, most consumers were aware of health-oriented bakeries through social media.

When the Marketing Mix factors influencing the consumers' purchasing decisions for healthy bakery products in the Bangkok Metropolitan Area were considered, a factor with the highest influence was product, price, physical evidence, people, process, promotion, and place, respectively. In terms of the Public Relations factors influencing these purchasing decisions, a factor with the highest influence was new media, followed by personal media, print media, and activity media, respectively. Keywords: Marketing mix, Promotional media, Purchasing decision, Healthy bakery

บทนำ

ผลิตภัณฑ์เบเกอรี่ได้เข้ามามีบทบาทในการใช้ชีวิตประจำวันของผู้คนมากขึ้น จะเห็นได้ว่าธุรกิจเบเกอรี่มีการเติบโตมากขึ้นเรื่อย ๆ และได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เนื่องจากวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมไทยที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว มีความเร่งรีบแข่งขันกับเวลา ส่งผลให้พฤติกรรมผู้บริโภคเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย สอดคล้องกับคนไทยเริ่มมีความคุ้นเคยกับวัฒนธรรมอาหารตะวันตก ทำให้อาหารประเภทเบเกอรี่ได้รับความนิยมจากผู้บริโภคเป็นอย่างมาก เพราะหาซื้อได้ง่าย มีความสะดวกในการรับประทานและอิ่มท้องนาน จึงทำให้ผู้บริโภคส่วนหนึ่งมีพฤติกรรมในการรับประทานเบเกอรี่แทนมื้ออาหารหลัก แต่เนื่องจากเบเกอรี่เป็นผลิตภัณฑ์ขนมอบที่แปรรูปจากแป้ง น้ำตาล ไข่ไก่ และไขมันจากพืชหรือสัตว์เป็นหลัก ทำให้คนไทยจำนวนไม่น้อยประสบปัญหาเกี่ยวกับโรคอ้วน โรคเบาหวาน ความดันโลหิตสูง โรคหัวใจ และโรคเกี่ยวกับหลอดเลือด

ตามข้อมูลจากรายงานสถิติสาธารณสุข กระทรวงสาธารณสุข ในปี พ.ศ.2566 พบว่าประเทศไทยมีแนวโน้มผู้ป่วยโรคเบาหวานเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องสูงถึงปีละ 300,000 คน (สำนักสื่อสารความเสี่ยงและพัฒนาพฤติกรรมสุขภาพ กรมควบคุมโรค, 2566) และข้อมูลจากสำนักงานคณะกรรมการอ้อยและน้ำตาลทรายพบว่าคนไทยบริโภคอาหารและเครื่องดื่มที่มีน้ำตาลโดยเฉลี่ยแล้วสูงถึง 25 ช้อนชาต่อวัน (ศูนย์สื่อสารสาธารณะ กรมอนามัย, 2564) ส่งผลให้ปัจจุบันผู้คนหันมาใส่ใจดูแลสุขภาพและให้ความสำคัญกับข้อมูลโภชนาการบนฉลากอาหารมากขึ้น อาหารสุขภาพซึ่งหมายถึงสิ่งที่รับประทานแล้วเกิดประโยชน์ต่อร่างกายและมีส่วนช่วยในการลดอัตราเสี่ยงของโรคภัย ปลอดภัยจากวัตถุสังเคราะห์หรือสารเคมี จึงมีแนวโน้มเป็นอาหารทางเลือกที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง ตลาดอาหารทางเลือกเพื่อสุขภาพได้รับความนิยมและเติบโตขึ้น ทำให้ธุรกิจเบเกอรี่ต้องปรับตัวตามเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคที่ยังต้องใช้วิถีชีวิตประจำวันแบบเร่งรีบเน้นความสะดวกสบาย แต่ก็หันมาให้ความสนใจกับการรักษาสุขภาพและดูแลรูปร่างไปด้วย เบเกอรี่เพื่อสุขภาพจึงเป็นอีกหนึ่งอาหารทางเลือกที่ได้รับความนิยม เพราะมีการเลือกใช้วัตถุดิบจากธรรมชาติทดแทนส่วนประกอบที่ไม่ดีต่อสุขภาพ มีการปรับลดปริมาณไขมันและน้ำตาลให้น้อยลง คอเลสเตอรอลต่ำ แต่ยังคงได้รับสารอาหารที่ครบถ้วนเหมาะสมต่อร่างกาย อีกทั้งยังเป็นทางเลือกให้กลุ่มคนที่มีอาการแพ้อาหาร เช่น แพ้กลูเตนจากแป้งสาลี แพ้โปรตีนจากถั่ว แพ้แลคโตสในนม ได้อีกด้วย

ด้วยเหตุนี้ผู้ที่ประกอบการธุรกิจเบเกอร์รี่ทั้งรายใหญ่และรายย่อยจึงหันมาสนใจพัฒนาผลิตภัณฑ์เบเกอร์รี่เพื่อสุขภาพหลากหลายรูปแบบเพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค อีกทั้งยังมีการประกอบธุรกิจรายใหม่เข้าสู่ตลาดธุรกิจอาหารทางเลือกเพื่อสุขภาพมากขึ้น ทำให้เกิดภาวะการแข่งขันสูง เกิดกลยุทธ์การช่วงชิงลูกค้า และการวางแผนการสื่อสารการตลาด รวมถึงการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นยอดขาย ส่วนประสมทางการตลาดและสื่อประชาสัมพันธ์จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ผู้ประกอบการธุรกิจเบเกอร์รี่ควรคำนึงถึง

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดและสื่อประชาสัมพันธ์ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อเบเกอร์รี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล เพื่อศึกษาว่าส่วนประสมการตลาดปัจจัยใดและสื่อประชาสัมพันธ์ในลักษณะใดที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคมากที่สุดและส่งผลให้เกิดการตัดสินใจซื้อเบเกอร์รี่เพื่อสุขภาพ รวมถึงประชากรศาสตร์กลุ่มใดที่มีความสนใจซื้อเบเกอร์รี่เพื่อสุขภาพมากที่สุด เพื่อนำข้อมูลสู่การวางแผนกลยุทธ์การสื่อสารให้ตรงกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น และเป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ รวมถึงปรับใช้ในการกำหนดกลยุทธ์และการวางแผนการสื่อสารการตลาด การสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ให้มีประสิทธิภาพสูงสุดตามเป้าหมายของธุรกิจ ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค และขยายกลุ่มลูกค้าต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อเบเกอร์รี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมและความต้องการในการเลือกซื้อเบเกอร์รี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล
3. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดและสื่อประชาสัมพันธ์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อเบเกอร์รี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาด

Kotler (2015) ได้ให้ความหมายของส่วนประสมทางการตลาดไว้ว่า เป็นเครื่องมือทางการตลาดซึ่งธุรกิจจะมีการผสมผสานเครื่องมือทางการตลาด หรือตัวแปรที่สามารถควบคุมได้นำมาใช้ร่วมกันเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย แต่เดิมส่วนประสมทางการตลาดจะมีแค่ 4 ตัวแปรเท่านั้น เรียกว่าส่วนประสมทางการตลาดแบบ 4Ps เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดที่สำคัญทางการตลาดสมัยใหม่จึงมีการคิดตัวแปรเพิ่มขึ้นมาอีก 3 ตัวแปร รวมเรียกได้ว่า ส่วนประสมทางการตลาดแบบ 7Ps ประกอบไปด้วย

1. ด้านผลิตภัณฑ์ (Product)
2. ด้านราคา (Price)
3. ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (Place)

4. ด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion)
5. ด้านบุคลากร (People)
6. ด้านกระบวนการ (Process)
7. ด้านลักษณะทางกายภาพ (Physical Evidence)

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์

อรจันทร์ ศิริโชติ (2556) ได้กล่าวไว้ว่า การประชาสัมพันธ์เป็นการใช้ความพยายามทางการตลาดเพื่อกระตุ้นความสนใจทางบวกต่อธุรกิจ โดยอาศัยวิธีการต่าง ๆ ดังนี้ (1) การให้ข่าว เป็นการส่งเสริมการตลาดโดยไม่ใช้บุคคล เช่น ทางวิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น (2) การจัดแถลงข่าว เป็นการส่งเสริมการตลาดโดยการประชุมผู้สื่อข่าว ทำได้โดยการส่งจดหมายเชิญไปยังผู้สื่อข่าวที่เกี่ยวข้องให้มาฟังข่าวสารที่องค์การต้องการจะแจ้งให้สาธารณชนทราบ (3) การจัดกิจกรรมพิเศษ เป็นการจัดกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งขึ้น เช่น การแสดง การประกวด การแข่งขัน การแสดงสินค้า เป็นต้น เพื่อให้ผู้คนได้มีส่วนร่วมโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กร และ (4) การสนับสนุนโครงการต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม เป็นการดำเนินกิจกรรมเพื่อช่วยเหลือสังคมทางด้านต่าง ๆ และให้การสนับสนุนโครงการที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กร

ภัทรวีรัญญา เศรษฐนนทวัฒน์ (2563) ได้กล่าวถึงสื่อประชาสัมพันธ์ไว้ว่า เป็นการกระทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารตามแบบแผน โดยการเผยแพร่ชี้แจงข้อมูลข่าวสารเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องแก่กลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนสร้างความสัมพันธ์รวมถึงทัศนคติที่ดีต่อองค์การ ทำให้เกิดความน่าเชื่อถือ สร้างการรับรู้ จดจำข่าวสารเกี่ยวกับองค์การหรือผลิตภัณฑ์ และเป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหาวิกฤตต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับองค์การ อีกทั้งช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่องค์การ และยังเป็นตัวกลาง เผยแพร่งานประชาสัมพันธ์ในหลายรูปแบบ อันนำไปสู่การสนับสนุนและความร่วมมือระหว่างองค์กรกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งนี้จำเป็นต้องกระทำอย่างต่อเนื่องเพื่อการหวังผลระยะยาว

สุวรินทร์ อินใส (2564) กล่าวถึงสื่อประชาสัมพันธ์ไว้ว่า เป็นเครื่องมือหรือตัวกลางที่ใช้ในการนำข่าวสาร เรื่องราว จากองค์กรหรือหน่วยงานไปสู่ประชาชน อาจจำแนกได้หลายประเภท โดยการกำหนดประเภทของสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์จะต้องคำนึงถึงลักษณะที่เป็นรูปธรรม ลักษณะที่พัฒนาได้ประโยชน์ในปัจจุบันและศักยภาพเพื่ออนาคต สื่อในการประชาสัมพันธ์ประกอบไปด้วย สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อบุคคล สื่อโสตทัศน์ สื่อกิจกรรม และสื่อมวลชน เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์นั้นจะต้องมีการวิจัย การวิเคราะห์ การวางแผนกลยุทธ์ในการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ เพื่อเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติและประเมินผล โดยอาศัยความร่วมมือจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เกิดการพัฒนาไปในทิศทางเดียวกัน

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมและการตัดสินใจซื้อ

การศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมและการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยพัฒนาผลิตภัณฑ์และวางกลยุทธ์การสื่อสารให้ดีขึ้น ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมที่มีความสัมพันธ์

ต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค และสามารถวางแผนกลยุทธ์ให้ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้มากที่สุด

นันทิชา โชติพิทยานนท์ (2564) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมผู้บริโภคไว้ว่า คือ การกระทำหรือการแสดงออกของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการหรือพฤติกรรมในการตัดสินใจซื้อ และประเมินผลการใช้สินค้าหรือบริการ ทั้งที่เป็นปัจเจกบุคคล และกลุ่มบุคคลซึ่งจะมีความแตกต่างกันออกไป

Schiffman & Kanuk (1997) โดย Assael (1998) ได้อธิบายว่า การตัดสินใจของผู้บริโภคได้รับอิทธิพลจากปัจจัยสำคัญ 2 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยทางด้านส่วนบุคคล กล่าวคือ ความต้องการลักษณะในการรับรู้คุณสมบัติของสินค้า ทศนคติที่มีต่อตราสินค้า รวมถึงลักษณะทางกายภาพของผู้บริโภค รูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้บริโภค บุคลิกภาพของผู้บริโภค และปัจจัยทางด้านสภาพแวดล้อม หมายถึง สภาพแวดล้อมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค อันได้แก่ วัฒนธรรมประเพณี บรรทัดฐานในสังคม ค่านิยมในสังคม หรืออิทธิพลที่ได้รับมาจากเพื่อน สมาชิกในครอบครัว และกลุ่มบุคคลอื่นๆในสังคม นอกจากนี้ยังรวมถึงการสื่อสารทางการตลาดต่างๆ ที่เกิดจากนักการตลาด เช่น งานโฆษณา บรรจุภัณฑ์ กิจกรรมทางการตลาด ปัจจัยทั้ง 2 ประการจะส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคซึ่งจะก่อให้เกิดการตอบสนองของผู้บริโภคตามมา หากการตอบสนองเป็นไปในรูปแบบการซื้อสินค้า ผู้บริโภคจะมีการประเมินภายหลังการซื้อ และจะสะท้อนกลับไปยังปัจจัยทางด้านส่วนบุคคลอีกครั้ง กล่าวคือ ผู้บริโภคจะเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์การใช้สินค้านั้น และมีการประเมินความพึงพอใจจากการใช้สินค้า หากผู้บริโภคใช้สินค้าแล้วมีความพึงพอใจในสินค้านั้นก็อาจทำให้เกิดการซื้อสินค้านั้นอีกครั้ง ในทางตรงกันข้ามหากผู้บริโภคใช้สินค้านั้นแล้วไม่มีความพึงพอใจ ผู้บริโภคอาจจะไม่ซื้อสินค้านั้นอีก

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยกลุ่มตัวอย่างคือประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ได้แก่ กรุงเทพมหานคร สมุทรปราการ นนทบุรี ปทุมธานี นครปฐม สมุทรสาคร และฉะเชิงเทรา จำนวนรวมทั้งสิ้น 11,620,078 คน (ข้อมูลจากระบบสถิติประชากรทางการทะเบียนราษฎร สำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง เดือนพฤษภาคม พ.ศ.2567) ผู้วิจัยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้เกณฑ์จากตารางสำเร็จรูปในการกำหนดกลุ่มตัวอย่างของ Yamane (1973) ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 ได้จำนวนตัวอย่างเท่ากับ 399 คน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน รวบรวมแบบสอบถามโดยการสร้างแบบสำรวจออนไลน์ผ่านระบบ Google Form เก็บข้อมูลโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ และแจกแบบสอบถามให้กับผู้ที่มาใช้บริการร้านเบเกอรี่ด้วยตนเอง มีลักษณะคำถามแบ่งได้เป็น 3 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะพฤติกรรมผู้บริโภคและการเลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อ

สุขภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดและสื่อประชาสัมพันธ์
ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้ตอบ
แบบสอบถาม

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้เลือกทำการประมวลผลข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามด้วย
โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติ ซึ่งกำหนดความเชื่อมั่นไว้ที่ร้อยละ 95 วิเคราะห์ข้อมูลโดย
ใช้ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 400 คน
แบ่งเป็นเพศหญิงจำนวน 305 คน คิดเป็นร้อยละ 76.3 เพศชายจำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 23
และไม่ต้องการระบุเพศจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.7 ส่วนใหญ่มีอายุ 31-40 ปี จำนวน 159
คน คิดเป็นร้อยละ 39.8 ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 183 คน คิดเป็นร้อยละ
45.8 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 259 คน คิดเป็นร้อยละ 64.8 โดยส่วนใหญ่มีรายได้
เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 35,000 บาทขึ้นไป จำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 และอาศัยอยู่ใน
กรุงเทพมหานคร จำนวน 187 คน คิดเป็นร้อยละ 46.8

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการบริโภคและการเลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้ตอบ
แบบสอบถาม พบว่า ประเภทเบเกอรี่ที่ส่วนใหญ่นิยมบริโภคมากที่สุดคือขนมปัง จำนวน 193 คน
คิดเป็นร้อยละ 48.3 โดยส่วนใหญ่มีเหตุผลในการเลือกบริโภคเบเกอรี่เพื่อสุขภาพเพราะต้องการ
ควบคุมน้ำหนัก จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 36.3 มีวัตถุประสงค์ในการเลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อ
สุขภาพเพราะบริโภคเอง จำนวน 323 คน คิดเป็นร้อยละ 80.8 จำนวนที่เลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพ
ในแต่ละครั้งคือ 1-3 ชิ้น จำนวน 272 คน คิดเป็นร้อยละ 68.0 ส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายมากกว่า 200
บาทขึ้นไปต่อครั้ง จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 31.8 ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกซื้อ
เบเกอรี่เพื่อสุขภาพ 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 มักจะเลือกซื้อจาก
ร้านเบเกอรี่โดยเฉพาะ จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 35.8 และส่วนใหญ่รู้จักร้านเบเกอรี่เพื่อ
สุขภาพจากสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 304 คน คิดเป็นร้อยละ 76.0

ผลการวิเคราะห์ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด และสื่อประชาสัมพันธ์ที่ส่งผลต่อ
พฤติกรรมและการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม เมื่อนำข้อมูลมาพิจารณา
ในแต่ละด้านสามารถสรุปผลการศึกษาดังนี้

1. ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญมากที่สุด 5 อันดับ
แรก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ประกอบด้วย ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ในเรื่องความสะอาด
ถูกสุขลักษณะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.85 รองลงมาได้แก่ ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ในเรื่องเบเกอรี่มีความ
สดใหม่ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 ปัจจัยด้านราคาในเรื่องมีป้ายแสดงราคาอย่างชัดเจน มีค่าเฉลี่ย
เท่ากับ 4.70 ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ในเรื่องรสชาติอร่อยถูกปาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 ซึ่งมีค่าเฉลี่ย
เท่ากับปัจจัยด้านลักษณะทางกายภาพ ในเรื่องบริเวณร้านมีความสะอาดเป็นระเบียบเรียบร้อย ส่วน
ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญน้อยที่สุด 5 อันดับแรก

โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากน้อยไปมาก ประกอบไปด้วย ปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาดในเรื่องใช้บุคคลมีชื่อเสียงในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.03 รองลงมาได้แก่ ปัจจัยด้านลักษณะทางกายภาพในเรื่องมีสิ่งอำนวยความสะดวกภายในร้าน เช่น อินเทอร์เน็ตฟรี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.34 ปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่ายและสถานที่ในเรื่องมีพื้นที่สำหรับนั่งรับประทาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.37 ปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาดในเรื่องมีการแจ้งข่าวสารประชาสัมพันธ์ผ่านทางช่องทางข้อความ เช่น Line Official Account มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.49 และปัจจัยด้านราคาในเรื่องราคาถูกกว่าร้านทั่วไป มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.64

2. ปัจจัยสื่อประชาสัมพันธ์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญมากที่สุด 5 อันดับแรก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ประกอบด้วย สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อใหม่ในเรื่องการตัดสินใจซื้อจากการโฆษณาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 รองลงมาได้แก่ สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อบุคคลในเรื่องการตัดสินใจซื้อจากการบอกเล่าประสบการณ์ของบุคคลทั่วไป (การรีวิวสินค้า) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ในเรื่องการตัดสินใจซื้อจากภาพโปสเตอร์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อใหม่ในเรื่องการตัดสินใจซื้อจากข้อมูลรายละเอียดบนเว็บไซต์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 และสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อบุคคลในเรื่องการตัดสินใจซื้อจากการสนทนากับพนักงานขาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 และปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญน้อยที่สุด 5 อันดับแรก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากน้อยไปมาก ประกอบไปด้วย สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อบุคคลในเรื่องการตัดสินใจซื้อจากการบอกเล่าของนายหน้าโฆษณาสินค้า (Affiliate Marketing) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.05 รองลงมาได้แก่ สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อใหม่ในเรื่องการตัดสินใจซื้อจากวิดีโอแบบเรียลไทม์ (Live) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.21 สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อกิจกรรมในเรื่องตัดสินใจซื้อจากงานประกวด แข่งขัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.23 สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ในเรื่องการตัดสินใจซื้อจากข้อมูลแผ่นพับ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40 และสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อกิจกรรมในเรื่องการตัดสินใจซื้อจากกิจกรรมร่วมสนุก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.45

อภิปรายผล

ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุอยู่ในช่วง 31-40 ปี ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน จบการศึกษาระดับปริญญาตรี โดยส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 35,000 บาทขึ้นไป และอาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเพศหญิงเป็นเพศที่รักสวยรักงาม มักจะต้องการมองหาสิ่งที่ดีต่อสุขภาพ และทำให้มีรูปร่างที่ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนัดดา ศิริพล (2564) ที่ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการซื้ออาหารเพื่อสุขภาพของประชากรในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จากการศึกษาวินิจฉัยพบว่าผู้บริโภคที่เป็นเพศหญิง อายุอยู่ในช่วง 31-39 ปี จบการศึกษาระดับปริญญาตรี และประกอบอาชีพพนักงานเอกชน มีแนวโน้มที่จะบริโภคอาหารเพื่อสุขภาพเพิ่มมากยิ่งขึ้น เนื่องจากประกอบกับกระแสรักสุขภาพที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน อาหารสุขภาพจึงได้รับความสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กันต์วิรุฬห์ พลุปราชญ์ (2563) ที่ศึกษาเรื่องพฤติกรรมและ

ความต้องการทางด้านผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า อายุ กับเพศมีความสัมพันธ์กับการบริโภคอาหารเพื่อสุขภาพ ซึ่งผู้ที่มีแนวโน้มในการรับประทานอาหารเพื่อสุขภาพมากที่สุดคือเพศหญิง

พฤติกรรมการบริโภคและการเลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพ พบว่าประเภทเบเกอรี่ที่ผู้บริโภค นิยมมากที่สุดคือขนมปัง โดยส่วนใหญ่มีเหตุผลในการเลือกบริโภคเบเกอรี่เพื่อสุขภาพเพราะต้องการ ควบคุมน้ำหนัก มีวัตถุประสงค์ในการเลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพเพราะบริโภคเอง จำนวนที่เลือก ซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพในแต่ละครั้งคือ 1-3 ชิ้น ส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายมากกว่า 200 บาทขึ้นไปต่อครั้ง ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพ 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ มักจะเลือกซื้อจากร้านเบเกอรี่โดยเฉพาะ และส่วนใหญ่รู้จักร้านเบเกอรี่เพื่อสุขภาพจากสื่อสังคมออนไลน์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญาณิน สุขเสวต (2558) ที่ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านเบเกอรี่ของผู้บริโภค ในเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้บริโภคในเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์ในการซื้อเบเกอรี่เพื่อบริโภคเอง โดยจะซื้อเบเกอรี่ครั้งละ 1-3 ชิ้น ส่วนใหญ่จะซื้อเบเกอรี่จากร้านขายเบเกอรี่โดยเฉพาะ และต้องการให้ร้านเบเกอรี่มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์เบเกอรี่แบบแคลอรีต่ำ เพื่อดีต่อสุขภาพของผู้บริโภค เนื่องจากกระแสรักสุขภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นพวรรณ ปันศรีเมือง (2563) ที่ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการบริโภคอาหารทานเล่นเพื่อสุขภาพ ของประชากรในจังหวัดปทุมธานี พบว่า ผู้บริโภคที่มีพฤติกรรมการบริโภคอาหารทานเล่นเพื่อสุขภาพส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง และต้องการบริโภคอาหารทานเล่นเพื่อสุขภาพเพราะต้องการควบคุมน้ำหนักหรือบริโภคแทนอาหารมื้อหลัก เนื่องจากเพศหญิงเป็นเพศที่มีความรักสวย รักงาม ต้องการรักษารูปร่างอยู่เสมอ โดยส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายในการซื้อมากกว่า 150 บาทขึ้นไป และรู้จักอาหารทานเล่นเพื่อสุขภาพจากสื่อสังคมออนไลน์

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคมากที่สุด สามารถอภิปรายผลตามลำดับได้ดังนี้

ด้านผลิตภัณฑ์ พบว่า ผู้บริโภคส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับปัจจัยในเรื่องของความสะอาด ถูกสุขลักษณะ ความสดใหม่ของเบเกอรี่ มีรสชาติอร่อยถูกปาก วัตถุดิบที่ใช้มีคุณภาพที่ดี มีสารอาหาร และคุณค่าทางโภชนาการ ใช้เนยสดแท้แทนการใช้เนยเทียมหรือเนยขาว รูปลักษณ์สวยงาม น่ารับประทาน ใช้ความหวานจากธรรมชาติ เช่น หล้าหวานหรือผลไม้ แทนการใช้น้ำตาลทราย บรรจุภัณฑ์สามารถพกพาได้สะดวก ใช้วัตถุดิบจากธรรมชาติ (ออร์แกนิก) ใช้แป้งไม่ขัดสีหรือจากธัญพืช แทนการใช้น้ำตาลที่มีกลูเตน ใช้นมจากพืช เช่น นมถั่วเหลือง นมอัลมอนด์ นมโอ๊ต แทนการใช้นมวัวที่มีแลคโตส และบรรจุภัณฑ์เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ตามลำดับ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วีระชาติ อุตระนคร และ สายพิน ปันทอง (2566) ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพในร้านเบเกอรี่เพื่อสุขภาพในกรุงเทพมหานคร จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพในร้านเบเกอรี่เพื่อสุขภาพมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าผลิตภัณฑ์เบเกอรี่เพื่อสุขภาพมีคุณลักษณะในเรื่องของการรักษาสุขภาพ ต้องมีส่วนผสมที่ปลอดภัย คุณภาพที่ดี สะอาด ถูกสุขลักษณะ เหมาะสมต่อผู้ที่ต้องการรักษาสุขภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรงค์ ภูระหงษ์ (2565) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพล

ต่อพฤติกรรมการบริโภคขนมอบของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับวัตถุดิบที่มีคุณภาพดี มีให้เลือกหลากหลาย และขนมอบที่เน้นสุขภาพ

ด้านราคา พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคมากที่สุดคือปัจจัยในเรื่องของการมีป้ายแสดงราคาอย่างชัดเจน รองลงมาได้แก่ ราคาเหมาะสมกับคุณภาพวัตถุดิบ ราคาเหมาะสมกับปริมาณ มีช่องทางการชำระเงินที่หลากหลาย และน้อยที่สุดคือราคาถูกกว่าร้านทั่วไป ตามลำดับ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญาณิน สุขเสวต (2558) ที่ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านเบเกอรี่ของผู้บริโภค ในเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร พบว่า ปัจจัยด้านราคาที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านเบเกอรี่ของผู้บริโภคมากที่สุดคือเรื่องของ ราคาเหมาะสมกับคุณภาพ และมีป้ายราคาแสดงให้เห็นอย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุขญา อาภาภัทร (2559) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่แบบ Take Away ของกลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่า ปัจจัยด้านราคาที่ส่งผลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่แบบ Take Away คือปัจจัยในเรื่องของราคาเบเกอรี่ที่เหมาะสมกับคุณภาพ ราคาเหมาะสมกับปริมาณ ซึ่งราคาถูกกว่าร้านทั่วไป มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อน้อยที่สุดสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณภัสธรณ์ ธนะอัมมีสม (2563) ที่ได้ศึกษาเรื่อง กระบวนการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพและปริมณฑล แสดงให้เห็นว่าราคาถูกกว่าร้านอื่นไม่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล เนื่องจากผู้บริโภคส่วนใหญ่เป็นกลุ่มที่มีรายได้สูง

ด้านลักษณะทางกายภาพ พบว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับปัจจัยในเรื่องของบริเวณร้านมีความสะอาด เป็นระเบียบเรียบร้อยมากที่สุด รองลงมาได้แก่ มีป้ายข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพบ่งบอกอย่างชัดเจน มีการให้คำแนะนำและข้อมูลด้านโภชนาการ มีป้ายบอกวันเวลาเปิด-ปิดร้านชัดเจน การตกแต่งภายในร้านสวยงาม และน้อยที่สุดคือ มีสิ่งอำนวยความสะดวกภายในร้าน เช่น อินเทอร์เน็ตฟรี ตามลำดับ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อาริยา เอื้อการณ (2564) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในการบริโภคน้ำเต้าหู้เพื่อสุขภาพ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ผู้ประกอบธุรกิจเพื่อสุขภาพควรให้ความสำคัญเรื่องความสะดวกของร้าน ตกแต่งสวยงาม บรรยากาศเหมาะสม สามารถบอกข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพได้ และมีสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น อินเทอร์เน็ต ปลั๊กไฟ เพื่อแสดงถึงความใส่ใจลูกค้า

ด้านบุคลากร พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพมากที่สุดคือเรื่องของพนักงานมีทักษะการสื่อสารที่ดี อธิบายได้ดี รองลงมาได้แก่ พนักงานมีความกระตือรือร้นเต็มใจให้บริการ พนักงานมีความรู้เรื่องเบเกอรี่เพื่อสุขภาพเป็นอย่างดี สามารถให้ข้อมูลได้ครบถ้วน พนักงานเพียงพอ ให้บริการได้อย่างรวดเร็ว และน้อยที่สุดคือ พนักงานแต่งกายเหมาะสม ตามลำดับ สอดคล้องกับแนวคิดของ รัฐวิทย์ ทองภักดี (2565) ที่กล่าวไว้ว่า บุคลากรเป็นส่วนสำคัญในธุรกิจอาหาร ควรมีการอบรมพนักงานในด้านการสื่อสารและการบริการเพื่อสร้างความประทับใจให้กับลูกค้า

ด้านกระบวนการ พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพมากที่สุดคือ ปัจจัยในเรื่องของการให้บริการที่เป็นมาตรฐานเท่ากันทุกครั้ง รองลงมาได้แก่ ความรวดเร็วและ

ความถูกต้องในการคิดเงิน ขั้นตอนการสมัครสมาชิกไม่ซับซ้อน ช่วงระยะเวลาเปิดร้านมีความเหมาะสม และน้อยที่สุดคือ สามารถสั่งซื้อออนไลน์และมีบริการจัดส่งถึงบ้าน ตามลำดับ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุขญา อาภาภัทร (2559) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่แบบ Take Away ของกลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล แสดงให้เห็นว่าการบริการที่เป็นมาตรฐานทุกครั้ง ความรวดเร็วของการให้บริการ และการบริการที่เป็นระบบ ส่งผลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่ของผู้บริโภค

ด้านการส่งเสริมการตลาด พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพมากที่สุดคือ ปัจจัยในเรื่องของการจัดโปรโมชั่นช่วงเทศกาล รองลงมาได้แก่ มีของแถมเมื่อซื้อตามเงื่อนไข มีส่วนลดเมื่อซื้อครบยอดตามที่กำหนด มีการโฆษณาผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์อย่างสม่ำเสมอ มีสินค้าให้ทดลองชิม มีระบบสมาชิกหรือระบบสะสมคะแนน มีการแจ้งข่าวสารประชาสัมพันธ์ผ่านทางช่องทางสื่อสังคม เช่น Line Official Account และน้อยที่สุดคือ การใช้บุคคลที่มีชื่อเสียงในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ตามลำดับ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เอมิกันต์ ทาวงค์ มา (2559) ที่ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์เบเกอรี่ในเขตบางแสน จังหวัดชลบุรี พบว่า การส่งเสริมการขายที่กระทำกันอย่างต่อเนื่อง การโฆษณาประชาสัมพันธ์ด้วยการให้ชิมฟรี และมีของแถมในเทศกาลสามารถกระตุ้นความสนใจในการใช้บริการของลูกค้าได้มากขึ้น ช่องทางการจัดจำหน่ายและสถานที่ ซึ่งเป็นปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลน้อยที่สุด พบว่าปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่ายและสถานที่ที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพมากที่สุดคือ ปัจจัยในเรื่องของการทำเลร้านตั้งอยู่ในย่านชุมชนหรือย่านธุรกิจ สามารถสั่งซื้อผ่านทางออนไลน์ ขนาดพื้นที่ร้านมีความเหมาะสม ไม่แออัด มีหลากหลายสาขาให้เลือกซื้อ และมีพื้นที่สำหรับนั่งรับประทาน ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าผู้บริโภคในปัจจุบันให้ความสำคัญกับสถานที่จัดจำหน่ายน้อยลง เนื่องจากสามารถสั่งซื้อผ่านทางออนไลน์ได้อย่างสะดวกมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิทวัส อิมใจ (2562) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การสำรวจความคิดเห็นและทัศนคติต่อการบริโภคเบเกอรี่เพื่อการพัฒนาร้านเบเกอรี่ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดตาก ที่พบว่า ผู้บริโภคส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดด้านสถานที่น้อยกว่าด้านอื่น ๆ เช่นเดียวกับ ณภัสภรณ์ ธนะอัมมิสม (2563) ที่ได้ศึกษาเรื่อง กระบวนการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพและปริมณฑล พบว่า ช่องทางการจัดจำหน่ายไม่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล เนื่องจากเบเกอรี่มีความต้องการซื้อทั้งช่องทางออนไลน์และหน้าร้าน

ปัจจัยสื่อประชาสัมพันธ์ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคมากที่สุด สามารถอภิปรายผลตามลำดับได้ดังนี้

สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อใหม่ พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพมากที่สุดคือ ปัจจัยในเรื่องของการตัดสินใจซื้อจากการโฆษณาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ รองลงมาได้แก่ ตัดสินใจซื้อจากข้อมูลรายละเอียดบนเว็บไซต์ ตัดสินใจซื้อจากวิดีโอโฆษณาแบบสั้น (เช่น

Reel Tiktok) และน้อยที่สุดคือ ตัดสินใจซื้อจากวิดีโอแบบเรียลไทม์ (Live) และ สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อบุคคล พบว่าปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อเบเกอร์รี่เพื่อสุขภาพมากที่สุดคือ ปัจจัยในเรื่องของการตัดสินใจซื้อจากการบอกเล่าประสบการณ์ของบุคคลทั่วไป (การรีวิวสินค้า) รองลงมาได้แก่ ตัดสินใจซื้อจากการสนทนากับพนักงานขาย ตัดสินใจซื้อจากการแนะนำของบุคคลมีชื่อเสียง และน้อยที่สุดคือ ตัดสินใจซื้อจากการบอกเล่าของนายหน้าโฆษณาสินค้า (Affiliate Marketing) ตามลำดับ สอดคล้องกับงานวิจัยของ หทัยรัตน์ เทพภักดี (2559) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การสื่อสารทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเบเกอร์รี่ของผู้บริโภคในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา พบว่า ผู้บริโภคมีการรับรู้ในด้านการโพสต์หรือแชร์ผ่านทางสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด เช่นเดียวกับในด้านสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อบุคคล ที่ผู้บริโภคจะทำการสื่อสารแบบปากต่อปาก โดยการพูดคุย แสดงความคิดเห็น ทางสังคมออนไลน์ที่เป็นสื่อกลางระหว่างผู้บริโภค

สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ พบว่าปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อเบเกอร์รี่เพื่อสุขภาพมากที่สุดคือ ปัจจัยในเรื่องของการตัดสินใจซื้อจากภาพโปสเตอร์ รองลงมาได้แก่ ตัดสินใจซื้อจากแคตตาล็อกสินค้า ตัดสินใจซื้อจากรูปแบบใบปลิว และน้อยที่สุดคือ ตัดสินใจซื้อจากข้อมูลแผ่นพับ ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรณญา เสรีนนท์วัฒน์ (2562) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การเปิดรับสื่อประชาสัมพันธ์ด้านธุรกิจอาหารเพื่อสุขภาพของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ภาพโปสเตอร์ ภาพตกแต่งหน้าร้าน สามารถดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคได้มากที่สุด ในปัจจัยด้านสื่อสิ่งพิมพ์

สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อกิจกรรม เมื่อเปรียบเทียบกับสื่อประชาสัมพันธ์ด้านอื่น ๆ พบว่ามีระดับความสำคัญที่ส่งผลต่อการตัดสินใจน้อยที่สุด โดยปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อเบเกอร์รี่เพื่อสุขภาพมากที่สุดคือ ปัจจัยในเรื่องของการตัดสินใจซื้อจากงานจัดแสดงสินค้า รองลงมาได้แก่ ตัดสินใจซื้อจากกิจกรรมร่วมสนุก และ ตัดสินใจซื้อจากงานประกวด แข่งขัน ตามลำดับ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วาฤณ นันทวัฒน์กุล (2558) ที่ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการซื้อ การเปิดรับสื่อ และปัจจัยทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าพรีเมียมของผู้ตัดสินใจซื้อ แสดงให้เห็นว่า สื่อประชาสัมพันธ์ประเภทสื่อกิจกรรมกลุ่มตัวอย่างมีการเปิดรับน้อยที่สุด เนื่องจากกิจกรรมพิเศษดังกล่าวอาจจัดขึ้นไม่บ่อยนัก โอกาสในการเข้าถึงของผู้บริโภคจึงน้อยกว่าสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทอื่น

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษารั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาความคิดเห็นด้านปัจจัยส่วนประสมการตลาด ปัจจัยสื่อประชาสัมพันธ์ และการสื่อสารด้านอื่น ๆ ของผู้บริโภคต่อธุรกิจเบเกอร์รี่เพื่อสุขภาพประเภทออนไลน์เพิ่มเติม เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดกลยุทธ์การสื่อสาร และการวางแผนการตลาดให้เหมาะสมมากยิ่งขึ้น
2. ควรมีการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภคผลิตภัณฑ์ที่เป็นที่นิยมแบบแยกข้อมูลแต่ละประเภทในวิจัยเชิงคุณภาพ เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เฉพาะเจาะจง สามารถนำผลการศึกษาไปขยายผล พัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้บริโภค และนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ได้มากขึ้น

3. ควรมีการศึกษาวิจัยแบบเฉพาะเจาะจงเขตพื้นที่มากขึ้น เช่น อาจทำการศึกษาในแต่ละพื้นที่จังหวัด เพื่อทราบถึงข้อมูลพฤติกรรม และปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคว่าแตกต่างกับผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลอย่างไร

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กันต์วิรุฬห์ พลุพราชนุญ. (2563). พฤติกรรมและความต้องการทางด้านผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร. บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต วิทยาลัยดุสิตธานี.
- ชนิดดา ศิริพล. (2564). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการซื้ออาหารเพื่อสุขภาพของประชากรในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. สาขาการจัดการทั่วไป คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ญาณิน สุขเสวต. (2558). ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านเบเกอรี่ของผู้บริโภค ในเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร. คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- ณภัสภรณ์ ธนะอัมมสม. (2563). กระบวนการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่เพื่อสุขภาพของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพและปริมณฑล. คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ภัทรวริญญา เศรษฐสุนทนต์. (2563). ปัจจัยการเปิดรับสื่อประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยวต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวในประเทศของนักท่องเที่ยวชาวไทยในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สุชญา อาภาภัทร. (2559). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่แบบ Take Away ของกลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- หทัยรัตน์ เทพภักดี. (2559). การสื่อสารทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเบเกอรี่ของผู้บริโภคในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อารียา เอื้อการณ. (2564). ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในการบริโภคน้ำเต้าหู้เพื่อสุขภาพ. บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต.
- เอมธิกานต์ ทาวงค์มา. (2559). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์เบเกอรี่ในเขตบางแสน จังหวัดชลบุรี. บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยบูรพา.

ภาษาอังกฤษ

- Kotler,P. and Keller,K.(2016). *Marketing Management*.15th ed. New Jersey. Pearson Education.

ระบบออนไลน์

กรมควบคุมโรค. (2566). *รณรงค์วันเบาหวานโลก 2566*. สืบค้นจาก https://ddc.moph.go.th/brc/news.php?news=3843&deptcode=brc&news_views=2606

ศูนย์สื่อสารสาธารณะ กรมอนามัย. (2564). *กรมอนามัยเผยคนไทยติดหวาน แฉลดน้ำตาล ดื่มน้ำเปล่าดีที่สุด*. ค้นจาก <https://multimedia.anamai.moph.go.th/news/06032564/>

ข้อมูลผู้เขียนบทความ

- | | |
|------------------------------|--|
| • กรกช แสนจิตร | นักศึกษานักศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต |
| • กรรณิการ์ โต๊ะมีนา | คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| • กฤษณ์ คำนนท์ | รองศาสตราจารย์ ดร.สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ |
| • กิตติธัช ศรีฟ้า | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิชาเอกนิเทศศิลป์
สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์และสื่อดิจิทัล
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ |
| • กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ | อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี |
| • ฉันทนา ปาปัดดา | คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| • ชญาณี ฉลาดชัยญกิจ | คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม |
| • ชมบงกช วรรณรักษ์ | สาขาวิชาการออกแบบเพื่อธุรกิจ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสาร
สังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| • ฐานิดา มุ่งประสพ | นักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี |
| • ณัฐวุฒิ สิงห์หนองสง | คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม |
| • ณิชานันท์ ภาณุศักดิ์บรรลือ | นักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี |

-
- | | |
|----------------------|--|
| • ดังกมล ณ ป้อมเพชร์ | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะอักษรศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
|----------------------|--|
-
- | | |
|------------------|---|
| • ดุริยางค์ คมขำ | คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
|------------------|---|
-
- | | |
|----------------------|--|
| • ธรัชชานัน วงศ์โกมล | นิสิตปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาศิลปการละคร
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
|----------------------|--|
-
- | | |
|----------------------|---|
| • ธีรวัฒน์ โอภาสบุตร | อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี |
|----------------------|---|
-
- | | |
|----------------------|--|
| • ปิยะธิดา มลิณทากาศ | นักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี |
|----------------------|--|
-
- | | |
|-----------------------|--|
| • ปุณฺณชรี มั่นอาจหาญ | นักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี |
|-----------------------|--|
-
- | | |
|----------------------|---|
| • พรปภัสสร ปริญชาญกล | อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี |
|----------------------|---|
-
- | | |
|--------------------|---|
| • พรธรรษา รอดอาตม์ | อาจารย์ประจำกลุ่มวิชาสื่อสารองค์กร คณะวารสารศาสตร์
และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ |
|--------------------|---|
-
- | | |
|--------------------------|--|
| • ไพฑูรย์ กานต์ธัญลักษณ์ | นักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี |
|--------------------------|--|
-
- | | |
|--------------------|--|
| • มาเรียน พุ่มอ่อน | นิสิตปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาศิลปการละคร
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
|--------------------|--|
-
- | | |
|-------------------|--|
| • เมธาวุฒิ นวลฉวี | นิสิตปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาศิลปการละคร
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
|-------------------|--|
-

• รัฐพล พรหมมาศ	อาจารย์ประจำ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
• รุจิรา ดวงจันทร์	อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
• วิภาวี วีระวงศ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาขาเทคโนโลยีการผลิตภาพยนตร์และ วิทยุโทรทัศน์ วิทยาลัยเอกคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล • ธัญบุรี
• ศรชัย บุตรแก้ว	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาขาวิชาครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี วิทยาลัยเอกคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
• สหสวรรษ โชติพันธ์	นิสิตปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
• สุริยะ ฉายะเจริญ	อาจารย์ ดร. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
• สุพรรณษา จารุรัตน์	นิสิตปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
• อนรรฆอร บุรมัธนันท์	คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
• อภิขญา อังคะวิภาต	สาขาวิชาการออกแบบเพื่อธุรกิจ, วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสาร สังคม, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



หลักเกณฑ์การเสนอบทความวิชาการหรือบทความวิจัย เพื่อพิมพ์ในวารสารนิเทศสยามปริทัศน์

กองบรรณาธิการวารสารนิเทศสยามปริทัศน์มีความยินดีที่จะขอเรียนเชิญผู้ที่สนใจทุกท่านส่งบทความทางวิชาการหรือรายงานการวิจัยเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ความรู้และความก้าวหน้าทางวิชาการในวารสารนิเทศสยามปริทัศน์ ทั้งนี้บทความที่ส่งมาให้พิจารณาต้องไม่เคยตีพิมพ์หรืออยู่ในระหว่างการตีพิมพ์ในวารสารอื่น ทางกองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจทานและแก้ไขต้นฉบับและจะพิจารณาตีพิมพ์ตามความเหมาะสม โดยมีเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

1. บทความวิชาการหรือบทความวิจัยเน้นสาระความรู้ การวิจัยและวิชาการที่เกี่ยวข้องกับนิเทศศาสตร์ วารสารศาสตร์ ประชาสัมพันธ์ โฆษณา หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ การแสดง ฯลฯ ซึ่งเป็นการนำเสนอองค์ความรู้ใหม่ทางวิชาการและวิชาชีพที่น่าสนใจ
2. บทความวิชาการหรือบทความวิจัยเรื่องที่ส่งไปตีพิมพ์จะตั้งเป็นเรื่องที่ไม่เคยตีพิมพ์ที่ไหนมาก่อน หรือไม่อยู่ในระหว่างส่งไปตีพิมพ์ในวารสารฉบับอื่น ต้องระบุชื่อบทความและชื่อนามสกุลจริงของผู้เขียนบทความภายในบทความให้ชัดเจน
3. บทความวิชาการหรือบทความวิจัยต้องเขียนเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษในกรณีที่เป็นภาษาอังกฤษต้องผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาก่อนส่งมายังกองบรรณาธิการ
4. ผู้เขียนต้องกรอกข้อมูลในแบบเสนอขอส่งบทความเพื่อลงตีพิมพ์ในวารสารนิเทศสยามปริทัศน์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยามให้ครบถ้วนและส่งมาพร้อมกับบทความวิชาการหรือบทความวิจัย
5. บทความวิชาการหรือบทความวิจัยที่ส่งตีพิมพ์จะได้รับกลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 2 ท่านในสาขาที่เกี่ยวข้องกับบทความ สำหรับบทความที่ไม่ผ่านการพิจารณาให้ตีพิมพ์ทางกองบรรณาธิการจะแจ้งให้ผู้เขียนทราบ แต่จะไม่ส่งต้นฉบับคืนผู้เขียน
6. บทความวิชาการหรือบทความวิจัยที่แปลหรือเรียบเรียงจากภาษาอังกฤษต้องมีหลักฐานการอนุญาตให้พิมพ์เป็นลายลักษณ์อักษรจากเจ้าของลิขสิทธิ์จึงต้องมีรูปแบบของการเขียนและการเตรียมต้นฉบับโดยชื่อเรื่อง ให้พิมพ์ไว้หน้าแรก ส่วนรายชื่อผู้เขียนให้พิมพ์ไว้ใต้ชื่อเรื่อง โดยเยื้องไปทางขวามือ

7. ผู้เขียนให้ระบุภาษาอังกฤษไว้ด้วย ส่วนตำแหน่งและสถาบันหรือที่ทำงานของผู้เขียน ควรพิมพ์ไว้เป็นเชิงอรรถ ความยาวของเนื้อเรื่องต้องไม่เกิน 10 หน้ากระดาษ A4 ขนาดอักษร TH Sarabun New 16 (บทความที่มีภาพประกอบให้แนบไฟล์ภาพ .JPEG) โดยมีการเรียงลำดับเนื้อหา ดังนี้

7.1 บทความวิชาการ

- บทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (ไม่เกิน 1 หน้ากระดาษ A4)
- เนื้อหาบทความ
- เอกสารอ้างอิง

7.2 บทความวิจัย

วิเคราะห์

- บทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (ไม่เกิน 1 หน้ากระดาษ A4)
- บทนำซึ่งครอบคลุมความสำคัญของปัญหาและวัตถุประสงค์การวิจัย
- วิธีการวิจัย (กลุ่มตัวอย่าง, เครื่องมือ, วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลและข้อมูล)
- สรุปผลการวิจัยและข้อจำกัดของการวิจัย
- อภิปรายผลการวิจัย
- เอกสารอ้างอิง

8. ผู้เสนอบทความสามารถจัดส่งบทความถึงกองบรรณาธิการได้ทางไปรษณีย์และทางอีเมลดังนี้

8.1 จัดส่งทางไปรษณีย์ที่ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม เลขที่ 38 ถนนเพชรเกษม เขตภาษีเจริญ กทม. 10160 (ส่งต้นฉบับบทความที่พิมพ์ลงบนกระดาษ A4 จำนวน 2 ชุด และต้นฉบับบทความที่บันทึกลงในแผ่นซีดี จำนวน 1 แผ่น)

8.2 จัดส่งบทความที่ : <https://www.tci-thaijo.org/index.php/com-martsreviewsiamu/about/submissions>

แบบเสนอขอส่งบทความเพื่อลงตีพิมพ์ในวารสารนิเทศสยามปริทัศน์
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ข้าพเจ้า _____

ตำแหน่ง _____

วุฒิการศึกษาสูงสุด (ระบุชื่อปริญญา) _____

ชื่อสาขาวิชา _____

ชื่อสถาบันที่สำเร็จการศึกษา _____

สถานที่ทำงาน _____

.

มีความประสงค์ขอส่ง _____ บทความวิชาการ _____ บทความวิจัย

ชื่อเรื่อง (ไทย) _____

(อังกฤษ) _____

ที่อยู่ติดต่อสะดวก _____

โทรศัพท์ (ที่ทำงาน) _____ (มือถือ) _____

โทรสาร _____ E-mail _____

ข้าพเจ้าขอรับรองว่า บทความนี้

_____ เป็นผลงานของข้าพเจ้าแต่เพียงผู้เดียว

_____ เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ร่วมงานตามชื่อที่ระบุในบทความจริง

ลงนาม.....

(.....)

- หมายเหตุ
1. สามารถถ่ายสำเนาหรือจัดพิมพ์ใหม่ตามแบบเสนอขอส่งบทความนี้ได้
 2. การส่งบทความถึงกองบรรณาธิการ

- จัดส่งที่ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม เลขที่ 38 ถนนเพชรเกษม เขตภาษีเจริญ กทม. 10160
(ส่งต้นฉบับบทความที่พิมพ์ลงบนกระดาษ A4 จำนวน 2 ชุด)หรืออีเมลมาที่ com2@siam.edu