



วารสารวิชาการ

มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

Humanities and Social Sciences

Nakhon Sawan Rajabhat University Academic Journal

ISSN 2985-1270 (Print)

ISSN 2985-122X (Online)

ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2567



วารสารวิชาการ

มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ปีที่ 11 ฉบับที่ 1

มกราคม-มิถุนายน 2567

วารสารวิชาการ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ เป็นวารสาร
ราย 6 เดือน (ปีละ 2 ฉบับ ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายนและฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม)
ตีพิมพ์บทความวิชาการ บทความวิจัย และบทความปริทัศน์หนังสือ ที่มีเนื้อหาในกลุ่มมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์ ได้แก่ สาขาภาษาไทยและภาษาศาสตร์ วรรณคดี ประวัติศาสตร์ นิติศาสตร์
รัฐศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ มานุษยวิทยา สังคมวิทยา ศาสนาและปรัชญา ดนตรี นาฏศิลป์
ศิลปกรรม ศึกษาสาส์ตร์ และสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

เจ้าของ : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ที่ปรึกษา : รองศาสตราจารย์สุชาติ แสงทอง

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

บรรณาธิการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาวตรี สอาดเทียน

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณธนศวร์ เจริญเมือง

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ แสงทอง

มหาวิทยาลัยบูรพา

ศาสตราจารย์บรรเจิด สิงคะเนติ

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ศาสตราจารย์ชวน เพชรแก้ว

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

รองศาสตราจารย์ณรงค์ชัย ปิฎกรัษต์

มหาวิทยาลัยมหิดล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมลพรรณ ธนะสุข

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนัญญา วารีสอาด

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

อาจารย์กาญจนา กลิ่นอำพร

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ภาพปก : รองศาสตราจารย์ณัฐ ลำเลิศ

ออกแบบรูปเล่ม : ว่าที่ ร.ต. อนุ คุ่มเพชร

พิมพ์ที่ : สำนักพิมพ์คานา บริษัท ดีไซน์เบอร์รี่ จำกัด

เลขที่ 248/7 ซอยมิตตคาม ถนนสามเสน แขวงวชิรพยาบาล เขตดุสิต

กรุงเทพฯ 10300 โทรศัพท์ 02-8445933-4

บทบรรณาธิการ

วารสารวิชาการ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2567 เล่มนี้ ประกอบด้วยบทความทั้งหมด 13 เรื่อง ซึ่งเป็นผลงานของผู้นิพนธ์จากสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ทั้งที่เป็นคณาจารย์ นักวิชาการ และนักศึกษา ดังนี้ 1) บทความวิชาการ ได้แก่ บทความเรื่องการเสริมสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนภาษาอังกฤษด้วยเกมการ์ด (เมจิกเดอะแกเธอริง) ของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ของ พิชชากร จันทา และคณะ บทความเรื่องฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน ของสุชาติ แสงทอง บทความเรื่องการออกแบบตราสินค้าและสลากสินค้าสำหรับผลิตภัณฑ์ ชุมชนดงต้นหยี อำเภอยะรัง จังหวัดปัตตานี โดยใช้กระบวนการให้ชุมชนมีส่วนร่วม ของกัณธร เกิดทิพย์ และคณะ บทความเรื่องกลวิธีการแตงนวนิยายที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดตา สุวรรณี เครือพีง และคณะ บทความเรื่องการพัฒนาหลักสูตรการวางแผนทางการเงินในช่วงสูงอายุ ให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีและสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า จังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 ของศิริรัตน์ แซ่เส็ง และคณะ บทความเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ ในจังหวัดนครสวรรค์ ของจิตาพัชญ์ ไยเทศ และคณะ บทความเรื่องการศึกษารูปแบบการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ ของจิตาพัชญ์ ไยเทศ และคณะ บทความเรื่องการคุ้มครองสิทธิผู้บริโภคคำสั่งทางปกครองในการแจ้งสิทธิฟ้องคดี ของภิญญาพัชญ์ ดิบบงษา บทความเรื่องการปรากฏใช้และการเปลี่ยนแปลงด้านความหมายของคำว่า “แกง” ในการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 ของเสาวรส มนต์วิเศษ บทความเรื่องการจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนมอญคลอง 14 โดยกระบวนการมีส่วนร่วม ของพัทธนันท์ รัตนวรเศวต และคณะ Research on the Development Strategy of Hainnan Li Brocade Cultural And Creative Products by Zhangqiang He et al., Cultural Landscape Reshaping Promotes the Development of Research and Tourism in Dong Villages: A Case Study of Gaoxiu Village in Guangxi by Cheng Wang., Research on rural spatial structure planning and development under the trend of rural revitalization by Anning Cai et al.

สุดท้ายนี้กองบรรณาธิการขอเชิญคณาจารย์ นักวิชาการ นักศึกษา ตลอดจนผู้สนใจส่งผลงานในรูปแบบบทความวิจัยและบทความวิชาการมาตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ เพื่อร่วมเป็นก้าวต่อ ๆ ไปของพวกเรา

สารบัญ

การเสริมสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนภาษาอังกฤษ ด้วยเกมการ์ด (เมจิกเดอะแกเธอร์) ของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ พิชชากร จันทา จิตราภรณ์ สอนเขียว และ ศราภรณ์ หมั่นปรุ	1
ฉกทัศน์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน สุชาติ แสงทอง	15
ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ ในจังหวัดนครสวรรค์	34
จิตาพัชญ์ ไยเทศ ลฎาภา ร่มอุชัยพลักษณ์ และ ปัทมนันท์ อีสรานนทกุล การพัฒนาหลักสูตรการวางแผนทางการเงินในช่วงสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า จังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 ริรัตน์ เชิงเส้ง และ บุตรศรีรินทร์ แสงสว่าง	52
กลวิธีการแต่งนวนิยายที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดา สุวรรณี เครือพึ้ง และ สุทิศา สิงห์สวัสดิ์	65
การปรากฏใช้และการเปลี่ยนแปลงด้านความหมายของคำว่า “แกง” ในการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 เสาวรส มนต์วิเศษ	83
การคุ้มครองสิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองในการแจ้งสิทธิฟ้องคดี ภิญญาพัชญ์ ตีบวงษา	102
การศึกษารูปแบบการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจชุมชน ในจังหวัดนครสวรรค์	117
จิตาพัชญ์ ไยเทศ ,ภูริพัศ เหมือนทอง และ ดนุวัศ อีสรานนทกุล การออกแบบตราสินค้า และสลากสินค้าสำหรับผลิตภัณฑ์ ชุมชนดงต้นหยี อำเภอยะรัง จังหวัดปัตตานี โดยใช้กระบวนการให้ชุมชนมีส่วนร่วม กำธร เกิดทิพย์ และ บัทรูดิง ขาลี	130
การจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนมอญคลอง 14 โดยกระบวนการมีส่วนร่วม พัทธนันท์ รัตนวรเศวต วารดา พุ่มผกา และ อรรพรรณ เชื้อน้อย	148
Research on rural spatial structure planning and development under the trend of rural revitalization Anning Cai and Pisit Puntien	165

Cultural Landscape Reshaping Promotes the Development of Research 178
and Tourism in Dong Villages: A Case Study of Gaoxiu Village in Guangxi

Cheng Wang and Chanoknart Mayusoh

Research On the Development Strategy Of Hainan Li Brocade 198
Cultural and Creative Products

Zhangqiang He and Chanoknart Mayusoh

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำปี
วารสารวิชาการ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 (กรกฎาคม-ธันวาคม)

รองศาสตราจารย์ ดร.วศิน ปัญญาวัชรตระกูล	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.พรชัย เจดามาน	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.กฤติญา สุขเพิ่ม	มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
รองศาสตราจารย์ ดร.ประดิษฐ์ นาริรักษ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
รองศาสตราจารย์ ดร.สุนทรี ดวงทิพย์	มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
รองศาสตราจารย์ ดร.โอภามา กุพันธ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ สายจันดี	มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กรชนก สนิทวงศ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏเยี่ยงราย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ ร.ต. ดร.นพรัตน์ ไชยชนะ	มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิรพรรณ ศรีหนูสุด	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรทัย อินตะไชวงศ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรภพ วงศ์รอด	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวดี ทองอ่อน	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาทิตย์ ทรุณย์ธร	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกียรติพงษ์ ศรีจันทิก	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพัชร สายเสนา	มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โกวิทย์ ทะลิ	มหาวิทยาลัยบูรพา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรุณญา อัจฉริยบดี	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
อาจารย์ ดร.ธีระ บุชบกแก้ว	มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง
อาจารย์ ดร.กนิษฐา พวงศรี	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
อาจารย์ ดร.ชนกิตต์ ณะสุข	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
	วิทยาเขตปัตตานี
อาจารย์ ดร.ศุภราภรณ์ ทวนน้อย	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
	วิทยาเขตปัตตานี
อาจารย์ ดร.กำธร เกิดทิพย์	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
	วิทยาเขตปัตตานี
อาจารย์ ดร.ปิติ มณีเนตร	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
	วิทยาเขตปัตตานี
อาจารย์ ดร.รุจิภาณูจน์ สานนท์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
อาจารย์ ดร.สมชาย วัชรปัญญาวงศ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

อาจารย์ ดร.จริยา ก่อภักทสิริกุล
อาจารย์ ดร.ชลิต กังวารารุณี
อาจารย์ ดร. ดนุ ภู่มาลี

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
มหาวิทยาลัยรังสิต

การเสริมสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียน
ภาษาอังกฤษด้วยเกมการ์ด (เมจิกเดอะแกเธริง)
ของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ
The Enhancement of EFL Learner's Inspiration and
Participation in English Learning by Employing a Card
Game (Magic: The Gathering)

พิชชากร จันทา¹ จิตราภรณ์ สอนเขียว² และศราธรณ์ หมั่นปู้³
Pichakorn Chantha, Jittraphorn Sornkeaw and Sarathorn Munpru

วันที่ส่งบทความ: 17 ธันวาคม 2566, วันที่แก้ไขบทความ: 13 มีนาคม 2567,
วันที่ตอบรับบทความ: 22 เมษายน 2567

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนภาษาอังกฤษด้วยเกมการ์ดเมจิกเดอะแกเธริง (MTG) ของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นเกมการ์ดที่พัฒนาขึ้นโดยมีภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในเนื้อหา มีประวัติอันยาวนานและได้รับความนิยมจากผู้คนทุกเพศทุกวัยทั่วโลก การเล่น MTG เหมาะสำหรับผู้ที่เรียนภาษาอังกฤษทั้งในด้านการเสริมสร้างทักษะการอ่านและตีความจากเนื้อหาในตัวการ์ด ทักษะการพูดและการฟังจากการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่น ได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ทั้งคำศัพท์ทั่วไป และคำศัพท์เฉพาะทางที่ใช้ในวงการการเล่นเกมการ์ด นอกจากนี้ความสนุกและเพลิดเพลินจากการได้เล่น MTG ยังช่วยเสริมสร้างแรงบันดาลใจที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาต่างประเทศคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ อีเมล: pichakorn.c@nsru.ac.th

Lecturer of Foreign Languages Program, Faculty of Humanities and Social Sciences Rajabhat Nakhon Sawan University Email: pichakorn.c@nsru.ac.th

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาต่างประเทศคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ อีเมล: jittraphorn.s@nsru.ac.th

Lecturer of Foreign Languages Program, Faculty of Humanities and Social Sciences Rajabhat Nakhon Sawan University Email: jittraphorn.s@nsru.ac.th

³ อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาต่างประเทศคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ อีเมล: sarathorn.m@nsru.ac.th

Lecturer of Foreign Languages Program, Faculty of Humanities and Social Sciences Rajabhat Nakhon Sawan University Email: sarathorn.m@nsru.ac.th

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษทั้งในและนอกห้องเรียน

นอกจากนี้ผู้เขียนยังได้นำเสนอวิธีการนำ MTG ไปใช้ในการเสริมสร้างกระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในห้องเรียนเพื่อให้ผู้สอนภาษาอังกฤษนำไปเป็นแนวทางในการเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเองของผู้เรียน พร้อมทั้งนำเสนอข้อจำกัดในการนำ MTG มาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้สอนสามารถกำหนดทิศทางการเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเองให้เหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน

คำสำคัญ: เกมการ์ด เกมกระดาน การเรียนรู้ด้วยตนเอง เมจิกเดอะแกเธริง

Abstract

This academic article aimed to present a process for creating inspiration and promoting participation in learning the English language using a card game called "Magic: The Gathering" (MTG) among English as a foreign language learners. MTG is a collectible card game (CCG) and tabletop game developed primarily in English, with a long history and global popularity among people of all genders and ages. Playing MTG is suitable for English language learners, enhancing reading comprehension and interpretation skills from card content, improving speaking and listening skills through communication and interaction with other players, and learning new vocabulary, both general words and specific words of card games community. Additionally, the enjoyment and pleasure derived from playing this type of card game help foster inspiration that promotes active participation in English language learning. This is a crucial factor in facilitating the language learning process both inside and outside the classroom.

The authors also introduced methods for incorporating MTG to enhance English language teaching in classrooms, providing teachers with a framework for promoting self-directed learning among English language learners. The article discusses limitations in using MTG as a language teaching tool, allowing educators to tailor the learning process to suit learners and maximize benefits.

Keywords: card games, tabletop games, self-directed learning, Magic the Gathering (MTG)

บทนำ

การเล่นเกมกระดาน (Tabletop Games) รวมถึงการเล่นเกมการ์ด (Card Games) ได้รับความนิยมในหมู่นักสะสมและนักเล่นเกมจากทั่วโลก และเป็นสื่อกลางในการเชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน เพราะสิ่งที่เกมกระดานต่างจากการแข่งขันเกมแบบอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sports) ก็คือ การได้พบปะกับผู้เล่นคนอื่นแบบซึ่ง ๆ หน้า และการได้สัมผัสกับสื่อจริงในการเล่น เกมกระดานและเกมการ์ดแตกต่างจากเกมกระดาน การเล่นเกมการ์ดผู้เล่นสามารถพบปะกันซึ่ง ๆ หน้า เกมการ์ดยังมีประโยชน์ต่อผู้เล่นอีกมากมาย เช่น ส่งเสริมพัฒนาทักษะทางด้านวิชาการ ทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น และพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้เป็นอย่างดี เกมการ์ดเป็นกิจกรรมเพิ่มความสนุกสนานคลายแก่ผู้เล่น และผู้สอนสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้แก่ผู้เรียน เช่น การเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาศาสตร์ ทักษะการพูด การเขียน เป็นต้น (Marquez et.al., 2019; Lukas et.al., 2020; Wahyuni, 2020; Zakaria, 2022; Muslimin & Harintama, 2022)

อย่างไรก็ตามเกมกระดานและเกมการ์ดที่มีชื่อเสียงจำนวนไม่น้อยผลิตออกมาในรูปแบบภาษาอังกฤษ และภาษาต้นฉบับของประเทศผู้ผลิต จึงทำให้ผู้ที่สนใจจำเป็นต้องพัฒนาความรู้ทางภาษาอังกฤษเพื่อให้เข้าใจและพัฒนากลยุทธ์ในการเล่นเกมกระดานหรือเกมการ์ดนั้น ๆ ให้มีความชำนาญ ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกิดความคล่องตัว และนำไปสู่ชัยชนะในการเล่น ยกตัวอย่างเช่น เกมการ์ดยอดนิยมสำหรับผู้เล่นระดับโลก เกมการ์ดเมจิกเดอะแกเธริง (Magic: The Gathering, MTG) ได้รับการตีพิมพ์ 2.6 ล้านใบ ดังพบข้อมูลในงานวิจัยของ Jaromi (2018) และมีผู้เล่นมากกว่า 35 ล้านคน ใน 70 ประเทศทั่วโลก (Aytuna, 2020) ผลการวิจัยของ (Aytuna, 2020) ยังพบว่าผู้เล่น อายุ 23-27 ปี จำนวน 91.2% เล่นเกมการ์ด MTG รูปแบบเกมกระดานมากขึ้น MTG ได้รับการตอบรับจากผู้เล่นตั้งแต่เริ่มเปิดตัวในปี ค.ศ. 1993 จนถึงปัจจุบัน ผู้ผลิตเกมการ์ด MTG ผลิตเกมการ์ดออกจำหน่าย จำนวน 8 ภาษาเท่านั้น ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น ภาษาจีน(Simplified) ภาษาฝรั่งเศส ภาษาอิตาลี ภาษาเยอรมัน ภาษาสเปน และภาษาโปรตุเกส (MTG, 2024) จะเห็นได้ว่า 1 ใน 8 ภาษาที่กล่าวข้างต้น ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศสำหรับผู้เรียนในหลาย ๆ ประเทศ รวมถึงประเทศไทย และเป็นภาษาสากล ดังนั้นหากต้องการฝึกทักษะภาษาอังกฤษผ่านเกมการ์ด MTG เสริมสร้างแรงบันดาลใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมให้แก่ผู้เรียน ผู้สอนจำเป็นต้องใช้การ์ดเกมภาษาอังกฤษในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

Sousa Filho and Raimundo Nonato de (2018) กล่าวว่าการเล่นเกมการ์ด MTG ทำให้ผู้เรียนภาษาอังกฤษเกิดกระบวนการสร้างองค์ความรู้ 5 ประการ ได้แก่ กระบวนการอ่าน การประมวลผลอย่างตั้งใจ การวางกลยุทธ์ตลอดจนการตัดสินใจ และการทำงานภายใต้แรงกดดัน ซึ่ง เกมการ์ด MTG เป็นเกมการ์ดที่กระตุ้นกระบวนการเหล่านี้ในหมู่ผู้เล่น และสังเกตได้ว่าผู้เล่นที่มีประสบการณ์น้อยจะถูกควบคุมโดยผู้เล่นที่มีประสบการณ์มากกว่า อีกทั้งการเล่นเกมการ์ด MTG จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นมีทักษะความรู้แบบใหม่ (New Literacies) ดังพบ

ในงานศึกษาของ Dodge and Crutcher (2018) ที่ได้กล่าวถึงความฉลาดรู้แบบใหม่ ไว้ว่าเป็นความสามารถในการอ่าน ฟัง พูด เขียนได้ รวมถึงความสามารถในการเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่น และการได้ทดลองปฏิบัติจริง อย่างไรก็ตามคำศัพท์ที่ปรากฏบนเกมการ์ด MTG เป็นคำศัพท์เฉพาะที่ไม่ได้ปรากฏในสื่อสิ่งพิมพ์ทั่วไป เช่น หนังสือเรียน รวมถึงการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะค่อนข้างยากสำหรับผู้เล่นใหม่ เนื่องจากคำศัพท์บางคำเป็นคำศัพท์เฉพาะที่ผู้เล่นจำเป็นต้องมีภูมิหลังเกี่ยวกับการ์ดด้วย (Dodge and Crutcher, 2018) นี่อาจเป็นจุดเริ่มต้นของความท้าทาย และส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ให้ผู้เล่นใหม่ในการเล่นแต่ละรอบ ผู้เล่นได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ ซึ่งทำให้ผู้เล่นเกิดกระบวนการเรียนรู้ภาษาโดยอัตโนมัติ ช่วยเสริมสร้างแรงบันดาลใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนผ่านสภาพแวดล้อมผ่อนคลาย และเพิ่มความสนุกสนานให้กับผู้เล่นอีกด้วย สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นว่า หากผู้เรียนภาษาได้ทำกิจกรรมการเล่นเกมการ์ดด้วยตนเอง และด้วยความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ เพื่อน เทคโนโลยี หรือผู้ที่รู้หรือมีประสบการณ์มากกว่า ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดด้านการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนกับการเรียนรู้ภาษา (Self-Directed Learning) ของ Dewey (1938) และ Grow (1991)

จากความสำคัญข้างต้นเกมการ์ด MTG เป็นหนึ่งในเกมการ์ดที่น่าสนใจและเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่จะนำมาเป็นสื่อในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ได้แก่ การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ (Vocabulary) การส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) และการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ (Critical Process) บทความวิชาการฉบับนี้จึงมุ่งเน้นนำเสนอประโยชน์ของการนำ MTG มาใช้ในการพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน รวมไปถึงการเรียนรู้คำศัพท์และวัฒนธรรมของนานาประเทศ นอกจากนี้ผู้เขียนยังได้นำเสนอแนวคิดในการนำเกมการ์ดชนิดนี้มาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในห้องเรียนเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สอนภาษาอังกฤษนำมาใช้ในการสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศให้มีส่วนร่วมในการเรียนทั้งในห้องเรียนและการเรียนรู้ด้วยตัวเองนอกห้องเรียน

ความหมายของเกมการ์ด และภูมิหลังของเกมการ์ด MTG

ความหมายของเกมการ์ด

วีระรัตน์ กิจเลิศไพโรจน์ (อ้างถึงในไทยรัฐ, 2564) กรรมการ และผู้จัดการฝ่ายการตลาด บริษัท คิตซ์ แอนด์ คิทซ์ ผู้นำการตลาดในธุรกิจเกมการ์ดได้ให้ความหมายของเกมการ์ดไว้ว่าเป็นกิจกรรมสันทนาการที่ใช้การ์ดที่ประกอบด้วยรูปภาพ คำวลีโจมตี และความสามารถเป็นเครื่องมือในการเล่น โดยตัวการ์ดมีตัวละครจากการ์ตูนที่มีชื่อเสียง อย่างไรก็ตามมักเกิดความเข้าใจผิดว่าเกมการ์ดคือการเล่นการพนันรูปแบบหนึ่งเหมือนกับการเล่นไพ่ ซึ่งความจริงแล้วการเล่นเกมการ์ดนั้นผู้เล่นจะต้องใช้กลยุทธ์เหมือนกับการเล่นหมากรุก โดยผู้เล่นการ์ดใช้กลวิธีในการเล่นที่หลากหลาย ผู้เล่นบางคนอาจเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน บางคนเล่นเพื่อการแข่งขัน ในปัจจุบันได้มีการพัฒนาเกมการ์ดใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่องทั้งรูปแบบ

เกมกระดานรูปแบบเกมออนไลน์ (ไทยรัฐ, 2564) โดยกลุ่มผู้เล่นเกมการ์ด สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้ใหญ่และกลุ่มเด็ก กลุ่มผู้ใหญ่หมายถึงคนวัยระดับมัธยมปลาย มหาวิทยาลัย และวัยทำงาน และมักจะบริโภคการ์ดที่นำเข้าจากต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่นหรือการ์ดภาษาไทย เพื่อนำมาใช้เล่น นำมาสะสม หรือนำมาใช้ในเชิงพาณิชย์ นอกจากกลุ่มผู้ใหญ่แล้วยังมีกลุ่มเด็กได้แก่ นักเรียนวัยประถมและมัธยมต้น จะเน้นการ์ดที่เป็นภาษาไทยราคาถูก เน้นนำมาเล่นกับเพื่อนมากกว่าการสะสม (วีระรัตน์ กิจเลิศไพโรจน์ อ้างอิงถึงในไทยรัฐ, 2564)



ภาพที่ 1 ตัวอย่างการ์ดเกมชนิดต่าง ๆ ที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน
ที่มา: พิชชากร จันทา, 2566

ภูมิหลังของเกมการ์ด MTG

เกมการ์ดเมจิกเดอะแกเธริง (Magic: The Gathering, MTG) MTG เป็นหนึ่งในเกมการ์ดที่มีต้นฉบับเป็นภาษาอังกฤษที่ได้รับความนิยมอย่างมากในหมู่นักเล่นเกมการ์ดทั่วโลก ผู้ก่อตั้งเกมการ์ดนี้คือนายริชาร์ด การ์ฟีลด์ ผู้มีความชื่นชอบในการเล่นเกมการ์ดตั้งแต่วัยเด็ก ตอนที่เขาใช้ชีวิตอยู่ที่ประเทศบังคลาเทศ ริชาร์ด ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารกับผู้คน ผ่านการเล่นเกมการ์ด ในขณะที่ริชาร์ดศึกษาในระดับปริญญาเอก เขาได้ร่วมสร้างบอร์ดเกมชื่อว่า RoboRally ร่วมกับปีเตอร์ แอดคินสัน ผู้บริหารบริษัท Wizards of the Coast (Dodge and Crutcher, 2018) ภายหลังริชาร์ดได้สร้างเกมการ์ดเมจิกเดอะแกเธริงขึ้น และเปิดตัวในเดือนสิงหาคม ปี ค.ศ. 1993 โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญและวิธีการเล่นขั้นพื้นฐานดังนี้

องค์ประกอบเกมการ์ดเมจิกเดอะแกเธริง (MTG) และวิธีการเล่นขั้นพื้นฐาน

1. องค์ประกอบเกมการ์ด (MTG)

MTG เป็นเทรตดิงเกมการ์ดที่มีกฎกติกาในการเล่นสำหรับผู้เล่น โดยผู้เล่นจะใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ ในการเล่นเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม โดยผู้เล่นสวมบทบาทเป็นพ่อมดหรือแม่มด ผู้ทรงพลังที่สามารถใช้คาถา (Spell) และเรียกสัตว์อสูร (Creature) มาต่อสู้เคียงข้างผู้เล่น

โดยผู้เล่นจะมีสำรับการ์ดของตนเอง ประกอบด้วยสำรับการ์ด 60 ใบ (Deck) ผู้เล่นจำเป็นต้องมีความรู้ในการอ่านการ์ดก่อนเล่นดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 รายละเอียดของการ์ด MTG
ที่มา: ศราธรณ์ หมั่นปรุ, 2566

การจัดสำรับการ์ดของผู้เล่นจะขึ้นอยู่กับความชอบและกลยุทธ์ส่วนตัวในการเล่น โดยผู้เล่นจะผลัดกันเล่นเป็นรอบ ๆ เป้าหมายของผู้เล่นทั้งสองฝ่ายคือการทำให้ค่าพลังชีวิตของคู่ต่อสู้ จาก 20 เหลือ 0 เกมการ์ดนี้ประกอบด้วยการ์ด จำนวน 5 สี โดยแต่ละสีมีลักษณะเฉพาะ และกลวิธีในการเล่นที่แตกต่างกันเพื่อใช้ในสำรับการ์ด 60 ใบ ดังแสดงในรูปภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ประเภทสีทั้ง 5 ของการ์ด MTG
ที่มา: Magic: The Gathering, 2023

2. วิธีการเล่นขั้นพื้นฐาน

2.1 รูปแบบการเล่น

ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นเกมการ์ดได้ 2 รูปแบบ (Magic The Gathering, n.d.) ดังนี้

2.1.1 รูปแบบ (Standard) เป็นรูปแบบสำหรับผู้เล่น 2 คน นิยมใช้ในการแข่งขัน ในสำรับการ์ดจะต้องมีการ์ดจำนวน 60 ใบ ใส่การ์ดชื่อเดียวกันได้ไม่เกิน 4 ใบ และต้องเป็นการ์ดรุ่นที่กำหนด ซึ่งรูปแบบนี้จะใช้ระยะเวลาในการเล่น 20 นาที

2.2.2 รูปแบบ (Commander) เป็นรูปแบบสำหรับผู้เล่น 2-6 คน ในสำรับจะต้องมีการ์ดจำนวน 99 ใบ และการ์ดผู้บัญชาการ (Commander Card) อีก 1 ใบ แต่ละใบต้องไม่ซ้ำกัน ในสำรับการ์ดจะต้องมี Commander (การ์ดแบบ Legendary Creature หรือการ์ดนักท่องพิภพ (Planeswalkers) ที่สามารถย้ายเวทย์ได้ ระยะเวลาในการเล่น 120 นาที

2.2 ตำแหน่งการวางการ์ดเมื่อเข้าสู่การเล่น/การแข่งขัน

เมื่อผู้เล่นได้การ์ดจำนวน 60 ใบ สำหรับผู้เล่น 2 คนและ การ์ดจำนวน 100 ใบ สำหรับผู้เล่น 2-6 คนในสำรับครบแล้ว ผู้เล่นสามารถวางการ์ดตามตำแหน่งต่าง ๆ เพื่อเริ่มเล่น การ์ดได้ดังภาพประกอบที่ 4



ภาพที่ 4 การวางตำแหน่งการ์ดในการเล่น MTG

ที่มา: Magic: The Gathering, 2023

2.3 ขั้นตอนการเล่น

MTG ประกอบด้วยขั้นตอนเล่น 5 ลำดับ (Phase) ดังต่อไปนี้

2.3.1 Beginning Phase: เมื่อเข้ารอบของผู้เล่นให้ทำการ Untap (หรือการจับการ แนวนอนให้กลับมาเป็นแนวตั้ง) การ์ดทั้งหมดบนกระดานฝ่ายตนเอง จากนั้นจั่วการ์ด 1 ใบจาก สำรับการ์ด (Library) ของตน

2.3.2 First Main Phase: ผู้เล่นสามารถลงการ์ดพื้นที่ (Land) สัตว์อสูร (Creature) และใช้การ์ดเวทมนต์ (Sorcery) หรือการ์ดอื่น ๆ ตามใจชอบโดยง่าย ตามที่การ์ดกำหนดไว้ ค่า พลังเวทมนตร์ (Mana) ดังแสดงไว้ในภาพที่ 2 ที่ผู้เล่นจะต้องจ่ายค่าพลังเวทย์ 3 มานา

2.3.3 Combat Phase: ผู้เล่นเจ้าของรอบ เลือกสัตว์อสูรเพื่อทำการโจมตีฝ่ายตรงข้าม ส่วนผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามสามารถเลือกสัตว์อสูรของฝ่ายตนมาทำการป้องกันได้ตามใจชอบ

2.3.4 Second Main Phase: ผู้เล่นเจ้าของรอบสามารถกระทำการเล่นแบบช่วง First Main Phase ซ้ำได้อีกรอบหนึ่งหลังทำการโจมตีแล้ว

2.3.5 End Phase: เป็นช่วงการประกาศจบรอบ หากผู้เล่นเจ้าของรอบถือการ์ดในมือมากกว่า 7 ใบ ให้ทิ้งการ์ดบนมือลงกองทิ้งการ์ดจนกระทั่งเหลือ 7 ใบ

2.4 เจาะลึกการแพ้ชนะในเกมการ์ด MTG

ในการแข่งขันเกมการ์ดนี้ ผู้เล่นจะชนะฝ่ายตรงข้ามได้ 3 วิธี (MTG, 2024) ดังนี้

2.4.1 พลังชีวิตฝ่ายตรงข้ามหมด: ผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป เริ่มเกมด้วย พลังชีวิต 20 หน่วย ผู้เล่นจะแพ้เมื่อค่าพลังนี้หมดลง

2.4.2 ฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถจั่วการ์ดได้: เมื่อผู้เล่นคนใดต้องจั่วการ์ดแต่ไม่สามารถจั่วได้เพราะไม่มีการ์ดเหลือในสำรับ ผู้เล่นคนนั้นจะเป็นฝ่ายแพ้

2.4.3 คำสั่งของการ์ด: เป็นการแพ้ หรือชนะ ด้วยความสามารถของการ์ดบางใบ โดยปกติจะมีเงื่อนไขที่ต้องทำให้สำเร็จจึงจะสามารถชนะได้

จากที่ได้กล่าวถึงองค์ประกอบเกมการ์ด MTG และวิธีการเล่นขั้นพื้นฐานข้างต้น จะเห็นได้ว่าเกมการ์ดนี้เป็นเทรตดิ้งเกมการ์ดภาษาอังกฤษที่มีกฎกติกาในการเล่นสำหรับผู้เล่นแต่ละคนผ่านกลยุทธ์ต่าง ๆ ผู้สอนสามารถนำวิธีการเล่นไปบูรณาการกับการเรียนการสอน ดังนี้

กลวิธีการนำ MTG ไปใช้ในการเสริมสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

การใช้ MTG เป็นเครื่องมือในห้องเรียนจะช่วยส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน สำหรับผู้สอนภาษาอังกฤษสามารถนำ MTG ไปใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในห้องเรียน โดยมีขั้นตอนการบูรณาการกับการเรียนการสอน โดยใช้การ์ด MTG ดังแสดงในภาพที่ 5 ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 5 ตัวอย่างการ์ด MTG

ที่มา: Magic: The Gathering, 2024

1. ชี้นำเสนอ (Presentation)

ผู้สอนเริ่มด้วยการให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ (Vocabulary Expansion) ดังแสดงในภาพที่ 5 เมื่อผู้เล่นได้เห็นคำศัพท์ที่อยู่บนการ์ดผู้เล่นจะสามารถพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษทั่วไป รวมไปถึงคำศัพท์เฉพาะ เช่น คำศัพท์เกี่ยวกับชื่อชุดการ์ด และหน้าที่ของการ์ดในการโจมตี เช่น vigilance shroud และ cipher เป็นต้น (Dodge and Crutcher, 2018) นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถเรียนรู้วรรณคดีและแนวคิดแบบตะวันตก และวัฒนธรรมอื่น ๆ (Literature and Cross-Cultural Learning) จากตัวการ์ด MTG ด้วย เพราะจุดเด่นหนึ่งของ MTG คือ การนำแนวคิดด้านวัฒนธรรมที่หลากหลาย มาใช้ในการออกแบบตัวการ์ด แม้จะมีแหล่งกำเนิดมาจากทางตะวันตก แต่ผู้ออกแบบเกมได้นำวัฒนธรรมจากภูมิภาคอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นตะวันออก เช่น วัฒนธรรมจีน ญี่ปุ่น หรือตะวันออกกลาง เช่น วัฒนธรรมอียิปต์ โบราณ วัฒนธรรมบาบิโลเนีย หรือแม้กระทั่งวัฒนธรรมที่กำลังเป็นกระแสนิยมของผู้คนในยุคปัจจุบัน เช่น ภาพยนตร์ หรือวิดีโอเกมที่กำลังเป็นที่นิยมของผู้คน ในขณะนั้นผู้สอนอาจเริ่มโดยการนำเสนอชุดการ์ด จากรูปแบบวัฒนธรรมต่าง ๆ อธิบายที่มาที่ไปของชื่อหรือคำศัพท์เฉพาะในตัวการ์ดโดย เชื่อมโยงกับหลักความเชื่อและประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมที่ปรากฏ เช่น จากตัวอย่างในภาพที่ 5 ผู้สอนอาจนำเสนอชื่อของการ์ด Pyramid of the Pantheon แล้วอธิบายให้ผู้เรียนทราบว่า ที่มาของชื่อ Pantheon มาจากชื่อของสิ่งก่อสร้างที่มีอยู่จริง ซึ่งก็คือวิหารแพนธีออน (Pantheon) ของประเทศกรีก เป็นต้น

2. ขั้นฝึกฝน (Practice)

ผู้สอนอาจเริ่มจากการให้ผู้เรียนได้ฝึกแปล ตีความและทำความเข้าใจในการอ่านเนื้อหาจากตัวการ์ด (Translation and Reading Comprehension) ผู้สอนอาจเริ่มกิจกรรมเสริมสร้างการเรียนรู้ โดยการให้ผู้เรียนอธิบายความสามารถของการ์ดใบต่าง ๆ วิธีนี้สามารถกระตุ้น กระบวนการการอ่าน เช่น การถอดรหัส (Decoding) ความเข้าใจตามตามตัวอักษร (Literal Comprehension) การตีความหมายของสิ่งที่อ่าน (Inferential comprehension) และการตรวจสอบความเข้าใจ (comprehension monitoring) ของผู้เรียนได้ (Sousa Filho and Raimundo Nonato de, 2018) เช่น จากตัวอย่างในภาพที่ 5 ผู้สอนอาจให้ผู้เรียน ลองฝึกการตีความ จากคุณสมบัติของการ์ด เช่น “Add one mana of any color to your mana pool.” จะแปลความหมายได้ว่า “เพิ่มพลังเวทย์ 1 หน่วยให้กับบ่อพลังเวทย์ของเรา” แต่ทั้งนี้ผู้เรียนจะต้องรู้จักกฎกติกาพื้นฐานในการเล่น เพื่อที่จะเข้าใจความหมายอย่างถูกต้อง นอกจากนี้ผู้สอนยังสามารถใช้ MTG ในการสอนการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ (Creative Writing) โดยผู้สอนสามารถมอบหมายงานให้ผู้เรียนออกแบบการ์ดของตัวเองรวมถึงภาพวาดออกแบบความสามารถและข้อความอธิบายที่มาที่ไปของการ์ดเป็นภาษาอังกฤษนอกจากจะเป็นการฝึกการเขียนภาษาอังกฤษแล้วยังเป็นการเสริมทักษะในด้านอื่น ๆ อีกด้วย เช่น

การฝึกใช้ความคิดสร้างสรรค์ การนำเสนอและการวาดภาพ ซึ่งเป็นการบูรณาการกับศิลปะ การฝึกเช่นนี้จะช่วยฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักการเลือกใช้คำศัพท์ การออกแบบเนื้อหา หลักการใช้ไวยากรณ์ในการเขียนและยังเป็นการเสริมสร้างจินตนาการอีกด้วย

3. ขั้นนำไปใช้ (Production)

เมื่อผู้เรียนเริ่มเข้าใจกฎ กติกา และวิธีการเล่น MTG ในระดับที่เหมาะสมแล้ว ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนได้นำสื่อบัตรของตนเองไปฝึกเล่นกับผู้เล่นอื่น โดยการให้ผู้เรียนสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ (English Communication Skill) และฝึกใช้คำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากการ์ด MTG ผู้สอนสามารถให้ผู้เรียนเล่นเกมการ์ดแบบกลุ่มหรือคู่ วางกลยุทธ์และการตัดสินใจร่วมกัน ให้ผู้เล่นวางกลยุทธ์ ผ่านการสื่อสารระหว่างกัน และการคาดการณ์ สถานการณ์ พฤติกรรมทางสังคมต่าง ๆ การเข้าสังคมอย่างสร้างสรรค์ เช่น ผู้เล่นที่มีประสบการณ์มากจะแบ่งปันข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกมกับผู้เล่นที่มีประสบการณ์น้อย ในกรณีที่ไม่มีผู้เล่นหลายคน ผู้เล่นจะมีการเจรจาแลกเปลี่ยนที่เป็นประโยชน์ร่วมกัน ดังนั้นแนวทางการปฏิบัติดังกล่าวสามารถเตรียมผู้เล่นให้พร้อมสำหรับการเจรจาในสถานการณ์อื่น ๆ ในชีวิตจริงได้ (Turkay et al., 2012)

ผู้สอนยังสามารถใช้ MTG ในการสอนการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ (Creative Writing) โดยให้ผู้เรียนระดมความคิด (Brainstorming) กับสมาชิกในกลุ่มเป็นภาษาอังกฤษ เรื่องราวเกี่ยวกับ “Five Gods, One Purpose” ที่ปรากฏอยู่บนตัวการ์ด ดังแสดงในภาพที่ 5 พร้อมกันให้ผู้เรียนหาข้อมูลตำนานเทพเจ้ากรีกที่สร้างวิหารแพนธีออน และเขียนเรียงความภาษาอังกฤษ (Essay) กิจกรรมดังกล่าวนี้จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) ร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย

นอกจากกลวิธีในการใช้ MTG ดังกล่าวข้างต้นแล้ว การเสริมสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนภาษาอังกฤษด้วยเกมการ์ดของผู้เรียนนั้นจะเกิดขึ้นได้ หากมีการบูรณาการ การเรียนรู้ภาษา การเรียนรู้เกิดจากการลงมือกระทำ ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดทฤษฎี การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) (Huang, 2008) โดยสามารถอธิบายได้ ดังต่อไปนี้

แนวคิดด้านการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนผ่านเกมการ์ดเมจิกเดอะแกเธอริง (Self-Directed Learning through MTG)

แนวคิดด้านการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านเกมการ์ดเมจิกเดอะแกเธอริงเป็นแนวคิดที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพในการกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียน เพราะเกมไม่เพียงแต่สร้างความสนุกสนานอย่างเดียว แต่ยังเสนอประสบการณ์ที่มีคุณค่า ในการพัฒนาทักษะทางด้านการตัดสินใจ การแก้ปัญหา การวางกลยุทธ์ และความคิดสร้างสรรค์ผู้เขียนได้ศึกษาแนวคิดเชิงการเรียนการสอนของการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ที่เรียกว่า Stage Self-Directed Learning (SSDL) Model ซึ่งเป็นทฤษฎีที่ออกแบบโดยนักวิชาการ ที่ชื่อว่า Grow โดย Grow (1991) ได้นำเสนอแนวคิดที่ผู้สอนสามารถบูรณาการวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองเข้าไปในกิจกรรมการเรียนรู้ได้ โดยมีลำดับขั้นการเรียนรู้ 4 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นพึ่งพา (Dependent) ผู้เรียนในขั้นนี้จะขึ้นนำตนเองได้น้อยผู้สอนจะเรียกตนเองว่าเป็นผู้เชี่ยวชาญ (Expert) ซึ่งเป็นผู้ที่คอยช่วยให้ข้อเสนอแนะได้ทันทีเพื่อให้ผู้เรียนสามารถขึ้นนำตนเองในการเรียนรู้ได้ เกมการ์ด MTG จะใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการออกแบบการ์ด และกฎเกมผู้เรียนสามารถเรียนรู้ภาษาไปพร้อมกับการเล่นเกม โดยการอ่านการ์ดและหาคำอธิบายเกี่ยวกับกฎการเล่นซึ่งผู้เรียนต้องเริ่มต้นด้วยการทำความเข้าใจกฎเกมอย่างถ่องแท้ในลำดับขั้นนี้ผู้สอนจำเป็นต้องอธิบายกฎการเล่นขั้นพื้นฐานองค์ประกอบของเกมและให้ผู้เรียนดูตัวอย่างวิดีโอสอนเกมจากแหล่งที่มีความเชี่ยวชาญประกอบกัน

2. ขั้นสนใจ (Interested) ผู้เรียนในขั้นนี้สามารถขึ้นนำตนเองได้บ้างแต่มีความสนใจการเรียนรู้ ในขณะที่ผู้สอนจะเรียกตนเองว่าเป็นแรงจูงใจ (Motivator) โดยการที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น หากได้รับคำชมเชยหรือการเสริมแรงจากผู้สอนผู้สอนในขั้นนี้จึงต้องมีการบรรยายที่สร้างแรงบันดาลใจ พร้อมการอธิบายโดยมีคำแนะนำการตั้งเป้าหมายและกลยุทธ์การเรียนรู้ เกมการ์ด MTG มีความซับซ้อนในการเล่น ผู้เรียนต้องใช้การวางแผนการตัดสินใจและการแก้ปัญหาเพื่อที่จะชนะเกมได้การพัฒนาทักษะเหล่านี้จึงมีประโยชน์ในการเรียนรู้ โดยผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการแข่งขันเกมการ์ดภายใน โดยมีรางวัลตอบแทนให้กับผู้ชนะ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและได้รับประสบการณ์และความรู้จากการเผชิญหน้า กับคู่แข่งที่มีความสามารถต่าง ๆ นอกจากนี้หากผู้เรียน มีประสบการณ์ในการเล่นเกมการ์ดมากขึ้นแล้ว ผู้สอนยังสามารถส่งผู้เรียนออกไปแข่งขันภายนอกเป็นกลยุทธ์ในการเรียนรู้และเป็นการตั้งเป้าหมายให้กับผู้เรียน

3. ขั้นเกี่ยวข้อง (Involved) ผู้เรียนในขั้นนี้จะมีความสามารถเรียนรู้ด้วยการขึ้นนำตนเองได้ปานกลาง ผู้สอนเรียกตนเองว่าเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ผู้เรียนจะมีความกระตือรือร้นในการเรียนและเข้าไปเกี่ยวข้องหรือร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ แต่ก็ยังต้องการผู้สอนในฐานะที่เป็นพี่เลี้ยงผู้สอนจึงมีบทบาทในฐานะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในกระบวนการเรียนรู้อย่างเท่าเทียมกันกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนขั้นนี้ ก็คือ การสัมภาษณ์และกิจกรรมกลุ่ม MTG เป็นเกมที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การทำงานร่วมกันเป็นทีมถือเป็นโอกาสที่ดีในการฝึกทักษะด้านสังคมผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมกลุ่มโดยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เช่น การวิเคราะห์เกมเรียนรู้จากการรับรู้ของตนเองและคู่แข่งในแต่ละเกมไม่ว่าจะเป็นเรื่อง การวางแผนก่อนเล่นการเลือกการ์ด หรือการวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อปรับปรุงสำหรับเกม

ครั้งถัดไปนอกจากนี้ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมสัมมนาแบบกลุ่มโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาส แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้จากสังคมในชุมชนของผู้เล่นเกมการ์ด

4. ขั้นชี้นำตนเอง (Self-Direction) ผู้เรียนในขั้นนี้มีความสามารถชี้นำตนเองในการเรียนระดับสูง ผู้สอนเรียกตนเองว่าเป็นตัวแทน (Delegator) โดยผู้เรียนจะมีความมุ่งมั่น และความรับผิดชอบ ในทิศทางการเรียน และผลที่เกิดจากการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถมอบหมายงาน ให้ผู้เรียนโดยให้กำหนดตารางการทำงานของผู้เรียนเอง เช่น การฝึกงานการทำโครงงาน การศึกษาค้นคว้าอิสระ หรือการทำวิทยานิพนธ์ และงานสร้างสรรค์เป็นต้นซึ่งในลำดับขั้นนี้ ผู้สอน สามารถมอบหมายกิจกรรมการออกแบบสำหรับการ์ด หรือสร้างกลยุทธ์เกมของตนเอง โดยผู้เรียน สามารถเรียนรู้การออกแบบสำหรับการ์ดโดยการสร้างสำหรับ ของตนเอง เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และเข้าใจหลักการที่อยู่เบื้องหลังของการออกแบบการ์ดใน MTG เมื่อมีสำหรับการ์ดเสร็จสมบูรณ์แล้ว ผู้เรียนสามารถทดลองเล่น กับตนเองหรือเล่นกับบุคคลอื่น ๆ เป็นทีมในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนได้โดยทางผู้สอนอาจสนับสนุนโดยการผลักดัน ให้มีการก่อตั้งชมรมผู้เล่น MTG และสนับสนุนให้มีการแข่งขันภายในสถานศึกษาพร้อมรางวัลแต้ม แทนสำหรับผู้ที่ได้รับชัยชนะ

ข้อจำกัดในการใช้ MTG

ถึงแม้ว่า MTG จะเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่น่าสนใจในการนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับผู้ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ แต่ก็ยังมีข้อจำกัดบางอย่างที่ผู้สอนควรทราบก่อนจะตัดสินใจนำเกมการ์ดชนิดนี้มาใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

1. ความถนัดและความสนใจส่วนบุคคลของผู้เรียน (Potential and Personal Interest in Game) แม้ปัจจุบันการเล่นเกมการ์ดจะเป็นที่นิยมของผู้คนทุกเพศทุกวัยทั่วโลก แต่ก็อาจมีผู้เรียนบางส่วนที่ไม่มีความถนัดในการเล่นเกมการ์ดหรือไม่มีความสนใจในการเล่น เกมการ์ด จึงอาจทำให้การนำ MTG มาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนในห้องเรียน ไม่ได้เกิดผลการเรียนรู้ที่น่าพึงพอใจสำหรับผู้เรียนทุกคน

2. ราคาและการเข้าถึงเครื่องมือในการเล่น (Cost and Accessibility): MTG เป็นการ์ดที่เป็นที่นิยมของผู้เล่นจากหลากหลายประเทศ จึงทำให้เกมการ์ดชนิดนี้มีราคาที่ค่อนข้างสูงโดยเฉพาะกับกลุ่มผู้เล่นมืออาชีพที่ต้องการจะจัดสำหรับเพื่อไปทำการแข่งขัน ในรายการ ต่าง ๆ ดังนั้นเรื่องนี้จึงอาจเป็นอุปสรรคต่อผู้เรียนและผู้สอนที่มีข้อจำกัดทางค่าใช้จ่าย ผู้สอนอาจเริ่มต้นจากการซื้อเกมการ์ดชนิดนี้แบบสำหรับพื้นฐาน (Starter Deck) ซึ่งมีราคาที่ค่อนข้างถูก เข้าใจวิธีการเล่นง่าย และเหมาะสมกับผู้เล่นมือใหม่ หรือ ติดต่อด้านตัวแทน

ผู้จัดทำหมาย MTG เพื่อขอรับชุดการ์ดสำหรับต้อนรับผู้เล่นใหม่ (Welcoming Deck) ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

บทสรุป

เกมการ์ดเมจิกเดอะแกเธอริง (MTG) เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่น่าสนใจสำหรับผู้สอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศสำหรับการนำมาใช้ในการสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศทั้งในสภาพแวดล้อมแบบภายในห้องเรียน (Classroom Environment Learning) โดยการนำมาเป็นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในบทเรียน และการเรียนรู้ด้วยตนเองนอกห้องเรียน (Self-Learning) โดยการให้ผู้เรียนฝึกเล่นและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ รวมถึงทักษะด้านการสื่อสาร อย่างไรก็ตามเกมการ์ดชนิดนี้ยังคงความเฉพาะทางและข้อจำกัดบางประการ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากสื่อและรูปแบบอื่น ๆ จึงยังเป็นสิ่งที่มองข้ามไม่ได้ ดังนั้นแล้วนอกจากการใช้เกมการ์ดชนิดนี้มาช่วยในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนแล้ว ผู้สอนจำเป็นจะต้องสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในแง่มุมอื่น ๆ ร่วมด้วย เพื่อให้เกิดความครอบคลุมของเนื้อหาประสิทธิภาพทางการเรียนและประโยชน์สูงสุดแก่ตัวผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- Aytuna, D. (2020). *Differences Of Player Experiences Between Physical And Digital Media A Case Study Of: "Magic: The Gathering"*. [Master's Thesis, Kadir Has University]. ResearchGate. <https://doi:10.13140/RG.2.2.19776.30724>
- Dodge, A. M., & Crutcher, P. A. (2018). "Examining literacy practices in the game Magic: the Gathering." *American Journal of Play*, 10(2), 168-191.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan Company.
- Grow, G. O. (1991). Teaching learners to be self-directed. *Adult Education Quarterly*, 41(3), 125-149.
- Huang, M. (2008). *Factors Influencing Self-directed Learning Readiness amongst Taiwanese Nursing Students*. [Doctoral Thesis, Queensland University of Technology. https://eprints.qut.edu.au/20709/1/Mei_hui_Huang_Thesis.pdf

Jaromi, N. (2018, August 28). The New Yorker.

<https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-twenty-five-year-journey-of-magic-the-gathering>

Lukas, B., A., Patrick, F., I., A., Chong, G., Jaino, N., B., & Yunus, M., M. (2020). Using U-NO-ME Card Game to Enhance Primary One Pupils' Vocabulary. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(5), 304-317.
<https://doi.org/10.26803/ijlter.19.5.19>

Magic The Gathering. (n.d.). *How to Play Magic: The Gathering*. Retrieved October 1, 2023, from <https://magic.wizards.com/en/how-to-play>

Magic:The Gathering. (2024). Resources. Retrieved January 1, 2024, from <https://magic.wizards.com/en>

Muslimin, A. I., & Harintama, F. (2023). Developing UNO English Card Game and Its' Impact to the EFL Students' Descriptive Writing Performance. *ELITE JOURNAL*, 4(2), 127-138. Retrieved from <http://www.elitejournal.org/index.php/ELITE/article/view/105>

Sousa Filho, R. N. de, & Tomitch, L. M. B. (2018). The use of the game Magic: The Gathering in the teaching of L2 reading. *Letrônica*, 10(2), 775–788.

Thairath. (2023, February, 25). *Card Game: From the Golden Age to the Dark Age, Weathering Life's Storms-Expensive but Highly Demanded*.
<https://www.thairath.co.th/news/local/2038637>

Turkay, S., Adinolf, S., & Tirthali, D. (2012). Collectible Card Games As Learning Tools. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 46, 3701-3705.

Wahyuni, Y. (2020) *Using Conversation Card Game to Improve the Students' Speaking Skill at ACE Course Parepare*. (Publication No. 1541). [Undergraduate Thesis, IAIN Parepare].
<https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1541/>

ฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน

Local Cultural Scenario within Sustainable Development

สุชาติ แสงทอง¹

Suchat Saengthong

วันที่ส่งบทความ: 15 มกราคม 2567, วันที่แก้ไขบทความ: 11 มีนาคม 2567,

วันที่ตอบรับบทความ: 13 มีนาคม 2567

บทคัดย่อ

บทความวิชาการอธิบายถึงกระบวนการเกี่ยวกับการสร้างฉากทัศน์วัฒนธรรมท้องถิ่นจากการมองอนาคตของการเปลี่ยนแปลงที่คาดว่าจะเกิดขึ้นทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน ทั้งนี้ การพัฒนาที่ยั่งยืนคือ การพัฒนาที่มีความสมดุลและการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกื้อกูลในมิติเศรษฐกิจ มิติสังคม มิติการเมือง มิติวัฒนธรรมและจิตใจ มิติทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม บนฐานความรู้และภูมิปัญญาในการรวบรวมและจัดระบบข้อมูล วิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อท้องถิ่นอย่างมีประสิทธิภาพ บทความนี้มุ่งวิเคราะห์ถึงฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน จากการวิเคราะห์เอกสาร แนวคิดและการสัมภาษณ์กับผู้รู้ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ทั้งด้านกรอบความคิดฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมที่ยั่งยืน ทุนวัฒนธรรมในมิติทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น การสร้างอัตลักษณ์บนฐานศิลปวัฒนธรรมในสถาปัตยกรรมท้องถิ่น วิถีพันธ์ของวัฒนธรรมกับนวัตกรรมทางปัญญาเชิงสร้างสรรค์ ในมิติเชิงบูรณาการความรู้และการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพของภาพสะท้อนในความคิด ความเชื่อ วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณีที่เป็น อัตลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน

คำสำคัญ: ฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมที่ยั่งยืน ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น ประวัติศาสตร์วัฒนธรรมท้องถิ่น อัตลักษณ์ท้องถิ่น นวัตกรรมทางปัญญาเชิงสร้างสรรค์

¹ รองศาสตราจารย์ อาจารย์ประจำสาขาวิชานิติ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ อีเมล suchat.s@nsru.ac.th

Associate Professor Dr., Faculty of Administrative Sciences and Social Sciences Nakhon Sawan Rajabhat University E-mail; suchat.s@nsru.ac.th

Abstract

Academic articles explain the process of creating a local cultural scenario by looking at the future of changes that is expected to happen as local cultural within sustainable development. However, a sustainable development is balanced development and supportive interaction in economic, social, political, cultural and psychological, natural resource and environmental dimensions, based on knowledge and wisdom in collecting and organizing information, analyzing and synthesizing it to effectively benefit the local area. This article aims to analyze the local cultural scenario within sustainable development from document analysis, concepts, interviews with cultural and local knowledge experts, including sustainable cultural scenario framework, cultural capital in the local historical dimension, creation of identity based on art and culture in local architecture, culture's way of life with creative intellectual innovation in the integrative dimension of knowledge and developing effective learning processes of a reflection in thoughts, beliefs, way of life, customs and traditions on identity and value as local cultural within sustainable development.

Keywords: Sustainable cultural scenario, local cultural capital, local cultural history, local identity, creative intellectual innovation

บทนำ

ฉากทัศน์ เป็นมโนภาพเกี่ยวกับสถานการณ์ในอนาคตที่มีความเป็นไปได้ ของการขับเคลื่อนสถานการณ์ที่เป็นอยู่ในปัจจุบันไปสู่อนาคต ในกระบวนการเกี่ยวกับการสร้างฉากทัศน์วัฒนธรรมท้องถิ่น จากการมองอนาคตของการเปลี่ยนแปลงที่คาดว่าจะเกิดขึ้นทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน จากการวางแผนและเตรียมพร้อมสำหรับอนาคต ด้วยความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับอดีตและปัจจุบัน (Agostinho, S., Meek, J., & Herrington, J., 2005) ซึ่งความท้าทายหนึ่งของการสร้างฉากทัศน์วัฒนธรรมท้องถิ่นในที่มีความเชื่อมโยงระหว่าง ปัจจัยเกื้อหนุน และการวางแผนคือการคาดการณ์ซึ่งเป็นกระบวนการที่พยายามทำความเข้าใจกับภาพอนาคตที่อาจเกิดขึ้น อย่างไรก็ตาม การพัฒนาประเทศที่ผ่านมา มีกรอบการพัฒนาที่มุ่งสู่ “ความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน” ส่งผลให้ประเทศไทยมุ่งสู่การพัฒนาที่สูงขึ้น

กระแสการพัฒนาเศรษฐกิจที่พัฒนาไปควบคู่กับการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับชุมชนและท้องถิ่น โดยการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้เป็นแม่แบบในการขับเคลื่อนวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นแนวทางการพัฒนาที่ตั้งบนพื้นฐานของทางสายกลางและความไม่ประมาท

คำนึงถึงความพอประมาณ ความมีเหตุผล การสร้างภูมิคุ้มกันในตัวเอง ตลอดจน ใช้ความรู้และคุณธรรมเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิต Sunida Kiatwattanawisan. (2022) สังคมไทยในปัจจุบันได้รับผลกระทบทั้งเชิงบวกและเชิงลบจากกระแสโลกาภิวัตน์ก่อให้เกิดสถานการณ์ใหม่ในสังคมไทยใน 2 รูปแบบใหญ่ ๆ คือ การเปลี่ยนแปลงไปสู่ความหลากหลาย (Difference) และความซับซ้อน (Complexity) ซึ่งมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงในวงการวิชาการด้วย ภายใต้สถานการณ์นี้สังคมไทยและวงการวิชาการไทย ต้องมีวิธีคิดแบบใหม่ที่มองสังคมหลายมิติ มองแบบซับซ้อนและให้ความสำคัญแก่เรื่องของวัฒนธรรมและความยั่งยืนทางวัฒนธรรม ท่ามกลางการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแบบทุนนิยม ปรากฏว่ามีปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้นหลายด้าน เป็นการพัฒนาที่เน้นวัตถุนิยม ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ความชอบชอบในปรากฏการณ์ของความทันสมัยและวิธีคิดแบบทันสมัยนิยม ที่มองโลกด้านเดียวโดยละเลยสังคมและวัฒนธรรม (Danai Nilsakul and Nopadon Thungsakul, 2017) สิ่งเหล่านี้ทำให้ต้องหันมาคิดกันใหม่ว่าคำตอบของการพัฒนานั้นน่าจะอยู่ที่ชุมชน หมู่บ้าน ชนบท และท้องถิ่นของประเทศไทย จากสถานการณ์และปัญหาการพัฒนานี้ได้กล่าวมาแล้ว ทำให้เราได้ข้อสรุปว่าแนวคิดเชิงนโยบายของสถาบันอุดมศึกษาจึงจำเป็นต้องพัฒนาคนในระดับผู้นำทางสังคมที่ส่งเสริมการพัฒนาแบบสร้างความสมดุลระหว่างเศรษฐกิจกับสิ่งแวดล้อม สังคมและวัฒนธรรม ให้สามารถดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืนไปจนถึงคนในรุ่นต่อไป ดังนั้น กระบวนการเกี่ยวกับการสร้างฉันทศน์วัฒนธรรมท้องถิ่นจากการตัดสินใจเกี่ยวกับอนาคต ด้วยความรู้ และภูมิปัญญาที่มีอยู่ในปัจจุบันจากมุมมองและข้อมูลที่ได้จากอดีตที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการวิธีคิดแบบใหม่ และองค์ความรู้ใหม่ที่คำนึงถึงมิติทางวัฒนธรรมในการพัฒนาที่ยั่งยืน

นอกจากนี้ ฉันทศน์จะต้องตั้งอยู่บนวิธีคิดแบบองค์รวม แนวบูรณาการศาสตร์เพื่อสามารถประยุกต์ใช้ในการพัฒนาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมที่มีความซับซ้อนและแตกต่างหลากหลายมากขึ้นจากกระแสโลกาภิวัตน์ (Chanchai Jitlaoaporn, Jidapa Thirasirikul, and Sakon Suksamphongchai, 2022) โดยวัฒนธรรม เป็นผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นแล้วสั่งสมพัฒนาเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงความต้องการและความจำเป็นในวิถีชีวิตของบุคคลและสังคม จนกลายเป็นมรดกตกทอดถึงปัจจุบันและสืบสานสู่อนาคต (Akin Rapeepat, 2008) วัฒนธรรม เป็นมรดกสังคมของพฤติกรรมมนุษย์ที่มีการสะสมมาจากอดีตและได้ถ่ายทอดมาเป็นสมบัติที่มนุษย์นำมาใช้ประกอบกรดำเนินชีวิต ที่หลอมรวมถึง ความรู้ ความคิด ความเชื่อ ความสามารถ และศิลปะต่าง ๆ ที่มีแบบฉบับเป็นของตนเอง Bamrung Bunpanya. (2006) เป็นพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ที่ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ต้องการจะกระทำสิ่งใด ในสถานการณ์เฉพาะอย่างโดยวัฒนธรรมเป็นแบบแผนแห่งการดำรงชีวิต และกฎระเบียบหรือข้อปฏิบัติที่มนุษย์ปฏิบัติเพื่อความเจริญงอกงาม (Jiraphan Kanchanachitra, 2007) วัฒนธรรมในส่วนร่วมคือผลของการคิดค้นทางวัฒนธรรม และถือได้ว่าเป็นมรดกทางสังคมที่ได้รับการถ่ายทอดทางสติปัญญาไปสู่รุ่นในแต่ละรุ่น โดยวัฒนธรรม จึงเป็นสิ่งที่สร้างคุณค่า

และมูลค่า เป็นพลังขับเคลื่อนสังคมสู่เป้าหมายที่ต้องการอย่างหลากหลายในวิถีการดำเนินชีวิต ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม จารีตประเพณี และภูมิปัญญา ซึ่งกลุ่มชนได้ร่วมสร้างสรรค์ สังคม ปลูกฝัง สืบทอด เรียนรู้ ปรับปรุงและเปลี่ยนแปลง ให้เกิดความเจริญงอกงามทั้งด้านจิตใจและ วัตถุอย่างมีความสุข ทั้งนี้ วัฒนธรรม สามารถพิจารณาแบ่งออกเป็น 2 ส่วน (Yongthanit Pimonsathien, 2011) ได้แก่ 1) วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ เช่น วัฒนธรรมที่เป็นความคิด แบบแผนพฤติกรรมในการดำเนินชีวิต ได้แก่ ภาษา ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อถือ ศาสนา ความสนใจ ทศนคติในด้านต่าง ๆ ทั้งนี้ เป็นวัฒนธรรมที่ไม่มีรูปร่างตัวตนและเป็นนามธรรม ที่เรียกว่าวัฒนธรรมทางจิตใจ 2) วัฒนธรรมทางวัตถุ เช่น ลักษณะของที่อยู่อาศัย เครื่องประดับ โบราณสถาน วิหาร อุปรณ์ เทคโนโลยี เครื่องมือเครื่องใช้ เป็นวัฒนธรรมที่มีรูปร่างตัวตน มองเห็นและสัมผัสได้

อย่างไรก็ตาม วัฒนธรรมทางวัตถุและวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ มีความสัมพันธ์และเกี่ยวเนื่องกันอยู่เสมออันก่อให้เกิดศิลปวิทยาการและความรู้ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม ท้องถิ่นเกิดจากหลากหลายปัจจัย ซึ่งท้องถิ่นมิได้อยู่อย่างโดดเดี่ยว แต่สัมพันธ์กับสังคมเมือง ซึ่งเมื่อเมืองสัมพันธ์กับต่างประเทศ วัฒนธรรมเมืองและวัฒนธรรมต่างประเทศจึงเข้าปะทะ สัมพันธ์กับวัฒนธรรมท้องถิ่น (Suthep Sunthornpharm, 2006) วัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นวัฒนธรรมหลากหลาย ที่มีภูมิหลังและประวัติความเป็นมาของชุมชนในท้องถิ่น ประกอบด้วย วัฒนธรรมดั้งเดิมเป็นวัฒนธรรมที่ท้องถิ่นได้ยึดถือปฏิบัติกันมาตั้งแต่อดีต และยังไม่เปลี่ยนแปลง วัฒนธรรมแบบดัดแปลงเป็นวัฒนธรรมที่ได้รับอิทธิพลความเปลี่ยนแปลง จากวัฒนธรรมอื่น ๆ ได้นำมาดัดแปลงหรือประยุกต์ ให้เข้ากับสภาพเศรษฐกิจ และสังคม เพื่อประโยชน์การนำไปใช้ในปัจจุบัน และวัฒนธรรมสร้างใหม่ เป็นวัฒนธรรมที่คนในชุมชน นำมาอาจจะเป็นวัฒนธรรมเลียนแบบ หรือ คิดประดิษฐ์ สร้างขึ้นมาภายหลัง แล้วนำมาใช้เป็นวัฒนธรรมในสังคมท้องถิ่นนั้น ๆ จากการเสริมสร้างศักยภาพของท้องถิ่น ที่มีความชัดเจน ในการมองเห็นคุณค่าโดยอาศัยความรู้และภูมิปัญญาเป็นสำคัญ ทั้งนี้ การวิเคราะห์ฉากทัศน์ วัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน สามารถเป็นทิศทางการพัฒนาที่ตั้งอยู่บนฐานคิด ของวัฒนธรรมศึกษา ที่เป็นการบูรณาการศาสตร์ โดยฉากทัศน์เชิงปรัชญา และความสำคัญ ต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ในเชิงหลักการจำเป็นต้องพัฒนาคน สู่การมุ่งเน้นการศึกษามุมมองรูปแบบ การสร้างอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ทางกายภาพที่มีความสัมพันธ์ต่อพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่มีการทับซ้อนกัน ซึ่งเน้นมุมมองมิติของการทับซ้อนในความแตกต่างของความหมาย รวมถึงโลกทัศน์ทางความคิด ซึ่งสิ่งเหล่านี้ สามารถสะท้อนปรัชญาความคิด ความเชื่อ ที่เป็นกลไกปรากฏการณ์เบื้องหลัง ในการขับเคลื่อนทางสังคมในทุกมิติ มุมมองถึงมิติทุนวัฒนธรรมที่เป็นพลังสำคัญในการขับเคลื่อนสังคม ชุมชน และท้องถิ่น สู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่ต้องการเหมือนเช่น แมงมุมที่เป็นตาข่าย เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงเป้าหมายที่เป็นความต้องการของวัฒนธรรม ซึ่งการศึกษาวิเคราะห์ฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืนในมิติเชิงบูรณาการ ความรู้และการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และแนวทางในการพัฒนาท้องถิ่น

ไปสู่ความยั่งยืนทางด้านกายภาพ เศรษฐกิจ สังคม และวิถีชีวิตของชุมชน ท้องถิ่น ที่มีบทบาทในการพัฒนาที่ตรงจุดภายใต้เครื่องมือและทรัพยากรที่มีอยู่ และเป็นการวางแผนการดำเนินการพัฒนาสู่ความยั่งยืนในอนาคต โดยเฉพาะการนำกรอบความคิดทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การขับเคลื่อนและพัฒนาท้องถิ่นเพื่อความยั่งยืนจึงมีความสำคัญต่อมิติมุมมองใหม่ ๆ ต่อการศึกษาของภาพสะท้อนในความคิด ความเชื่อ วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณีที่เป็นอัตลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืนต่อไป

กระบวนการสร้างฉากทัศน์ในวิวิธวิทยาการเข้าถึงความรู้ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน

กระบวนการสร้างฉากทัศน์ การมองอนาคตตามแนวคิดและแนวทางในการวางแผนยุทธศาสตร์ที่ใช้กันอยู่ทั่วไป มักเน้นการวิเคราะห์ แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงประกอบกับการวิเคราะห์ประเด็นเชิงยุทธศาสตร์ ทำนายอนาคตการเปลี่ยนแปลงที่คาดว่าจะเกิดขึ้น แล้วจึงตั้งเป็นวิสัยทัศน์ เป้าหมายและวัตถุประสงค์ในการดำเนินการ (Agostinho, S., Meek, J., & Herrington, J., 2005) อย่างไรก็ตาม เนื่องจากการทำนายเป็นการสันนิษฐานอนาคตเพียงรูปแบบเดียว อาจไม่เหมาะสมในทุกสถานการณ์จึงต้องใช้วิธีการคาดการณ์ที่เปิดกว้างมากขึ้น โดยเฉพาะตามแนวคิดที่ว่าภาพอนาคตมีทั้งที่เป็นภาพที่มีโอกาสเกิดขึ้นได้ (Possible) อนาคตที่ดูเหมือนน่าจะเกิดขึ้นได้ (Plausible futures) อนาคตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจริง (Probable futures) และอนาคตที่อยากให้หรือควรจะเกิดขึ้น (Preferable/desirable futures) เมื่อทราบถึงความหลากหลายและระดับความเป็นไปได้ที่แตกต่างกันของทางเลือกอนาคต จึงสร้างภาพอนาคตเป็นฉาก ๆ ที่ทำให้ผู้มีส่วนร่วมในการวางแผนเห็นถึงทางเลือกของอนาคตที่มีโอกาสเกิดขึ้นได้จริงก่อนที่จะไปสร้างกลยุทธ์และวิธีการที่สามารถใช้ได้กับแทบทุกสถานการณ์ที่น่าจะเกิดขึ้นได้ในอนาคต (Robust) กระบวนการวางแผนแบบนี้เรียกว่า การวางแผนแบบฉากทัศน์ เป็นการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและอย่างสร้างสรรค์เกี่ยวกับทางเลือกที่มีโอกาสในอนาคตตามเงื่อนไขและข้อสมมติที่ตั้งไว้ (Erduran, A.D., & Bayrak, E. B., 2013) การวางแผนฉากทัศน์ เน้นการวิเคราะห์ปัจจัยขับเคลื่อน ทั้งความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างปัจจัยต่าง ๆ ความไม่แน่นอน และผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น แล้วจึงสร้างทางเลือกเชิงยุทธศาสตร์ในอนาคต เพื่อประเมินกลยุทธ์ที่สามารถดำเนินการได้ในแต่ละสถานการณ์ โดยขั้นตอนสำคัญ (Clark, R., 2009) ได้แก่ 1) ระบุประเด็นปัญหา ขั้นตอนแรกคือ การระบุและคัดเลือกประเด็นปัญหาที่พื้นที่นั้นจะประสบอยู่ในปัจจุบันหรืออาจ ประสบในอนาคต เพื่อทราบถึงสภาพแวดล้อมหรือบริบทของการเปลี่ยนแปลงที่ต้องการคาดการณ์ 2) การคัดเลือกและจัดอันดับปัจจัยขับเคลื่อน หรือแนวโน้มที่คาดว่าจะมีผลต่อประเด็นปัญหาที่ตั้งไว้ ปัจจัยที่ใช้ในการคาดการณ์อนาคตระยะยาวด้วยวิธีการฉากทัศน์ อาจเน้นที่ปัจจัยเชิงระบบในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านประชากร ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม วัฒนธรรม ศาสนาและความเชื่อ ด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี ด้านสิ่งแวดล้อม เป็นต้น ในการขับเคลื่อนและผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลง 3) จัดลำดับปัจจัยขับเคลื่อน

โดยจะต้องเลือกปัจจัยหรือประเด็นที่คิดว่าสำคัญที่สุด มากำหนดตรรกะของฉากทัศน์ (Scenario logics) ตามระดับความไม่แน่นอนและระดับผลกระทบของปัจจัยเหล่านั้น จะมีประโยชน์ในการกำหนดรูปแบบและแนวทางการวางแผน สำหรับภาพอนาคตภาพ 4) กำหนดตรรกะฉากทัศน์ ตามระดับของความไม่แน่นอนและผลกระทบที่ประเมินได้ว่าจะเกิดขึ้น วิธีการหนึ่งในการสร้างตรรกะฉากทัศน์ที่มีความสำคัญยิ่ง เนื่องจากเป็นเกณฑ์ในการสร้างกรอบความคิดและกรอบของยุทธศาสตร์และกิจกรรมที่จะดำเนินการ 5) พัฒนาฉากทัศน์ ในอนาคตที่มีโอกาสเกิดขึ้นได้และน่าจะเกิดขึ้น โดยเฉพาะภาพอนาคตที่แตกต่างและไม่ต่อเนื่องจากภาพปัจจุบัน วิธีการสร้างฉากทัศน์ ได้แก่ (1) ความเป็นไปได้ ที่แต่ละปัจจัยและองค์ประกอบจะเกิดขึ้นได้จริง (2) มีความแตกต่างระหว่างเรื่องราวและองค์ประกอบของแต่ละฉากทัศน์มากเพียงพอ (3) มีความสอดคล้องซึ่งกันและกันระหว่างองค์ประกอบและเนื้อหาในฉากทัศน์เดียวกัน (4) มีประโยชน์ในเชิงการตัดสินใจ ฉากทัศน์แต่ละภาพและฉากทัศน์ทั้งหมดต้องสามารถนำมาเป็นทางเลือกในการตัดสินใจได้ (5) มีความท้าทายที่จะทำให้ชุมชน ท้องถิ่น องค์กรที่เกี่ยวข้องต้องปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์และกระบวนการทำงานใหม่ เพราะเตรียมพร้อมสำหรับอนาคต 6) เลือกดัชนีชี้วัดสำหรับการติดตามผล คือการกำหนดดัชนีชี้วัดที่ใช้ในการประเมินว่าฉากทัศน์แต่ละฉากจะทำให้เกิดผลกระทบหรือผลลัพธ์ เพื่อนำมาตัดสินใจว่า ควรต้องดำเนินการอย่างไรเพื่อเตรียมพร้อมรับมือกับสถานการณ์ที่แตกต่างกัน ในแต่ละฉากทัศน์ 7) การประเมินผลกระทบของแต่ละฉากทัศน์ ที่มีความแตกต่างกันในด้านเนื้อหาและผลกระทบที่จะเกิดขึ้นในสถานการณ์ต่าง ๆ จึงต้องมีการประเมินผลกระทบในแต่ละสถานการณ์ เพื่อนำผลที่ได้มาวางกลยุทธ์ในการรับมือกับสถานการณ์ที่แตกต่างกัน 8) การประเมินทางเลือกยุทธศาสตร์ วัตถุประสงค์หลักของการสร้างฉากทัศน์ เพื่อกำหนดยุทธศาสตร์ในการรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในอนาคต ซึ่งฉากทัศน์ที่ดีและเป็นประโยชน์ควรมีเนื้อหาตรงกับประเด็นสำคัญที่มีผลกระทบต่อพื้นที่ศึกษา

ทั้งนี้ กระบวนการสร้างฉากทัศน์ในวิธีวิทยาการเข้าถึงความรู้ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืนเป็นโจทย์ความท้าทายในการหาแนวทางการพัฒนาที่จะนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน ทั้งนี้ การพัฒนาเศรษฐกิจและวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างยั่งยืนได้ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาคนและกระบวนการพัฒนาที่บูรณาการเชื่อมโยงกันทุกด้าน โดยมีเศรษฐกิจเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคน สังคม และสิ่งแวดล้อมเพื่อความอยู่ดีมีสุขของคนไทยอย่างยั่งยืน (Office of the National Economic and Social Development Board, 2016) การพัฒนาที่ยั่งยืน มีลักษณะเป็นการพัฒนาที่เป็นบูรณาการ (Integrated) คือ ทำให้เกิดเป็นองค์รวม (Holistic) ที่จะต้องมาประสานกันครบองค์ และมีลักษณะอีกอย่างหนึ่งคือมีดุลยภาพ (Balance) ลักษณะที่เป็นบูรณาการ หรือทำให้เกิดองค์รวม เป็นโจทย์ท้าทายในการพัฒนาที่จะนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน ที่สอดคล้องกับความสมดุลทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยใช้เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDGs Goals) คือ จุดมุ่งหมายที่กำหนดแนวทางร่วมกันเป็นวาระของสหประชาชาติ ซึ่งต่อยอด

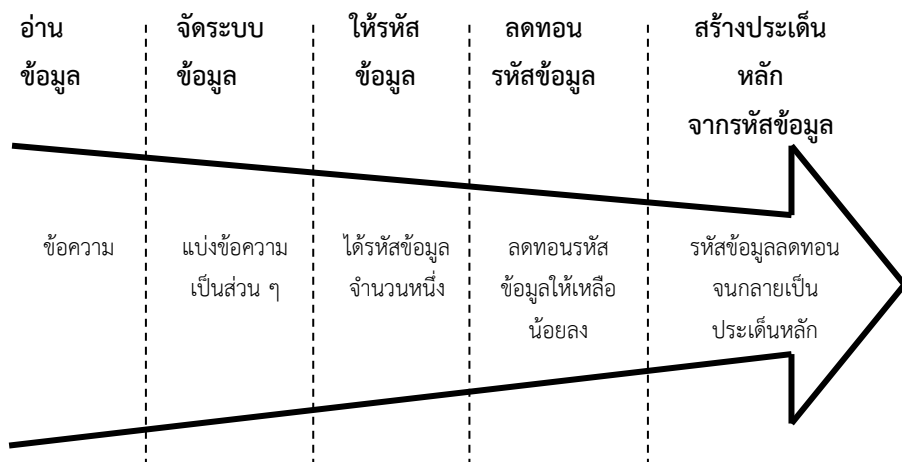
มาจากเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยมีปัจจัยสำคัญ 5 มิติ ที่เชื่อมโยงกัน (International Institute for Trade and Development, 2016) ได้แก่ 1) มิติด้านการพัฒนาคน (People) มุ่งเน้นการแก้ไขมีรายได้ที่ต่ำลงของประชากร จัดปัญหาความยากจนและความหิวโหย ลดช่องว่างของความเหลื่อมล้ำในสังคม 2) มิติด้านสิ่งแวดล้อม (Planet) จะเน้นในเรื่องของการดูแล ปกป้อง รักษาทรัพยากรธรรมชาติและสภาพภูมิอากาศเพื่อส่งต่อให้พลเมืองของโลก ในรุ่นต่อไป 3) มิติด้านเศรษฐกิจและความมั่งคั่ง (Prosperity) มุ่งส่งเสริมให้ประชาชนมีความเป็นอยู่ในระดับที่ดีและสอดคล้องเข้ากับธรรมชาติ 4) มิติด้านสันติภาพและความยุติธรรม (Peace) โดยยึดหลักการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสันติ สังคมมีการเป็นอยู่อย่างสงบสุข ไม่เกิดการแบ่งแยกกัน 5) มิติของความเป็นหุ้นส่วนการพัฒนา (Partnership) สร้างความร่วมมือในทุกภาคส่วนให้มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนวาระการพัฒนาที่ยั่งยืน ประกอบกับการน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มาเป็นกรอบแนวทางในการพัฒนา โดยเริ่มใช้พัฒนาจากส่วนเล็ก ๆ องค์กร ชุมชน และสังคม ที่ใช้หลักความพอประมาณมาใช้ในการพัฒนาจิตสำนึกให้เกิดความต้องการอย่างพอประมาณ จัดสรรการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด (Thaipat Institute Rural Restoration Foundation of Thailand Under Royal Patronage, 2020) จากการพัฒนาที่ตอบสนองต่อความต้องการอย่างสมดุล เพื่อสร้างระบบภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับตนเองทั้งในปัจจุบันและในอนาคตอย่างมีเหตุมีผล สร้างวิถีชีวิต และทุนทางวัฒนธรรมที่สมดุลในทุกมิติ

อย่างไรก็ตาม ทุนวัฒนธรรม เป็นคุณค่าที่บุคคลได้รับจากกระบวนการหล่อหลอมทางสังคม จนกลายเป็นคุณสมบัติติดตัวที่เอื้อให้บุคคลสามารถนำไปเพิ่มพูนมูลค่าของตนได้แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ (Thaweesak Sasongkroh, 2011) คือ ทุนวัฒนธรรมที่แฝงฝังอยู่ในกาย ทุนวัฒนธรรมที่อยู่ในรูปของวัตถุ และทุนวัฒนธรรมที่อาศัยการสถาปนา โดยทุนวัฒนธรรมดังกล่าว มีการเปลี่ยนแปลง ผกผันไปตามการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในแต่ละพื้นที่ในแต่ละยุคสมัย (Rangsan Thanapornphan, 2013) and Direk Patmasiriwat (2008) ได้เสนอแนวคิดไว้ว่า ทุนวัฒนธรรมเกี่ยวข้องกับคุณค่าที่เป็นความรู้คู่ภูมิปัญญาและงานสร้างสรรค์ อันเกิดจากการค้นคว้าและการค้นพบโดยผู้ทรงความรู้ในท้องถิ่น รวมถึงค่านิยมและความเชื่อที่ทำให้เกิดการจัดระเบียบทางสังคมหรือสร้างกติกาที่เป็นคุณค่าทางสังคมโดยส่วนรวม อย่างไรก็ตาม การพัฒนาชุมชนและท้องถิ่นให้มีความเข้มแข็งและยั่งยืน เพื่อให้เป็นแบบอย่างในการพัฒนาที่ยั่งยืนในเชิงพื้นที่ จึงควรให้มีการจัดการฉกัศน์ในการพัฒนาคน เพื่อการพัฒนาสังคม ท้องถิ่นที่ยั่งยืน ซึ่งจะก่อเกิดประโยชน์ของการพัฒนาเชิงพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทความวิชาการนี้เป็นการศึกษารวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการศึกษาปรากฏการณ์สนามในภาพรวม มีลักษณะสำคัญ คือ ข้อมูลอยู่ในรูปถ้อยคำ ข้อความ ปรากฏการณ์ เหตุการณ์ พฤติกรรม เป็นวิธีการแสวงหาความจริง ใช้วิธีการอุปทาน (ข้อมูลดิบ/ ข้อเท็จจริง --> แนวคิด ความสัมพันธ์ --> ข้อสรุป) เน้นการศึกษาข้อมูลแบบองค์รวมในการดำเนินการเก็บรวบรวม

ข้อมูล จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้ผลเป็นข้อมูลพื้นฐาน เป็นกรอบในการสร้างและพัฒนากรอบแนวคิด (Develop conceptual framework) การศึกษาเอกสาร และการสัมภาษณ์เชิงลึกอาศัยการวิเคราะห์มุมมองพหุบริบทและวัฒนธรรม (Multi-contextual and cultural perspectives) ด้วยแบบสัมภาษณ์ชนิดมีโครงสร้าง ที่มีประเด็นการสัมภาษณ์เกี่ยวกับ “ 1) กรอบความคิดฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมที่ยั่งยืน 2) ทุนวัฒนธรรมในมิติทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น 3) การสร้างอัตลักษณ์บนฐานศิลปวัฒนธรรมในสถาปัตยกรรมท้องถิ่น 4) วิถีพันธ์ของวัฒนธรรมกับนวัตกรรมทางปัญญาเชิงสร้างสรรค์ เป็นอย่างไร?” กับผู้รู้ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง นำผลที่ได้จากการวิเคราะห์เอกสาร และการสัมภาษณ์ มาสังเคราะห์ร่วมกัน สู่การวิเคราะห์ผลในองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ของฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน

การวิเคราะห์ข้อมูล (Lowanichchai, S., et al, 2021) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายจากข้อมูลต่างๆ ตามหลักการสามเส้า (Triangulation Approach) ใน 3 ขั้นตอน คือ 1) การลดทอนข้อมูลให้สามารถลงรหัสเพื่อจำแนกประเภทของตัวแปรเชิงคุณภาพได้ 2) การจัดระบบข้อมูล จากการจำแนกประเภทของตัวแปรจัดรวมกลุ่มตัวแปรเป็นองค์ประกอบหรือมิติของแนวคิด จากนั้นจึงรวมกลุ่มองค์ประกอบให้เป็นแนวคิด เรียกว่า วิธีนี้ว่า แบบจำลองการวิเคราะห์ตัวแปรสู่แนวคิด (Indicator-Concept Model) และ 3) การตีความของการระบุทิศทางและแนวโน้มของความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด ด้วยการอธิบายและตีความ เชื่อมโยงความสัมพันธ์เชิงเหตุผลนำไปสู่บทสรุป (Pornchai Jedaman and Udon Orakul, 2018) จากการเตรียมข้อมูล (Preparing) การแตกข้อมูล (Segmenting) การให้รหัสข้อมูล (Coding) การเปรียบเทียบและจัดหมวดหมู่ข้อมูล (Comparing and categorizing) การเปรียบเทียบข้อมูลซ้ำแล้วซ้ำอีก (Constant comparing) ซึ่งโดยภาพรวมข้อมูลจะถูกลดทอนลงแล้วจัดกลุ่มใหม่เกิดเป็นประเด็นหลัก



ผลลัพธ์ขององค์ประกอบฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน

ฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน พบว่า มี 4 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) กรอบความคิดฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมที่ยั่งยืน 2) ทุนวัฒนธรรมในมิติทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น 3) การสร้างอัตลักษณ์บนฐานศิลปวัฒนธรรมในสถาปัตยกรรมท้องถิ่น 4) วิถีพันธ์ของวัฒนธรรมกับนวัตกรรมทางปัญญาเชิงสร้างสรรค์ โดยมี 18 ตัวบ่งชี้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1. องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ของฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน

องค์ประกอบของฉากทัศน์	ตัวบ่งชี้
1. กรอบความคิดฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมที่ยั่งยืน	1.1 กรอบความคิดของในความเป็นไปได้ ความแตกต่างระหว่างเรื่องราวและองค์ประกอบของแต่ละฉากทัศน์ ความสอดคล้องซึ่งกันและกันระหว่างองค์ประกอบและเนื้อหาในฉากทัศน์เดียวกัน ประโยชน์ในเชิงการตัดสินใจ ความท้าทายที่จะทำให้อุปกรณ์ท้องถิ่น องค์กรที่เกี่ยวข้องต้องปรับเปลี่ยน กระบวนทัศน์และกระบวนการทำงานใหม่ เลือกดัชนีชี้วัดสำหรับการติดตามผล เพื่อนำมาตัดสินใจในการดำเนินการ การประเมินผลกระทบ และการประเมินทางเลือกยุทธศาสตร์ วัตถุประสงค์หลักของการสร้างฉากทัศน์ 1.2 การสร้างพาราไดม์ทางทฤษฎีที่หลากหลายในการวางรากฐานความคิดใหม่ ทางวัฒนธรรมนิเวศกับวัฒนธรรมความคิด ได้แก่ วัฒนธรรมความยั่งยืนกับปัญหาสภาวะแบบองค์รวม ความเชื่อมโยงธรรมชาติ/สิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม และผลกระทบต่อความยั่งยืนของสังคมและท้องถิ่น 1.3 กรอบความคิดในการเรียนรู้สู่ความเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมกับการพัฒนา วัฒนธรรมกับความยั่งยืนทางวัฒนธรรม วัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจ วัฒนธรรมกับการปฏิบัติการเชิงพื้นที่ของท้องถิ่น 1.4 กรอบความคิดในวัฒนธรรมศึกษาและพื้นที่ศึกษา ความรู้และการวิจัยวัฒนธรรม ประเพณีและการดำรงชีวิตของชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ประวัติศาสตร์ชุมชน การผสมผสานทางวัฒนธรรม ชุมชนที่ศึกษา ท่ามกลางการพัฒนา โลกาภิวัตน์และการขยายตัวทุนนิยม ตลอดจน แนวทางการวิจัยทางวัฒนธรรมศึกษาในมิติที่หลากหลาย

1.5 กรอบความคิดในความเชื่อมโยงวัฒนธรรมศึกษากับนิเวศวิทยาวัฒนธรรม ทฤษฎีวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงและการปรับตัวทางวัฒนธรรม นิเวศวัฒนธรรมของชนบท/เมือง วัฒนธรรมศึกษา ยุคโลกาภิวัตน์ นโยบายและการบริหารจัดการทางนิเวศวัฒนธรรม กระบวนการวางแผนวัฒนธรรม แนวคิดใหม่แห่งความยั่งยืนทางวัฒนธรรมกับสุขภาวะและนิเวศของชุมชน

1.6 กรอบความคิดในการสร้างความหมายของมรดกทางวัฒนธรรมใหม่ ๆ ที่เชื่อมโยงกับประเพณี วัฒนธรรม ค่านิยม แนวคิดทฤษฎีและประวัติศาสตร์ หลักการพื้นฐานของการอนุรักษ์และการบริหารจัดการมรดกทางวัฒนธรรม มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม มรดกวัฒนธรรมในอาเซียนและมรดกโลก พัฒนาการใหม่เกี่ยวกับแนวคิดมรดกทางวัฒนธรรม

1.7 กรอบความคิดของการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม การปรับเปลี่ยนระบบจากทุนนิยมไปสู่รูปแบบอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ทุนนิยม การเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรมและนิเวศของชุมชน

1.8 กรอบความคิดของการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการทางวัฒนธรรมของการสร้างข้อมูลอย่างเป็นระบบ ที่สามารถนำไปสู่การตัดสินใจ รวมถึงการสร้างคุณค่าและมูลค่าเชิงเศรษฐกิจ

2. ทุนวัฒนธรรมในมิติทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

2.1 กระบวนการศึกษาประวัติศาสตร์สังคมที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรม และทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นตัวขับเคลื่อนด้านเศรษฐศาสตร์ โบราณคดี มานุษยวิทยา ในการข้ามพรมแดนแห่งความรู้ เข้าสู่การศึกษาเชิงสหวิทยาการ

	2.2 ความเคลื่อนไหวทางความคิด การแลกเปลี่ยน ผสมผสานกันอยู่ตลอดเวลา ซึ่งมีพลังต่อการผลักดัน การเปลี่ยนแปลงให้เกิดศักยภาพของท้องถิ่นในมิติ ทางวัฒนธรรมและทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น
3. การสร้างอัตลักษณ์บน ฐานศิลปวัฒนธรรมใน สถาปัตยกรรมท้องถิ่น	3.1 การสร้างอัตลักษณ์บนฐานสถาปัตยกรรม ท้องถิ่น ที่สะท้อนถึงสภาพของพื้นที่ สังคม และ วัฒนธรรมของประชาชน รวมทั้งเรื่องราวต่าง ๆ ของการใช้ชีวิต บริบทรอบข้าง ประเพณีวัฒนธรรม ที่แสดงออกมาในตัวสถาปัตยกรรม ที่ถูกสร้างและ ออกแบบขึ้น ให้มีประโยชน์ที่ตอบสนองความ ต้องการของชุมชน ท้องถิ่น มีรูปแบบที่สอดคล้องกับ สภาพแวดล้อม และค่านิยม 3.2 การสร้างอัตลักษณ์ร่วมที่เกิดจากลักษณะการ ผสมผสานของความสัมพันธ์ในท้องถิ่นที่มีแบบฉบับ เฉพาะ และกระบวนการทางสังคม รวมทั้งการหยิบ ยืมองค์ประกอบทางวัฒนธรรมจากหลากหลายแหล่ง ที่จำต้องอาศัยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการ ประกอบขึ้นมาใหม่เพื่อใช้อ้างอิงในการแสดงตัวตน ให้มีความหมายพิเศษ 3.3 อัตลักษณ์ ระดับปัจเจกและระดับกลุ่มที่ เชื่อมต่อระหว่างปัจเจกและโครงสร้าง การยอมรับ ความหมายของอัตลักษณ์ในฐานะที่เป็นกระบวนการ การจะช่วยให้ เข้าใจอัตลักษณ์ได้หลากหลายมิติ 3.4 การปรับเปลี่ยนของอัตลักษณ์ที่มีความสัมพันธ์ กับสถานการณ์หรือมีบริบทที่มีความเฉพาะและการ เปลี่ยนแปลง ผ่านการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม โครงสร้างหน้าที่ และความกลมกลืนทางวัฒนธรรม
4. วิถีพันธของวัฒนธรรม กับนวัตกรรมทางปัญญา เชิงสร้างสรรค์	4.1 จิตรกรรมที่เป็นภาพเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติ ความเป็นมาของศาสดาผู้นำของศาสนา ความเชื่อ วัฒนธรรม ระเบียบประเพณี ชีวิตความเป็นอยู่ของ สังคม 4.2 ประติมากรรมที่แสดงออกในรูปแบบเกี่ยวกับ ความเชื่อ ศรัทธาในศาสนาเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ

4.3 สถาปัตยกรรมที่แสดงออกในรูปแบบของ
ความเชื่อศรัทธา และความยิ่งใหญ่ของศาสนาที่บ่ง
บอกถึงความเจริญรุ่งเรือง ความยิ่งใหญ่ ของคติ
ความเชื่อ เป็นตัวกำหนด เช่น สถาปัตยกรรม
พระราชวังต่าง ๆ เป็นต้น

4.4 งานประณีตศิลป์ ของการสร้างงานศิลปะที่
ออกมาเป็นรูปแบบคุณค่าทางด้านความงามที่แสดง
ลักษณะเด่นทางด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่าง
เด่นชัด

แนวทางวิธีการอธิบายผล

ฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน ประกอบด้วย กรอบความคิด
ฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมที่ยั่งยืน ทุนวัฒนธรรมในมิติทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น การสร้างอัต
ลักษณ์บนฐานศิลปวัฒนธรรมในสถาปัตยกรรมท้องถิ่น วิถีพันธกิจของวัฒนธรรมกับนวัตกรรมทาง
ปัญญาเชิงสร้างสรรค์ ทั้งนี้สืบเนื่องจาก ฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน
ฉากทัศน์เชิงปรัชญา และความสำคัญต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ในเชิงหลักการ จำเป็นต้องพัฒนาคน
สู่การมุ่งเน้นอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ทางกายภาพที่มีความสัมพันธ์ต่อพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่มี
การทับซ้อนกัน ซึ่งเน้นมุมมองมิติของการทับซ้อนในความแตกต่างของความหมาย รวมถึงโลก
ทัศน์ทางความคิด ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถสะท้อนปรัชญาความคิดเชื่อที่เป็นกลไกปรากฏการณ์
เบื้องหลังในการขับเคลื่อนทางสังคมในทุกมิติ เป็นฐานในการขับเคลื่อนนโยบายเพื่อการพัฒนา
ท้องถิ่นที่ยั่งยืน อย่างไรก็ตาม ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นในส่วนที่เป็นคุณค่าซึ่งเป็นพลังขับเคลื่อน
ชุมชนท้องถิ่นไปสู่ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง จากการเข้าถึงเป้าหมายสูงสุดของ
ชีวิตตามคติความเชื่อ การเข้าถึงความสงบ การเข้าถึงอุดมการณ์ และคุณค่าของทุนวัฒนธรรม
ที่ได้แสดงออกถึงเอกลักษณ์เฉพาะ โดยมีลักษณะที่เป็นทั้งรูปธรรมและนามธรรม มีการคิดค้น
รวบรวมสร้างสรรค์ (Wimonsit Rayangkun, 2011) ซึ่งเปรียบเสมือนสินทรัพย์มรดกทาง
วัฒนธรรม ที่คำนึงถึงการคงอยู่ของคุณค่าทางวัฒนธรรม การแสวงหาจุดที่เหมาะสมของการให้
ความสำคัญกับระดับคุณค่าที่แตกต่างของวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ และสัมผัสไม่ได้ ถือว่ามี
ความจำเป็นสำหรับการสร้างความสมดุลระหว่างการอนุรักษ์ และการพัฒนาในทุนทาง
วัฒนธรรมของคุณค่าทางวัฒนธรรม จากคุณค่าทางสุนทรียภาพ คุณค่าทางประวัติศาสตร์
คุณค่าทางวิทยาการ และคุณค่าทางสังคมบนพื้นฐานของความพอเพียงในการพัฒนาท้องถิ่น
เพื่อความยั่งยืน โดย Pomchai Jedaman, 2018 ได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับมิติความพอเพียง
ที่สำคัญ ได้แก่ พอเพียงสำหรับทุกคน ไม่ใช่เศรษฐกิจแบบทอดทิ้งกัน จิตใจพอเพียง ทำให้รักกัน
และเอื้ออาทรคนอื่นได้ สิ่งแวดล้อมพอเพียง เป็นการอนุรักษ์และเพิ่มพูนสิ่งแวดล้อม สังคม
เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ชุมชนเข้มแข็งพอเพียง จากการรวมตัวที่เข้มแข็ง จะทำให้สามารถ

แก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ ปัญหาพอเพียง เป็นการเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติและปรับตัวได้อย่างต่อเนื่อง ความร่วมมือและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเปิดโลกทัศน์และความรอบรู้ สามารถก้าวข้ามปัญหาและการเปลี่ยนแปลง เป็นภูมิคุ้มกันสู่การพัฒนาอย่างเข้มแข็ง อยู่บนพื้นฐานวัฒนธรรมเพียงพอในวิถีชีวิตของกลุ่มคนที่สัมพันธ์และเติบโตจากฐานทางวัฒนธรรมจึงจะมั่นคง

โดยวัฒนธรรมท้องถิ่น จากการมีภูมิปัญญาพื้นฐานในการสร้างคุณค่า มูลค่า เอกลักษณ์ท้องถิ่น และการแสวงหาความรู้วิชาการในการเพิ่มมูลค่าจากภูมิปัญญาที่มีอยู่ รู้จักเลือกใช้สิ่งที่เหมาะสมกับความต้องการ รู้จักปรับปรุงให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและความเป็นจริง มีการพัฒนาภูมิปัญญาของตนเองให้ก้าวหน้า ที่สอดคล้องกับ Bamrung Bunpanya (2006) และ Jiraphan Kanchanachitra (2007) วัฒนธรรม เป็นมรดกสังคมของพฤติกรรมมนุษย์ที่มีการสะสมมาจากอดีตและได้ถ่ายทอดมาเป็นสมบัติที่มนุษย์นำมาใช้ประกอบการดำเนินชีวิตที่หลอมรวมถึง ความรู้ ความคิด ความเชื่อ ความสามารถ และศิลปะต่าง ๆ ตลอดจน ภาษากฎเกณฑ์ การจัดระเบียบ สังคม ประเพณี อุปนิสัย ศิลธรรม คุณธรรม อุดมคติ ความมุ่งหมาย และความใฝ่ฝันแห่งชีวิตที่บุคคล ชุมชน และสังคมต่างๆ ที่มีแบบฉบับเป็นของตนเองและแตกต่างกันไป โดยเฉพาะผลของการคิดค้นทางวัฒนธรรม (Society invention) ที่ถือได้ว่าเป็นมรดกทางสังคม ที่ได้รับการถ่ายทอดทางสติปัญญาไปสู่อนุชนในแต่ละรุ่น อย่างไรก็ตาม วัฒนธรรมทางวัตถุและวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ มีความสัมพันธ์และเกี่ยวเนื่องกันอยู่เสมออันก่อให้เกิดศิลปะวิทยาการ เกิดความรู้ ความสามารถที่ได้มีการสะสมกันมา ซึ่งการจัดหมวดหมู่ของวัฒนธรรม ที่เรียกว่า “วัฒนธรรมสากล” ทั้งวัฒนธรรมทางวัตถุและจิตใจ (Thaweesak Sasongkroh, 2011) เช่น 1. ภาษา ทุกสังคม จะมีการใช้ภาษา ทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน 2. วัฒนธรรมประเพณีพิธีกรรม (Material Culture) เป็นสิ่งที่เกี่ยวกับการกิน อาหาร ที่อยู่อาศัย เสื้อผ้า เครื่องนุ่งห่ม เครื่องมือ เครื่องใช้ เทคโนโลยี อุตสาหกรรม การอาชีพต่าง ๆ เป็นต้น 3. ศิลปะ คือทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะ เช่น การวาดรูปสีน้ำ สีน้ำมัน การวาดเขียน การปั้นรูป การแกะสลัก การฟ้อนรำ การเล่นดนตรี การละเล่นพื้นบ้าน 4. ระบบและรูปแบบศาสนา พิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับความหลัง ความศักดิ์สิทธิ์ พิธีกรรมทางศาสนา พิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเกิด การเจ็บป่วยและการตาย 5. ระบบครอบครัว ระบบทางสังคมที่เกี่ยวข้องครอบครัว การนับญาติ การแต่งงาน เป็นต้น

ดังนั้น วัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นการเสริมสร้างศักยภาพของท้องถิ่น ที่มีความชัดเจนในการมองเห็นคุณค่าโดยอาศัยความรู้และภูมิปัญญาเป็นสำคัญ โดยการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมและสังคม จะส่งผลให้เกิดเป็นวัฒนธรรมใหม่ คือความเชื่อของมนุษย์ ที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้ทราบถึงความต้องการของมนุษย์ ความเชื่อจะทำให้เกิดการปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมที่แวดล้อมอยู่ในท้องถิ่น และจะเป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในที่สุด (Chatthip Natsupha, 2011) ทั้งนี้ การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หลักฐานที่นำมาศึกษาเป็นสิ่งที่สำคัญมากต่อการร้อยเรียงวิถีชีวิต ความสัมพันธ์ของผู้คน ชุมชน ท้องถิ่นในการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรมที่นำไปสู่ ความเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ในอดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งหลักฐาน

ทางประวัติศาสตร์ หมายถึง ร่องรอยของสิ่งที่มนุษย์ประดิษฐ์และสร้างสรรค์ รวมทั้งร่องรอยของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในอดีตและเหลือตกค้างมาถึงปัจจุบัน ที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือนำทางในการศึกษาสืบค้น แสวงหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเรื่องราวในอดีตของมนุษย์ได้ ซึ่งข้อมูลที่ปรากฏในหลักฐานอาจไม่ได้บ่งบอกถึงความเป็นไปอย่างแจ่มชัด แต่เป็นแนวทางที่นำไปวิเคราะห์ตีความ สร้างจินตนาการและหาความสัมพันธ์ของเรื่องราวเพื่อให้อธิบายได้ใกล้เคียงกับอดีตมากที่สุดและลักษณะอื่นๆ เกี่ยวกับประวัติศาสตร์จากการบอกเล่าคือ เป็นการเล่าถึงเหตุการณ์ซึ่งประเพณีจากการบอกเล่า (Oral tradition) คือการบอกเล่าเกี่ยวกับเรื่องราวเหตุการณ์ ความเชื่อ ค่านิยม ธรรมเนียมปฏิบัติต่างๆ โดยการถ่ายทอดในลักษณะคำพูด คำร้อง สืบต่อกันมา เป็นข้อมูลที่ผู้เล่าไม่ได้เห็นมาด้วยตนเอง แต่ได้จากการเล่าต่อกันมา อาจจะมีการจดบันทึกไว้ เป็นลายลักษณ์อักษร อาทิเช่น นิยายปรัมปรา ปรีศนา บทสวดและคำพังเพย เป็นต้น (Srisakon Valliphodom, 2008) ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เป็นกระบวนการศึกษาประวัติศาสตร์สังคมที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรม และทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยมีกลุ่มบุคคล เป็นขับเคลื่อนหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นเศรษฐศาสตร์ โบราณคดี มานุษยวิทยา ล้วนทำให้ประวัติศาสตร์ ต้องข้ามพรมแดนแห่งความรู้ เข้าสู่การศึกษาเชิงสหวิทยาการ

อย่างไรก็ตาม การศึกษาความเปลี่ยนแปลงของความสัมพันธ์ หรือระบบความสัมพันธ์ระหว่างคนในชุมชนกับบริบทชุมชน ซึ่งทำให้สามารถทราบถึงพลังของสมบัติชุมชนเดิมและอาจจะแสวงหาทางรื้อฟื้นกลับคืนมา นำสู่การสร้างสมบัติชุมชนลักษณะใหม่ได้ และใช้เป็นเครื่องมือในการปรับตัวต่อไปในอนาคต จากการเรียนรู้ การปลูกฝังทางวัฒนธรรม (Cultivation) และการอบรมทางสังคม (Socialization) และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นเรื่องราวของความเคลื่อนไหวทางความคิด การแลกเปลี่ยนผสมผสานกันอยู่ตลอดเวลา ซึ่งมีพลังต่อการผลักดันการเปลี่ยนแปลงให้เกิดศักยภาพของท้องถิ่นในมิติทางวัฒนธรรมและทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งเป็นสิ่งที่สะท้อนสภาพสภาพสังคม ความเชื่อ ศาสนา ค่านิยม นิทาน เพลง และการละเล่นต่าง ๆ ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่นนั้น ๆ โดยสอดคล้องกับ Direk Pathamasiriwatana (2004) การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่มุ่งศึกษากิจกรรม และประสบการณ์ ทุก ๆ ด้านของชุมชน ท้องถิ่นที่ให้ความสำคัญไปที่ตัวแบบ ฐานะผู้สร้างและเป็นเจ้าของประวัติศาสตร์ โดยเปิดโอกาสให้ชุมชน ท้องถิ่น มีส่วนร่วมในกระบวนการศึกษาเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ ให้เกิดความเข้าใจถึงความเป็นมาของวิถีการดำรงชีวิต วิถีวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่างรอบด้าน (Nittaya Kanokmongkol, 2011) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญอย่างสอดคล้องกับศักยภาพของชุมชนและท้องถิ่นสู่การสำนึกประวัติศาสตร์ที่จะทำให้ชุมชน ท้องถิ่นทราบว่าตนเองมีอดีต ปัจจุบัน และอนาคต รู้จุดอ่อน จุดแข็ง ข้อจำกัดต่าง ๆ โดยปัจจัยเหล่านี้คือ สายสัมพันธ์ ที่ยึดโยงให้ชุมชน ท้องถิ่น พร้อมที่จะอนุรักษ์รักษามิปัญญาด่าง ๆ ที่สืบทอดกันมา อันสอดคล้องกับทุนทางสังคมและทุนวัฒนธรรม และสอดคล้องกับ Pinkaew Leungaramsri (2011) การสร้างอัตลักษณ์บนฐานสถาปัตยกรรมท้องถิ่น จะมีลักษณะของสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เป็นสิ่งที่สะท้อนถึงสภาพของพื้นที่

สังคม และวัฒนธรรมของประชาชน รวมทั้งเรื่องราวต่างๆของการใช้ชีวิต บริบทรอบข้าง ประเพณีวัฒนธรรมนั้นที่แสดงออกมาในตัวละครปัทมกรรม ที่ถูกสร้างและออกแบบขึ้นให้มีประโยชน์ที่ตอบสนองความต้องการของชุมชน ท้องถิ่น มีรูปแบบที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม และคำนึงในอัตลักษณ์ร่วมที่เกิดจากลักษณะการผสมผสานของความสัมพันธ์ในท้องถิ่นที่มีแบบฉบับเฉพาะ

ทั้งนี้ ความเข้าใจเรื่องอัตลักษณ์ เป็นเรื่องของกรรับรู้เราเป็นใคร คนอื่นเป็นใคร และคนอื่นรับรู้เราเป็นอย่างไร อัตลักษณ์ ถูกสร้างขึ้นโดยกระบวนการทางสังคมรวมทั้งการหยิบบ่มองค์ประกอบทางวัฒนธรรมจากหลากหลายแหล่งที่จำต้องอาศัยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการประกอบขึ้นมาใหม่เพื่อใช้อ้างอิงในการแสดงตัวตนให้มีความหมายพิเศษ อัตลักษณ์ มีทั้งที่เป็นระดับปัจเจก และอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่ม รวมถึงอัตลักษณ์เชื่อมต่อระหว่างปัจเจกและโครงสร้างทางสังคม การยอมรับความหมายของอัตลักษณ์ในฐานะที่เป็นกระบวนการจะช่วยให้ เข้าใจอัตลักษณ์ได้หลากหลายมิติ และรู้เท่าทันการปรับเปลี่ยนของอัตลักษณ์ที่มีความสัมพันธ์กับสถานการณ์หรือมีบริบทที่มีความเฉพาะและการเปลี่ยนแปลง ผ่านการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม โครงสร้างหน้าที่ และความกลมกลืนทางวัฒนธรรมการสร้างอัตลักษณ์ท้องถิ่นภายใต้ความสัมพันธ์เชิงกายภาพกับสังคม ที่เกิดในสภาพแวดล้อมตามกรอบของสังคมวัฒนธรรมที่พื้นถิ่นนั้นตั้งอยู่ ซึ่งความสัมพันธ์นี้ได้สร้างความหมายเฉพาะ ทำให้กับพื้นถิ่นนั้นต่างจากที่อื่น โดยความสัมพันธ์ระหว่างกายภาพและสังคมนี้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องภายใต้พลวัตและปัจจัยการปรับตัวตามการเปลี่ยนแปลงมีผลให้เกิดการสร้างความหมายใหม่ และอัตลักษณ์ที่เปลี่ยนไปแก่พื้นถิ่นนั้น ถือเป็นวงจรการพัฒนาที่ต่อเนื่องไม่สิ้นสุด เมื่อการเปลี่ยนแปลงดำเนินไป อัตลักษณ์ จะเปลี่ยนตามทีละน้อยหรือมากตามแต่ระดับของความเปลี่ยนแปลงนั้น สิ่งสำคัญของการดำรงรักษาอัตลักษณ์ จะอยู่ที่การจัดการความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นที่มีผลต่อการสร้างความหมายใหม่ในการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นอย่างกว้างขวางในมิติเชิงบูรณาการความรู้และการพัฒนาท้องถิ่นที่ยั่งยืน

องค์ความรู้ใหม่



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่ในฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน

ที่มา : (Suchat Saengthong, 2024)

สรุป

ฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการพัฒนาที่ยั่งยืน ประกอบด้วย 1) กรอบความคิดฉากทัศน์ทางวัฒนธรรมที่ยั่งยืนทั้งในความเป็นไปได้ ความแตกต่างระหว่างเรื่องราวและองค์ประกอบของแต่ละฉากทัศน์ ความสอดคล้องซึ่งกันและกันระหว่างองค์ประกอบและเนื้อหาในฉากทัศน์เดียวกัน ประโยชน์ในเชิงการตัดสินใจ ความท้าทายที่จะทำให้ชุมชน ท้องถิ่น องค์กรที่เกี่ยวข้องต้องปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์และกระบวนการทำงานใหม่ เลือกดัชนีชี้วัดสำหรับการติดตามผล เพื่อนำมาตัดสินใจในการดำเนินการ การประเมินผลกระทบ และการประเมินทางเลือกยุทธศาสตร์ วัตถุประสงค์หลักของการสร้างฉากทัศน์ของการสร้างพาราไดม์ทางทฤษฎีที่หลากหลายในการวางรากฐานความคิดใหม่ ทางวัฒนธรรมนิเวศกับวัฒนธรรมความคิด ได้แก่ วัฒนธรรมความยั่งยืนกับปัญหาสภาวะแบบองค์รวม ความเชื่อมโยง ธรรมชาติ/สิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม และผลกระทบต่อความยั่งยืนของสังคมและท้องถิ่น ในการเรียนรู้สู่ความเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมกับการพัฒนา วัฒนธรรมกับความยั่งยืนทางวัฒนธรรม วัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจ วัฒนธรรมกับการปฏิบัติการเชิงพื้นที่ของท้องถิ่น 2) ทุณวัฒนธรรมในมิติทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของกระบวนการศึกษาประวัติศาสตร์สังคมที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรมและทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นตัวขับเคลื่อนด้านเศรษฐศาสตร์ โบราณคดี มานุษยวิทยา ในการข้ามพรมแดนแห่งความรู้ เข้าสู่การศึกษาเชิงสหวิทยาการ 3) การสร้างอัตลักษณ์บนฐานศิลปวัฒนธรรมในสถาปัตยกรรมท้องถิ่นที่สะท้อนถึงสภาพของพื้นที่ สังคม และวัฒนธรรมของประชาชน รวมทั้งเรื่องราวต่างๆของการใช้ชีวิต บริบทรอบข้าง ประเพณีวัฒนธรรมที่แสดงออกมาในตัวสถาปัตยกรรม ที่ถูกสร้างและออกแบบขึ้น ให้มีประโยชน์ที่ตอบสนองความต้องการของชุมชน ท้องถิ่น มีรูปแบบที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม และค่านิยม และการสร้างอัตลักษณ์ร่วมที่เกิดจากลักษณะการผสมผสานของความสัมพันธ์ในท้องถิ่นที่มีแบบฉบับเฉพาะ และกระบวนการทางสังคม รวมทั้งการหยิบยืมองค์ประกอบทางวัฒนธรรมจากหลากหลายแหล่งที่จำต้องอาศัยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการประกอบขึ้นมาใหม่เพื่อใช้อ้างอิงในการแสดงตัวตนให้มีความหมายพิเศษ และ 4) วิถีพันธ์ของวัฒนธรรมกับนวัตกรรมทางปัญญาเชิงสร้างสรรค์ ทั้งด้านจิตรกรรมที่เป็นภาพเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติ ความเป็นมาของศาสดาผู้นำของศาสนา ความเชื่อ วัฒนธรรม ระเบียบประเพณี ชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมด้านประติมากรรมที่แสดงออกในรูปแบบเกี่ยวกับความเชื่อศรัทธาในศาสนาเป็นสิ่งที่ศักดิ์สิทธิ์ที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ ด้านสถาปัตยกรรมที่แสดงออกในรูปแบบของความเชื่อศรัทธา และความยิ่งใหญ่ของศาสนาที่บ่งบอกถึงความเจริญรุ่งเรือง ความยิ่งใหญ่ ของคติความเชื่อ เป็นตัวกำหนดและด้านงานประณีตศิลป์ ของการสร้างงานศิลปะที่ออกมาเป็นรูปแบบคุณค่าทางด้านความงามที่แสดงลักษณะเด่นทางด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่างเด่นชัด

ข้อเสนอแนะ

ฉาบทิศทางวัฒนธรรมและการพัฒนาที่ยั่งยืน ควรให้ความสำคัญเป็นพิเศษแก่เรื่อง การบริหารจัดการ การสร้างผู้นำที่เป็นนักจัดระบบบริหารจัดการเพื่อการพัฒนาสังคมใน เชิงพื้นที่ทางกายภาพและทางวัฒนธรรม โดยมีความรู้ความเข้าใจสังคมท้องถิ่นในบริบท การเปลี่ยนแปลงระดับท้องถิ่น ชุมชน ระดับชาติ และให้ความสำคัญต่อบริบทกระแสโลกาภิวัตน์ และกระบวนการสร้างผู้นำนั้นยังต้องมีความสามารถในการขับเคลื่อนนโยบายเพื่อสร้าง ความเข้มแข็งของชุมชนท้องถิ่นในกระบวนการพัฒนาในระดับต่างๆ โดยฉาบทิศนปรัชญา ของผู้นำทางการเปลี่ยนแปลง จำเป็นต้องมียุทธศาสตร์ความรู้ระดับสากลทางทฤษฎีและวิธีวิทยาการ วิจัยในเชิงบูรณาการศาสตร์ มีทักษะในเชิงการคิดแบบวิพากษ์ ซึ่งจะทำได้สามารถแสวงหา ความรู้ทางทฤษฎี ตลอดจนพัฒนากระบวนการเรียนรู้ รวมถึงนโยบายการพัฒนาที่นำไปสู่ ความยั่งยืนทั้งทางด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง สังคม วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม มีคุณธรรม และจริยธรรมในการเรียนรู้ และดำเนินงานเกี่ยวกับการพัฒนาสังคมท้องถิ่นที่ยั่งยืนได้ มีทักษะ ในเชิงปฏิสัมพันธ์และเชื่อมประสานการทำงานกับบุคคลอื่นเพื่อการเรียนรู้และการทำงานพัฒนา สังคมท้องถิ่นที่ยั่งยืน มีศักยภาพในการปฏิบัติการทางสังคม โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี รวมถึงการสื่อสารผลงานต่อสาธารณชนจากระดับท้องถิ่นสู่ระดับประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความสามารถในการวิเคราะห์นโยบายจากรากหญ้าให้สอดคล้องไปกับการพัฒนา เชิงพื้นที่ระดับท้องถิ่นเพื่อความยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- Agostinho, S., Meek, J., & Herrington, J. (2005). Design methodology for implementation and evaluation of a scenario- based online learning environment. *Journal of Interactive Learning*, 16(3), 229-242.
- Akin Rapeepat. (2008). Culture is meaning: Theory and Methods. Clifford Gears. Bangkok: Queen Sirindhorn Anthropology Center.
- Bamrung Bunpanya. (2006). Community culture and sustainable development. Bangkok: Community Organization Development Institute.
- Chanchai Jitlaoaporn, Jidapa Thirasirikul and Sakon Suksamphongchai. (2022). The Prime Minister's vision of youth development through the Children's Day slogan. *Thai Academic Journal, Research and Management*, 3(1), 21-33.
- Chatthip Natsupha. (2011). Thai culture and social change movements. 3rd printing. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Clark, R. (2009). Accelerating expertise with scenario based learning. Learning blueprint Merrifield, VA: American Society for Teaching and Development.

- Danai Nilsakul and Nopadon Thungsakul (2017). Sense of Place in Ubon Ratchathani Old Commercial District. Built Environment Inquiry Journal – BEI, 16(1).
- Direk Patmasiriwat. (2004). Social capital and cultural capital. Dhamma in modern economics and management. Phitsanulok: Faculty of Management Science and Information Science Naresuan University.
- Direk Patmasiriwat. (2008). Cultural capital and wisdom and value creation. Bangkok: Office of the National Economic and Social Development Board.
- Erduran, A.D., & Bayrak, E. B. (2013). Investigating teacher candidates' opinions related to scenario- based learning. An action research. Elementary Education online, 12(2), 528- 549.
- International Institute for Trade and Development (Public Organization). (2016). Sustainable development. Bangkok: Institute.
- Jiraphan Kanchanachitra. (2007). Community development. Bangkok: Ramkhamhaeng University.
- Lowanichchai, S. ., Prachai, S. ., Chamnanphon, K. ., Rattanasuporn, J. ., Kongsrima, K. ., Chinjoho, P. ., & Jongmuanwai, benjapuk. (2021). Land Use Maps Database System of Water Resources by Application a Smartphone to Smart Farmers' 4.0. Humanities and Social Sciences Nakhonsawan Rajabhat University Academic Journal, 8(1), 13–27.
- Nittaya Kanokmongkol. (2011). Life has a museum. Living museum of the Japanese people. Ancient City Journal, 37(1), 126.
- Office of the National Economic and Social Development Board. (2016). Economic development plan and National Society, Issue 12 (2017-2021). Bangkok: Office.
- Pinkaew Luengaramsri. (2011). Popular culture. Academic journal Faculty of Social Sciences: Chiang Mai University. 22 (1), 26- 37.
- Pornchai Jedaman and Udon Orakul. (2018). Directions and paradigms of educational research for sustainable local development. Bangkok: Phaisan Builder Sutta.
- Pornchai Jedaman. (2018). Philosophy of human resource and local development. Bangkok: Phaisan Builder Sutta.
- Rangsan Thanapornphan. (2013). Cultural capital in the global capitalist system. Bangkok: Matichon Publishing House.

- Srisakorn Valliphodom. (2008). Mue Chuk Khid: The meaning of cultural landscape. Inner education and local consciousness. Bangkok: Lek-Prapai Foundation Viriyaphant.
- Sunida Kiatwattanawisan. (2022). Sufficiency economy philosophy towards sustainable development. Rattanakosin Journal of Social Sciences and Humanities, 4(3), 1-18.
- Suthep Sunthornpharm. (2006). Anthropological knowledge. 4th printing. Bangkok: Phrae Wittaya Publishing House.
- Thaipat Institute Rural Restoration Foundation of Thailand under the Royal Patronage. (2020). Sustainable development. Bangkok: Institute.
- Thaweesak Sasongkroh. (2011). Intelligence and the creation of folk wisdom. Journal of the Institute of Culture and Arts. Srinakharinwirot University, 13(1), 27-37.
- Wichai Thianhaworn. (2021).
- Wimonsit Haryangkun. (2011). creating cultural heritage: towards the creation of modern Thai architectural identity. Journal of Architecture/Urban Planning Research and Substances, 8(1), 1-19.
- Yongthanit Pimonsathian. (2011). Cultural heritage conservation. Government Housing Bank Journal, 17 (66), 28-35.

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ ในจังหวัดนครสวรรค์

Factors an Influencing of Product Purchase Decision through Online Social Media in Nakhon Sawan Province

จิตาพัชญ์ ไยเทศ¹ ลฎาภา ร่มภูชัยพฤกษ์² และปัทมนันท์ อีสรานนทกุล³
Jitaphat Yaithet Ladapha Romphuchaiyapruet and Patthamanan Isaranontakul

วันที่ส่งบทความ: 17 พฤศจิกายน 2566, วันที่แก้ไขบทความ: 10 เมษายน 2567,

วันที่ตอบรับบทความ: 30 เมษายน 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดดิจิทัลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ ศึกษาปัจจัยด้านบุคคลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ และศึกษาการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามกับ 400 กลุ่มตัวอย่างไปสู่การนำข้อมูลมาวิเคราะห์ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติพหุคูณเพื่อทดสอบสมมติฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดดิจิทัลในทุกด้านในภาพรวมอยู่ในระดับมาก 2) ปัจจัยด้านบุคคลไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ในทุกด้าน 3) ด้านการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ด้านการหาข้อมูลของผู้บริโภคและด้านการประเมินทางเลือกในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนด้านการตัดสินใจซื้อและ

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ อีเมล: naricha.c@nsru.ac.th Lecturer of Business Computer, Faculty of Management Science, Nakhon Sawan Rajabhat University. Email: naricha.c@nsru.ac.th

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ อีเมล: ladapha.p@nsru.ac.th Lecturer of Business Computer, Faculty of Management Science, Nakhon Sawan Rajabhat University. Email: ladapha.p@nsru.ac.th

³ อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ อีเมล: patthamanan.s@nsru.ac.th Lecturer of Information Technology, Faculty of Science and Technology, Nakhon Sawan Rajabhat University. Email: patthamanan.s@nsru.ac.th

ด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ไม่ต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

คำสำคัญ: ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดดิจิทัล ปัจจัยด้านบุคคล การตัดสินใจซื้อสินค้าสังคมออนไลน์ จังหวัดนครสวรรค์

Abstract

This research aims, 1) study the factors in digital marketing mixture affecting the product purchase decision through online social media of consumers, 2) study the personnel factors which are affecting the product purchase decision through online social media of consumers, 3) study the product purchase decision through online social media of consumers in Nakhon Sawan Province. Collect data from the questionnaire with 400 samples then analyzing the data by descriptive statistic, percentage, mean and standard deviation, including of multiple statistics to test hypotheses. The results found that, 1) The overall factors of digital marketing mixture in all aspects were at a high level 2) The personnel factors has no effect on consumers' decision to purchase on social media in Nakhon Sawan province in all aspects 3) The decision to buy goods by social media of consumers in Nakhon Sawan province found that consumer data collection and the overall assessment of alternatives was at the highest level. The purchase decision and post-purchase behavior Nakhon Sawan Province is not different at a level of statistical significance of 0.05.

Keywords: Digital marketing mixture factors, Personal factors, Product Purchase Decision, Social Media, Nakhon Sawan Province

บทนำ

ปัจจุบันธุรกิจการค้าผ่านทางสังคมออนไลน์มีการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เนื่องจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการประมวลข้อมูลและการสื่อสาร (Information and Communication Technology: ICT) ทำให้การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของผู้บริโภคสะดวก รวดเร็วและง่ายขึ้นจากรายงาน Digital Thailand ประจำปี 2020 โดย We are Social ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับ ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยที่มีปริมาณเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง รวมถึงพฤติกรรมการใช้ งานอินเทอร์เน็ตในเรื่องการซื้อขายสินค้าทางออนไลน์หรือการทำธุรกิจ

พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ โดยพบว่า ในปี พ.ศ. 2563 ประเทศไทยมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมากถึง 52 ล้านคน โดยเพิ่มขึ้นจากปีก่อน หน้า 1.0 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 2 มีจำนวนผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพิ่มขึ้น 2.3 ล้าน คน คิดเป็นร้อยละ 4.7 โดยเฉลี่ยแล้วมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากถึง 9 ชั่วโมงต่อวัน มีการใช้แอปพลิเคชันผ่านโทรศัพท์มือถือมากขึ้น โดยใช้แอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ แอปพลิเคชัน แชน การดูวิดีโอ เล่นเกม และช้อปปิ้งออนไลน์ กลุ่มธุรกิจ e-Commerce ที่เติบโตมากที่สุด 5 อันดับแรก ได้แก่ ธุรกิจอาหาร ของเล่น เฟอร์นิเจอร์ เสื้อผ้า และการท่องเที่ยว การชำระเงินของธุรกิจ e-Commerce ที่คนไทยใช้บริการมากที่สุด ได้แก่ บัตรเครดิต, E-wallet, โอนเงิน ตามลำดับ (OURGREENFISH, 2020)

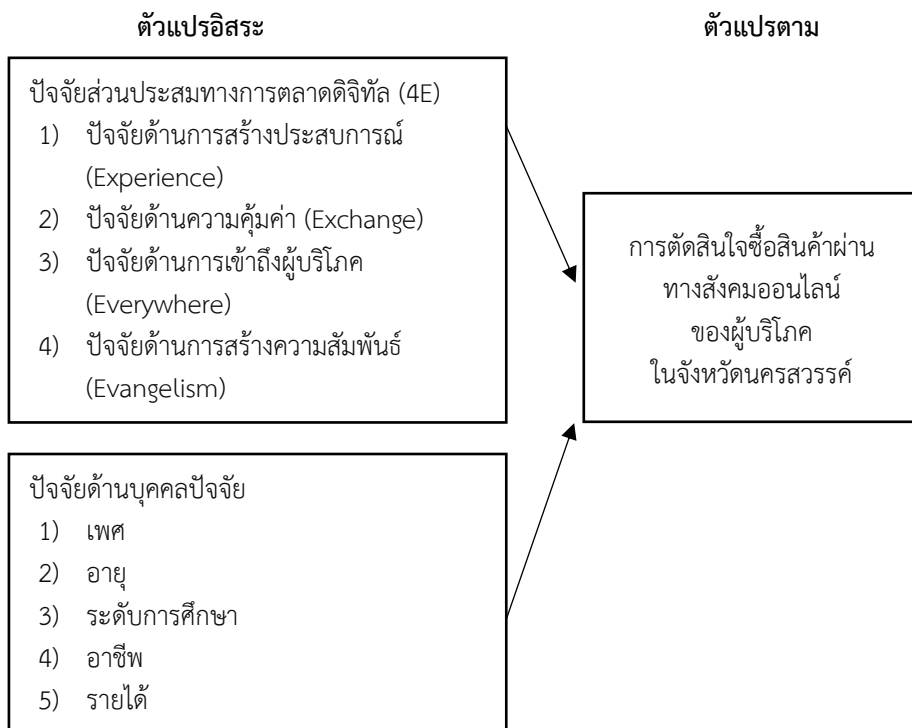
เทคโนโลยี นอกจากเข้ามาเปลี่ยนแปลงรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ขายและผู้ซื้อแล้วยัง ส่งผลให้รูปแบบการดำเนินธุรกิจการค้าขายวงกว้างและซับซ้อนมากขึ้น จากรูปแบบการค้าเดิมที่มี ลักษณะเป็นเส้นตรง กล่าวคือ ลูกค้า เลือกซื้อสินค้าจากร้านขายปลีก ที่รับสินค้ามาจากผู้กระจายสินค้า ซึ่งเป็นตัวแทนจำหน่ายสินค้าจากโรงงานผู้ผลิต แต่หลังจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีได้สร้างโอกาสทางธุรกิจใหม่ (Thamonwan Sompong, 2021) ซึ่งจะเห็นได้ว่าการซื้อ-ขายสินค้าผ่านช่องทางสังคมออนไลน์ ได้รับความนิยมจากผู้บริโภค และมีการเติบโตอย่างต่อเนื่องทั้งในเชิงมูลค่าและตัวเลขจำนวนผู้ใช้ ส่งผลให้ตลาดนี้เป็นที่สนใจของธุรกิจต่าง ๆ ที่ต้องการเข้ามาเพิ่มช่องทางในการขายสินค้าและสร้างฐานลูกค้าให้แก่ธุรกิจของตน การตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์นั้นผู้บริโภคต้องคำนึงถึงปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดดิจิทัล (4E) เป็นสำคัญในการเปรียบเทียบกับ การซื้อในช่องทางปกติ ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่ผู้ประกอบการธุรกิจควรทำการศึกษา เพื่อให้เกิดการรับรู้และเข้าใจถึงพฤติกรรมของผู้บริโภคได้อย่างลึกซึ้ง และสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาสินค้าหรือบริการที่ตรงกับความ ต้องการของผู้บริโภคได้

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ในจังหวัดนครสวรรค์ เนื่องจากได้เล็งเห็นว่าการซื้อขายสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ในประเทศไทยในปัจจุบันมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง จึงเป็นโอกาสที่ดีสำหรับผู้ประกอบการที่จะสามารถต่อยอดและพัฒนาธุรกิจของตนเองให้ตรงกับความ ต้องการของผู้บริโภค โดยที่ผู้ประกอบการธุรกิจสามารถรับรู้พฤติกรรมของผู้บริโภคและการตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคสูงสุด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดดิจิทัล (4E) ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์
2. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านบุคคลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์
3. เพื่อศึกษาการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

H_0 ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดดิจิทัลไม่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์

H_1 ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดดิจิทัลมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล และดำเนินการวิจัยเชิงปริมาณจากการใช้แบบสอบถามที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้นจากแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ในจังหวัดนครสวรรค์ โดยแบ่งวิธีดำเนินการที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้ ประชากรที่ใช้การวิจัย ได้แก่ ประชากรทั้งเพศชายและเพศหญิง ที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปี ถึง 65 ปีขึ้นไป ที่อาศัยอยู่ในเขตจังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 884,442 คน (Information and Communication Work Group,

10 June 2022) และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้การวิจัย คือ ประชากรทั้งเพศชายและเพศหญิง ที่มีอายุ ตั้งแต่ 15 ปี ถึง 65 ปีขึ้นไป ที่อาศัยอยู่ในเขตจังหวัดนครสวรรค์ โดยเป็นกลุ่มผู้ที่เคยใช้ซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ โดยใช้สูตรการกำหนดขนาดตัวอย่างจากตารางเครจซี่และมอร์แกน (krejcie & Morgan, 1970) โดยมีขนาดตัวอย่างของประชากรที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และมีค่าความคลาดเคลื่อนที่ $\pm 5\%$

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คณะผู้วิจัย ได้สร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการวัดปัจจัยด้านส่วนประสมทางการตลาด สำหรับธุรกิจดิจิทัล (4E) และปัจจัยด้านบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งแบบสอบถามที่สร้างขึ้นนั้นแบ่งออก เป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 คำถามด้านประชากรศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคล ตอนที่ 2 ปัจจัยด้านส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจดิจิทัล (4E) ตอนที่ 3 การตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย วิธีการการเก็บรวบรวมข้อมูลที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ทำการตั้งคำถามเพื่อใช้ในการสอบถามความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารอ้างอิงต่าง ๆ และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสร้างแบบสอบถาม 2) แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ซื้อที่ซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ที่ได้จากการตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง โดยใช้ข้อมูลแบบสอบถามเพื่อวัดระดับความสำคัญของปัจจัยด้านส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจดิจิทัล (4E) และปัจจัยด้านบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ ที่สร้างขึ้นดำเนินการแจกแบบสอบถามทั้งสิ้น 400 ชุด

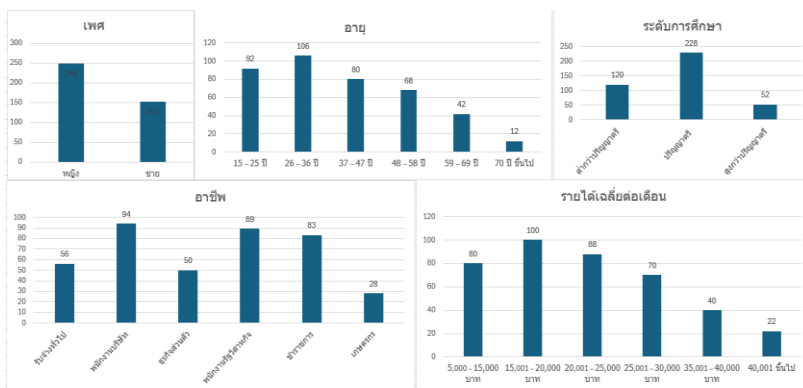
4. วิธีการดำเนินการวิจัย 1) ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ทำการศึกษา และงานวิจัย รวบรวมแนวคิดทฤษฎี งานวิจัยบทความและบทสัมภาษณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การวิจัย โดยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทบทวนวรรณกรรมมาสรุปเพื่อใช้ในการกำหนดเนื้อหา และขอบเขตของคำถามเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์และสอบถามให้ครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการจะ ศึกษาวิจัย 2) สร้างเครื่องมือในการแบบสอบถาม 3) นำข้อมูลแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมา ทั้งหมดมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม แล้วนำมาวิเคราะห์ทางสถิติโดยใช้คอมพิวเตอร์ ในการคำนวณค่าสถิติด้วยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ 4) จัดทำรูปเล่ม รายงานฉบับสมบูรณ์เพื่อรายงานผลการวิจัย

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย การวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ในจังหวัดนครสวรรค์คณะผู้วิจัยได้ใช้สถิติพื้นฐานและสถิติสำหรับทดสอบ สมมติฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (average) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) และการทดสอบสมมติฐาน โดยการ หาค่าสถิติทดสอบ (t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) โดยกำหนดการทดสอบนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการวิจัย

การดำเนินการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ในจังหวัดนครสวรรค์ คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อทดสอบสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรและอภิปรายผลการดำเนินการวิจัย โดยแบ่งผลการดำเนินการออกเป็น 4 ประเด็น ดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้บริโภคที่ซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ในจังหวัดนครสวรรค์ การศึกษาข้อมูลทั่วไปของผู้บริโภคที่ซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ในจังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลเพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ได้ดัง ภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้บริโภคที่ซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ในจังหวัดนครสวรรค์

2. ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดดิจิทัล (4E) ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการแปลความหมายของส่วนประสมทางการตลาดดิจิทัล (4E)

ส่วนประสมทางการตลาดดิจิทัล (4E)	$\bar{x}$	(S.D.)	การแปลความหมาย
ปัจจัยด้านการสร้างประสบการณ์ (Experience)			
1. ท่านได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ	3.65	0.77	ดี
2. ท่านอยากเรียนรู้กระบวนการผลิตต่าง ๆ ที่สร้างคุณค่าให้กับสินค้า	3.74	0.84	ดี
3. ท่านต้องการทราบถึงประสบการณ์การใช้สินค้าที่หลากหลาย	4.02	0.58	ดี
ภาพรวมปัจจัยด้านการสร้างประสบการณ์	3.80	0.73	ดี
ปัจจัยด้านความคุ้มค่า (Exchange)			

ส่วนประสมทางการตลาดดิจิทัล (4E)	$\bar{x}$	(S.D.)	การแปลความหมาย
1. ท่านคิดว่าสินค้าคุ้มค่าเมื่อเทียบกับเงินที่เสียไป	3.96	0.66	ดี
2. ท่านคิดว่าสินค้าคุ้มค่ากับสิ่งที่ได้รับ	3.81	0.73	ดี
3. ท่านคิดว่าสินค้าคุ้มค่าเมื่อเทียบกับเวลาที่เสียไป	3.51	0.75	ดี
ภาพรวมปัจจัยด้านความคุ้มค่า	3.76	0.71	ดี
ปัจจัยด้านการเข้าถึงผู้บริโภค (Everywhere)			
1. ท่านมีความสะดวกสบายในการติดต่อหรือหาช่องทางในซื้อสินค้า	3.74	0.76	ดี
2. ท่านคิดว่าช่องทางการติดต่อ หรือ ซื้อขายสินค้า ควรมีความสะดวกสบาย	3.85	0.68	ดี
3. ท่านติดต่อ หรือ ซื้อขายสินค้าจากการเห็นสถานที่โฆษณา	3.64	0.69	ดี
ภาพรวมปัจจัยด้านการเข้าถึงผู้บริโภค	3.74	0.71	ดี
ปัจจัยด้านการสร้างความสัมพันธ์ (Evangelism)			
1. ท่านคิดว่าสินค้ามีความน่าสนใจ	3.89	0.56	ดี
2. ท่านคิดว่าควรเผยแพร่และส่งเสริมสินค้าให้ประชาชนไทยและทั่วโลก	4.26	0.61	ดี
3. ท่านคิดว่าการซื้อขายสินค้าทำให้ท่านรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยเหลือร้านค้า	4.25	0.85	ดี
ภาพรวมปัจจัยด้านการสร้างความสัมพันธ์	4.13	0.67	ดี

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ส่วนประสมทางการตลาดดิจิทัล (4E) ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 400 คน จำแนกตามตัวแปรได้ดังนี้

2.1 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยด้านการสร้างประสบการณ์ ในภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการทราบถึงประสบการณ์การใช้สินค้าที่หลากหลาย อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 รองลงมา คือ ผู้ตอบแบบสอบถามอยากเรียนรู้กระบวนการผลิตต่าง ๆ ที่สร้างคุณค่าให้กับสินค้าอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74 และ สินค้าทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.65 ตามลำดับ

2.2 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยด้านความคุ้มค่า ในภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.76 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่าสินค้าคุ้มค่าเมื่อเทียบกับเงินที่เสียไป อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.96 รองลงมา คือ ผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่าสินค้าคุ้มค่ากับสิ่งที่ได้รับ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 และผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่าสินค้าคุ้มค่าเมื่อเทียบกับเงินที่เสียไป อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 ตามลำดับ

2.3 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยด้านการเข้าถึงผู้บริโภค ในภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่าช่องทางการติดต่อ หรือ ซื้อขายสินค้าควรมีความสะดวกสบาย อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.85

รองลงมา คือ ผู้ตอบแบบสอบถามมีความสะดวกสบายในการติดต่อหรือหาช่องทางในซื้อสินค้า อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74 และผู้ตอบแบบสอบถามติดต่อ หรือ ซื้อขายสินค้าจากการเห็นสถานที่โฆษณา อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.64 ตามลำดับ

2.4 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยด้านการสร้างความสัมพันธ์ ในภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่าควรเผยแพร่และส่งเสริมสินค้าให้ประชาชนไทยและทั่วโลกได้รู้จัก อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 รองลงมา คือ ผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่าการซื้อสินค้าทำให้ท่านรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยเหลือร้านค้า อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 และผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่าสินค้ามีความน่าสนใจ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.89 ตามลำดับ

3. การตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์

ตารางที่ 2 การตัดสินใจซื้อสินค้าด้วยผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ด้านการรับรู้ถึงปัญหาและความต้องการ

การตัดสินใจซื้อสินค้าด้วยผ่านทางสังคมออนไลน์	$\bar{X}$	S.D.	การแปลค่า
ด้านการรับรู้ถึงปัญหาและความต้องการ			
1. ท่านตัดสินใจซื้อสินค้าด้วยผ่านทางสังคมออนไลน์ เนื่องจากความสะดวก รวดเร็ว สามารถทำการสั่งซื้อได้ตลอดเวลา	4.76	0.51	มากที่สุด
2. ท่านตัดสินใจซื้อสินค้าด้วยผ่านทางสังคมออนไลน์ เนื่องจากสินค้ามีราคาถูกกว่าท้องตลาด	4.48	0.72	มาก
3. ท่านตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ เนื่องจากสินค้ามีให้เลือกหลากหลาย	4.68	0.63	มากที่สุด
ภาพรวมด้านการรับรู้ถึงปัญหาและความต้องการ	4.64	0.62	มากที่สุด
ด้านการหาข้อมูลของผู้บริโภค			
1. ท่านตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์เนื่องจากสามารถค้นหาข้อมูลสินค้าได้	4.48	0.68	มาก
2. ท่านตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์เนื่องจาก เครื่องมือที่ใช้ในการสั่งซื้อมีผลต่อการตัดสินใจซื้อ	4.51	0.86	มากที่สุด
3. ท่านตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์เนื่องจากมีข้อมูลการรีวิวสินค้ามีผลต่อการตัดสินใจซื้อ	4.54	0.76	มากที่สุด
ภาพรวมด้านการหาข้อมูลของผู้บริโภค	4.51	0.77	มากที่สุด
ด้านการประเมินทางเลือก			
1. ท่านตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์เนื่องจากช่วยประหยัดเวลาในการเดินทาง	4.72	0.49	มากที่สุด
2. ท่านตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์เนื่องจากมีความปลอดภัย	4.26	0.65	มาก

การตัดสินใจซื้อสินค้าด้วยผ่านทางสังคมออนไลน์	$\bar{X}$	S.D.	การแปลค่า
3. ท่านตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์เนื่องจากสามารถตรวจสอบข้อมูลของผู้ขายสินค้าได้	4.61	0.84	มากที่สุด
ภาพรวมด้านการประเมินทางเลือก	4.53	0.66	มากที่สุด
ด้านการตัดสินใจซื้อและด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ			
1. ท่านตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์เนื่องจากคาดว่าจะได้รับสินค้าที่สั่งซื้อแน่นอน	4.28	0.56	มาก
2. ท่านตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์เนื่องจากมั่นใจในคุณภาพสินค้า	4.40	0.55	มาก
3. ท่านตัดสินใจซื้อสินค้าด้วยผ่านทางสังคมออนไลน์เนื่องจากวิธีการชำระเงินทำได้หลากหลาย	4.54	0.84	มากที่สุด
4. ท่านตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์เนื่องจากมีการรับประกัน/คืนเงิน/เปลี่ยนสินค้าได้	4.48	0.62	มาก
ภาพรวมด้านการตัดสินใจซื้อและด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ	4.43	0.64	มาก

จากตารางที่ 2 การตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 400 คน จำแนกตามตัวแปรได้ดังนี้

3.1 ด้านการรับรู้ถึงปัญหาและความต้องการในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญอันดับหนึ่งในการตัดสินใจผ่านทางสังคมออนไลน์ เนื่องจากความสะดวกรวดเร็ว สามารถทำการสั่งซื้อได้ตลอดเวลา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 รองลงมา คือ การตัดสินใจซื้อผ่านทางสังคมออนไลน์ เนื่องจากสินค้ามีให้เลือกหลากหลาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 และ การตัดสินใจซื้อผ่านทางสังคมออนไลน์ เนื่องจากสินค้านี้มีราคาถูกกว่าท้องตลาด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 ตามลำดับ

3.2 ด้านการหาข้อมูลของผู้บริโภค ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 พบว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญอันดับหนึ่ง ในการตัดสินใจซื้อผ่านทางสังคมออนไลน์ เนื่องจากมีข้อมูลการรีวิวสินค้ามีผลต่อการตัดสินใจซื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 รองลงมา คือ การตัดสินใจซื้อผ่านทางสังคมออนไลน์ เนื่องจากเครื่องมือที่ใช้ในการสั่งซื้อมีผลต่อการตัดสินใจซื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 และ การตัดสินใจซื้อผ่านทางสังคมออนไลน์ เนื่องจากสามารถค้นหาข้อมูลสินค้าได้ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 ตามลำดับ

3.3 ด้านการประเมินทางเลือกในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญอันดับหนึ่ง ในการตัดสินใจซื้อผ่านทางสังคมออนไลน์ เนื่องจากช่วยประหยัดเวลาในการเดินทาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 รองลงมา คือ การตัดสินใจซื้อผ่านทางสังคมออนไลน์ เนื่องจากสามารถตรวจสอบข้อมูลของผู้ขายสินค้าได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 และ การตัดสินใจซื้อผ่านทางสังคมออนไลน์ เนื่องจากมีความปลอดภัย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 ตามลำดับ

3.4 ด้านการตัดสินใจซื้อและด้านพฤติกรรมหลังการซื้อในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญอันดับหนึ่งในการตัดสินใจซื้อผ่านทางสังคมออนไลน์ เนื่องจากวิธีการชำระเงินทำได้หลากหลาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 รองลงมา คือ การตัดสินใจซื้อผ่านทางสังคมออนไลน์ เนื่องจากมีการรับประกัน/คืนเงิน/เปลี่ยนสินค้าได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 และ การตัดสินใจซื้อผ่านทางสังคมออนไลน์ เนื่องจากมีความมั่นใจในคุณภาพสินค้าค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ตามลำดับ

4. ปัจจัยด้านบุคคลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ครั้งนี้ จำแนกตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ โดยคณะผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์โดยใช้เทคนิควิธีการทางสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง (t-test) กับตัวแปร เพศ ซึ่งเป็นความแตกต่างของค่าเฉลี่ย 2 กลุ่ม และใช้สถิติความแปรปรวนทางเดียว (One - Way ANOVA) กับตัวแปร ซึ่งเป็นความแตกต่างของค่าเฉลี่ยมากกว่า 2 กลุ่ม ผลการวิเคราะห์มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามเพศ เป็นรายด้าน

การตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์	ชาย		หญิง		t	Sig
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
ด้านการรับรู้ถึงปัญหาและความต้องการ	4.57	0.52	4.71	0.45	0.690	0.405
ด้านการหาข้อมูลของผู้บริโภค	4.46	0.63	4.56	0.68	0.481	0.625
ด้านการประเมินทางเลือก	4.48	0.69	4.57	0.66	0.412	0.324
ด้านการตัดสินใจซื้อและด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ	4.40	0.65	4.45	0.69	0.525	0.504
รวม	4.47	0.63	4.56	0.62	0.527	0.467

* Sig < 0.05

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามเพศ เป็นรายด้านในภาพรวม พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ไม่ต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

ตารางที่ 4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามอายุ ในภาพรวมและรายด้าน

การตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	SM	F	Sig
ด้านการรับรู้ถึงปัญหาและความต้องการ	ระหว่างกลุ่ม			0.14	0.61	
		0.568	4	3	6	0.636

	ภายในกลุ่ม	82.09		0.23		
		2	395	3		
	รวม	82.61				
		9	399			
ด้านการหาข้อมูลของผู้บริโภค	ระ ห ว ' ำ ง			0.07	0.30	0.690
	กลุ่ม	0.547	4	8	9	8
	ภายในกลุ่ม	82.14		0.20		
		1	395	8		
	รวม	82.65				
		0	399			
ด้านการประเมินทางเลือก	ระ ห ว ' ำ ง			0.16	0.64	
	กลุ่ม	0.156	4	3	4	0.590
	ภายในกลุ่ม	82.49		0.23		
		9	395	6		
	รวม	82.65				
		2	399			
ด้านการตัดสินใจซื้อและด้านพฤติกรรมหลังกาซื้อ	ระ ห ว ' ำ ง			0.09	0.43	
	กลุ่ม	0.330	4	1	3	0.749
	ภายในกลุ่ม	83.15		0.21		
		4	395	0		
	รวม	83.48				
		4	399			
โดยภาพรวม	ระ ห ว ' ำ ง	0.206	4	0.05	0.34	0.849
	กลุ่ม			1	3	
	ภายในกลุ่ม	59.20	395	0.15		
		2		0		
	รวม	59.40	399			
		8				

* Sig < 0.05

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามอายุ ในภาพรวมและรายด้าน พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ ที่มีอายุต่างกันมีการตัดสินใจซื้อสินค้าไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

ตารางที่ 5 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษา ในภาพรวมและรายด้าน

การตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	SM	F	Sig
ด้านการรับรู้ถึงปัญหาและความต้องการ	ระ ห ว ' ำ ง	0.501	4	0.143	0.6169	0.6369
	ภายในกลุ่ม	82.092	395	0.233		
	รวม	82.619	399			
ด้านการหาข้อมูลของผู้บริโภค	ระ ห ว ' ำ ง	0.444	4	0.078	0.309	0.6908
	ภายในกลุ่ม	82.141	395	0.208		
	รวม	82.650	399			
ด้านการประเมินทางเลือก	ระ ห ว ' ำ ง					
	ภายในกลุ่ม	0.313	4	0.156	0.372	0.828
	รวม	82.499	395	0.238		
ด้านการตัดสินใจซื้อและด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ	ระ ห ว ' ำ ง	0.460	4	0.089	0.420	0.688
	ภายในกลุ่ม	83.154	395	0.210		
	รวม	83.484	399			
โดยภาพรวม	ระ ห ว ' ำ ง	0.464	4	0.116	0.778	0.540
	ภายในกลุ่ม					
	รวม	59.943	395	0.149		
		59.408	399			

* Sig < 0.05

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษา ในภาพรวมและรายด้านพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ ที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีการตัดสินใจซื้อสินค้าไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

ตารางที่ 6 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามอาชีพ ในภาพรวมและรายด้าน

การตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	SM	F	Sig
ด้านการรับรู้ถึงปัญหาและความต้องการ	ระ ห ว ' ่า ง					
	กลุ่ม	0.218	2	0.258	0.415	0.574
	ภายในกลุ่ม	82.201	397	0.229		
	รวม	82.645	399			
ด้านการหาข้อมูลของผู้บริโภค	ระ ห ว ' ่า ง					
	กลุ่ม	0.164	2	0.119	0.105	0.781
	ภายในกลุ่ม	82.099	397			
	รวม	82.650	399			
ด้านการประเมินทางเลือก	ระ ห ว ' ่า ง					
	กลุ่ม	0.794	2	0.215	0.545	0.667
	ภายในกลุ่ม	83.523	397	0.364		
	รวม	82.652	399			
ด้านการตัดสินใจซื้อและด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ	ระ ห ว ' ่า ง					
	กลุ่ม	0.646	2	0.338	0.433	0.504
	ภายในกลุ่ม	83.154	397	0.297		
	รวม	83.484	399			
โดยภาพรวม	ระ ห ว ' ่า ง	0.157	2	0.116	0.778	0.540
	กลุ่ม					
	ภายในกลุ่ม	59.251	397	0.149		
	รวม	59.408	399			

* Sig < 0.05

จากตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามอาชีพ ในภาพรวมและรายด้าน พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ ที่มีอาชีพต่างกันมีการตัดสินใจซื้อสินค้าไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

ตารางที่ 7 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามรายได้ ในภาพรวมและรายด้าน

การตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	SM	F	Sig
ด้านการรับรู้ถึงปัญหาและความต้องการ	ระ ห ว ' ่า ง				0.37	0.82
	กลุ่ม	0.313	4	0.078	2	8

	ภายในกลุ่ม	83.00	39			
		2	5	0.210		
	รวม	83.31	39			
		5	9			
ด้านการหาข้อมูลของผู้บริโภค	ระ ห ว ' ำ ง				0.51	0.68
	กลุ่ม	0.356	4	0.106	5	3
	ภายในกลุ่ม	81.63	39			
		9	5	0.206		
	รวม	81.98	39			
		9	9			
ด้านการประเมินทางเลือก	ระ ห ว ' ำ ง				0.63	0.63
	กลุ่ม	0.529	4	0.132	8	7
	ภายในกลุ่ม	81.78	39			
		8	5	0.207		
	รวม	82.31	39			
		5	9			
ด้านการตัดสินใจซื้อและด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ	ระ ห ว ' ำ ง				0.63	0.63
	กลุ่ม	0.531	4	0.133	7	7
	ภายในกลุ่ม	82.20	39			
		4	5	0.208		
	รวม	82.73	39			
		6	9	82.736		
โดยภาพรวม	ระ ห ว ' ำ ง	0.206	4	0.051	0.43	0.46
	กลุ่ม				4	8
	ภายในกลุ่ม	59.20	39	0.150		
		2	5			
	รวม	59.40	39			
		8	9			

* Sig < 0.05

จากตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามรายได้ ในภาพรวมและรายด้าน พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ ที่มีรายได้ต่างกันมีการตัดสินใจซื้อสินค้าไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

5. การทดสอบสมมติฐาน

สำหรับการทดสอบสมมติฐานของงานวิจัยในครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ใช้สถิติการวิเคราะห์ความถดถอยแบบพหุคูณ (Multiple Regression Analysis – MRA) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งแสดงผลการวิเคราะห์สมมติฐานดังนี้

ตารางที่ 8 การตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ ในภาพรวม

ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย (b)	Beta	t	Sig.
1. ด้านการสร้างประสบการณ์ (Experience)	-0.126	-0.101	-1.798	0.075
2. ด้านความคุ้มค่า (Exchange)	-0.024	-0.022	-0.205	0.845
3. ด้านการเข้าถึงผู้บริโภค (Everywhere)	-0.179	-0.117	-2.072	00.40*
4. ด้านการสร้างความสัมพันธ์ (Evangelism)	0.133	0.120	1.893	00.60
ค่าคงที่	5.985		9.540	0.000*

จากตารางที่ 8 พบว่า ผลการวิเคราะห์สถิติถดถอยพหุคูณ พบว่า สามารถอธิบายความผันแปรของการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ ในภาพรวมได้ร้อยละ 5.985 โดยเมื่อพิจารณาตัวแปรอิสระที่มีอำนาจในการทำนายการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ ในภาพรวมได้ดีที่สุดคือด้านการเข้าถึงผู้บริโภค (Everywhere)

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ในจังหวัดนครสวรรค์ สามารถสรุปตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. การวิเคราะห์ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดดิจิทัล (4E) ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์สามารถสรุปผลรายด้านได้ดังนี้ ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญกับปัจจัยด้านการสร้างความสัมพันธ์เป็นลำดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 รองลงมาลำดับที่ 2 คือ ปัจจัยด้านการสร้างประสบการณ์ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 ลำดับที่ 3 คือ ปัจจัยด้านความคุ้มค่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.76 และลำดับที่ 4 คือ ปัจจัยด้านการเข้าถึงผู้บริโภค มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74 ตามลำดับ
2. การวิเคราะห์การตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์สามารถสรุปผลรายด้านได้ดังนี้ ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญกับด้านการรับรู้ถึงปัญหาและความต้องการเป็นลำดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 รองลงมาลำดับที่ 2 คือ ด้านการประเมินทางเลือก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.53 ลำดับที่ 3 คือ ด้านการหาข้อมูลของผู้บริโภค มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 และลำดับที่ 4 คือ ด้านการตัดสินใจซื้อและด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.43 ตามลำดับ
3. การวิเคราะห์ปัจจัยด้านบุคคลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ สามารถสรุปได้ว่าปัจจัยด้านบุคคล จำแนกตาม เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ในทุกด้าน

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาปัจจัยด้านบุคคลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ตามวัตถุประสงค์ในการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามเพศ เป็นรายด้านในภาพรวม พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ไม่ต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Yuparet Piriyaphonphong (2015) จากการศึกษปัจจัยและพฤติกรรมที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้โมบายแอปพลิเคชันซื้อสินค้าผ่านทางสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตของผู้บริโภค ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า เพศชายและเพศหญิงมีระดับการตัดสินใจใช้โมบายแอปพลิเคชันซื้อสินค้าออนไลน์ในด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย และด้านการส่งเสริมการตลาด ไม่แตกต่างกัน

2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามอายุและจำแนกตามอาชีพ ในภาพรวมและรายด้าน พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ที่มีอายุต่างกันมีการตัดสินใจซื้อสินค้าไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Samart Sittimane. (2019) จากการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางช่องทาง Online: กรณีศึกษาจังหวัดน่าน และกรุงเทพมหานคร พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการซื้อสินค้าผ่านทางช่องทาง online จังหวัดน่าน และกรุงเทพมหานครที่มีอายุและอาชีพต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยในการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่าน online ไม่แตกต่างกัน

3. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ จำแนกตามระดับการศึกษาและจำแนกตามรายได้ ในภาพรวมและรายด้าน พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดนครสวรรค์ ที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีการตัดสินใจซื้อสินค้าไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับ Piyamaporn Chuaychunoo (2016) ในการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ พบว่า ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษาและจำแนกตามรายได้ที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการวิจัย งานวิจัยครั้งนี้เลือกศึกษาเฉพาะกลุ่มผู้ซื้อสินค้าในจังหวัดนครสวรรค์ จึงเป็นข้อจำกัดในการนำผลการวิจัยไปใช้โดยทั่วไป เนื่องจากผลการวิเคราะห์อาจไม่สามารถนำไปอ้างอิงได้อย่างกว้างขวาง โดยในงานวิจัยครั้งต่อไปอาจเลือกขอบเขตการศึกษาเป็นจังหวัดอื่น ๆ ได้ อีกทั้งผู้ขายสินค้าในระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ หรือเครือข่ายสังคม

ออนไลน์ต่าง ๆ สามารถนำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาดและการดำเนินธุรกิจต่อไปได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ในการทำการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษารายละเอียดแบบเจาะลึกในกลุ่มผู้ที่ยังไม่เคยซื้อสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์ โดยอาจใช้วิธีสัมภาษณ์เป็นรายบุคคลหรือแบบกลุ่ม เพื่อนำข้อมูลต่าง ๆ มาปรับใช้กับธุรกิจร้านค้าในสังคมออนไลน์ต่อไปและควรเพิ่มพื้นที่การศึกษาและกลุ่มตัวอย่างให้กว้างขึ้นเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของปัจจัยที่มีผลการซื้อสินค้าออนไลน์

เอกสารอ้างอิง

- Electronic Transaction Development Agency. (2022). Thailand Internet User Behavior 2022. Retrieved August 1, 2022, from <https://www.etcda.or.th/getattachment/78750426-4a58-4c36-85d3-d1c11c3db1f3/IUB-65-Final.pdf.aspx>
- Information Data and Communication Division. (2022). Population data classified by administrative region and district Nakhon Sawan Province. Retrieved June 10, 2022, from <http://123.242.166.5/webnkw/nsinfo/generaldata/index57.php?tagpage=gdata1>
- Krejcie, R.V., & D.W. Morgan. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. Educational and Psychological Measurement. 30(3) : 607 – 610.
- Muljadi, Iwuk Wulandari and Abdul Rauf. (2022). Analysis of Social Media Marketing and Product Review on the Marketplace Shopee on Purchase Decisions. Review of Integrative Business and Economics Research, Vol. 11, Issue 1: 274-284.
- Piyamaporn Chuaychunoo. (2016). Factors Affecting Consumer Buying Decisions About Goods on Social Media. Faculty of Commerce and Accountancy, Thammasat University. https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2016/TU_2016_5802031426_5246_3954.pdf
- Samart Sittimanee. (2019). Factor that Affect the Decision Making on Purchasing Products from the online in Nan and Bangkok. [Unpublished Master's Thesis]. Faculty of Liberal Arts, Kirk University.

- Swati Gupta, Atul Kumar Agarwal and Ajay Kumar Chauhan. (2019). Factors influencing the purchase decision of apparel brands through social media platforms. *Indian Journal of Economics & Business*, Vol. 18, No.2 (2019): 541-554.
- Thamonwan Sompong. (2021). THE STUDY OF FACTORS AFFECTING BUYING DECISIONS ABOUT SHOPPING ONLINE OF CONSUMERS IN NAKHON PATHOM PROVINCE. [Master of Engineering Administration's Thesis]. Department of Industrial Engineering and Management, Silpakorn University. <http://thesis.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/3609/1/620920042.pdf>
- Yuparet Piriyaophonphong. (2015). Factors and behaviors that affect the decision to use mobile applications Buy products through consumers' smartphones and tablets in the Bangkok. [Master of Business Administration's Thesis]. International Business Management, Stamford International University.

การพัฒนาหลักสูตรการวางแผนทางการเงินในช่วงสูงอายุ
ให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีและสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า
จังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1

Development of Quality Financial Planning Courses for
Elderly Persons to Achieve a Good Quality of Life and
Sustainable Self-sufficiency in the Lower
Central Region Part 1

ศิริรัตน์ เช็งเส้ง¹ และ บุตรศรีนทร์ แสงสว่าง²

Sirirat Chengseng and Butsarin Sangsawang

วันที่ส่งบทความ: 12 ธันวาคม 2566, วันที่แก้ไขบทความ: 15 มีนาคม 2567,

วันที่ตอบรับบทความ: 3 พฤษภาคม 2567

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความต้องการในการวางแผนทางการเงิน และพัฒนาหลักสูตรการวางแผนทางการเงินในช่วงสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า งานวิจัยเรื่องนี้เป็นงานวิจัยประยุกต์ ประชากร คือ ผู้สูงอายุ 4 จังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน เครื่องมือการวิจัยใช้แบบสอบถาม สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า 1 ผู้สูงอายุมีความต้องการในการวางแผนทางการเงินในช่วงสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี ภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีความต้องการด้านโอกาสสร้างความมั่นคงทางการเงินมากที่สุด 2 การพัฒนาหลักสูตรการวางแผนทางการเงินในช่วงสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า โดยมี 2 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบ Microsoft Power Point และรูปแบบคลิปวิดีโอ และหลักสูตรฯ ดังกล่าวแบ่งออกเป็น 3 บท หลังจากมีการพัฒนาแล้ว ทั้ง 4 จังหวัด มีต้นแบบของผู้สูงอายุ ได้แก่ 1) จังหวัดกาญจนบุรี มีการพัฒนาอาชีพใหม่ให้แก่ผู้สูงอายุ 2) จังหวัดราชบุรี เกิดธนาคารออมของ

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาบัญชี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี อีเมล sirirat9944@kru.ac.th

Assistant Professor Asst., Accountancy, Faculty of Management Science Kanchanaburi Rajabhat University. E-mail: sirirat9944@kru.ac.th.

² อาจารย์ประจำสาขาบัญชีบัณฑิต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี อีเมล ajae@kru.ac.th

Lecturer/Co-research, Accountancy, Faculty of Management Science Kanchanaburi Rajabhat University

ผู้สูงอายุ 3) จังหวัดสุพรรณบุรี มีการจัดการตั้งชมรมผู้สูงอายุ และพัฒนาอาชีพใหม่ให้แก่ผู้สูงอายุ
4) จังหวัดนครปฐม มีการสร้างอาชีพใหม่ให้แก่ผู้สูงอายุ

คำสำคัญ: ผู้สูงอายุ คุณภาพชีวิตที่ดี หลักสูตรการวางแผนทางการเงิน

Abstract

This research article aimed to 1) study the needs of financial planning 2) develop financial planning courses for elderly persons for good quality of life and sustainable self-sufficient. This research is an applied research. The sample groups were the elderly persons from 4 provinces in lower central region of Thailand, in each group included 400 persons, using questionnaire as a tool. Statistics used to analyze the data were frequency distribution, percentage, average, and standard deviation. The result found that 1. the needs of the elderly persons in financial planning in their senior years for good quality of life, was overall at a high level with the greatest need for opportunities to create financial wealth. 2. The development of financial planning courses for elderly persons for good quality of life and sustainable self-sufficient were in 2 formats namely Microsoft PowerPoint slides and video clips, which including 3 chapters. After the development, the 4 provinces have their own elderly role models: 1) Kanchanaburi province had developed new careers for the elderly persons 2) Ratchaburi province had established the saving bank for the elderly persons 3) Suphanburi province had established the community and had developed new careers for the elderly persons 4) Nakhon Pathom province had created new careers for the elderly persons.

Keywords: Elderly Persons, Quality of Life, Financial Planning Courses

บทนำ

ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาจะพบว่า การสูงวัยของประชากรเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในประเทศต่างๆ ทั่วโลก สะท้อนให้เห็นว่าปัจจุบันได้ก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Department of Elderly Affairs, 2020) สำหรับประเทศไทยก้าวเข้าสู่สังคมสูงอายุมาตั้งแต่ พ.ศ. 2548 และกำลังจะก้าวเข้าสู่การเป็นสังคมสูงอายุระดับสมบูรณ์ใน พ.ศ. 2564 ประเทศไทยจึงมีความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรที่จะส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิต เป้าหมายการพัฒนาประเทศจึงกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศระยะยาว โดยมียุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับ

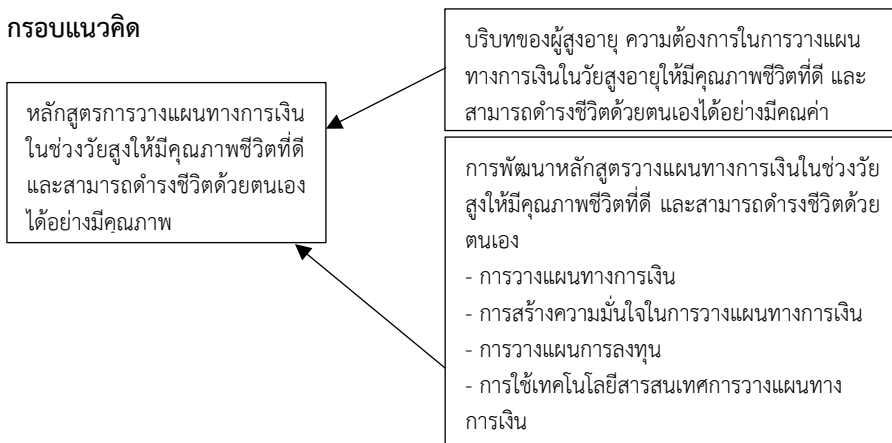
การขับเคลื่อนงาน ด้านผู้สูงอายุ ได้แก่ 1) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์เพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัย 2) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

งานวิจัยเกี่ยวกับผู้สูงอายุในประเทศไทยได้รับความสนใจและเป็นที่ต้องการเมื่อภาวะการสูงวัยของประชากรได้ก่อให้เกิดผลกระทบต่อสังคมชัดเจนมากขึ้น จากการศึกษาสถิติโครงสร้างประชากร พบว่า ประเทศไทยพัฒนาแล้วมีแนวโน้มเข้าสู่สังคมสูงอายุเร็วกว่าประเทศกำลังพัฒนา ประเด็นที่น่ากังวลคือ คนไทยจำนวนมากยังไม่เห็นความจำเป็นที่ต้องออมเพื่อวัยเกษียณ (Pinthong, 2021) ดังนั้นการเตรียมความพร้อมเพื่อรับมือกับสถานการณ์ที่ประเทศไทยเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุเป็นสิ่งเร่งด่วนที่ต้องดำเนินการเนื่องจากผู้สูงอายุ จากปัญหาดังกล่าวข้างต้นเมื่อปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดด้านเศรษฐกิจถือเป็นประเด็นสำคัญ ที่ส่งผลต่อการเป็นผู้สูงอายุ (Kanthawong, 2019) และจากการสำรวจข้อมูลของประชากรของจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 จังหวัดนครปฐม กาญจนบุรี ราชบุรี และสุพรรณบุรี พบว่า ประชากรขาดการวางแผนและการจัดการทางการเงิน ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของพื้นที่ในการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีก่อให้เกิดความมั่นคงทางการเงิน จึงนำมาสู่การศึกษาวิจัยเรื่อง “โครงการวิจัยและนวัตกรรมชุมชนต้นแบบผู้สูงอายุที่มีคุณภาพชีวิตทางการเงินที่ดี อย่างมีคุณค่า จังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาหลักสูตรการวางแผนทางการเงินในช่วงวัยสูงให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาบริบทของผู้สูงอายุในช่วงสูงอายุ ความต้องการในการวางแผนทางการเงินให้มีคุณภาพ ชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า
2. เพื่อพัฒนาหลักสูตรการวางแผนทางการเงินในช่วงสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีและสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า

กรอบแนวคิด



วิธีดำเนินการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตการวิจัยด้านเนื้อหา การวิจัยเรื่องนี้จะศึกษาเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ต่อไปนี้ ภายใต้แบบสอบถามและคำนิยามศัพท์

1.1 บริบทของผู้สูงอายุ ความต้องการในการวางแผนทางการเงินในวัยสูงอายุ และหลักการพัฒนาผู้สูงอายุในด้านทักษะต่าง ๆ ในวัยสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า

1.2 พัฒนาหลักสูตรการวางแผนทางการเงินในช่วงสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า

2. ขอบเขตการวิจัยด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากรในการวิจัย (Population) คือ ผู้สูงอายุ ที่มีข้อมูลผู้สูงอายุทางทะเบียนราษฎร์ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นนั้น ๆ จังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 จำนวน 4 จังหวัด ได้แก่ นครปฐม กาญจนบุรี ราชบุรี และสุพรรณบุรี จำนวนประชากรทั้งสิ้น 677,071 คน (กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย, 2564) จำนวนดังกล่าว รวมประชากรเพศชายและเพศหญิง ที่มีช่วงอายุ 60 ปีขึ้นไป แสดงรายละเอียดได้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนประชากรของผู้สูงอายุ จังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1

รายชื่อจังหวัด	จำนวนประชากร (คน)
ราชบุรี	174,963
กาญจนบุรี	145,131
สุพรรณบุรี	183,189
นครปฐม	173,788
จำนวนประชากรทั้งสิ้น	677,071

ที่มา: (Department of Provincial Administration, 2021)

2.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample Size) เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถาม ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) จากจำนวนประชากรเพื่อกำหนดขนาดตัวอย่าง โดยใช้สูตรของทาโร่ ยามานะ (Yamane, 1973) ในการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างได้จำนวน 400 คน ในการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างดังนี้ แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 3

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

n = ขนาดกลุ่มตัวอย่าง

$$\begin{aligned}
 N &= \text{ขนาดของประชากร} \\
 e &= \text{สัดส่วนของความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้เกิดขึ้นได้} = 5 \% \\
 &= 0.05 \\
 \text{ดังนั้น} \quad n &= \frac{677,071}{[1 + 677,071 (0.05)^2]} \\
 &= 400 \text{ คน}
 \end{aligned}$$

ตารางที่ 2 แสดงกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

รายชื่อจังหวัด	จำนวนประชากรของกลุ่มตัวอย่าง (คน)
ราชบุรี	103
กาญจนบุรี	86
สุพรรณบุรี	108
นครปฐม	103
จำนวนประชากรทั้งสิ้น	400

ที่มา : (Chengseng, 2022)

เกณฑ์การคัดเลือกของกลุ่มเป้าหมาย

1) ตัวแทนผู้สูงอายุ ที่มีข้อมูลผู้สูงอายุทางทะเบียนราษฎร์ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นนั้น ๆ จำนวน 4 จังหวัด ได้แก่ นครปฐม กาญจนบุรี ราชบุรี และสุพรรณบุรี ที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป-70 ปี

2) เป็นผู้ที่มิสุขภาพดี รับรู้และเข้าใจภาษาไทย สามารถอ่านออกเขียนได้ และสามารถให้ข้อมูลในการตอบแบบสอบถามได้อย่างถูกต้อง โดยขอความอนุเคราะห์จากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการคัดเลือกตัวแทนผู้สูงอายุดังกล่าว

3) เป็นผู้ที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการวิจัยและสามารถเข้าร่วมการวิจัยได้ตลอดโครงการ

เกณฑ์การคัดออกของกลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ที่ไม่สามารถเข้าร่วมการวิจัยได้ตลอดโครงการ

3. ขอบเขตการวิจัยด้านระยะเวลา

ระยะเวลาการทำวิจัย 1 ปี เดือนตุลาคม 2564 ถึง เดือนกันยายน 2565

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ ประกอบด้วย คำถามแบบปลายปิด (Close-ended question) ทั้งแบบเลือกตอบและแบบแสดงความคิดเห็นเป็นระดับตามเกณฑ์ที่กำหนด และคำถามปลายเปิด (Open-ended Question) เพื่อให้ผู้ตอบให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ แบ่งเป็น 5 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 บริบทของผู้สูงอายุ ในการวางแผนทางการเงินในวัยสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า

ตอนที่ 3 ความต้องการในการวางแผนทางการเงินในวัยสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า

ตอนที่ 4 หลักการพัฒนาผู้สูงอายุ ได้แก่ ทักษะการวางแผนทางการเงิน ทักษะการสร้างความมั่นใจในการวางแผนทางการเงิน ทักษะการวางแผนการลงทุน ทักษะการใช้เทคโนโลยีการวางแผนทางการเงิน

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้คือ

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นข้อมูลที่เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เครื่องมือ ที่สร้างขึ้น ได้แก่ แบบสอบถาม โดยเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง คือ ตัวแทนผู้สูงอายุที่มีข้อมูลผู้สูงอายุทางทะเบียนราษฎรขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นนั้นๆ จำนวน 4 จังหวัด จำนวน 400 คน โดยคณะผู้วิจัยลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลใน 4 จังหวัด ได้แก่ นครปฐม กาญจนบุรี ราชบุรี และสุพรรณบุรี

2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จากการทบทวนวรรณกรรม เอกสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย และสร้างเครื่องมือวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เป็นการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลที่รวบรวมได้จากแบบสอบถาม ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปประมวลผล ด้วยคอมพิวเตอร์โดยแบ่งได้ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อแสดงการแจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางควบคู่กับการบรรยาย และสรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลบริบทของผู้สูงอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อแสดงการแจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางควบคู่กับการบรรยาย และสรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ความต้องการในการวางแผนทางการเงิน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติ ซึ่งประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางควบคู่กับการบรรยาย และสรุปผลการวิจัย โดยกำหนดระดับ

ความคิดเห็นโดยใช้มาตรวัดของ (Likert Scale, 1932) แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดช่วงระดับของความคิดเห็น ออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด ค่าน้ำหนักเท่ากับ 5

ระดับ 4 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก ค่าน้ำหนักเท่ากับ 4

ระดับ 3 หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง ค่าน้ำหนักเท่ากับ 3

ระดับ 2 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย ค่าน้ำหนักเท่ากับ 2

ระดับ 1 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด ค่าน้ำหนักเท่ากับ 1

เกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าคะแนนเฉลี่ยความคิดเห็น มีดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 ความหมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 ความหมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ระดับค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 ความหมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 ความหมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย

ระดับค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 ความหมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์หลักการพัฒนาผู้สูงอายุในด้านทักษะต่างๆ ในวัยสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive statistics) เพื่อแสดงค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางควบคู่ กับการบรรยายและสรุปผลการวิจัย โดยกำหนดระดับความคิดเห็นโดยใช้มาตรวัดของลิเคิร์ท (Likert Scale) แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดช่วงระดับของความคิดเห็น ออกเป็น 5 ระดับ เช่นเดียวกับตอนที่ 3

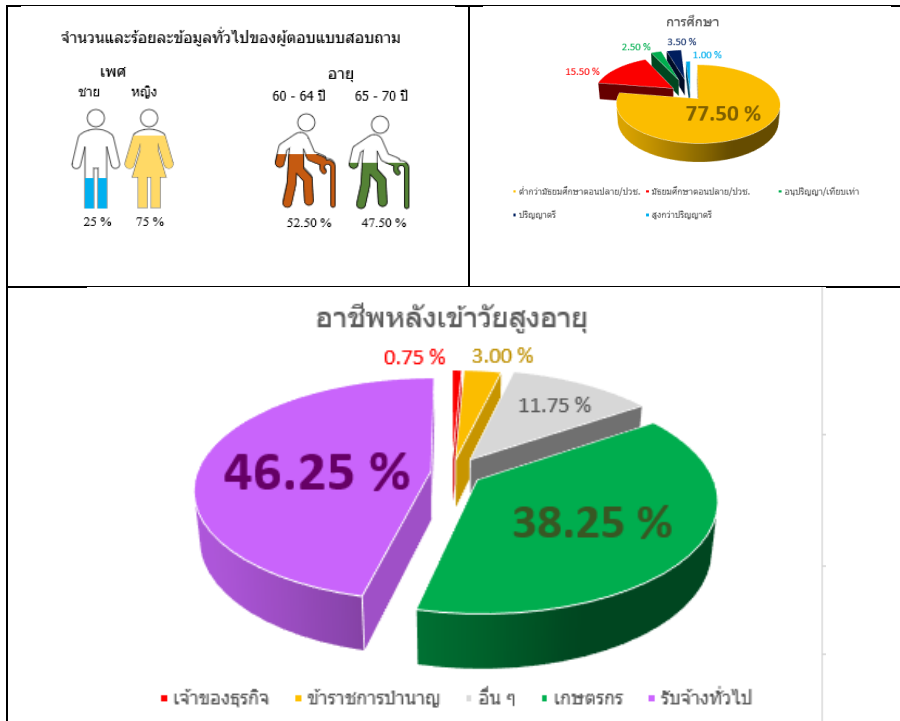
ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติ ซึ่งประกอบด้วย การแจกแจงความถี่ (Frequency)

ผลการวิจัย

การพัฒนาหลักสูตรการวางแผนทางการเงินในช่วงสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า จังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1 ผลการวิจัย สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

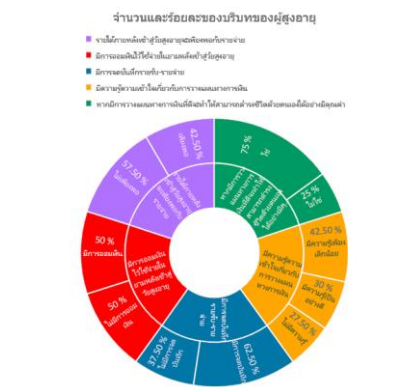
ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาระดับความคิดเห็นการพัฒนาหลักสูตรการวางแผนทางการเงินในช่วงสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า จังหวัดภาคกลางตอนล่าง 1

1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม



ภาพที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
ที่มา : (Chengseng, 2022)

2) บริบทของผู้สูงอายุ



3) ความต้องการในการวางแผนทางการเงินในวัยสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีและสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า พบว่า



ภาพที่ 2 ความต้องการในการวางแผนทางการเงินในวัยสูงอายุ
ที่มา : (Chengseng, 2022)

4) การพัฒนาผู้สูงอายุในด้านทักษะต่างๆ ในวัยสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า พบว่า การพัฒนาทักษะการวางแผนทางการเงินอยู่ในระดับมาก การพัฒนาทักษะการสร้างความมั่นใจในการวางแผนทางการเงิน การพัฒนาทักษะการวางแผนการลงทุน และการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีการวางแผนทางการเงินอยู่ในระดับมาก

ส่วนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตรการวางแผนทางการเงินในช่วงสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า โดยมีหลักการพัฒนาผู้สูงอายุ คือ ผู้สูงอายุได้รับการพัฒนาการวางแผนทางการเงิน ผู้สูงอายุมีสุขภาพดีทางด้านการวางแผนทางการเงิน สร้างความมั่นใจในวางแผนการทางการเงินให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี แผนการลงทุนสำหรับผู้สูงอายุ เทคโนโลยีสารสนเทศ การวางแผนทางการเงิน จากการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามเกี่ยวกับบริบทของผู้สูงอายุ ความต้องการในการวางแผนทางการเงินในวัยสูงอายุ รวมถึงการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรการวางแผนทางการเงินในช่วงสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี โดยมีการประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมระหว่างผู้สูงอายุ องค์กรส่วนท้องถิ่น และนักวิจัย ซึ่งมีมติร่วมกันในการพัฒนาจัดทำหลักสูตรการวางแผนทางการเงินในช่วงสูงอายุ เพื่อให้ความรู้แก่ผู้สูงอายุ และเป็นการยกระดับศักยภาพของผู้สูงอายุในการวางแผนทางการเงินให้มีประสิทธิภาพ และให้สามารถผู้สูงอายุมีคุณภาพกายและสุขภาพใจที่ดี โดยหลักสูตรการวางแผนทางการเงินในช่วงสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบที่ 1 หลักสูตรการวางแผน

ทางการเงินในช่วงสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า ในรูปแบบ Microsoft PowerPoint รูปแบบที่ 2 หลักสูตรการวางแผนทางการเงิน ในช่วงสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า ในรูปแบบคลิปวิดีโอ 3 บท และหลักสูตรฯ ดังกล่าว แบ่งออกเป็น 3 บท โดยสามารถเข้าเรียนรู้ได้ที่ https://www.youtube.com/playlist?list=PLbkfANGZs7KUZjv5QWlJJJmyghY-ysn_V



ภาพที่ 3 หลักสูตรการวางแผนทางการเงิน ในช่วงสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี
ที่มา : (Chengseng, 2022)

อภิปรายผล

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ โดยมีประเด็นสำคัญเพื่อนำมาอภิปรายผลการวิจัยจากข้อค้นพบต่างๆ ดังนี้

1. ผลการศึกษาความต้องการในการวางแผนทางการเงินในวัยสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า พบว่า ด้านการออมและการลงทุน ด้านการจัดการสินทรัพย์ ด้านสภาพคล่องทางการเงิน ด้านการจัดการภาระหนี้สิน และด้านโอกาสสร้างความมั่งคั่งทางการเงิน อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ (Kittimahachai, 2017) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาการวางแผนการใช้ชีวิต การวางแผนเรื่องการเงิน และการพัฒนาการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยี ที่มีผลต่อการเตรียมความพร้อมการเกษียณอายุของพนักงานระดับปฏิบัติการบริษัทเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า การวางแผนการใช้ชีวิต การวางแผน เรื่องการเงิน และการพัฒนาการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีที่มี

ผลต่อการเตรียมความพร้อมการเกษียณอายุของพนักงานระดับปฏิบัติการบริษัทเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร และสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ (Makkear, 2022) ได้ศึกษา ปัจจัยที่มีผลต่อความพร้อมด้านการเงินเพื่อเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุของประชากรวัยทำงานในเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร พบว่า ประชากรวัยทำงานในเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ที่มีอายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ต่างกัน ทำให้ความพร้อมด้านการเงิน ของประชากรวัยทำงาน ในเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ต่างกัน และประชากรวัยทำงานในเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ที่มีเพศ มีโรคประจำตัวและไม่มีโรคประจำตัว ต่างกันทำให้ความพร้อมด้านการเงิน ของประชากรวัยทำงาน ในเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานครไม่ต่างกัน

2. การพัฒนาผู้สูงอายุในด้านทักษะต่างๆ ในวัยสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า พบว่า การพัฒนาทักษะการวางแผนทางการเงิน อยู่ในระดับมาก การพัฒนาทักษะการสร้างความมั่นใจในการวางแผนทางการเงิน การพัฒนาทักษะการวางแผนการลงทุน และการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีการวางแผนทางการเงิน อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ (Tevaleadsakun, 2016) ได้ศึกษาเรื่อง แนวทางการพัฒนาผู้สูงอายุจากภาระให้เป็นพลัง กรณีศึกษาเทศบาลนครรังสิต พบว่า **ศักยภาพของผู้สูงอายุ** (1) ด้านทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ คือ ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีความคิด ที่เป็นระบบ มีประสบการณ์ มีความรู้ มีความคิดเป็นผู้นำ และมีการสื่อสารที่ชัดเจนพอสมควร (2) ด้านการทำงาน คือ ผู้สูงอายุเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่ใช้ความรู้ ความรู้ความเชี่ยวชาญมาช่วยพัฒนาชุมชน (3) ด้านการมีส่วนร่วมและการอยู่ในสังคม คือ ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีความยินดีมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมและเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชน **ความต้องการของผู้สูงอายุ** (1) ด้านร่างกาย คือ ต้องการศูนย์สุขภาพ และการดูแลตรวจสุขภาพอย่างสม่ำเสมอ (2) ด้านพัฒนาความรู้ คือ ต้องการการอบรมให้ความรู้ด้านต่างๆ (3) ด้านรายได้และสวัสดิการสังคม คือ ต้องการรายได้จากเบี้ยยังชีพที่เพียงพอต่อการดำรงชีวิต และ (4) ด้านครอบครัวและสังคม คือ ต้องการให้ลูกหลานดูแลเอาใจใส่ตนอย่างใกล้ชิดทั้งด้านร่างกายและจิตใจ **แนวทางการพัฒนาผู้สูงอายุจากภาระให้เป็นพลัง** (1) ด้านการมีส่วนร่วมของผู้สูงอายุ คือ การจัดกิจกรรมสันทนา การให้กับผู้สูงอายุ (2) ด้านอาชีพ คือ การเชิญวิทยากร อาจารย์สอนอาชีพที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ และ (3) ด้านการบริหารจัดการ คือ การจัดตั้งชมรม 11 ชมรม มีประธานชมรมเป็นตัวแทนประสานงาน

3. การจัดทำหลักสูตรการวางแผนทางการเงินในช่วงสูงอายุให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า โดยมีการประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมระหว่างผู้สูงอายุ องค์กรส่วนท้องถิ่น และนักวิจัย ซึ่งมีมติร่วมกันในการพัฒนาจัดทำหลักสูตรการวางแผนทางการเงินในช่วงสูงอายุ เพื่อให้ความรู้แก่ผู้สูงอายุ และเป็นการยกระดับศักยภาพของผู้สูงอายุในการวางแผนทางการเงินให้มีประสิทธิภาพและให้สามารถผู้สูงอายุมีคุณภาพกาย และสุขภาพใจที่ดี สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ (Chanikay, 2018) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรการจัดการเงินส่วนบุคคลเพื่อวัยสูงอายุสำหรับผู้ใหญ่วัยทำงานในพื้นที่เทศบาลตำบล

ล่วงหน้า อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า 1. ชุมชนยังไม่ให้ความสำคัญในการเตรียมความพร้อมด้านการเงินส่วนบุคคล แต่กลุ่มผู้ใหญ่ วัยทำงานมีความต้องการความรู้ด้านการออมเงิน เพื่อวัยสูงอายุขึ้นในชุมชน 2. การพัฒนาหลักสูตรฯ สมาชิกได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และได้ตั้งคณะทำงานเพื่อจัดทำหลักสูตร 3. การประเมินผลการจัดหลักสูตร พบว่า หลักสูตรมีการดำเนินการเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้เข้าร่วมฝึกอบรมมีความรู้ ความเข้าใจ เกิดความตระหนักถึงความสำคัญของหลักสูตร

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

หน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ เช่น หน่วยงานท้องถิ่น ควรส่งเสริมหรือ
ตั้งเป็นนโยบายให้ผู้สูงอายุเกิดการพัฒนาตนเองหรือการออมเพื่อทำให้คุณภาพชีวิตที่ดี

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการจัดทำแนวทางส่งเสริมในการนำหลักสูตรฯ เพื่อให้ผู้สูงอายุตระหนักถึง
การวางแผนทางการเงิน เพื่อใช้ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- Chanikay, A. (2018). Developing a personal money management curriculum for the elderly for working adults in the area of Luang Nuea Subdistrict Municipality Doi Saket District Chiang Mai Province. Retrieved March, 25, 2022, from <https://archives.mju.ac.th/mjunorth/search.php?txtsearch=%E>.
- Department of Elderly Affairs. (2020). Elderly statistics. Retrieved March, 15, 2022, from <http://www.dop.go.th/th/know/side/1>.
- Department of Provincial Administration, Ministry of Interior. (2021). Statistics on Thai elderly Thai nationality and Name listed in house registration in January 2022. Retrieved March, 30, 2022, From http://www.dopa.go.th/main/web_index.
- Kanthawong, P., & Keadthikunwong, N. (2019). Caring for the elderly Lessons from Kobe. Khon Kaen: Publisher prints cheaply Khon Kaen.
- Kittimahachai, S. (2017). Study of life planning financial planning learning development Technology that has an impact on retirement preparation Operational level employees of private companies in Bangkok. Retrieved March, 25, 2022, from http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/3376/1/saruti_kitti.pdf.

- Likert, A. (1932) . Technique for the Measurement of Attitude. Archives Psychological.
- Makkear. K. (2022). Factors affecting financial readiness to enter society Elderly people of the working age population in Panhuman District Bangkok. Retrieved March, 30, 2022, from <https://mmm.ru.ac.th/MMM/IS/mmm25/6314131021.pdf>.
- Pinthong, J., Jittinan, T., Sangsuksan, P., & Kullanatsiri, N. (2021). Aging society and challenges in the Thai labor market. Retrieved Retrieved March, 30, 2022, from <https://www.bot.or.th/Thai/MonetaryPolicy/EconomicConditions/AAA/Ag eP eriodCohort.pdf>.
- Tevaleadsakun, N., Sirivorasakun, W., & Royyim, C. (2016). Guidelines for developing the elderly from a burden to a power Case study of Rangsit Municipality. Phranakhon Rajabhat University.
- Yamane, T. (1973). Statistics: An Introductory Analysis. Third edition. New York: Harper and Row Publication.

กลวิธีการแต่งนวนิยายที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดา

The composing tactics of novel that appear on Joylada application

สุวรรณี เครือฟุ้ง¹ และ สุทิตา สิงห์สวัสดิ์²

Suwannee Kruaphung and Sutita Singsawasd

วันที่ส่งบทความ: 26 พฤษภาคม 2566, วันที่แก้ไขบทความ: 11 มีนาคม 2567,

วันที่ตอบรับบทความ: 3 พฤษภาคม 2567

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการแต่งนวนิยายที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดา โดยศึกษาจากนวนิยายที่ได้รับความนิยมสูงสุด 13 อันดับแรกในหมวดหมู่โกดังแฟนคลับ ซึ่งเป็นนวนิยายที่แต่งจบแล้ว โดยเป็นรายชื่อนวนิยายล่าสุดในระหว่างวันที่ 27 กรกฎาคม 2564 - 25 สิงหาคม 2564 จำนวน 13 เรื่อง โดยจัดแบ่งกลวิธีการในการแต่งนวนิยายออกเป็น 4 ประเด็น ได้แก่ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง การปิดเรื่อง และมุมมองการเล่าเรื่อง ผลการศึกษาพบว่า การเปิดเรื่องมี 2 ลักษณะ คือ การเปิดเรื่องด้วยบทสนทนาในรูปแบบแชต และการเปิดเรื่องด้วยการนำเสนอข่าว การดำเนินเรื่องเป็นการดำเนินเรื่องแบบตลัดสลับเหตุการณ์ การปิดเรื่องเป็นการปิดเรื่องแบบสุขนากกรรม และมุมมองการเล่าเรื่องมีการผสมผสาน 2 ลักษณะ คือ ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง และผู้เล่าเรื่องที่ไม่ใช่ตัวละครในเรื่อง

คำสำคัญ: จอยลดา แอปพลิเคชัน กลวิธีการแต่ง นวนิยาย

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
อีเมล suwannee_kru@g.lpru.ac.th Lecturer in Thai Major, Bachelor Degree of Education, Faculty of Education, Lampang Rajabhat University. E-mail: suwannee_kru@g.lpru.ac.th

² นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
อีเมล sutitamm384@gmail.com Undergraduate Student of Thai Major, Bachelor Degree of Education, Faculty of Education, Lampang Rajabhat University. E-mail: sutitamm384@gmail.com

Abstract

This research aims to study the novel writing strategies that appear in Joylada application. It is based on the top 13 most popular novels in the fan club warehouse category which is the completed composing novel. It is the recent list of 13 novels from July 27, 2021, to August 25, 2021, that divided the composing tactics of novel into 4 issues namely opening story, storyline, closing story, and narrative perspective. The study found that there are two types of story openings: opening the story with a chat conversation and opening the story with news presentation. The narrative is an interspersed narrative. The closing of the story is a happy closing of the story, and the narrative perspective has two characteristics: the storyteller who is the character in the story and the narrator who is not the character in the story.

Keyword: Joylada, Application, Composing Tactics, Novel

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทโดยถือเป็นตัวแปรสำคัญในการเปลี่ยนผ่าน การสร้างสรรค์รูปแบบของผลงานวรรณกรรมอย่างต่อเนื่อง โดยได้มีการพัฒนารูปแบบ การเผยแพร่นวนิยายจากเดิมที่เคยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์มาสู่การสร้างเป็นนวัตกรรมรูปแบบใหม่ ในลักษณะของแอปพลิเคชัน ซึ่งแอปพลิเคชันมีหลากหลายประเภทไม่ว่าจะเป็นแอปพลิเคชัน เพื่อการศึกษา แอปพลิเคชันเพื่อความบันเทิง แอปพลิเคชันสื่อโซเชียลมีเดีย เป็นต้น นอกจากนี้ ในปัจจุบันยังมีการสร้างแอปพลิเคชันสำหรับใช้เป็นแหล่งในการเผยแพร่และสำหรับอ่าน นวนิยาย อันถือเป็นการสร้างช่องทางให้ผู้คนในปัจจุบันสามารถเข้าถึงนวนิยายได้อย่างรวดเร็ว ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อย่างสมาร์ตโฟน โดยแอปพลิเคชันที่เกี่ยวกับนวนิยายที่ปรากฏ ให้เห็นในปัจจุบันมีมากมาย เช่น Dek-D ธัญลัษณ์ Fictionlog readAwrite Joylada ฯลฯ

หนึ่งในแอปพลิเคชันที่กำลังได้รับความนิยมในด้านการสร้างสรรค์ผลงานวรรณกรรม ประเภทนวนิยายในปัจจุบันคือ แอปพลิเคชันจอยลดา (Joylada) โดย Wongchaikul P. (2018) ได้กล่าวเกี่ยวกับแอปพลิเคชันจอยลดาไว้ว่า จอยลดา ถือเป็นแอปพลิเคชันที่อยู่ ภายใต้การดูแลของบริษัท อุกปิย์ จำกัด โดยจอยลดาได้เปิดตัวครั้งแรกเมื่อวันที่ 11 กรกฎาคม 2560 ซึ่งนวนิยายในแอปพลิเคชันจอยลดาได้รับความนิยมและเติบโตอย่างรวดเร็ว ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ใช้งานหลังการเปิดตัวแอปพลิเคชันดังกล่าวในระยะเวลา 1 ปี ซึ่งสามารถดึงดูด

ผู้ใช้งานได้ถึง 2 ล้านคนต่อเดือน หรือวันละ 5 แสนคน และผู้คนเหล่านั้นยังใช้เวลาอยู่กับแอปพลิเคชัน เฉลี่ย 30 นาทีต่อคนต่อวัน หรือคิดเป็นเวลา 1 พันล้านนาทีต่อเดือน

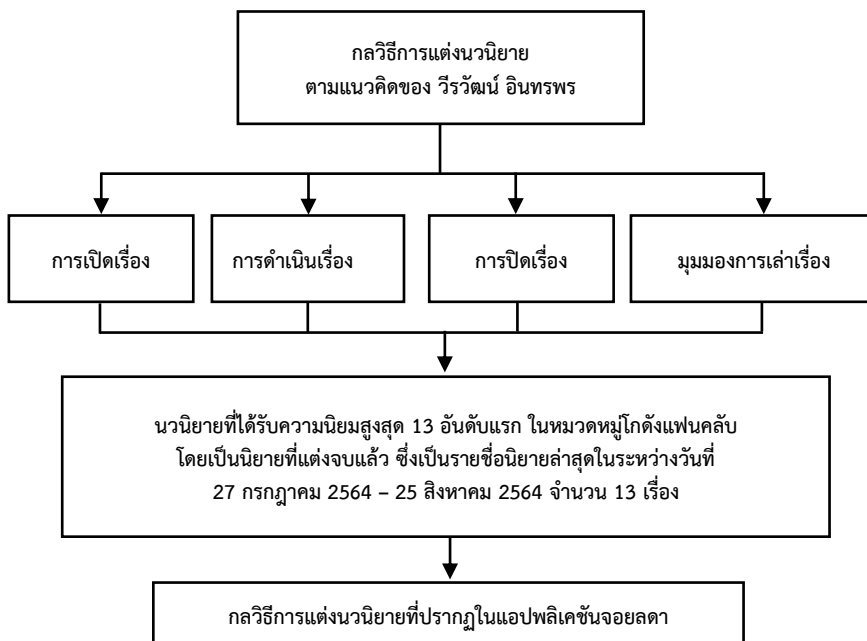
นวนิยายที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดา (Joylada) เป็นแอปพลิเคชันที่มีลักษณะที่แตกต่างจากนวนิยายในรูปแบบที่จัดพิมพ์เป็นเล่ม โดยมีรูปแบบการเล่าเรื่องทั้งหมด 3 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบแชต รูปแบบสตอรี่ และรูปแบบแชตร่วมกับสตอรี่ สำหรับนวนิยายรูปแบบเล่มนั้น มีองค์ประกอบในการสร้างนวนิยาย ดังที่ Mullikamas K. (2003) ได้แยกองค์ประกอบของนวนิยายไว้ 8 องค์ประกอบ ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ฉาก ตัวละคร บทสนทนา กลวิธีการแต่งท่วงทำนองการแต่ง และปรัชญา จากการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นพบว่า นวนิยายที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดานั้นยังคงมีองค์ประกอบดังกล่าวข้างต้นเป็นส่วนใหญ่ แต่บางองค์ประกอบไม่ปรากฏอย่างเด่นชัด เช่น ด้านปรัชญา แต่สำหรับองค์ประกอบที่มีการปรากฏรูปแบบการเขียนใหม่ ๆ เพิ่มเติมนั้นคือด้านกลวิธีการแต่ง ซึ่งมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ เช่น การเล่าเรื่องในรูปแบบแชตผ่านแอปพลิเคชันรูปแบบไลน์ ซึ่งเป็นกลวิธีการแต่งที่มีความแปลกใหม่ มีการนำเทคโนโลยีทันสมัย จนทำให้เกิดความแตกต่างจากนวนิยายในรูปแบบเล่มดั้งเดิม

ด้วยเหตุนี้คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการแต่งนวนิยายที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดา โดยมีข้อสมมติฐานเบื้องต้นว่า นวนิยายออนไลน์ที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดามีกลวิธีการแต่งโดยการนำเอาแอปพลิเคชันต่าง ๆ ในปัจจุบันมาประยุกต์ใช้ผสมผสานกันเพื่อเล่าเรื่อง สร้างความน่าสนใจจนได้รับความนิยมจากผู้อ่านได้จากการค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องเบื้องต้น พบว่ามีผู้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการใช้งานองค์ประกอบของนวนิยาย รวมถึงกลวิธีการแต่งนิยายออนไลน์ในบางองค์ประกอบเท่านั้น แต่ยังไม่พบว่ามีผู้ใดศึกษาวิจัยเกี่ยวกับกลวิธีการแต่งนวนิยายที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดา ครบทั้งการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง การปิดเรื่อง และมุมมองการเล่าเรื่อง เพื่อให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะของกลวิธีการแต่งนวนิยายออนไลน์ในแอปพลิเคชันจอยลดา คณะผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการแต่งนวนิยายที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดา โดยใช้แนวคิดกลวิธีการแต่งนวนิยายของ Inprom W. (2018) ซึ่งมีการแบ่งเป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง การปิดเรื่อง และมุมมองการเล่าเรื่อง โดยหากศึกษาตามองค์ประกอบเหล่านี้ จะทำให้ทราบถึงกลวิธีการแต่งนวนิยายที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดา และเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์วรรณกรรมได้อย่างสอดคล้องตรงตามความต้องการและความสนใจของคนในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษากลวิธีการแต่งนวนิยายที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดา

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย
ที่มา: Inprom W. (2018)

วิธีดำเนินการวิจัย

1. **ขั้นตอนทวนวรรณกรรม** ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำราเกี่ยวกับความหมายของนวนิยาย พัฒนาการนวนิยายและนวนิยายในประเทศไทย องค์ประกอบของนวนิยายแนวคิด สื่อสังคมออนไลน์ และแนวคิดเกี่ยวกับ Mobile Application หลังจากนั้นศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเบื้องต้นพบงานวิจัยที่ศึกษานวนิยายออนไลน์ ได้แก่ งานของ Khatkheaw J. and Piayura O. (2018) ศึกษาเรื่อง เพศวิถีในวรรณกรรมเกย์ออนไลน์ โดยศึกษาเกี่ยวกับโครงเรื่อง ซึ่งประกอบด้วย การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง , งานของ Thaichay K. and Klaikao L. (2020) ศึกษาเรื่อง การเล่าเรื่อง ความหมายและแก่นจินตนาการด้านเพศวิถีชายรักชายผ่านวรรณกรรมออนไลน์ โดยศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบการเล่าเรื่องของวรรณกรรมออนไลน์ 6 องค์ประกอบ ได้แก่ แก่นเรื่อง ตัวละคร มุมมองการเล่าเรื่อง ความขัดแย้ง ฉาก และโครงเรื่อง และงานของ Kanthawong J., Sakulsueb P. and Sakulsueb T. (2021) ศึกษาเรื่อง จอยลดา: รูปแบบการใช้งานและกลวิธีการเปิดเรื่องของวรรณกรรมดิจิทัล

โดยมุ่งศึกษาประเด็นรูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันจอยลดาที่ตรงกับลักษณะของวรรณกรรมดิจิทัล และด้านกลวิธีการเปิดเรื่อง

2. ขั้นรวบรวมข้อมูล รวบรวมรายชื่อนวนิยายที่เผยแพร่ในแอปพลิเคชันจอยลดา โดยคัดเลือกรายชื่อนวนิยายที่ได้รับความนิยมสูงสุด 13 อันดับแรก ในหมวดหมู่โกดังแฟนคลับ และต้องเป็นนวนิยายที่แต่งจบแล้ว เหตุผลที่เลือกศึกษานวนิยายจากหมวดหมู่นี้ เนื่องจากเป็นหมวดหมู่นวนิยายที่มียอดผู้อ่านสูงสุดในแอปพลิเคชันจอยลดา และเป็นนวนิยายที่แต่งจบเรื่องแล้ว โดยคณะผู้วิจัยจะสามารถศึกษาตั้งแต่การเปิดเรื่องไปจนถึงการปิดเรื่อง เพื่อให้ทราบถึงเรื่องราวทั้งหมดในนวนิยายแต่ละเรื่อง รายชื่อนวนิยายในหมวดหมู่โกดังแฟนคลับที่ได้รับความนิยมระหว่างวันที่ 27 กรกฎาคม 2564 - 25 สิงหาคม 2564 ในรูปแบบแชต จำนวน 13 เรื่อง ดังนี้ 1) ไอพีเกียร์ #Kookv 2) คุณโหม I KOOKV 3) ข้าวกล่อง I kookv 4) Mafia wife #เมียมาเพียกูกิ 5) พ่อเลี้ยงศิลา #kookv 6) เจทของพี่ว้าย I KookV 7) สวัสดิ์ศรีขอบคุณแฟนบอย #ป้อจ้าน 8) นัปลิบ #kookv 9) มาเพียสุดโหดกับนักข่าวสุดแสบ #kookv (mpreg) 10) กิตส์กให้พี่หนอย I #Kookv 11) จินณภพ I Jaedo IV 12) #เจณิน I Jaedo III และ 13) รักลับ ๆ ฉบับซุปราร์ I KooKV (Mpreg) นอกจากนี้ยังได้รวบรวมข้อมูลที่ได้จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแอปพลิเคชันต่าง ๆ และการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบของนวนิยาย

3. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์กลวิธีการแต่งนวนิยายตามกรอบแนวคิด ของวีรวัดน์ อินทรพร ซึ่งได้แบ่งกลวิธีการแต่งนวนิยายไว้ ดังนี้ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง การปิดเรื่อง และมุมมองในการเล่าเรื่อง โดยคณะผู้วิจัยสังเคราะห์แล้วว่าเป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับการนำเสนอนวนิยายผ่านแอปพลิเคชันจอยลดา ซึ่งมีรูปแบบการนำเสนอที่สามารถสร้างสรรค์ได้ง่ายและไม่ซับซ้อน อีกทั้งยังสามารถวิเคราะห์นวนิยายได้โดยตลอดทั้งเรื่อง

4. ขั้นสรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการเรียบเรียง จัดทำบทสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะและนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัย

กลวิธีการแต่งนวนิยายที่ปรากฏอยู่ในแอปพลิเคชันจอยลดา จำนวน 13 เรื่อง โดยใช้กรอบแนวคิดการวิเคราะห์กลวิธีการแต่งนวนิยายของวีรวัดน์ อินทรพร มี 4 ประเด็น ได้แก่ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง การปิดเรื่อง และมุมมองในการเล่าเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

1. การเปิดเรื่อง จากการศึกษารูปแบบการเปิดเรื่อง 2 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

1.1 การเปิดเรื่องด้วยบทสนทนาในรูปแบบแชต เป็นการเปิดเรื่องด้วยข้อความที่ตัวละครใช้โต้ตอบกันผ่านแชต โดยมีแพลตฟอร์มการโต้ตอบคล้ายคลึงกับการสนทนาผ่านแอปพลิเคชัน Line ดังภาพตัวอย่างนี้



ภาพที่ 2 จากเรื่อง พ่อเลี้ยงศิลา#kookv
ที่มา: Memo (Alias), (2020)

จากภาพที่ 2 จะเห็นถึงการเปิดเรื่องด้วยบทสนทนาในรูปแบบแชต โดยเป็นการสนทนาระหว่างตัวละครในเรื่อง คือ วันและอาร์ต ผู้แต่งมักจะวางข้อความแชตหรือข้อความที่เป็นบทสนทนาของตัวละครเอกในเรื่องไว้ฝั่งขวามือ ส่วนตัวละครอื่น ๆ จะวางไว้ฝั่งซ้ายมือ เนื่องจากต้องการให้ความสำคัญกับตัวละครเอกของเรื่อง

สำหรับการเปิดเรื่องด้วยบทสนทนาในรูปแบบแชตนี้ ปรากฏทั้งหมด 12 เรื่องจากนวนิยาย 13 เรื่อง โดยลักษณะข้อความที่ใช้ในการเปิดเรื่องมีทั้งหมด 5 ลักษณะ ได้แก่ 1) บทสนทนาแบบการใช้คำถาม ตัวอย่าง “มีงอยู่ไหนวัน” จากเรื่องไอพีเกียร์#Kookv, “ทำไมมาช้าจัง” จากเรื่อง Mafia wife #เมียมาเพียกุกวี เป็นต้น 2) บทสนทนาแบบบอกเล่า ได้แก่ “ฉดเฒ่แต่เข้า” จากเรื่องสวัสดิศรับ คุณแฟนบอย #ป้อจ้าน, “พรงนี้กูไม่เข้า รพ. นะ” จากเรื่อง#เจอนิน I Jaedo III 3) บทสนทนาแบบเชิญชวน ได้แก่ “พวกมึง หยุตนี้ไปล็กกัน” จากเรื่องกิตล็กให้พี่หน่อย I #Kookv 4) บทสนทนาแบบการเรียกชื่อบุคคล ได้แก่ “คชา คชา มึง อีชาอีเหี้ย มึงตอบแชตพวกกูล็กทีเถอะ!” จากเรื่องคุณโหม I KOOKV และลักษณะที่ 5) บทสนทนาแบบคำทักทาย ได้แก่ “วูไม่ข่ยทุกคนนน (มอนิ่ง)” จากเรื่องข้าวกล่อง I kookv

1.2 การเปิดเรื่องด้วยการนำเสนอข่าว การเปิดเรื่องด้วยการนำเสนอข่าวโดยการนำเอาข่าวซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องมานำเสนอในตอนต้นเรื่องมาใช้ในการเปิดเรื่อง ซึ่งจากการศึกษานวนิยาย กลุ่มตัวอย่างพบว่ามีการเปิดเรื่องในรูปแบบดังกล่าว คือ เรื่องรักลับ ๆ ฉบับซุบซิบตาร์ I KookV (Mpreg) ดังจะเห็นได้จาก



ภาพที่ 3 จากเรื่องรักลับ ๆ ฉบับซูปตาร์ | KookV (Mpreg)
ที่มา: BeME (Alias), (2021)



ภาพที่ 4 จากเรื่องรักลับ ๆ ฉบับซูปตาร์ | KookV (Mpreg)
ที่มา: BeME (Alias), (2021)

ภาพที่ 3 และ 4 จากเรื่องรักลับ ๆ ฉบับซูปตาร์ | KookV (Mpreg) ข้างต้น จะเห็นได้ว่าในตอนเปิดเรื่องมีการนำเสนอข่าวเกี่ยวกับมิวตัวละครเอกของเรื่อง โดยมีการนำเสนอโซเชียลมีเดียที่มีชื่อว่า Jwitter ซึ่งเป็นการนำเอาแพลตฟอร์มมาจากแอปพลิเคชันอย่าง Twitter มาเป็นต้นแบบและปรับเปลี่ยนโดยตั้งชื่อให้ล้อไปกับชื่อแอปพลิเคชันเดิมที่เป็นต้นฉบับ

สำหรับการเปิดเรื่องด้วยกลวิธีการนำเสนอข่าวผ่านโซเชียลมีเดียในตัวอย่างเรื่องนี้ คณะผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าเป็นกลวิธีที่เหมาะสมกับลักษณะของนวนิยายเรื่องนี้ที่กำหนดให้ตัวละครเอกเป็นดารา ซึ่งหากพิจารณาตามความเป็นจริงในสังคมไทยจะพบว่า ดาราถือเป็นบุคคลสาธารณะ เรื่องราวส่วนตัวใด ๆ ของดาราจะถือว่าเป็นเรื่องสาธารณะ และผู้คนในสังคมมักจะ

ต้องการทราบและติดตามเรื่องราวของดาราคณนั้น ๆ การเปิดเรื่องด้วยกลวิธีนี้จึงสามารถเร้าความสนใจให้กับผู้อ่านได้เป็นอย่างดี เพราะโดยธรรมชาติของมนุษย์ส่วนใหญ่ มีความต้องการทราบเรื่องราว ข่าวสารต่าง ๆ เป็นพื้นฐานอยู่แล้ว

2. การดำเนินเรื่อง

การดำเนินเรื่องเป็นวิธีการเล่าเรื่องราว หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยนำมาเรียงเรียงเนื้อเรื่องให้ดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งเป็นส่วนที่มีความสำคัญที่ทำให้ผู้อ่านเห็นถึงความเชื่อมโยง ความสอดคล้องประสานกันในการถ่ายทอดเรื่องราว และถือได้ว่าเป็นสิ่งที่ท้าทายความสามารถของผู้แต่งว่าจะมีวิธีในการดำเนินเรื่องอย่างไรจึงจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้อยากอ่านเรื่องราวนั้น ๆ ได้ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

จากการศึกษานวนิยายกลุ่มตัวอย่างทั้ง 13 เรื่อง พบว่ากลวิธีในการดำเนินเรื่องเป็นการดำเนินเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์ โดยการบอกเล่าเรื่องราวหรือเหตุการณ์หนึ่งแล้วตัดเข้าสู่อีกเหตุการณ์หนึ่งสลับไปมาด้วยบทสนทนาในรูปแบบแชต และมีบทบรรยายเข้ามาสอดแทรกด้วย เมื่อจบการสนทนาในห้องแชตหนึ่งในเรื่องแล้ว ก็จะนำผู้อ่านเข้าสู่การสนทนาในห้องแชตหนึ่ง ซึ่งในแต่ละห้องแชตประกอบไปด้วยตัวละครที่แตกต่างกันและพูดคุยในเรื่องราวที่แตกต่างกันออกไปตามที่ผู้แต่งได้วางไว้ แต่เมื่อผู้อ่านได้อ่านโดยตลอดทั้งเรื่องแล้วก็จะทำให้เข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากการสนทนาโต้ตอบของตัวละครในเรื่องที่ช่วยกันถ่ายทอดเรื่องราวผ่านการดำเนินเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์ซึ่งปรากฏในนวนิยายทุกเรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 5 จากเรื่อง ไอพีเกียร์ #Kookv
ที่มา: mmbbgift. (นามแฝง), 2564



ภาพที่ 6 จากเรื่อง ไอพีเกียร์ #Kookv
ที่มา: mmbbgift. (Alias), (2021).



ภาพที่ 7 จากเรื่อง ไอพีเกียร์ #Kookv
ที่มา: mmbbgift. (Alias), (2021).

ภาพที่ 5-7 จากเรื่อง ไอพีเกียร์ #Kookv ข้างต้น จะเห็นได้ถึงการดำเนินเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์ โดยในภาพที่ 5-7 มี 2 เหตุการณ์ โดยวิเคราะห์จากชื่อห้องแชตที่ปรากฏ ได้แก่ ห้องแชต “จูน” ในภาพที่ 5 และห้องแชต “ใครไม่เกี่ยวข้องออกไป” ในภาพที่ 6-7 โดยห้องแชต “จูน” เป็นการสนทนาในรูปแบบแชตส่วนตัวระหว่างตัวละครเอกในเรื่อง คือเกียร์และ

วัน ซึ่งเป็นการสอบถามเกี่ยวกับความคืบหน้าในการเขียนรายงานของวันและการซื้ออาหาร ส่วนห้องแชต “ใครไม่เกียวยอไป” เป็นบทสนทนาของวันและมานเกี่ยวกับอีกเหตุการณ์หนึ่ง คือการที่วันตื่นสายทำให้ไม่ทันรถที่ตนจะใช้สำหรับการเดินทางไปโรงเรียน

จากตัวอย่างกลวิธีการดำเนินเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์นี้จะเห็นว่าเป็นการบรรยายเรื่องราวด้วยภาษาสนทนาในห้องสนทนานบนแพลตฟอร์มแอปพลิเคชันไลน์ ซึ่งแต่ละห้องก็จะมีเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่สนทนากัน ในขณะที่อ่านผู้อ่านจะได้ความรู้สึกเสมือนกำลังอ่านไลน์ของผู้อื่นอยู่ ซึ่งจะเกิดความรู้สึกอยากติดตามต่อไปว่าเรื่องราวจะเป็นอย่างไร ตัวละครในห้องแชตนั้นจะโต้ตอบกันอย่างไร นับเป็นสิ่งที่สร้างความน่าสนใจและชวนติดตามจากผู้อ่านได้ดี เพราะโดยธรรมชาติคนเราจะรู้สึกตื่นเต้นเมื่อได้ไปรู้เรื่องราวของผู้อื่น ทั้งที่โดยตั้งใจและไม่ได้อยู่แล้ว นอกจากนี้ข้อความที่สนทนากันนั้นยังเป็นถ้อยคำ หรือประโยคขนาดสั้น สลับซ้ายและขวาไปเรื่อย ๆ ซึ่งทำให้อ่านง่าย ใช้เวลาไม่นาน แต่สามารถติดตามเรื่องราวได้ไว เกิดความเพลิดเพลิน ซึ่งผู้คนส่วนใหญ่ในปัจจุบันมีพฤติกรรมที่ไม่ชอบอยู่กับสิ่งใดเป็นเวลานานอยู่แล้ว การใช้กลวิธีการแต่งในรูปแบบแชตนี้จึงถือว่าเป็นลักษณะเฉพาะของนวนิยายในแอปพลิเคชันจอยลดาที่ส่งผลให้ได้รับความนิยมจากผู้อ่านเป็นอย่างมากในปัจจุบัน ด้วยเหตุเพราะสามารถตอบสนองความต้องการ และสอดคล้องกับพฤติกรรมตามธรรมชาติหลาย ๆ อย่างของผู้คนในสังคมได้

3. การปิดเรื่อง

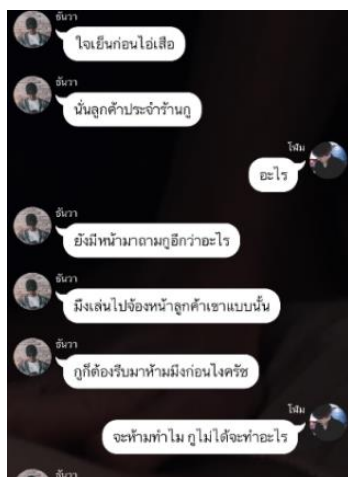
การปิดเรื่อง เป็นการคลี่คลายปมปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง อันเป็นจุดสิ้นสุดของเรื่องซึ่งได้ดำเนินมา โดยการปิดเรื่องนับเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจและสร้างความประทับใจให้เกิดขึ้นแก่ผู้อ่านในฐานะผู้เสพผลงาน ซึ่งหากในส่วนของการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง สามารถดึงดูดให้ผู้อ่านติดตามเรื่องราวมาจนถึงตอนจบของเรื่องได้ แต่ในตอนท้ายหากมีการปิดเรื่องที่ไม่สามารถสร้างความประทับใจให้แกผู้อ่านได้ ย่อมเป็นการลดทอนความพึงพอใจที่ผู้อ่านมีต่อเรื่องราวนั้น ๆ มาตั้งแต่ต้นเรื่อง

จากการศึกษากลวิธีการปิดเรื่องจากนวนิยายกลุ่มตัวอย่างทั้ง 13 เรื่อง พบว่านวนิยายทุกเรื่องมีการปิดเรื่องแบบสุข หรือที่เรียกว่า สุขนาฏกรรม อันเป็นการจบเรื่องต่าง ๆ โดยตัวละครเอกสามารถฝ่าฟันอุปสรรคที่เกิดขึ้นไปได้ และได้สมหวังในความรัก ซึ่งลักษณะการปิดเรื่องในรูปแบบดังกล่าวสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้อ่านได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเรื่องราวที่ผู้อ่านติดตามมาโดยตลอดจบลงแบบมีความสุข ซึ่งการปิดเรื่องด้วยกลวิธีแบบสุขนาฏกรรมนี้ ในตัวอย่างนวนิยายออนไลน์ในแอปพลิเคชันจอยลดาที่มีปรากฏเหมือนในนวนิยายรูปเล่ม เพียงแต่ยังปรากฏในรูปแบบแชตซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของนวนิยายออนไลน์ในแอปพลิเคชันจอยลดา โดยคณะผู้วิจัยสามารถสรุปผลได้จากการวิเคราะห์บทสนทนาโต้ตอบของตัวละครในช่วงท้ายของเรื่องนั่นเอง

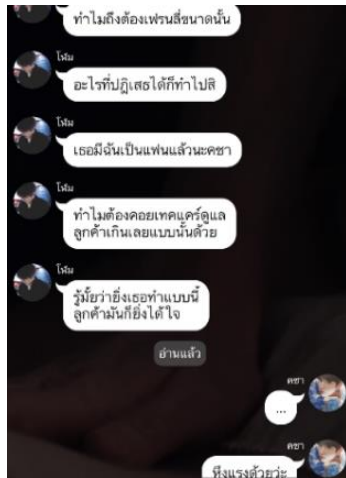
4. มุมมองในการเล่าเรื่อง

มุมมองการเล่าเรื่อง เป็นกลวิธีที่ผู้แต่งใช้ในการถ่ายทอดหรือบอกเล่าเรื่องราวให้ผู้อ่านรับรู้ผ่านมุมมองต่าง ๆ ซึ่งนวนิยายกลุ่มตัวอย่างจะปรากฏทั้งมุมมองการเล่าเรื่องแบบผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง และมุมมองการเล่าเรื่องแบบผู้เล่าเรื่องที่ไม่ใช่ตัวละครในเรื่อง โดยผู้อ่านจะสามารถรับรู้เรื่องราวได้จากการสนทนาโต้ตอบกันผ่านแชตของตัวละครในเรื่อง ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเสมือนว่าตนเองกำลังอ่านแชตของตัวละครที่กำลังสนทนาโต้ตอบกันอยู่ ซึ่งจากการศึกษาพบว่านวนิยายในกลุ่มตัวอย่างมีมุมมองในการเล่าเรื่องที่เป็นการผสมผสานกันทั้ง 2 รูปแบบ คือ ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่องและผู้เล่าเรื่องที่ไม่ใช่ตัวละครในเรื่อง ดังนี้

4.1 ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง จากการศึกษาพบว่านวนิยายกลุ่มตัวอย่างมีมุมมองการเล่าเรื่องแบบผู้เล่าที่เป็นตัวละครในเรื่องโดยไม่ได้มีลักษณะแบ่งชัดเจนว่าเป็นผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครเอกหรือผู้เล่าเรื่องที่ไม่ใช่ตัวละครเอก หากแต่เป็นการผสมผสานลักษณะทั้งสองเข้าด้วยกัน ซึ่งเป็นการที่ทั้งตัวละครเอกและตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องช่วยกันเล่าเรื่อง เนื่องจากรูปแบบการนำเสนอเรื่องราวที่เป็นรูปแบบนวนิยายแชตเป็นหลัก ทำให้ตัวละครในเรื่องได้แสดงความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ หรือเล่าถึงสิ่งที่ได้ไปพบเห็นมาให้กับผู้อื่นได้ทราบ เสมือนข้อความสนทนาในแชตที่คนในสังคมปัจจุบันใช้พูดคุย แลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็นร่วมกันในเรื่องต่าง ๆ โดยมุมมอง การเล่าเรื่องแบบผู้เล่าที่เป็นตัวละครในเรื่องช่วยกันเล่าเรื่องจะเห็นได้จากตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 8 จากเรื่อง คุณโสม | KOOKV
ที่มา: nm6. (Alias), (2020).



ภาพที่ 9 จากเรื่อง คุณโหม | KOOKV

ที่มา: nm6. (Alias), (2020)

ภาพที่ 8 และ 9 จากเรื่อง คุณโหม | KOOKV ช่างต้นจะเห็นได้ว่าเป็นการสนทนาระหว่างโหมซึ่งเป็นตัวละครเอกในเรื่องกับอันวา โดยเป็นการเล่าถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในร้านที่ลูกค้าของร้านได้มาเข้าใกล้ดะชา ทำให้เห็นถึงการเล่าเรื่องจากฝั่งของอันวา จากข้อความ “มึงเล่นไปจ้องหน้าลูกค้าเขาแบบนั้น” “ถูกก็ต้องรับมาห้ามมึงก่อนงั้นครี” ซึ่งเป็นการใช้ผู้เล่าเรื่องที่ตัวละครในเรื่อง โดยพิจารณาจากสรรพนามที่เลือกใช้ ได้แก่คำว่า “มึง” “กู” โดยการใช้ผู้เล่าเรื่องที่ตัวละครในเรื่องนี้ ทำให้ผู้อ่านรับรู้ถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นดังกล่าวจากตัวละครอันวาซึ่งไม่ใช่ตัวละครเอกในเรื่อง และเมื่อโหมได้ส่งข้อความในรูปแบบแชตส่วนตัวไปหาดะชาเพื่อตักเตือนให้รู้จักการปฏิเสธลูกค้าทำให้ผู้อ่านทราบถึงความรู้สึกหึงหวงของโหมที่มีต่อดะชา ตลอดจนทราบถึงสถานะของทั้งสองตกลงคบหากัน

4.2 ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ใช่ตัวละครในเรื่อง นอกจากมุมมองการเล่าเรื่องที่ผู้ใช้ผู้เล่าเรื่องที่ตัวละครในเรื่องแล้ว ยังพบว่ามีการใช้ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ใช่ตัวละครในเรื่องเพื่อเป็นตัวช่วยในการถ่ายทอดเหตุการณ์ให้ผู้อ่านสามารถเห็นภาพได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยรูปแบบที่พบคือผู้เล่าเล่าแบบรับรู้จำกัด ซึ่งเป็นการบรรยายถึงความรู้สึก ความคิดและอากัปกิริยาของตัวละครในเรื่องเฉพาะในส่วนที่เป็นตัวละครเอก โดยมีการเล่าเรื่องแบบมุมมองพระเจ้า หรือปรากฏการใช้สรรพนามบุรุษที่ 3 แทนตัวละคร โดยปรากฏว่ามีการใช้ในส่วนของการบรรยายแทรกขนาดเล็กระหว่างข้อความแชตและบางตอนที่ใช้บรรยาย เพื่อให้ผู้อ่านรับรู้ถึงรายละเอียดของตัวละครไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกนึกคิดหรือการทำทางได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยมุมมองการเล่าเรื่องแบบผู้เล่าเรื่องที่ไม่ใช่ตัวละครในเรื่องจะเห็นได้จากตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 10 จากเรื่อง มาเฟียสุดโหดกับนักข่าวสุดแสบ #kookv (mpreg)
ที่มา: k.jankhana(Alias), (2021).

ภาพที่ 10 จากเรื่อง มาเฟียสุดโหดกับนักข่าวสุดแสบ #kookv (mpreg) ข้างต้น จะเห็นได้ว่านอกเหนือจากบทสนทนาระหว่างแทฮยองและซอกจินในรูปแบบแชตแล้ว ยังพบ การบรรยายเรื่องราวเป็นการเล่าโดยใช้ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ใช่ตัวละครในเรื่อง ดังจะเห็นได้จาก ข้อความ “แทฮยองยื่นมือหยิบซองเอกสารสีน้ำตาลพร้อมกับเปิดมันออกมาดู ทันทีที่เห็นเขา ถึงกับตกใจ เพราะคนในรูปหน้าตาดีมาก” อันเป็นการบรรยายให้ผู้อ่านเห็นถึงอาการกับกิริยาของ ตัวละครเอกอย่างแทฮยองได้ชัดยิ่งขึ้น

จากการศึกษาพบว่า การศึกษากลวิธีการแต่งนวนิยายที่ปรากฏในแอปพลิเคชัน จอยลดา โดยคณะผู้วิจัยได้คัดเลือกกรายชื่อนวนิยายที่ได้รับความนิยมสูงสุด 13 อันดับแรก ในหมวดหมู่โกดังแฟนคลับและเป็นนวนิยายที่แต่งจบแล้ว ซึ่งเป็นรายชื่อนวนิยายล่าสุดใน ระหว่างวันที่ 27 กรกฎาคม 2564 - 25 สิงหาคม 2564 จำนวน 13 เรื่อง โดยในการวิเคราะห์ ข้อมูลได้วิเคราะห์ตามแนวคิดกลวิธีการแต่งของ วีรวัฒน์ อินทรพร แบ่งกลวิธีในการแต่ง นวนิยายออกเป็น 4 ประเด็น ได้แก่ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง การปิดเรื่อง และมุมมองการ เล่าเรื่อง ซึ่งสามารถสรุปแต่ละประเด็นได้ดังนี้

1. การเปิดเรื่อง ปรากฏลักษณะการเปิดเรื่องในนวนิยายกลุ่มตัวอย่าง ทั้งสิ้น 2 ลักษณะดังนี้

1.1 การเปิดเรื่องด้วยบทสนทนาในรูปแบบแชต เป็นการเปิดเรื่องด้วยข้อความของ ตัวละครในเรื่องที่อยู่ในรูปแบบแชตเพื่อเริ่มการสนทนา โดยพบการเปิดเรื่องด้วยบทสนทนา ในรูปแบบแชตจำนวน 12 เรื่อง ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 5 ลักษณะ ได้แก่ การเปิดเรื่องด้วย บทสนทนาแบบการใช้คำถาม การเปิดเรื่องด้วยบทสนทนาแบบบอกเล่า การเปิดเรื่องด้วย

บทสนทนาแบบเชิญชวน การเปิดเรื่องด้วยบทสนทนาแบบการกล่าวถึงชื่อบุคคล และการเปิดเรื่องด้วยบทสนทนาแบบคำทักทาย

1.2 การเปิดเรื่องด้วยการนำเสนอข่าว โดยการนำเอาข่าวซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องมานำเสนอในตอนต้นเรื่องมาใช้ในการเปิดเรื่อง และมีรูปแบบการนำเสนอซึ่งได้มีการนำเอาแพลตฟอร์มของสื่อโซเชียลมีเดียที่คนในสังคมปัจจุบันคุ้นเคยอย่าง Twitter มาใช้ในการเปิดเรื่อง

2. การดำเนินเรื่อง พบว่านวนิยายทั้ง 13 เรื่อง มีการดำเนินเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์ เนื่องจากเมื่อจบการสนทนาโต้ตอบในห้องแชต หรือสถานที่แห่งใดแห่งหนึ่งในเรื่องแล้ว ผู้แต่งจะทำการตัดสลับเหตุการณ์ไปสู่อีกห้องแชตหรือสถานที่อื่น ซึ่งประกอบไปด้วยผู้ร่วมสนทนาโต้ตอบหรือรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ที่แตกต่างกันไปตามที่ผู้แต่งได้กำหนดหรือวางไว้ โดยแม้ว่าจะเป็นการดำเนินเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์ แต่ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องราวได้จากบทสนทนาของตัวละครโดยตลอดทั้งเรื่องที่จะช่วยในการถ่ายทอดเรื่องราว

3. การปิดเรื่อง พบว่านวนิยายทั้ง 13 เรื่อง มีการปิดเรื่องแบบสุชานุกรกรรม โดยเป็นการที่ตัวละครเอกในเรื่องสามารถฝ่าฟันอุปสรรคเกิดขึ้นไปได้ และได้สุขสมหวังในด้านความรัก

4. มุมมองการเล่าเรื่อง เป็นการเล่าเรื่องโดยใช้ทั้งผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง และผู้เล่าเรื่องที่ไม่ใช่ตัวละครในเรื่อง ซึ่งเราความสนใจผู้อ่านด้วยการนำเสนอเรื่องราวโดยทำให้ผู้อ่านรู้สึกเสมือนว่าตนกำลังอ่านบทสนทนาของตัวละครในเรื่องในรูปแบบแชต และยังพบว่าได้มีการบรรยายสอดแทรกเข้าไปในเรื่องด้วย เพื่อบอกรายละเอียดของเรื่องราวให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยพบว่านวนิยายในกลุ่มตัวอย่างทุกเรื่องมีมุมมองการเล่าเรื่อง 2 ลักษณะผสมผสานกันดังนี้

4.1 ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง ซึ่งเป็นการที่ตัวละครในเรื่องช่วยกันถ่ายทอดเรื่องราว เนื่องจากรูปแบบการนำเสนอที่เป็นนวนิยายในรูปแบบแชต ทำให้ผู้อ่านสามารถรับรู้เรื่องราวได้จากการที่ตัวละครในเรื่องได้แสดงความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ หรือบอกเล่าถึงสิ่งที่ตัวละครแต่ละตัวได้ไปพบเห็นมาให้กับผู้อ่านได้รับทราบจากบทสนทนาที่ตัวละครสนทนาโต้ตอบกันผ่านแชต

4.2 ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ใช่ตัวละครในเรื่อง พบว่ามีการใช้ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ใช่ตัวละครในเรื่องแบบรับรู้จำกัด โดยมีการเล่าเรื่องแบบมุมมองพระเจ้า หรือปรากฏการใช้สรรพนามบุรุษที่ 3 แทนตัวละคร ซึ่งพบว่า ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ใช่ตัวละครในเรื่องเป็นลักษณะที่ปรากฏให้เห็นได้จากข้อความบรรยายขนาดเล็กที่ผู้แต่งได้สอดแทรกเข้าไประหว่างข้อความแชตที่ตัวละครในเรื่องใช้สนทนาโต้ตอบกันและในบางตอนของเรื่องที่ใช้บรรยาย อันเป็นการให้รายละเอียดเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิด และอากัปกริยาของตัวละครในเรื่องเฉพาะในส่วนที่เป็นตัวละครเอกให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

จากการศึกษาวิธีการแตงนวนินายที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดาทั้ง 13 เรื่องพบว่า กลวิธีการแตงนวนินายออนไลน์ยังคงมีรูปแบบที่ปรากฏเหมือนในนวนินายแบบรูปเล่ม เช่นเดิม เช่น การเปิดเรื่องด้วยบทสนทนาในรูปแบบการใช้คำถาม แบบบอกเล่า การดำเนินเรื่องแบบตัดสลับเหตุการณ์ มุมมองการเล่าเรื่องแบบผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง และผู้เล่าเรื่องที่มิใช่ตัวละครในเรื่อง แต่สิ่งที่คณะผู้วิจัยพบเพิ่มเติมคือ นวนินายในแอปพลิเคชัน จอยลดาที่มีการนำแพลตฟอร์มของแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่กำลังเป็นที่นิยมในสังคมไทยปัจจุบันเข้ามาสอดแทรกในการถ่ายทอดเรื่องราวอย่างน่าสนใจและแปลกใหม่ เช่น การนำเอาแพลตฟอร์มของแอปพลิเคชันไลน์มาใช้เป็นรูปแบบหลักในการเล่าเรื่อง ซึ่งแอปพลิเคชันไลน์เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ในการพูดคุยสนทนา ซึ่งการสนทนาผ่านแอปพลิเคชันนี้กำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มคนในสังคมที่มีรูปแบบการติดต่อสื่อสารที่แตกต่างไปจากอดีต ทุกครั้งที่มีการโต้ตอบบทสนทนานั้น คู่สนทนาสามารถติดตามและรับรู้เรื่องราวกันได้เลย ถือเป็นการสนองตอบความต้องการในการอยากทราบเรื่องราวแบบปัจจุบัน เสมือนว่าได้อยู่พูดคุยกันต่อหน้า เป็นการลดช่องว่างของเวลาและสถานที่ในการพบเจอกันของคู่สนทนาได้ รวมถึงการเล่าเรื่องของนวนินายกลุ่มตัวอย่างที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดา มีการนำเอาแพลตฟอร์มของ แอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบันอย่าง Instagram Facebook Twitter และ Youtube เข้ามาใช้เป็นตัวช่วยในการเล่าเรื่อง ถือเป็นการใช้แอปพลิเคชันที่ทันสมัยและหลากหลายมาเป็นส่วนหนึ่งของกลวิธีการแตงนวนินายที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน จนส่งผลให้นวนินายในแอปพลิเคชันจอยลดาเป็นหนึ่งในแอปพลิเคชันนวนินายที่ได้รับนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน สอดคล้องกับสมมติฐานเบื้องต้นที่ว่า นวนินายออนไลน์ที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดา มีกลวิธีการแตงนวนินายโดยการนำเอาแอปพลิเคชันต่าง ๆ ในปัจจุบันมาประยุกต์ใช้ผสมผสานกันเพื่อเล่าเรื่อง สร้างความน่าสนใจจนได้รับความนิยมจากผู้อ่านได้

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาคณะผู้วิจัยพบว่า กลวิธีการแตงนวนินายที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดา ยังคงมีกลวิธีการแตงนวนินายเหมือนดังที่ปรากฏในนวนินายแบบรูปเล่ม หากแต่มีรูปแบบการนำเสนอที่แปลกใหม่ออกไป โดยการนำเอาแพลตฟอร์มของแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่ผู้คนในปัจจุบันนิยมใช้กันอย่าง Line Instagram Facebook Twitter และ Youtube เข้ามาเพิ่มเติมทำให้นวนินายในแอปพลิเคชันจอยลดา มีความน่าสนใจมากกว่านวนินายในรูปแบบเดิมที่เป็นเพียงการบรรยายและพรรณนาผ่านการเรียงร้อยตัวหนังสือออกมาเป็นรูปเล่มเท่านั้น นอกจากนี้การนำแอปพลิเคชันที่กำลังเป็นที่นิยมในสังคมมาประยุกต์ในงานนวนินายออนไลน์แบบเช่นนี้ สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความทันสมัย ความแปลกใหม่ ซึ่งการนำเทคโนโลยีรูปแบบใหม่ ๆ มาผสมผสานกับกลวิธีการแตงนวนินายในแบบแผนเดิม จนทำให้เกิดความแตกต่างจากนวนินายแบบเล่ม สอดคล้องกับคำกล่าวของ Chalattanyakit C. (2018) ที่กล่าวถึงจอยลดาซึ่งเป็นแอปพลิเคชันนวนินายแชตว่า ในยุคนี้ จอยลดา ก็มีการนำเทคนิคต่าง ๆ

ที่ทุกคนล้วนแต่คุ้นเคยกันอย่างดีจากการท่องโลกโซเชียลมีเดียมาใช้อย่างครบถ้วน ตั้งแต่รูปแบบแพลตฟอร์มที่ได้กล่าวถึงไปข้างต้น และอิโมติคอนในยุคก่อน ยังมีสติ๊กเกอร์ รวมถึงการส่งรูปภาพเพื่อแสดงรูปภาพประกอบ และแน่นอนว่าเมื่อจอยลดทอดแบบมาจากการสนทนาในแอปพลิเคชันไลน์ และก็ต้องมีการเชื่อมโยงกับแอปพลิเคชันยอดนิยมอื่น ๆ อย่างเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์และอินสตาแกรม เอามาใช้เป็นลูกเล่นที่จะช่วยในการเล่าเรื่องอย่างหนึ่งในนวนิยายแชทนี้ด้วยเหมือนกัน

ในส่วนของการเลือกใช้แพลตฟอร์มแอปพลิเคชันไลน์ซึ่งเป็นหนึ่งในแอปพลิเคชันที่กำลังเป็นที่นิยมของคนในสังคม เข้ามาเป็นกลวิธีในการบรรยายบทสนทนาของตัวละครในนวนิยายออนไลน์นี้ คณะผู้วิจัยสังเคราะห์ว่าเป็นเสมือนภาพสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมการติดต่อสื่อสารกันของผู้คนในสังคมปัจจุบันที่ต้องการความรวดเร็ว ต้องการทราบและติดตามเรื่องราวของคู่สนทนาอย่างเป็นปัจจุบัน เสมือนได้พบเจอและสนทนากันจริง ๆ ซึ่งถือว่าแอปพลิเคชันไลน์สามารถตอบสนองความต้องการของผู้คนในสังคมส่วนนี้ได้อย่างแท้จริง ดังนั้นแอปพลิเคชันไลน์จึงได้รับการยอมรับและนิยมนิยมเป็นอย่างมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ Tansupong S. (2014) ที่ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์ โดยพบว่า “พฤติกรรมการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ มีวัตถุประสงค์ในการใช้งานเพื่อการสนทนาเป็นหลัก” จากข้อมูลดังกล่าว สะท้อนให้เห็นว่าการนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบแชต หรือรูปแบบการสนทนาทำให้ผู้อ่านรู้สึกเสมือนว่าตนเองกำลังอ่านแชตของตัวละครที่กำลังโต้ตอบกัน อันเป็นการกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นเรื่องราวและสร้างความสนใจให้ผู้อ่านต้องการที่จะติดตามอ่านมากกว่านวนิยายแบบเล่มที่เป็นการบรรยายเรื่องราวด้วยเนื้อเรื่องที่มีขนาดยาวทั้งหมดเพียงอย่างเดียว และด้วยลักษณะบทสนทนาของตัวละครที่ตัดสลับไปมาซ้าย-ขวา เป็นถ้อยคำหรือประโยคสั้น ๆ ตามลักษณะรูปแบบแชตนี้ ทำให้ผู้อ่านสามารถอ่านได้ง่าย รวดเร็ว เกิดความเพลิดเพลินได้ง่ายกว่าการอ่านอะไรที่มีความยาวมาก ๆ ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติพฤติกรรมของผู้คนในปัจจุบัน ที่มักจะไม่ชอบอยู่กับสิ่งใดนาน ๆ อยู่แล้วนั้น ส่งผลให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ในการอ่านยิ่งขึ้น สามารถติดตามเรื่องราว และตามอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครได้อย่างรวดเร็ว และต่อเนื่องไปจนจบได้โดยง่าย นับเป็นอีกหนึ่งเหตุผลที่สนับสนุนให้นวนิยายออนไลน์ในรูปแบบแชตที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดานี้ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และหากพิจารณาในด้านการใช้ภาษาเพื่อบันทึกวัฒนธรรม นวนิยายในรูปแบบแชตนี้ก็ถือเป็นงานวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่สามารถบันทึกความเป็นไปของวัฒนธรรมสังคมในยุคนี้ได้ เพราะสามารถสะท้อนให้เห็นว่าในยุคหนึ่งการสื่อสารผ่านแอปพลิเคชันไลน์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก มีการนำรูปแบบการสื่อสารนี้ไปสอดแทรกในงานวรรณกรรมอย่างหลากหลาย สอดคล้องกับคำกล่าวของ Patphithak K., Sriyabhaya W., Ketthet B. and Yingyongsak W. (2021) ที่ว่า งานวรรณกรรมเกิดจากการสร้างสรรค์และจินตนาการของนักเขียน ซึ่งโดยแท้จริงแล้วนักเขียนนับเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของสังคมในการเขียนแต่ละครั้ง นักเขียนอาจใช้

เหตุการณ์ในสังคมและรวมถึงประสบการณ์ชีวิตต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริงมาประกอบสร้างงานวรรณกรรม วรรณกรรมจึงเป็นเสมือนบันทึกที่แสดงถึงความผูกพันของวิถีชีวิตควบคู่ไปกับสังคมมาโดยช้านาน

นอกจากนี้รูปแบบการเผยแพร่นวนิยายที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดา ผู้แต่งและผู้อ่านนวนิยายจะต้องอาศัยเครื่องมืออย่างโทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ต เป็นสื่อกลางในการรับและถ่ายทอดเรื่องราว ซึ่งเป็นรูปแบบการสร้างนวนิยายเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของคนในสังคมปัจจุบันที่ต้องการความสะดวกสบายและรวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร ตลอดจนเป็นเครื่องมือเพื่อสร้างความบันเทิงได้ ฉะนั้นการนำเสนอนวนิยายที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดาผ่านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์อันทันสมัย สอดรับกับการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมที่ต้องอาศัยเครื่องมือต่าง ๆ เหล่านี้อยู่แล้ว จึงส่งผลให้นวนิยายในแอปพลิเคชันจอยลดามียอดของผู้ติดตามเป็นจำนวนมาก ส่งผลต่อรายได้ของเจ้าของแอปพลิเคชันที่จะได้รับเพิ่มมากขึ้นด้วย

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากผลการศึกษาจะเห็นถึงกลวิธีการแต่งที่ผู้แต่งนวนิยายในแอปพลิเคชันจอยลดา ทั้งในส่วนของการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง การปิดเรื่อง และมุมมองการเล่าเรื่องของนวนิยายที่มีการสอดแทรกแพลตฟอร์มของแอปพลิเคชันอื่น ๆ ลงไป ซึ่งนับเป็นแนวทางในการแต่งนวนิยายในแอปพลิเคชันจอยลดาที่มีความแปลกใหม่และได้รับความสนใจ หากมีการแต่งนวนิยายต่อไป ผู้แต่งในฐานะผู้สร้างสรรค์วรรณกรรมสามารถนำกลวิธีการแต่งที่พบนี้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์วรรณกรรม เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน ทำให้วรรณกรรมได้รับความนิยมต่อไปได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษานวนิยายในหมวดหมู่อื่นนอกจากหมวดหมู่โกดังแพนคลับ ที่คณะผู้วิจัยได้ศึกษา เช่น ถนอมสิชมพู ทะเลสีเทา ลานฆาตกรรม ฯลฯ เพื่อให้ได้ข้อมูลจากแนวเรื่องที่มีความหลากหลายของนวนิยายบนแอปพลิเคชันจอยลดา ซึ่งอาจจะสามารถทำให้เห็นลักษณะเฉพาะของนวนิยายบนแอปพลิเคชันจอยลดาได้รอบด้านและชัดเจนมากยิ่งขึ้น
2. การศึกษาวิจัยฉบับนี้ คณะผู้วิจัยได้ศึกษาเพียงกลวิธีการแต่งนวนิยายที่ปรากฏในแอปพลิเคชันจอยลดาเท่านั้น หากมีผู้ที่สนใจทำการศึกษาต่อในอนาคตสามารถศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับองค์ประกอบอื่น ๆ ของนวนิยาย ไม่ว่าจะเป็น โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ฉาก ตัวละคร บทสนทนา ท่วงทำนองการแต่ง และทรรคนะของผู้แต่ง เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลในการประกอบสร้างนวนิยายในแอปพลิเคชันจอยลดาที่ครอบคลุมทุกองค์ประกอบของนวนิยาย

เอกสารอ้างอิง

- BeME (Alias). (Oct 4, 2021). *Rak Lab Lab Chabab Supta. I KookKV (Mpreg)*.
<https://www.joylada.com>
- Chalattanyakit C. (2018). 'JOYLADA': *New Application Software of Online Chat Fiction for Thai Literature*. Siam Communication Review Vol.17 No.23
2018. 59-65.
- Inprom W. (2018). *Literacy Criticism*. Nakorn Pathom: Silpakorn University Press.
- Kanthawong J., Sakulsueb P. and Sakulsueb T. (2021). JOYLADA: Function and
Opening Techniques of Digital Literature. *Mangrai Saan. Chiangrai Rajabhat University*. 9(1), 19-32.
- Khatkheaw J. and Piayura O. (2018). Sexuality in Gay Online Literature. *The 19th National Graduate Research Conference* March 9, 2018 at Khon Kaen University, 1080-1091.
- K.jankhana(Alias). (Sep 12, 2021). *Mafia Sud Hod and Journalist Sud Sab. #kookv (mpreg)*. <https://www.joylada.com>.
- Memo (Alias). (Oct 21, 2020). *Por Leng Sila. #kookv*. <https://www.joylada.com>.
- Mmbbgift. (Alias). (Sep 15, 2021). *Ai Pee Gear. #Kookv*. <https://www.joylada.com>
- Mullikamas K. (2003). *Literacy Criticism*. Bangkok: Ramkhamhaeng University.
- Nm6. (Alias). (Oct 20, 2020). *Khun Lohm. I KOOKV*. <https://www.joylada.com>.
- Patphithak K., Sriabhaya W., Ketthet B. and Yingyongsak W. (2021). The Ecological
Concept in the Literature of "By The Bank Of Brokenhearted River" By
Pibulsak Lakonpol. *The Academic Journal Faculty of Humanities and Social Sciences Nakhon Sawan Rajabhat University*. 8 (1), 90-108.
- Tansupong S. (2014). *Factors Influencing the Adoption of LINE Application*. M.S.
(Information Technology and Management). Bangkok University.
- Thaichay K. and Klaikao L. (2020). Narration, Meaning, and Fantasy Theme of
Male Homosexuality in Online Literature. *RSU National Research Conference 2020* (May 1st, 2020).
- Wongchaikul P. (2018). 'JOYLADA': *New Application Software of Online Chat Fiction; making money with the power of young readers*.
<https://forbesthailand.com>

การปรากฏใช้และการเปลี่ยนแปลงด้านความหมายของคำว่า “แกง”
ในการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564
The Appearance and Semantic Change of the Word /kɛŋ⁰/
in political demonstrations during 2020-2021.

เสาวรส มนต์วิเศษ¹
Saowarose Monwiset

วันที่ส่งบทความ: 12 ตุลาคม 2566, วันที่แก้ไขบทความ: 27 มีนาคม 2567,
วันที่ตอบรับบทความ: 3 พฤษภาคม 2567

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะการปรากฏใช้คำและการเปลี่ยนแปลงด้านความหมายของคำว่า “แกง” ในบริบทการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 โดยเก็บข้อมูลจากพาดหัวข่าวออนไลน์ที่มีการใช้คำว่า “แกง” ระหว่างวันที่ 1 มกราคม 2563 – 31 ธันวาคม 2564 จำนวน 111 ข้อความ และ ระหว่างวันที่ 1 มกราคม 2566 – 1 ตุลาคม 2566 จำนวน 99 ข้อความ ผลการศึกษาพบว่า คำว่า “แกง” ที่ปรากฏในพาดหัวข่าวออนไลน์มีลักษณะการใช้ 5 ความหมาย ได้แก่ 1) “แกง” เป็นคำนาม หมายถึง ‘กับข้าวหรืออาหารประเภทที่มีน้ำเป็นส่วนประกอบ มีชื่อต่าง ๆ ตามวิธีปรุงและเครื่องปรุง’ 2) “แกง” เป็นคำคุณศัพท์ หมายถึง ‘เกี่ยวกับอาหารประเภทแกง’ 3) “แกง” เป็นคำกริยา หมายถึง ‘ทำให้เดือดร้อนรำคาญ ทำเพราะมีเจตนาบางอย่างแอบแฝง’ 4) “แกง” เป็นคำคุณศัพท์ หมายถึง ‘อะไรก็ตามที่ ‘เอาไว้มอง’ และ 5) “แกง” เป็นคำกริยา หมายถึง ‘ทำให้เดือดร้อนรำคาญอย่างมาก’ การศึกษาวิจัยครั้งนี้ทำให้เห็นว่า การใช้คำว่า “แกง” ในความหมาย ‘ทำให้เดือดร้อนรำคาญโดยเจตนา’ ปรากฏใช้ในบริบทการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 อย่างแพร่หลาย แต่หลังจากนั้นการใช้คำว่า “แกง” ในความหมายเดียวกันนี้ก็กลับมีจำนวนลดลงอย่างเห็นได้ชัด

คำสำคัญ: การเปลี่ยนแปลงความหมาย การเปลี่ยนแปลงของภาษา การชุมนุมทางการเมือง

¹ อาจารย์ ดร. ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อีเมล: m.saowarose@gmail.com

Instructor, Ph.D., Department of Thai, Faculty of Arts, Silpakorn University.

E-mail: m.saowarose@gmail.com

Abstract

This research article aims to study the appearance of the word /kɛɛŋ⁰/ and its semantic change in the context of political demonstrations during 2020-2021. Data are collected from online news headlines containing the word /kɛɛŋ⁰/ from 1st January 2020 to 31st December 2021, a total of 111 messages, and from 1st January 2023 to 1st October 2023, a total of 99 messages. The findings revealed that the word /kɛɛŋ⁰/ on online news headlines contains five meanings. 1) /kɛɛŋ⁰/ as a noun means a dish cooked in water; it has various names according to the cooking method and seasonings. 2) /kɛɛŋ⁰/ as an adjective means about curry food. 3) /kɛɛŋ⁰/ as a verb means cause annoyance or do something with hidden intentions. 4) /kɛɛŋ⁰/ as an adjective means annoyed. 5) /kɛɛŋ⁰/ as a verb means intentionally annoying. This research study shows that using the word /kɛɛŋ⁰/ in terms of causing annoyance or doing something with hidden intentions appears to be widely used in the context of political demonstrations in 2020-2021. Later, using the word /kɛɛŋ⁰/ in these terms is decreased noticeably.

Keywords: Semantic Change, Language Change, Political Demonstrations

บทนำ

ภาษาเป็นเครื่องมือที่มนุษย์ใช้สื่อสารซึ่งกันและกัน ภาษาที่ยังมีการใช้อยู่ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ แต่การเปลี่ยนแปลงจะมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับการใช้สื่อสารว่าสื่อสารบ่อยครั้งเพียงใด โดยธรรมชาติแล้วภาษาจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างช้า ๆ คือ บางส่วนมีลักษณะคงที่แต่บางส่วนเกิดการเปลี่ยนแปลง นักภาษาศาสตร์แบ่งการเปลี่ยนแปลงของภาษาออกเป็น 2 ลักษณะ คือ การเปลี่ยนแปลงด้านเสียงและการเปลี่ยนแปลงด้านความหมาย ซึ่งมีทั้งการเปลี่ยนแปลงความหมายโดยสิ้นเชิงและการเปลี่ยนแปลงความหมายบางส่วน (Punnothok, 2010) คำว่า “แกง” ที่ปรากฏใช้ในบริบทการชุมนุมทางการเมืองในช่วง พ.ศ. 2563-2564 เป็นตัวอย่างหนึ่งของคำในภาษาไทยที่มีลักษณะของความหมายที่เปลี่ยนแปลงไป

ในช่วงปี พ.ศ. 2563-2564 มีการชุมนุมเรียกร้องทางการเมืองของกลุ่มเยาวชนเกิดขึ้นหลายครั้งในประเทศไทย การชุมนุมในช่วงนี้เป็นการชุมนุมรูปแบบใหม่ที่ไม่ใช่การชุมนุมที่มีการปักหลักอยู่กับที่แบบยึดเหี่ยวาวนาน หากแต่มีลักษณะเป็นแฟลชม็อบซึ่งมีลักษณะสำคัญ

3 ประการ ได้แก่ 1) รวมตัวในที่สาธารณะอย่างฉับพลัน 2) ชุมนุมกันในช่วงเวลาสั้น ๆ และสลายตัวเร็ว และ 3) นัดหมายกันทางโซเชียลมีเดีย เหตุการณ์การชุมนุมในช่วงเวลานั้นทำให้ประชาชนทั่วไปได้เห็นรูปแบบการใช้ภาษาของเยาวชนที่คนต่างวัยไม่เข้าใจอย่าง “ภาษามือบ” หรือ “ภาษาที่ใช้ในการชุมนุม” ภาษาดังกล่าวถือเป็นวิธภาษาหนึ่งซึ่งมีลักษณะพิเศษแตกต่างกับภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันทั่วไป คำศัพท์ที่ใช้ในการชุมนุมส่วนใหญ่เป็นศัพท์สร้างใหม่ที่กลุ่มผู้ชุมนุมเยาวชนสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อสื่อสารถึงหรืออ้างอิงถึงสภาวะการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการชุมนุมเรียกร้องทางการเมือง (Monwiset, 2022)

จากการศึกษาวิธีการสร้างศัพท์ที่ใช้ในการชุมนุมทางการเมืองในช่วง พ.ศ. 2563-2564 ที่ผู้วิจัยได้รวบรวมคำศัพท์จากบทความข่าวเกี่ยวกับการชุมนุมทางการเมืองในช่วง พ.ศ. 2563-2564 จำนวน 18 บทความ และได้คำศัพท์ที่ใช้ในการศึกษาทั้งสิ้น 45 หน่วยคำศัพท์นั้น สามารถจัดกลุ่มความหมายประจำรูปได้ 3 หมวด โดยหมวดความหมายที่มีจำนวนศัพท์มากที่สุดคือหมวดอาหาร/เครื่องดื่ม/ผักผลไม้ (Monwiset, 2022) และในหมวดความหมายนี้ผู้วิจัยสังเกตว่า “แกง” เป็นหน่วยศัพท์ที่น่าสนใจศึกษาในเชิงการเปลี่ยนแปลงด้านความหมายมากที่สุด เพราะ “แกง” เมื่อปรากฏใช้ในบริบทของการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 มิได้หมายถึง ‘น. กับข้าวประเภทที่เป็นน้ำ มีชื่อต่าง ๆ ตามวิธีปรุงและเครื่องปรุง เช่น แกงจืด แกงเผ็ด แกงส้ม. (ดูที่คำนั้น ๆ). ก. ทำกับข้าวประเภทที่เป็นแกง.’ (The Royal Institute, 2013) แต่มีความหมายเป็นอย่างอื่น ตัวอย่างการใช้คำว่า “แกง” ในพาดหัวข่าวออนไลน์ เช่น “ตำรวจกระจายกำลังรอบ สนง.ทรัพย์สินฯ ชาวโซเชียลบอก มือบแกงเร็วไปหน่อย” (Thairath Online, 2020, November 24) หรือ “ชนคอนเทนเนอร์กันบ้านบึกตุ๋ ดร.เกื้อเจอบอกแกงมือบายไปชุมนุมราว 11 แทน” (Thairath Online, 2020, November 30) ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการปรากฏใช้และการขยายความหมายของคำว่า “แกง” ในบริบทการชุมนุมทางการเมืองและหลังการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาลักษณะการปรากฏใช้คำและการเปลี่ยนแปลงด้านความหมายของคำว่า “แกง” ในบริบทการชุมนุมทางการเมืองและหลังการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564

กรอบแนวคิด

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิดเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางความหมายของคำเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

แนวคิดเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางความหมายของคำ

ภาษาย่อมมีการเปลี่ยนแปลงและการเปลี่ยนแปลงนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ในทุกระบบของภาษา ทั้งระบบเสียง ระบบคำ ระบบความหมาย และระบบไวยากรณ์ แต่ระบบความหมายเป็นส่วนหนึ่งของภาษาที่มีการเปลี่ยนแปลงได้ง่ายที่สุดด้วยสาเหตุหลายประการ เช่น สาเหตุทางภาษา สาเหตุทางประวัติศาสตร์ สาเหตุทางจิตวิทยา และสาเหตุจากอิทธิพลจากต่างประเทศ

(Wongthai, 2020) ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงด้านความหมายอาจพิจารณาได้ 2 ลักษณะ คือ การพิจารณาความหมายของคำโดยตรง และการพิจารณาจากบริบทของคำ (Chamnirokasan, (1983 as cited in Wongthai, 2020)

การพิจารณาความหมายของคำโดยตรง เช่น คำว่า “สินสอด” ในสมัยหนึ่งหมายถึง ‘สินบน’ แต่ปัจจุบันหมายถึง ‘เงินที่ฝ่ายชายให้แก่บิดามารดาหญิงที่จะแต่งงานเป็นค่าน้ำนมข้าวป้อน’ ดังนั้นจะเห็นได้ว่า คำว่า “สินสอด” มีความหมายเปลี่ยนไปจากเดิม ส่วนการพิจารณาจากบริบทของคำ เนื่องจากคำอาจจะปรากฏในบริบทที่ต่างไปจากเดิม เมื่อปรากฏในบริบททั่ว ๆ ไปก็จะมีคามหมายกว้าง แต่ถ้าปรากฏในบริบทเฉพาะ ความหมายของคำนั้นก็จะมีขอบเขต (restriction of meaning) ในทางตรงกันข้ามหากคำหนึ่งเคยใช้แต่ในบริบทเฉพาะ ก็จะมีคามหมายแคบ แต่เมื่อมีที่ใช้มากขึ้น คำนั้นก็จะมีคามหมายกว้างออก (extension of meaning) ตัวอย่างคำที่มีความหมายแคบ เช่น คำว่า “บ้าน” ในสมัยก่อนหมายถึง ‘หมู่บ้าน’ เห็นได้จากหลักฐานในชื่อหมู่บ้านต่าง ๆ ในต่างจังหวัด เช่น บ้านดู่ (อ.เมือง จ.เชียงราย) บ้านเพิง (อ.ปากพั่น จ.นครศรีธรรมราช) แต่ปัจจุบันคำว่าบ้านมีความหมายแคบลง หมายถึง ‘ที่อยู่หรือสิ่งปลูกสร้างสำหรับเป็นที่อยู่อาศัยของครอบครัวหนึ่ง ๆ’ เท่านั้น ส่วนคำที่มีความหมายกว้างออก เช่น คำว่า “อา” ในสมัยก่อนหมายถึง ‘น้องสาวของพ่อ’ ใช้คู่กับคำว่า “อาว” ที่หมายถึง ‘น้องชายของพ่อ’ แต่ในภาษาไทยกลางปัจจุบันคงเหลือใช้แต่คำว่า “อา” ในความหมายที่หมายถึง ‘ทั้งน้องสาวและน้องชายของพ่อ’ (Wongthai, 2020)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Monwiset (2022) เขียนบทความวิจัยเรื่อง ““วันนี้กินข้าวที่ไหน”: กลวิธีการสร้างศัพท์ที่ใช้ในการชุมนุมทางการเมือง” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์วิธีการสร้างศัพท์ที่ใช้ในการชุมนุมทางการเมืองในช่วง พ.ศ. 2563-2564 และเพื่อจัดกลุ่มความหมายประจำรูปของศัพท์ที่สร้างขึ้น ผลการศึกษาพบว่า ผู้ชุมนุมทางการเมืองในช่วง พ.ศ. 2563-2564 นิยมสร้างศัพท์ใหม่ด้วยวิธีการยืมคำภาษาต่างประเทศหรือการทับศัพท์มากที่สุด ส่วนความหมายประจำรูปของศัพท์ที่นำมาใช้ในการชุมนุมทางการเมืองจำนวน 45 หน่วยศัพท์นั้นสามารถจำแนกได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มความหมายเกี่ยวกับอาหาร/เครื่องดื่ม/ผักผลไม้ ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีจำนวนสมาชิกศัพท์มากที่สุด 2) กลุ่มความหมายเกี่ยวกับชื่อในภาพยนตร์การ์ตูน/ภาพยนตร์สายลับ และ 3) กลุ่มความหมายที่มีการระบุเกี่ยวกับมือ

การศึกษาลักษณะการปรากฏใช้คำว่า “แกง” ในงานวิจัยนี้จะแสดงให้เห็นว่า คำว่า “แกง” ที่ใช้อยู่ในปัจจุบันมีทั้งความหมายประจำรูปซึ่งเป็นความหมายที่เกี่ยวกับรูปภาษาแบบหนึ่งและความหมายอ้างอิงซึ่งเป็นความหมายที่เกี่ยวกับผู้พูดอีกแบบหนึ่งซึ่งผู้ใช้ภาษาในการสื่อสารจำเป็นต้องคำนึงถึงบริบทในการใช้

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาและรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้อง
2. การเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียดดังนี้

2.1 บทความวิจัยนี้เป็นการศึกษาต่อยอดจากบทความวิจัยเรื่อง “วันนี้นกินข้าวที่ไหน: กลวิธีการสร้างศัพท์ที่ใช้ในการชุมนุมทางการเมือง” (Monwiset, 2022) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “กลวิธีการสร้างศัพท์ที่ใช้ในการชุมนุมทางการเมือง ในช่วง พ.ศ. 2563-2564” ในครั้งนั้นผู้วิจัยสืบค้นข้อมูลศัพท์สร้างใหม่ที่กลุ่มผู้ชุมนุมเยาวชนใช้ในการชุมนุมทางการเมืองในช่วง พ.ศ. 2563-2564 ในเว็บไซต์ www.google.com โดยกำหนดคำค้น 4 คำ ได้แก่ “ศัพท์มีอบ 2020” “ศัพท์มีอบ 2021” “ศัพท์มีอบ 63” และ “ศัพท์มีอบ 64” จากนั้นคัดเลือกเฉพาะบทความข่าวที่ปรากฏในหน้าสืบค้นในเว็บไซต์ google.com 10 ลำดับแรกเท่านั้น ทั้งนี้ไม่รวมเว็บไซต์ที่เผยแพร่ข้อมูลเป็นคลิปวิดีโอ เช่น YouTube.com ในเบื้องต้นได้รายชื่อบทความข่าวที่รวบรวมศัพท์ที่ใช้ในการชุมนุมทางการเมืองในช่วง พ.ศ. 2563-2564 จำนวนทั้งสิ้น 40 บทความ จากนั้นผู้วิจัยเลือกเก็บข้อมูลศัพท์ที่ใช้ในการชุมนุมทางการเมืองเฉพาะบทความที่มีชื่อไม่ซ้ำกัน ได้บทความรวบรวมคำศัพท์จำนวนทั้งสิ้น 18 บทความ รวมจำนวนศัพท์สร้างใหม่ที่ใช้ในการชุมนุมทางการเมืองในช่วง พ.ศ. 2563-2564 ทั้งสิ้น 45 หน่วยศัพท์ ส่วนในบทความวิจัยนี้ผู้วิจัยสนใจศึกษาเฉพาะคำว่า “แกง” เพราะในบรรดาศัพท์สร้างใหม่ทั้ง 45 หน่วยศัพท์นั้น “แกง” และหน่วยศัพท์ที่มีคำว่า “แกง” เป็นส่วนประกอบ ได้แก่ “แกงเทโพ” “แกงหม้อใหญ่” “โดนแกง” “อย่าแกงน้อง” และ “หน่วยข่าวแกง” มีจำนวนการปรากฏใช้ในบริบทการชุมนุมทางการเมืองรวมกันมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 13.33 ของจำนวนคำที่ใช้ในการวิจัย

2.2 ในบทความวิจัยนี้ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลการใช้คำว่า “แกง” เพิ่มเติม โดยกำหนดคำว่า “แกง” และ “แกง มีอบ” เป็นคำค้นหาในเว็บไซต์ www.google.com และกำหนดเงื่อนไขในการค้นหาเพิ่มเติม ดังนี้ ข่าวสาร, ระหว่างวันที่ 1 ม.ค. 2563 – 31 ธ.ค. 2564, ระหว่างวันที่ 1 ม.ค. 2566 – 1 ต.ค. 2566, เรียงตามความเกี่ยวข้อง (สืบค้นข้อมูลเมื่อวันที่ 1 ต.ค. 2566)

3. การคัดเลือกข้อมูล ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจงจากแหล่งข้อมูลที่ปรากฏบนเว็บไซต์ www.google.com โดยคัดเลือกเฉพาะข้อความที่ปรากฏเป็นพาดหัวข่าวในหน้าแสดงผลการค้นหาของ www.google.com จำนวน 100 ลำดับแรก (สืบค้นข้อมูลเมื่อวันที่ 1 ต.ค. 2566) รวมจำนวนข้อมูลคำว่า “แกง” ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ 210 ข้อความ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 ข้อความที่มีคำว่า “แกง” ปรากฏใช้เป็นพาดหัวข่าวออนไลน์ ระหว่างวันที่ 1 ม.ค. 2563 – 31 ธ.ค. 2564 จำนวน 111 ข้อความ (นับเฉพาะข้อความที่ไม่ซ้ำกัน)

3.2 ข้อความที่มีคำว่า “แกง” ปรากฏใช้เป็นพาดหัวข่าวออนไลน์ ระหว่างวันที่ 1 ม.ค. 2566 – 1 ต.ค. 2566 จำนวน 99 ข้อความ (นับเฉพาะข้อความที่ไม่ซ้ำกัน)

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ในบทความนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์การปรากฏใช้คำและความหมายของคำว่า “แกง” ในบริบทการชุมนุมทางการเมืองและหลังการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 ตามแนวการศึกษาภาษาเชิงประวัติ ดังนี้

4.1 วิเคราะห์การปรากฏใช้และความหมายของคำว่า “แกง” ในช่วง
การประชุมทางเมือง พ.ศ. 2563-2564

4.2 วิเคราะห์การปรากฏใช้และความหมายของคำว่า “แกง” หลังการประชุม
ทางเมือง พ.ศ. 2563-2564

5. นำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัย

ในส่วนนี้ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ 1) ความหมาย
ของ “แกง” ในพจนานุกรม 2) “แกง” ในช่วงการประชุมทางเมือง พ.ศ. 2563-2564 และ
3) “แกง” หลังการประชุมทางเมือง พ.ศ. 2563-2564

1. “แกง” ในพจนานุกรม

พจนานุกรมไทย-ไทยฉบับต่าง ๆ ได้ให้ความหมายของคำว่า “แกง” ไว้ดังนี้

“คลังคำ” ของ Phanthumetha (2003) ซึ่งเป็นคู่มือการใช้ภาษาไทยแนวใหม่ที่
รวบรวมคำและสำนวนในภาษาไทยตามหมวดหมู่ความหมายไว้ได้จัดให้ “แกง” อยู่ในหมวดหมู่
สรรพสิ่ง หมวดย่อยคือหมวด ป ๗ อาหารที่กินกับข้าวหรือข้าวเหนียว และนิยามความหมายคำ
ว่า “แกง” ไว้ว่า “แกง” หมายถึง ‘กับข้าวประเภทที่เป็นน้ำ มีชื่อต่าง ๆ ตามวิธีปรุงและ
เครื่องปรุง’

“พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554” ซึ่งเป็นหนังสืออ้างอิงแห่งชาติที่
จัดสร้างขึ้นตามประกาศสำนักนายกรัฐมนตรีเรื่อง ระเบียบการใช้ตัวสะกด กำหนดให้บรรดา
หนังสือราชการ และการศึกษาเล่าเรียนในโรงเรียนให้ใช้ตัวสะกดตาม ได้นิยามความหมายของ
คำว่า “แกง” ไว้ว่า แกง ๑ ‘น. กับข้าวประเภทที่เป็นน้ำ มีชื่อต่าง ๆ ตามวิธีปรุงและเครื่องปรุง
เช่น แกงจืด แกงเผ็ด แกงส้ม. (ดูที่คำนั้น ๆ). ก. ทำกับข้าวประเภทที่เป็นแกง.’ (The Royal
Institute, 2013)

“พจนานุกรมไทยฉบับเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราช
กุมารี 2 เมษายน 2558” ต่อไปจะชื่อว่า “พจน.เฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพฯ” ได้นิยาม
ความหมายของคำว่า “แกง” ไว้ว่า ‘น. กับข้าวหรืออาหารประเภทที่มีน้ำเป็นส่วนประกอบด้วย
มีหลายอย่าง เช่น แกงเผ็ด แกงจืด แกงคั่ว แกงส้ม. กส. ทำอาหารประเภทที่เรียกว่า แกง เช่น
ฉันทากับข้าวประเภทผัดๆ ทอดๆ ได้ แต่แกงไม่ค่อยเป็น.’ (Thai Dictionary Edition in Honor
of Her Royal Highness Princess Maha Chakri Sirindhorn 2 April 2015, 2019)

“Longdo Dict” เว็บไซต์ที่ให้บริการค้นหาและเปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วม
ในการสร้างเนื้อหาพจนานุกรมหลายภาษา-ไทย ของบริษัท เมตามิเดีย เทคโนโลยี จำกัด แสดง
คำจำกัดความของคำว่า “แกง” ไว้ในส่วน Longdo Dictionary ไทย (TH) - ไทย (TH) ว่า ‘(vi,
slang) หลอก แกล้ง หลอกให้เชื่อ หลอกให้ขายหน้า บ้างว่าแผลงมาจาก ต้มตุ๋น

โดย แกง คือ หนักกว่าตมฺต้นธรรมชาติเพราะมีใส่เครื่องแกง มีความเผ็ดร้อน เพิ่มขึ้น’ (Longdo Dict, Retrieved September 21, 2023)

สุดท้ายเว็บไซต์ “Slang.in.th” ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมศัพท์วัยรุ่น ศัพท์ใหม่ และ ศัพท์แสลงไทยไว้ โดยเปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปได้เข้ามาโพสต์นิยามของคำศัพท์ต่าง ๆ ที่ใช้อยู่ในปัจจุบันตามความเข้าใจของผู้ใช้ภาษาโดยไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนว่าผู้นิยามเป็นใคร ได้แสดงคำจำกัดความของคำว่า “แกง” ที่ใช้อยู่ในปัจจุบันไว้สรุปได้ว่า “แกง” หมายถึง ‘(ก.) แกล้ง, แฉ, หลอก, หลอกหลวง, ล้อเล่น, ทำให้อับอาย, โกหกขึ้นกว่าของการตมฺ การตมฺอีกฝ่ายจนเปื่อย.’ (Slang.in.th, Retrieved September 21, 2023)

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยกำหนดให้พจนานุกรม 3 เล่มแรกเป็นตัวแทนภาษาช่วงก่อนการประชุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 และกำหนดให้พจนานุกรมออนไลน์ “Longdo Dict” และ “Slang.in.th” เป็นตัวแทนภาษาปัจจุบัน ณ ช่วงเวลาที่สืบค้นข้อมูล คือ พ.ศ. 2566 และจากนิยามความหมายของคำว่า “แกง” ในพจนานุกรมฉบับต่าง ๆ ทั้งพจนานุกรมที่ตีพิมพ์เผยแพร่เป็นรูปเล่มอย่าง “คลังคำ” และ “พจน.ฉ.เฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพฯ” พจนานุกรมที่มีทั้งแบบตีพิมพ์เป็นรูปเล่มและแอปพลิเคชันออนไลน์อย่าง “พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554” และพจนานุกรมออนไลน์ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานทุกคนในสังคมได้มีส่วนร่วมในการนิยามความหมายคำศัพท์ได้อย่างอิสระอย่าง “Longdo Dict” และ “Slang.in.th” แสดงให้เห็นว่า หากจำแนกลักษณะความหมายของคำว่า “แกง” ออกเป็น 2 ช่วง คือ ช่วงก่อนเหตุการณ์การประชุมทางการเมืองใน พ.ศ. 2563-2564 กับช่วงหลังเหตุการณ์การประชุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 คำว่า “แกง” มีการเปลี่ยนแปลงด้านความหมายในลักษณะความหมายกว้างออก จากเดิมที่ “แกง” หมายถึงเพียง ‘อาหารประเภทหนึ่ง หรือคำเรียกรวบรวมการประกอบอาหารประเภทหนึ่ง’ ในช่วงที่มีการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 ความหมายของคำว่า “แกง” ได้ขยายออกเป็น ‘ทำให้เดือดร้อนรำคาญ ทำให้เรามีเจตนาบางอย่างแอบแฝง’ ทำให้ความหมายหลักของคำว่า “แกง” มีจำนวนเพิ่มขึ้นเป็น 2 ความหมาย คือหมายถึง ‘อาหารประเภทหนึ่ง หรือคำเรียกรวบรวมการประกอบอาหารประเภทหนึ่ง’ และหมายถึง ‘ทำให้เดือดร้อนรำคาญ ทำให้เรามีเจตนาบางอย่างแอบแฝง’

2. “แกง” ในช่วงการประชุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564

จากการศึกษาข้อความที่มีคำว่า “แกง” ปรากฏใช้เป็นพาดหัวข่าวออนไลน์ในช่วงการประชุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 (ข้อมูลภาษาระหว่างวันที่ 1 ม.ค. 2563 – 31 ธ.ค. 2564) จำนวน 111 ข้อความ ผู้วิจัยพบว่าคำว่า “แกง” มี 5 ความหมายดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงความหมายของคำว่า “แกง” ในช่วงการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ.2563-2564

ลำดับ	ความหมาย	ตัวอย่างคำศัพท์ "แกง" พ.ศ. 2563-2564	ความถี่	ร้อยละ
1	น. กับข้าวหรืออาหารประเภทที่มีน้ำเป็นส่วนประกอบ มีชื่อต่าง ๆ ตามวิธีปรุงและเครื่องปรุง	แกง แกงเทโพ แกงเขียวหวาน แกงกะทิ	77	69.37
2	ค.* เกี่ยวกับอาหารประเภทแกง	เครื่องแกง น้ำแกง พริกแกง	15	13.51
3	ก. ทำให้เดือดร้อนรำคาญ ทำเพราะมีเจตนาบางอย่างแอบแฝง	แกง	15	13.51
4	ค. (ที่)เอาไว้แกง	(ข้าว)แกง	2	1.80
5	ก. ทำให้เดือดร้อนรำคาญอย่างมาก	แกงหม้อใหญ่	2	1.80
รวม			111	100.00

*หมายเหตุ ค. หมายถึง คุณศัพท์

จากตารางข้างต้นจะเห็นว่าพาดหัวข่าวออนไลน์ในช่วงที่มีการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 มีการใช้คำว่า “แกง” ในความหมาย ‘กับข้าวหรืออาหารประเภทที่มีน้ำเป็นส่วนประกอบ มีชื่อต่าง ๆ ตามวิธีปรุงและเครื่องปรุง’ มากที่สุด จำนวน 77 ข้อความ คิดเป็นร้อยละ 69.37 รองลงมาคือการใช้คำว่า “แกง” เป็นคำขยายหมายถึงอะไรก็ตามที่ ‘เกี่ยวกับอาหารประเภทแกง’ และการใช้คำว่า “แกง” เป็นคำกริยาหมายถึง ‘ทำให้เดือดร้อนรำคาญ ทำเพราะมีเจตนาบางอย่างแอบแฝง’ จำนวน 15 ข้อความ คิดเป็นร้อยละ 13.51 เท่ากัน และลำดับสุดท้ายคือการใช้คำว่า “แกง” เป็นคำขยายหมายถึงอะไรก็ตามที่ ‘เอาไว้แกง’ และการใช้คำว่า “แกง” หมายถึง ‘ทำให้เดือดร้อนรำคาญอย่างมาก’ จำนวน 2 ข้อความ คิดเป็นร้อยละ 1.80 เท่ากัน

2.1 ความหมายที่ 1 ‘กับข้าวหรืออาหารประเภทที่มีน้ำเป็นส่วนประกอบ มีชื่อต่าง ๆ ตามวิธีปรุงและเครื่องปรุง’ คำว่า “แกง” ในความหมายนี้ใช้เป็นคำนาม ซึ่งมีทั้งคำนามสามัญและคำนามวิสามัญ ทำหน้าที่บอกเนื้อความที่ผู้พูดสื่อสารไปยังผู้ฟัง ดังตัวอย่าง

(1) เอาใจคนชอบแกง เลือกหม้อแบบไหนให้เหมาะกับการใช้งาน

(Sanook, 2020, November 25)

(2) คีบหน้า สาวขอนแก่น สาดแกงใส่พระ อ่างไพล์ขายของ อดนอน เลยหน้ามืด

(Khaosod Online, 2021, December 27)

(3) นัสนิสา ทรายมาแกงแพง เปิดวาร์ปจากนางงามสู่ปีศาจล็อกเกอร์ตัวท็อป

(Khaosod Online, 2020, April 27)

(4) สาวซื้อแกงเขียวหวาน ได้สี่เขียวสุมใจ ใส่อะไรทำไมเขียวเบอร์นี้ กินคำเดียวถึงกับต้องทิ้ง!
(K@POOK!, 2020, May 27)

(5) แกงกะทิยอดมะขามอ่อน แบบพื้นบ้าน ตัวช่วยในการป้องกันหวัด
(Supaporn, 2020, April)

(6) แกงเทโพ อาหารคุ้นเคยที่ทำจาก ปลาเทโพ
(Jirapapaisarn, 2020, October 21)

จากตัวอย่างที่ (1) – (3) จะเห็นว่ามีการใช้คำว่า “แกง” เป็นคำนามสามัญหมายถึง ‘กับข้าวหรืออาหารประเภทที่มีน้ำเป็นส่วนประกอบ’ และตัวอย่างที่ (4) – (6) เป็นการใช้คำว่า “แกง” ประกอบกับคำอื่นทำให้กลายเป็นคำนามวิสามัญที่หมายถึง ‘ชื่อ/ชนิดของแกง’ เช่น “แกงเขียวหวาน” “แกงกะทิ” และ “แกงเทโพ” เป็นต้น

2.2 ความหมายที่ 2 ‘เกี่ยวกับอาหารประเภทแกง’ คำว่า “แกง” ในความหมายนี้ใช้เป็นคำขยาย ทำหน้าที่ขยายคำหลักหรือขยายคำขยายด้วยตนเอง ดังตัวอย่าง

(7) คลิปเด็ด โยมसान้ำแกงใส่พระ เจ้าอาวาสลั่นรับคำขอโทษเป็นเงินสด 3 ล้าน!
(K@POOK!, 2021, 28 December)

(8) แกงไตปลาน้ำแห้งหอยแรง รสชาติถึงเครื่องแกงแบบคนพัทลุง
(Banmuang, 2020, June)

(9) วิธีทำข้าวโพดอ่อนผัดพริกแกงราดข้าว อาหารจานเดียวสุดแซ่บ แถมประโยชน์เยอะ
(Sanook, 2021, November 27)

ตัวอย่างที่ (7) – (9) แสดงการใช้คำว่า “แกง” เป็นคำคุณศัพท์ขยายคำนามสามัญเพื่อช่วยแสดงสภาพหรือคุณสมบัติของสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ตัวอย่างที่ (7) “น้ำแกง” คำว่า “แกง” ใช้ขยายคำว่า “น้ำ” เพื่อแสดงสภาพของน้ำว่าเป็นน้ำของอาหารชนิดหนึ่ง ตัวอย่างที่ (8) “เครื่องแกง” คำว่า “แกง” ใช้ขยายคำว่า “เครื่อง” เพื่อบอกคุณสมบัติของสิ่งที่ใช้ประกอบกัน ในที่นี้หมายถึง สิ่งที่ใช้ในการปรุงแกง และตัวอย่างที่ (9) “พริกแกง” คำว่า “แกง” ใช้ขยายคำว่า “พริก” เพื่อบอกคุณสมบัติของพริกที่ใช้สำหรับปรุงแกง

2.3 ความหมายที่ 3 ‘ทำให้เดือดร้อนรำคาญ ทำเพราะมีเจตนาบางอย่างแอบแฝง’ คำว่า “แกง” ในความหมายนี้ใช้เป็นคำกริยา ทำหน้าที่แสดงอาการ ดังตัวอย่าง

(10) สัญญาณมือ ภาษามือบ รหัส(ไม่)ลับ แกงรัฐบาล
(Bangkokbiznews, 2020, October 22)

(11) มือบ 7 ส.ค. แกงตำรวจ นักรวมพลใหม่ที่อนุสาวรีย์ชัยฯ ก่อนไปบ้าน ประยุทธ์
(Prachachat Business Online, 2021, August 7)

(12) แกงทั้งกรม! มือบย้ายที่ชุมนุมใหญ่ “ราบ 11” หลังคอนเทนเนอร์แน่น ร.1 วิวาทดี
(Khaosod Online, 2020, November 29)

ตัวอย่างที่ (10) – (12) แสดงการใช้คำว่า “แกง” เป็นคำกริยาแสดงอาการการทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนรำคาญ ตัวอย่างที่ (10) “แกงรัฐบาล” แสดงให้เห็นเจตนาในการทำให้รัฐบาลเดือดร้อนรำคาญ ตัวอย่างที่ (11) “แกงตำรวจ” แสดงให้เห็นเจตนาในการทำให้ตำรวจเดือดร้อนรำคาญ และตัวอย่างที่ (12) “แกงทั้งกรม” แสดงให้เห็นเจตนาในการทำให้ทหารราบ 11 ทั้งกรมเดือดร้อนรำคาญ

2.4 ความหมายที่ 4 ‘(ที่)เอาไว้งแกง’ คำว่า “แกง” ในความหมายนี้ใช้เป็นคำขยาย ทำหน้าที่ขยายคำหลักหรือขยายคำขยายด้วยตนเอง ดังตัวอย่าง

(13) มารูจัก“รถลูกขึ้น”ที่ใครๆเรียกหน่วยข่าวกรอง หัวหน้าข่าวแกง ลูกขึ้นมานอฟจริงๆเขาเป็นใคร

(MGR Online, 2023, October)

ตัวอย่างที่ (13) แสดงให้เห็นการใช้คำว่า “แกง” เป็นคำคุณศัพท์ขยายคำนามสามัญ เพื่อช่วยแสดงสภาพหรือคุณสมบัติของสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยในตัวอย่างนี้คำว่า “แกง” ที่ทำหน้าที่เป็นคำขยายหมายถึง ‘*การทำให้เดือดร้อนรำคาญ การทำเพราะมีเจตนาบางอย่างแอบแฝง*’ ดังนั้น “ข่าวแกง” ในที่นี้จึงหมายถึง ‘*ข่าวที่กลุ่มผู้ชุมนุมสร้างขึ้นมาเพื่อหลอกล่อฝ่ายรัฐบาลให้สับสน*’

2.5 ความหมายที่ 5 ‘การทำให้เดือดร้อนรำคาญอย่างมาก’ คำว่า “แกง” ในความหมายนี้ใช้เป็นคำกริยา ทำหน้าที่แสดงอาการ ดังตัวอย่าง

(14) ประมวล #มือบ25สิงหา โดยเยาว์รุ่นทะเลกุแก๊ส ‘แกงหม้อใหญ่’ จาก สตช. ไปแยกดินแดง

(PRACHATAI, 2021, August 26)

ตัวอย่างที่ (14) แสดงให้เห็นการใช้คำว่า “แกง” ในความหมาย ‘*ทำให้เดือดร้อนรำคาญโดยเจตนา*’ ประสมกับคำว่า “หม้อ” ที่เป็นคำนามสามัญหมายถึงภาชนะประเภทหนึ่ง และคำว่า “ใหญ่” ที่เป็นคำวิเศษณ์บอกขนาดหรือลักษณะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งว่ามีขนาดโตกว่าสำคัญกว่า หรือรุนแรงกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับกัน ดังนั้น “แกงหม้อใหญ่” จึงหมายถึง ‘*การทำให้เดือดร้อนรำคาญอย่างมาก*’ ซึ่งในตัวอย่างนี้กลุ่มผู้ชุมนุมเยาวชนได้หลอกล่อเจ้าหน้าที่ว่าจะไปชุมนุมที่ สตช. แต่กลับเปลี่ยนสถานที่ชุมนุมไปที่แยกดินแดงแทน ทำให้ฝ่ายเจ้าหน้าที่ที่เตรียมพร้อมรับมือกับผู้ชุมนุมต้องเดือดร้อนอย่างมาก

3. “แกง” หลังการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564

จากการศึกษาข้อความที่มีคำว่า “แกง” ปรากฏใช้เป็นพาดหัวข่าวออนไลน์หลังการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 (ข้อมูลภาษาระหว่างวันที่ 1 ม.ค. 2566 – 1 ต.ค. 2566) จำนวน 99 ข้อความ ผู้วิจัยพบว่า คำว่า “แกง” มี 4 ความหมายดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตารางแสดงความหมายของคำว่า “แกง” หลังการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564

ลำดับ	ความหมาย	ตัวอย่างคำศัพท์ "แกง" พ.ศ. 2566	ความถี่	ร้อยละ
1	น. กับข้าวหรืออาหารประเภทที่มี น้ำเป็นส่วนประกอบ มีชื่อต่าง ๆ ตามวิธีปรุงและเครื่องปรุง	แกง แกงพะแนง แกงริ้วจวน แกงกะหรี่ แกงเขียวหวาน	95	95.96
2	ค. เกี่ยวกับอาหารประเภทแกง	พริกแกง	2	2.02
3	ก. ทำให้เดือดร้อนรำคาญ ทำ เพราะมีเจตนาบางอย่างแอบแฝง	แกง	1	1.01
4	ก. ทำให้เดือดร้อนรำคาญอย่าง มาก	แกงหม้อใหญ่	1	1.01
รวม			99	100.00

จากตารางข้างต้นจะเห็นว่าในพาดหัวข่าวออนไลน์หลังช่วงเหตุการณ์การชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 มีการใช้คำว่า “แกง” ในความหมาย ‘กับข้าวหรืออาหารประเภทที่มีน้ำเป็นส่วนประกอบ มีชื่อต่าง ๆ ตามวิธีปรุงและเครื่องปรุง’ มากที่สุด จำนวน 95 ข้อความ คิดเป็นร้อยละ 95.96 รองลงมาคือการใช้คำว่า “แกง” เป็นคำขยายหมายถึง อะไรก็ตามที่ ‘เกี่ยวกับอาหารประเภทแกง’ จำนวน 2 ข้อความ คิดเป็นร้อยละ 2.02 และลำดับสุดท้ายคือการใช้คำว่า “แกง” เป็นคำกริยาหมายถึง ‘ทำให้เดือดร้อนรำคาญ ทำเพราะมีเจตนาบางอย่างแอบแฝง’ และการใช้คำว่า “แกง” หมายถึง ‘ทำให้เดือดร้อนรำคาญอย่างมาก’ จำนวน 1 ข้อความ คิดเป็นร้อยละ 1.01 เท่ากัน

3.1 ความหมายที่ 1 ‘กับข้าวหรืออาหารประเภทที่มีน้ำเป็นส่วนประกอบ มีชื่อต่าง ๆ ตามวิธีปรุงและเครื่องปรุง’ คำว่า “แกง” ในความหมายนี้ใช้เป็นคำนาม ซึ่งมีทั้งคำนามสามัญและคำนามวิสามัญ ทำหน้าที่บอกเนื้อความที่ผู้พูดสื่อสารไปยังผู้ฟัง ดังตัวอย่าง

(15) พิสุจน์ พะแนง แกงดีที่สุดในโลก ร้านแม่โต้นอาหารไทย ขอนแก่น

(Thairath Online, 2023, July 11)

(16) 10 อันดับ เมนู'แกงดีที่สุดในโลก 'พะแนง'ไทยคว้าอันดับ 1

(MGR Online, 2023, March 19)

(17) ปังสุด! "พะแนง" ขึ้นแท่นแกงที่ดีที่สุดในโลก พร้อมอีก 4 แกงไทยติด 10 อันดับแรกด้วย

(MGR Online, 2023, June 30)

(18) พบหลักฐาน “แกงกะหรี่” อาจเข้ามาในเอเชียอาคเนย์ตั้งแต่ 2,000 ปีก่อน

(PPTV Online, 2023, 24 July)

(19) มาได้ไง! โลกออนไลน์ง ‘แกงรัฐฉวน’ อาหารวังสวนสุนันทา โผล่เมนูประจำถิ่นสมุทรสงคราม

(MATICHON ONLINE, 2023, September 1)

(20) แกงเห็ดครณะ! กินเห็ดรวมจัดเมนูแซ่บอีสาน แคมแจกเพื่อนบ้าน-ท้องร่วงกราว

(DAILYNEWS Online, 2023, June 15)

จากตัวอย่างที่ (15) – (17) จะเห็นว่ามีการใช้คำว่า “แกง” เป็นคำนามสามัญหมายถึง ‘กับข้าวหรืออาหารประเภทที่มีน้ำเป็นส่วนประกอบ’ และ ตัวอย่างที่ (18) – (20) เป็นการใช้คำว่า “แกง” ประกอบกับคำอื่นทำให้กลายเป็นคำนามวิสามัญที่หมายถึง ‘ชื่อ/ชนิดของแกง’ เช่น “แกงกะหรี่” “แกงรัฐฉวน” และ “แกงเห็ด” เป็นต้น

3.2 ความหมายที่ 2 ‘เกี่ยวกับอาหารประเภทแกง’ คำว่า “แกง” ในความหมายนี้ใช้เป็นคำขยาย ทำหน้าที่ขยายคำหลักหรือขยายคำขยายด้วยกันเอง ดังตัวอย่าง

(21) “มูนา โรตี-ชา” แป้งนุ่มหนา หอมพริกแกง

(Thairath Online, 2023, September 24)

ตัวอย่างที่ (21) แสดงการใช้คำว่า “แกง” เป็นคำคุณศัพท์ขยายคำนามสามัญเพื่อช่วยแสดงสภาพหรือคุณสมบัติของสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยในตัวอย่างนี้ “พริกแกง” คำว่า “แกง” ใช้ขยายคำว่า “พริก” เพื่อบอกคุณสมบัติของพริกที่ใช้สำหรับปรุงแกง

3.3 ความหมายที่ 3 ‘ทำให้เดือดร้อนรำคาญ ทำเพราะมีเจตนาบางอย่างแอบแฝง’ คำว่า “แกง” ในความหมายนี้ใช้เป็นคำกริยา ทำหน้าที่แสดงอาการ ได้แก่

(22) “สุตารัตน์” บอกอย่าแกงแม่ หลังโซเซียลแซวภาพ ยืนคุย “พิธ” ซุดขาวต่างกัน

(Thairath Online, 2023, July 6)

ตัวอย่างที่ (22) แสดงการใช้คำว่า “แกง” เป็นคำกริยาแสดงอาการการกระทำที่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนหรือรำคาญโดยมีเจตนาบางอย่างแอบแฝง ในตัวอย่างนี้เป็นกรณีที่นักข่าวมีเจตนาแซวนักการเมืองหญิงจนมีการเอ่ยปาก “บอกอย่าแกงแม่” ซึ่งอาจตีความได้ว่า ผู้พูดต้องการสื่อสารไปยังผู้ฟังว่า “อย่าแกล้งตนเลย”

3.4 ความหมายที่ 4 ‘ทำให้เดือดร้อนรำคาญอย่างมาก’ คำว่า “แกง” ในความหมายนี้ใช้เป็นคำกริยา ทำหน้าที่แสดงอาการ ได้แก่

(23) แกงหม้อใหญ่!! โบกี้เฉลยจตทะเบียนสมรส

(Thaich8, 2023, February 6)

ตัวอย่างที่ (23) แสดงให้เห็นการใช้คำว่า “แกงหม้อใหญ่” ซึ่งหมายถึง ‘การทำให้เดือดร้อนรำคาญอย่างมาก’ ในตัวอย่างนี้เป็นกรณีที่มีการแซวล้อว่านักร้องสาวเสียงดี

อักษรย่อ บ. ซึ่งต่อมาก็มีการเฉลยว่าคือโบกี้ไถ้อัน ชุ่มจดทะเบียนฟ้าผ่าในวันวาเลนไทน์ ต่อมาเจ้าตัวได้โพสต์ชี้แจงว่าเป็นการ “จดทะเบียนสมรส” ไม่ใช่ “จดทะเบียนสมรส” เป็นการโฆษณาโปรโมตแพลตฟอร์มการให้บริการส่งอาหารเจ้าดังเท่านั้น ถือเป็นการ “แกล้งมั่วใหญ่” ทำให้คนจำนวนมากโดยเฉพาะผู้สื่อข่าวเข้าใจผิด

อภิปรายผล

ในบทความวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเปรียบเทียบความหมายและการใช้คำว่า “แกง” ใน 2 ลักษณะ คือ 1) ศึกษาความหมายของคำว่า “แกง” ในพจนานุกรมที่จัดทำขึ้นก่อนช่วงเวลาที่มีการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 และการให้คำจำกัดความคำว่า “แกง” ตามการรับรู้ของประชาชนทั่วไปในเว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปเข้าไปโพสต์นิยามความหมายคำว่า “แกง” ตามการใช้จริงได้อย่างอิสระ ผลการศึกษาพบว่า คำว่า “แกง” ที่มีการใช้อยู่ในปัจจุบันมีทั้งความหมายประจำรูปซึ่งเป็นความหมายเดิมในพจนานุกรม หมายถึง ‘น. กับข้าวประเภทที่เป็นน้ำ มีชื่อต่าง ๆ ตามวิธีปรุงและเครื่องปรุง เช่น แกงจืด แกงเผ็ด แกงส้ม. (ดูที่คำนั้น ๆ). ก. ทำกับข้าวประเภทที่เป็นแกง.’ (The Royal Institute, 2013) และความหมายใหม่ที่เพิ่มขึ้นมาคือ “แกง” หมายถึง ‘(ก.) แกล้ง, แฉ, หลอก, หลอกหลวง, ล้อเล่น, ทำให้อับอาย, โกหกเกินกว่าของการตม การตมอีกฝ่ายจนเปื้อย.’ (Slang.in.th, Retrieved September 21, 2023) และ 2) ศึกษาข้อความที่มีคำว่า “แกง” ปรากฏใช้เป็นพาดหัวข่าวออนไลน์โดยเก็บข้อมูลจากเว็บไซต์ www.google.com เปรียบเทียบกัน 2 ช่วงเวลา คือ ช่วงที่ 1 ข้อมูลภาษาระหว่างวันที่ 1 ม.ค. 2563 – 31 ธ.ค. 2564 และช่วงที่ 2 ข้อมูลภาษาระหว่างวันที่ 1 ม.ค. 2566 – 1 ต.ค. 2566 ผลการศึกษาพบว่า คำว่า “แกง” ที่ปรากฏในพาดหัวข่าวออนไลน์มีลักษณะการใช้ 5 ความหมาย ได้แก่ (1) “แกง” เป็นคำนาม หมายถึง ‘กับข้าวหรืออาหารประเภทที่มีน้ำเป็นส่วนประกอบ มีชื่อต่าง ๆ ตามวิธีปรุงและเครื่องปรุง’ (2) “แกง” เป็นคำคุณศัพท์ หมายถึง ‘เกี่ยวกับอาหารประเภทแกง’ (3) “แกง” เป็นคำกริยา หมายถึง ‘ทำให้เดือดร้อนรำคาญ ทำเพราะมีเจตนาบางอย่างแอบแฝง’ (4) “แกง” เป็นคำคุณศัพท์ หมายถึง อะไรก็ตามที่ ‘เอาไว้อั้แกล้ง’ และ (5) “แกง” เป็นคำกริยา หมายถึง ‘ทำให้เดือดร้อนรำคาญอย่างมาก’

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ทำให้เห็นความแตกต่างของการปรากฏใช้และความแตกต่างด้านความหมายของคำว่า “แกง” ในพาดหัวข่าวออนไลน์ประการหนึ่งนั่นคือ คำว่า “แกง” ที่หมายถึง ‘ทำให้เดือดร้อนรำคาญ ทำเพราะมีเจตนาบางอย่างแอบแฝง’ ส่วนใหญ่จะใช้ในบริบทของการชุมนุมทางการเมือง สังเกตได้จากจำนวนการใช้คำว่า “แกง” ที่มีความหมายในทำนอง ‘ทำให้เดือดร้อนรำคาญ ทำเพราะมีเจตนาบางอย่างแอบแฝง’ ในช่วงที่มีการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 ที่มีมากถึงร้อยละ 17.12 แต่ช่วงหลังการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 มีการใช้คำว่า “แกง” ในความหมายทำนองเดียวกันนี้เพียงร้อยละ 2.02 และใช้ในบริบทอื่นที่มีการชุมนุมทางการเมือง เช่น ใช้ในบริบทเพื่อความบันเทิง เป็นต้น

จากผลการวิจัยทั้ง 2 ลักษณะข้างต้นทำให้สรุปได้ว่า คำว่า “แกง” ในพาดหัวข่าวออนไลน์ ที่มีความหมายในทำนอง ‘*ทำให้เดือดร้อนรำคาญ เพราะมีเจตนาบางอย่างแอบแฝง*’ เป็นถ้อยคำหรือสำนวนที่ใช้เข้าใจกันเฉพาะกลุ่มในช่วงระยะเวลาหนึ่ง เป็นคำที่มีนัยในการสื่อสารบางประการ เช่น เพื่อยั่วเย้าให้ผู้รับสารสนใจในเนื้อหาของพาดหัวข่าวออนไลน์ว่า รายละเอียดของเหตุการณ์การ “แกง” เป็นอย่างไร สอดคล้องกับงานวิจัยของ Chiewchan (2021) ที่กล่าวถึงการใช้ภาษาในข่าวจากเว็บไซต์หนังสือพิมพ์ออนไลน์ว่า ในหัวข้อข่าวนั้น พบการใช้คำแสดงอารมณ์มากที่สุด และถึงแม้บทบาทของหนังสือพิมพ์จะเปลี่ยนจากสื่อสิ่งพิมพ์เป็นสื่อออนไลน์ การเขียนหัวข้อข่าวหรือพาดหัวข่าวก็ยังจำเป็นต้องใช้คำและเครื่องหมายที่ต้องสามารถสื่อความหมายและดึงดูดใจผู้บริโภคได้ ซึ่งคำที่สื่อมวลชนนำมาใช้เขียนหัวข้อข่าวนั้นก็มีทั้งคำที่มีใช้อยู่แล้วและคำที่เกิดขึ้นมาใหม่

การศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยยังไม่พบข้อมูลแน่ชัดว่าคำว่า “แกง” เริ่มใช้ในความหมายว่า ‘*แกล้ง, ทำให้เดือดร้อนรำคาญ*’ ตั้งแต่เมื่อใด แต่ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าเพิ่งมีใช้เมื่อไม่นานมานี้ เพราะในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (The Royal Institute, 2013) และพจน.ฉ.เฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพฯ (2019) ยังไม่มีการให้ความหมายของคำว่า “แกง” ที่หมายถึง ‘*แกล้ง*’ ไว้

Monwiset (2022) สันนิษฐานว่า คำว่า “แกง” ที่ใช้ในบริบทของการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 เป็นศัพท์สร้างใหม่ที่สร้างขึ้นโดยการนำคำเดิมมาใช้ในการความหมายใหม่ซึ่งสอดคล้องกับความหมายเดิมโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปคำ ทั้งนี้ได้มีการเทียบเคียงความหมายกับคำที่อยู่ในหมวดวิธีการประกอบอาหารเหมือนกันคือคำว่า “ต้ม” ซึ่งมีความหมายประจำรูปว่า ‘*ก. ทำให้ของเหลวเช่นน้ำหรือสิ่งอื่นที่อยู่ในของเหลวร้อนเดือด หรือสุก เช่น ต้ม น้ำ ต้มข้าว. (ปาก) ว. โดยปริยายใช้ว่าล่อลวงให้หลงเชื่อเพื่อเอาทรัพย์สินสิ่งของ.*’ และมีลูกคำว่า “ต้มจนสุก, ต้มเสียสุก” (ปาก) ‘*ก. ล่อลวงให้หลงเชื่อได้สำเร็จ.*’ แต่ปัจจุบันนิยมใช้ว่า “ถูกต้มจนเปื่อย” เพื่อเป็นการเน้นความหมายว่า ‘*ถูกล่อลวงให้หลงเชื่อมาเป็นเวลานาน*’ ดังนั้น “แกง” ที่ใช้ในบริบทของการชุมนุมจึงหมายถึง ‘*หลอก แกล้ง หลอกให้เชื่อ หลอกให้ขายหน้า*’ คล้ายกับคำว่า “ต้ม” ที่หมายถึง ‘*ล่อลวงให้หลงเชื่อ*’ ซึ่งผู้วิจัยเห็นด้วยกับประเด็นนี้

อย่างไรก็ตามผู้วิจัยยังเห็นว่า “แกง” ที่มีความหมายในทำนอง ‘*ทำให้เดือดร้อนรำคาญ เพราะมีเจตนาบางอย่างแอบแฝง*’ นี้อาจเคยเป็นคำที่ใช้เฉพาะกลุ่มมาก่อน กล่าวคืออาจเคยเป็นคำที่ใช้สื่อสารพูดคุยหยอกล้อกันเฉพาะในกลุ่ม LGBTQ+ มาก่อน หลังจากนั้นเมื่อนำมาใช้ในเหตุการณ์ชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 จึงเป็นคำที่ใช้กันแพร่หลายและเป็นที่รู้จักมากขึ้น และผู้วิจัยสันนิษฐานว่า คำว่า “แกง” ในความหมายว่า ‘*แกล้ง*’ อาจมีที่มาจากคำว่า “แกล้ง” โดยมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเสียง (Sound Change) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงภายใน (Internal Change) เช่นเดียวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านความหมาย (Semantic Change) โดยในที่นี้อาจเกิดการลดเสียงควบกล้ำ /กล-, kl-/ ในคำว่า “แกล้ง” /klɛŋ²/ เหลือเพียงเสียง /ก-, k-/ และเปลี่ยนเสียงวรรณยุกต์โทเป็นเสียงสามัญ กลายเป็นคำว่า “แกง”

/kɛɛŋ⁰/ แต่ความหมายของคำนี้ยังคงเดิม ซึ่งในบริบทของการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564 มีการนำคำว่า “แกง” ที่หมายถึง ‘แกล้ง’ ไปใช้ประกอบกับคำอื่น ทำให้เกิดเป็นคำใหม่ที่มีความหมายในทำนองเดียวกันอีกหลายคำ ได้แก่ “แกงเทโพ” “แกงหม้อใหญ่” “โดนแกง” “อย่าแกงน้อง” และ “หน่วยข่าวแกง” ดังตารางสรุปความหมายของคำว่า “แกง” ที่ใช้ในบริบทการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564

ตารางที่ 3 ตารางสรุปความหมายของคำว่า “แกง” ที่ใช้ในบริบทการชุมนุมทางการเมือง พ.ศ. 2563-2564

ศัพท์ทั่วไป	เสียงอ่าน	ความหมาย	ศัพท์ในการชุมนุมฯ	เสียงอ่าน	ความหมาย
แกล้ง	/kɛɛŋ ² /	ทำเพราะมีเจตนาบางอย่างแอบแฝง เช่น แกล้งหน้าทั้ง; ทำให้ให้อีกฝ่ายหนึ่งเข้าใจผิด เช่น แกล้งทำหน้าบึ้ง (Treasury of Words, 2003)	แกง	/kɛɛŋ ⁰ /	หลอก แกล้ง หลอกให้เชื่อ หลอกให้ขายหน้า บ้างว่าแผลงมาจากตมตุน โดยแกงคือ หนักกว่าตมตุน ธรรมดาเพราะมีใส่เครื่องแกงมีความเผ็ดร้อนเพิ่มเข้าไป (Longdo Dict)
แกงเทโพ	/kɛɛŋ ⁰ thee ⁰ phoo ⁰ /	น. แกงที่ใช้ผักบุ้งไทยแกงกับเนื้อปลาหรือเนื้อหมู เครื่องแกงมีพริกหอม กระเทียม ข่า ตะไคร้ รากผักชี ตำละเอียด ใช้กะทิเป็นน้ำแกงปรุงรสด้วยน้ำมันมะกูดหรือน้ำมันมะขามและเกลือ. ถ้าใช้เนื้อหมูเรียกว่า แกงหมูเทโพ. ดู แกงคั่วส้มประกอบ. (Thai Dictionary Edition in Honor of Her Royal Highness Princess Maha Chakri Sirindhorn 2 April 2015, 2019)	แกงเทโพ (แกง+เท+โพ[ลิส])	/kɛɛŋ ⁰ thee ⁰ phoo ⁰ /	สับขาหลอกพื้นที่การชุมนุม (Slang.in.th) แกล้งทั้งตำรวจ
แกงหม้อใหญ่	/kɛɛŋ ⁰ moo ² jai ¹ /	ทำกับข้าวประเภทที่เป็นแกงในปริมาณมาก	แกงหม้อใหญ่	/kɛɛŋ ⁰ moo ² jai ¹ /	การหลอกหลวงครั้งใหญ่ การตมตุนที่มีคนถูกหลอกเป็นจำนวนมาก (Longdo Dict)
โดนแกล้ง	/doon ⁰ kɛɛŋ ² /	ถูกแกล้ง	โดนแกง	/doon ⁰ kɛɛŋ ² /	ถูกแกล้ง
อย่าแกล้งน้อง	/jaa ¹ kɛɛŋ ² nong ² /	ห้าม/ไม่ให้แกล้งคนที่อายุน้อยกว่า	อย่าแกงน้อง	/jaa ¹ kɛɛŋ ⁰ nong ² /	ห้าม/ไม่ให้แกล้งเจ้าหน้าที่ที่มาสังกัดกันมีอบ

ศัพท์ทั่วไป	เสียงอ่าน	ความหมาย	ศัพท์ในการชุมนุมฯ	เสียงอ่าน	ความหมาย
หน่วย ข้าว กรอง	/nuaj ¹ khaaw ¹ krɔŋ ⁰ /	หน่วยงานสำคัญหน่วยหนึ่งในการบริหารประเทศ ทำหน้าที่ตรวจสอบข้อเท็จจริงและความน่าเชื่อถือของข่าวหรือคำบอกเล่าเรื่องราวซึ่งโดยปรกติมักเป็นเรื่องเกิดใหม่หรือเป็นที่สนใจ	หน่วย ข้าวแกง	/nuaj ¹ khaaw ¹ ɛɛŋ ⁰ /	การปล่อยข่าวของกลุ่มมือเบ็ดที่หลอกล่อจนฝั่งรัฐบาลสับสน, กลุ่มคนที่ทำหน้าที่ปล่อยข่าวลวง

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ข้อเสนอแนะทั่วไป

อาจารย์ผู้สอนภาษาไทยสามารถนำลักษณะภาษาไทยปัจจุบันในผลการวิจัยไปใช้เป็นตัวอย่างการสอนเกี่ยวกับภาษาไทยปัจจุบันและทำเนียบภาษาได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงความหมายของศัพท์สแลงที่ใช้ในการชุมนุมเรียกร้องทางการเมืองแต่ละยุค

เอกสารอ้างอิง

- Bangkokbiznews. (2020, 22 October). Hand signals, mob language, (not) secret codes, teasing the government. *Bangkokbiznews*.
<https://www.bangkokbiznews.com/politics/903892>. (In Thai).
- Banmuang. (2020, 24 June). Dry fish curry is very delicious, with the taste of Phatthalung curry paste. *Banmuang*.
<https://www.banmuang.co.th/news/region/196862>. (In Thai).
- Chiewchan, S. (2021). Language Usage in the News of the COVID-19 Pandemic from Online Newspapers. *Faculty of Humanities and Social Sciences Nakhon Sawan Rajabhat University Academic Journal*. 8(1), 72-89. (In Thai).
- DAILYNEWS Online. (2023, 15 June). Deathly Mushroom Curry! Eat mushrooms together to make a delicious Isaan menu Plus giving it to neighbors - severe diarrhea. *DAILYNEWS Online*.
<https://www.dailynews.co.th/news/2440261/>. (In Thai).
- Jirapapaisarn, W. (2020, 21 October). Thepo curry, a familiar food made from Thepo fish. *SILPA-MAG.COM*. https://www.silpa-mag.com/culture/article_57128. (In Thai).

- K@POOK!. (2020, 27 May). A young woman buys "Green curry" and gets the really green color, What is it made of? it so green! eat just one bite and have to throw it away!. *Kapook*. <https://hilight.kapook.com/view/202268>. (In Thai).
- K@POOK!. (2021, 28 December). Hot clip, Layman throw curry sauce at monks, the abbot vows to accept an apology in the form of 3 million in cash!. *Kapook*. <https://hilight.kapook.com/view/219633>. (In Thai).
- Khaosod Online. (2020, 27 April). Natnisa, the drama of expensive curry, opens the warp from beauty queen to top beauty blogger. *Khaosod Online*. https://www.khaosod.co.th/lifestyle/beauty/news_4025848. (In Thai).
- Khaosod Online. (2020, 29 November). Teasing the whole department! Mob moves to large rally "Rab 11" after packed containers, Rama 1 Vibhavadi. *Khaosod Online*. https://www.khaosod.co.th/politics/news_5425533. (In Thai).
- Khaosod Online. (2021, 27 December). Progress: Khon Kaen girl throws curry at monks, claims she goes live to sell things and is sleep-deprived, causing dizziness. *Khaosod Online*. https://www.khaosod.co.th/around-thailand/news_6805041. (In Thai).
- Longdo Dict. (n.d.). *Longdo Dictionary THAI - THAI*. <https://dict.longdo.com/>. (In Thai).
- MATICHON ONLINE. (2023, 1 September). How did you come! The online world is confused about 'Ranjuan curry', Suan Sunandha Palace food, has become a local menu in Samut Songkhram. *MATICHON ONLINE*. https://www.matichon.co.th/news-monitor/news_4158751. (In Thai).
- MGR Online. (2020, 22 October). Let's get to know the "meatball truck" that everyone calls the intelligence agency, rumor boss, secret agent meatballs, who is he? *MGR online*. <https://mgronline.com/smes/detail/9630000107909>. (In Thai).
- MGR Online. (2023, 19 March). Top 10 best 'curry' menus in the world, 'Panaeng' Thailand wins 1st place. *MGR online*. <https://mgronline.com/infographic/detail/9660000025816>. (In Thai).
- MGR Online. (2023, 30 June). Super cool! "Panaeng" is ranked as the best curry in the world, along with 4 other Thai curries in the top 10 as well. *MGR online*. <https://mgronline.com/travel/detail/9660000059531>. (In Thai).

- Monwiset, S. (2022). "Where Are We Going to Eat Today?": Word Formation Strategies Used in Political Demonstrations. *Report following the national academic conference SMARTS XI (pp.172-183)*. Nakhon Pathom: Faculty of Arts, Silpakorn University. (In Thai).
- Phanthumetha, N. (2003). *Treasury of Words*. (3rd ed.). Bangkok: Amarin. (In Thai).
- PPTV Online. (2023, 24 July). Found evidence that "curry" may have entered Southeast Asia as early as 2,000 years ago. *PPTV HD36*.
<https://www.pptvhd36.com/news/ต่างประเทศ/201696>. (In Thai).
- Prachachat Business Online. (2021, 7 August). The 7 August mob teased the police, arrange to reunite at Victory Monument before going to Prayut's house. *Prachachat Business Online*.
<https://www.prachachat.net/politics/news-733741>. (In Thai).
- PRACHATAI. (2021, 26 August). Compilation of the #25August mob by the Youth group "Through Gas", really teased, travel from the Royal Thai Police to Din Daeng intersection. *PRACHATAI*.
<https://prachatai.com/journal/2021/08/94657>. (In Thai).
- Punnothok, T. (2010). *Evolution of the Thai Language and Alphabets*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. (In Thai).
- Sanook. (2020, 25 November). To please people who like curry, choose which type of pot is suitable for use?. *Sanook*.
<https://www.sanook.com/women/221821/>. (In Thai).
- Sanook. (2021, 27 November). How to make fried baby corn with curry paste over rice, the most delicious one-dish meal, plus there are many benefits. *Sanook*. <https://www.sanook.com/women/184673/>. (In Thai).
- Slang.in.th. (n.d.). *Teenage Vocabulary, New Vocabulary, Thai Slang, Finding Meaning*. <https://slang.in.th/>. (In Thai).
- Supaporn. (2020, 20 April). Coconut milk curry with young tamarind shoots, traditional style, helps to prevent colds. *True ID*.
<https://food.trueid.net/detail/M24GmXNOz8eW>. (In Thai).
- Thaich8. (2023, 6 February). Really teased!! Bogie reveals registration of discounts. *thaich8*. https://www.khaosod.co.th/around-thailand/news_6805041. (In Thai).

- Thai Dictionary Edition in Honor of Her Royal Highness Princess Maha Chakri Sirindhorn 2 April 2015*. (2019). Bangkok: Academic Publications Project, Faculty of Arts, Chulalongkorn University Press. (In Thai).
- Thairath Online. (2020, 24 November). Police deployed around Property Office; social media people said the mob teased them a little too early. *Thairath Online*. <https://www.thairath.co.th/news/crime/1982937>. (In Thai).
- Thairath Online. (2020, 30 November). Carrying containers to block Big Tu's house, police were confused when they encountered a mob teasing them and moved to the "Rab 11" rally instead. *Thairath Online*. <https://www.thairath.co.th/news/politic/1985963>. (In Thai).
- Thairath Online. (2023, 6 July). "Sudarat" told don't tease me, after social media teased a picture of them standing and talking with "Pitha" wearing different white clothes. *Thairath Online*. <https://www.thairath.co.th/news/society/2707532>. (In Thai).
- Thairath Online. (2023, 11 July). Proving Panaeng curry is the best in the world, Mae Ton Thai Food Restaurant, Khon Kaen. *Thairath Online*. <https://www.thairath.co.th/news/local/localbusiness/2708572>. (In Thai).
- Thairath Online. (2023, 24 September). "Muna Roti-Cha" soft, thick dough, fragrant with curry paste. *Thairath Online*. <https://www.thairath.co.th/lifestyle/food/2727533>. (In Thai).
- The Royal Institute. (2013). *Dictionary of the Royal Institute B.E. 2554*. (2nd ed.). Bangkok: The Royal Institute. (in Thai).
- Wongthai, N. (2020). *Language and Meaning*. (3rd ed.). Bangkok: K.C.Interpress. (In Thai).

การคุ้มครองสิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองในการแจ้งสิทธิฟ้องคดี
Protection of Appellant's Rights as Administrative Orders in
Notifying the Legal Rights to Legal File a Lawsuit

ภิญญาพัชญ์ ตีบวงษา¹
Pinyapat Tibwongsa

วันที่ส่งบทความ: 28 ตุลาคม 2566, วันที่แก้ไขบทความ: 29 เมษายน 2567,
วันที่ตอบรับบทความ: 2 พฤษภาคม 2567

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การคุ้มครองสิทธิของผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองในการแจ้งสิทธิฟ้องคดีให้มีประสิทธิภาพ เป็นการวิจัยนี้ใช้วิจัยเชิงคุณภาพจากการศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม ของการดำเนินการเก็บข้อมูลเพื่อนำไปพัฒนากฎหมายที่เกี่ยวข้อง ซึ่งการคุ้มครองสิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองในการแจ้งสิทธิฟ้องคดีที่ประชาชนไม่เสียสิทธิหรือคดีขาดอายุความ โดยปัจจุบันนี้ผู้ออกคำสั่งทางปกครองเป็นผู้แจ้งสิทธิและผู้พิจารณาอุทธรณ์ในการแจ้งสิทธิการฟ้องคดี ข้อค้นพบของการวิจัย คือคำตอบของการคุ้มครองสิทธิของผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองในการแจ้งสิทธิฟ้องคดีเพื่อให้ประชาชนไม่เสียสิทธิหรือคดีขาดอายุความ พบว่าปัจจุบันนี้ผู้ออกคำสั่งทางปกครองเป็นผู้แจ้งสิทธิและผู้พิจารณาอุทธรณ์แจ้งสิทธิการฟ้องคดี แต่เมื่อเลยระยะเวลาพิจารณาอุทธรณ์กฎหมายไม่ได้บัญญัติให้บุคคลใดแจ้งสิทธิการฟ้องคดีไว้ เป็นเหตุให้คดีส่วนใหญ่ขาดอายุความไป เพราะผู้อุทธรณ์ไม่ทราบถึงระยะเวลาที่กฎหมายกำหนดไว้ให้ยื่นฟ้องคดี ข้อเสนอแนะการวิจัย คือ การปรับปรุงแก้ไขพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539 โดยมีการแก้ไขให้มีการบัญญัติกฎหมายให้ผู้ออกคำสั่งทางปกครองแจ้งสิทธิอุทธรณ์และแจ้งสิทธิการฟ้องคดีไปในคราวเดียวแก่ผู้อุทธรณ์ให้ครบทุกประการตั้งแต่มีการอุทธรณ์เกิดขึ้นในชั้นเจ้าหน้าที่

คำสำคัญ: การคุ้มครองสิทธิ ผู้อุทธรณ์ คำสั่งทางปกครอง

1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์/ดร., สาขาวิชานิติศาสตร์, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร อีเมล: Porjai-2558@hotmail.com
Assistant Professor/Dr., Department of Law, Faculty of Humanities and Social Sciences,
Phranakhon Rajabhat University. E-mail: Porjai-2558@hotmail.com

Abstract

This article aims to analyze the protection of appellant's rights as administrative order in notifying the legal rights to file a lawsuit as efficiently. Is qualitative research from documentary study, in-depth interviews, focus group of collecting data to develop relevant laws, whereof the protection of appellant's rights as administrative order in notifying the legal rights to file a lawsuit that allow people to not lose their rights or have their cases expire. Currently, the administrative order issuer a being the rights informant and appeals Judge in notifying the legal rights to file a lawsuit. The research findings indicate that the protection of defendants' rights in administrative orders regarding the notification of legal rights in legal proceedings is vital to prevent citizens from losing their rights or having their cases dismissed due to exceeding the legal timeframe. Presently, the issuers of administrative orders are responsible for both notifying individuals of their rights and assessing objections to these notifications. However, when the legal objection period expires, there is no legal provision to notify individuals about the time frame for filing a legal complaint. Consequently, numerous cases are dismissed because defendants are unaware of the specified legal deadline. Research suggestions include amending the Administrative Procedures Act of 2539 B.E. (1996) to mandate that issuer of administrative. orders must notify defendants of their objections and inform them about the legal timeframe for filing a complaint all at once, starting from the moment the objection occurs within the administrative staff.

Keywords: Protection of Rights, Appellant, Administrative Orders

บทนำ

ในการจะอุทธรณ์คำสั่งทางปกครองจำเป็นต้องมีความเข้าใจในคำสั่งทางปกครองว่าเป็นการกระทำของเจ้าหน้าที่รัฐหรือองค์กรที่มีอำนาจรัฐ ประชาชนหรือผู้รับคำสั่งทางปกครองหรือผู้ที่จะอุทธรณ์คำสั่งทางปกครอง ไม่สามารถโต้แย้งคัดค้านได้หากไม่เข้าใจคำสั่งทางปกครองให้โดยควรพิจารณาถึงกระบวนการตรวจสอบการใช้อำนาจรัฐว่าชอบด้วยกฎหมายหรือไม่ ซึ่งในเรื่องเกี่ยวกับการออกคำสั่งทางปกครองต้องออกคำสั่งที่ถูกต้องครบถ้วน และสมบูรณ์ตามที่กฎหมายบัญญัติหลักการเอาไว้ มิเช่นนั้นคำสั่งทางปกครองที่ออกมา โดยเจ้าหน้าที่รัฐจะไม่ชอบด้วยกฎหมาย ส่งผลโดยตรงต่อผู้ออกคำสั่งทางปกครองให้เสียหายต่อผู้รับคำสั่ง

หรือผู้อุทธรณ์ อาจเสียสิทธิบางประการไปเช่นสิทธิอุทธรณ์หรือสิทธิการฟ้องคดีไป ผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรพิจารณาพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พุทธศักราช 2539 มาตรา 5 เกี่ยวกับ“คำสั่งทางปกครอง” ว่าหมายความว่า การใช้อำนาจตามกฎหมายของ “เจ้าหน้าที่” ที่มีผลเป็นการสร้างนิติสัมพันธ์ขึ้นระหว่างบุคคลในอันที่จะก่อ เปลี่ยนแปลง โอน สงวน รั้ง หรือมีผลกระทบต่อสถานภาพของสิทธิหรือหน้าที่ของบุคคล ไม่ว่าจะเป็นการถาวรหรือชั่วคราว เช่น การสั่ง การอนุญาต การอนุมัติ การวินิจฉัยอุทธรณ์ การรับรอง และการรับจดทะเบียน แต่ไม่หมายความรวมถึงการออกกฎ และการอื่นที่กำหนดในกฎกระทรวงเสียก่อนเพื่อให้เข้าใจคำสั่งทางปกครองว่าเป็นอย่างไรซึ่งการทำคำสั่งทางทางปกครองของเจ้าหน้าที่ของรัฐเมื่อคำสั่งทางปกครองได้มีคำสั่งออกมาจากเจ้าหน้าที่รัฐย่อมมีผลทางกฎหมาย เป็นการ ก่อ เปลี่ยน โอน สงวนซึ่งสิทธิเป็นการเฉพาะราย อันเป็นการชั่วคราวหรือถาวรตามที่กล่าวไปข้างต้น (Wannapanich. B. (2001) โดยกระบวนการอุทธรณ์คำสั่งทางปกครอง เริ่มผู้ได้รับคำสั่งทางปกครองไม่พอใจคำสั่งทางปกครองที่ออกมากล่บทสิทธิตน จากนั้นบุคคลนั้นย่อมมีสิทธิอุทธรณ์คำสั่งทางปกครอง หากว่าผลของคำสั่งทางปกครองไปกระทบกระเทือนสิทธิของคู่กรณีหรือผู้รับคำสั่งทางปกครอง คู่กรณีหรือผู้รับคำสั่งทางปกครองย่อมมีสิทธิในการอุทธรณ์คำสั่งทางปกครองนั้นได้ (ชัยวัฒน์ วงศ์วัฒนศาสตร์, 2540) โดยวัตถุประสงค์ของการอุทธรณ์คำสั่งทางปกครองนั้นเป็นเรื่องที่รัฐกำหนดเป็นมาตรการเยียวยาทางปกครองเพื่อให้เอกชนหรือผู้รับคำสั่งทางปกครองได้รับความเป็นธรรม ทั้งเป็นการแก้ไขข้อบกพร่องหรือผิดพลาดของฝ่ายปกครองหรือเจ้าหน้าที่รัฐและเป็นมาตรการทางกฎหมายก่อนที่จะเป็นคดีขึ้นสู่ศาลปกครองด้วย (Hongsiri. R., 1998)

โดยสิทธิของผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองมีความสำคัญต่อการรักษาสีติในกระบวนการยุติธรรมทางปกครองในการที่จะต่อสู้คดีกันและความยุติธรรมต่อการโต้แย้งคำสั่งทางปกครองของคู่กรณีโดยคณะกรรมการวิธีปฏิบัติราชการทางปกครองมีความเห็นว่า การแจ้งสิทธิผู้อุทธรณ์ควรเป็นไปตามหลักการเกี่ยวกับ การแจ้งคำสั่งทางปกครองที่จะต้องปฏิบัติตามมาตรา 40 แห่งพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539 ที่กำหนดว่าคำสั่งทางปกครองที่อาจอุทธรณ์หรือโต้แย้งต่อไปได้ เจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งทางปกครองต้องแจ้งให้ผู้รับคำสั่งหรือผู้อุทธรณ์คำสั่งนั้นทราบถึงรายละเอียดและระยะเวลาในการยื่นอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งดังกล่าวด้วย หากว่าเจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งทางปกครองมิได้แจ้งรายละเอียดและระยะเวลาในการอุทธรณ์หรือโต้แย้งไว้ในคำสั่งและไม่มีการแจ้งการใช้สิทธิในการอุทธรณ์หรือโต้แย้งใหม่ในภายหลังไว้ระยะเวลาในการอุทธรณ์ของผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองหรือผู้อุทธรณ์โต้แย้งจะขยายออกไปเป็นหนึ่งปี ตามมาตรา 40 วรรคสอง แห่งพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539 เพื่อให้เกิดความเป็นธรรมแก่ผู้รับคำสั่งทางปกครองและให้ผลให้ทางราชการต้องผูกพันในการพิจารณาอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งทางปกครองนานขึ้นกว่ากฎหมายในเรื่องนั้น ๆ ได้บัญญัติไว้ โดยการตรวจสอบความชอบด้วยกฎหมายของคำสั่งทางปกครองตามระบบกฎหมายไทยในปัจจุบันนั้น ได้กำหนดไว้อยู่ในอำนาจการพิจารณาของเจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งทางปกครองหรือศาลปกครองตามลำดับชั้น โดยมีการกำหนดให้ต้องดำเนินการอุทธรณ์ต่อฝ่าย

ปกครองก่อน หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นระบบอุทธรณ์แบบบังคับ ตามมาตรา 42 วรรคสอง พระราชบัญญัติจัดตั้งศาลปกครองและวิธีพิจารณาคดีปกครอง พ.ศ. 2542 (Singhaneti. B. 2017)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษา แนวคิด ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องกับสิทธิของผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองและวิเคราะห์สิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองในการแจ้งสิทธิการฟ้องคดีในประเทศไทยและต่างประเทศ
2. เพื่อเสนอแนะและพัฒนาการคุ้มครองสิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองในการแจ้งสิทธิการฟ้องคดี

กรอบแนวความคิด

ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ รูปแบบ มาตรการทางกฎหมายและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สภาปัญหาข้อเท็จจริงและปัญหาสิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองในการแจ้งสิทธิการฟ้องคดี และวิเคราะห์เปรียบเทียบสิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองในการแจ้งสิทธิการฟ้องคดีปกครอง เสนอแนะแนวทางในการแก้ไขเพิ่มเติมระเบียบปฏิบัติ และบทบัญญัติของกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. การวิจัยเอกสาร (Documentary Research) การวิจัยเอกสารที่เป็นเอกสารปฐมภูมิและทุติยภูมิโดยข้อมูลที่รวบรวมนี้ได้จากการค้นคว้าเอกสาร เกี่ยวกับกฎหมายและหลักวิชาการที่เกี่ยวข้องกับสิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครอง ซึ่งการวิจัยนี้ได้กำหนดประเภทเอกสารและประเด็นที่ ต้องการใช้ในการวิเคราะห์ คือ รัฐธรรมนูญและพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539 และกฎหมายปกครองอื่น ๆ ของประเทศไทย ตลอดจนกฎหมายปกครองในต่างประเทศ

นอกจากนั้นยังมีเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องที่เป็น ทฤษฎี หลักการ แนวคิด รายงานวิจัย ตำรา บทความของประเทศไทยและต่างประเทศ ข้อมูลเอกสารที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์สำหรับให้เกิดองค์ความรู้เกี่ยวกับสิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองในประเทศไทย โดยได้กำหนดหัวข้อของข้อมูลเอกสารที่เก็บรวบรวมประกอบด้วย

- 1.1 แนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครอง ทฤษฎีและหลักการที่นำมาใช้ประกอบการวิเคราะห์ผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองเพื่อให้เห็นถึงสิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองที่ควรจะเป็นในประเทศไทย

1) แนวคิด ทฤษฎี และหลักการ ที่เกี่ยวกับกฎหมายหลักการความเป็นกลาง หรือความมีส่วนได้เสีย หลักความชอบด้วยกฎหมาย ทฤษฎีรัฐธรรมนูญนิยม วัตถุประสงค์ของ รัฐธรรมนูญนิยม หลักการสำคัญของรัฐธรรมนูญ

2) วิเคราะห์สภาพการณ์สิทธิผู้ถือหุ้นคำสั่งทางปกครอง

3) วิเคราะห์ผู้ถือหุ้นคำสั่งทางปกครองต่างประเทศและกฎหมายไทย

4) พัฒนาแนวทางเกี่ยวกับผู้ถือหุ้นคำสั่งทางปกครองประเทศไทย

1.2 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสิทธิผู้ถือหุ้นคำสั่งทางปกครองแยกประเด็นข้อมูล ดังต่อไปนี้

1) สภาพปัญหาข้อจำกัด ปัญหา อุปสรรคทางกฎหมายของการพัฒนาสิทธิ ผู้ถือหุ้นคำสั่งทางปกครอง

2) กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับผู้ถือหุ้นคำสั่งทางปกครองประเทศไทย

2. วิจัยภาคสนาม (Field Research)

2.1 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการ สัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรงที่มีอำนาจและหน้าที่ในการกำหนดเป็นผู้ใช้กฎหมาย เป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญ มีประสบการณ์ หรือมีอำนาจตัดสินใจ หรือเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ที่เกี่ยวข้องกับผู้ถือหุ้นคำสั่งทางปกครองซึ่งการสัมภาษณ์เชิงลึกมีเป้าหมายเพื่อให้ได้มา ซึ่งข้อมูลที่จำเป็นต่อการวิเคราะห์เพื่อคุ้มครองผู้ถือหุ้นคำสั่งทางปกครอง การสัมภาษณ์เป็นไป อย่างมีรูปแบบ มีรายละเอียดดังนี้

1) การสัมภาษณ์ แบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้ การติดต่อ ใช้การติดต่อโดยหนังสือ นำจากมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครและโทรศัพท์ เพื่อขอความอนุเคราะห์ให้การสัมภาษณ์ เชิงลึก และนัดหมายวันเวลาในการสัมภาษณ์และการยืนยันการให้สัมภาษณ์

การจัดทำประเด็นสัมภาษณ์ การเตรียมประเด็นในการสัมภาษณ์ล่วงหน้า โดยการกำหนดประเด็นเพื่อให้ได้คำตอบที่จะเป็นข้อมูลนำไปวิเคราะห์เพื่อตอบโจทย์วิจัยและ วัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้

การวิเคราะห์ข้อมูล การนำเอาทฤษฎีและหลักการรวมทั้งกฎหมาย ต่างประเทศและกฎหมายไทยที่เกี่ยวข้องกับผู้ถือหุ้นคำสั่งทางปกครอง รวมทั้งข้อมูลอื่นที่ได้ จากการทบทวนวรรณกรรม และข้อมูลที่ได้จากวิธีวิทยาการวิจัยอื่นตามที่กำหนดไว้

เมื่อได้คำตอบจากการวิจัยและนำไปสู่การรับฟังความคิดเห็นแล้วข้อคิดเห็น จากการวิพากษ์จะนำไปวิเคราะห์กฎหมายต้นแบบเพื่อการพัฒนาสิทธิผู้ถือหุ้นคำสั่งทาง ปกครองเพื่อปรับปรุงแก้ไขคำตอบของการวิจัย

2) ประชากรสัมภาษณ์เชิงลึก จำนวน 4 คน คือ ตำรวจ 1 คน พนักงาน อัยการ 1 คน ผู้พิพากษา 1 คน พนักงานคดีปกครอง 1 คน และทนายความ 1 คน

3) ประเด็นการสัมภาษณ์เชิงลึก 1) ทฤษฎี และหลักการ การคุ้มครองสิทธิ เสรีภาพ ของผู้ถือหุ้นคำสั่งทางปกครอง 2) สภาพการณ์แห่งปัญหาและผลกระทบการคุ้มครอง

สิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครอง 3) ปัญหา อุปสรรค ในการดำเนินงานของการคุ้มครองสิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครอง 4) กฎหมายต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองสิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครอง 5) กฎหมายของไทยที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองสิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครอง 6) ขอบเขตแห่งสิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครอง 7) รูปแบบการคุ้มครองผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย 8) ความจำเป็นที่จะต้องมีการคุ้มครองผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครอง 9) ความเห็น หรือข้อเสนอแนะต่องานวิจัย

สรุปผลการวิจัย

การคุ้มครองสิทธิของคู่กรณีผู้รับคำสั่งหรือผู้ที่จะอุทธรณ์คำสั่งทางปกครองนั้น สมควรแจ้งให้เจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งทางปกครองปฏิบัติให้ครบถ้วนถูกต้องตามข้อกำหนดที่บัญญัติไว้ในมาตรา 40 วรรคหนึ่งแห่งพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539 โดยควรมีหนังสือแจ้งตั้งแต่แรกที่มีการโต้แย้งคำสั่งทางปกครองซึ่งพิจารณา ดังนี้

1. ในส่วนเนื้อหารายละเอียดในการแจ้งสิทธิอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งทางปกครองให้ผู้จะอุทธรณ์ทราบ

1) เจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งทางปกครองสามารถที่จะแจ้งต่อผู้อุทธรณ์หรือผู้รับคำสั่งทางปกครองในโอกาสแรกที่มีหนังสือแจ้งไปโดยระบุกรณีที่อาจอุทธรณ์หรือโต้แย้งไว้ในคำสั่งในกรณีเป็นคำสั่งทางปกครองที่อาจอุทธรณ์คำสั่งทางปกครองหรือโต้แย้งต่อไปได้ ในกรณีที่ต้องมีการอุทธรณ์นั้นต้องระบุให้ชัดเจนว่ากรณีนั้นสามารถอุทธรณ์ได้หรือไม่ อย่างไรโดยอธิบายให้ชัดเจนว่าขั้นตอนอุทธรณ์ต้องกระทำอย่างไรกับบุคคลใด ไม่จำเป็นต้องรอให้มีคำสั่งใด ๆ ออกมาจากผู้ออกคำสั่งทางปกครองก่อนก็ได้ในการยืนยันคำสั่งทางปกครองเดิมที่เคยออกคำสั่งทางปกครองไปที่มีผลต่อผู้รับคำสั่งทางปกครองนั้น

2) เจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งทางปกครองสามารถที่จะแจ้งต่อผู้อุทธรณ์หรือผู้รับคำสั่งทางปกครองในโอกาสแรกที่มีหนังสือแจ้งระบุการยื่นคำอุทธรณ์หรือคำโต้แย้ง ประกอบด้วย บุคคลผู้รับคำอุทธรณ์หรือคำโต้แย้ง สถานที่ยื่นคำอุทธรณ์หรือคำโต้แย้ง เงื่อนไขอันเป็นสาระสำคัญในการอุทธรณ์หรือโต้แย้งในกรณีที่กฎหมายกำหนดไว้ การบรรยายให้เห็นถึงตัวผู้อุทธรณ์คำอุทธรณ์หรือคำโต้แย้ง อีกทั้งสถานที่ให้ยื่นอุทธรณ์พร้อมกับสาระสำคัญในการที่จะอุทธรณ์เรื่องนั้น ๆ ได้อย่างชัดเจนที่สุดตามที่กฎหมายกำหนดไว้

3) เจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งทางปกครองสามารถที่จะแจ้งต่อผู้อุทธรณ์หรือผู้รับคำสั่งทางปกครองในโอกาสแรกที่มีหนังสือแจ้งระบุระยะเวลาสำหรับการยื่นอุทธรณ์หรือโต้แย้งและเวลาที่ต้องยื่นฟ้องภายในเวลาเท่าไรไว้ด้วย ควรมีการกำหนดให้ชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น พิจารณาจากข้อความที่ว่า “ถ้าหากท่านผู้อุทธรณ์ประสงค์จะอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งทางปกครองนี้ให้ยื่นอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งดังกล่าวต่อ (1)...ภายใน....(2)....นับแต่วันที่รับทราบคำสั่งนี้” มิฉะนั้นจะสิ้นสิทธิในการอุทธรณ์ในกรณีนี้

หมายเหตุ

- (1) ให้ระบุ บุคคล คณะบุคคล หรือเจ้าหน้าที่ผู้รับอุทธรณ์คำสั่งทางปกครอง
- (2) ให้ระบุระยะเวลาในการยื่นอุทธรณ์ ภายในกี่วันให้ชัดเจน
- (3) ให้ระบุสถานที่ยื่นอุทธรณ์คำสั่งทางปกครองด้วย
- (4) ให้ระบุเวลาหรือสิทธิที่สามารถนำคดีที่อุทธรณ์ไปฟ้องศาลไว้ด้วย

ด้วยเหตุที่การแจ้งสิทธิที่ควรให้เจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งทางปกครองแจ้งผู้อุทธรณ์ให้ทราบหรือแจ้งผู้รับคำสั่งทางปกครองให้ทราบเรื่องสิทธิอุทธรณ์และสิทธิการฟ้องคดีด้วย เพราะจะได้เป็นประโยชน์กับคู่กรณีที่เป็นประชาชนที่ไม่เข้าใจกระบวนการอุทธรณ์คำสั่งทางปกครองของเจ้าหน้าที่ได้ทราบแต่แรก

2) กรณีที่ต้องแจ้งรายละเอียดและระยะเวลาในการอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งทางปกครองที่ทำเป็นหนังสือ อาจแยกเป็นกรณีได้ ดังนี้

(1) ในกรณีมีกฎหมายเฉพาะเรื่องกำหนดระยะเวลาอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งไว้ เช่น การยื่นอุทธรณ์ตามมาตรา 48 แห่งพระราชบัญญัติการขนส่งทางบก พ.ศ. 2522

“มาตรา 48 ผู้รับใบอนุญาตประกอบการขนส่งซึ่งถูกสั่งเพิกถอนใบอนุญาตมีสิทธิอุทธรณ์ต่อรัฐมนตรีภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ทราบคำสั่ง ในกรณีนี้สมควรที่จะให้เจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งทางปกครองแจ้งคำสั่งโดยระบุภูมิสำเนาให้ชัดเจนว่าการทราบคำสั่งนั้นให้ถือเอาภูมิสำเนาแท้จริงเป็นการทราบคำสั่งเพื่อให้ผู้อุทธรณ์มีเวลาเตรียมตัวในการอุทธรณ์คำสั่งเพราะการทราบคำสั่งนั้น การรับคำสั่งย่อมอาจมีปัญหาเกี่ยวกับการรับด้วยว่าบุคคลใดเป็นคนรับไว้ ทั้งรายละเอียดที่จะอุทธรณ์ควรกำหนดสาระสำคัญให้ชัดเจนอีกด้วยหรือการยื่นอุทธรณ์ตามมาตรา 20 แห่งพระราชบัญญัติพันธุ์พืช พ.ศ. 2518 ตามบทบัญญัติใน “มาตรา 20 ถ้าพนักงานเจ้าหน้าที่ไม่ออกใบอนุญาต หรือไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต ผู้ขอใบอนุญาตหรือผู้ขอต่ออายุใบอนุญาตมีสิทธิอุทธรณ์เป็นหนังสือต่อรัฐมนตรีภายในสามสิบวันนับแต่วันที่ได้รับหนังสือของพนักงานเจ้าหน้าที่แจ้งการไม่ออกใบอนุญาตหรือไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต

ในกรณีนี้ให้เจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งทางปกครองแจ้งรายละเอียดและระยะเวลาตามที่กำหนดไว้ในกฎหมายดังกล่าว แต่ในระยะเวลาที่กำหนดไว้นั้นน้อยเกินไปเพราะต้องให้โอกาสผู้อุทธรณ์สั่งทางปกครองเตรียมตัวชี้แจง ผู้วิจัยเห็นว่าควรกำหนดระยะเวลาในการทราบสิทธิอุทธรณ์คำสั่งทางปกครองออกไปเป็นเวลาที่มากขึ้นออกไปเนื่องจากเหตุของการเพิกถอนคำสั่งทางปกครองต้องการเวลาให้ผู้อุทธรณ์คำสั่งมีเวลาในการชี้แจงและรวบรวมหลักฐาน

(2) ในกรณีไม่มีกฎหมายเฉพาะกำหนดระยะเวลาในการใช้สิทธิอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งไว้ให้เจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งแจ้งให้ผู้รับคำสั่งยื่นอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งต่อเจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่รับแจ้งคำสั่งตามที่กำหนดไว้ในมาตรา 44 ของพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539 เช่น มาตรา 21 แห่งพระราชบัญญัติอุทยานแห่งชาติ พ.ศ. 2504

“มาตรา 21 ให้พนักงานเจ้าหน้าที่มีอำนาจออกคำสั่งให้ผู้กระทำผิดตามมาตรา 16 ออกจากเขตอุทยานแห่งชาติหรือดงเว้นการกระทำใด ๆ ในเขตอุทยานแห่งชาติ”

ในมาตรานี้ให้ใช้ระยะเวลาในการอุทธรณ์ภายใน 15 วันนับแต่ได้รับแจ้งคำสั่งทางปกครองโดยสภาพของพื้นที่อุทยานนั้นเป็นพื้นที่ที่บุคคลเคยอาศัยหรืออาศัยอยู่อาจบุกรุกหรือไม่ บุกรุกก็ได้ ดังนั้นการใช้ระยะเวลาเพียง 15 วันให้บุคคลนั้นออกจากพื้นที่หากเป็นกรณีเป็นที่อยู่อาศัยมานาน เพราะเป็นการเร่งด่วนและให้เวลาน้อยเกินไปต่อผู้อุทธรณ์ ควรให้เวลาเตรียมตัวในการที่จะอุทธรณ์เบื้องต้นสัก 30 วันนับแต่ได้รับแจ้งคำสั่งและสามารถขอขยายเพิ่มได้อีกด้วย จึงจะเป็นการยุติธรรมกับกรณีเพราะการรวบรวมข้อเท็จจริงย่อมต้องอาศัยเวลาพอสมควร ดังนั้น ควรกำหนดเวลาเป็นการเฉพาะกรณีให้เป็นธรรมยิ่งขึ้น

3) กรณีคำสั่งทางปกครองที่ไม่อยู่ในบังคับที่ต้องแจ้งให้คู่กรณีทราบถึงการใช้สิทธิอุทธรณ์หรือโต้แย้งตามมาตรา 40

คำสั่งด้วยวาจาโดยสภาพไม่สามารถแจ้งรายละเอียดและระยะเวลาให้ใช้สิทธิอุทธรณ์ได้ ถ้าผู้รับคำสั่งร้องขอโดยมีเหตุอันสมควรภายในเจ็ดวันนับแต่วันที่มีคำสั่งดังกล่าวเจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งต้องยืนยันคำสั่งนั้นเป็นหนังสือตามมาตรา 35 และในคำสั่งยืนยันเป็นหนังสือดังกล่าวเจ้าหน้าที่ต้องแจ้งรายละเอียดและระยะเวลาในการยื่นอุทธรณ์หรือโต้แย้งไว้ในหนังสือนั้นด้วย โดยปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่ระบุไว้ในข้อ (ก) หรือ (ข) กล่าวคือ ถ้ามีกฎหมายเฉพาะกำหนดระยะเวลาในการใช้สิทธิอุทธรณ์หรือโต้แย้งไว้ก็ให้แจ้งรายละเอียดและระยะเวลาตามนั้น ถ้ากฎหมายเฉพาะไม่ได้กำหนดระยะเวลาดังกล่าวไว้ ก็ให้เจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งแจ้งให้ผู้รับคำสั่งยื่นอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งต่อเจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งภายใน 15 วันนับแต่วันที่ได้รับแจ้งคำสั่ง อันนี้ผู้วิจัยเห็นว่าคำสั่งทางปกครองที่ออกด้วยวาจานั้นเมื่อผู้ออกคำสั่งได้ออกคำสั่งกระทบทสิทธิแล้วก็สามารถแจ้งสิทธิในการอุทธรณ์ได้เลยไม่ต้องรอเวลาใด ๆ อีกโดยแจ้งเป็นหนังสือให้ชัดเจนเป็นแบบฟอร์ม ไม่ต้องรอถึง 7 วันเพราะจะได้รวดเร็ว เป็นธรรม ทำให้ผู้อุทธรณ์สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ดียิ่งขึ้นและสะดวกในการที่ผู้อุทธรณ์จะได้แจ้งคำสั่งทางปกครองนั้น

4) กรณีที่ไม่อยู่ในบังคับที่ต้องแจ้งการใช้สิทธิอุทธรณ์หรือโต้แย้งตามพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539

โดยที่หน้าที่ต้องแจ้งสิทธิอุทธรณ์หรือโต้แย้งไว้ในคำสั่งทางปกครองนี้จะใช้บังคับเฉพาะในกรณีที่มิชอบด้วยบัญญัติแจ้งชัดไว้ในกฎหมายว่าคำสั่งทางปกครองใดของเจ้าหน้าที่ต้องอุทธรณ์หรือโต้แย้งอย่างไรและภายในระยะเวลาเท่าใดเท่านั้น ส่วนกรณีที่กระบวนการพิจารณาของฝ่ายปกครองสิ้นสุดลงแล้ว และคู่กรณียังไม่พอใจในผลของคำสั่งทางปกครองนั้นคู่กรณีย่อมมีสิทธิที่จะนำเรื่องไปฟ้องเป็นคดีต่อศาลปกครองได้ต่อไปตามหลักการทบทวนทางกฎหมาย ซึ่งการที่จะแจ้งให้ทราบในกรณีดังกล่าวเป็นการแจ้งตาม มาตรา 50 แห่งพระราชบัญญัติจัดตั้งศาลปกครองและวิธีพิจารณาคดีปกครอง พ.ศ.2542 มิใช่การแจ้งรายละเอียดและระยะเวลาในการใช้สิทธิอุทธรณ์หรือโต้แย้งตามพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539 เรื่องนี้เป็นเรื่องของกฎหมายสองฉบับในการพิจารณาเกี่ยวกับเวลาแต่การคุ้มครองสิทธิผู้อุทธรณ์ย่อม

พิจารณาตลอดสายของกระบวนการด้วยเพราะมีผลต่อการเสียสิทธิการฟ้องคดีของผู้อุทธรณ์ คำสั่งทางปกครอง กล่าวคือควรพิจารณาให้อำนาจเจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งทางปกครองแจ้งสิทธิให้ครอบคลุมไปจนถึงชั้นศาลเพราะเจ้าหน้าที่ต้องทราบขั้นตอนที่อยู่แล้วดังนั้นการแจ้งสิทธิให้ผู้อุทธรณ์ทราบแต่แรกเลยย่อมเป็นการรักษาสิทธิของผู้อุทธรณ์อย่างเป็นธรรม

ในเรื่องเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคเกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองเกี่ยวกับการแจ้งสิทธิผู้ครุณีสามารถพิจารณาได้ดังนี้

1. ปัญหา อุปสรรค การคุ้มครองสิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองเกี่ยวกับการแจ้งสิทธิผู้ครุณี ดังนี้

1) ปัญหาเกี่ยวกับการแจ้งสิทธิตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560

สิทธิผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองในการแจ้งสิทธิการฟ้องคดี มิได้คุ้มครองอย่างเป็นธรรม ในคดีเกี่ยวกับคำสั่งทางปกครองสิทธิในคดีเกี่ยวกับคำสั่งทางปกครองนั้นในเรื่องคำสั่งทางปกครองเป็นคำสั่งที่มีผลเฉพาะรายบุคคลโดยคำสั่งทางปกครองจะมีสองลักษณะส่วนใหญ่คือ ลักษณะที่เป็นเรื่องคำสั่งทางปกครองที่ออกมากระทบสิทธิบุคคลธรรมดา กับคำสั่งทางปกครองที่กระทบสิทธิของบุคคลและกระทบกระเทือนประโยชน์สาธารณะด้วย โดย “คำสั่งทางปกครอง” มีดังนี้ (1) เป็นการกระทำโดยเจ้าหน้าที่ (2) เป็นการใช้อำนาจทางปกครองตามกฎหมาย (3) เป็นการกระทำที่มีผลเป็นการสร้างนิติสัมพันธ์ขึ้นระหว่างบุคคล หรือมีผลกระทบต่อสถานภาพของสิทธิหรือหน้าที่ของบุคคล (4) เป็นการกระทำที่มุ่งใช้บังคับแก่กรณีใด หรือบุคคลใดเป็นการเฉพาะ (5) เป็นการกระทำที่มีผลภายนอกโดยตรง

โดยตัวอย่างกรณีที่เคยมีคำวินิจฉัยว่า “เป็นคำสั่งทางปกครอง” พิจารณาได้ดังนี้

ตัวอย่างกรณี “คำสั่งทางปกครอง” คำสั่งลงโทษไล่ผู้ฟ้องคดีออกจากราชการ เป็นคำสั่งที่มีผลกระทบต่อสิทธิและหน้าที่ของผู้ฟ้องคดี จึงเป็นคำสั่งทางปกครองตามมาตรา 5 แห่งพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539 (คำพิพากษาศาลปกครองสูงสุดที่ อ.78/2550)

ตัวอย่างกรณีที่เคยมีคำ วินิจฉัยว่า “ไม่เป็นคำสั่งทางปกครอง” เช่น คณะกรรมการการยุติธรรมและสิทธิมนุษยชนสภาผู้แทนราษฎร ซึ่งเป็นองค์การที่ทำหน้าที่ของฝ่ายการเมืองไม่ใช่หน่วยงานทางปกครองตามความในมาตรา 3 ดังกล่าว มติของคณะกรรมการการยุติธรรมและสิทธิมนุษยชน สภาผู้แทนราษฎรดังกล่าวมิใช่คำสั่งทางปกครอง (คำสั่งศาลปกครองสูงสุดที่ 334/2545)

รูปแบบของคำสั่งทางปกครอง ได้แก่คำสั่งด้วยวาจาคำสั่งเป็นหนังสือคำสั่งด้วยวิธีการอื่น สำหรับคำสั่งเป็นหนังสืออย่างน้อยต้องระบุวัน เดือน ปีที่ทำคำสั่งชื่อและตำแหน่งของเจ้าหน้าที่ผู้ทำคำสั่งและลายมือชื่อ ของเจ้าหน้าที่ผู้ทำคำสั่ง (มาตรา 36) และต้องจัดให้มีเหตุผลคือ (1) มีข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญ (2) ข้อกฎหมาย ที่อ้างอิง (3) ข้อพิจารณาและข้อสนับสนุน ในการใช้ดุลพินิจ (มาตรา 37) ผลของคำสั่งทางปกครอง (มาตรา 42) มีผลใช้บังคับต่อบุคคล

ตั้งแต่ในขณะที่ยื่นนั้นได้รับแจ้งเป็นต้นไป และมีผลตราบเท่าที่ไม่มีการเพิกถอน หรือสิ้นผลลง โดยเงื่อนไขเวลาหรือโดยเหตุผลอื่น

การแจ้งวิธีการอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งทางปกครอง (มาตรา 40) คำสั่งทางปกครองที่อาจอุทธรณ์หรือโต้แย้งต่อไปได้ให้ระบุกรณีที่อาจอุทธรณ์หรือโต้แย้งการยื่นคำอุทธรณ์หรือโต้แย้ง ระยะเวลาสำหรับการอุทธรณ์หรือโต้แย้งดังกล่าว ถ้าไม่ได้ดำเนินการระบุวิธีการอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งทางปกครองไว้ให้ระยะเวลาสำหรับการอุทธรณ์หรือการโต้แย้งเริ่มนับใหม่ตั้งแต่วันที่ได้รับแจ้งวิธีการอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งนั้น แต่ถ้าไม่มีการแจ้งใหม่และระยะเวลาดังกล่าวมีระยะเวลาสั้นกว่า 1 ปีให้ขยายเป็น 1 ปี (นับแต่วันที่ได้รับคำสั่งทางปกครอง)

การแจ้งคำสั่งทางปกครองให้แก่บุคคลที่เกี่ยวข้องจะมีหลักเกณฑ์บางประการที่แตกต่างไปจากที่เคยเป็นมา กล่าวคือ พ.ร.บ. วิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539 มาตรา 40 วรรคหนึ่ง ได้กำหนดให้ “คำสั่งทางปกครองที่อาจอุทธรณ์หรือโต้แย้งต่อไปได้ให้ระบุกรณีที่อาจอุทธรณ์หรือโต้แย้ง การยื่นคำอุทธรณ์หรือคำโต้แย้ง และระยะเวลาสำหรับการอุทธรณ์หรือการโต้แย้งดังกล่าวไว้ด้วย” และวรรคสองกำหนดว่า “ในกรณีที่มีการฝ่าฝืนบทบัญญัติตามวรรคหนึ่ง ให้ระยะเวลาสำหรับการอุทธรณ์หรือการโต้แย้งเริ่มนับใหม่ตั้งแต่วันที่ได้รับแจ้งหลักเกณฑ์ตามวรรคหนึ่ง แต่ถ้าไม่มีการแจ้งใหม่และระยะเวลาดังกล่าวมีระยะเวลาสั้นกว่า 1 ปี ให้ ขยายเป็น 1 ปี นับแต่วันที่ได้รับคำสั่งทางปกครอง”

ดังนั้น ในการแจ้งคำสั่งที่ผู้รับคำสั่งมีสิทธิยื่นอุทธรณ์ผู้ออกคำสั่งจะต้องแจ้งในคำสั่งหรือในหนังสือแจ้งให้ผู้รับคำสั่งทราบ

1) ผู้รับคำสั่งมีสิทธิยื่นอุทธรณ์คำสั่ง 2) ระบุผู้มีอำนาจหน้าที่พิจารณาอุทธรณ์หรือผู้มีอำนาจหน้าที่รับคำอุทธรณ์ รูปแบบของคำอุทธรณ์ วิธีการยื่นอุทธรณ์ และ 3) ระยะเวลาการยื่นอุทธรณ์ คำสั่งทางปกครองที่อาจอุทธรณ์ได้มิได้ระบุผู้มีอำนาจหน้าที่พิจารณาอุทธรณ์ หรือผู้มีอำนาจหน้าที่รับคำอุทธรณ์ไว้ด้วย หากไม่ระบุถือเป็นการฝ่าฝืนบทบัญญัติมาตรา 40 วรรคหนึ่ง แห่งพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539 ระยะเวลาสำหรับการยื่นอุทธรณ์จึงต้องเริ่มนับใหม่ตั้งแต่วันที่ผู้ฟ้องคดีได้รับแจ้งหลักเกณฑ์การอุทธรณ์คำสั่ง และถ้าไม่มีการแจ้งใหม่ให้ถูกต้องครบถ้วน ระยะเวลาอุทธรณ์ ดังกล่าวจะขยายออกเป็น 1 ปี นับแต่วันที่ผู้ฟ้องคดีได้รับแจ้งคำสั่ง การแจ้งคำสั่งทางปกครองจะต้องปฏิบัติตามมาตรา 40 แห่งพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539 ที่กำหนดว่าคำสั่งทางปกครองที่อาจอุทธรณ์หรือโต้แย้งต่อไปได้ เจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งทางปกครองต้องแจ้งให้ผู้รับคำสั่งทราบถึงรายละเอียดและระยะเวลาในการยื่นอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งดังกล่าวด้วย ในกรณีที่เจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งทางปกครองมิได้แจ้งรายละเอียดและระยะเวลาในการอุทธรณ์หรือโต้แย้งไว้ในคำสั่ง และไม่มีการแจ้งการใช้สิทธิในการอุทธรณ์หรือโต้แย้งใหม่ในภายหลัง ระยะเวลาในการอุทธรณ์หรือโต้แย้งจะขยายออกไปเป็นหนึ่งปี ตามมาตรา 40 วรรคสอง แห่งพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539 ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นแม้มีมาตรา 40 บัญญัติไว้และมีการขยายสิทธิการอุทธรณ์ไปเป็นหนึ่งปีโดยหากมิได้แจ้งรายละเอียดและระยะเวลาในการอุทธรณ์หรือ

โต้แย้งไว้ในคำสั่งและไม่มีการแจ้งการใช้สิทธิในการอุทธรณ์หรือโต้แย้งใหม่ในภายหลังนั้น แต่ถ้าไม่มีการแจ้งผลการพิจารณาอุทธรณ์จากผู้พิจารณาอุทธรณ์เลยซึ่งมีผลเป็นการไม่แจ้งสิทธิการฟ้องคดีไปในตัว ปัญหาที่เกิดขึ้นคือทำให้ประชาชนผู้ถูกระทบสิทธิจากคำสั่งทางปกครองไม่ทราบจุดเริ่มต้นของการนับระยะเวลาการฟ้องคดีอันมีผลทำให้คดีขาดอายุความไปเป็นจำนวนมากเนื่องจากประชาชนรอฟังคำสั่งผู้พิจารณาอุทธรณ์จนล่วงเลยเวลาตามกฎหมายและประชาชนได้รับความเสียหายต่อสิทธิในหลายประการจากการที่สามารถฟ้องคดีต่อศาลได้ และหากประชาชนไม่ทราบจุดเริ่มต้นของการนับระยะเวลาการฟ้องคดีแล้วไปฟ้องศาลก่อนเวลาที่กฎหมายกำหนดไว้ทำให้เสียเวลา ซึ่งศาลจะไม่รับคดีนั้นไว้พิจารณาเพราะไม่ทำตามขั้นตอนที่กฎหมายกำหนดไว้การแก้ไขปัญหาก็ควรขยายระยะเวลาการฟ้องคดีออกไป 1 ปีเช่นกัน เพื่อให้ การฟ้องเพิกถอนคำสั่งทางปกครอง ที่ไต่อยู่เดิมคืออายุความการฟ้องคดี 90 วัน ตามพระราชบัญญัติจัดตั้งศาลปกครองและวิธีพิจารณาคดีปกครอง พ.ศ. 2542 มาตรา 49 ประกอบมาตรา 42 วรรค 2 ที่ว่าในกรณีที่มีกฎหมายกำหนดขึ้นตอนหรือวิธีการสำหรับการแก้ไขความเดือดร้อนหรือเสียหายในเรื่องใดไว้โดยเฉพาะการฟ้องคดีปกครองในเรื่องนั้น จะกระทำได้ต่อเมื่อมีการดำเนินการตาม ขั้นตอนและวิธีการดังกล่าวและได้มีการสั่งการตามกฎหมายนั้นหรือมิได้มีการสั่งการภายในเวลาอันสมควร หรือภายในเวลาที่กฎหมายนั้นกำหนด ซึ่งเป็นเวลาที่น้อยมากและประชาชนเสียสิทธิในการฟ้องคดีไปเพราะคดีขาดอายุความ

อภิปรายผลการวิจัย

ตามพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พุทธศักราช 2539 มาตรา 40 โดยพิจารณาได้ดังนี้กล่าวคือ คำสั่งทางปกครองต้องแจ้งด้วยว่าคำสั่งทางปกครองนั้นอาจอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งได้ พร้อมกับต้องแจ้งด้วยว่าต้องยื่นอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งต่อบุคคลใด หรือบุคคลใดเป็นผู้มีอำนาจพิจารณาอุทธรณ์และยังต้องกำหนดระยะเวลาในการยื่นอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่ง แต่ปรากฏว่าในกฎหมายปกครองต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้นไม่ได้บังคับหรือมีบทบัญญัติแห่งกฎหมายให้ผู้พิจารณาอุทธรณ์เป็นผู้แจ้งหรือบังคับให้ผู้ออกคำสั่งทางปกครองแจ้งเป็นเพียงแนวปฏิบัติเท่านั้นไม่ระบุให้ชัดแจ้งว่าบุคคลใดที่ต้องแจ้งเรื่องเกี่ยวกับการอุทธรณ์คำสั่งให้แก่ผู้จะอุทธรณ์ทราบถึงสิทธิอุทธรณ์อย่างชัดแจ้งตามที่กฎหมายวิธีปฏิบัติราชการทางปกครองฯ กล่าวมานั้น ในส่วนของระยะเวลาอุทธรณ์ที่ควรแจ้งมีความสอดคล้องกับหลักเกณฑ์ในการออกคำสั่งทางปกครองของศาลปกครองสูงสุดที่ว่า การอุทธรณ์คำสั่งทางปกครองนั้นต้องทำดังนี้คือ

(1) ยื่นคำอุทธรณ์คำสั่งทางปกครองต่อผู้ไม่มีอำนาจพิจารณาอุทธรณ์ หรือรับคำอุทธรณ์ตามที่กฎหมายกำหนดไม่ถือเป็นการยื่นอุทธรณ์โดยชอบด้วยกฎหมาย ซึ่งต้องยื่นอุทธรณ์ใหม่ให้ถูกต้อง

(2) ผู้ออกคำสั่งไม่ระบุผู้มีอำนาจหน้าที่พิจารณาอุทธรณ์ถือเป็นการขัดต่อ มาตรา 40 พระราชบัญญัติ วิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พุทธศักราช 2539 เป็นผลให้ระยะเวลาอุทธรณ์

เริ่มนับใหม่ โดยมีสิทธิยื่นอุทธรณ์ภายใน 30 วัน นับแต่วันที่ได้รับแจ้งใหม่อย่างถูกต้องครบถ้วน ถ้าไม่มีการแจ้งใหม่ระยะเวลาอุทธรณ์จะขยายออกเป็น 1 ปี นับแต่วันที่ได้รับแจ้งคำสั่ง

โดยพิจารณาได้เป็นตามแนวทางเดียวกับคำสั่งศาลปกครองสูงสุดที่ 45/2555 ที่ว่า สภามหาวิทยาลัยไม่ได้ดำเนินการแจ้งข้อความที่ระบุวิธีการยื่นคำฟ้องและระยะเวลาสำหรับการยื่นคำฟ้องให้ผู้รับคำสั่งทราบจึงมีผลทำให้ระยะเวลาในการยื่นฟ้องคดีขยายจากเก้าสิบวันเป็นหนึ่งปี ประกอบกับคำสั่งศาลปกครองสูงสุดที่ 65/2555 ที่ระบุว่าในคำสั่งทางปกครองเพียงแต่ระบุว่า หากผู้ฟ้องคดีไม่พอใจในคำสั่งให้ดำเนินการฟ้องร้องต่อศาลยุติธรรมภายใน 60 วันนับแต่วันที่ได้รับคำสั่งกรณีดังกล่าวจึงไม่อาจรับฟังได้ว่าเป็นคำสั่งที่ระบุถึงวิธีการยื่นคำฟ้องและระยะเวลาสำหรับการยื่นฟ้อง ระยะเวลาสำหรับการยื่นคำฟ้องต่อศาลปกครองจึงขยายเป็น 1 ปี นับแต่วันที่ได้รับคำสั่ง

นอกจากนี้ยังเป็นไปในแนวทางเดียวกับคำสั่งศาลปกครองสูงสุดที่ 262/2554 ที่ว่าคำสั่งทางปกครองไม่ได้แจ้งวิธีการยื่นคำฟ้องและระยะเวลาสำหรับการยื่นคำฟ้องให้ผู้ฟ้องคดีทราบแต่ภายหลังจึงมาแจ้งระยะเวลาสำหรับการยื่นคำฟ้องให้ผู้รับคำสั่งทราบ กรณีนี้ศาลปกครองสูงสุดให้ขยายเวลาออกไปเป็น 1 ปี นับแต่วันรับทราบคำสั่ง และคำสั่งศาลปกครองสูงสุดที่ 175/2555 ที่ว่าคำสั่งทางปกครองที่ไม่ได้ระบุวิธีการยื่นฟ้องและระยะเวลาสำหรับการยื่นฟ้อง เมื่อระยะเวลาในการยื่นฟ้องมีน้อยกว่า 1 ปี ให้ขยายเป็น 1 ปี นับแต่วันรับคำสั่ง

(3) การแจ้งคำสั่งโดยระบุผู้มีอำนาจพิจารณาอุทธรณ์ ถือเป็นสาระสำคัญที่ผู้ออกคำสั่งจำเป็นต้องแจ้งไว้ในคำสั่ง หรือในหนังสือแจ้งคำสั่ง ส่วนกรณีเจ้าหน้าที่ผู้มีอำนาจรับคำอุทธรณ์ รูปแบบของคำอุทธรณ์และวิธีการยื่นอุทธรณ์นั้นอาจไม่ถือเป็นสาระสำคัญ หากเห็นว่าวิญญูชนทั่วไปที่มีสถานะ เช่นผู้รับคำสั่งซึ่งมีตำแหน่งถึงระดับหัวหน้าส่วนราชการควรจะรู้ถึงรายละเอียดอยู่แล้ว การออกคำสั่งทางปกครองหากผู้มีอำนาจในการออกคำสั่งทางปกครองออกคำสั่งไม่ถูกต้องครบถ้วน ตามหลักกฎหมายที่วางไว้ก็จะทำให้การอุทธรณ์หรือการโต้แย้งคำสั่งทางปกครองมีระยะเวลาขยายออกไปหากจะส่งผลต่อผู้อุทธรณ์ก็ควรมีการขยายออกไปเพื่อให้โอกาสอย่างเต็มที่ในการใช้สิทธิอุทธรณ์ไม่ควรตัดโอกาสผู้อุทธรณ์เนื่องจากขั้นตอนของการอุทธรณ์ไม่ถูกต้องแต่ควรพิจารณาเนื้อหาของอุทธรณ์ในการให้ความเป็นธรรมเป็นหลักอีกด้วย

ในการทราบถึงสิทธิการฟ้องคดี กรณีที่ไม่มีการแจ้งสิทธิการฟ้องคดีเพราะไม่มีการแจ้งผลการพิจารณาอุทธรณ์ ทำให้ประชาชนหาจุดนับระยะเวลาการฟ้องคดีได้ไม่ชัดเจนหรือประชาชนไม่ทราบถึงการนับระยะเวลาว่าควรนับอย่างไรทำให้เสียสิทธิเพราะคดีขาดอายุความไปอันเป็นปัญหาทำให้ประชาชนเสียสิทธิการฟ้องคดีไปแม้มีพระราชบัญญัติจัดตั้งศาลปกครองและวิธีพิจารณาคดีปกครอง พ.ศ. 2542 มาตรา 49 บัญญัติไว้แต่ระยะเวลาเพียง 90 วันนับแต่ที่รู้หรือควรรู้ถึงเหตุแห่งการฟ้องคดี ดังกล่าวผู้เสียหายหรือประชาชนมักจะมีอายุความผิดพลาดจนล่วงเลยระยะเวลาที่กฎหมายกำหนดจนคดีขาดอายุความไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

การเสนอแนะการวิจัยในครั้งนี้ใช้วิธีบัญญัติกฎหมายเพิ่มเติมในพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539 มาตรา 40/1 โดยพิจารณารายละเอียดดังนี้

1) รายละเอียดในการแจ้งสิทธิอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งทางปกครอง

- (1) ให้ระบุ บุคคล คณะบุคคล หรือเจ้าหน้าที่ที่รับอุทธรณ์คำสั่งทางปกครอง
- (2) ให้ระบุระยะเวลาในการยื่นอุทธรณ์
- (3) ให้ระบุผู้พิจารณาอุทธรณ์และ/หรือหากผู้พิจารณาอุทธรณ์ไม่เสร็จทันกำหนดเวลา ตามกฎหมายให้ผู้พิจารณาอุทธรณ์แจ้งผู้อุทธรณ์ทันทีนับแต่ทราบว่าจะไม่สามารถพิจารณาอุทธรณ์เสร็จ หากไม่มีการแจ้งสิทธิดังกล่าวให้ขยายระยะเวลาอุทธรณ์ออกไปจนกว่าจะได้แจ้งสิทธิให้ผู้อุทธรณ์ทราบ

2) กรณีที่ต้องแจ้งรายละเอียดและระยะเวลาในการอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งทางปกครองที่ทำเป็นหนังสือ อาจแยกเป็นกรณีได้ ดังนี้

(1) ในกรณีมีกฎหมายเฉพาะเรื่องกำหนดระยะเวลาอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งไว้ เช่น การยื่นอุทธรณ์ตามมาตรา 48 แห่งพระราชบัญญัติการขนส่งทางบก พ.ศ. 2522

“มาตรา 48 ผู้รับใบอนุญาตประกอบการขนส่งซึ่งถูกสั่งเพิกถอนใบอนุญาตมีสิทธิอุทธรณ์ต่อรัฐมนตรีภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ทราบคำสั่งหรือการยื่นอุทธรณ์ตามมาตรา 20 แห่งพระราชบัญญัติพันธุ์พืช พ.ศ. 2518

“มาตรา 20 ถ้าพนักงานเจ้าหน้าที่ไม่ออกใบอนุญาต หรือไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต ผู้ขอใบอนุญาตหรือผู้ขอต่ออายุใบอนุญาตมีสิทธิอุทธรณ์เป็นหนังสือต่อรัฐมนตรีภายในสามสิบวันนับแต่วันที่ได้รับหนังสือของพนักงานเจ้าหน้าที่แจ้งการไม่ออกใบอนุญาตหรือไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต

ในกรณีนี้ให้เจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งทางปกครองแจ้งรายละเอียดและระยะเวลาตามที่กำหนดไว้ในกฎหมายดังกล่าว

ในเรื่องนี้ผู้ออกคำสั่งแจ้งคำสั่งแล้วผู้อุทธรณ์กฎหมายควรกำหนดให้รัฐมนตรีแจ้งสิทธิเกี่ยวกับอุทธรณ์ว่ามีกรขยายหรือไม่เพื่อผู้อุทธรณ์จะได้ฟ้องคดีต่อไป

(2) ในกรณีไม่มีกฎหมายเฉพาะกำหนดระยะเวลาในการใช้สิทธิอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งไว้ให้เจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งแจ้งให้ผู้รับคำสั่งยื่นอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งต่อเจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ได้รับแจ้งคำสั่งตามที่กำหนดไว้ในมาตรา 44 ของพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539 เช่น มาตรา 21 แห่งพระราชบัญญัติอุทยานแห่งชาติ พ.ศ. 2504

“มาตรา 21 ให้พนักงานเจ้าหน้าที่มีอำนาจออกคำสั่งให้ผู้กระทำความผิดตามมาตรา 16 ออกจากเขตอุทยานแห่งชาติหรืองดเว้นการกระทำใด ๆ ในเขตอุทยานแห่งชาติ”

ในเรื่องนี้ควรกำหนดเพิ่มเติมไปในกฎหมายเฉพาะว่าหากมีการอุทธรณ์ผู้พิจารณาอุทธรณ์ต้องแจ้งเป็นหนังสือให้ทราบต่อผู้อุทธรณ์ว่ามีการขยายระยะเวลาหรือไม่ในการพิจารณาอุทธรณ์

3) กรณีคำสั่งทางปกครองที่ไม่อยู่ในบังคับที่ต้องแจ้งให้คู่กรณีทราบถึงการใช้สิทธิอุทธรณ์หรือโต้แย้งตามมาตรา 40

คำสั่งด้วยวาจาโดยสภาพไม่สามารถแจ้งรายละเอียดและระยะเวลาให้ใช้สิทธิอุทธรณ์ได้ ถ้าผู้รับคำสั่งร้องขอโดยมีเหตุอันสมควรภายในเจ็ดวันนับแต่วันที่มีคำสั่งดังกล่าวเจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งต้องยืนยันคำสั่งนั้นเป็นหนังสือตามมาตรา 35 และในคำสั่งยืนยันเป็นหนังสือดังกล่าวเจ้าหน้าที่ต้องแจ้งรายละเอียดและระยะเวลาในการยื่นอุทธรณ์หรือโต้แย้งไว้ในหนังสือนั้นด้วย โดยปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่ระบุไว้ในข้อ (ก) หรือ (ข) กล่าวคือ ถ้ามีกฎหมายเฉพาะกำหนดระยะเวลาในการใช้สิทธิอุทธรณ์หรือโต้แย้งไว้ก็ให้แจ้งรายละเอียดและระยะเวลาตามนั้น ถ้ากฎหมายเฉพาะไม่ได้กำหนดระยะเวลาดังกล่าวไว้ ก็ให้เจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งแจ้งให้ผู้รับคำสั่งยื่นอุทธรณ์หรือโต้แย้งคำสั่งต่อเจ้าหน้าที่ผู้ออกคำสั่งภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ได้รับแจ้งคำสั่ง

กรณีควรขยายเวลาเป็น 30 วันในการที่ให้ผู้ออกคำสั่งซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่รับอุทธรณ์เพื่อให้ผู้อุทธรณ์มีเวลาในการพิจารณาเรื่องคำสั่งทางปกครองนั้น

4) กรณีที่ไม่อยู่ในบังคับที่ต้องแจ้งการใช้สิทธิอุทธรณ์หรือโต้แย้งตามพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539

โดยที่หน้าที่ต้องแจ้งสิทธิอุทธรณ์หรือโต้แย้งไว้ในคำสั่งทางปกครองนี้จะใช้บังคับเฉพาะในกรณีที่มีบทบัญญัติแจ้งชัดไว้ในกฎหมายว่าคำสั่งทางปกครองใดของเจ้าหน้าที่ต้องอุทธรณ์หรือโต้แย้งอย่างไรและภายในระยะเวลาเท่าใดเท่านั้น ส่วนกรณีที่กระบวนการพิจารณาของฝ่ายปกครองสิ้นสุดลงแล้ว และคู่กรณียังไม่พอใจในผลของคำสั่งทางปกครองนั้นคู่กรณีย่อมมีสิทธิที่จะนำเรื่องไปฟ้องเป็นคดีต่อศาลปกครองได้ต่อไปตามหลักการทบทวนทางกฎหมาย ซึ่งการที่จะแจ้งให้ทราบในกรณีดังกล่าวเป็นการแจ้งตาม มาตรา 50 แห่งพระราชบัญญัติจัดตั้งศาลปกครองและวิธีพิจารณาคดีปกครอง พ.ศ.2542 มิใช่การแจ้งรายละเอียดและระยะเวลาในการใช้สิทธิอุทธรณ์หรือโต้แย้งตามพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539

กรณีที่ไม่อยู่ในบังคับที่ต้องแจ้งการใช้สิทธิอุทธรณ์หรือโต้แย้งตามพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539 นั้นหากว่าเป็นการลิดรอนสิทธิในการทราบถึงสิทธิอุทธรณ์กฎหมายควรกำหนดเวลาขึ้นเพื่อให้ผู้อุทธรณ์ได้รับสิทธิแจ้งถึงสิทธิอุทธรณ์ภายในเวลา 15 วันหรือ 30 วันนับแต่วันที่ผู้พิจารณาอุทธรณ์รับเรื่องไปแล้วแต่กรณี

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรให้มีการบัญญัติถึงสิทธิของผู้อุทธรณ์คำสั่งทางปกครองในการแจ้งสิทธิให้ทราบทุกกรณีและผู้ดำเนินการแจ้งอาจเป็นทั้งผู้รับอุทธรณ์และผู้พิจารณาอุทธรณ์เพื่อให้ทราบถึงสิทธิอุทธรณ์ได้อย่างชัดเจน

เอกสารอ้างอิง

- Utthayan. K. (1973). Political Science (2nd edition) Bangkok: Thaiwattanapanich.
- Puangngam. K. (2003). Local government in Thailand: principles and new dimensions in the future Bangkok: Winyuchon Publishing House.
- Wongburanawat. C. (1998). Thai public administration. Chiang Mai: Department of Political Science Faculty of Social Sciences Chiang Mai University.
- Iammayura C., Wachirattanakornkul. R. (2016) “Problems with interpreting rights and duties of the parties to the telecommunications concession contract”. Administrative Court Academic Journal.16(3),57–86. (In Thai).
- Rakprachakon.C., Sukonthasap.S., andHongwittayakorn.U. (2015). Cooperation model In Educational organization of local government organizations. Srinakharinwirot Research and Development Journal (Humanities and Social Sciences). 7(13), 47. (In Thai).
- Wongwattanasart. C. (1997). Law on government procedures. Bangkok: Jirarat Publishing.
- Sawangsak. C. (M.P.). Explanation of administrative law. (13th printing) Bangkok: Winyuchon Publishing House.
- Sawangsak. C. (1998). Juristic persons under public law. Bangkok: Winyuchon Publishing House.
- Sawangsak. C. (2007). Explanation of administrative law. (11th printing) Bangkok: Winyuchon Publishing House.
- Yuvaboon. C. (1960). Centralization and decentralization of administrative power in Thai law. Bangkok: Local printing House.
- Wannapanich. B. (2001). Principles of law regarding administrative procedures. Bangkok: Office of the Administrative Court.
- Singhaneti. B. (2017). Legal principles regarding administrative control. (4th printing) Bangkok: Winy chon Publishing House.
- Kanchanadul. P. (1994). Lectures on administrative law. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Kanchanadul. P. (1995). Description of administrative law. (4th printing) Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Hongsiri. R. (1998). "Review of Administrative Orders" Collection of academic articles on administrative procedures, 1996. Bangkok: Winy chon Publishing House.

การศึกษารูปแบบการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจ ชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์

The study of digital technology operating models for community businesses in Nakhon Sawan Province

จิตาพัชญ์ ไยเทศ¹, ภุริพัศ เหมือนทอง² และ ดนูวัต อีสรานนท์กุล³
Jitaphat Yaithet¹, Bhuripas Muanthong² and Danuwat Isaranontakul³

วันที่ส่งบทความ: 16 พฤศจิกายน 2566, วันที่แก้ไขบทความ: 8 เมษายน 2567,

วันที่ตอบรับบทความ: 5 พฤษภาคม 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพร้อมด้านดิจิทัลของผู้นำและสมาชิกกลุ่มธุรกิจชุมชนและพัฒนารูปแบบการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์กลุ่มย่อยและการสัมภาษณ์เชิงลึกในรูปแบบการจัดเวทีเสวนาเพื่อระดมความคิดเห็น โดยการสุ่มอย่างง่ายจำนวน 320 กลุ่ม เพื่อวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของธุรกิจชุมชน ความพร้อมด้านดิจิทัลของผู้นำและสมาชิกกลุ่มธุรกิจชุมชนสำหรับนำมาพัฒนารูปแบบการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจชุมชน ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มธุรกิจชุมชนมีความพร้อมด้านดิจิทัลในการประกอบธุรกิจในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ที่มาก โดยเทคโนโลยีดิจิทัลหลักที่นำมาใช้ในการซื้อขายสินค้า ได้แก่ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตลาดกลางอิเล็กทรอนิกส์ ใช้สมาร์ตโฟนเป็นเครื่องมือหลัก โดยแบบจำลองธุรกิจมีกิจกรรมหลักในการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล 9 กิจกรรม

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ อีเมล: naricha.c@nsru.ac.th

Lecturer of Business Computer, Faculty of Management Science, Nakhonsawan Rajabhat University. E-mail: naricha.c@nsru.ac.th

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ อีเมล: bhuripas @nsru.ac.th

Lecturer of Business Computer, Faculty of Management Science, Nakhonsawan Rajabhat University. E-mail: bhuripas @nsru.ac.th

³ อาจารย์ประจำคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ อีเมล: danuwat.i@nsru.ac.th

Lecturer of computer and Information Technology, Faculty of Science and Technology, Nakhonsawan Rajabhat University. E-mail: danuwat.i@nsru.ac.th

ซึ่งจะทำให้ผู้ประกอบการสามารถวิเคราะห์รายได้หลักจากการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านระบบบริหารจัดการร้านค้า รวมถึงการวิเคราะห์โครงสร้างต้นทุนด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจในการเพิ่มศักยภาพการแข่งขันทางการตลาดต่อไป

คำสำคัญ: รูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัล รูปแบบการดำเนินงาน ธุรกิจชุมชน

Abstract

This research aims to study the digital readiness of leaders and members of community business groups and develop a digital technology operating model for community businesses in Nakhonsawan province through conducting qualitative research from small group interviews and in-depth interviews in the form of a forum to brainstorm opinions using simple random sampling of 320 groups in order to analyze the community business environment, digital readiness of leaders and community business group members in order to develop a digital technology operating model for community business. The results of the study found that community business groups are overall digitally ready to conduct business in a high level. The main digital technologies used for trading products of community businesses include social networking channels, electronic marketplaces and smartphones are the main tool. The main activities in the digital technology operating model have 9 activities which will allow the entrepreneur to analyze the main income from the digital technology operations through the store management system, as well as analyze the cost structure of the digital technology for decision making in order to increase market competitiveness further.

Keywords: Digital technology models, operating models, community businesses,

บทนำ

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสนับสนุนให้การรับรู้ข้อมูลข่าวสารและความรู้ต่าง ๆ เป็นไปได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นหนึ่งในช่องทางการตลาดสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจที่มีประสิทธิภาพที่จะทำให้สามารถเข้าถึงลูกค้าได้ทั่วโลก อีกทั้งรัฐบาลให้ความสำคัญกับการส่งเสริมและพัฒนาผู้ประกอบการวิสาหกิจ โดยยกให้เป็นวาระแห่งชาติที่ทุกหน่วยงานต้องให้ความสำคัญลำดับต้น ๆ เนื่องจากผู้ประกอบการวิสาหกิจถือเป็นรากฐานสำคัญทางเศรษฐกิจ

ของประเทศไทย (สำนักส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม, 2559, หน้า 7) การจัดทำแผนส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมฉบับที่ 4 (พ.ศ. 2560 -2564) ที่มีเป้าหมายให้สัดส่วนมูลค่าของผลิตภัณฑ์มวลรวมของผู้ประกอบการวิสาหกิจต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ทำให้เกิดความร่วมมือระหว่างกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมและสภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย ในการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาองค์ความรู้ด้านการทำธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ที่มุ่งเน้นสนับสนุนส่งเสริมให้เปลี่ยนรูปแบบการทำธุรกิจจากแบบเดิมไปสู่ยุคที่ทำธุรกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล รวมทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการไทยได้เรียนรู้และสร้างความเข้าใจเศรษฐกิจดิจิทัล (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560 หน้า 4) อย่างไรก็ตามแนวคิดดังกล่าวยังไม่มีการพัฒนาารูปแบบธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเพิ่มศักยภาพการแข่งขันทางการตลาดที่สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้กับผู้ประกอบการธุรกิจ

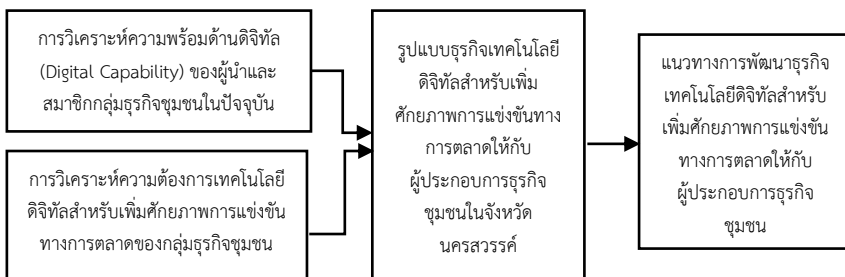
จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีแนวคิดและสนใจที่จะศึกษาความพร้อมด้านดิจิทัลของผู้นำและสมาชิกกลุ่มธุรกิจชุมชน และพัฒนารูปแบบการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์เพื่อเป็นต้นแบบและแนวทางในการเพิ่มศักยภาพการแข่งขันทางการตลาดของผู้ประกอบการธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ในด้านการบริหารจัดการธุรกิจดิจิทัลและส่งเสริมให้ผู้ประกอบการมีความสามารถในการประกอบธุรกิจแบบมีอาชีพด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความพร้อมด้านดิจิทัลของผู้นำและสมาชิกกลุ่มธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์

กรอบแนวคิด

ผู้วิจัยได้กำหนดการกรอบแนวคิด ซึ่งเริ่มจากการศึกษาและวิเคราะห์ความพร้อมด้านดิจิทัลของผู้นำและสมาชิกกลุ่มธุรกิจชุมชนในปัจจุบันและการวิเคราะห์ความต้องการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเพิ่มศักยภาพการแข่งขันทางการตลาดของกลุ่มธุรกิจชุมชน เพื่อนำผลการวิเคราะห์มาทำการพัฒนารูปแบบธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเพิ่มศักยภาพการแข่งขันทางการตลาดให้กับผู้ประกอบการธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์กลุ่มย่อยและการสัมภาษณ์เชิงลึกในรูปแบบการจัดเวทีเสวนาเพื่อระดมความคิดเห็นและดำเนินการวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้ประกอบการธุรกิจชุมชนหรือสมาชิกกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ที่ผ่านการรับรองคุณภาพผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 1,749 กลุ่ม (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2563) และเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยการสุ่มอย่างง่ายจำนวน 320 กลุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้จัดทำเครื่องมือเป็นแบบสัมภาษณ์เชิงลึกในการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของธุรกิจชุมชน และการวิเคราะห์ความพร้อมด้านดิจิทัลของผู้นำและสมาชิกกลุ่มธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ปัจจุบัน ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพและความเหมาะสมของข้อคำถามจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของทุกองค์ประกอบมีค่าอยู่ระหว่าง 0.90 - 1.00 และมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 0.95 แสดงให้เห็นว่าแบบสัมภาษณ์ที่ได้พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจชุมชน โดยนำข้อมูลที่ได้มาสรุปเพื่อใช้ในการกำหนดเนื้อหาและขอบเขตของคำถามในการสัมภาษณ์ให้ครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการจะศึกษาวิจัย

3.2 สร้างเครื่องมือในการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยใช้คำถามสำหรับระดมความคิดเห็นในการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของธุรกิจชุมชน และการวิเคราะห์ความพร้อมด้านดิจิทัล (Digital

Capability) ของผู้นำและสมาชิกกลุ่มธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ พร้อมทั้งลงพื้นที่สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

3.3 นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาจัดเรียงข้อมูลเพื่อให้ง่ายต่อการวิเคราะห์ และการกำหนดประเด็นหลักที่สะท้อนออกมา จากนั้นนำข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องและอยู่ในประเด็นเดียวกันเข้ามารวบรวมและแจกแจงข้อมูล แบ่งความหมายเป็นแต่ละประเด็น และนำเสนอข้อมูลในรูปการเขียนบรรยายข้อเท็จจริงที่ค้นพบ เรียบเรียงให้ง่ายต่อการเข้าใจ

3.4 พัฒนารูปแบบการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์เพื่อเพิ่มศักยภาพการแข่งขันทางการตลาด ให้กับผู้ประกอบการธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ โดยการสร้างแบบจำลองการอธิบายองค์ประกอบ (Business model canvas) พร้อมทั้งถอดบทเรียนองค์ความรู้ที่ได้จากพัฒนารูปแบบการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและคืนข้อมูลสู่กลุ่มธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลความพร้อมด้านดิจิทัล (Digital Capability) ของผู้นำและสมาชิกกลุ่มธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการดำเนินงานวิจัย

1. การศึกษาความพร้อมด้านดิจิทัลของผู้นำและสมาชิกกลุ่มธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์

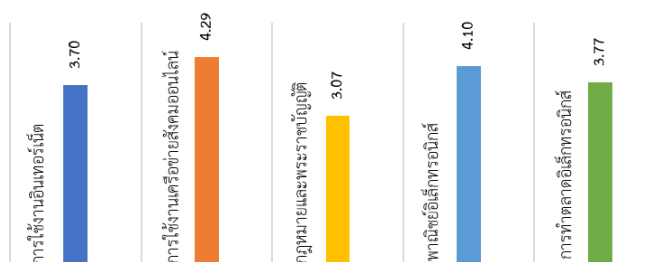
จากการลงพื้นที่และรวบรวมข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ พบว่า กลุ่มธุรกิจชุมชนได้รับการส่งเสริมและสร้างอาชีพจากหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน ทำให้มีผู้ประกอบการธุรกิจชุมชนที่ผ่านการรับรองคุณภาพผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) จำนวน 224 ราย ผู้ประกอบการธุรกิจ ผลิตภัณฑ์สินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ จำนวน 379 ราย และกลุ่มวิสาหกิจชุมชน จำนวน 1,146 ราย รวมทั้งสิ้น 1,749 ราย (ระบบสารสนเทศวิสาหกิจชุมชน, 2560 : ออนไลน์) ซึ่งสามารถแบ่งกลุ่มผลิตภัณฑ์ออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่ ผลิตภัณฑ์จักสาน ผลิตภัณฑ์ผ้าทอและเครื่องนุ่งห่ม ผลิตภัณฑ์อาหารและขนม ผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรและผลิตภัณฑ์เกษตรแปรรูป ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา และผลิตภัณฑ์อื่น ๆ โดยกลุ่มธุรกิจชุมชนได้รับการส่งเสริมความรู้ด้านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ การทำการตลาดออนไลน์ การส่งเสริมการขายและการสร้างรายได้ให้กับกลุ่มอย่างต่อเนื่องจากหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนเป็นอย่างดี คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ความพร้อมด้านดิจิทัลของผู้นำและสมาชิกกลุ่มธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ มีดังนี้

1.1 ผลการวิเคราะห์ความพร้อมด้านดิจิทัลของผู้นำและสมาชิกกลุ่มธุรกิจชุมชนในการพัฒนารูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัลของธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ที่ธุรกิจชุมชนมีความพร้อมมากในการพัฒนารูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 โดยสามารถจำแนกความพร้อมออกเป็น 2 ส่วน คือ ความพร้อมของผู้นำ และ ความพร้อมของธุรกิจชุมชน ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 การวิเคราะห์ความพร้อมด้านดิจิทัลของผู้นำและสมาชิกกลุ่มธุรกิจชุมชนในการพัฒนารูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัลของธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์

1.2 ผลการวิเคราะห์องค์ความรู้ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของกลุ่มธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ ในภาพรวมธุรกิจชุมชนมีระดับองค์ความรู้อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.79 โดยสามารถจำแนกองค์ความรู้ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของกลุ่มธุรกิจชุมชนดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ผลการวิเคราะห์องค์ความรู้ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของกลุ่มธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์

1.3 ผลการวิเคราะห์รูปแบบความต้องการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเพิ่มศักยภาพการแข่งขันทางการตลาดของกลุ่มธุรกิจชุมชน ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการแยกรูปแบบความต้องการเทคโนโลยีดิจิทัล ออกเป็น 9 ส่วน โดยสามารถจำแนกได้ดังนี้

1.3.1 ด้านกลุ่มลูกค้า พบว่า กลุ่มธุรกิจชุมชนต้องการรูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัล โดยสามารถขายผลิตภัณฑ์ให้แก่กลุ่มลูกค้าทั่วไปที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน คิดเป็นร้อยละ 99.50 และกลุ่มลูกค้าเฉพาะกลุ่มที่สนใจผลิตภัณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 14.50 ตามลำดับ

1.3.2 ด้านคุณค่าสินค้า/บริการ พบว่า กลุ่มธุรกิจชุมชนต้องการรูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัล โดยต้องมีการนำเสนอคุณค่า คุณภาพของผลิตภัณฑ์ที่หลากหลาย คิดเป็นร้อยละ 96.00 ต้องมีการนำเสนอเรื่องราวของผลิตภัณฑ์ในรูปแบบข้อความ ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว คิดเป็นร้อยละ 91.75 ต้องมีการติดต่อซื้อขายผลิตภัณฑ์ได้สะดวก รวดเร็ว คิดเป็นร้อยละ 75.50 และต้องมีการถ่ายภาพ/ปรับแต่งภาพเพื่อกระตุ้นให้ลูกค้าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 66.25 ตามลำดับ

1.3.3 ด้านช่องทางการเข้าถึงลูกค้า พบว่า กลุ่มธุรกิจชุมชนต้องการรูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้ช่องทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 97.00 ตลาดกลางอิเล็กทรอนิกส์ คิดเป็นร้อยละ 82.00 เว็บไซต์ คิดเป็นร้อยละ 67.25 และแอปพลิเคชันบนมือถือ คิดเป็นร้อยละ 55.25 ตามลำดับ

1.3.4 ด้านความสัมพันธ์กับลูกค้า พบว่า กลุ่มธุรกิจชุมชนต้องการรูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัล โดยสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้าด้วยการใช้กล่องข้อความบนเฟซบุ๊ก คิดเป็นร้อยละ 94.50 ติดต่อผ่านโทรศัพท์ คิดเป็นร้อยละ 90.50 ติดต่อผ่านไลน์ คิดเป็นร้อยละ 78.00 และใช้โปรแกรมโต้ตอบอัตโนมัติในเฟซบุ๊กและไลน์ คิดเป็นร้อยละ 68.50 ตามลำดับ

1.3.5 ด้านรายได้หลัก พบว่า กลุ่มธุรกิจชุมชนต้องการรูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัล โดยให้ลูกค้าทำการชำระเงินสดโดยการโอนเงินผ่านธนาคาร คิดเป็นร้อยละ 100 และการชำระเงินปลายทาง (COD) คิดเป็นร้อยละ 81.50 ตามลำดับ

1.3.6 ด้านทรัพยากรหลัก พบว่า กลุ่มธุรกิจชุมชนต้องการรูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ มีค่าเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 100 และ ระบบขายของออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 97.25 ตามลำดับ

1.3.7 ด้านกิจกรรมหลัก พบว่า กลุ่มธุรกิจชุมชนต้องการรูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัล โดยดำเนินการกิจกรรมในธุรกิจชุมชนด้วยการนำเสนอ / ประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ให้เป็นที่รู้จัก การขายผลิตภัณฑ์ผ่านช่องทางออนไลน์ การสั่งซื้อผลิตภัณฑ์ผ่านช่องทางออนไลน์ การชำระเงินและการแจ้งเตือนการชำระเงินผ่านช่องทางออนไลน์ มีค่าเท่ากันคิดเป็นร้อยละ 100

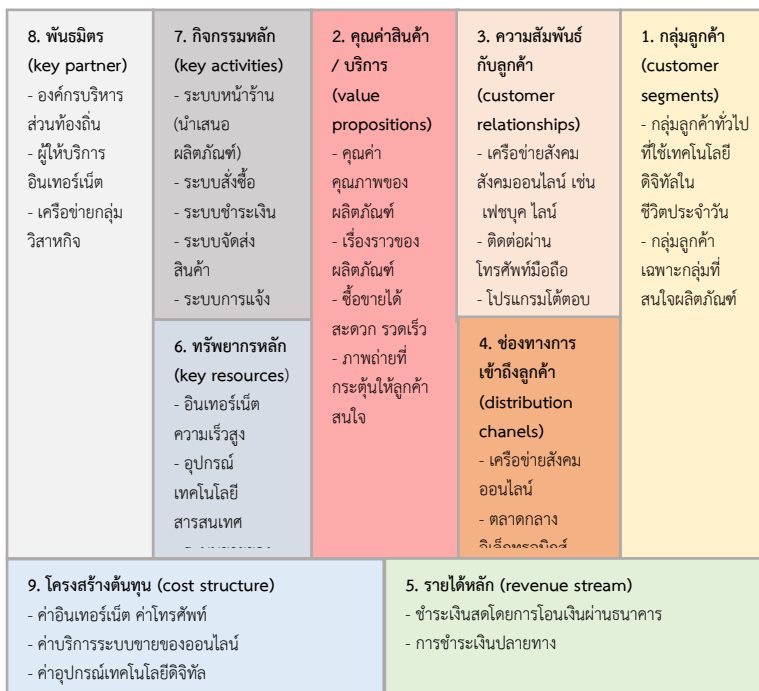
และการจัดส่งและการตรวจสอบสถานะการจัดส่งผลิตภัณฑ์ผ่านช่องทางออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 94.50 ตามลำดับ

1.3.8 ด้านคู่ค้า/พันธมิตร พบว่า กลุ่มธุรกิจชุมชนต้องการรูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมือการบริหารส่วนท้องถิ่นให้การสนับสนุน คิดเป็นร้อยละ 91.75 ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 90.78 และ เครือข่ายกลุ่มวิสาหกิจ คิดเป็นร้อยละ 46.50 ตามลำดับ

1.3.9 ด้านโครงสร้างต้นทุน พบว่า กลุ่มธุรกิจชุมชนต้องการรูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีค่าอินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์ คิดเป็นร้อยละ 100 ค่าบริการระบบขายของออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 98 และค่าอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล คิดเป็นร้อยละ 64.00 ตามลำดับ

2. ผลพัฒนารูปแบบการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์

คณะผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ความพร้อมด้านดิจิทัลของผู้นำและสมาชิกกลุ่มธุรกิจชุมชนในการพัฒนารูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัลของธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ มาถอดบทเรียนและสร้างเป็นรูปแบบการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ โดยแสดงในรูปของแบบจำลองธุรกิจเพื่ออธิบายองค์ประกอบของรูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจชุมชน (business model canvas) จำนวน 9 ด้าน ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 4 แบบจำลองธุรกิจการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจชุมชน ในจังหวัดนครสวรรค์

จากภาพที่ 4 อธิบายรูปแบบการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ โดยดำเนินการซื้อขายผลิตภัณฑ์ให้กับกลุ่มลูกค้าทั่วไปที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันและกลุ่มลูกค้าเฉพาะกลุ่มที่สนใจผลิตภัณฑ์ ด้วยช่องทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ ตลาดกลางอิเล็กทรอนิกส์ และแอปพลิเคชันบนมือถือ พร้อมทั้งการบริหารลูกค้าสัมพันธ์จากการติดต่อผ่านเครือข่ายสังคมสังคมออนไลน์ ติดต่อผ่านโทรศัพท์มือถือและโปรแกรมโต้ตอบอัตโนมัติผ่านช่องทางเครือข่ายสังคมสังคมออนไลน์ ซึ่งในการขายผลิตภัณฑ์ของธุรกิจชุมชนผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล ธุรกิจชุมชนจะทำการนำเสนอคุณค่า คุณภาพของผลิตภัณฑ์ เรื่องราวของผลิตภัณฑ์ การซื้อขายได้สะดวก รวดเร็ว และการนำเสนอภาพถ่ายที่กระตุ้นให้ลูกค้าสนใจ โดยการสร้างพันธมิตรร่วมกับองค์กรบริหารส่วนท้องถิ่น ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต และเครือข่ายกลุ่มวิสาหกิจเพื่อให้สนับสนุนการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและเครือข่าย ซึ่งกิจกรรมหลักในการดำเนินการตามรูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วยระบบหน้าร้านสำหรับนำเสนอผลิตภัณฑ์ และระบบบริหารจัดการ (หลังร้าน) ได้แก่ ระบบสั่งซื้อ ระบบชำระเงิน ระบบจัดส่ง และระบบการแจ้งเตือนการชำระเงินและติดตามการจัดส่งผลิตภัณฑ์ผ่านอุปกรณ์มือถือ โดยใช้ทรัพยากรหลักของกลุ่มธุรกิจชุมชน ได้แก่ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ และระบบขายของออนไลน์ ซึ่งจะทำให้ธุรกิจชุมชนทราบถึงโครงสร้างต้นทุนค่าใช้จ่ายที่เกิดจากค่าอินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์ ค่าบริการระบบขายของออนไลน์ และค่าอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล โดยรูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจชุมชนจะเป็นช่องทางการเข้ามาของรายได้ คือ รายได้จากการชำระเงินสดโดยการโอนเงินผ่านธนาคาร และรายได้จากการชำระเงินปลายทาง ซึ่งเป็นรายได้เพิ่มเติมที่นอกเหนือ จากการทำการตลาดทางตรงของธุรกิจชุมชน และเป็นการเพิ่มศักยภาพการแข่งขันทางการตลาดของธุรกิจชุมชนได้อีกช่องทางหนึ่ง

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษารูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ แบ่งการอภิปรายผลการวิจัย 2 ประเด็น ได้แก่

1. การศึกษาความพร้อมด้านดิจิทัลของผู้นำและสมาชิกกลุ่มธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ผู้นำชุมชนพร้อมที่จะส่งเสริมทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับสมาชิก โดยเปิดโอกาสให้สมาชิกกลุ่มมีส่วนร่วมในการนำเสนอแนวคิดในการพัฒนาธุรกิจในรูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัลของธุรกิจชุมชน และผู้นำมีการกำหนดวิสัยทัศน์ที่ชัดเจนในการพัฒนาธุรกิจในรูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัลของธุรกิจชุมชน และธุรกิจชุมชนมีความพร้อมในการใช้เทคโนโลยี

ดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานและเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ และมีการส่งเสริมและพัฒนาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้บริการลูกค้า ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุดาใจ โสวัณิชัย และคณะ (2561) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาพัฒนารูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมศักยภาพผู้ประกอบการ ว่า ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนในจังหวัดนครราชสีมา ส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร ผู้ประกอบการมีความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการทำธุรกิจออนไลน์อยู่ในระดับน้อย ส่วนใหญ่เป็นเพียงการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูลทางธุรกิจ และใช้เฟซบุ๊กและไลน์ในการติดต่อสื่อสาร ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ต้องการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลมาใช้ในการประกอบธุรกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประชาสัมพันธ์สินค้า เพื่อให้สามารถเพิ่มลูกค้าและยอดขาย โดยรูปแบบที่ต้องการคือการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ และเว็บสโกลการค้าขาย (E-Market Place) ที่สามารถใช้งานบนสมาร์ทโฟนได้ เพราะจะทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการติดต่อสื่อสารกับลูกค้าได้ตลอดเวลา ดังนั้นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสนับสนุนให้การรับรู้ข่าวสารและความรู้ต่าง ๆ เป็นไปได้อย่างรวดเร็ว และเป็นช่องทางการตลาดสำหรับวิสาหกิจชุมชน เพราะสามารถเข้าถึงลูกค้าได้ทั่วโลก ตลอดจนรูปแบบการใช้ชีวิตและสังคมในยุคดิจิทัลล้วนแล้วแต่สร้างโอกาสในการทำธุรกิจของผู้ประกอบการเพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้มากขึ้น นอกจากนี้ธุรกิจออนไลน์และธุรกิจบนอุปกรณ์มือถือยังมีบทบาทมากขึ้นต่อการเติบโตของธุรกิจในอนาคต ซึ่งถือเป็นช่องทางการตลาดที่ต้นทุนน้อยที่สุดและมีประสิทธิภาพที่สุดในโลกยุคดิจิทัล

2. ผลพัฒนารูปแบบการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์ พบว่าเทคโนโลยีดิจิทัลหลักที่นำมาใช้สำหรับการซื้อขายผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ช่องทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ ตลาดกลางอิเล็กทรอนิกส์ และใช้สมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือหลัก โดยแบบจำลองธุรกิจการดำเนินงานมีกิจกรรมหลักในการดำเนินการประกอบด้วย ระบบหน้าร้านเป็นช่องทางการขาย ระบบบริหารจัดการร้านค้า ได้แก่ ระบบสั่งซื้อผลิตภัณฑ์ ระบบชำระเงิน ระบบจัดส่ง ใช้ระบบขายของออนไลน์ โดยรูปแบบการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลจะทำให้ผู้ประกอบการสามารถวิเคราะห์รายได้หลักจากการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านระบบบริหารจัดการร้านค้า รวมถึงการวิเคราะห์โครงสร้างต้นทุนด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของธุรกิจ ซึ่งได้แก่ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ค่าอุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและค่าระบบบริหารจัดการร้านค้าใช้ระบบขายของออนไลน์ เพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจในการเพิ่มศักยภาพการแข่งขันทางการตลาดต่อไป และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริทิพย์ กุลจิตรตรีและสุภัทรศักดิ์ คำสามารถ (2563) เรื่อง นวัตกรรมการจัดการธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อมเพื่อสังคมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล ว่า ผู้ประกอบการใหม่และธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อม มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาประเทศไทย ทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสังคม ในปัจจุบันความสามารถเชิงนวัตกรรม

เป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างความสำเร็จด้านการลงทุนใหม่ ๆ เป็นเครื่องมือทางการแข่งขันที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จของธุรกิจ มีบทบาทสำคัญในระบบเศรษฐกิจ ผู้ประกอบการจึงควรให้ความสำคัญกับนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในการดำเนินงานทางธุรกิจ เพื่อสร้างโอกาสให้ธุรกิจประสบความสำเร็จได้ง่ายขึ้น รวมทั้งมีโอกาสด้านการตลาดที่เพิ่มสูงขึ้นเป็นลำดับ ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีทำให้ชีวิตของเราง่ายขึ้น การปรับตัวไม่เท่าทันกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีกลายมาเป็นเครื่องมือสำคัญในการลดต้นทุนการผลิต อีกทั้งยังเป็นช่องทางในการที่จะเข้าถึงกลุ่มลูกค้าเป้าหมายอย่างไร้พรมแดน นวัตกรรมการจัดการธุรกิจเพื่อสังคมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลต้องคำนึงถึงระบบเศรษฐกิจและสังคมที่มีการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ โลจิสติกส์ การศึกษา การติดต่อสื่อสาร การเกษตรกรรม การอุตสาหกรรม การเงินการลงทุน การภาษีอากร หรือกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคม หรือการใด ๆ ที่มีกระบวนการดำเนินงานทางดิจิทัลหรือทางอิเล็กทรอนิกส์ การตระหนักถึงความสำคัญในการขับเคลื่อนธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อมไทยให้สามารถเติบโตอยู่รอดได้ โดยเน้นการสร้างสภาพแวดล้อมในการเกื้อกูลกันระหว่างธุรกิจด้านดิจิทัล เพื่อให้เกิดการหมุนเวียนรายได้ภายในประเทศ สร้างโอกาสการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับวิสาหกิจขนาดเล็ก เนื่องจากเป็นกลุ่มวิสาหกิจที่เปรียบเหมือนกระดูกสันหลังของประเทศ รวมถึงเตรียมความพร้อมด้วยการยกระดับธุรกิจด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อนำพาประเทศไทยก้าวเข้าสู่ยุคของเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 รูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัลและแบบจำลองธุรกิจสำหรับธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์เป็นแนวทางหนึ่งที่หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่ต้องการส่งเสริมธุรกิจชุมชนในการเพิ่มศักยภาพการแข่งขันทางการตลาด สามารถนำไปเป็นเครื่องมือชิ้นหนึ่งในการพัฒนาธุรกิจชุมชน โดยธุรกิจชุมชนจะสามารถมองธุรกิจได้อย่างชัดเจนและทำให้สมาชิกกลุ่มได้รับรู้รูปแบบและปัญหาของธุรกิจชุมชนไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งจะสามารถทำให้แก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วโดยสามารถนำไปใช้ในการวางแผนธุรกิจชุมชนในขับเคลื่อนกิจกรรมทางด้านดิจิทัลของธุรกิจชุมชน

1.2 ธุรกิจชุมชนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือ และวิธีการดำเนินกิจกรรมหลักได้ตรงกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของกลุ่ม เพื่อเพิ่มศักยภาพทางการแข่งขันและสร้างรายได้ให้แก่กลุ่มธุรกิจชุมชนเพิ่มมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 สมาชิกกลุ่มธุรกิจชุมชนในจังหวัดนครสวรรค์โดยส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ ซึ่งขาดความรู้และทักษะพื้นฐานในการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงควรมีการส่งเสริมและพัฒนาการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมดิจิทัลที่สามารถรองรับการใช้งานของกลุ่มผู้สูงอายุให้ใช้งานได้ง่าย สะดวกและรวดเร็ว

2.2 ควรส่งเสริมและดำเนินการในการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างธุรกิจชุมชนเพื่อให้มีการติดต่อสื่อสาร พัฒนาผลิตภัณฑ์ แลกเปลี่ยนแนวคิดและถ่ายทอดความรู้กันอย่างต่อเนื่อง

2.3 ควรส่งเสริมศักยภาพทางด้านโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารแก่ธุรกิจชุมชน เพื่อเป็นช่องทางในการเพิ่มศักยภาพทางการแข่งขันและสร้างรายได้ให้แก่กลุ่มธุรกิจชุมชนเพิ่มมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- Kosin Chamnanpon and Sudajai Lowanichchai. (2019). A Development Model of Digital Technology for Supporting Entrepreneur. *Ratchaphruek Journal*, 17(2), 130-138.
- Sirintip Kuljittree and Supattarasak Khumsamart. (2020). Small and Medium Business Management Innovation for Society in the Era of Digital Economy. *Journal of Educational Innovation and Research*. 4(3), 217 - 232.
- Office of the National Digital Economy and Society Commission. (2017). *A guide to promoting business knowledge towards the digital economy*. Bangkok: Ministry of Digital Economy and Society.
- Electronic Transactions Development Agency. (2020). *Report on survey results of internet user behavior in Thailand 2020: Electronic Transactions Development Agency*. https://www.eta.or.th/th/UsefulResource/publications/Thailand-Internet-User-Behavior-2020_Slides.aspx

Office of Small and Medium Enterprise Promotion. (2016). *SME Promotion Plan No. 4 (2017-2021)*. Bangkok: Office of Small and Medium Enterprise Promotion.

Sudajai Lowanichchai, Weeraon Udomphan, Krittika Pueannguyum and Kosin Chamnanpon. (2018). *Study of Entrepreneurial Development by Using Digital Technology*. Research and development institute Nakhon Ratchasima Rajabhat University. <https://rdi.nrru.ac.th/rdi/admin/resource/research/1601278130-c301e25d.pdf>

Saengpetch Prachai, Sarayut Neankratok, Sura Wannasaeng and Prapanush Teesungnoen. (2019). Technology and innovation development of digital technology to support the technology digital model for small and medium enterprises. *Huachiew Chalermprakiet Science and Technology Journal*. 5 (1), 88-100.

การออกแบบตราสินค้าและสลากสินค้าสำหรับผลิตภัณฑ์
ชุมชนดงตันหยี อำเภอยะรัง จังหวัดปัตตานี
โดยใช้กระบวนการให้ชุมชนมีส่วนร่วม
Logo and label design for products Dong Ton Yi
Community, Yarang District, Pattani Province. By using the
process of community participation.

กำธร เกิดทิพย์¹ และ บัตรูดีง ขาลี²

Kamtorn Kerdthip and Batrudin Kalee

วันที่ส่งบทความ: 29 ธันวาคม 2566, วันที่แก้ไขบทความ: 13 มีนาคม 2567,

วันที่ตอบรับบทความ: 25 มีนาคม 2567

บทคัดย่อ

บทความวิชาการเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบตราสินค้าและสลากบนผลิตภัณฑ์ของชุมชนดงตันหยี โดยการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการดำเนินการ จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่สื่อสารถึงชุมชน พื้นที่ และผลิตภัณฑ์ของชุมชนดงตันหยี สามารถแยกข้อมูลได้เป็น 4 ส่วนคือ ส่วนที่ 1 เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ลูกหยี ส่วนที่ 2 เกี่ยวกับอาชีพการทำผลิตภัณฑ์ลูกหยี ส่วนที่ 3 เกี่ยวกับการเลี้ยงผึ้งชันโรง ส่วนที่ 4 เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและทำสวนยาง ซึ่งในการออกแบบตราสินค้านั้นเลือกใช้ ลูกหยี ใบหยี ผึ้งชันโรง และลูกยางนา เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับการออกแบบตราสินค้า และใช้ลักษณะของลูกหยี ใบหยี ออกแบบเป็นลวดลายสำหรับสลากสินค้า และจากการประเมินความพึงพอใจต่อตราสินค้าและสลากสินค้า ด้วยวิธีการสังเกตปฏิบัติตอบสนอง และการแสดงออกทางสีหน้า พบว่าชุมชนหรือผู้ประกอบการ มีใบหน้าที่ยิ้มแย้ม ซึ่งแสดงออกถึงความพึงพอใจต่อผลงาน

คำสำคัญ: กระบวนการมีส่วนร่วม การออกแบบตราสินค้า การออกแบบสลากสินค้า

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาวัตกรรมการออกแบบสื่อ คณะวิทยาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ อีเมล : kamtorn.k@psu.ac.th

Lecturer of Media Design Innovation, Faculty of Communication Sciences Prince of Songkla University. Email: kamtorn.k@psu.ac.th

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาวัตกรรมการออกแบบ คณะวิทยาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ อีเมล : batrudin.ka@psu.ac.th

Abstract

The objective of this academic article is to design the logo and label on products of the Dong Ton Yi community. By allowing the community to participate in the operation.

From the analysis of information communicated to local communities and products of the Dong Ton Yi community, The information can be separated into 4 parts: part 1 related to Luk Yee products, part 2 related to the profession of making Luk Yee products, parts 3 related to beekeeping, parts 4 related to nature and rubber plantations. In designing the brand, Luk Yee, leaf, Stingless Bee, and Luk Yang Na were chosen as data for logo design. and used the characteristics of Luk Yee and leaf to design a pattern for product labels. and from the evaluation of satisfaction with the logo and product labels By observing the reaction and facial expressions, it was found that the community or entrepreneur had a smiling face. which expresses satisfaction with the work.

Keyword : Participatory process, logo design, Product label design

บทนำ

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีคลังภูมิปัญญาอยู่ทั่วทุกภูมิภาคที่สามารถนำมาส่งเสริมและพัฒนาต่อยอดให้เกิดคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ ด้วยเหตุดังกล่าวจึงได้เกิดเป็นนโยบาย หนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ หรือ One Tambon One Product (OTOP) ซึ่งมีการดำเนินงานมาตั้งแต่ปี พ.ศ.2546 โดยแนวความคิดหลักตามนโยบาย OTOP นั้น มุ่งหวังให้ชุมชนใช้จุดเด่นทางทรัพยากร ภูมิปัญญา มาสร้างสรรค์หรือจัดการให้เกิดเป็นสินค้าหรือบริการที่สามารถสร้างรายได้ และยกระดับเศรษฐกิจขั้นพื้นฐานให้แก่ชุมชน และเพิ่มศักยภาพให้ชุมชนขยายตลาดไปยังตลาดที่ใหญ่ขึ้นทั้งในระดับภูมิภาค ระดับประเทศ หรือแม้แต่ระดับโลก โดยไม่ทิ้งความเป็นเอกลักษณ์ และมีความสอดคล้องกับวัฒนธรรมที่ดั้งเดิมของพื้นที่ ด้วยการช่วยเหลือจากหน่วยงานภาครัฐบาล โดยคำว่า ผลิตภัณฑ์ มีความหมายรวมถึง กระบวนการทางความคิด การต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อทำให้ผลิตภัณฑ์นั้นๆเกิดการพัฒนามีจุดเด่นของสินค้าเป็นของตัวเอง (สำนักส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชน กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย, 2566)

นอกจากนั้นนโยบายต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมสินค้า ผลิตภัณฑ์ การต่อยอดความคิดสร้างสรรค์หรือนโยบายที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่มีการพูดถึงประเด็นการต่อยอดสินค้า และบริการด้วยองค์ความรู้ทางด้านการออกแบบ โดยสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้ให้คำจำกัดความเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่า “เป็นการพัฒนาเศรษฐกิจบนพื้นฐานการสร้างสรรคและการใช้ความรู้เกี่ยวกับสังคม เทคโนโลยี และนวัตกรรมในการผลิตสินค้าและบริการใหม่ๆ สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจเพิ่มเติม” ซึ่งถือว่า นโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นอีกนโยบายหนึ่งที่เปิดโอกาสให้บุคลากรที่มีอาชีพทางด้านการออกแบบหรือการสร้างสรรคผลงานสามารถเข้าไปช่วยเหลือขับเคลื่อนกระบวนการบางส่วน เพื่อยกระดับสินค้าของชุมชนได้ (สำนักงานสภาพัฒนาการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ, 2554)

ดงตันหยี เป็นชุมชนหนึ่งในเขตอำเภอเยรัง จังหวัดปัตตานี ประชากรส่วนใหญ่นับถือศาสนาอิสลาม มีความหลากหลายของอาชีพโดยอาชีพหลัก คือ เกษตรกร อาชีพรอง คือ รับจ้างทั่วไป และเนื่องด้วยในพื้นที่มีต้นหยีเป็นจำนวนมาก จึงได้มีการนำผลผลิตทางการเกษตรมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับต้นหยีเป็นอาชีพเสริม

ต้นหยี เป็นพืชที่ผลมีเปลือกสีดำ เนื้อสีส้ม รสชาติเปรี้ยวอมหวาน ซึ่งดงตันหยี อำเภอเยรัง จังหวัดปัตตานี ถือได้ว่าเป็นแหล่งต้นหยีที่มีมากที่สุดแห่งหนึ่งของประเทศไทย โดยไพรัช จีระเสถียร และคณะ (2564) แบ่งอาชีพที่เกี่ยวกับต้นหยีเป็น 3 อาชีพหลักคือ คนเก็บลูกหยี คนแปรรูปผลิตภัณฑ์ และคนขายผลิตภัณฑ์ ซึ่งเป็นส่วนที่ช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจให้กับชุมชนทำให้คนในชุมชนมีรายได้ต่อปีเพิ่มขึ้นจากการประกอบอาชีพเสริมที่เกี่ยวกับลูกหยี ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ที่ผลิตมาจากต้นหยีของชุมชน อีกทั้งชุมชนดงตันหยียังเป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพตามกลไกการยกระดับชีวิตของคนในประเทศอย่างทั่วถึงตามหลัก BCG MODEL

BCG MODEL เป็นแบบจำลองเศรษฐกิจที่มาจากการรวมของเศรษฐกิจ 3 ลักษณะด้วยกันคือ B มาจาก Bio Economy ซึ่งก็คือเศรษฐกิจชีวภาพ C มาจาก Circular Economy ซึ่งก็คือเศรษฐกิจหมุนเวียน และ G มาจาก Green Economy ซึ่งก็คือ เศรษฐกิจสีเขียว ซึ่งหากมองประเด็นหลักของเศรษฐกิจทั้งสามรูปแบบที่นำมาจัดอยู่ใน BCG Model จะเห็นว่ารูปแบบเศรษฐกิจนั้น เป็นการมุ่งเน้นพัฒนาความเป็นอยู่ของประชากร ใส่ใจและแก้ปัญหาเรื่องของระบบนิเวศให้ความสำคัญต่อผลกระทบของสิ่งแวดล้อม รวมถึงการใช้ทรัพยากรให้คุ้มค่า (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2565)

การส่งเสริมและพัฒนาผลิตภัณฑ์ตามหลักเศรษฐกิจและนโยบายของรัฐบาลทำให้ผลลัพธ์ของผลิตภัณฑ์ในพื้นที่ดงตันหยีสามารถเป็นผลิตภัณฑ์ที่สร้างรายได้ให้กับชุมชนได้ แต่จากการลงพื้นที่พบว่าตราสินค้าที่ใช้บนผลิตภัณฑ์ของชุมชนดงตันหยีนั้น ยังมีจุดด้อยที่สามารถพัฒนาให้มีความเป็นเอกภาพ การสื่อสารถึงพื้นที่และที่มาที่ไปของผลิตภัณฑ์ให้ชัดเจนมากขึ้นได้ โดยใช้หลักการออกแบบตราสินค้า (logo) เข้ามาช่วยแก้ไขและต่อยอดผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ

ให้มีภาพลักษณ์ที่ดีและน่าจดจำ รวมถึงการใช้ภาพกราฟิก (Graphic) บนฉลากสินค้าหรือบรรจุภัณฑ์เพื่อสื่อสารพื้นที่และเอกลักษณ์ของสินค้า รวมถึงการเล่าเรื่องราวต่างๆเพิ่มขึ้นได้

จากการทำงานในพื้นที่ของผู้เขียนในหลายโครงการที่เกี่ยวข้องกับชุมชน พบว่าหากการทำกิจกรรมหรือการทำความเข้าใจ รับฟังปัญหาหรือความต้องการของพื้นที่โดยให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมหรือรับบทบาทใดบทบาทหนึ่งในการทำกิจกรรม จะส่งผลให้กระบวนการทำงานนั้นเป็นไปอย่างราบรื่น และสร้างความรู้สึกรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของสินค้า บริการที่จะเกิดขึ้นได้ ผู้เขียนจึงเลือกใช้กระบวนการการให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบตราสินค้า เพื่อที่จะพัฒนารูปแบบตราสินค้า และกราฟิกบนฉลากบรรจุภัณฑ์ให้เป็นไปตามความต้องการของชุมชน รวมถึงสร้างเอกลักษณ์และความแตกต่างทางด้านการตลาด ตลอดจนการสร้างความรู้สึกรู้สึกเป็นเจ้าของได้



ภาพที่ 1 ตราสินค้าของชุมชนดงต้นหยี

ที่มา : บัตรุดิง ชาลี, 2565

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อออกแบบตราสินค้าดงต้นหยี
2. เพื่อออกแบบฉลากผลิตภัณฑ์ชุมชนดงต้นหยี อำเภอเยรัง จังหวัดปัตตานี

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการทำงานครั้งนี้ผู้เขียนได้ทำการเก็บข้อมูลเบื้องต้นดังนี้

1. ข้อมูลปฐมภูมิ ได้มาจากการลงพื้นที่และการทำกิจกรรม พูดคุยแลกเปลี่ยนกับชุมชนของวิสาหกิจชุมชน ในประเด็นเกี่ยวกับเอกลักษณ์ของพื้นที่ชุมชนดงต้นหยี การวิเคราะห์ข้อดี ข้อด้อย ของรูปแบบตราสัญลักษณ์แบบเก่า รวมถึงทิศทางรูปแบบการออกแบบที่ต้องการ
2. ข้อมูลทุติยภูมิ ได้จากการศึกษาจากเอกสารและสื่อออนไลน์ เกี่ยวกับหลักการออกแบบตราสินค้า การเลือกใช้วัสดุ วิธีการผลิต ตลอดจนนโยบายและรูปแบบโมเดลเศรษฐกิจ BCG

ขั้นตอนการทำงาน

เป็นกระบวนการทำงานที่ประยุกต์ระหว่างแนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) และกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process)



แผนผังที่ 1 ขั้นตอนการทำงาน
ที่มา : บัชรุดิง ชาลี, 2565

1. ทำความเข้าใจพื้นที่ โดยศึกษาประวัติความเป็นมาของชุมชน ให้ความรู้เกี่ยวกับตราสินค้าและสลากสินค้า รวมถึงกระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์ ความสำคัญและประโยชน์ของตราสินค้าให้แก่กลุ่มชุมชน โดยใช้วิธีการบรรยาย และแลกเปลี่ยนระหว่างผู้เขียนกับชุมชน
2. สอบถามความต้องการรูปแบบตราสินค้า สลากสินค้าของชุมชน และวางแผนการทำงานร่วมกัน

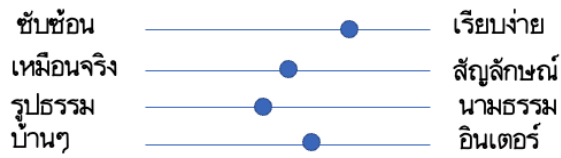


ภาพที่ 2 พุดคุยเพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบตราสินค้า(โฟกัสกรุ๊ป)
(กิจกรรมชุมชนมีส่วนร่วม เช่น การคิดชื่อแบรนด์ สโลแกน ภาพประกอบ สี บรรจุภัณฑ์)
ที่มา : กำธร เกิดทิพย์, 2565

จากการพุดคุยเพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบ สามารถสรุปเป็นแนวทางการออกแบบได้ดังนี้

ชื่อแบรนด์	: ดงต้นหยี
สโลแกน	: ชุมชนวิถีเกษตร

Mood and tone



ภาพที่ 3 การกำหนด Moon and Tone

ที่มา : กำธร เกิดทิพย์, 2565

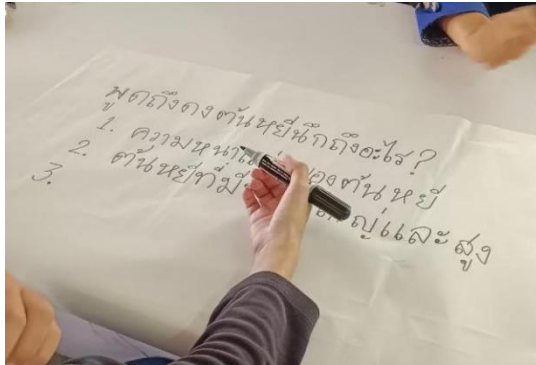
สีของตราสินค้า

สี	ที่มา(ภาพ)	สีที่ดึงจากภาพ
ดำ-เทาเข้ม		 รหัสสี 38332c ค่าสี CMYK C64,M61,Y69,K60
น้ำตาลส้ม		 รหัสสี ad6931 ค่าสี CMYK C26,M62,Y94,K12
เขียว		 รหัสสี 34592a ค่าสี CMYK C78,M41,Y100,K38

ตารางที่ 1 แสดงการกำหนดชุดสีของตราสินค้า

ที่มา : บัณฑิต ชาติ, 2565

3.การระดมสมองเพื่อให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการดึงอัตลักษณ์ของชุมชน เพื่อนำไปใช้
สำหรับในการออกแบบกราฟิกประกอบผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 3 กระบวนการมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อการหาอัตลักษณ์ของชุมชน
ที่มา : บัชรุดิง ขาลี, 2565

จากการดึงข้อมูลอัตลักษณ์จากชุมชน สามารถสรุปเป็นข้อมูลอัตลักษณ์พื้นฐานของ
ชุมชนได้ดังนี้

1. ต้นทุนที่ยั่งยืน
2. ลูกหนี้
3. ชุมชนวิถีเกษตร
4. มีความหลากหลายของอาชีพและทรัพยากร
5. ความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่
6. ความเป็นธรรมชาติของผลิตภัณฑ์
7. การใช้ทรัพยากรและภูมิปัญญาท้องถิ่น

ซึ่งผู้เขียนเลือกใช้ข้อมูลอัตลักษณ์ดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบตราสินค้าและ
กราฟิกบนฉลากและบรรจุภัณฑ์

4.ลงพื้นที่เก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ลูกหยี

ลักษณะทางกายภาพ	รูปภาพ
ต้นหยี	
ใบหยี	
ลูกหยี (มีเปลือก)	
ลูกหยี (ไม่มีเปลือก)	

ตารางที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ลูกหยี
ที่มา : บัชรุดิง ขาลี, 2565

เนื่องจากการลงพื้นที่ชุมชนดงตันหยกนั้น ผู้เขียนสามารถเก็บข้อมูลภาพได้เพียงในส่วน ของต้นหยี ใบหยี และลูกหยีเท่านั้น ซึ่งยังขาดความครอบคลุมถึงวัสดุ อุปกรณ์ และกระบวนการ ผลิตผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับลูกหยี ดังนั้นผู้เขียนจึงจัดกระบวนการกลุ่มเพื่อให้ชุมชนถ่ายทอดภาพ ที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ลูกหยีออกมาเป็นภาพวาด

5. กระบวนการมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ภาพ เป็นส่วนหนึ่งของการจัดทำกราฟิก ประกอบผลิตภัณฑ์ ซึ่งกระบวนการนี้อาศัยข้อมูลในขั้นตอนที่ 4 มาเป็นแบบสำหรับการร่างภาพ ผสมผสานกับประสบการณ์และภาพในความทรงจำของชุมชน



ภาพที่ 4 กระบวนการมีส่วนร่วมกับชุมชน
และการแปลงข้อมูลจากประสบการณ์ให้เป็นภาพประกอบ
ที่มา : กำธร เกิดทิพย์, 2565

6. จัดการข้อมูลภาพที่ได้จากการมีส่วนร่วมของชุมชนให้อยู่ในลักษณะไฟล์ดิจิทัล ซึ่งในที่นี้จัดทำไฟล์เป็นรูปแบบ เวกเตอร์ไฟล์ (vector file) ที่มีความยืดหยุ่นต่อการย่อขยาย และการจัดวาง



ยินดีต้อนรับ" ดงตันหยก
SELAMAT DATANG HUTAN KRANJI

ภาพที่ 5 รูปแบบตัวอักษรจากป้ายทางเข้าชุมชน เขียนโดยช่างในพื้นที่
ที่มา : บัชรุดิง ชาลี, 2565



ภาพที่ 6 ชุดข้อมูลภาพที่ได้จากกระบวนการกลุ่มของชุมชนดงต้นหยี

ที่มา : คำธร เกิดทิพย์, 2565

จากนั้นจึงเลือกองค์ประกอบภาพจากข้อมูลภาพที่ได้จากชุมชน มาทำการจัดวางเป็นแบบร่างตราสินค้า 3 รูปแบบดังนี้

แบบร่างที่ 1	แบบร่างที่ 2	แบบร่างที่ 3
 ดงต้นหยี ชุมชนวิถีเกษตร	 ดงต้นหยี ชุมชนวิถีเกษตร	 ดงต้นหยี ชุมชนวิถีเกษตร

ตารางที่ 3 แบบร่างตราสินค้าดังต้นหทัย ชุมชนวิถีเกษตร

ที่มา : บัณฑิติง ชาติ, 2565

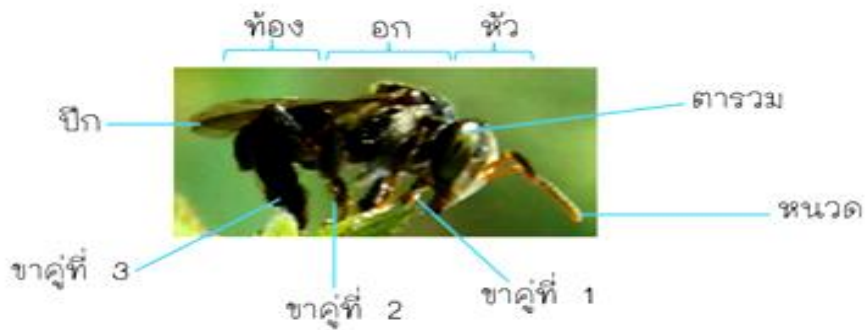
จากแบบร่างทั้งสามแบบข้างต้นนี้เป็นการนำองค์ประกอบกราฟิกที่ชุมชนช่วยกันออกแบบและจัดวางเป็นตราสินค้า โดยใช้ข้อมูลอัตลักษณ์ที่ได้จากกระบวนการกลุ่ม หรือการมีส่วนร่วมกับชุมชน คือ การใช้ภาพลูกหยี ต้นหยี ประกอบกับชื่อแบรนด์ คือ ดงต้นหยี และมีสโลแกนประจำแบรนด์ คือ ชุมชนวิถีเกษตร ซึ่งทำให้ชุมชนรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของสินค้ามากขึ้น และทำให้ชุมชนกล้าพูดคุย ให้ข้อมูลเพื่อการพัฒนาต่อยอด

จากการพูดคุยเพิ่มเติม พบว่า ชุมชนมีความพอใจในเรื่องของการนำลูกหยีมาใช้เป็น
ตราสินค้า แต่ภายหลังชุมชนให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า ในกลุ่มวิสาหกิจที่รวมตัวกันยังมีอาชีพเลี้ยง

ผึ้งชันโรงด้วย หากในตราสินมีภาพผึ้งชันโรงเป็นส่วนหนึ่งของตราสินค่าน่าจะทำให้แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนได้มากขึ้น

นอกจากนี้จากการลงพื้นที่เพิ่มเติม ผู้เขียนยังสังเกตเห็นสวนยางอยู่รอบพื้นที่ชุมชน จึงนำลูกยางนา ที่สื่อสารถึงความเป็นภาคใต้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาตราสินค้าด้วย

หลังจากการพูดคุยหาข้อสรุปกับชุมชนจึงได้เป็นแนวทางการออกแบบตราสินค้าและได้ตราสินค้าตามภาพข้างล่างนี้



รูปที่ 7 ผึ้งชันโรง

ที่มา : thainginglessbee, 2557



รูปที่ 8 ลูกหยี

ที่มา : ประทุมรัตน์ รัตนน้อย, 2565



รูปที่ 9 ลูกยางนา

ที่มา : กำธร เกิดทิพย์, 2565



ดงตันห้วย
ชุมชนวิถีเกษตร

ภาพที่ 10 ตราสินค้าชุมชนดงตันห้วย
ที่มา : กำธร เกิดทิพย์, 2565



ภาพที่ 11 การใช้ตราสินค้าประกอบสร้างลวดลายอัตลักษณ์
ที่มา : กำธร เกิดทิพย์, 2565



ภาพที่ 12 ลวดลายลูกห้วย เพื่อใช้เป็นกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์
ที่มา : กำธร เกิดทิพย์, 2565



ภาพที่ 13 การใช้ตราสินค้า กราฟิก บนสลากสินค้าและบรรจุภัณฑ์ดั่งต้นหทัย
ที่มา : กำธร เกิดทิพย์, 2565



ภาพที่ 14 กระบวนการมีส่วนร่วมกับชุมชน การรับฟังข้อเสนอแนะ
เพื่อการปรับปรุงผลงานเพื่อการสร้างความรู้สึกร่วมในการเป็นเจ้าของผลงาน
และความสามารถในการนำไปใช้ได้จริง
ที่มา : บัชรุดิง ขาลี, 2565

โดยการวัดผลความพึงพอใจในครั้งนี้ใช้วิธีการวัดความพึงพอใจจากการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งพบว่าชุมชนมีปฏิกิริยาเป็นไปในทางบวก ใบหน้ามีความยิ้มแย้ม ซึ่งสอดคล้องกับการแสดงออกถึงความพึงพอใจของโสภา ชูพิกุลชัย ขปิลมันน์ และ เลิศศิริ บวรกิตติ (2553: 29) แต่ทั้งนี้ผู้เขียนได้พบปัญหาอีกประการคือ การผลิตเพื่อใช้งานจริง เนื่องจากการพิมพ์ตราสินค้า กราฟิกบนสลากสินค้าและบรรจุภัณฑ์ด้วยวัสดุตามต้นแบบยังมีต้นทุนที่สูง และอาจมีผลส่งให้ราคาสินค้าเพิ่มสูงขึ้น อีกทั้งชุมชนไม่สามารถนำไปผลิตต่อได้ในอนาคต ผู้เขียนจึงปรับเปลี่ยนวิธีการผลิตเป็นแบบสติ๊กเกอร์ฉลากสินค้าเพื่อให้ชุมชนสามารถสั่งผลิตกับโรงพิมพ์ในพื้นที่ อีกทั้งยังสามารถส่งบรรจุภัณฑ์สำหรับการบรรจุสินค้าได้จากช่องทางขายต่างๆได้ แต่ทั้งนี้การเลือกรูปแบบบรรจุภัณฑ์ ผู้เขียนได้กำหนดรูปแบบมาตรฐานไว้

ให้แก่ชุมชน เพื่อความคงที่ของรูปแบบของบรรจุภัณฑ์ แต่ยังคงตั้งอยู่บนหลักเกณฑ์ที่ชุมชนสามารถจัดซื้อได้ด้วยตนเอง



ภาพที่ 15 ตราสินค้าและกราฟิกบนฉลากสินค้าเพื่อใช้บนผลิตภัณฑ์สำหรับการผลิตจริง
ที่มา : บัชรุดิง ขาสี, 2565



ภาพที่ 16 การใช้งานตราสินค้าและกราฟิกบนฉลากสินค้า
ที่มา : บัชรุดิง ขาสี, 2565



ภาพที่ 17 การนำชุดข้อมูลภาพจากกลุ่มชุมชน ไปต่อยอด
เป็นสินค้าอื่นๆ เพื่อลดจำนวนถุงพลาสติกในการจัดส่งและรับสินค้า
ที่มา : บัชรุดิง ขาสี, 2565

อภิปรายผล

การออกแบบตราสินค้า กราฟิก และสลากสินค้าสำหรับผลิตภัณฑ์ของชุมชนดงตันห้วย โดยการให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการให้ข้อมูล การมองปัญหา การถ่ายทอดประสบการณ์ รวมถึงการดึงอัตลักษณ์ของพื้นที่ ทำให้ผลงานสามารถบ่งบอกถึง อัตลักษณ์ของชุมชนได้ ทำให้ชุมชนได้ชุดข้อมูลอัตลักษณ์ของสินค้าและพื้นที่คือ ส่วนที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ลูกห้วย ส่วนที่เกี่ยวกับอาชีพการทำผลิตภัณฑ์ลูกห้วย ส่วนที่เกี่ยวกับการเลี้ยงผึ้งชันโรง และส่วนที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและทำสวนยางและสามารถนำข้อมูลดังกล่าวมาพัฒนาเป็นตราสินค้า และสลากสินค้า อีกทั้งยังสามารถสร้างความรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของผลงานต่อชุมชนได้ ซึ่งสอดคล้องกับ อรรถาวิ เจ๊ะสะแม และ ยอดนภา เกษเมือง (2564) ที่สรุปว่า การให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมการให้ข้อมูลอัตลักษณ์ชุมชน การนำเสนอความต้องการ ส่งผลทำให้ชุมชนมีความพึงพอใจต่อตราสินค้าชุมชนอยู่ในระดับมาก อีกทั้งตราสินค้านี้ยังสามารถนำไปเป็นส่วนหนึ่งของสินค้าเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าได้ โดยปัจจัยที่เอื้อให้เกิดผลสำเร็จของการให้ผู้ประกอบการมีส่วนร่วมคือ การทำความเข้าใจกับกลุ่ม การรับฟังข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกันกับกลุ่ม (เจษฎาพล กิตติพัฒน์วิทย์, 2557) นอกจากนี้การใช้อัตลักษณ์หรือต้นทุนของชุมชนเพื่อเป็นข้อมูลสำหรับการออกแบบ จะทำให้ตราสินค้า และสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตราสินค้านี้มีเอกลักษณ์สามารถสื่อสารเรื่องราวของพื้นที่และจดจำได้ง่าย (วิชาญ ตอระรัมย์ และสมศักดิ์ ทองแก้ว, 2565)

เอกสารอ้างอิง

- จุฑามาศ เกียรติเวช. (2565). การออกแบบตราสินค้า และบรรจุภัณฑ์ เพื่อสร้างภาพลักษณ์ และส่งเสริมการตลาด กรณีศึกษาบ้านเบญจรงค์ จังหวัดปทุมธานี. *วารสารสถาปัตยกรรม การออกแบบและการก่อสร้าง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมืองและนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*. 4(3). 177-194.
- Thienwet, J. (2023). Brand and Packaging Design for Image and Promotion: A Case Study of Baan Benjarong, Pathum Thani Province. *Journal of Architecture, Design and Construction*. 4(3). 177-194. (In Thai).
- เจษฎาพล กิตติพัฒน์วิทย์. (2557). การพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน อำเภอสนัก้าแพง จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารวิจัยราชภัฏเชียงใหม่*. 15(2). 102-114.
- Kittipattanawit, J. (2014). The development prototype of products and packaging of community enterprise in Sankampaeng Distric, Chiang Mai. *Rajabhat Chiangmai Research Journal*. 15(2). 102-114. (In Thai).

- ชนกิตต์ ณะสุข. (2565). การพัฒนารูปแบบตัวอักษรไทยจากวัฒนธรรมทางสายตาในจังหวัดปัตตานี. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*. 9(1). 151-165.
- Thanasuk, C. (2022). The Development of Thai FontForms Visual Communication in Pattani Provinces. *Humanities and Social Sciences Nakhon Sawan Rajabhat University Academic Journal*. 9(1). 151-165. (In Thai).
- ฐิติกร พูลภัทรชีวิน. (2564). เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy). สืบค้นเมื่อ 6 มีนาคม 2567, จ. ก <https://onlineresource.bu.ac.th/online-resource/page/4/?c=Creative%20Economy>
- Pulpattaracheewin, T. (2021). Creative Economy. Retrieved March 6, 2024, From <https://onlineresource.bu.ac.th/online-resource/page/4/?c=Creative%20Economy>
- นิตา คงปล้อง. (2565). ชุมชนดงตันหยี. ศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรม. สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <http://m-culture.in.th/album/view/195676/>
- Kongplong, N. (2022). Dongtonyee Community. Cultural information Center. Retrieved February 17, 2024, From <http://m-culture.in.th/album/view/195676/>
- ไพรัตน์ จีระเสถียร. (2563, 20 สิงหาคม) สัมภาษณ์โดยกำธร เกิดทิพย์[การบันทึกเสียง]. หัวหน้าฝ่ายบริการวิชาการ สำนักส่งเสริมและการศึกษาต่อเนื่อง มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, จังหวัดปัตตานี.
- Jeerasatien, P. (2020, August 20) . Interviewed by Kerdthip, K. [Recording]. Head of Academic Services Department, Office of Academic Extension and services, Prince of Songkla University, Pattani Province.
- มียอง ขอ. (2563). การออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์สำหรับวิสาหกิจชุมชนแปลงใหญ่ ชุน ตำบลหนองเหียง อำเภอนบพิตำ จังหัดชลบุรี. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- Seo, M. (2020). Logo and packaging design for collaborative farming community enterprise jackfruit Nong Heang Sub-district, Phanat Nikhom District, Chon Buri Province. Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University.
- รสา สุนทรายุทธ. (2564). การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นสู่การตลาด ยอดสินค้าของฝากประจำจังหวัด และการพัฒนาหลักสูตรชุมชนด้านการจัดการด้านการออกแบบและการเพิ่ม ช่องทางการตลาด: กรณีศึกษา ชุมชนหนองน้ำใส จังหวัดสระแก้ว. *วารสารศิลปกรรมบูรพา*. 2564. 24(1). 57-58.

- Suntrayut, R. (2021). Local branding and packaging design to the extension as provincial products and community curriculum development on design management and marketing channels expansion : A Case Study of Hnong Namsai Community, Sa Kaeo Province. *Burabha arts journal*. 2021. 24(1). 57-8. (In Thai).
- วิชาญ ตอรัมรัมย์ และสมศักดิ์ ทองแก้ว, (2565). การออกแบบตราสัญลักษณ์บ้านสวนเมล่อน อำเภอบ้านโพธิ์ จังหวัดฉะเชิงเทรา. *วารสารราชนครินทร์*. 19(1). 25-31.
- Torobrum, W. (2022). Logo Design of Baan Suan Melon Ban Pao District Chachoengsao Province. *Journal of Rajanagarindra*. 19(1). 25-31. (In Thai).
- โสภา ชูพิกุลชัย ขปิลมณัน และ เลิศศิริ บวรกิตติ.(2553). การแสดงออกทางใบหน้า. *วารสารวิจัยระบบสาธารณสุข*. 4(1). 26-30.
- Spielmann, S. and Bovornkitti, L. (2010). Facial expression. *Journal of Health Systems Research*. 4(1). 26-30 . (In Thai).
- สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2565). ถอดรหัส “BCG Model” แนวคิดขับเคลื่อนไทยสู่ความยั่งยืนทางเศรษฐกิจ. สืบค้นเมื่อ. 28 ธันวาคม 2566, จาก <https://www.nia.or.th/WhatIsBCG>
- National Innovation Agency. (2022). Decode “BCG Model” Driving Thailand towards the sustainable economic concept. Retrieved December 28, 2023, From <https://www.nia.or.th/WhatIsBCG>
- สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอบ้านสร้าง. (2563). หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์. สืบค้นเมื่อ. 28 ธันวาคม 2566, จาก <https://district.cdd.go.th/bansang /services/>
- Bansang District Community Development Office. (2020). One Tambon One Product. Retrieved December 28, 2023, From <https://district.cdd.go.th/bansang /services/>
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2563). เศรษฐกิจสร้างสรรค์. สืบค้นเมื่อ. 27 ธันวาคม 2566, จาก <https://www.cea.or.th/th/about>
- Creative Economy Agency. (2020). Creative Economy. Retrieved December 27, 2023, From <https://www.cea.or.th/th/about>
- สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ. (2564). Creative Economy พาเศรษฐกิจไทยก้าวไกลสู่สากล. สืบค้นเมื่อ. 27 ธันวาคม 2566, จาก <https:// www.nxpo.or.th/th/ 9440/>

The Office of National Higher Education Science Research and Innovation Policy Council. (2021). Creative economy drives Thailand's economy towards internationalization. Retrieved December 27, 2023, From <https://www.nxpo.or.th/th/9440/>

สำนักส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชน กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย (2546). โครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์. สืบค้นเมื่อ. 28 ธันวาคม 2566, จาก <https://cep.cdd.go.th>

Office of the Promotion of Local Wisdom and Community; Community Development Department. (2003). One Tambon One Product Project. Retrieved December 28, 2023, From <https://cep.cdd.go.th>

อรรหาวิ เจ๊ะสะแม และยอดนภา เกษเมือง. (2564). การพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนเพื่อเชื่อมโยงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนปูลาวาส เขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยธนบุรี*. 15(2). 79-90.

Chesamae, A. and Gadmeang, Y. (2021). The Development of packaging and branding for community products to link the cultural tourism of the Puranawas community, Thawi Watthana District, Bangkok. *Journal of Humanitie and Social Sciences Thonburi University*. 2021. 15(2). 79-90.

การจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนมอญคลอง 14 โดยกระบวนการมีส่วนร่วม

Data preparation of intangible cultural heritage of Mon Klong 14 community with participation process

พัทธนันท์ รัตนวรเศวต¹ วารดา พุ่มผกา² และ อรวรรณ เชื้อน้อย³

Pattanan Rattanasawaswet¹, Warada Pumpaka² and Orawan Chueanoi³

วันที่ส่งบทความ: 23 สิงหาคม 2566, วันที่แก้ไขบทความ: 20 มีนาคม 2567,

วันที่ตอบรับบทความ: 22 เมษายน 2567

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประวัติความเป็นมาของชุมชนมอญคลอง 14 2) ศึกษาอัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมชุมชนมอญคลอง 14 และ 3) จัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมโดยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนมอญคลอง 14 ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมในการเก็บข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ การสัมภาษณ์เชิงลึก และการประชุมกลุ่ม นอกจากนี้ยังประยุกต์ใช้ระบบสารสนเทศทางภูมิศาสตร์ในการทำแผนที่มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

¹ ดร.พัทธนันท์ รัตนวรเศวต ผู้ประพันธ์บรรณกิจ, อาจารย์สาขาวิชาภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์เชิงท่องเที่ยว คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม โทร. 098-2657909 อีเมล pattanan.r@chandra.ac.th

Dr.Pattanan Rattanasawaswet, Corresponding author, Lecturer in Department of Geography and Tourism History Faculty of Humanities and Social Sciences, Chandrakasem Rajabhat University Tel. 098-2657909 Email address: pattanan.r@chandra.ac.th

² ดร.อรวรรณ เชื้อน้อย อาจารย์สาขาวิชาภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์เชิงท่องเที่ยว คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

Dr.Orawan Chueanoi, Lecturer in Department of Geography and Tourism History Faculty of Humanities and Social Sciences, Chandrakasem Rajabhat University

³ ดร.วารดา พุ่มผกา, อาจารย์สาขาวิชาศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, กรุงเทพมหานคร

Warada Pumpaka, Lecturer in Fine Arts Faculty of Humanities and Social Sciences, Chandrakasem Rajabhat University, Bangkok

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประวัติความเป็นมาของชุมชนมอญคลอง 14 คนมอญที่เข้ามาอาศัยอยู่ เริ่มจากการบุกเบิกพื้นที่ โดยการเข้ามาจับจองพื้นที่ทำกิน ซึ่งมาจากนโยบายเพิ่มพื้นที่ทำนาสำหรับผลิตข้าวเพื่อการค้าและส่งออกในสมัยรัชกาลที่ 5 2) อัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมชุมชนมอญคลอง 14 ประกอบด้วย ศาสนสถาน วรรณกรรมและภาษา อาหารและโภชนาการ และงานช่างฝีมือดั้งเดิม 3) การจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมโดยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนมอญคลอง 14 พบว่า สามารถจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่มีการสืบทอดต่อมาจนถึงปัจจุบัน 4 ลักษณะ ดังนี้ (1) วรรณกรรมพื้นบ้านและภาษา (2) แนวทางปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรมและงานเทศกาล (3) ความรู้และการปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล (4) งานช่างฝีมือดั้งเดิม

คำสำคัญ: ข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ชุมชนมอญคลอง 14 การมีส่วนร่วม

Abstract

The objectives of this research are: 1) to study the history of the Mon Khlong 14 community, 2) to study identity and intangible cultural heritage of Mon Khlong 14 community, and 3) to prepare intangible cultural heritage data of the Mon Khlong 14 community through a participatory process using qualitative research methodology. The research is conducted by participatory processes from collecting intangible cultural heritage data from key informants through in-depth interviews, group meetings, and seminars. Additionally, geographic information systems are utilized for mapping intangible cultural heritage.

The Research results are 1) The history of the Mon Khlong 14 community this area was first pioneered by Mon people who came to occupy and establish the community for making their living according to the policy during the reign of King Rama V in order to increase rice production area for international trade and export. 2) The identity and intangible cultural heritage of the Mon Khlong 14 community, religious places , literature and language , food and nutrition, traditional crafts. 3) The preparation of intangible cultural heritage data with participation process of the Mon Khlong 14 found that the data of intangible cultural heritage which has been inherited to the present time can be divided into 4 characteristics as follow: (1) folk literature and language (2) social practices, ceremonies and festivals (3) knowledge and practice related to nature and the universe (4) traditional craftsmanship.

Keywords: Intangible cultural heritage information, the Mon Khlong 14 Community, Participation

บทนำ

เมื่อความเจริญทางสังคมและเทคโนโลยีที่ดำเนินไปอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมวัฒนธรรมในมิติต่าง ๆ วัฒนธรรมและภูมิปัญญาดั้งเดิมของหลายกลุ่มชาติพันธุ์เกิดการเปลี่ยนแปลงทำให้ลดบทบาทลง และถูกกลืนกลายไปกับวัฒนธรรมใหม่จนสูญหายไป ในที่สุด สิ่งเหล่านี้ทำรัฐบาลได้ตระหนักถึงสภาพปัญหาจึงได้มีการกำหนดกฎหมายที่ว่าด้วยมรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรม นั่นคือ “พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2559” โดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 1 มีนาคม 2559 และมีผลใช้บังคับตั้งแต่วันที่ 2 มีนาคม พ.ศ. 2559 เป็นต้นไป ซึ่งหน่วยงานที่กำกับดูแลคือ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม

พระราชบัญญัติ ส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2559 ได้ให้ความหมายของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไว้ว่า “มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม” คือ ความรู้ การแสดงออก การประพฤติปฏิบัติ หรือทักษะ ทางวัฒนธรรมที่แสดงออกผ่านบุคคล เครื่องมือ หรือวัตถุ ซึ่งบุคคล กลุ่มบุคคล หรือชุมชน ยอมรับและรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกัน และมีการสืบทอดกันมาจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่งโดยอาจมีการปรับเปลี่ยนเพื่อตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมของตน (วนิดา อินทรอำนวย. 2567)

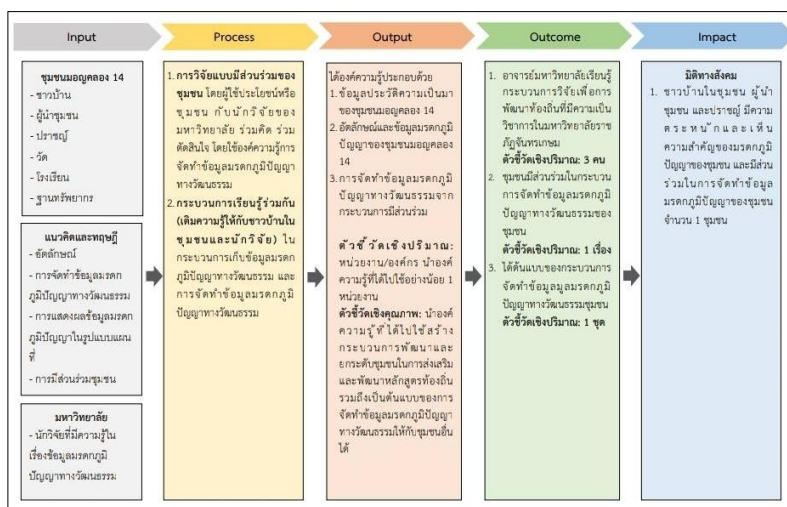
เช่นเดียวกับชุมชนมอญคลอง 14 เขตหนองจอก ซึ่งเป็นกลุ่มคนมอญที่ขยายตัวมาจากชุมชนมอญสมุทรสาคร ปทุมธานี นนทบุรี และพระประแดง โดยชุมชนมอญคลอง 14 นี้มีการสืบทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวมอญทั้งด้านประเพณี อาหาร การแต่งกายไว้ แต่วัฒนธรรมบางอย่าง เช่น ด้านภาษา และความเชื่อเริ่มสูญหายไป สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ชุมชนสามารถร่วมกันสืบค้นและรวบรวมฟื้นฟูมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม โดยผ่านการเรียนรู้แบบกระบวนการมีส่วนร่วมกับโครงการวิจัยเพื่อพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชนต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของชุมชนมอญคลอง 14
2. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมชุมชนมอญคลอง 14
3. เพื่อจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมโดยกระบวนการมีส่วนร่วมของ

ชุมชนมอญคลอง 14

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ที่มา : คณะผู้วิจัย, 2565

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการศึกษาประวัติความเป็นมา อัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม และใช้กระบวนการมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) ในการดำเนินการจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมและแผนที่มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนมอญคลอง 14 ใช้เกณฑ์ของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรมเป็นแนวทางในการศึกษาข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในพื้นที่วิจัย เพื่อให้สามารถสืบทอดและนำมรดกทางวัฒนธรรมไปใช้ประโยชน์เพื่อการพัฒนาทางสังคมและเศรษฐกิจในชุมชนมอญคลอง 14 ได้อย่างเหมาะสม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำชุมชน เจ้าอาวาสวัดใหม่เจริญราษฎร์ ครู อาจารย์ จำนวน 10 คน

เครื่องมือในการเก็บข้อมูล การวิจัยนี้มีเครื่องมือในการเก็บข้อมูลประกอบด้วยแบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบไม่มีโครงสร้าง และแบบสำรวจข้อมูลมรดกภูมิปัญญาเชิงวัฒนธรรมของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้ 1) ศึกษาค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา วิจัย เว็บไซต์ 2) การสังเกตแบบมีส่วนร่วมเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตชุมชนร่วมกิจกรรมสำคัญของชุมชน ด้วยการจดบันทึกการถ่ายภาพนิ่ง ภาพวิดีโอ เพื่อนำข้อมูลไปจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม 3) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากผู้ให้ข้อมูลเชิงลึก จำนวน 10 คน โดยมี

กรอบคำถามเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของชุมชน และคำถามเกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ร่วมกับการใช้แบบสำรวจข้อมูลมรดกภูมิปัญญาเชิงวัฒนธรรมของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม ตามประกาศคณะกรรมการส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม เรื่อง การกำหนดลักษณะภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2560 (2565) เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมทั้ง 6 สาขา 4) การสนทนากลุ่ม (Focus Group) จำนวน 2 กลุ่มๆ ละ 10 คน เพื่อสร้างความเข้าใจและร่วมแสดงความคิดเห็นในการจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมโดยนำรูปแบบการมีส่วนร่วมใน 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ 2) การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ 3) การมีส่วนร่วมในผลประโยชน์ 4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล

การวิเคราะห์ข้อมูล การวิจัยนี้เป็นการวิจัยผสมผสานเชิงคุณภาพและการวิจัยแบบมีส่วนร่วม การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) ใช้การตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Data Triangulation) การวิเคราะห์เนื้อหาที่มีวัตถุประสงค์เพื่อจำแนก แยกแยะและแจกแจงข้อมูลที่ได้มาจากภาคสนาม และจัดลำดับข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมตามเกณฑ์การกำหนดลักษณะภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2560 ของคณะกรรมการส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

ผลการวิจัย

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ของชุมชนมอญคลอง 14 ซึ่งเป็นชุมชนที่อยู่ในเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยมีดังนี้

1. ผลการศึกษาประวัติความเป็นมาของชุมชนมอญคลอง 14 พบว่า ชุมชนมอญคลอง 14 ครอบคลุมพื้นที่ 2 จังหวัดคือ ฝั่งตะวันออกของชุมชนตั้งอยู่ในเขตอำเภอบางน้ำเปรี้ยว จังหวัดฉะเชิงเทรา ส่วนฝั่งตะวันตกของชุมชน ตั้งอยู่ในเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร เป็นชุมชนชาวมอญที่ขยายตัวมาจากสมุทรสาคร ปทุมธานี นนทบุรี และพระประแดง โดยมีการเข้ามาตั้งถิ่นฐานบ้านเรือนขึ้นเมื่อรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทั้งนี้สืบเนื่องจากนโยบายการขุดคลองรังสิต และลำคลองสายต่าง ๆ เมื่อประมาณปี พ.ศ. 2433 จากนั้นนโยบายเพิ่มพื้นที่ทำนาสำหรับผลิตข้าวเพื่อการค้าและส่งออก (องค์ บรรจุน. 2565) เช่นเดียวกับการขยายตัวของชาวมอญไปสู่พื้นที่ทำนาแห่งใหม่อย่างบางพลี บางบ่อ บางแก้ว บางบัวทอง ไทรน้อย และลาดกระบัง

การบุกเบิกพื้นที่ของชนมอญที่เข้ามาอาศัยอยู่ ในพื้นที่ชุมชนมอญคลอง 14 นี้ เกิดจากการเข้ามาจับจองพื้นที่ทำกิน โดยการล่องเรือมาตามลำคลองที่มีการขุดขึ้นในสมัยนั้น ลักษณะของการบุกเบิกที่ดินทำกิน คือ ครอบครัวใดบุกเบิกถางป่าได้มาก ก็จะจับจองที่ดินทำกินกันได้มากตามขนาดของพื้นที่ที่ทำการแผ้วถางได้ โดยไม่มีการกำหนดว่า สามารถจับจองได้สูงสุดกี่ไร่ (ทวี แก่นดำ. การสื่อสารระหว่างบุคคล, 20 มีนาคม 2565)สำหรับกลุ่มคนมอญที่เข้ามาตั้ง

ถิ่นฐานและจับจองที่ทำกินพบว่า กลุ่มคนไทยเชื้อสายมอญที่เข้ามาตั้งถิ่นฐานในพื้นที่นี้ ประกอบด้วย คนไทยเชื้อสายมอญจาก นนทบุรี ปทุมธานี สมุทรสาคร และพระประแดง ซึ่งพิจารณาได้จากตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สายสกุล และที่มาของชุมชนมอญคลอง 14

นามสกุล	ที่มา
แว้บ้านแพ้ว ศรีปาน เจริญपालะ พหลธรรมสาร สุวรรณะ ชื่นมีศรี ทอง	สมุทรสาคร
กำพร้าว อุ่นยนต์ ทองมีศรี บางแสงอ่อน เลี้ยงบำรุง ชันทอง เมรี เปลื้องทุกข์	
แม่นสมุทร ม่วงประเสริฐ แก้วสว่าง เกนโรจน์	ปทุมธานี
พุ่มมณี (เดิมพุ่มแก้ว) สายจำปา ชาวนา	พระประแดง

ที่มา: คณะผู้วิจัย. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก, 2565

จากตารางที่ 1 พบว่าชาวมอญคลอง 14 มีบรรพบุรุษที่เคลื่อนย้ายมาจากสมุทรสาคร หรือที่เรียกว่ามอญน้ำเค็มมากที่สุด รองลงมามีบรรพบุรุษมาจากปทุมธานี และพระประแดงตามลำดับ

2. ผลการศึกษาอัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมชุมชนมอญคลอง 14 พบว่า อัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมชุมชนมอญคลอง 14 ตามเกณฑ์การกำหนดลักษณะภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2560 ของคณะกรรมการส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมประกอบด้วย

2.1 อัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาสำคัญของชุมชนมอญคลอง 14 สาขาวรรณกรรม พื้นบ้านและภาษา โดยประกอบด้วย



ภาพ 2 วัดใหม่เจริญราษฎร์และโบสถ์น้ำเค็ม มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนมอญคลอง 14 หนองจอก

ที่มา : คณะผู้วิจัย, 2565

ด้านศาสนสถานที่สำคัญ ๆ ในท้องถิ่น และเรื่องเล่าที่อธิบายความเป็นมาของความเชื่อและพิธีกรรมในท้องถิ่น คือ 1) วัดใหม่เจริญราษฎร์ เดิมได้ขนานนามว่า “วัดใหม่เจริญ” พ.ศ. 2476 ได้เปลี่ยนเป็น “วัดใหม่เจริญราษฎร์ศรัทธาธรรม” และต่อมา พ.ศ. 2486 จึงได้เปลี่ยนนามวัดอีกครั้งหนึ่งเป็น “วัดใหม่เจริญราษฎร์” มาจนทุกวันนี้ ซึ่งชาวบ้านนิยมเรียกว่า “วัดคลองสิบสี่” ตามภูมิประเทศที่เป็นที่ตั้งของวัดซึ่งตั้งอยู่ติดกับคลองสิบสี่ 2) โบสถ์น้ำเค็ม” ปรากฏอยู่ในบริเวณ

วัดใหม่เจริญราษฎร์ รูปแบบทางสถาปัตยกรรมเป็นไม้ ที่มาของการเรียกโบสถ์น้ำเค็ม มาจากถิ่นฐานของชุมชนมอญในจังหวัดสมุทรสาคร ที่มีลักษณะทางภูมิศาสตร์ของพื้นที่อยู่ใกล้กับทะเล จึงเรียกชาวมอญในแถบจังหวัดสมุทรสาครว่า “มอญน้ำเค็ม” ซึ่งกลุ่มคนมอญสมุทรสาครคือกลุ่มใหญ่ที่มีการเคลื่อนย้ายเข้ามาตั้งถิ่นฐานในชุมชนมอญคลอง 14 จึงส่งผลให้มีการสืบทอดอัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของโบสถ์น้ำเค็มที่มีรูปแบบทางสถาปัตยกรรมคล้ายคลึงกันวัดศิริมงคลที่จังหวัดสมุทรสาคร 3) เจ้าพ่อองค์แก้ว เป็นเจ้าที่เจ้าทางที่คอยปกป้องรักษาที่ดินบริเวณนั้น ที่ชาวมอญคลอง 14 ให้ความเคารพนับถือ เป็นขวัญกำลังใจ และเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของคนในชุมชน ในวันศุกร์ทำสังกรานต์ช่วงเดือน 6 ของทุก ๆ ปีจะมีพิธีไหว้เจ้าพ่อองค์แก้ว

ด้านภาษา เป็นอัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนชาวมอญรูปแบบหนึ่งที่มีการสืบทอดต่อกันมาในรูปแบบของภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร สำหรับชุมชนมอญคลอง 14 อัตลักษณ์ด้านภาษาที่พบคือ 1) กลุ่มภาษาท้องถิ่น และ 2) กลุ่มสุภาษิตและคำพังเพย สำหรับภาษาท้องถิ่นในชุมชนมอญคลอง 14 คือ ภาษามอญ โดยในอดีตมีผู้คนใช้ภาษามอญในการสื่อสารร่วมกับภาษาไทย แต่ปัจจุบันโดยจะพบเพียงผู้สูงอายุที่ยังสามารถพูดภาษามอญสื่อสารกันได้ เนื่องจากเมื่อมีการแต่งงานไปกับคนไทย และคนในวัฒนธรรมอื่น ๆ ทำให้เกิดการกลืนกลายไป ส่งผลให้ลูกหลานคนมอญที่เป็นคนรุ่นใหม่ไม่สามารถสื่อสารภาษามอญได้ ส่วนสุภาษิตและคำพังเพยต่าง ๆ ที่ปรากฏในพื้นที่ ได้แก่ คำสุภาษิต และคำให้พร ดังตัวอย่างคำสุภาษิตและคำให้พรในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตัวอย่างคำสุภาษิตในภาษามอญและความหมาย

ลำดับที่	คำสุภาษิต (ภาษามอญ)	คำอ่านใน ภาษามอญ	ความหมาย
1	ဝိမာန် ချီကွန်ချီ	หมีแမ်း ชาน เด็งกวานตุ้	(พ่อแม่รัก ชาวบ้านเกลียด) เป็นคำสอนสำหรับพ่อแม่ที่มีการเลี้ยงลูกแบบตามใจมากเกินไป ลูกจะเป็นคนไม่ดี อาจเป็นโจร เป็นนักเลงหัวไม้ สร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่น
2	ကော့လော့ကိုဝိ	โกนโหล่น กอหมี แမ်း	(ลูกเหนือกว่าพ่อแม่) เป็นคำสอนลูกที่ต้องเคารพยำเกรง กตัญญูกตเวทีตาต่อพ่อแม่ ไม่ได้เถียงหรือ ก้าวร้าวเหนือพ่อแม่ ปฏิบัติตามคำสั่งสอน จึงจะได้ชื่อว่า อภิชาติบุตร
3	ကုလော့ကိုဒွာ	กวีะโหล่น กออาจา	(ลูกศิษย์เหนือกว่าอาจารย์) เป็นคำสอนสำหรับลูกศิษย์ที่ไม่เคารพครู ไม่ยำเกรง ไม่กตัญญูต่อผู้มีพระคุณ และครูบาอาจารย์ จะไปไหนทำกินไม่ขึ้น

ที่มา: ทวี แก่นดำ ผู้ให้ข้อมูล แปลโดยประพัฒน์ กองศรี, 2566

2.2 อัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาสำคัญของชุมชนมอญคลอง 14 สาขาแนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม ประเพณี และงานเทศกาล ประกอบด้วย

ด้านประเพณีเกี่ยวกับศาสนา โดยปรากฏประเพณีสำคัญอันเป็นอัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม คือ ประเพณีตักบาตรน้ำผึ้ง ซึ่งเป็นประเพณีเก่าแก่ของมอญที่มีมาแต่สมัยพุทธกาล โดยจะทำการในวันพระขึ้น 15 ค่ำ เดือน 10 นอกจากจะเป็นการทำบุญตักบาตรอาหารหวานคาวแล้ว ชาวบ้านยังเตรียมน้ำผึ้งมาตักบาตรด้วยเช่นเดียวกับการตักบาตรทั่วไป ชาวมอญเชื่อว่าการตักบาตรด้วยน้ำผึ้งจะได้านิสงส์มาก เพราะพระสงฆ์จะเก็บน้ำผึ้งไว้ใช้เป็นยาคราวจำเป็น ปัจจุบัน เมื่อน้ำผึ้งแห้งหายากขึ้น จึงมีการเปลี่ยนเป็นการตักบาตรด้วยน้ำตาลทรายแทนเพราะหาง่ายกว่า ปัจจุบันชุมชนมอญคลอง 14 ยังรักษาประเพณีการตักบาตรน้ำผึ้งไว้จนทุกวันนี้



ภาพ 3 ประเพณีแห่ธงตะขาบ และการรำบวงสรวงเจ้าฟ่องค์แก้วของชุมชนมอญคลอง 14

ที่มา : คณะผู้วิจัย. 2565

ด้านประเพณีเกี่ยวกับเทศกาล อันเป็นอัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาที่ปรากฏในพื้นที่ชุมชนมอญคลอง 14 คือ 1) ประเพณีแห่ธงตะขาบ มักจะกระทำกันในวันสงกรานต์ ที่มาของ “ธงตะขาบ” ชาวมอญเชื่อว่าสร้างขึ้นเพื่อเป็นบูชาพระพุทธเจ้าและเป็นการไถ่บาป มีการสร้างเสาแขวนธงบูชาพระพุทธเจ้า โดยยอดบนสุดของเสานั้นทำเป็นรูปช้างสามเศียรบ้าง รูปหงส์บ้าง ส่วนธงก็ทำด้วยผืนผ้าสีขาวธรรมดา มีวงกรอบตามากกรุก ใช้ไม้ติดด้านข้างเป็นชั้น ๆ ถึงวันสงกรานต์ก็ประกอบพิธีชักธงตะขาบขึ้นเหนือยอดเสา ในเวลาต่อมาจึงปรากฏว่านิยมทำยอดเสาทั้งหมดเป็นรูปหงส์ นานเข้าจึงเกิดการรวมกันขึ้นของเสาหงส์และเสาธงเพื่อความสะดวก โดยนำธงบูชาพระพุทธเจ้าไปแขวนไว้ที่เสาหงส์ เรียกรวม ๆ ว่าเสาหงส์ธงตะขาบ โดยหงส์เป็นอัตลักษณ์สำคัญที่ปรากฏในพื้นที่ที่มีชาวมอญอาศัยอยู่ทุกชุมชน เช่นเดียวกับที่ปรากฏในพื้นที่ชุมชนมอญคลอง 14 (ทวี แก่นดำ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 20 มีนาคม 2565)

2) ประเพณีการรำบวงสรวงเจ้าฟ่องค์แก้ว ซึ่งเป็นผีประจำหมู่บ้าน (แป๊ะจู้) หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ชาวมอญคลอง 14 ให้ความเคารพนับถือ จะทำการหลังสงกรานต์ปีละครั้งในเดือน 6 โดยชาวบ้านจะนำอาหารและสิ่งของมาเช่น ไหว้ เช่น ขนมต้มขาว ต้มแดง บัวลอย มะพร้าว พวงมาลัย ดอกไม้ และมีการรำกลองยาวเพื่อบวงสรวง ผู้ประกอบพิธี หรือคนทรง ชาวมอญเรียกว่า “ไต่ง” ปัจจุบันไม่มีการสืบทอดคนทรงหรือไต่ง และภายหลังการบวงสรวงเจ้าฟ่องค์แก้ว

ได้ริเริ่มมีการร่ำสามถาด โดยมีการนำวงดนตรีปี่พาทย์มอญมาบรรเลงประกอบในพิธีด้วย (ทวี แก่นดำ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 20 มีนาคม 2565)

2.3 อัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนมอญคลอง 14 สาขาคความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและจกवाल ที่ปรากฏในพื้นที่ที่ประกอบด้วย

ด้านอาหารและโภชนาการที่ปรากฏในพื้นที่มีอัตลักษณ์ของชาวมอญในด้านรสชาติของอาหาร ที่ส่วนใหญ่จะมีรสเปรี้ยวเพราะปรุงมาจากพืชผักที่มีรสเปรี้ยว โดยอาหารที่สำคัญของชุมชนมอญคลอง 14 ประกอบด้วย 1) วัตถุดิบและเครื่องปรุงประกอบด้วย เนื้อสัตว์ และผักสด โดยชาวมอญคลอง 14 นิยมบริโภคพืชผักที่ปลูกเองตามธรรมชาติ และซื้อหาจากตลาดสด ได้แก่ กระตาด กระเจี๊ยบ มะเขือ มะตาด ซึ่งเป็นพืชรสเปรี้ยว 2) อาหารตามการบริโภค ประกอบด้วย อาหารคาว หรือกับข้าว ปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนผสมกลมกลืนไปกับอาหารไทย และยังคงบริโภคอยู่ในโอกาสต่าง ๆ จำแนกออกเป็น 5 ประเภทย่อย ได้แก่ (1) อาหารประเภทแกง (2) อาหารประเภทผัด (3) อาหารประเภทเครื่องจิ้ม (4) อาหารประเภทต้ม (5) อาหารประเภทหมักดอง 3) อาหารหวาน เป็นอาหารที่นิยมรับประทานหลังของคาว การปรุงและบริโภคอาหารหวานของชาวมอญคลอง 14 มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตแบบเกษตรกรรมที่มีข้าวเป็นส่วนประกอบสำคัญในการทำขนม ชาวมอญจะปรุงอาหารทั้งคาวหวานเพื่อรับประทานในครัวเรือน และในเทศกาลงานประเพณีของชุมชน เช่น งานแต่งงาน งานบวช งานศพ โดยจะนำไปถวายพระสงฆ์เป็นอันดับแรก จากนั้นจะนำไปแจกจ่ายญาติผู้ใหญ่ญาติพี่น้องคนในชุมชน แสดงถึงความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวและชุมชน อาหารหลายชนิดได้สูญหายไป บางชนิดคงอยู่ บางชนิดเปลี่ยนแปลงรูปแบบวิธีการไปตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรม โดยอาหารหวานที่ปรากฏในชุมชนมอญคลอง 14 มีดังนี้ (1) กะละแม (กวาลูญฮะกอ) หรือขนมกวน (2) กระจยาสารท 4) อาหารในพิธีกรรม ในปัจจุบันอาหารบางชนิด ผู้คนในชุมชนมอญคลอง 14 มีการทำน้อยลง คือ การกวนกะละแม และกระจยาสารท เนื่องจากไม่มีแรงงานในการกวนดังกล่าวของคุณโชติที่ให้ข้อมูลว่า “คนกวนกะละแมน้อยลง ไม่มีแรงงานช่วย สมัยนี้ไม่ได้ซูดหลุมก่อเตาเหมือนสมัยก่อน แต่ใช้โครงเหล็กตั้งให้เป็นวงกลมพองวางกระทะใบบัว และใช้สังกะสีล้อมกันลม เว้นช่องใส่ฟืน ก่อนจะกวนเอาผักบั้งขัดกระทะก่อนย่างผักบั้งจะกตสนิมในกระทะ” (โชติ ทองมีศรี, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 10 เมษายน 2565)



ภาพ 4 (บน) การกวนกะละแม (ล่าง) สำหรับข้าวแช่ของชาวมอญคลอง 14

ที่มา : คณะผู้วิจัย, 2565

ด้านข้อปฏิบัติและข้อห้าม ในปัจจุบัน มีความเคร่งครัดลดลงตามบริบททางสังคมที่เปลี่ยนไป โดยข้อปฏิบัติและข้อห้ามของชาวมอญคลอง 14 ที่ปรากฏแสดงได้ดังตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 ข้อปฏิบัติและข้อห้ามของชาวมอญคลอง 14

ลำดับที่	ความเชื่อ	ข้อห้ามและการปฏิบัติ
1	การนับถือผี	ผู้ที่นับถือผีจะไม่ตุง หรือฆ่างู ถ้าเจอซากงูที่ตายแล้วจะนำไปใส่กระบุงมาฝัง จะมีพิธีเซ่นไหว้ปีละครั้ง ช่วงหลังสงครามประมาณเดือน 6 ใช้ ไก่ต้มและเหล้าไปเซ่นไหว้ โดยวางไว้ที่เสาผี
2	การนับถือผีเต่า	ผู้ที่นับถือผีเต่า เมื่อเจอเต่าจะพูดว่าเหม็น ถ้าไม่พูดว่าเหม็นจะต้องจับเต่ามาฆ่าแล้วนำขึ้นหิ้งถวายปะโหนด (ผีบรรพบุรุษ) เวลาทำงานบุญต่าง ๆ เช่น งานแต่ง งานบวช งานศพ ต้องจัดสำหรับและจุดธูปบอกกล่าวปะโหนด
3	ผีบรรพบุรุษ	ความเชื่อที่ว่าเมื่อซื้อทองให้หลาน ต้องบอกกล่าวผีบรรพบุรุษก่อนจะนำทองนั้นมาใส่เอง โดยนำทองไปวางที่หิ้งบูชาให้ปู่ย่าตา ทวด พอวางสักพักก็พูดว่า ให้ปู่ย่าตาทวดใส่แล้วให้ลูกหลานใส่บ้าง ถ้าไม่บอกกล่าวเด็กจะร้องไห้ ต้องทำขนมแบ่งทอดขึ้นให้ไว้บนหิ้งบรรพบุรุษเพื่อขอขมา
4	การผีดผี	การห้ามมิให้คนท้องมาฟังเสาะเอกในบ้าน และห้ามมิให้สามีหรือภรรยาของเพื่อนมานอนในเรือนต้องนอนนอกเรือน
5	การไหว้ผีบรรพบุรุษ	หลังสงครามแต่ละบ้านจะกลับไปหิ้งชุมชนซึ่งเป็นบ้านเกิดของ ตนเอง เช่น ไปสมุทรสาคร พระประแดง ปทุมธานี เพื่อให้ไหว้ผี

ลำดับที่	ความเชื่อ	ข้อห้ามและการปฏิบัติ
6	ห้ามมิให้อุ้มเด็กไปในเวลาเย็นหรือเวลาโพล้เพล้	บรรพบุรุษ ผีประจำตระกูลของตนเอง
	เชื่อว่าในเวลาเย็นหรือเวลาโพล้เพล้จะมีสัมภเวสีร่อนเร่อยู่ และเด็กจะจิตอ่อนผิตามง่าย ทำให้เด็กเด็กร้องไห้งอแง ต้องทำหะชะแนม (เสียกบาล) โดยการเอาฝ่าละมือนำอาหารแล้วมาวนรอบตัวเด็ก จากนั้นจึงนำเอาอาหารนั้นไปทิ้งให้สัมภเวสีกิน	

ที่มา: คณะผู้วิจัย. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก, 2565

2.4 อัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนมอญคลอง 14 สาขางานช่างฝีมือดั้งเดิม ที่ปรากฏในพื้นที่ประกอบด้วย

1) โบสถ์น้ำเค็ม อุโบสถไม้หลังเดิมภายในวัดใหม่เจริญราษฎร์ หรือที่คนในชุมชนเรียกว่า “โบสถ์ทรงน้ำเค็ม” ที่มาของการเรียกโบสถ์น้ำเค็มเพราะด้วยรูปแบบทางสถาปัตยกรรมเป็นไม้ มีลักษณะเฉพาะของวัดมอญ ซึ่งที่พบในปัจจุบันจะเหลือน้อยมาก คล้ายกับโบสถ์วัดศิริมงคล จังหวัดสมุทรสาครซึ่งเป็นชุมชนมอญที่อยู่ในแถบลุ่มแม่น้ำท่าจีน ด้วยลักษณะทางภูมิศาสตร์ใกล้กับทะเล จึงเรียกชาวมอญแถบนี้นว่ามอญน้ำเค็ม

2) เรือนมอญ ชุมชนมอญคลอง 14 ปรากฏเรือนมอญแบบเดิมเหลืออยู่เพียงไม่กี่หลัง มีทั้งบ้านที่เป็นที่อยู่อาศัยจริง โดยตั้งอยู่ฝั่งฉะเชิงเทรา เช่น “บ้านมอญ 100 ปี” ซึ่งเป็นของสายตระกูล “เจริญपालะ” การปลูกเรือนมอญแต่ละหลังล้วนให้ความสำคัญกับความเชื่อทั้งเรื่องวันและเวลาที่ปลูก การเลือกที่ดิน ทิศ ตำแหน่งที่จะปลูก การหันหน้าเรือนเข้าสู่เส้นทางคมนาคมทางน้ำ ขนาดของเสาเรือน การขุดดินและการตั้งเสาเรือนแต่ละต้น รวมถึงการให้ความสำคัญกับเสาผี ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องผีบรรพบุรุษที่ยังคงมีอยู่ในชุมชน แม้จะไม่ได้มีการประกอบพิธีกรรมแล้วก็ตาม



ภาพ 5 เรือนมอญ “บ้านมอญ 100 ปี” ชุมชนมอญคลอง 14

ที่มา : คณะผู้วิจัย, 2565

3) เปลตาข่าย เป็นมรดกภูมิปัญญาด้านงานหัตถกรรมชนิดหนึ่งของชาวชุมชนมอญคลอง 14 ครอบครัวชาวมอญสมัยก่อนส่วนใหญ่ เกือบทุกบ้านจะมีการถักเปลตาข่ายไว้ใช้เอง เพราะเป็นอุปกรณ์จำเป็นสำหรับการใช้ในการดูแลบุตรหลาน เปลตหนึ่งสามารถใช้สำหรับดูแล

บุตรหลานต่อเนื่องกันมาได้หลายคน ลวดลายที่ชุมชนมอญคลอง 14 นิยมในการปักเปลดาวย้ายโบราณ คือ ลายแมงมุม และลายเม็ดขนุน ปัจจุบันภูมิปัญญาในการทำเปลของชุมชนลดน้อยลงเนื่องจากไม่มีผู้สืบทอดและหลายครัวเรือนได้มีการปรับเปลี่ยนมาใช้อุปกรณ์สำหรับตุ๊กตาบุตรหลานแบบสมัยใหม่

3. การจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมโดยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนมอญคลอง 14 ซึ่งเป็นการร่วมกันสืบค้นและรวบรวมข้อมูลมรดกภูมิปัญญาระหว่างชาวบ้าน ผู้นำชุมชน และปราชญ์ในชุมชน ผลการศึกษาพบว่า มีระดับของการมีส่วนร่วมของชาวบ้าน ผู้นำชุมชนและปราชญ์ในชุมชน 3 ระดับ ดังนี้ คือ 1) ชุมชนได้มีส่วนร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของตนและชุมชน 2) ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการร่วมประชุมและตัดสินใจ รวมถึงแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะถึงมรดกภูมิปัญญาของชุมชนที่ยังคงปรากฏและมีการสืบทอดกันอยู่ภายในชุมชน เพื่อการจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชน และ 3) ชุมชนได้มีส่วนร่วมสนับสนุนการจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม โดยสนับสนุนอุปกรณ์รวมถึงระยะเวลาในการสาธิตกระบวนการในการถ่ายทอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเพื่อจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม โดยสามารถจัดทำข้อมูลข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ปรากฏและยังคงมีการสืบทอดมาจนปัจจุบันในชุมชนมอญคลอง 14 ได้ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ยังคงมีการสืบทอดและปรากฏอยู่ โดยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนมอญคลอง 14

หัวข้อมรดกภูมิปัญญา	ชนิดของมรดกภูมิปัญญา	มรดกภูมิปัญญาที่ปรากฏในชุมชน
วรรณกรรมพื้นบ้านและภาษา	ตำนานพื้นบ้าน	ตำนานข้าวแช่ และการทำข้าวแช่
	สำนวนและสุภาษิต	การใช้สำนวน ภาษา
	ภาษา	การใช้ภาษามอญสื่อสารภายในชุมชน
แนวปฏิบัติทางสังคมพิธีกรรม	มารยาท	การรักษา มารยาทอันดีของชาวมอญในชุมชน
	ขนบธรรมเนียมประเพณี	การยึดถือปฏิบัติตามประเพณีในรอบปี (12 เดือน)
ความรู้และการปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล	อาหารและโภชนาการ	การประกอบอาหารพื้นบ้านแบบมอญ ทั้งอาหารคาว อาหารหวาน และอาหารในพิธีกรรม
งานช่างฝีมือดั้งเดิม	ผ้าและผลิตภัณฑ์จากผ้า	การแต่งกายด้วยชุดมอญในงานเทศกาลประเพณี และกิจกรรมสำคัญ
	เครื่องมือ	งานเครื่องมือในรูปแบบสถาปัตยกรรม

เรือนมอญ และโบสถ์น้ำเค็ม

ผลิตภัณฑ์อย่างอื่น

การถักเปดตาข่ายโบราณ

ที่มา: คณะผู้วิจัย. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก, 2565

จากตารางที่ 4 การจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมโดยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนมอญคลอง 14 หนองจอก พบว่า ข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชน ที่ยังปรากฏและมีการสืบทอดต่อมาจนถึงปัจจุบัน มี 4 ลักษณะ คือ 1) วรรณกรรมพื้นบ้านและภาษา 2) แนวทางปฏิบัติทางสังคม 3) ความรู้และการปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล 4) งานช่างฝีมือดั้งเดิม

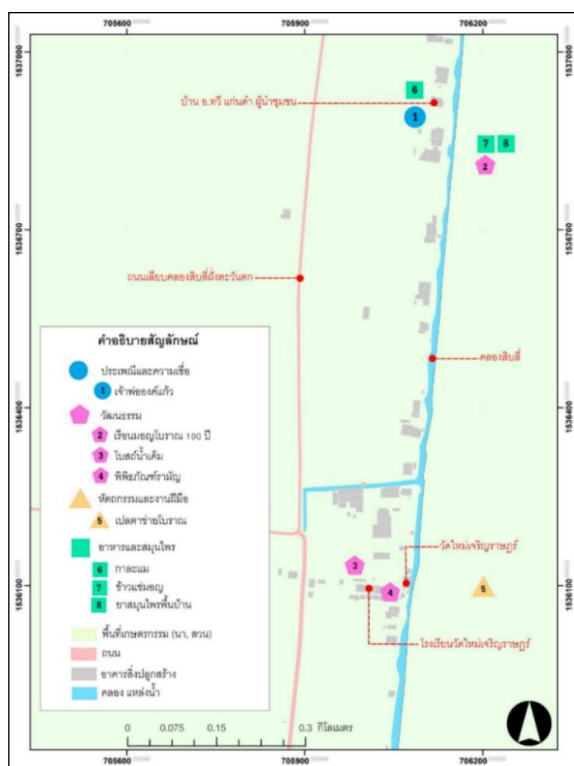
และจากการสำรวจตำแหน่งที่ตั้งของแหล่งมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในพื้นที่ชุมชนมอญคลอง 14 ด้วยแอปพลิเคชันระบบกำหนดตำแหน่งพิกัดบนพื้นโลกด้วยดาวเทียม ไปพร้อมกับกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสามารถจัดทำแผนที่มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนมอญคลอง 14 ได้ดังภาพ 6

อภิปรายผล

1. การศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาของชุมชนมอญคลอง 14 หนองจอก โดยข้อค้นพบงานวิจัยนี้ พบว่า มีกลุ่มชาติพันธุ์มอญที่อพยพเข้ามาบุกเบิกพื้นที่ทำกินเพื่อตั้งถิ่นฐานในระยะแรก ประกอบด้วย 3 กลุ่ม สำคัญคือ คือ 1) กลุ่มไทยเชื้อสายมอญจากสมุทรสาคร 2) กลุ่มคนไทยเชื้อสายมอญจากปทุมธานี และ 3) กลุ่มคนไทยเชื้อสายมอญจากพระประแดง ตรงกับแนวคิดขององค์ บรรจุน (2565) ที่ได้กล่าวถึง การอพยพของมอญ เท่าที่มีการจดบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์ไทยดังกล่าวข้างต้นพบหลักฐานรวมทั้งสิ้น 10 ครั้ง และสอดคล้องกับแนวคิดของสุภรณ์ โอเจริญ (2551) ที่ว่ามอญอพยพที่เข้ามาในประเทศไทยได้รับการต้อนรับและเลี้ยงดูเทียบเท่ากับพลเมืองไทย ได้รับพระมหากรุณาธิคุณจากพระมหากษัตริย์ไทย พระราชทานที่ดินและจัดที่อยู่ที่เหมาะสมได้แก่ ชุมชนปากเกร็ด นนทบุรี สามโคก ปทุมธานี และนครเขื่อนขันธ์ ทรงลงมาคือลุ่มน้ำแม่กลองในอำเภอบ้านโป่ง อำเภอโพธารามจังหวัดราชบุรี และในจังหวัดกาญจนบุรี

2. การศึกษาอัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมชุมชนมอญคลอง 14 ผู้วิจัยเห็นด้วยกับแนวคิดของ Stuart Hall ที่กล่าวถึงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ว่าเป็นกระบวนการที่ไม่เคยหยุดนิ่งและเป็นพลวัตเสมอ ไม่มีอัตลักษณ์ใดที่คงที่ถาวร การสร้างภาพตัวแทนทางวัฒนธรรมมีความเป็นพลวัตมากขึ้น อัตลักษณ์ทั้งหลายจึงมีลักษณะชั่วคราวขึ้นอยู่กับสถานะของอัตลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้น (Stuart Hall อ้างอิงใน นิติ ภาวรัตน์, 2558) สอดคล้องกับข้อค้นพบสำคัญของผู้วิจัยในการศึกษาถึงอัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมชุมชนมอญคลอง 14 ซึ่งพบว่า มีมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมประกอบด้วย 1) การนับถือ “ผีบรรพบุรุษ” และ “ผีประจำชุมชน 2) สถาปัตยกรรมและที่อยู่อาศัย 3) ประเพณีที่มีการสืบทอดมา

จากความเป็นคนมอญซึ่งเป็นชนชาติที่ยึดถือและปฏิบัติตามคติความเชื่อ และความศรัทธาในพระพุทธศาสนา 4) การใช้ภาษามอญในรูปแบบของสุภาษิตและคำพังเพยต่าง ๆ 5) อาหารมอญ 6) การถักเปเลตาข่ายโบราณที่กล่าวมาเป็นอัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาของชุมชนชาวมอญคลอง 14 ซึ่งมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเหล่านี้ได้มีการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ความเป็นมอญไปตามสภาพแวดล้อม เศรษฐกิจ สังคม และวิถีชีวิตที่มีการเปลี่ยนแปลงไป ตรงกับแนวคิดของ ชูศักดิ์ วิทยากร (2561) ที่ว่า ลักษณะของวัฒนธรรม คือ แบบแผน ประเพณี ความคิด และค่านิยมที่ต้องมีการสืบทอดกันต่อไปรวมทั้งมีการปรับเปลี่ยนตามกาลเวลา สอดคล้องกับการศึกษากระบวนการสร้างและสืบทอดอัตลักษณ์ความเป็นมอญในพื้นที่เมือง : กรณีศึกษาชุมชนมอญคลองบางนา เขตบางนา กรุงเทพมหานคร ของโศจิลักษณ์ กมลศักดิ์วิกุล (2560) ซึ่งพบว่า อัตลักษณ์ความเป็นมอญของชาวมอญคลองบางนาในอดีตจนถึงปัจจุบันยังคงนำเสนอผ่านภาษามอญ อาหารและขนมโบราณ ความเชื่อในการนับถือผีประจำบรรพบุรุษ ผีประจำชุมชน การรำมอญและการแห่ธงตะขาบในประเพณีวันมาฆบูชา โดยกระบวนการสร้างและสืบทอดอัตลักษณ์ความเป็นมอญบางนา



ภาพ 6 แผนที่มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนมอญคลอง 14 หนองจอก
ที่มา : คณะผู้วิจัย, 2565

3. การจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมโดยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนมอญคลอง 14 ซึ่งข้อค้นพบที่สำคัญของงานวิจัยชิ้นนี้ พบว่าการใช้กระบวนการมีส่วนร่วมในการสืบค้นและจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญา ทำให้สามารถจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนมอญคลอง 14 ที่มีการสืบทอดต่อมาจนถึงปัจจุบันได้ 4 ลักษณะ สอดคล้องกับการศึกษาด้านกระบวนการมีส่วนร่วมของ พชรินทร์ สิริสุนทร (2558) การจัดการความรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนานวัตกรรมทางสังคมเพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมมอญ กรณีศึกษาชุมชนบางกระดี กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย ที่พบว่า ชุมชนมอญบางกระดีมีมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมมอญครบถ้วนทั้ง 7 สาขาตามเกณฑ์การขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรมของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (สวช.)

สำหรับการใช้กระบวนการมีส่วนร่วมในการจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม โดยการมุ่งเน้นให้ชุมชนเป็นผู้ร่วมลงมือปฏิบัติในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลมรดกภูมิปัญญานั้น ผู้วิจัยเห็นด้วยกับแนวคิดของ นรินทร์ชัย พัฒนพงศา (2546, อ้างอิงใน พนิดา วัชรรังษี และ พชร พิสิก, 2556) ที่ได้กล่าวถึงระดับการมีส่วนร่วมเป็น 5 ระดับดังนี้ ระดับที่ 1 เป็นผู้ให้ข้อมูลของตน/ครอบครัว/ชุมชนของตน ระดับที่ 2 ร่วมรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ระดับที่ 3 ร่วมตัดสินใจ ระดับที่ 4 ร่วมทำ คือร่วมในขั้นตอนการดำเนินงาน และระดับที่ 5 ร่วมสนับสนุน คือ ไม่มีโอกาสร่วมทำ แต่มีส่วนร่วมช่วยเหลือด้านอื่น ๆ ซึ่งข้อค้นพบของงานวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าว โดยพบว่า กระบวนการมีส่วนร่วมในการจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม เกิดจากการมีส่วนร่วมและจากความร่วมมือของชาวบ้าน ผู้นำชุมชน และปราชญ์ ในการร่วมสืบค้นและจัดทำข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนมอญคลอง 14 ซึ่งมีระดับของการมีส่วนร่วมปรากฏ 3 ระดับ ดังนี้ คือ 1) ร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลของตนและชุมชนตนเอง 2) ร่วมทำ และ 3) ร่วมสนับสนุน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของชุมชน ที่ว่า ประชาชนมีส่วนร่วมมากที่สุด มีส่วนร่วมในการวางแผน ตัดสินใจ และบริหารจัดการพื้นที่ท่องเที่ยวได้ด้วยตนเอง สามารถพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวในชุมชนได้ตรงตามความต้องการที่เกิดจากชุมชน โดยคนในชุมชนก็ต้องรู้จักรักและหวงแหน รวมทั้งเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมและประเพณีของตนที่สืบทอดกันมา (สันติ พัฒน์พันธุ์, 2561; เจริญญา นิลสงวนเดชะ, 2560)

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะทั่วไป

ชุมชน ผู้นำชุมชน หรือแกนนำชุมชน ควรมีการนำข้อมูลมรดกทางภูมิปัญญามาใช้ในการส่งเสริมและเศรษฐกิจของชุมชนมอญคลอง 14 โดยการสนับสนุนช่างฝีมือในพื้นที่เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการใหม่ที่มีความเป็นเอกลักษณ์และมีคุณค่าทางวัฒนธรรมซึ่งจะสามารถช่วยสร้างรายได้ให้กับชุมชนได้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

สำนักงานเขตและสภาวัฒนธรรมเขต รวมถึงกรมส่งเสริมวัฒนธรรมควรพิจารณาถึงคุณค่าของย่านชุมชนชาวมอญ ที่สะท้อนวิถีชีวิตดั้งเดิมของคนไทยเชื้อสายมอญของพื้นที่ โดยสามารถใช้ข้อมูลมรดกทางภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนมอญคลอง 14 ในการสนับสนุนการพัฒนาธุรกิจท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงกับกิจกรรมและประเพณีอันเป็นอัตลักษณ์และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนชาวมอญในประเทศไทยในรอบ 12 เดือน รวมถึงการส่งเสริมการตลาดผลิตภัณฑ์หรือกิจกรรมท่องเที่ยวและโครงการที่ส่งเสริมการสืบทอดการอนุรักษ์มรดกทางภูมิปัญญา เช่น การจัดนิทรรศการ การอบรม และกิจกรรมส่งเสริมการศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมต่างๆ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ผู้ที่สนใจด้านการศึกษาวิจัยควรมีการนำข้อมูลมรดกทางภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนมอญคลอง 14 มาใช้ในการสนับสนุนงานวิจัยและการศึกษาต่อยอด โดยสามารถนำแนวคิด หลักการ และทฤษฎี ไปใช้ในการทำวิจัยเพิ่มเติมในประเด็น ดังนี้ 1) การศึกษาวิจัยด้านประวัติศาสตร์และการใช้ประโยชน์ของวัฒนธรรม 2) การศึกษาวิจัยด้านความหลากหลายทางวัฒนธรรมของประเทศ เพื่อให้สามารถขยายขอบเขตของพื้นที่ศึกษาและเกิดการต่อยอดความรู้ด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ไปยังชุมชนในพื้นที่อื่นของประเทศไทยที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

เอกสารอ้างอิง

- Determining the characteristics of cultural wisdom 2017. (2022). Retrieved January 5, 2022, from <https://ich-thailand.org/lawmanualform>
- Nong Chok District. (2021). Annual Government Operation Plan 2021, Nong Chok District. Retrieved December 20, 2021, from [https://webportal.bangkok.go.th/nongchok/page/sub/15680/Annual government action plan](https://webportal.bangkok.go.th/nongchok/page/sub/15680/Annual%20government%20action%20plan)
- Jessada Ninsa-nguandecha. (2017). *Guidelines for Cultural Tourism Management with a Cooperation of Trang Tourism Partnership: A case study of Vegetarian Tradition in Kew Ong Yeah Shrine, Trang Province*. The University of the Thai Chamber of Commerce. (In Thai).
- Chusak Wiittayapak. (2018). *Human ecology: The study of the environment in social and cultural dimensions. Research Administration Center Chiang Mai University*. (In Thai).
- Choti Thongmeesri. Interview. (10 April 2022). Interview by the research team.
- Thawee Kaendam. Interview. (20 March 2022). Interview by the research team.
- Niti Pawakapan. (2015). *Inviting to discuss nation and ethnicity*. Siam Review. (In Thai).

- Panida Watchararangsi and Patchara Philuek. (2013). *Perceptions and Participation of Lecturers on Quality Assurance Faculty of Management Sciences Valaya Alongkorn Rajabhat University and Faculty of Business Administration Rajapruk College. Rajapruk University.* (In Thai).
- Patcharins Sirasoontorn. (2015). *The Participatory Knowledge Management for the Development of Social Innovation for Mon's Cultural Community Learning: A Case of Bangka Dee, Bangkok Thailand.* Department of Cultural Promotion. Ministry of Culture. (In Thai).
- Nattapong Kitisubkarnjana. (2008). *The Participation in School Administration of Educational School Boards Under Chachoengsao Educational Service Area Office 1.* (Master of Education Thesis) Rajabhat Rajanagarindra University. (In Thai).
- Wanida Intharamnuay. (2024). *Act on the Promotion and Preservation of Cultural Intellectual Heritage, B.E. 2016.* Office of the Secretariat of the House of Representatives. (In Thai).
- Sojilak Kamonsakdavikul. (2017). *The Construction and Inheritance of 'Mon' Ethnic Identity in Metropolitan Area: A Case study of Mon in Klongbangna, Bangna District, Bangkok.* Department of Cultural Promotion. Ministry of Culture. (In Thai).
- Suphon Ocharoen. (2008). *Mon people in Thailand. In the memorial of the royal cremation ceremony of Professor Emeritus Dr. Sued Kotchaseni. Page 88-89.* Tech Promotion and Advertising. (In Thai).
- Santi Patphan. (2018). *Civil Society Participation of the Cultural Tourism Management Using Local wisdom.* (Doctor of Philosophy Thesis) Rangsit University. (In Thai).
- Sasithon Towinus. (2011). *A study of maneuver of architectural heritage Atlas of Rak Khlong Bangpra Community, Trat Province.* (Master of Arts Thesis) Silpakorn University. (In Thai).
- Ong Bunjoon. (2021). Mon Khlong Sib Si (Mon Nong Chok). Retrieved August 30, 2021, from <https://www.facebook.com/nongchokmaikaachok/photos/a.271630450454150/278949409722254/?type=3>
- Ong Bunjoon. (2022). How many times have Mon immigrated to Thailand? <https://web.facebook.com/RamannMon/posts/1737895746285270/>

Research on rural spatial structure planning and development under the trend of rural revitalization

Anning Cai¹ and Pisit Puntien²

(Received: 10 August 2023, Revised: 27 February 2024, Accepted: 30 May 2024)

Abstract

With the development of the country's economy and society, the industrialization structure of most rural areas is also facing upgrading. However, in the process of rural revitalization and development, relevant government departments often pay more attention to the development of cities, which makes it easy to have insufficient stamina in rural construction, resulting in a series of problems. The "Rural Revitalization Strategic Plan 2018-2022" clearly states: "By 2022, the institutional framework and policy system for rural revitalization will be initially improved, the rural living environment will be significantly improved, and the construction of ecologically livable and beautiful villages will be basically realized. Therefore, it is necessary to achieve the national goals. To achieve better rural revitalization and development, we must always adhere to scientific planning of rural spatial structure. The goals of this study are: 1. To investigate the current situation of rural spatial structure planning. Aims to understand its impact and trends on sustainable development. 2. Evaluate the strategies for optimizing land use and community development used in rural spatial structure planning. This study adopts qualitative research methods, and the collection and arrangement of data mainly from books, expert conclusions and online data are the basis of relevant theoretical research. The questionnaires and interviews mainly focused on understanding the rural regional environment and spatial environment needs, and based on the survey results, we discussed the overall planning strategy that is consistent with the rural spatial structure. Through comprehensive analysis, it is consistent with the research results. Based on this, this paper first discusses

¹ Doctoral Student of Philosophy Program in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail: s62584948032@ssru.ac.th

² Advisor in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail: pisit.pu@ssru.ac.th

the connotation of rural spatial structure planning, then analyzes the current situation of rural spatial structure planning, and finally introduces the strategies of rural spatial structure planning. For the reference of relevant staff (National Rural Revitalization Strategic Plan 2018).

Keywords : rural revitalization trend, rural spatial structure, planning, status quo

Introduction

Spatial structure planning between villages refers to within a certain range, guided by government policies and restricted by relevant laws and regulations, scientifically integrates various resources in the villages, and uses resources rationally, so that the rural society can obtain It is a way of development that promotes the development of economic integration and improves the living standards of rural residents. Under the current trend of continuous development of rural revitalization, it is necessary to enable resources to be reasonably regulated by the government through market allocation, so that rural resources can be combined with each other to promote sustainable development of the two. In general, rural spatial structure planning is relatively complex (Central Committee of the Communist Party of China and the State Council, 2022) . Currently, under the influence of economic globalization, the market economy is in the process of development, and some large and medium-sized cities are paying more attention to investment in business and service industries. Therefore, it is difficult for the development of traditional industries represented by township and village enterprises to receive due attention. The government or relevant functional departments have not paid more attention to the development of township economy, but have only superficially adjusted the resources of townships according to the actual situation of market economy. This adjustment method has certain limitations. It may cause some relatively high-quality rural resources to flow to cities with better economic development foundations and better infrastructure, causing township enterprises to face a serious shortage of resources required for economic development, thus restricting the development of township economies and directly leading to the construction of rural integration. and development is hindered. Rural spatial structure planning with government

participation can not only effectively prevent the blindness of pure market regulation, but also improve the utilization rate of rural resources (Pu & Bai, 2018).

Research Objectives

1. To investigate the present state of spatial structure planning in rural areas. Aim to understand its implications and trends for sustainable development.

2. To evaluate strategies employed in rural spatial structure planning for optimal land use and community development.

Literature Review

Because the government obviously lacks experience in rural spatial structure planning under the market economy, there are still some problems in the preliminary planning, mainly in the following aspects.

1. Insufficient administrative functions of the government

For a long time, most have implemented a relatively centralized administrative management system. At the same time, economic development has been under planned economy for a long time, and the theory of rural spatial structure planning started late. Therefore, the government's rural spatial planning and management process still lags far behind the standard level. This leads to certain loopholes in the formation of the rural spatial planning system. At present, rural revitalization is developing rapidly, and the township economy has gradually become an important part of the national economy. This can only put higher requirements and unilateral management pressure on the government's administrative management. Currently, the government has not established corresponding regulatory agencies to enable the rural spatial planning system to be implemented with stricter standards (Wang, 2018). There are large gaps in GDP, per capita GDP, and economic development levels in some regions, and the phenomenon of polarization is more prominent. In terms of per capita public fiscal revenue, the development level of some spatial units is relatively low. These all affect rural spatial structure planning, the most complex and wide-ranging social system engineering. The reason is that the

government's administrative management functions are insufficient and different regions cannot achieve balanced development.



Figure 1 The Practical Problems Existing in the Unreasonable Spatial Planning of Most Rural Areas

Source: Anning Cai,2024

2. There is a sound mechanism for public participation

Most of the public do not have the awareness to actively participate in rural planning. At the same time, the public does not fully understand their legal status and legal rights in rural planning, and does not even receive the protection they deserve. First, the public's legal knowledge about rural spatial planning is very vague. Although the public is allowed to participate in the rural spatial planning process, the degree of public protection is low due to the lack of relevant systems to regulate law enforcement. Second, the implementation mechanism for public participation in rural spatial planning is imperfect. At present, there are still many loopholes in the public participation mechanism when implementing rural spatial planning. In the implementation process of rural spatial planning, the public participation mechanism is mainly reflected in the following aspects: the subject and process of public participation in planning. There is a lack of connection between them, and the subjects and methods involved in each link are determined by the planning units and departments themselves, which does not fully protect the public's right to supervision and information; third, the public's awareness of active participation

is weak. In the process of public participation in rural spatial planning, the purpose is not very clear, and there are also certain problems with the participation methods. Sometimes participation can only take place under a government umbrella. To a certain extent, the government will directly determine the method of public participation, thus limiting the exercise of public participation rights.



Figure 2 Construction Path Analysis of Rural Spatial Planning

Source: Anning Cai, 2024

3. Rural spatial planning lacks forward-looking

Whether a city or town is livable is directly related to the scientific layout of the city or town. A city must have a healthy ecological environment. Only in this way can urban planning meet the requirements of sustainable development. Currently, there is a lot of idle space in rural areas, and the planning process is relatively lacking in foresight. This also results in a relative lack of public facilities in the urban area, very crowded roads, and very small space for outdoor activities, seriously damaging the ecological environment. The quality of life of rural residents cannot be guaranteed.

Research Methodology

This study uses qualitative research methods, mixed research methods, statistical analysis and descriptive analysis methods to conduct research combining theory and practice.

At the initial stage of the study, qualitative research methods were adopted, and through field surveys, interviews, participatory observations and other research methods, the comprehensive research content was summarized into opinions, which were applied to the research of the theoretical part.

This research generally collects data through questionnaires and expert interviews, and the questionnaire data covering multiple target groups is used as a sample.

Population range and sample

Objects to study the physical environment, research and analysis such as rural address, spatial layout, rural built environment, etc. Feasibility study analysis.

Statistics on the population of local rural residents, conducting interviews and surveys, using questionnaires to analyze living habits, lifestyles, folk culture, folk customs and cultural identity of villagers.

Survey industry experts, local governments, domestic and foreign tourists, ethnic culture researchers, etc., and local professional colleges and universities to obtain sample results.

Results

The structural planning of rural space is very important to urban development and can also play a very important role in the development of rural areas. Therefore, relevant departments need to attach great importance to this aspect of work. Take the following measures to carry out more scientific and reasonable rural spatial structure planning (Geng, 2019).

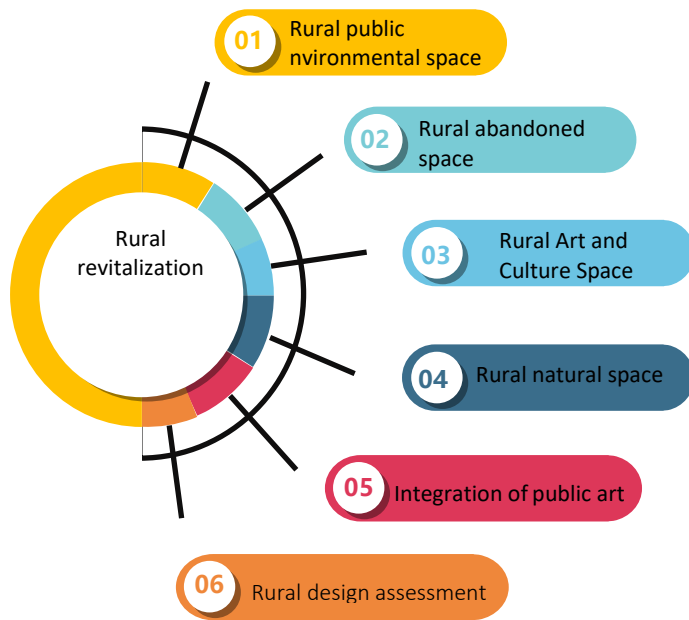


Figure 3 Design framework ideas in rural construction

Source: Anning Cai,2024

1. Rural spatial structure planning should adhere to people-centered

In the process of urban planning, people are very important. To comprehensively plan the rural spatial structure, people must always be firmly regarded as the core. In addition, we must always take the interests of the people as the guide, formulate more effective plans according to the actual needs of the people, and combine the construction requirements of local rural planning, so as to effectively increase the enthusiasm of the public to participate in rural spatial planning. Relevant government units should also fully improve the mechanism of public participation, so that people and villages can develop harmoniously with each other and satisfy the material and cultural requirements of the people as much as possible (Yan, 2018).



Figure 4 Villagers in the village need to communicate with each other in a reasonable public space.

Source: Anning Cai,2024

2. Change the traditional concept of urban planning

In the actual development, it is necessary to always replace the regional development strategy with a relatively simple urban development strategy. In the more traditional rural spatial structure, because too much emphasis is placed on urban development, the spatial planning of the city is relatively difficult. It is reasonable, but it completely ignores the planning of the countryside, which also makes the development of the villages extremely unbalanced. In order to achieve healthy development of rural revitalization, relevant departments must pay attention to the construction of a new socialist countryside and give full consideration to the construction and development of rural areas, so that cities can feed back the countryside and improve the regional transportation system in rural areas. Relevant government departments need to integrate the resource advantages of the villages and make the rural spatial structure can be reasonably planned, so as to promote the complementary functions of the villages and improve the regional economy in all aspects. On the other hand, when arranging the spatial structure planning of the countryside, we must always stand on a macro perspective, try to benefit the development of the entire region, break down the barriers between villages or large, medium, and small cities, and promote resources to obtain more effective resources. Distribution, so that the towns get comprehensive development (Wang, 2018).



Figure 5 The optimization of rural spatial structure can obtain reasonable planning

Source: Anning Cai, 2024

3. Promote the construction of rural ecological civilization

In the process of development, the protection of environmental resources is also very important. When planning rural spatial structure, relevant laws and regulations must be improved so that they can regulate and supervise the entire process of rural spatial structure planning. The problems of industrialization and rural revitalization have made environmental problems very serious, and even affect people's health. Therefore, when planning the spatial structure of rural areas, the government and relevant departments must pay attention to environmental issues, order the closure of some seriously polluting enterprises, and develop economical enterprises, so that the environment can be protected through legislation, so that Promote rural resources to be used more scientifically (Xiao, 2018). At the same time, it is necessary to improve the level of intensive land use in the main rural revitalization areas in the city, build a green channel integrating the countryside, and accelerate the pace of transformation and upgrading of energy-consuming industries and high-polluting enterprises. At the same time, the domestic garbage and sewage treatment in the countryside must be improved and improved, the intensity of land development must be strictly controlled, and the work of ecological migration should be carried out in an orderly manner, and the control of rocky desertification and the level of water and soil conservation should be strengthened so that the ecological The construction of

protected areas has been strengthened, and a livable environment has been well constructed through continuous improvement of the development model.

4. Strengthen the construction of key towns and central villages

Promote the revitalization of key villages and the community-based construction of central villages as soon as possible, promote the coordinated development of regions, enable villages to achieve coordinated development, and accelerate the optimization of rural space. First of all, it should be developed according to the urbanization of the suburbs, the revitalization of the countryside in the outer suburbs, and the communityization of the central village. Promote the construction of rural-integrated urban areas in large and medium-sized cities and cultivate a number of central towns. Secondly, it is necessary to cultivate a number of key small towns in the fringe areas of the city, improve their infrastructure construction and public facilities, cultivate leading enterprises that can drive the development of surrounding towns and villages, and increase the development scale of the secondary and tertiary industries.



Figure 6 Effective use of rural spatial planning to gain happiness from villagers

Source: Anning Cai,2024

5. Improving the hierarchical structure of cities and towns

At present, according to the scale and structure of the urban system, some cities have relatively large advantages in terms of economy and urban construction, but at the same time, the situation of uncoordinated development among large, medium, and small cities has become more prominent. This is very unfavorable for the coordinated development of different regions and villages. In the process of constructing the hierarchical structure of cities and towns, we must pay attention to the development quality and benefits of rural space, highlight the intensive and efficient production space, and at the same time

improve the livability of living space, and comprehensively improve the development quality and level of rural space. Promote industrial agglomeration, and improve the carrying capacity of the environment, so that the region can achieve coordinated development.

6. Break down the barriers to the flow of elements of rural resources

The optimization of rural spatial structure must pay attention to the free flow of resource elements. In some areas there are many mountains and few plains, and the development gap between regions and villages is very large. Resource elements must flow freely in order to improve the degree of economic development exchanges between regions and villages, and to minimize the development gap between regions and villages. In order to effectively break down the institutional barriers that impede the flow of rural factors and enable the free flow of rural factors, on the one hand, it is necessary to deepen the reform of the rural property rights system and the reform of the financial system within a large area. At the same time, it is also necessary to relax the conditions for settlement in large and medium-sized cities as much as possible, and formulate a more complete system for the flow of regional resource elements. Accelerate the establishment and improvement of the development support system that maintains the operation of the system, including the rural financial service system and the platform system for rural property rights transactions.



Figure 7 Rural public leisure activity space for the elderly and children

Source: Anning Cai, 2024

Conclusions

To sum up, the structural planning of rural space is very important, and it can also play a very important role in the development of rural areas. The development of society requires the common development of rural construction. In the process of planning, we must always adhere to the

development concept of a harmonious society and sustainable development, comprehensively arrange the construction of rural infrastructure, take care of the lives of rural residents, and integrate high-quality rural resources.

and scientifically and rationally plan and arrange rural construction, which can effectively improve the development of various industries in the countryside. Such as planning rural public leisure space, surrounding landscape planning, commercial entertainment and leisure environment. At the same time, rural structural planning should always focus on the people, try to change the misconception that cities are the mainstay, and make rural structural spatial planning more rigorous. Inspire rural vitality. It is necessary to be able to always adhere to the city to lead the countryside, and fully optimize the spatial structure of the countryside, so as to rationally allocate various elements in the process of rural construction, so that rural construction can drive more improvements in the rural economy.

Acknowledgments

Researcher would like to express his sincere to the thesis advisor, Asst. Prof. Dr. Pisit Puntien for his invaluable help and constant encouragement throughout the course of this research. In addition, the researcher has to give thanks to all lecturers for their assistance: Asst. Prof. Dr. Akapong Inkuer and Asst. Prof. Dr. Chanoknart Mayusoh. At the same time, the researcher gratefully thanks to everyone who give great supports. Finally, the researcher would like to express his gratitude to the Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University for supporting in every aspect.

References

- Central Committee of the Communist Party of China and the State Council (2022). Opinions on carrying out key tasks in comprehensively promoting rural revitalization.
- Geng, L. (2019). Focusing on the Nanjing-Hangzhou Ecological Economic Belt and Seeking a New Chapter of Transformation and Development - The 2019 Annual Working Conference of the Urbanization and Spatial Strategy Research Professional Committee of Jiangsu Urban Planning Research Association was held in Liyang. Jiangsu Urban Planning.

- National Rural Revitalization Strategic Plan (2018-2022). Office of the Central Rural Work Leading Group
- Pu, R., & Bai, H. (2018). Research on the Optimization of the Spatial Structure of Tourism Urbanization and the Coordinated Development of Urbanization in Minority Areas - Taking Northwest Yunnan as an Example. *Journal of Dali University: Comprehensive Edition. the Academy of Economics and Economic*, 20(1), 11-16.
- Wang, Z. (2018). Research on Rural Space Transformation and Development under the Background of New Urbanization. *China Collective Economy*. 10(2),1-2.
- Wang, M. (2018). Urban Planning Research on Promoting the Healthy Development of Urbanization. *Architectural Engineering Technology and Design*. 20(1),42-58.
- Xiao, G. (2018). Research on Rural Spatial Structure and Driving Forces in Chongqing. *Chinese Agricultural Resources and Regional Planning*. 39(1),138-142.
- Yan, J. (2018). Research on the Development and Countermeasures of Green Urbanization from the Perspective of Justice - Taking Suzhou as an Example. *China Famous Cities*. 000(009): 24-28.

Cultural Landscape Reshaping Promotes the Development of Research and Tourism in Dong Villages: A Case Study of Gaoxiu Village in Guangxi

Cheng Wang¹ and Chanoknart Mayusoh²

(Received: 16 August 2023, Revised: 4, February 2023, Accepted: 8 May 2023)

Abstract

There is a certain contradiction between the current traditional culture of Dong traditional villages in Guangxi and the needs of modern tourism, and the cultural landscape of village tourism needs to be reshaped reasonably. The purpose of this study is to explore the design method of reshaping the tourism cultural landscape in Dong villages and the innovative creation of Dong culture research and tourism environment, and to promote Dong culture experiential research tourism in Gaoxiu Village, Guangxi. The research adopts literature analysis method, qualitative research method, mixed research method, statistical analysis and descriptive analysis method, and takes "Gaoxiu Village" in Guangxi as the research object to carry out research combining theory and practice. This study reveals: 1) The cultural landscape of Dong traditional villages is an important resource and foundation for the development of tourism, which can bring new opportunities and development prospects for tourism development through remodeling and innovation; 2) The tourism culture of Gaoxiu Village in Guangxi Landscape construction has achieved certain results, but it still needs to be further deepened and improved. This

¹Doctoral Student of Philosophy Program in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail: s62584948031@ssru.ac.th

²Advisor in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail: chanoknart.ma@ssru.ac.th

study found that by reshaping the cultural landscape of the village, improving the living environment of residents, improving the taste of rural cultural tourism and improving the satisfaction of tourists, etc., we can build the national characteristic rural tourism brand of Dong traditional villages in Guangxi, and promote high-quality villages in Gaoxiu Village, Guangxi Dong culture experiential study tour.

Keywords: reshaping of cultural landscape, research tourism, dong village, gaoxiu village in guangxi

Introduction

Gaoxiu Village in Guangxi is located in the center of the "Hundred Li Dong Culture Corridor in Hunan, Guangxi". In 2014, it was included in the list of "Chinese Minority Characteristic Villages", in 2016 it was included in the list of "Chinese Traditional Villages", and in 2018 it was included in the list of Chinese traditional villages within the scope of central financial support. ". The total area of Gaoxiu Village: 0.73km², the area of farmland: 0.47km², there are 411 households in the village, divided into 7 groups, with a total of 1636 people. Gaoxiu Village has the original ecological Dong traditional culture, including excellent song and dance culture, food culture, rice culture and sacrificial culture. Gaoxiu Village is a pastoral flat-dam village with a neat layout and strong plasticity. At present, the overall environment of the village is relatively poor, the urbanization function of the village is declining, the infrastructure is insufficient, the structure and function of the residents are aging, and the historical and cultural landscape is seriously damaged. Gaoxiu Village already has some foundations for rural tourism development, but there are still problems in tourism development such as obvious tourism seasonality, few experience activities, and poor infrastructure.

With the rapid development of tourism and the improvement of people's living standards, the cultural landscape of village tourism has become one of the important factors to attract tourists. In the process of tourism development, the village landscape of Gaoxiu Village has also been damaged to a certain extent. In order to protect the traditional culture of the Dong people and the

beautiful village landscape, and at the same time meet the needs of tourists, new demands and challenges have been put forward for the reconstruction and innovation of the tourism cultural landscape. Aiming at the problems faced by the cultural landscape of Dong traditional villages in Guangxi, this paper takes Gaoxiu Village of Guangxi as an example of a practical case study, starts from the perspective of Dong culture, and based on Dong villages, reconstructs the tourism cultural landscape by improving the village environment, repairing residential buildings, reshaping traditional cultural attractions, and improving tourism services. . Taking Gaoxiu Village in Guangxi as an example, this study puts forward feasible countermeasures and suggestions for reshaping the tourism cultural landscape, providing theoretical and practical guidance for the protection and development of the local cultural landscape of Dong traditional villages in Guangxi, and promoting the sustainable development of its tourism cultural industry.

Research Objectives

Explore the design methods of Dong villages to reshape the path of tourism cultural landscape reshaping and Dong culture research and tourism environment innovation, and promote Dong culture experiential research tourism in Gaoxiu Village.

Literature Review

1. Research on Reshaping the Cultural Landscape of Traditional Villages

The reconstruction of traditional village cultural landscape is the recombination and regeneration of intangible cultural heritage genes, which aims to enhance the cultural connotation of tourism, enhance the attractiveness of tourism and promote the sustainable development of tourism. Chinese scholars have carried out research on the reshaping of traditional village landscapes. Lin Ruoqi (2012) believed that the reshaping of cultural landscapes should respect rural topography, landforms, and human history; Wang Ruixia (2019) believed that the core goal of cultural revitalization is the

reshaping of the cultural and ecological values of traditional Chinese villages; Li Yongshuai (2020) conducted research on the design of traditional village landscape reshaping based on the concept of local identity. Western scholars adopt multi-dimensional perspectives and interdisciplinary methods to carry out in-depth research on traditional settlements involving multiple fields of human society. The book "Culture and Architectural Form" published by American scholar Rapoport elaborates on traditional settlement forms. Kevin Lynch's "Urban Intention" expands the research horizon of traditional settlements. He puts forward the concept of people-oriented and innovates the design of landscape space (Porter, 2020).

2. Cultural landscape planning and design and study tourism research

Rural cultural landscape planning and design and research tourism mainly focus on the distribution of rural elements and folk culture elements, focusing on increasing the development of knowledge expansion and practical experience activities. In 2018, the General Office of the State Council of China issued the "Rural Revitalization Strategic Plan (2018-2022)", which proposed to optimize the layout of rural development starting from the "three-life landscape" (Liu Zhuxiang, 2020), and proposed a coordinated optimization strategy for the "three-life landscape" function of traditional villages from three aspects: livable life, efficient production, and ecological conservation. Chinese scholar Chen Dongjun (2020) proposed that research tourism is an organized, planned and purposeful off-campus visit and experience practice activity that students collectively participate.

3. Research on the relationship between cultural landscape reshaping and research tourism

The relationship between cultural landscape remodeling and research tourism is two-way. Cultural landscape remodeling can provide strong support

for the development of research tourism, and the development of research tourism can also promote the inheritance and development of Dong culture. The relationship between cultural landscape reshaping and research tourism is a progressive relationship. China is implementing the strategy of rural revitalization, and the reshaping of rural folk cultural landscape is an important measure (Peng, 2018); in order to promote the construction of a national tourism and leisure system with Chinese characteristics, In 2013, the General Office of the State Council issued the "National Tourism and Leisure Outline (2013-2020)", proposing that "the connotation of research tourism and educational tourism is relatively consistent, and it is a travel activity for the purpose of seeking knowledge" (Zeng, 2021)

Research methodology

This study adopts qualitative research method, mixed research method, statistical analysis and descriptive analysis method to carry out research combining theory and practice. In the early stage of the research, the qualitative research method was adopted, and the comprehensive research content was summarized into opinions through field investigation, interview and participatory observation and other research methods, which were applied to the research of the theoretical part. This study generally collects data through questionnaires and expert interviews, and takes the questionnaire data of three target groups as samples. The target group is divided into 3 groups, and the estimated target audience is 410 people. The first group is mainly local tourists, the second group is mainly students of primary and secondary schools who are the research participants, and the third group is mainly local inheritors and relevant design experts.

1. Research Conceptual Framework

This study is based on the traditional villages of the Dong people in Guangxi, and is generally carried out in accordance with the basic idea of

"proposing questions, investigating the current situation, analyzing problems, exploring the methods and paths of cultural landscape reconstruction". Based on the research and demonstration of the planning and design practice of Dong culture research in Gaoxiu Village, explore the path and method of reshaping the cultural landscape of Dong traditional villages in Guangxi (as shown in Figure 1).

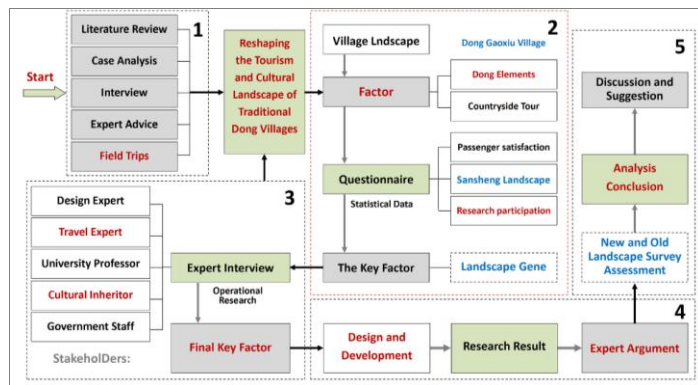


Figure 1 Research conceptual framework

Source: Cheng Wang, 2021

2. Research Theoretical Basis

Through data collection, the researcher analyzes and researches the data of the field survey and the relevant data of the questionnaire, uses the theory of cultural symbols, the theory of landscape genes and the theory of ecological culture to verify the authenticity and rationality of the research conclusions sex. In the middle of the study, a mixed research method was adopted and applied to the research of the design and development part. Using the optimized design concept of "three-life landscape" and AVC three-force theory, the design demonstration of the planning and design practice project of "Gaoxiu Village" was carried out. According to the theories related to cultural landscape and concepts related to cultural landscape, the following theoretical basis for the research on cultural landscape reshaping is formed (as shown in Figure 2).

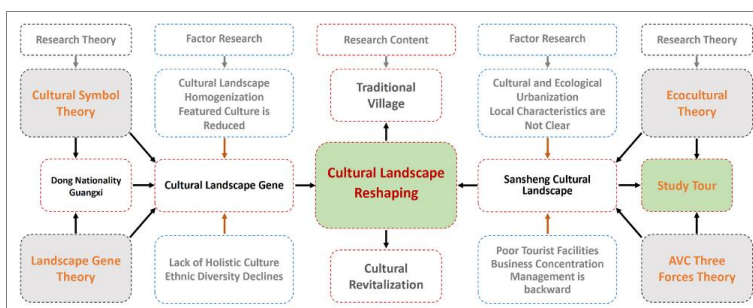


Figure 2 Theoretical Basis for Cultural Landscape Reshaping Research

Source: Cheng Wang, 2021

Results

This study puts forward a series of suggestions and measures, to reshape the tourism cultural landscape of Gaoxiu Village. Several forms of cultural landscape remodeling were tried in the study, such as adding cultural elements to the layout of traditional villages, cultural promotion through research and tourism activities, and so on. After practice verification, these practices have achieved certain results and provided a certain reference for the reconstruction of tourism cultural landscapes in other traditional villages. Fellows will review the literature, elucidate key elements influencing design, and revise and define design strategies. the researchers put forward the research results as follows:

1. Research tourism development and planning design strategy

The survey results show that village tourism in Guanggaoxiu Village has been preliminarily established, with adequate infrastructure and tourism reception capacity. Tourists can come into contact with the rich Dong culture in the village, participate in various cultural activities, and have the opportunity to experience traditional handicrafts. Most tourists feel good about the experience of the Dong culture research tourism mode, and some tourists think that the tourism mode can be improved, such as increasing the interactive links of tourists and strengthening the opportunities for tourists to communicate with local people. In terms of tourist satisfaction, tourists have a high degree of satisfaction with Gaoxiu village research and study tourism, and tourist

participants believe that this tourism model can increase tourists' interest and participation in research and study.

2. Innovative development model of "intangible cultural heritage + tourism" in Dong villages

Based on the "three living landscapes" of traditional villages of the Dong nationality, an innovative development model of "intangible cultural heritage + tourism" has been explored; the intangible cultural heritage of the Dong nationality has been integrated into the development process of "intangible cultural heritage + tourism" in the village, and the intangible cultural heritage of traditional villages of the Dong nationality has been deeply integrated with rural cultural tourism. The innovative development model of "intangible cultural heritage + tourism" in Dong villages (as shown in Figure 3).

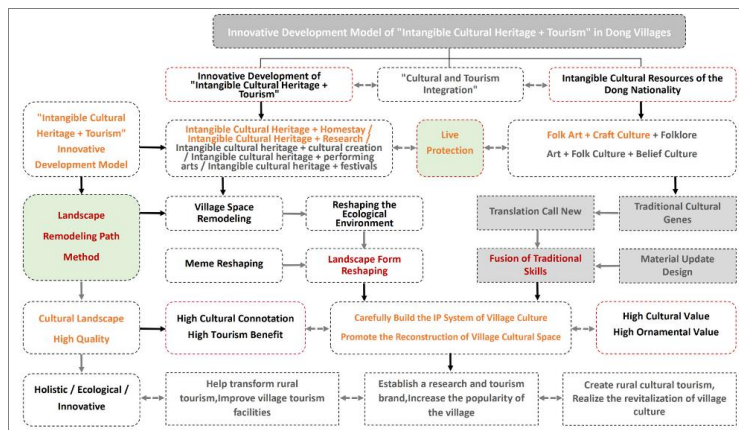


Figure 3 "Intangible Cultural Heritage + Tourism" Innovative Development Model

Source: Cheng Wang, 2021

3. The path of high-quality reconstruction of Dong village cultural landscape

Combining the implementation of the rural revitalization strategy in the new era and the needs of the revitalization of traditional village culture, this study proposes a reshaping path strategy of "village space reshaping, ecological

environment reshaping, cultural gene reshaping, and landscape shape reshaping" to explore the cultural landscape of Dong traditional villages in Guangxi Development and utilization, to create a high-quality reconstruction path of cultural landscape with high cultural connotation and high tourism benefits (as shown in Figure 4).

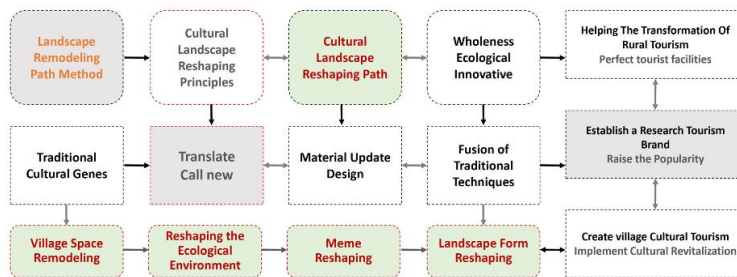


Figure 4 The path of high-quality reconstruction of cultural landscape

Source: Cheng Wang,2021

4. Design Practice of Cultural Landscape Remodeling in Gaoxiu Village Tourist Area

4.1 Spatial structure and zoning planning of tourism projects

The planned spatial layout of Gaoxiu Village Tourist Area is "1 central Area, 2 landscape lines, and 5 Partitions". The tourist area is divided into the core area of Gaoxiu Village, with an area of 0.22km². The tourist area is planned to be divided into 6 zones, including 1 central area: Area A. Folk culture experience center area; 5 Partitions: Area B. Entrance service area, Area C. Pastoral scenery tourist area, Area D. Mountain sightseeing and slow oxygen area. Area E. Farming culture experience area, Area F. Intangible cultural heritage handicraft experience area(as shown in Figure 5).



Figure 5 Space layout of project planning

Source: Cheng Wang,2022

According to the tourism resources of Gaoxiu Village and the cultural characteristics of the Dong nationality, the content of the theme projects of each district is planned (as shown in Figure 6).



Figure 6 General plan floor plan

Source: Cheng Wang,2022

4.2 Research tour route planning

In the village tourism area, 3 research and study travel routes with different themes were reasonably planned (as shown in Figure 7): 1) Dong Township ecological tour route, with the purpose of studying the ecological environment of Dong villages; 2) Dong Township production tour route, The

purpose of study is to understand the production activities and folk skills of the Dong nationality; 3) The life tour route of the Dong village is to understand the folklore activities of the Dong nationality.

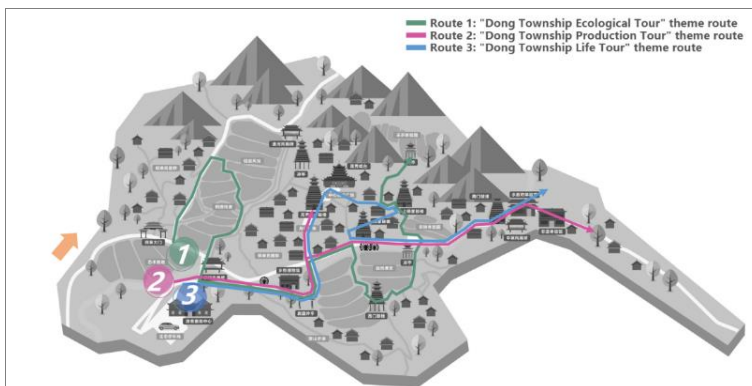


Figure 7 Planning map of research and tour routes

Source: Cheng Wang, 2022

4.3 Innovation and design of tourism environment for research and study of Dong culture

In the innovation and design of Dong culture research and tourism environment, the following three key points are mainly grasped: 1) Focus on the integration of cultural connotation and research attributes. 2) Pay attention to the creation of tasks, scenes and theme situations. 3) Pay attention to the exploration of subjectivity and creativity of research participants. During the research process, the research participants give full play to their subjectivity and creativity, participate in the research activities and give full play to their personal advantages.

(1) Environment creation of folk culture experience center area

The folk culture experience center area in Planning Area A was originally the main residence and activity area for residents of Gaoxiu Village, and there are relatively complete traditional houses of the Dong nationality, drum towers, and theaters, etc. This area mainly brings together the experience

of folk activities such as "hundreds of banquets and big songs of the Dong people" of the Dong people, and the learning of Dong people's culture such as song and dance, instrumental music and language (as shown in Table 1).

Table 1 Environmental construction of folk culture experience center area

Category	Design Diagram	Design information
The environment of the "Yue Ye" square		The patterns of Dong brocade are integrated into the pavement of the square, and the landscape sketches of Dong culture are set up to create an atmosphere for research and study of Dong culture. Experience Dong folk songs, banquets, learn Dong dances, Dong musical instruments and other Dong folk customs research activities.
"Wood Art" square environment		"Wood Art" square displays wood tools, production processes, etc., and arranges various research activities related to wood structures. The participants of the study explained the "fire pond story" through the lecturer, watched the characteristic buildings of the Dong nationality, and learned the wooden construction skills
"Central" square environment		The "central" square of Gaoxiu Village is the activity center of the entire village of Gaoxiu Village, and it is also the area for important and large-scale performing arts activities. Visitors can experience the traditional Dong ethnic group banquet, watch the Dong ethnic group song performance, etc., providing tourists with rich and pleasant experience activities

Source: Cheng Wang, 2022

(2) Environmental construction of slow oxygen zone for mountain and forest sightseeing

The slow-oxygen zone for mountain and forest sightseeing in District D has good natural scenery of mountains and forests. Relying on the rich agricultural resources of Gaoxiu Village, field classes are set up in this area. Through interactive landscape design and sight, touch, smell, etc., you can get in-depth contact with nature and understand the vastness of nature and the diversity of species. It mainly brings together functions such as ecological popular science education and mountain forest sightseeing (as shown in Table 2).

Table 2 Environmental construction of slow-oxygen area for mountain tourism

Category	Design Diagram	Design information
Nature classroom		Based on the characteristics of local plants, make corresponding introduction cards, so that tourists can understand the natural characteristics of Gaoxiu Village more intuitively. In this scene, the theme of song and dance of the Dong nationality and sketches of plant bionic landscapes are made to enliven the atmosphere of the scene.
Painting Art Square		The square is paved with colorful brocade patterns in Dong brocade, and the brightly colored Dong peasant paintings render a strong national cultural atmosphere. On the square, "Dong painting" sketching activities and Dong peasant painting exhibitions can be held.

Source: Cheng Wang,2022

(3) Environment creation of farming culture experience area

The farming culture experience area in the planned E area mainly gathers functions such as farming experience and farming culture display, and carries out farming experience activities based on the characteristic agriculture

of sweet potatoes, leeks, and tea in Gaoxiu Village. Tourists can experience the process of planting seedlings, plowing, fertilizing, irrigation, weeding, harvesting, processing and other processes in farming activities by matching the seasons of farming activities "spring plowing, summer plowing, autumn harvesting, winter storage". Various agricultural tools are displayed in the scene of the farming culture experience area, so that the research participants can understand the knowledge of farming culture (as shown in Table 3).

Table 3 Environmental construction of farming culture experience area

Category	Design Diagram	Design information
"Satellites" Square		In the "Satellites" square, with the theme of "Twenty-Four Solar Terms", the crystallization of ancient Chinese farming wisdom, the relationship between the "Twenty-Four Solar Terms" and the traditional Dong song "Twenty-Four Solar Terms" are combined. The lyrics are integrated into the ground pavement of the square
Farming Experience Garden		In the Farming Experience Garden, experience activities corresponding to different seasons are planned respectively, such as experiencing sowing, planting, repairing, picking and processing, etc., and place farming-themed landscape sketches in the rice fields

Source: Cheng Wang,2022

(4) Environment creation of intangible cultural heritage handmade experience area

Relying on the existing traditional "water mill" architectural environment of Gaoxiu Village, the intangible cultural heritage handicraft experience area in Area F carries out production visits and experience research activities. Open the Dong intangible cultural heritage experience hall with the intangible cultural heritage brocade weaving culture of the Dong nationality

(Dong embroidery and Dong brocade), and display the works of "Dong embroidery and Dong brocade" and experience activities. The intangible cultural heritage handicraft experience area mainly brings together functions such as Dong village production activity experience (as shown in Table 4).

Table 4 Environmental creation of intangible cultural heritage manual experience area

Category	Design Diagram	Design information
Intangible Cultural Heritage Experience Hall		It displays the craftsmanship and works of "Dong embroidery and Dong brocade", and is a learning area for hands-on experience. Create an environment for the intangible cultural heritage experience hall, so that tourists can have a deep understanding of Dong folk culture and enhance their sense of identity with Dong culture
"Dong Art" Square		The "Dong Art" Square takes the intangible heritage brocade culture of the Dong people as the theme, integrates the patterns of "Dong Embroidery and Dong Brocade" into the environment and landscape design of the area, and designs an interactive Dong culture Popular science sketches.

Source: Cheng Wang,2022

5. Effect evaluation of cultural landscape reconstruction in village tourist areas

After reshaping the tourism cultural landscape of Dong traditional villages, the researchers conducted a design evaluation on the rationality, feasibility and adaptability of the cultural landscape reshaping effect. Design evaluation includes "cultural protection and inheritance, ecology and sustainable development, landscape layout and planning, design creativity and

difference, regional characteristics and differentiation, visitor participation and experience, safety and convenience, and resident participation and sharing ” and other aspects. The design will help ensure the comprehensiveness and feasibility of the tourism cultural landscape plan to reshape Dong traditional villages.

(1) Expert recognition evaluation

The researcher invited 1 design expert, 2 tourism experts and 2 university professors to form an expert group to conduct a design evaluation on the design practice of Gaoxiu Village (as shown in Table 5), and evaluate the "Gaoxiu Village Dong Culture Study Tourism and B&B Environment" The effectiveness of innovative design created. After evaluation of the design experiments by design experts, tourism experts and university professors, objective professional opinions and suggestions can be provided.

Table 5 Expert recognition evaluation form

Project (5 points for each sub-item)	Design expert	Travel expert	University professor	Average score	Evaluate
Cultural protection and inheritance	4.5	4.7	4.5	4.6	Highly sure
Ecology and sustainable development	4.5	4.5	4.3	4.4	Affirm
Landscape layout and planning	4.5	4.3	4.5	4.4	Affirm
Design creativity and difference	4.6	4.6	4.7	4.6	Highly sure
Regional characteristics and differentiation	4.7	4.5	4.6	4.6	Highly sure
Visitor participation and experience	4.6	4.2	4.5	4.4	Affirm
Security and convenience	4.5	4.5	4.2	4.4	Affirm
Resident participation and sharing	4.3	4.1	4	4.1	Generally

Source: Cheng Wang,2023

(2)Tourist satisfaction evaluation

The researcher invited 5 tourists, 5 researchers and 5 local residents to form an expert group to conduct a design evaluation on the design practice of Gaoxiu Village (as shown in Table 6), evaluate the beauty of the landscape and the quality of the landscape facilities, and pay attention to rural tourism The safety, service quality and tourism information transmission of the area, as well as the beauty of the landscape, cultural atmosphere, tourism facilities, etc.

Customer satisfaction evaluates satisfaction and improvement suggestions for cultural tourism products and services.

Table 6 Tourist Satisfaction Evaluation Form

Project	Tourists	Resear cher	Local residents	Average score	Evaluate
Cultural protection and inheritance	4.5	4.4	4.5	4.5	Satisfy
Ecology and sustainable development	4.3	4.2	4.5	4.3	Satisfy
Landscape layout and planning	4.6	4.7	4.7	4.7	Very satisfied
Design creativity and difference	4.6	4.6	4.5	4.6	Very satisfied
Regional characteristics and differentiation	4.5	4.4	4.5	4.5	Satisfy
Visitor participation and experience	4.5	4.7	4.6	4.6	Very satisfied
Security and convenience	4.3	4.5	4.5	4.4	Satisfy
Resident participation and sharing	4	4.2	4.3	4.2	Generally

Source: Cheng Wang,2023

The evaluation of the design practice of Gaoxiu Village in Guangxi has been highly praised by design experts and tourists, indicating that the research results are in line with the principles of sustainable development and feasible, and the design application has promotion value. In the process of reshaping the tourism cultural landscape, researchers carefully considered the landscape itself and visitor experience to ensure that the reshaped Gaoxiu Village tourist area is of high quality and highly attractive. Therefore, this study provides new ideas for the reshaping of Dong traditional village tourism cultural landscape and the protection and development of traditional villages.

Conclusions

This study reveals: 1) The reshaping of the tourism cultural landscape is an effective means to improve the attractiveness of village tourism, and the path and strategy play a decisive role in realizing the reshaping of the tourism cultural landscape. The path and strategy for RSL of tourism should focus on mining local traditional culture and paying attention to tourist experience,

continuously innovate and advance, create a unique cultural atmosphere, and improve the tourist attraction of villages. 2) The reshaping of the cultural landscape of Dong traditional villages promotes the development of research tourism, and the innovation and creation of the village research environment is very important. The innovative methods and strategies proposed in this study can provide feasible paths and ideas for the innovation of the research environment and the reshaping of the tourism cultural landscape in Dong traditional villages, and also provide useful references for research in related fields.

The researchers discussed the reshaping of the cultural landscape to promote the development of research and tourism in Dong villages in Guangxi. 1) Protection, development and utilization of village cultural resources: How to study and reshape the tourism cultural landscape of Dong traditional villages in Guangxi needs to fully consider the protection of historical and cultural heritage and the balance of interests in order to achieve sustainable development of the traditional village tourism cultural landscape. 2) The development and sustainability of research and study tourism in villages: the development prospect of research and study tourism in Gaoxiu Village is very considerable and has a certain degree of sustainability. In the promotion process of research and study tourism, it is also necessary to pay attention to the protection of the local natural and cultural environment so that it can develop steadily in the long run. 3) The impact of the development of research and study tourism on Gaoxiu Village: It has brought obvious impacts on the economy, society and culture of Gaoxiu Village in Guangxi. Tourism has become an important economic pillar of Gaoxiu Village, and the economic level of Gaoxiu Village has been improved.

Acknowledgements

Researcher would like to express his sincere to the thesis advisor, Asst. Prof. Dr. Chanoknart Mayusoh for her invaluable help and constant encouragement throughout the course of this research. In addition, the researcher has to give thanks to all lecturers for their assistance: Asst. Prof. Dr. Akapong Inkuer and Asst. Prof. Dr. Pisit Puntien. At the same time, the researcher gratefully thanks to everyone who give great supports. Finally, the researcher would like to express his gratitude to the Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University for supporting in every aspect.

References

- Chen, D., & Xie, H. (2020). The development and research progress of research tourism in my country. *World Geography Research*, 29(3), 10.
- Lin, R., & Cai, Y. (2012). Rural multifunctionality and landscape remodeling during the transition period. *Human Geography*, 27(2), 5.
- Liu, Z. (2020). Research on the Design Strategy of Rural Homestays under the Background of "Pastoral Complex" (Master's Thesis, Zhongyuan Institute of Technology).
- Li, Y. (2020). Research on the Landscape Remodeling Design of Traditional Villages Based on the Concept of Local Identity (Master's Thesis, Hebei Institute of Architecture and Engineering).
- Peng, Z. (2018). Revitalize the countryside and return to folk customs. *Yunnan Social Sciences* (04), 94-98+187.
- Porter, N. (2020). Strategic planning and place branding in a World Heritage cultural landscape: a case study of the English Lake District, UK. *European Planning Studies*, 28(7), 1291-1314.
- Shi, L. (2021). Design and Planning of Tourism Linguistic Landscape - Based on the Perspective of Cultural Capital Theory. *Social Scientists*, 000(002), 64-70.

- Wang, R., Chen, K., & Huang, Y. (2022). A Review of Rural Cultural Landscape Design. *Packaging Engineering*, 43(4), 16.
- Wang, R. (2019). Cultural Ecology and Value Reshaping of Traditional Villages - Centered on Traditional Villages in the South of the Yangtze River. *Jiangsu Social Sciences* (4), 11.
- Zeng, R. (2021). A Review of Research Travel at Home and Abroad. *China's Collective Economy* (22), 90-92.

Research On the Development Strategy Of Hainan Li Brocade Cultural and Creative Products

Zhangqiang He¹ and Chanoknart Mayusoh²

(Received:16 August 2023, Revised: 4, February 2023, Accepted:8 May 2023)

Abstract

As the only world-class intangible cultural heritage project in Hainan, Li Brocade possesses inherent advantages in the development of cultural and creative products. This study aims to investigate the classification, pricing, and development status of Li Brocade cultural and creative products in Hainan. It adopts a qualitative research approach, which involves observing cultural and creative products, conducting interviews with designers and experts, and analyzing survey data. The study identifies the issues in the development process and product positioning of Li Brocade cultural and creative products, and proposes the concept of "constructing an open design ecosystem" for development, emphasizing in-depth research and implementing diversified industry integration development, and formulating development strategies such as building strong cultural and creative brand IP. The goal is to better achieve the inheritance of Li Brocade intangible cultural heritage and promote coordinated economic development.

The research findings can be applied to the development and design of cultural and creative products for the Li and other ethnic minorities in Hainan, providing reference and inspiration for the protection of intangible cultural heritage and the innovation of cultural and creative products for tourism in Hainan. The research emphasizes that cultural and creative product design contributes to the promotion and dissemination of Li ethnic culture while preserving the allure of traditional Li fabrics, thus creating commercial value.

Keywords: Li Brocade, Cultural and Creative Products, Development Strategies

¹Doctoral Student of Philosophy Program in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail: s62584948015@ssru.ac.th

²Advisor in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University, E-mail: chanoknart.ma@ssru.ac.th

Introduction

Intangible cultural heritage is a traditional culture with a long history and rich heritage. The significance of promoting and protecting intangible cultural heritage lies in its abundant spiritual content and the multidimensional value system that it forms. In recent years, intangible cultural heritage has gradually become a cultural favorite in contemporary society.

Li Brocade is a traditional handmade technique used by women from Li nationality in Hainan to make clothes and other daily necessities using cotton, linen and other natural fibers. It has important historical, scientific and artistic value (Chen, 2014). Li Brocade, as a traditional handicraft of intangible cultural heritage, is a textile technique that has been created, skillfully utilized, and passed down by the Li ethnic people of Hainan through their long-term production practices. It encompasses four main processes: spinning, dyeing, weaving, and embroidery. Li Brocade, which has been used by the Li people for thousands of years, is widely regarded as a "living fossil" in the history of cotton textiles in China (Chen, 2016).

The development and practice of the cultural and creative industries provide diverse and rich perspectives and paths for cultural heritage observation and inheritance in various fields. Combined with modern productive forces, technological advancements, and cultural consumption concepts, they become the driving force for the creative transformation and innovative development of traditional culture, including the protection, inheritance, and development of intangible cultural heritage (Ou, 2022). The mainstream view generally considers intangible cultural heritage and the cultural and creative industries as a contradictory symbiotic entity that can be achieved through integrated development. Based on this, scholars have started to focus on the practical significance of intangible cultural heritage elements themselves, realizing their consumer value, and researching protection models that combine intangible cultural heritage elements with cultural creativity. Different types of integration modes, such as open, embedded, derivative, and experiential modes, can be chosen to form the intangible cultural heritage industry. Furthermore, by combining the intangible cultural heritage industry with modern social production and lifestyle, it explores the design methods and development paths of cultural and creative products for intangible cultural heritage tourism,

achieving cross-boundary integration and development. This represents a new approach to the protection and inheritance of intangible cultural heritage in the current socio-cultural context.

The research aims to actively explore the ways of expression of intangible cultural heritage elements of Li Brocade in cultural and creative products, innovative design and development strategies, to provide a reference for the layout of local tourism cultural and creative product development in Hainan and facilitate the inheritance and development of the ancient Li Brocade intangible cultural heritage through the carrier of modern cultural and creative products. At the same time, tourism consumers can also obtain unique local cultural tourism products.

Research Objectives

1. The current market status of Li Brocade cultural and creative products.
2. Propose development strategies for Li Brocade cultural and creative products.

Research Methodology

The research investigated the classification, pricing, and development status of Li Brocade-related cultural and creative products. Through market research and observation, the basic situation of Li Brocade cultural and creative product development was successfully summarized. The study primarily employed a qualitative research approach, conducting qualitative research through methods such as product observation, interviews with designers and experts (with interview records, photos, and recordings), and analysis of physical products. The researchers used descriptive analysis as the method of study, following these steps:

1. Researching and collecting data from literature, books, textbooks, and academic papers on the design and development of Li Brocade cultural and creative products.
2. Studying and collecting on-site data from the research area, including tourist attractions in Li ethnic areas, Hainan Provincial Museum, cultural and creative shops in urban areas, to gather information on product

sales, the status of cultural and creative product design and development, and more.

Research Results and Suggestions

1. The current development status of Li Brocade cultural and creative products

Although significant progress has been made in the protection, inheritance, and reasonable utilization of Li Brocade craftsmanship as a world-class intangible cultural heritage, there is still untapped potential for further exploration and development in the cultural and creative field. The creative design industry in Hainan is relatively underdeveloped and lacks sustained growth. The cultural and creative industry in Hainan faces common challenges such as incomplete industrial chains, low added value of products, and a lack of mature business operation models (Xu & Zhang, 2018). The lagging development of the cultural and creative design and service industry is bound to impact the investment, research and development, and sales of Li Brocade cultural and creative products.

Looking at the internal environment of Li Brocade cultural and creative products, there are several issues that hinder their development. Firstly, the R&D and design strategies for Li Brocade cultural and creative products are not well-defined, resulting in a lack of clarity and a single design concept. This leads to a high degree of product homogeneity. Additionally, the design of cultural and creative products tends to focus only on the surface, lacking innovation. The problem of "difficult transformation and sales" remains prominent.

In terms of the external environment, the management and incentive mechanisms for the R&D of Li Brocade cultural and creative products are outdated, and there is insufficient investment and support in terms of funding and policies. Hainan's cultural and creative enterprises are small in scale, with few research institutions and a shortage of high-end design talents. Due to limited investment by businesses, there is a lack of new intangible cultural heritage tourism products, a scarcity of tourism cultural and creative products with proprietary intellectual property rights, low market competitiveness, and low added value. As a result, these products are often not recognized by the

tourist market. These issues significantly hinder the sustainable development of Li Brocade cultural and creative products.

2. Market Research Findings on Li Brocade Cultural and Creative Products Table

Table 1 Research Results on the Functional Types and Basic Characteristics of Li Brocade Cultural and Creative Products

No.	Product name	Product Figure	Price range (unit: yuan)	Whether to use traditional fabrics of the Li ethnic group	Whether to apply Li brocade pattern	Product Features Description
1	Decorative picture frame		260-3000	✓	✓	1. Use traditional fabrics of the Li ethnic group to mount wooden picture frames; 2. The tourist souvenirs of the Li ethnic group developed in the early days; 3. Different sizes have different prices.
2	Wall hanging		600-33800	✓	✓	1. Use traditional fabrics of the Li ethnic group to create; 2. It has high decorative and artistic value; 3. Pattern and size can be customized according to demand.
3	Clothing		1680-10800	✓	✓	1. The design and application of the traditional Li ethnic fabrics in modern clothing; 2. There are differences in the style and quality of clothing produced by different enterprises 3. The production cost of the product is high, which is suitable for high-end consumers.
4	T-shirt		120-150	—	✓	1. The design and application of Li traditional patterns in modern clothing; 2. The production cost of the product is low, suitable for low-end

No.	Product name	Product Figure	Price range (unit: yuan)	Whether to use traditional fabrics of the Li ethnic group	Whether to apply Li brocade pattern	Product Features Description
						consumers.
5	Traditional fabric scarf		1200-300	√	√	1. The most intuitive product of the traditional Li ethnic fabrics; 2. The quality of the product depends on the level of the Li ethnic textile women; 3. Has a strong collection value.
6	Printing and dyeing scarf		600	—	√	1. Use the traditional patterns of the Li ethnic for design printing and dyeing; 2. Adopt modern industrial production technology; 3. Variety of varieties, suitable for mid-end consumers.
7	Necktie		480	—	√	1. Extract the traditional pattern elements of the Li ethnic for design printing and dyeing; 2. Adopt modern industrial production technology; 3. Silk material, a rare men's exclusive product.
8	Traditional fabric handbag		338-680	√	√	1. Use the traditional Li ethnic fabrics for design and production; 2. Li Brocade cultural and creative products developed in the early stage; 3. The style design is more traditional.
9	Li style pattern backpack		60-100	—	√	1. Extract the traditional pattern elements of the Li ethnic for design printing and dyeing; 2. Adopt modern industrial production technology; 3. The production cost of the product is low, suitable for low-end consumers.

No.	Product name	Product Figure	Price range (unit: yuan)	Whether to use traditional fabrics of the Li ethnic group	Whether to apply Li brocade pattern	Product Features Description
10	Travel backpack		160-260	—	√	1. Extract the traditional pattern elements of the Li ethnic for design printing and dyeing; 2. Adopt modern industrial production technology; 3. The style design is suitable for consumers of young students.
11	Li style tote bag		177	—	√	1. Extract the traditional pattern elements of the Li ethnic for design printing and dyeing; 2. Adopt modern industrial production technology; 3. The style design is suitable for consumers of young students.
12	Traditional Fabric Phone Bag		200-360	√	√	1. Use the traditional Li ethnic fabrics for design and production; 2. Li Brocade cultural and creative products developed in the early stage; 3. The style design is more traditional.
13	Throw pillow		500	√	√	1. Use the traditional Li ethnic fabrics for design and production; 2. Rare Li Brocade household products.
14	Earrings		60-120	√	√	1. Use the traditional Li ethnic fabrics for design and production; 2. The recently developed Li Brocade cultural and creative products; 3. The design is novel, the price is low, and the market potential is great.

No.	Product name	Product Figure	Price range (unit: yuan)	Whether to use traditional fabrics of the Li ethnic group	Whether to apply Li brocade pattern	Product Features Description
15	Herbal hot compress eye mask		79	—	√	1. Extract the traditional pattern elements of the Li ethnic for design printing and dyeing; 2. Industrial cloth is used as the outer packaging material of herbal health products; 3. Improve the aesthetics of the product and the added value of the product.
16	Hercules Note book		35	—	√	1. Use typical patterns in Li brocade as design elements; 2. It is a tourist souvenir suitable for young students.
17	Li brocade pattern hook		9	—	√	1. Use typical patterns in Li brocade as design elements; 2. The price is low, and it has practical functions at the same time.
18	Mug		62	—	√	1. Use typical patterns in Li brocade as design elements; 2. It is a tourist souvenir suitable for young students.
19	Keychain		50	—	√	1. Use typical patterns in Li brocade as design elements; 2. It is a tourist souvenir suitable for young students.
20	Ceramics Tea set		280	—	√	1. Use typical patterns in Li brocade as design elements; 2. The pattern is not drawn by hand and

No.	Product name	Product Figure	Price range (unit: yuan)	Whether to use traditional fabrics of the Li ethnic group	Whether to apply Li brocade pattern	Product Features Description
						adopts the thermal transfer process.

Source: Zhangqiang He, 2024

According to the statistics in Table 1, it is shown through the classification and analysis of the Li Brocade's cultural and creative products in the current market, the functions of the products mainly include four types: decorative handicrafts, clothing, stationery, and household Supplies. These cultural and creative products have both handmade and machine batch production. Among the 20 cultural and creative products collected, 8 use traditional fabrics of the Li ethnic group. All products use Li brocade pattern elements and reflect different basic characteristics such as culture, nationality and artistry. There is clear price differentiation in Li Brocade's cultural and creative products. A piece of Li Brocade modern clothing on the market can cost more than 10,000 yuan, whereas the paper tape, handbook, and canvas bag made with Li Brocade elements cost a few yuan to dozens of yuan. There is a lack of level transition of products due to the lack of development types and weak functions of Li nationality brocade cultural and creative products, and price differentiation is quite apparent.

3. Survey Results on Li Brocade Cultural and Creative Products

This study obtained relevant purchasing behavior and consumer data on Li brocade intangible cultural heritage (ICH) creative products through a questionnaire survey. When purchasing traditional Li ethnic textile fabrics, consumers primarily consider exquisitely crafted designs, followed by distinct ethnic characteristics and reasonable prices. The main reason for not making a purchase is primarily due to unattractive pricing. Li brocade, known as a "living fossil" in the history of Chinese textiles, holds significant value. Among the Li brocade product series, consumers have a preference for portable accessories, accounting for 70.2% of the responses. The second most favored category is indoor decorations, accounting for 61.5%. Gifts and bags follow with percentages of 50.4% and 45.8%, respectively.

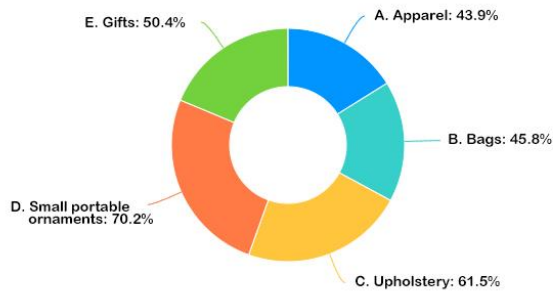


Figure 1 Purchase Preferences of Li Brocade Product Series

Source: Zhangqiang He, 2022

Regarding preferences for Li brocade style, 61.2% of individuals prefer a simple and elegant design style. Meanwhile, 56.3% of people appreciate the combination of ethnic and fashionable styles. Additionally, 53.9% of tourists enjoy the inherent ethnic style of Li brocade, while 50.7% appreciate products that blend novelty with a contemporary style.

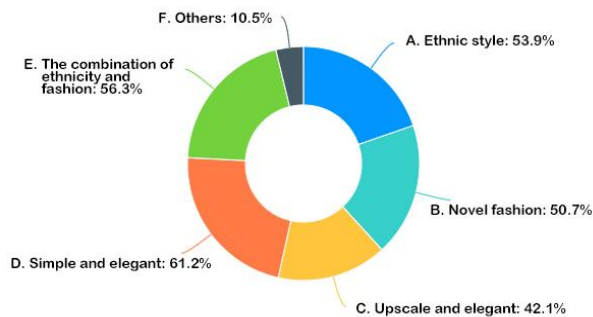


Figure 2 Tourists' Preferences for Li Brocade Style

Source: Zhangqiang He, 2022

In a survey conducted on cultural and creative products related to tourism in Hainan, it was found that 70.3% of tourists had previously purchased cultural and creative products or tourism souvenirs. The main motivation for purchasing tourism cultural and creative products was the attractive design of the products, coupled with their commemorative significance. Among the

surveyed tourists, 44% would purchase tourism cultural and creative products priced below 50 yuan, while 40.9% would opt for products in the 50-100 yuan range. Only 12.2% of tourists were willing to spend between 100 and 300 yuan on such products. These findings indicate that in the current economic downturn, the tourism market needs to reassess the pricing positioning of tourism cultural and creative products.

Therefore, in the development of Li brocade cultural and creative products, we will aim to keep our product pricing within the 0-100 yuan range to attract a higher purchase rate from tourists.

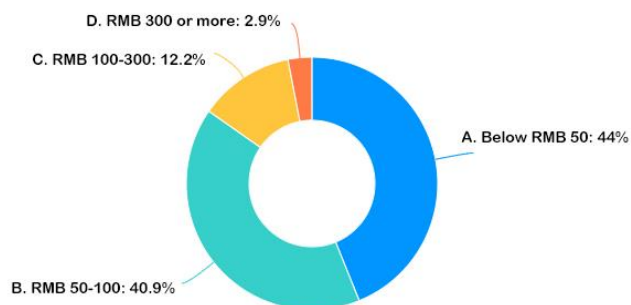


Figure 3 Tourists' Choice of Prices for Tourism Cultural Creative Products

Source: Zhangqiang He, 2022

A total of 77.5% of people are interested in the tourism cultural and creative products of the Li ethnic group in Hainan. In evaluating the shortcomings of current tourism cultural and creative products in Hainan, the lack of novelty and fashion in style was the top choice, accounting for 31.6%, followed by a lack of creative design, which was chosen by 26.5% of people.

The study also found that the top three favorite tourism products among people in their daily lives are silk scarves, portable accessories, and bags.

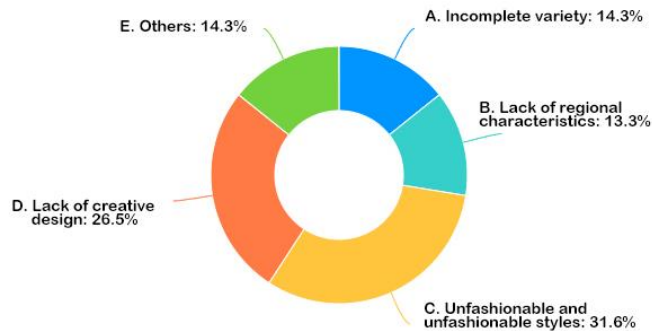


Figure 4 Weak point of Hainan's Cultural and Creative Products

Source: Zhangqiang He, 2022

When asked about their favorite types of cultural and creative products, the most chosen category was creative and unique products, accounting for 48.1%, followed by handicrafts and collectible souvenirs. Tourists' suggestions for local characteristic cultural and creative products in Hainan are mainly to produce more cultural and creative products that young people like and to design more creative products that are full of Hainan's local characteristics.

4. Development Strategies and Suggestions

The academic community has put forward various approaches for the inheritance of intangible cultural heritage, namely utilization, transformation, and creation. It is expected that traditional intangible heritage can be reintegrated into the production and daily life of the people in new forms and shapes, promoting dynamic inheritance and development. The development of Li brocade cultural and creative products involves multiple stakeholders, including government, enterprises, universities, cultural and creative institutions, and inheritors. It is necessary to guide the coordinated development of various social forces and propose specific development ideas for each party, while implementing strategies in a targeted manner.

1) Establish an Open Design Ecosystem

The design of Li brocade cultural and creative products requires innovative designs from professional design teams and cultural and creative

institutions to shine. Yiwu China Handmade Workshop utilizes digital sharing platforms to enable over 200 embroiderers from remote mountain areas to collaborate with domestic and international companies for order fulfillment. Renowned brands and designers from around the world, such as former Lanvin designer Alber Elbaz, Japanese luxury shoe brand Jimmy Choo, and wedding dress brand Guo Pei, participate in the "Chinese creativity, global design" initiative through online database platforms, resulting in a multitude of vibrant and diverse fusion products (Hu, & Zhang, 2020).

Therefore, it is recommended to explore the "Inheritors + Designers" research and development approach for the development of Li brocade cultural and creative products in Hainan. This approach requires an open design ecosystem and design platform. The government can take the lead in creating a design service platform that connects various types of high-end designers and design teams through the internet, forming a favorable design ecosystem. This platform would facilitate seamless connections between designers and clients, allowing for the development of diversified cultural and creative products, market segmentation, and an extended industry chain. It would also enable broader access to domestic and international markets.

2) Accurate Positioning and Integration of Innovative Trends

In addition to possessing cultural and artistic attributes, cultural and creative products also need to have characteristics of thoughtfulness, originality, and innovation. The core of cultural and creative products lies in creativity, allowing consumers to experience different cultures through these products. The new generation of consumers pays more attention to young, fashionable, trendy, and interesting consumer goods.

Therefore, it is recommended to apply Li brocade culture to various product carriers through innovative design, presenting cultural and creative products that integrate creativity, culture, and practicality in a fresh visual manner. Integrating trendy elements into the design of Li brocade cultural and creative products is crucial to enhancing the product's appeal and sense of trendiness in the Li ethnic region.

3) Emphasize In-depth Research and Development

The lack of vitality in the Li brocade cultural and creative product market is closely related to the current research and development approach. There is

currently a lack of effective transition between high-end Li brocade apparel and low-end derivative cultural and creative products, resulting in poor consumer shopping choices and experiences. Against the backdrop of the construction of the Hainan Free Trade Port, the development of Li brocade cultural and creative products should have a more international perspective.

It is recommended to collaborate with well-known domestic and international brands and design studios for in-depth research and development. The product range should expand beyond singular Li brocade products and extend to clothing, accessories, textiles, bags, and soft furnishings. Hainan's capable Li brocade enterprises can learn from the product development model previously employed by Jim Thompson, a renowned silk company in Thailand. Jim Thompson preserved the exquisite Thai silk craftsmanship while incorporating advanced technological and design improvements, adding fashionable elements to traditional Thai patterns, and creating countless classic fabrics. Through further in-depth research and development, Hainan can develop vibrant clothing, bags, scarves, curtains, bed linens, sofas, and more, leading the fashion trend in Thailand and gaining popularity worldwide.

4) Implement Diversified Industry Integration and Development

The fundamental reasons behind the long-standing difficulties in the transformation and sales of Li brocade cultural and creative products in Hainan are not only due to the province's weak creative industry and research and development capabilities but also the relatively weak tourism industry in Hainan. The development of Li brocade intangible cultural heritage cultural and creative products requires utilizing intangible cultural resources as production materials and integrating technology, creative concepts, and industrialization in the development of cultural and creative products. It should also align with the operating mechanisms of the Hainan tourism market, forming a complete and efficient industry chain to create sustainable tourism products that meet the demands of cultural and tourism consumers (Wang, 2020).

Therefore, developers should not confine themselves solely to the intangible cultural heritage industry. Instead, they should think beyond the cultural industry and explore the integration of industries such as "cultural and creative + tourism," "cultural and creative + technology," "cultural and creative + experience," and others. By employing innovative strategies and adopting

integrated and innovative business models that combine intangible cultural heritage, cultural and creative design, industry chains, and operations, a comprehensive collaborative innovation system for cultural and creative products can be established.

5) Build Strong Cultural and Creative Brand IP

Creative economy refers to an economic model with creativity and innovation as its core driving force. It emphasizes creating value and wealth by creating unique and creative products and services. The core of the creative economy is the creative industry, including cultural and creative industries, design industries, digital creative industries, etc. The creative economy plays an important role in the development of today's society.

The creative industry classification method (Howkins model) proposed by John Hawkins, the "father of the world's creative economy" in his "Creative Economy" has also become the basis for industry classification in many countries around the world. Hawkins believes that the creative economy is a form of "new economy" whose three basic conditions are individuality, originality and meaning. In the book, he traces the footsteps of the rise of the creative economy and clarifies the driving factors and limiting factors in the development of the creative economy. He proposed that the creative economy now creates an output value of US\$22 billion every day and is growing at a rate of 5%. The value of the creative economy, as summarized by John Howkins(2018), can be represented as Creative Economy (CE) equals the value of creative products (CP) multiplied by the number of transactions (T), i.e., $CE = CP \times T$. This implies that cultural and creative enterprises must rely on a large number of orders to generate significant economic benefits. Where do these orders come from? In addition to ensuring the quality of cultural and creative products themselves, it is crucial to tell the story of Li brocade and focus on establishing local brands. With the rapid development of the sharing economy and social media, cultural and creative products have entered the era of "everything as IP." Many individuals leverage social media to tell stories and introduce a plethora of "internet-famous" cultural and creative products through brand IP and online marketing.

It is recommended that government departments and media organizations provide tax relief or preferential policies for these emerging Li

brocade brand enterprises. Furthermore, they should offer more opportunities for publicity and promotion to support the development of these brands.

Discussions

This study proposes the effective use of Li brocade patterns for artistic creation and cultural product design, which serves as a dynamic method for the inheritance and protection of intangible cultural heritage. It has evolved from a focus on productive preservation in the past to current emphasis on living heritage preservation. The reason why Li brocade craftsmanship has become intangible heritage lies in the need for its inheritance and protection, as it originated from specific historical contexts or regions. In the present era, Li brocade cultural products and derivatives need to be innovated with a modern aesthetic perspective and reintegrated into real-life experiences. This research outcome differs from the viewpoint of Li Rongqi (2015), but aligns with the perspectives of Gao Yuan, Hu Huilin, and Wang Yuan. Scholar Gao Yuan (2018) argues that if intangible cultural heritage remains confined to traditional preservation without establishing connections and interactions with modern life, it will become "dead cultural heritage." Hu Huilin and Wang Yuan (2013) propose a shift from "productive preservation" to "living heritage preservation."

For the modern design of traditional Li brocade patterns, this study proposes a combination of traditional craftsmanship and modern technology. It suggests considering the artistic characteristics of Li brocade patterns in terms of composition and color, while incorporating digital technology in the process of inheritance. Computer-aided design is utilized to create multiple designs based on Li brocade pattern materials, requiring the continuous search for points of convergence between manual craftsmanship and industrial production, as well as the integration of traditional and modern elements. This research outcome partially aligns with the conclusions of Wu Simin (2012). Apart from technological innovation, Wu Simin also proposes another design and development strategy, which involves reforming and innovating materials. It is suggested to combine traditional patterns with state-of-the-art materials development techniques, using a completely new material, to recreate the patterns in a fresh way, thereby increasing the sense of contemporaneity and added value of the design products.

This study has summarized specific development recommendations for Li brocade intangible cultural heritage creative products, including establishing an open design ecosystem, accurate positioning, and integration of innovative trends, emphasizing in-depth research and development, and building a strong cultural and creative brand IP. In her work, Tianzhong Juan (2017) also provided insights into the development methods of intangible cultural heritage, suggesting a path of materialization, revitalization, and branding for the profound development of heritage tourism products. Two points from her research align with the development strategies identified in this study. Wu Shiyuan (2019), using Fuzhou's transformed lacquerware as an example, proposed his viewpoint on the development strategies of intangible cultural heritage creative products, emphasizing a return to everyday life, cross-disciplinary integration, and maintaining tradition while embracing innovation.

The research findings indicate that Li brocade, as the only world-class intangible cultural heritage in Hainan Province, possesses strong cultural value. These cultural values can be transformed into substantial commercial value, promoting the economic development of Hainan Province. By developing Li brocade cultural and creative products, tourists can purchase these products, leading to an increase in local economic income and generating greater social and economic benefits. These research results align with the conclusions of Dong Guohuang (2011) regarding the economic value of traditional Li ethnic fabrics. He believes that Li ethnic traditional fabric cultural and creative products, as tourism commodities with ethnic cultural characteristics, not only hold significant ethnic cultural value but also encompass rich tourism economic value. The development of Li brocade cultural and creative products not only enriches the types of local tourism resource development but also creates a cultural atmosphere in tourist destinations, enhancing the quality of cultural experiences for tourists.

Conclusions

The findings of this study can be applied to the development and design of cultural and creative products for the Li ethnic group in Hainan and other ethnic minorities. They provide valuable references and insights for the protection of intangible cultural heritage and the research, development, and

innovation of cultural and creative products in the field of intangible heritage tourism in Hainan. By designing tourism cultural and creative products, the market value of Li ethnic intangible heritage can be enhanced. The cultural concept of Li brocade intangible heritage can be transformed into tangible product development, emphasizing a people-centered approach and sustainable development and production. This approach expands the scope of product development beyond handmade crafts based on Li brocade craftsmanship to include cultural spaces and everyday items related to Li brocade intangible heritage.

It is important to actively explore the expression methods, innovative design, and development strategies for various elements of Li ethnic intangible heritage in cultural and creative products. This allows tourists to acquire unique local cultural tourism products, transforming culture into commerce and promoting the development of the local tourism product economy in Hainan.

Acknowledgements

Researcher would like to express his sincere to the thesis advisor, Asst. Prof. Dr. Chanoknart Mayusoh for her invaluable help and constant encouragement throughout the course of this research. In addition, the researcher has to give thanks to all lecturers for their assistance: Asst. Prof. Dr. Akapong Inkuer and Asst. Prof. Dr. Pisit Puntien. At the same time, the researcher gratefully thanks to everyone who give great supports. Finally, the researcher would like to express his gratitude to the Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University for supporting in every aspect.

References

- Chen, J. (2016). Basic Identification Series of Hainan Cultural Relics·Li brocade. Beijing: Science Press.102
- Chen, P. (2014). The establishment of a scientific guarantee mechanism is the basic guarantee for the protection of Li brocade skills. Proceedings of the International Symposium on the Protection and Inheritance of Li Traditional Textile, Dyeing, Weaving and Embroidery Skills. Haikou: Nanfang Press.57

- Dong, G. (2011). Protection and Development of Intangible Cultural Heritage of Li Nationality in Hainan. *Journal of Frontiers*. (3), 161-163
- Gao, Y. (2018). Development and Research on Derivatives of Living Inheritance of Oil-Paper Umbrellas in Luzhou Fenshui. *Art Appreciation*. (14), 182-183
- Hu, H., & Wang, Y. (2013). Intangible Cultural Heritage Protection: From "Productive Protection" to "Life Protection". *Art Baijia*. (04), 19-25.
- Hu, J., & Zhang, J. (2020). Living Inheritance of Embroidery Intangible Cultural Heritage under Sharing Economy. *Journal of Clothing Research*. (04), 350-357
- John, H (2018). New Creative Economy. Beijing: Beijing Institute of Technology Press.23
- Li, R. (2015). On the Rescue Protection of Intangible Cultural Heritage. *Chinese Cultural Studies*. (09), 9-19
- Ou, C. (2022). Research on the design innovation of intangible cultural heritage products under the background of rural revitalization. *China Fruit Tree*. (05), 112-113
- Tian, Z. (2017). Ancient Weir Painting Village - Intangible Cultural Heritage Protection and Tourism Development. Shanghai: Shanghai Jiaotong University Press.11
- Wang, Y. (2020). Luoshan Dalong Cultural and Creative Product Development Strategy Based on the Perspective of Intangible Cultural Heritage. *Business Economics*. (07), 85-86
- Wu, S. (2019). The development path of cultural and creative products of intangible cultural heritage traditional handicrafts: Taking Fuzhou bodiless lacquerware as an example. *Journal of Nanjing University of Science and Technology*. (12), 29-31
- Wu, S. (2012). The modern application of traditional brocade patterns of Li ethnic group. Donghua University.
- Xu, X., & Zhang, H. (2018). International Experience Reference and Development Strategy Suggestions for the Cultural and Creative Industry of Hainan International Tourism Island. *China National Expo*. (01), 37-41

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

Faculty of Humanities and Social Sciences
Nakhon Sawan Rajabhat University

ปรัชญา

จัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคน
สู่การพัฒนาชาติ ด้วยศาสตร์และศิลป์
ธำรงภูมิปัญญาแห่งแผ่นดินพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน