

การใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัด กำแพงเพชร

Utilization from innovative folk games for the elderly in Kamphaeng Phet Province.

ธนธรณ์ แจ้งโม้*

Thanatron Jangmo*

คณะวิทยาการจัดการ สาขาวิชาการเป็นผู้ประกอบการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร*

Faculty of Management Science. Business Administration (Entrepreneurship).

Kamphaeng Phet Rajabhat University*

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาการใช้ประโยชน์นวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร 2) เพื่อศึกษาต้นทุนค่าเสียโอกาสจากนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร และ 3) เพื่อประเมินผลการจัดกิจกรรมนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร งานวิจัยนี้มีวิธีดำเนินการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก และการวิจัยเชิงปริมาณด้วยวิธีการวิจัยประเมินผล สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ วัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร ประชาชนชาวบ้าน อสม. และนักวิชาการ จำนวน 6 คน พิจารณาจากเกณฑ์ คือ เป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีส่วนเกี่ยวข้องด้านการเล่นพื้นบ้านในจังหวัดกำแพงเพชร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการพรรณานี้เนื้อหา ในส่วนของการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 100 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินผลกิจกรรม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1) พบว่า ผู้สูงอายุสามารถนำนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านของจังหวัดกำแพงเพชร “การแสดงการเล่นพื้นบ้าน” ไปใช้ประโยชน์ คือ ช่วยส่งเสริมด้านสุขภาพ ความสามัคคี และสามารถนำมาใช้บูรณาการในการเรียนการสอน ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2) พบว่า ต้นทุนค่าเสียโอกาสจากนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร มีทั้งหมด 5 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านเศรษฐกิจ คือ เด็กรุ่นหลังจะไม่สามารถทราบถึงเรื่องราววิถีชีวิต การค้าขาย ของคนในจังหวัดกำแพงเพชรในสมัยก่อนว่ามีความเป็นมาอย่างไร 2. ด้านสังคม คือ ผู้สูงอายุไม่ค่อยมีโอกาสได้มาพบปะกันได้บ่อยเหมือนในอดีต 3. ด้านวัฒนธรรม คือ มีการเสียโอกาสในเรื่องของการเรียนรู้วิถีชีวิตและวัฒนธรรมจากเนื้อร้องในเพลง 4. ด้านสุขภาพ นวัตกรรมด้านการเล่นพื้นบ้านก่อให้เกิดประโยชน์มากกว่าการเสียโอกาส และ 5. ด้านจิตใจ คือ จากการไม่ได้พบเจอและร่วมพูดคุยกันสามารถทำให้เสียโอกาสในด้านสุขภาพจิตที่ก่อให้เกิดความสุขทางใจ ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความพึงพอใจในภาพรวมของการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.54 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.757

คำสำคัญ: การใช้ประโยชน์ นวัตกรรม การเล่นเกมพื้นบ้าน ผู้สูงอายุ

Abstract

The objectives of this research were 1) to study the utilization of innovative folk games for the elderly in Kamphaeng Phet Province, 2) to study the opportunity cost from innovation of folk games for the elderly in Kamphaeng Phet Province, and 3) to assess the results of the innovation activities. Folk games for the elderly in Kamphaeng Phet Province. This research has a mixed method of conducting research between qualitative research with in-depth interviews and quantitative research by means of evaluation research. Qualitative research, the main informants were culture of Kamphaeng Phet Province. Village scholars, Volunteers, and academics, consisting of 6 people, considered from the criteria that they are experts involved in folk games in Kamphaeng Phet Province. The research tool was an in-depth interview form. Analyze the data by describing the content. In terms of quantitative research, the sample group was 100 elderly people who participated in the activity. The research instrument was the activity evaluation form. The statistics used in the data analysis were frequency, percentage, mean and standard deviation.

The results of the research according to objectives 1) found that the elderly were able to use innovations in folk games in Kamphaeng Phet Province. "The performance of folk games" is used for benefits, which is to help promote health, unity, and can be integrated in teaching and learning. The research results according to objective number 2) found that the opportunity cost from innovation of folk games for the elderly in Kamphaeng Phet Province consisted of 5 aspects as follows: 1. Economic aspect: children in the future generation will not be able to know about the way of life and trade of people in Kamphaeng Phet Province in the past and how they were. 2. Social aspect: the elderly do not have the opportunity to meet each other as often as in the past 3. Cultural aspect: there is a loss of opportunity in learning the way of life and culture from the lyrics in the songs 4. Health aspect: innovation in folk games causing more benefits than losing opportunities. 5. Psychological aspect: Lack of meeting and talking can deprive elderly mental health opportunities that lead to happiness. The results of the research according to objective 3) found that the sample group had the highest level of overall satisfaction with the activities, with a mean of 4.54, a standard deviation of 0.757.

Keywords: Utilization, Innovation, Folk Game, Elderly.

บทนำ

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2561) ระบุว่า รัฐบาลได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) เป็นแนวทางในการพัฒนาประเทศในระยะยาว เพื่อให้ประเทศไทยบรรลุวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศ พัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนามาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ซึ่งหนึ่งในประเด็นเร่งด่วน 5 ปีแรกของยุทธศาสตร์ชาติ คือ สังคมสูงวัย

ผู้สูงอายุ เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกายที่มีความเสื่อมลง สภาวะทางจิตใจจากการสูญเสียบทบาทหน้าที่และสถานภาพทางสังคม รวมถึงเป็นวัยที่มีเวลาว่าง (Leisure Time) มากมายดังนั้นการปฏิบัติกิจกรรมหรือเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ (Recreation) จึงเป็นทางเลือกหนึ่งในการใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรม นันทนาการนั้นมีประโยชน์ต่อร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมของผู้สูงอายุโดยเมื่อเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่องจะทำให้สุขภาพแข็งแรงมีความสุขทางใจ รู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ลดความรู้สึกว่าเหงา ลดการแยกตัวจากสังคม และเป็นการเปิดโอกาสในการเข้าสังคมของผู้สูงอายุ กล่าวได้ว่า นันทนาการจะเป็นกระบวนการหนึ่งในการพัฒนาผู้สูงอายุสู่การสูงวัยอย่างมีพลัง หรือ Active Aging (ภาพย์ประภา สง่าใจ, 2564) ซึ่งการนันทนาการนั้นมีหลากหลายประเภทและหนึ่งในนั้นคือการละเล่นพื้นเมือง

การละเล่นพื้นเมือง คือ การละเล่นที่แสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ที่มีอยู่ทั่วทุกภาคของประเทศไทย เป็นกิจกรรมบันเทิงที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์อันเนื่องด้วยวัฒนธรรมและประเพณี สะท้อนวิถีชีวิตและความเชื่อของสังคมที่สืบทอดมาแต่โบราณ ประเพณีและวัฒนธรรมไทยสมัยก่อนมักสอดแทรกความสนุกสนานบันเทิงควบคู่ไปกับการทำงาน เรียกกิจกรรมบันเทิงว่าเป็นการละเล่นครอบคลุมการเล่นลักษณะต่างๆ ทุกโอกาส ไว้ในความหมายเดียวกันว่าคือ การแสดง การมหรสพ กีฬา และนันทนาการ ซึ่งนันทนาการนั้น คือ การเล่นเพื่อความสนุกสนานตามเทศกาล เล่นตามฤดูกาล และการละเล่นเพื่อการแข่งขัน หรือกิจกรรมที่ทำตามความสมัครใจในยามว่างเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียด การละเล่นมีทั้งของเด็กและของผู้ใหญ่ โดยที่การละเล่นของผู้ใหญ่นั้นมีความซับซ้อนในวิธีการเล่นตามประเภทของการแสดง มีทั้งมุ่งแสดงเพื่อบวงสรวงสิ่งศักดิ์สิทธิ์อันเป็นพิธีกรรม การเฉลิมฉลอง เพื่อเฉลิมพระเกียรติพระมหากษัตริย์ การสมโภชในงานของพระศาสนา เพื่อการสังสรรค์สนุกสนานบันเทิงของชาวบ้าน เพื่อความรื่นเริงในการชุมนุมกันเป็นหมู่คณะ เมื่อร่วมกันทำงานโดยเฉพาะการทำนา เล่นเพื่อความครึกครื้นตามประเพณี เทศกาลตรุษสารท และยามว่างในฤดูกาล การละเล่นพื้นเมืองเป็นวัฒนธรรมประจำชาติ ทุกภาคของประเทศไทยจะมีการละเล่นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะภาคหลายอย่างต่าง ๆ กัน (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนโดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว, 2516)

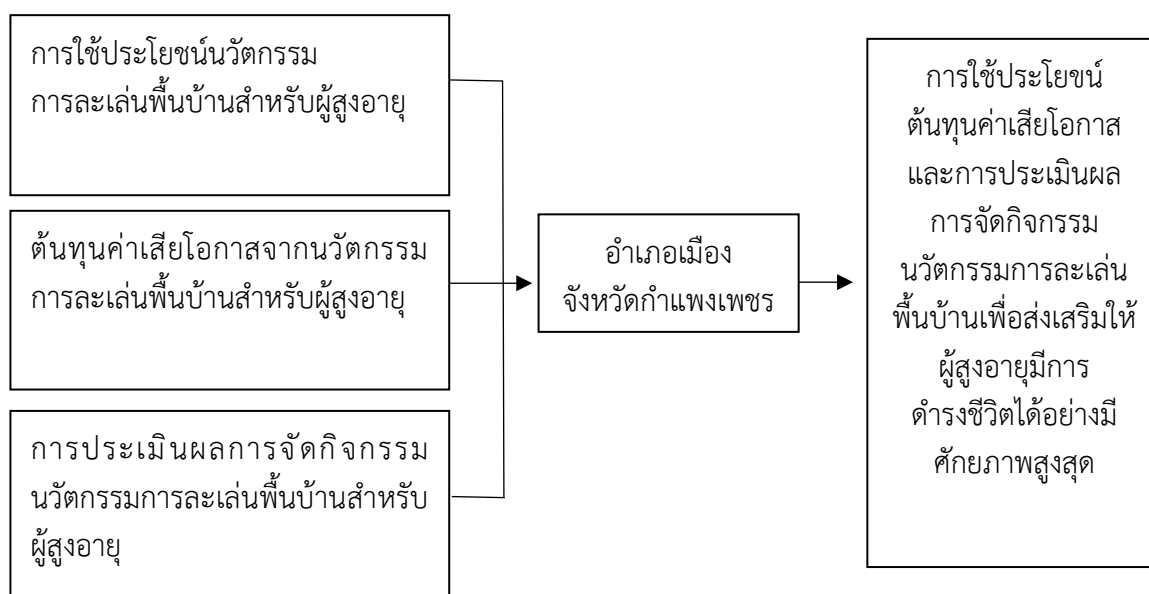
จังหวัดกำแพงเพชรมีการละเล่นพื้นเมืองหรือการละเล่นพื้นบ้านที่มีชื่อเสียง ได้แก่ ระเบ้าก.ไก่ รำคล้องช้าง และรำโทนพื้นบ้าน ซึ่งได้รับการพัฒนาให้เกิดเป็นนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ “การแสดงการเล่นพื้นบ้าน” โดยเป็นการนำกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านข้างต้นมาแปลงทำรามาตรฐานให้เป็นท่าเต้นที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ มีการนำเพลงพื้นบ้านมาปรับใส่เสียงเครื่องดนตรีให้มากขึ้น และมีการประยุกต์ให้มีลักษณะเป็นการแสดง (ศุภโชคชัย นันทศรี, 2564)

จากความเป็นมาและความสำคัญข้างต้นจึงเกิดเป็นคำถามการวิจัยครั้งนี้ก็คือ ผู้สูงอายุสามารถใช้ประโยชน์และมีต้นทุนเสียโอกาสจากนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านอย่างไร อันจะนำไปสู่การส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีการดำรงชีวิตได้อย่างมีศักยภาพสูงสุดสืบไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการใช้ประโยชน์นวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร
2. เพื่อศึกษาต้นทุนค่าเสียโอกาสจากนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร
3. เพื่อประเมินผลการจัดกิจกรรมนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร” เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) ระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และการวิจัยเชิงปริมาณด้วยวิธีการวิจัยประเมินผล ดังรายละเอียดต่อไปนี้

การวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 1) เพื่อศึกษาการใช้ประโยชน์นวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร และ

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2) เพื่อศึกษาต้นทุนค่าเสียโอกาสจากนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ วัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร ประชาชนชาวบ้าน อสม. และนักวิชาการ จำนวน 6 คน พิจารณาจากเกณฑ์ คือ เป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีส่วนเกี่ยวข้องด้านการเล่นพื้นบ้านในจังหวัดกำแพงเพชร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งก่อนนำเครื่องมือไปใช้ผู้วิจัยได้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการพรรณานี้เนื้อหาอย่างเป็นระบบตามประเด็นเนื้อหาที่ศึกษา

การวิจัยเชิงปริมาณ ด้วยวิธีการวิจัยประเมินผล สำหรับวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3) เพื่อประเมินผลการจัดกิจกรรมนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร โดยมีขั้นตอนการวิจัย 2 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การจัดกิจกรรมนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 1 ครั้ง 2) ทำการประเมินผลความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 100 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง พิจารณาจากเกณฑ์คือเป็นผู้สูงอายุที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินผลความพึงพอใจ ซึ่งก่อนนำเครื่องมือไปใช้ผู้วิจัยได้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ผู้วิจัยใช้สถิติพรรณนาในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1) เพื่อศึกษาการใช้ประโยชน์นวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร

นวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร คือ “การแสดงการเล่นพื้นบ้าน” โดยเป็นการนำกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน จำนวน 3 กิจกรรมมาถ่ายทอดให้กับผู้สูงอายุและมีการประยุกต์ให้มีลักษณะเป็นการแสดง ซึ่งการเล่นพื้นบ้านดังกล่าว คือ 1) รำโทนพื้นบ้าน 2) ระบำ ก ไก่ และ 3) รำคล้องช้าง นอกจากนี้ยังมีการแปลงทำรำมาตรฐานให้เป็นท่าเต้นที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ และมีการนำเพลงพื้นบ้านมาปรับใส่เสียงเครื่องดนตรีให้มากขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อการออกกำลังกาย ฝึกทักษะ สนุกสนาน และเพื่อสุขภาพที่ดี

“นำไปใช้ในการออกกำลังกายได้”

(เยาวลักษณ์ ใจวิสุทธิธรรษา, สัมภาษณ์ 3 พฤศจิกายน 2564)

“ได้การออกกำลังกาย การสืบทอด ไหวพริบปฏิภาณ”

(สันติ อภัยราช, สัมภาษณ์ 3 พฤศจิกายน 2564)

“การออกกำลังกาย การเรียนการสอน”

(จารุวรรณ คงเผ่าพงษ์, สัมภาษณ์ 29 ตุลาคม 2564)

“ได้สุขภาพจิต”

(ปฐมาภรณ์ จริยวิทยานนท์, สัมภาษณ์ 2 พฤศจิกายน 2564)

“ได้ออกกำลังกาย ได้พูดคุยกับเพื่อนที่อายุรุ่นราวคราวเดียวกัน ได้พบปะสังสรรค์”

(พชรพรรณ ชุ่มเปี่ยม, สัมภาษณ์ 2 พฤศจิกายน 2564)

“ได้ความสามัคคี นำเพลงพื้นบ้านไปเพิ่มเติมช่วยออกกำลังกาย”

(สุขศรี สิทธิ, สัมภาษณ์ 5 พฤศจิกายน 2564)

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า นวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชรสามารถนำไปใช้ประโยชน์ คือ สามารถนำเพลงพื้นบ้านไปประยุกต์กับท่าออกกำลังกายได้ ช่วยส่งเสริมในเรื่องของความสามัคคี และสามารถนำมาใช้บูรณาการในการเรียนการสอน

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2) เพื่อศึกษาต้นทุนค่าเสียโอกาสจากนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร

ต้นทุนค่าเสียโอกาสจากนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร มีทั้งหมด 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเศรษฐกิจ 2) ด้านสังคม 3) ด้านวัฒนธรรม 4) ด้านสุขภาพ และ 5) ด้านจิตใจ ดังนี้

ต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ด้านเศรษฐกิจ

“เพลงพื้นบ้านสมัยก่อนจะพูดเรื่องวิถีชีวิตและเศรษฐกิจ ถ้าไม่มีการสืบทอดก็รู้เรื่องราวในอดีตที่เคยผ่านมา”

(เยาวลักษณ์ ใจวิสุทธิहरษา, สัมภาษณ์ 3 พฤศจิกายน 2564)

“ในสมัยก่อนเวลาเขาเอาเพลงมาทำเพลงพื้นบ้านเขาจะมาพูดในด้านต่างๆด้านเศรษฐกิจด้านสังคมความเป็นอยู่”

(สันติ อภัยราช, สัมภาษณ์ 3 พฤศจิกายน 2564)

“ไม่รู้ว่าในสมัยก่อนเศรษฐกิจมันเป็นยังไง”

(จารุวรรณ คงเผ่าพงษ์, สัมภาษณ์ 6 พฤศจิกายน 2564)

“เนื้อเพลงมันแฝงไปด้วยเรื่องราวต่างๆในสมัยนั้นถ้าไม่ใส่ใจท้อโง่เสียโอกาสในเรื่องของไม่รู้ว่าเศรษฐกิจในตอนนั้นบ้านเมืองเป็นอย่างไร”

(ปฐมภรณ์ จริยวิทยานนท์, สัมภาษณ์ 2 พฤศจิกายน 2564)

“เสียโอกาสในเรื่องของคนรุ่นหลังได้รู้จักวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสมัยนั้น”

(พชรพรรณ ชุ่มเปี่ยม, สัมภาษณ์ 2 พฤศจิกายน 2564)

“เศรษฐกิจปัจจุบันกับสมัยก่อนก็ไม่เหมือนกัน ถ้าได้ฟังเพลงพื้นบ้านก็จะรู้ว่าในสมัยก่อนเรื่องราววิถีชีวิตของเราจังหวัดกำแพงเพชรเป็นมาอย่างไร”

(สุขศรี สิทธิ, สัมภาษณ์ 5 พฤศจิกายน 2564)

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุในอำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชร ในด้านเศรษฐกิจ คือ เด็กรุ่นหลังจะไม่สามารถทราบถึงเรื่องราววิถีชีวิต การค้าขาย ของคนในจังหวัดกำแพงเพชรในสมัยก่อนว่ามีความเป็นมาอย่างไร

ต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ด้านสังคม

“ผู้สูงอายุที่มีรุ่นราวคราวเดียวกันที่เขาเคยเล่นกันมาตั้งแต่เด็กเพราะไม่มีการเล่นแล้วเขาก็จะไม่ได้พบเจอกันก็จะทำให้เขาเสียไปในด้านนี้”

(เยาวลักษณ์ ใจวิสุทธิहरषา, สัมภาษณ์ 3 พฤศจิกายน 2564)

“ถ้าด้านสังคมมันก็จะจะเป็นการรวมตัวกันของผู้สูงอายุเวลาเขามาเจอกันก็เกิดสังคมทำให้เขามีความสุข”

(สันติ อภัยราช, สัมภาษณ์ 3 พฤศจิกายน 2564)

“เวลาเล่นการเล่นพื้นบ้านก็ต้องมารวมกัน ถ้าไม่มีการสืบทอดหรือว่าหายไปแล้วเราก็จะไม่ได้รวมตัวกันมีความสุขด้วยกันอีก”

(จารุวรรณ คงเผ่าพงษ์, สัมภาษณ์ 6 พฤศจิกายน 2564)

“ปัจจุบันผู้สูงอายุไม่ได้มารวมตัวกัน น้อยมากที่จะได้มารวมตัวกันนอกจากจะมีการแสดงมีงานเขาถึงจะได้มาเจอกัน”

(ปฐมภรณ์ จริยวิทยานนท์, สัมภาษณ์ 2 พฤศจิกายน 2564)

“อย่างที่พูดไป ว่าคนรุ่นเดียวกันเขาจะได้มาเจอกันมันก็จะก่อให้เกิดสังคมของเขา”

(พชรพรรณ ชุ่มเปี่ยม, สัมภาษณ์ 2 พฤศจิกายน 2564)

“ก็คนที่อายุรุ่นเดียวกันได้มาเจอกัน เขาก็ได้กลับมาสังคมของเขาเหมือนในสมัยที่เขายังเป็นเด็ก”

(สุทธศรี สิทธิ, สัมภาษณ์ 5 พฤศจิกายน 2564)

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชรในด้านสังคมนั้น เป็นเรื่องราวของการรวมตัวกันของผู้สูงอายุที่มีอายุรุ่นราวคราวเดียวกัน แต่กลับไม่สามารถมาเจอเจอกันได้อีกเหมือนในอดีต จึงอาจทำให้ความสุขนั้นค่อยๆ จางหายไปเหลือทิ้งไว้เพียงแค่ความทรงจำ

ต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) ในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ด้านวัฒนธรรม

“เหมือนที่เคยบอกไปว่าเพลงมันบอกถึงวัฒนธรรมที่เคยเกิดขึ้นมา”

(เยาวลักษณ์ ใจวิสุทธิहरषา, สัมภาษณ์ 3 พฤศจิกายน 2564)

“ในสมัยก่อนวัฒนธรรมมันเป็นเรื่องราวของวิถีชีวิตการแต่งตัวของเขาค่าเสียโอกาสน่าจะเป็นในเรื่องของการแต่งตัวเราก็จะไม่รู้กันว่าแต่ก่อนเขาแต่งตัวยังไง”

(สันติ อภัยราช, สัมภาษณ์ 3 พฤศจิกายน 2564)

“ถ้าเสียโอกาสน่าจะเป็นในเรื่องของวิถีชีวิตในสมัยก่อนที่ได้รู้กันหลังจะไม่รู้”

(จารุวรรณ คงเผ่าพงษ์, สัมภาษณ์ 6 พฤศจิกายน 2564)

“ในเพลงมีเรื่องราวว่าพูดถึงนกกา การทำมาหากิน สภาพแวดล้อม การแต่งตัว มองเห็นวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของเก่าๆ”

(ปฐมาภรณ์ จริยวิธานนท์, สัมภาษณ์ 2 พฤศจิกายน 2564)

“ในเพลงเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิตของคนในสมัยนั้นถ้าเสียโอกาสดังคงจะเป็นในเรื่องของ
เด็กรุ่นหลังไม่ทราบเรื่องราวความเป็นมา”

(พชรพรรณ ชุ่มเปี่ยม, สัมภาษณ์ 2 พฤศจิกายน 2564)

“การเล่าเรื่องราวในเพลงทำให้เราได้เรียนรู้ถึงวิถีชีวิตในสมัยก่อนถ้าไม่มีการสืบทอดก็น่าจะ
เสียโอกาสในเรื่องของการเรียนรู้วัฒนธรรมนี้ไป”

(สุขศรี สิทธิ, สัมภาษณ์ 5 พฤศจิกายน 2564)

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านของ
ผู้สูงอายุในอำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชรในด้านวัฒนธรรม มีการเสียโอกาสในเรื่องของการเรียนรู้วิถี
ชีวิตและวัฒนธรรมจากเนื้อร้องในเพลงที่กล่าวถึงเรื่องการแต่งตัว การประกอบอาชีพ และ
สภาพแวดล้อมทางสังคมในเวลานั้นๆ

ต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) ในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ด้านสุขภาพ

“การเล่นช่วยในการออกกำลังกายด้วยมันก็เกี่ยวกับเรื่องสุขภาพด้วย”

(เยาวลักษณ์ ใจวิสุทธิहरษา, สัมภาษณ์ 3 พฤศจิกายน 2564)

“ก็ในเรื่องของการออกกำลังกายสุขภาพร่างกายนั้นแหละ”

(สันติ อภัยราช, สัมภาษณ์ 3 พฤศจิกายน 2564)

“การเล่นก็มีวิ่งมีขยับโยกย้ายนิดหน่อยหน่อยถ้าได้ในเรื่องนี้ก็ถือว่าเหมือนกับการได้ออก
กำลังกาย”

(จารุวรรณ คงเผ่าพงษ์, สัมภาษณ์ 6 พฤศจิกายน 2564)

“สุขภาพก็ไม่น่าจะเสียอะไรสักเท่าไร”

(ปฐมาภรณ์ จริยวิธานนท์, สัมภาษณ์ 2 พฤศจิกายน 2564)

“คงเป็นในเรื่องของสุขภาพกายและสุขภาพจิต”

(พชรพรรณ ชุ่มเปี่ยม, สัมภาษณ์ 2 พฤศจิกายน 2564)

“สุขภาพไม่น่าจะเสียโอกาสมากสักเท่าไร”

(สุขศรี สิทธิ, สัมภาษณ์ 5 พฤศจิกายน 2564)

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านของ
ผู้สูงอายุในอำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชรในด้านสุขภาพนั้นก่อให้เกิดประโยชน์มากกว่าการเสีย
โอกาส เพราะเพลงในการเล่นพื้นบ้านสามารถนำมาประยุกต์ในการออกกำลังกายได้

ต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) ในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ด้านจิตใจ

“พอผู้สูงอายุที่รุ่นราวคราวเดียวกันมารวมตัวกันมาเล่นด้วยกันเขาก็เกิดความสุขขึ้นมามันก็
ส่งผลต่อจิตใจของเขาทำให้มีความสุข”

(เยาวลักษณ์ ใจวิสุทธิहरษา, สัมภาษณ์ 3 พฤศจิกายน 2564)

“เวลาเขามาเจอกัน มาเล่นด้วยกันมันก็ทำให้เขามีความสุ่มมันก็เกิดในด้านของสุขภาพจิตที่มันดีต่อใจของเขา”

(สันติ อภัยราช, สัมภาษณ์ 3 พฤศจิกายน 2564)

“ก็คงมีความสุข ถ้าได้มาเล่นด้วยกันกับคนในวัยเดียวกัน”

(จารุวรรณ คงเผ่าพงษ์, สัมภาษณ์ 6 พฤศจิกายน 2564)

“มันน่าจะเสียในเรื่องของการเป็นตัวของตัวเอง”

(ปฐมภรณ์ จริยวิทยานนท์, สัมภาษณ์ 2 พฤศจิกายน 2564)

“ถ้าคนรุ่นเดียวกันมาพบเจอกัน เขาก็มีเรื่องให้ได้พูดคุยกันทำให้มีความสุข”

(พชรพรรณ ชุ่มเปี่ยม, สัมภาษณ์ 2 พฤศจิกายน 2564)

“จิตใจมันน่าจะเสียโอกาสสักเท่าไรแต่ถ้าได้มีการรวมตัวของคนที่อายุพอๆกัน มันก็ทำให้เขาได้ยิ้มได้มีความสุข”

(สุขศรี สิทธิ, สัมภาษณ์ 5 พฤศจิกายน 2564)

จากการสัมภาษณ์ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชรในด้านจิตใจ พบว่า จากการไม่ได้พบเจอและร่วมพูดคุยกันสามารถทำให้เสียโอกาสในด้านสุขภาพจิตที่ก่อให้เกิดความสุขทางใจ แต่ไม่ได้ถึงกับเป็นปัญหาต่อการใช้ชีวิตของผู้สูงอายุ

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3) เพื่อประเมินผลการจัดกิจกรรมนวัตกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความพึงพอใจที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

ความพึงพอใจภาพรวมของกิจกรรม	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับความ คิดเห็น
กระบวนการให้บริการ	4.57	0.838	มากที่สุด
นักแสดง	4.48	0.896	มากที่สุด
การอำนวยความสะดวก	4.61	0.732	มากที่สุด
คุณภาพการให้บริการ	4.51	0.660	มากที่สุด
รวม	4.54	0.757	มากที่สุด

จากตารางที่ พบว่า ความพึงพอใจต่อภาพรวมของกิจกรรม กลุ่มตัวอย่างมีระดับความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.54 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.757 โดยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือด้านการอำนวยความสะดวก ค่าเฉลี่ย 4.61 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.732

อภิปรายผล

นวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุในอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชรสามารถนำไปใช้ประโยชน์ คือ สามารถนำเพลงพื้นบ้านไปประยุกต์กับท่าออกกำลังกายได้ ช่วยส่งเสริมในเรื่องของความสามัคคี และสามารถนำมาใช้บูรณาการในการเรียนการสอน สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้าน ได้แก่ 1) เป็นการช่วยบริหารร่างกายให้สมบูรณ์แข็งแรง 2) เป็นการส่งเสริมให้เกิดความสามัคคีรักหมู่คณะ 3) เป็นการส่งเสริมการริเริ่มสร้างสรรค์ 4) เป็นการฝึกปฎิญาณไหวพริบ และ 5) เป็นการสร้างเสริมในด้านขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม และเอกลักษณ์ของท้องถิ่น (กรรณิการ์ ณะนิมิตร, 2563)

นวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุในอำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชร ก่อให้เกิดประโยชน์มากกว่าการเสียโอกาส เพราะเพลงในการละเล่นพื้นบ้านสามารถนำมาประยุกต์ในการออกกำลังกายได้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ เมธาวิ จำเนียร และคณะ (2563) ที่พบว่าสื่อการแสดงพื้นบ้านบางประเภทสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกกำลังกายส่งเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุในชุมชนได้

ต้นทุนค่าเสียโอกาสของนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้านของผู้สูงอายุในอำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชรในด้านสังคมนั้น ผู้สูงอายุที่มีอายุร่นราวคราวเดียวกันแต่กลับไม่สามารถมาเจอเจอกันได้อีกเหมือนในอดีตจึงอาจทำให้ความสุขนั้นค่อยๆ หายไป ประกอบกับต้นทุนค่าเสียโอกาสด้านจิตใจ ที่พบว่า จากการไม่ได้พบเจอและร่วมพูดคุยกันสามารถทำให้เสียโอกาสที่จะก่อให้เกิดความสุขทางใจ จึงอาจสรุปได้ว่า การที่ผู้สูงอายุมารวมกลุ่มพบปะกันเพื่อทำกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านนั้นสามารถทำให้เกิดความสุขสนุกสนานได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชลาลัย วงศ์อารีย์ (2561) ที่พบว่า ผู้สูงอายุในชุมชนถูกทิ้งให้อยู่บ้านเพียงลำพัง แต่ชุมชนมีทุนทางวัฒนธรรมที่ดี ผู้วิจัยจึงสร้างสรรค์บทสรภัญญะ พร้อมกับออกแบบกิจกรรมการเคลื่อนไหว 4 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมเพลงนำพา กิจกรรมท่าพื้นฐาน กิจกรรมประสานท่วงที กิจกรรมมีลีลามองส่งผู้สูงวัย และสร้างสรรค์ชุดการแสดงนาฏยประดิษฐ์พื้นบ้าน 1 ชุด ได้แก่ ฟ้อนบูชาหลวงปู่ขาว ซึ่งผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความกระตือรือร้นและแสดงอารมณ์สนุกสนานตลอดการทำกิจกรรมเคลื่อนไหว และจากการทำแบบประเมิน พบว่า ระดับคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุมีระดับคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในทุกด้าน

จากผลการประเมินความพึงพอใจในภาพรวมของการจัดกิจกรรมนวัตกรรมการละเล่นพื้นบ้าน กลุ่มตัวอย่างมีระดับความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือด้านการอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สูงอายุ อาจเป็นเพราะทางผู้วิจัยมีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมให้กับผู้สูงอายุมาก่อนจึงสามารถเข้าใจความต้องการของผู้สูงอายุได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร ควรบรรจุนวัตกรรมการแสดงการละเล่นพื้นบ้านลงไปในแผนงานเพื่อนำนวัตกรรมดังกล่าวไปจัดแสดงให้กับผู้สูงอายุเพื่อเป็นการส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่ดีให้กับผู้สูงอายุทั้งด้านสุขภาพกายและสุขภาพใจ

2. มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ควรรำนานวัตกรรมกรรมการแสดงการเล่นพื้นบ้านไปจัดแสดงเพื่อเป็นการส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรมต่อไป

บรรณานุกรม

- กาพย์ประภา สง่าใจ. (2564). กิจกรรมนันทนาการกลวิธีหนึ่งสู่การสูงวัยอย่างมีพลัง. วารสารสังคมวิวัฒน์. ปีที่ 11. ฉบับที่ 2. หน้า 1-14.
- ชลาลัย วงศ์อารีย์. (2561). แนวทางการจัดกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ. สืบค้นจาก <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/NRRU/article/view/245039> สืบค้นเมื่อ 3 กุมภาพันธ์ 2564.
- เมธาวี จำเนียร และคณะ. (2563). การใช้สื่อการแสดงพื้นบ้านเพื่อการส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล. สืบค้นจาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/jpcru/article/view/225097> สืบค้นเมื่อ 3 กุมภาพันธ์ 2564.
- ศุภโชคชัย นันทศรี. (2564). การสร้างฐานข้อมูล นวัตกรรม และการใช้ประโยชน์จากการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกำแพงเพชร. วารสารวิชาการ สถาบันวิทยาการจัดการแห่งแปซิฟิก. ปีที่ 7 ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน-ธันวาคม 2564 หน้า 1-14.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 (ฉบับย่อ). สืบค้นจาก https://www.nesdc.go.th/download/document/SAC/NS_SumPlanOct2018.pdf สืบค้นเมื่อ 1 กุมภาพันธ์ 2564.
- สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนโดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว. (2516). เล่มที่ 23. เรื่องที่ 3. การละเล่นพื้นเมือง. สืบค้นจาก <https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=23&chap=3&page=t23-3-infodetail01.html> สืบค้นเมื่อ 1 กุมภาพันธ์ 2564.
- กรรณิการ์ ณะนิมิตร. (2563). ประโยชน์ของการละเล่น. สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/karlalaphunbans/home/prayoch-n-khxng-kar-la-len> สืบค้นเมื่อ 2 กุมภาพันธ์ 2564.