

วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร

Journal of Mass Communication Technology, RMUTP



ปีที่ 8 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2566

Volume 8 Issue 1 January - June 2023

ISSN 2539-5963

E-ISSN 2586-8357

วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร

Journal of Mass Communication Technology, RMUTP

1. นโยบายการจัดพิมพ์

วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร จัดทำโดยคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และเป็นวารสารกลุ่ม 2 (TCI Tier2) รับรองจนถึง 31 ธันวาคม 2567 มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นสื่อและช่องทางในการเผยแพร่ผลงานวิจัย ความรู้ และวิทยาการทางนิเทศศาสตร์ สื่อสารมวลชน สื่อสารการตลาด เทคโนโลยีสารสนเทศ ดิจิทัลคอนเทนต์ เทคโนโลยีมัลติมีเดีย สื่อดิจิทัล การพัฒนาสื่อและนวัตกรรม เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน และสาขาวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง วารสารเปิดรับบทความทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย รวมถึงภายในและภายนอกประเทศ โดยรับบทความวิชาการ (Review Article) และบทความวิจัย (Research Article) แบบเต็มรูปแบบ (Full Paper) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยวารสารจะจัดพิมพ์ปีละ 2 ฉบับ ออกเผยแพร่ในเดือนมกราคม-มิถุนายน และกรกฎาคม-ธันวาคม และใช้การ Peer-review แบบ Double Blinded โดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิ 2 และ 3 คน สำหรับผู้สนใจสามารถส่งบทความต้นฉบับผ่านทางระบบส่งบทความผ่านระบบ ThaiJo เท่านั้น โดยบทความดังกล่าวจะต้องไม่เคยเผยแพร่ในวารสารอื่นใดมาก่อน ไม่อยู่ระหว่างการส่งเพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารอื่น และเป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น

2. กำหนดการตีพิมพ์เผยแพร่

วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร ตีพิมพ์ปีละ 2 ฉบับ (ราย 6 เดือน)

ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มิถุนายน และฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม-ธันวาคม

3. การส่งต้นฉบับ

ส่งต้นฉบับบทความฉบับเต็มรูปแบบ (Full Paper) โดยส่งต้นฉบับผ่านระบบส่งบทความออนไลน์ พร้อมทั้งแบบฟอร์มนำส่งบทความเพื่อลงตีพิมพ์ในวารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/jmctrmutp/index>

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ฝ่ายประสานงาน

กองบรรณาธิการวารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

399 ถนนสามเสน แขวงวชิรพยาบาล เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

นางสาวณภาพร ภูเพ็ชร และนางภัคประวีร์ กลิ่นมาลัย

Website: <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/jmctrmutp/index>

โทร. 02-6653777 ต่อ 6823, 6833

e-Mail: jmct@rmutp.ac.th

4. ลิขสิทธิ์

บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร ถือเป็นลิขสิทธิ์ของคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ห้ามนำข้อความทั้งหมดไปตีพิมพ์ซ้ำ ยกเว้นได้รับอนุญาตจากคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

5. ความรับผิดชอบ

เนื้อหาและข้อคิดเห็นใดๆ ที่ตีพิมพ์ในวารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนเท่านั้น

6. คณะกรรมการจัดทำรูปเล่มวารสาร

ผศ.ดร.ฉันทนา ปาปัดถา

ดร.กำพร ศุภเศรษฐ์เทศา

Mr.Holger Kieckbusch

ดร.อรรณพ ปิยะสินธุ์ชาติ

นางสาวธนิดา ถวิลวิสาร

นางกชพรรณ กระตุกฤษ

นางสาวณภาพร ภูเพ็ชร

นางภัคประวีร์ กลิ่นมาลัย

นายกฤตม์ เลขมาศ

บริหารจัดการ ออกแบบรูปเล่ม และตรวจสอบความสมบูรณ์

พิสูจน์อักษรภาษาอังกฤษ

พิสูจน์อักษรภาษาอังกฤษ

พิสูจน์อักษรภาษาอังกฤษ

พิสูจน์อักษรภาษาไทย

พิสูจน์อักษรภาษาไทย

พิสูจน์อักษรภาษาไทย และประสานงาน

งานธุรการ และประสานงาน

งานออกแบบกราฟิก

วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร

Journal of Mass Communication Technology, RMUTP

ที่ปรึกษากองบรรณาธิการ

- | | |
|------------------------------|---|
| 1. ดร.ณัฐวรพล รัชสิริวัชรบุล | อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 2. ดร.ปริญญา บุญกนิษฐ | รองอธิการบดีฝ่ายบริหาร วิจัย และพัฒนานวัตกรรม |
| | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 3. ผศ.ดร.วิษพร เทียบจตุรัส | คณบดีคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 4. ผศ.อรรถการ สัตยพานิชย์ | อดีตคณบดีคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |

บรรณาธิการ

ผศ.ดร.ฉันทนา ปาปัดถา

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

กองบรรณาธิการ

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

- | | |
|--|--|
| 1. ศาสตราจารย์ดร.เกรียงศักดิ์ บุญเกียรติ | ประธานกรรมการสำนักงานตลาดกรุงเทพมหานคร
ประธานกรรมการบริหารบริษัท แอดด้า (ประเทศไทย) จำกัด |
| 2. ศาสตราจารย์ปรัชญนันท์ นิลสุข | คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ |
| 3. รศ.ดร.กมลรัฐ อินทรทัศน์ | ผู้อำนวยการศูนย์วิจัยการจัดการความรู้ การสื่อสารและการพัฒนา
/สาขานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช |
| 4. รศ.ดร.ณมน จิรังสุวรรณ | อดีตผู้อำนวยการ สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา
(องค์การมหาชน) และอดีตอาจารย์คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ |
| 5. รศ.ดร.ชาตรี ใต้ฟ้าพล | คณบดีคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 6. รศ.ดร.ลักขณา คล้ายแก้ว | วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต |
| 7. ดร.พิรุณ ฮอร์พันธ์ | คณบดีวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ |
| 8. ดร.อรรถนพ ปิยะสินธุ์ชาติ | บริษัท ดีบีค จำกัด |
| 9. ดร.รัฐพล ศรีดิรัตน์วรกุล | บริษัท ทู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) |

ผู้ทรงคุณวุฒิภายในคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

- | | |
|------------------------------------|---|
| 1. รศ.วิมลพรรณ อาภาเวท | สาขาวิชาเทคโนโลยีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ |
| 2. ผศ.ดร.อภิญาณ์พัทธ์ กุสิยารังสิย | สาขาวิชาเทคโนโลยีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ |
| 3. ผศ.ดร.นิศากร ไพบูลย์สิน | สาขาวิชาเทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง |
| 4. ผศ.ดร.วิษพร เทียบจตุรัส | สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย |
| 5. ผศ.ดร.รวีพร จรุงพันธ์เกษม | สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย |
| 6. ผศ.ดร.นุจรี บุรีรัตน์ | สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย |
| 7. ดร.ชัชวาลย์ ศิริไพบูลย์ | สาขาวิชาเทคโนโลยีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ |

ผู้ทรงคุณวุฒิผู้ประเมินบทความ (Peer Review)
ประจำฉบับ ปีที่ 8 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2566

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 1. ศ.ดร.ปรัชญนันท์ นิลสุข | คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ |
| 2. รศ.ดร.กุลธิดา ธรรมภักษ์ | คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี |
| 3. รศ.ดร.สุชาดา พงศ์กิตติวิบูลย์ | คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 4. รศ.ดร.สุติเทพ ศิริพัฒน์กุล | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| 5. รศ.ดร.ลักขณา คล้ายแก้ว | วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต |
| 6. รศ.ดร.มนวิภา วงจรูจีระ | คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช |
| 7. รศ.ดร.ณมน จีรังสุวรรณ | นักวิชาการอิสระ |
| 8. ผศ.ดร.สิงห์ สิงห์ขจร | คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา |
| 9. ผศ.ดร.สรพัญญ์ เจียรนันทน์ | คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา |
| 10. ผศ.ดร.นิภา นิรุติกุล | คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา |
| 11. ผศ.ดร.สุดาสวรรค์ งามมงคลวงศ์ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเซาท์อีสต์ บางกอก |
| 12. ผศ.พ.อ.ดร.สุริยะ พุ่มเฉลิม | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเซาท์อีสต์ บางกอก |
| 13. ผศ.ดร.วุฒิพงษ์ ชินศรี | วิทยาลัยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยรังสิต |
| 14. ผศ.ดร.รัตนาวรี ไม้สัก | คณะบริการธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 15. ผศ.ดร.นุจรี บุรีรัตน์ | คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 16. ผศ.ดร.อภิญญพัทธ์ กุสิยารังสิทธิ์ | คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 17. ผศ.ดร.ฉลพร ศรีฟ้า | คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 18. ผศ.ดร.รวีพร จรูญพันธ์เกษม | คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 19. ผศ.อัญชลี วงศ์บุญงาม | คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 20. ดร.ชนัญจิรา จันทรผึ่งสุข | คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง |
| 21. ดร.นาวัน คงรักษา | คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง |
| 22. ดร.กวิดา ปานลำเลิศ | สำนักงานวิทยาเขตสุพรรณบุรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |

บทบรรณาธิการ

วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร จัดทำโดยคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เพื่อเป็นสื่อและช่องทางในการเผยแพร่ผลงานวิจัย ความรู้ และวิทยาการทางนิเทศศาสตร์ สื่อสารมวลชน สื่อสารการตลาด เทคโนโลยีสารสนเทศ ดิจิทัลคอนเทนต์ เทคโนโลยีมัลติมีเดีย สื่อดิจิทัล การพัฒนาสื่อและนวัตกรรม เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน นอกจากนี้ยังครอบคลุมไปถึงกลุ่มวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เทคโนโลยีทางการศึกษา และศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นประสบการณ์ทางเทคโนโลยีสื่อสารมวลชนและวิชาชีพที่เกี่ยวข้องสำหรับผู้สนใจสามารถส่งบทความต้นฉบับผ่านทางระบบส่งบทความออนไลน์เท่านั้น โดยบทความดังกล่าวจะต้องไม่เคยเผยแพร่ในวารสารอื่นใดมาก่อน ไม่อยู่ระหว่างการส่งเพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารอื่น และเป็นข้อคิดเห็นของผู้ส่งบทความเท่านั้น ซึ่งได้ยกระดับคุณภาพวารสารให้เป็นวารสารกลุ่ม 2 (TCI Tier2) รับรองจนถึง 31 ธันวาคม 2567

ในฉบับนี้ ประกอบด้วยบทความ 10 บทความ แบ่งเป็นบทความวิจัย 8 บทความ โดยมีการศึกษาเกี่ยวกับการปรับตัวขององค์กรข่าวเพื่อความอยู่รอดทางธุรกิจและบทบาทหน้าที่ต่อสังคม การพัฒนาสื่อดิจิทัล โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ การศึกษาประสิทธิภาพเว็บไซต์หน่วยงานประกันคุณภาพการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมที่มีต่อการคิดวิเคราะห์และความใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา ความรู้และทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศที่มีผลต่อการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษา และเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนท่องเที่ยวบ้านเชียง และบทความวิชาการ 2 บทความ ที่นำเสนอเกี่ยวกับละครโทรทัศน์ไทยกับการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ผ่านวัฒนธรรมมวลชน และความท้าทายของการเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนในอาชญากรรมไซเบอร์ โดยทุกบทความที่ตีพิมพ์ในวารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ประเมินบทความที่เป็นผู้ทรงคุณวุฒิมีประสบการณ์ทั้งจากภายในและหน่วยงานภายนอก เป็นแบบใช้การ Peer-review แบบ Double Blinded โดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน ก่อนเผยแพร่สู่สาธารณะเพื่อประโยชน์ต่อการพัฒนางานวิชาการต่อไป

ผศ.ดร.ฉันทนา ปาปัดถา

บรรณาธิการ

วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร

ข้อความที่ปรากฏในบทความแต่ละบทความในวารสารเล่มนี้
เป็นความคิดเห็นส่วนบุคคลของผู้เขียนแต่ละท่าน
ไม่เกี่ยวข้องกับคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและคณาจารย์ท่านอื่นๆ
ภายในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร แต่อย่างใด
ความรับผิดชอบด้านเนื้อหาและการตรวจร่างบทความแต่ละบทความ
เป็นของผู้เขียนแต่ละท่าน หากมีข้อผิดพลาดใดๆ
ผู้เขียนแต่ละท่านจะรับผิดชอบบทความของตนเองแต่เพียงผู้เดียว

สารบัญ

บทความวิจัย

หน้า

การปรับตัวขององค์กรข่าวเพื่อความอยู่รอดทางธุรกิจและบทบาทหน้าที่ต่อสังคม: กรณีศึกษา
องค์กรสื่อออนไลน์

9

The Adaptation of Media Outlets toward Business Survival and Social Role:

Case Studies of Online Media Organizations

เอกพล เขียวถาวร และปาจารย์ ปุรินทวรกุล

Ekapon Thienthaworn and Pajaree Pulintawaragoon

การพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา
อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี

19

The Development of Digital Media with Augmented Reality Technology for Enhance

Learning Base of The Natural Science Park Project in Suan Pueng District,

Ratchaburi

นาวิน คงรักษา เมตตา คงคากุล ปิยะวดี พงษ์สวัสดิ์ และชนัญชิตา จันทร์ผึ่งสุข

Nawin Kongrugsu, Metta Kongkakul, Piyawadee Pongsawat and

Chananchida chungpungsuk

การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้าน
ออนไลน์ เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

31

The Development of Motion Graphic with Online Learning Flipped Classroom on

Grammar to Develop Writing and Communications Skill for Grade 1 Students

ธัญจิรา เฉลยทิศ

Thanjira Chaloeysit

การศึกษาประสิทธิภาพเว็บไซต์หน่วยงานประกันคุณภาพการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาใน
ประเทศไทยที่ส่งผลต่อประสบการณ์ในการใช้งานเว็บไซต์

43

The Effectiveness of the Website of the University Educational Quality

Assurance Agency in Thailand on the User Experience

ปิยะณัฐ พรหมสาร

Piyanat Promsarn

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริง
เสริมที่มีต่อการคิดวิเคราะห์และความใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

55

Effect of Social Studies Activities Integrated with Flipped Classroom and

Augmented Reality on the Analytical Thinking and Inquisitiveness of Fifth Grade
Students

ดารารัตน์ วงศ์เรืองศักดิ์ เกศินี ครุณาสวัสดิ์ และ แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์

Dararat Wongruengsak, Kasinee Karunasawat and Jaemjan Sriarunrasmee

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา Development of Pharmacy Management Information System สุริษา บุญเจริญ และ จันจิรา ดีเลิศ Surisa Booncharoen and Janjira Deelert	69
ความรู้และทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศที่มีผลต่อการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ Knowledge and Attitudes About Gender Equality Affecting Communication of Secondary School Teachers Under Phitsanulok-Uttaradit Secondary Educational Service Area Office อุษณีย์ มากประยูร และ จักภพ พานิช Usanee Makprayoon and Jakpop Panich	79
เรื่องเล่าและการเล่าเรื่องเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนท่องเที่ยวบ้านเชียง Story and Storytelling for Reflection Ban Chiang Community based Tourism Identity ดุริยางค์ คมขำ Duriyang Komkhum	91
บทความวิชาการ	
ละครโทรทัศน์ไทยกับการขับเคลื่อนซอฟต์พาวเวอร์ผ่านวัฒนธรรมมวลชน Thai TV Series to Drive Soft Power through Popular Culture ประกายกาวิล ศรีจินดา Prakaikavin Srijinda	109
ความท้าทายของการเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนในอาชญากรรมไซเบอร์ Kanchana Meesilapavikkai กาญจนา มีศิลป์วิทย์	123

การปรับตัวขององค์กรข่าวเพื่อความอยู่รอดทางธุรกิจและบทบาทหน้าที่ต่อสังคม: กรณีศึกษาขององค์กรสื่อออนไลน์

The Adaptation of Media Outlets toward Business Survival and Social Role: Case Studies of Online Media Organizations

เอกพล เชียรถาวร¹ และ ปาจารย์ ปุรินทวรกุล^{2*}

Ekapon Thienthaworn and Pajaree Pulintawaragoon

¹คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

²ภาควิชานิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Department of Communication Arts, Faculty of Humanities and Social Sciences, Burapha University

* Corresponding author e-mail: pajareep@go.buu.ac.th

Received: 11/07/2022 Revised: 22/09/2022 Accepted: 29/09/2022

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการปรับตัวขององค์กรสื่อออนไลน์ในเชิงองค์กร เจริญธุรกิจ กระบวนการทำงาน และบทบาทต่อสังคม และ 2) นำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้ส่งเสริมการปรับตัวเพื่อความอยู่รอดขององค์กรสื่อออนไลน์ในประเทศไทย โดยใช้วิธีการศึกษา คือ การวิเคราะห์เนื้อหา การสัมภาษณ์ และการวิจัยเชิงปฏิบัติการ กลุ่มตัวอย่าง คือ องค์กรสื่อที่นำเสนอเนื้อหาในรูปแบบออนไลน์ตั้งแต่ต้น จำนวน 6 องค์กร ประกอบด้วย อีจัน เดอะสตาร์เดย์ เดอะแมทเทอร์ ประชาไท อีศรา และไทยพับลิก้า ผลการศึกษาพบว่า 1) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการปรับตัวด้านการบริหารขององค์กร โดยเน้นโครงสร้างองค์กรที่กระชับ มุ่งพัฒนาการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นเอกลักษณ์ทั้งในเชิงประเด็นและวิธีการนำเสนอที่เจาะกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่ม ให้ความสำคัญกับการนำเสนอเนื้อหาผ่านแพลตฟอร์มที่หลากหลาย 2) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จัดแบ่งสายข่าวต่างจากสื่อดั้งเดิม โดยอาจมุ่งเน้นเพียงสายข่าวเดียว หรือแบ่งสายข่าวแบบกว้าง เน้นเกาะติดเฉพาะประเด็นสำคัญหรือตรงกับเอกลักษณ์องค์กร ส่วนประเด็นอื่นๆ มักติดตามจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิมาก่อน ส่วนใหญ่วัดผลความสำเร็จจากการสร้างความเปลี่ยนแปลงหรือการรับรู้ในสังคมมากกว่าการวัดผลเชิงปริมาณ 3) รายได้ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยังมาจากการสนับสนุนผ่านการขายพื้นที่โฆษณา แต่มีการหารายได้ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การขายสินค้าและบริการ การระดมทุน และรับบริจาค และ 4) กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมองว่า ทางรอดที่ยั่งยืนขององค์กรสื่อออนไลน์ คือการให้ความสำคัญกับการทำหน้าที่สื่อมวลชนบนมาตรฐานวิชาชีพ จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม จากผลการวิจัยดังกล่าวนี้แสดงถึงแบบแผนการปรับตัวที่น่าสนใจ โดยคณะผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์เป็นข้อเสนอแนะทางการปรับตัวขององค์กรสื่อใน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) การสร้างเนื้อหาเพื่อตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายเฉพาะ 2) การปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมายเพื่อสร้างฐานแฟนคลับ 3) ใช้ช่องทางที่หลากหลายเพื่อเพิ่มโอกาสเข้าถึงผู้รับสาร และ 4) รักษาความน่าเชื่อถือเพื่อความยั่งยืนในธุรกิจสื่อ

คำสำคัญ: สื่อออนไลน์ วารสารศาสตร์ การปรับตัว ความอยู่รอดทางธุรกิจ

Abstract

The objectives of this research were to 1) investigate how online media organizations have changed in terms of corporate structure, operational procedures, and social roles; and 2) use what was learned to encourage organizational survival adaption in online media in Thailand. This study's research methodology included content analysis, interviews, and action research. A sampling group of online media organizations in this study should be digital native newsroom. Therefore, there were six online media organizations for this study; E-Jan, The Standard, The Matter, Prachathai, Isara, and Thai Publica. The results indicated that 1) Most of the samples featured changes to the organizational management, focusing on a small organizational structure. Focus on creating original content presentations, both in terms of the topics and delivery strategies that are targeted at particular audiences, as well as on delivering material across different platforms. 2) Most members of the sample group distinguished between traditional media and news channels differently. It could narrowly focus on a single news story or break it up into several. emphasis on adhering to crucial problems or adhering to the company brand. Other concerns frequently come after secondary sources initially. Instead than using quantitative measurements, the majority of people gauge success by bringing about change or raising public awareness. 3) The majority of the samples' income likewise comes from sponsorships through the sale of ad space, but they also make money in other ways including selling goods and services, raising money, and accepting donations. 4) All of the samples appeared Online media outlets' long-term viability is to emphasize the media's obligations on professional standards, ethics, and social duty. The findings of this study reveal an intriguing pattern of adaptability. The research team has been used as a basis for a proposal for guidelines for media organizations to adapt in four areas: 1) developing content for particular target audiences; 2) interacting with target audiences to grow a fan base; 3) using a variety of channels to increase opportunities to reach audiences; and 4) maintaining credibility for sustainability in the media business.

Keywords: Online Media, Journalism, Adaptation, Business Survival

1. บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

โลกในปัจจุบันกำลังอยู่ในยุคที่ท่วมท้นไปด้วยข้อมูลข่าวสาร สื่อรูปแบบใหม่เกิดขึ้นจำนวนมาก ผู้บริโภคมีช่องทางในการเลือกรับข่าวสารได้ตามที่ตนเองต้องการทุกที่ทุกเวลา นอกจากนี้ผู้บริโภคเองก็สามารถส่งข่าวสารที่ตนเองต้องการผ่านสื่อสมัยใหม่ไปยังบุคคลอื่นจำนวนมาก โดยไม่ต้องผ่านกระบวนการของสื่อมวลชน ทำให้การรายงานข่าวไม่ได้ผูกขาดอยู่กับสื่อมืออาชีพอีกต่อไป การเปลี่ยนแปลงที่กล่าวมานี้ส่งผลกระทบต่อวงการวารสารศาสตร์ที่ต้องเผชิญหน้ากับความท้าทายอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จากการปรับตัวขององค์กรวารสารศาสตร์ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา จะเห็นว่าหนึ่งในทางออกที่หลายฝ่ายมุ่งเป้าไปคือโลกออนไลน์ โดยองค์กรสื่อดั้งเดิมหลายแห่งไม่ว่าจะจากแวดวงหนังสือพิมพ์ วิทยุ หรือโทรทัศน์ต่างก็พยายามเข้าไปบุกเบิกตลาดข่าวออนไลน์เพื่อเพิ่มช่องทางการนำเสนอของตนเอง แต่ที่น่าจับตายิ่งไปกว่านั้นก็คือการเกิดขึ้นของสื่อที่นำเสนอเนื้อหาในรูปแบบออนไลน์ตั้งแต่ต้น (Native Digital Newsroom) อาทิ อีจัน เดอะสแตนดาร์ด เดอะแมทเทอร์ ประชาไท อีสรา หรือไทยพับลิก้า ซึ่งมีรูปแบบการปฏิบัติงานที่แตกต่างออกไปจากสื่อดั้งเดิม และมีการริเริ่มแนวทางการปฏิบัติงานใหม่ๆ เกิดขึ้นภายในองค์กรด้วย จนถึงตอนนี้สื่อที่นำเสนอเนื้อหาในรูปแบบออนไลน์มีอัตราการเติบโตก้าวกระโดดขึ้นมารวดเร็วจนกลายเป็นคู่แข่งของสื่อกระแสหลักเดิมอย่างเต็มตัวไปแล้ว

ดังที่ผลการสำรวจของ Reuters Institute (2021) ระบุว่า ผู้รับสารในประเทศไทยติดตามข่าวสารจากสื่อออนไลน์มากที่สุดถึงร้อยละ 91 รองลงมาเป็นสื่อโทรทัศน์ร้อยละ 51 และสิ่งพิมพ์เพียงร้อยละ 15

อย่างไรก็ตามรูปแบบการหารายได้จากแพลตฟอร์มออนไลน์ยังเป็นที่ถูกตั้งคำถามถึงความชัดเจนและยั่งยืน โดยความท้าทายสำคัญคือ การรักษาสมดุลระหว่างบทบาทหน้าที่เชิงวารสารศาสตร์และการหารายได้ ซึ่งผู้ประกอบการด้านวารสารศาสตร์ต้องพัฒนาระบบการทำงานตามคุณค่าวิชาชีพที่ให้ประโยชน์ในการบริการข้อมูลข่าวสารอย่างมีจริยธรรม และไม่ให้รูปแบบการทำธุรกิจและการหารายได้มีผลต่อการตัดสินใจและการทำงานข่าว ที่สำคัญคือการรักษาความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสาร ดังนั้น ท่ามกลางสถานการณ์นี้ การศึกษาเกี่ยวกับการปรับตัวทางวิชาชีพวารสารศาสตร์จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะการศึกษาใน 4 มิติ ได้แก่ 1) มิติการปรับตัวในเชิงองค์กร ซึ่งจะมีผลต่อการจัดโครงสร้างองค์กร และการกำหนดการทำงาน (Work Flow) ระหว่างหน่วยงานฝ่ายบริหารและฝ่ายผลิต จำเป็นต้องศึกษาเพื่อหารูปแบบของการสร้างวัฒนธรรมที่หลอมรวมทั้งสองส่วนเข้าหากัน (Cultural Convergence in Media organization) ครอบคลุมประเด็นโครงสร้าง การบริหารงาน การทำงานข้ามสื่อ ขยาย-ลดแพลตฟอร์ม การปรับคน พัฒนาคน ความท้าทายขององค์กร วัฒนธรรมองค์กร และการปรับอัตราค่าจ้างคน 2) มิติการปรับตัวด้านงานข่าว การตอบสนองต่อลักษณะของผู้รับสารที่เปลี่ยนไป การพัฒนานวัตกรรมสื่อให้มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่อง และการผลิตสื่อแบบข้ามสื่อ (Cross/Transmedia) การสื่อสารในยุคคอนเวอร์เจนต์และดิจิทัล การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเพื่อตอบสนองการรับรู้ของกลุ่มที่ต่างกัน และการทำให้เกิดการสื่อสารสองทาง การสร้างปฏิสัมพันธ์ และการผลักดันประเด็นไปตามเป้าหมายของผู้ผลิตสื่อ 3) มิติการปรับตัวขององค์กรสื่อในแง่ของธุรกิจและการตลาด โดยเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้เปลี่ยนจากการเป็นธุรกิจสื่อเดียว (Single-media Market) เป็นธุรกิจสื่อหลากหลายแพลตฟอร์ม (Multi-platform Market) ซึ่งมีผลกระทบต่อโครงสร้างแต่ละฝ่ายภายในองค์กร การสร้างรูปแบบของกระบวนการทำงานแบบข้ามสื่อจึงต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่าย ซึ่งมีผลต่อการศึกษารูปแบบทางธุรกิจ การแข่งขัน การอยู่รอด รูปแบบการหารายได้รูปแบบใหม่ๆ ความท้าทาย โอกาส อุปสรรค การเกิดขององค์กรสื่อขนาดเล็ก และ 4) มิติการปรับบทบาทต่อสังคม ศึกษาฐานคิดของคนทำสื่อเรื่องบทบาทของวิชาชีพวารสารศาสตร์ เพื่อเติมเต็มองค์ความรู้ในการปรับบทบาท และรักษามาตรฐานความเป็นวารสารศาสตร์ในเชิงจริยธรรม ความรับผิดชอบ และบริบทในการขับเคลื่อนสังคมที่มีความหลากหลายและซับซ้อนยิ่งขึ้น ควบคู่กับการปรับตัวเพื่อความอยู่รอดขององค์กร อันจะส่งผลให้องค์กรต้องมีการปรับกระบวนการคิดในการผลิตสื่อ และการทำกิจกรรมต่างๆ กับสังคม เพื่อรักษาหัวใจของการทำงานวารสารศาสตร์เพื่อสังคมไว้

จากที่กล่าวมานี้จึงเป็นที่มาของโครงการวิจัยที่มุ่งศึกษาการปรับตัวขององค์กรข่าวที่นำเสนอเนื้อหาในรูปแบบออนไลน์ตั้งแต่ต้น เพื่อให้กองบรรณาธิการข่าวและองค์กรสื่อได้ใช้ประโยชน์จากองค์ความรู้ในการนำไปใช้พัฒนาการปรับตัวของแต่ละองค์กร เป็นประโยชน์ต่อการรวบรวมองค์ความรู้และกรณีศึกษาที่ทันต่อสถานการณ์เพื่อใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนด้านวารสารศาสตร์ และการพัฒนาบุคลากรด้านการสื่อสารทำให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินงานด้านวารสารศาสตร์อย่างมีประสิทธิภาพ อยู่รอด และเป็นที่ยึดตามบทบาทหน้าที่อันพึงประสงค์ต่อสังคม

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาการปรับตัวในเชิงองค์กร เชิงธุรกิจ กระบวนการทำงาน และบทบาทต่อสังคมขององค์กรข่าวออนไลน์ในประเทศไทย
- 2) เพื่อนำองค์ความรู้มาทดลองประยุกต์ใช้ส่งเสริมการปรับตัว และการอยู่รอดขององค์กรสื่อออนไลน์ในประเทศไทย

2. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การปรับตัวขององค์กรข่าวเพื่อความอยู่รอดทางธุรกิจและบทบาทหน้าที่ต่อสังคม: กรณีศึกษาองค์กรสื่อออนไลน์ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเน้นการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ขององค์กรสื่อที่เป็นหน่วยการศึกษาทั้ง 6 องค์กร มีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

หน่วยการศึกษาในระดับองค์กร คือ องค์กรออนไลน์ ซึ่งมีเกณฑ์ในการคัดเลือก ได้แก่ ต้องเป็นสื่อที่นำเสนอเนื้อหาในรูปแบบออนไลน์ตั้งแต่ต้น (Native Digital Newsroom) มีเว็บไซต์อย่างเป็นทางการร่วมกับแพลตฟอร์มออนไลน์อื่นๆ มุ่งนำเสนอเนื้อหาในเชิงวารสารศาสตร์โดยเฉพาะข่าว มีระบบกองบรรณาธิการ มีการส่งข่าวลงพื้นที่จริง มีกลุ่มผู้ติดตามในสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กซึ่งเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้มากที่สุดในประเทศไทยจำนวนมาก และมีลักษณะการดำเนินธุรกิจที่ต่างกัน โดยคณะผู้วิจัยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เลือกองค์กรที่มีคุณสมบัติดังกล่าว จำนวน 6 องค์กร แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1) องค์กรสื่อออนไลน์ประเภทแสวงผลกำไร (For-profit Journalism) หมายถึง องค์กรที่ดำเนินงานด้านวารสารศาสตร์ด้วยเป้าหมายเชิงพาณิชย์ โดยมีการแข่งขันทางเศรษฐกิจในฐานะองค์กรภาคธุรกิจ จำนวน 3 องค์กร ได้แก่ อีจัน เดอะสแตนดาร์ด และเดอะแมทเทอร์

2) องค์กรสื่อออนไลน์ประเภทไม่แสวงผลกำไร (Non-profit Journalism) หมายถึง องค์กรที่ดำเนินงานด้านวารสารศาสตร์ซึ่งไม่มีเป้าหมายในเชิงพาณิชย์ โดยมีการเปิดรับบริจาคเพื่อสนับสนุนการทำงานหรือดำเนินงานภายใต้โครงสร้างของมูลนิธิ จำนวน 3 องค์กร ได้แก่ ประชาไท อีสรา และไทยพับลิก้า

2.2 การรวบรวมเก็บข้อมูล

1) การศึกษาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ขององค์กรสื่อที่เป็นหน่วยการศึกษาทั้ง 6 องค์กร ได้แก่ อีจัน เดอะสแตนดาร์ด เดอะแมทเทอร์ ประชาไท อีสรา และไทยพับลิก้า เพื่อศึกษาเปรียบเทียบรูปแบบ ประเด็นการให้คุณค่า ทิศทางการนำเสนอข่าว และใช้ข้อมูลนำไปออกแบบคำถามสัมภาษณ์เพื่อศึกษาวิเคราะห์เชิงลึกในลำดับต่อไป โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1.1) เนื้อหาจากการรายงานข่าวในสถานการณ์ปกติ โดยแบ่งการเก็บข้อมูลเป็น 2 ประเภท ได้แก่

- เนื้อหาเด่นประจำวัน โดยพิจารณาจากเนื้อหาที่องค์กรสื่อเป้าหมายจัดวางในพื้นที่สำคัญบริเวณด้านบนของเว็บไซต์หลักในแต่ละวัน และรวบรวมข้อมูลจากทุกแพลตฟอร์มที่เนื้อหาดังกล่าวได้รับการนำไปเผยแพร่ต่อ ในช่วงตั้งแต่วันที่ 24 มีนาคม ถึง 24 เมษายน 2564 จำนวน 1 เดือน เพื่อศึกษาการให้คุณค่าเนื้อหาของแต่ละสื่อในสถานการณ์ปกติโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistics) ในการวิเคราะห์

- เนื้อหาประจำวัน เก็บข้อมูลเนื้อหาทั้งหมดในทุกแพลตฟอร์มขององค์กรสื่อเป้าหมายโดยสุ่มตัวอย่างแบบมีระบบ (Systematic Random Sampling) เก็บข้อมูลวันที่หาร 4 ลงตัวในช่วงตั้งแต่วันที่ 24 มีนาคม ถึง 24 เมษายน 2564 ได้แก่ พุธที่ 24 มีนาคม เสาร์ที่ 27 มีนาคม พุธที่ 31 มีนาคม อาทิตย์ที่ 4 เมษายน พุธที่ 8 เมษายน จันทร์ที่ 12 เมษายน ศุกร์ที่ 16 เมษายน อังคารที่ 20 เมษายน และศุกร์ที่ 24 เมษายน จำนวน 9 วัน เพื่อศึกษาแนวทางการนำเสนอข่าวในสถานการณ์ปกติ และการนำเสนอข้ามแพลตฟอร์มโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาในการวิเคราะห์

1.2) เนื้อหาในสถานการณ์ที่มีผลกระทบต่อสังคมไทยในปี 2563 โดยใช้การค้นหาด้วยคำสำคัญ (Keyword Search) และเลือกเนื้อหาจากช่วงเวลาที่มีการค้นหาประเด็นเหล่านี้สูงในช่วงปี 2563 โดยประเมินจาก Google Trends และจะเลือกผลการค้นหาที่สอดคล้องกับประเด็นที่กำหนดไว้ จำนวน 2 ประเด็น ได้แก่

- การเคลื่อนไหวทางการเมือง ใช้คำค้นหา คือ ม็อบ การเมือง นักศึกษา และราษฎร เป็นต้น

- สถานการณ์ระบาดของโควิด-19 ใช้คำค้นหา คือ โควิด ล็อกดาวน์ และวัคซีน เป็นต้น

หลังจากการเก็บข้อมูลแล้ว คณะผู้วิจัยมีแนวทางในการวิเคราะห์เนื้อหา (Coding Scheme) เพื่อตอบคำถามวิจัยใน 3 ประเด็น คือ (1) การปรับตัวงานข่าว: ศึกษาแนวทางและกลยุทธ์ในการนำเสนอเนื้อหาทั่วไป และการรายงานสถานการณ์สำคัญ และแนวทางและกลยุทธ์การนำเสนอแบบข้ามแพลตฟอร์ม (2) การปรับตัวทางธุรกิจและการตลาด: ศึกษาเนื้อหาที่ได้รับการสนับสนุน (Sponsored Content หรือ Branded Content) (3) การปรับตัวทางสังคม: ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการนำเสนอเนื้อหาตามหลักจริยธรรมวิชาชีพ โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์เนื้อหาในรูปแบบตารางความถี่ และร้อยละ

2) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เก็บข้อมูลบุคลากรในองค์กรสื่อที่เป็นหน่วยการศึกษา ทั้ง 6 องค์กร องค์กรละ 3-4 คน รวมทั้งสิ้น 16 คน โดยแบ่งผู้ให้ข้อมูลเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ (1) ระดับผู้กำหนดนโยบายขององค์กร บรรณาธิการข่าว หัวหน้าข่าว (2) ระดับปฏิบัติการทั้งนักข่าวภาคสนาม ฝ่ายผลิต และ (3) ผู้บริหารและ/หรือผู้ปฏิบัติการฝ่ายการตลาด ซึ่งคณะผู้วิจัยนำกรอบแนวคิดการวิจัย ผลการวิจัย และกรณีศึกษาในส่วนการวิเคราะห์เนื้อหา รวมทั้งการวิจัยเอกสารเกี่ยวกับองค์กร มาพัฒนาเป็นแนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก 4 ประเด็น คือ

(1) การปรับตัวองค์กร: ศึกษาโครงสร้าง การบริหารงาน การทำข้ามสื่อ ขยาย-ลด แพลตฟอร์ม การปรับคน พัฒนาคน ความท้าทายขององค์กร วัฒนธรรมองค์กร และการปรับคน โดยสัมภาษณ์ผู้บริหารองค์กร ผู้บริหารกองบรรณาธิการ และผู้บริหารฝ่ายการตลาดและกิจกรรมพิเศษ

(2) การปรับตัวงานข่าว: ศึกษาแนวทางและกลยุทธ์ในการนำเสนอเนื้อหาทั่วไปและในสถานการณ์พิเศษ แนวทางและกลยุทธ์การนำเสนอแบบข้ามแพลตฟอร์ม และการปรับกระบวนการทำงานเพื่อทำงานวารสารศาสตร์ โดยสัมภาษณ์กองบรรณาธิการทั้งระดับบริหารและปฏิบัติการ

(3) การปรับตัวทางธุรกิจและการตลาด: ศึกษาโมเดลธุรกิจ ช่องทางหารายได้ ความท้าทาย โอกาส อุปสรรค โดยสัมภาษณ์ผู้บริหารองค์กร กองบรรณาธิการทั้งระดับผู้บริหารและปฏิบัติการ และฝ่ายการตลาดในระดับผู้บริหารหรือปฏิบัติการ (เลือกเฉพาะคำถามที่เกี่ยวข้องกับงาน)

(4) การปรับตัวทางสังคม: ศึกษาแนวทางการทำงานภายใต้มาตรฐานวิชาชีพ จริยธรรมวิชาชีพ ความรับผิดชอบต่อสังคม โดยสัมภาษณ์ผู้บริหารองค์กร กองบรรณาธิการทั้งระดับผู้บริหารและปฏิบัติการ และฝ่ายการตลาดในระดับผู้บริหารหรือปฏิบัติการ (เลือกเฉพาะคำถามที่เกี่ยวข้องกับงาน)

3) การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เก็บข้อมูลจากการทดลองและประเมินผลการนำองค์ความรู้ที่สังเคราะห์จากการวิเคราะห์เนื้อหา และการสัมภาษณ์เชิงลึก มาประยุกต์ใช้จริงในองค์กรสื่อกลุ่มตัวอย่างที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการในระยะเวลา 1 เดือน จำนวน 1 องค์กร คือ ไทยพับลิก้า ดำเนินการศึกษาตั้งแต่วันที่ 13 กันยายน - 20 ตุลาคม 2564 โดยใช้โมเดลจากแนวคิดเกี่ยวกับกลยุทธ์เนื้อหาข้ามสื่อ (Srisaracam, 2018) ซึ่งมีแนวทางสอดคล้องกับองค์ความรู้ที่สังเคราะห์จากการวิเคราะห์เนื้อหาและการสัมภาษณ์เชิงลึกมาปรับใช้ด้วยลักษณะของเนื้อหา 4 ประเภท ได้แก่ (1) เนื้อหาประเภทดัดแปลง (Repurpose Content) (2) เนื้อหาประเภทสร้างใหม่เฉพาะแต่ละแพลตฟอร์ม (Extended / Exclusive on Platform) (3) เนื้อหา

ประเภทโปรโมตข้ามสื่อ (Cross-promotional Content) และ (4) เนื้อหาประเภทสร้างความผูกพัน (Engaging Content)

จากนั้นคณะวิจัยจึงได้มีการสังเกตกระบวนการทำงาน และสัมภาษณ์เชิงลึก โดยประเด็นในการสังเกต และสัมภาษณ์ ประกอบด้วย

- 1) การปรับองค์กร ปรับการทำงานเพื่อใช้โมเดล นำไปใช้อย่างไร ปัจจัย ปัญหา อุปสรรค โอกาสที่เกิดขึ้นจากกระบวนการ
- 2) ผลงานที่ออกมาจากกระบวนการใช้โมเดลนั้น ผลทั้งในส่วนเนื้อหา การปรับทักษะ กระบวนการคิดของทีมงาน และแนวโน้มความเป็นไปได้ในการหารายได้
- 3) การวิเคราะห์ตัวเองขององค์กรสื่อสะท้อนความสมดุลระหว่างการปรับตัวภายในองค์กร โอกาสทางธุรกิจ และบทบาทวารสารศาสตร์ต่อสังคม

3. ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การปรับตัวขององค์กรข่าวเพื่อความอยู่รอดทางธุรกิจและบทบาทหน้าที่ต่อสังคม: กรณีศึกษาขององค์กรสื่อออนไลน์ สามารถนำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

ผลการศึกษาพบว่า การปรับตัวด้านการบริหารขององค์กร สื่อออนไลน์ส่วนใหญ่มีค่านิยมและวัฒนธรรมองค์กรที่ให้ความสำคัญกับความน่าเชื่อถือ ความคิดสร้างสรรค์ ความรับผิดชอบ เสรีภาพ ประโยชน์สาธารณะ และการช่วยเหลือสังคม มีการพัฒนาแนวทางการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นเอกลักษณ์ทั้งในเชิงประเด็นและวิธีการนำเสนอที่เจาะกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่ม (Segmented Audience) ด้านการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีให้ความสำคัญกับ “เว็บไซต์” ในลักษณะ “บ้าน” หรือหน้าร้านหลัก และใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็น “ห้างร้าน” ช่วยให้เข้าถึงผู้รับสารมากขึ้น อย่างไรก็ตาม พบข้อแตกต่าง คือ องค์กรประเภทแสงผลกำไร มีบุคลากร 25 - 130 คน มีการขยายจำนวนบุคลากรให้สอดคล้องกับงานที่เพิ่มขึ้น มีฝ่ายดิจิทัลหรือฝ่ายโซเชียลมีเดียที่เข้ามาช่วยฝ่ายข่าวพัฒนาเนื้อหา ส่วนองค์กรประเภทไม่แสวงผลกำไรมีบุคลากรจำนวนน้อยราว 7 - 20 คน รักษาการเติบโตในระดับคงที่ให้สมดุลกับรายได้

การปรับตัวด้านงานข่าว พบว่า แม้จำนวนบุคลากรแตกต่างกัน แต่ทุกองค์กรพยายามในการวางโครงสร้างการทำงานข่าวที่กระชับ เน้นประเด็นสำคัญหรือติดตามความเคลื่อนไหวจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิก่อน มีการให้พื้นที่แหล่งข่าวครอบคลุมหลากหลายกลุ่ม นักข่าวมีความคล่องตัวสูง มีความเป็นบรรณาธิการที่ตัดสินใจในการเลือกประเด็นและนำเสนอข่าวได้ด้วยตนเอง มีความสามารถรอบด้าน ให้ความสำคัญกับการนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ และยูทูบ จุดต่างที่สำคัญของสื่อออนไลน์ประเภทแสงผลกำไร คือ การจัดวางสายข่าวเชิงกว้าง (Mass) แต่มีสายข่าวที่ให้ความสำคัญเป็นพิเศษ และเจาะกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายด้วย “สไลด์” การนำเสนอที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละองค์กร มีรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย พบการใช้แหล่งข่าวทุติยภูมิสูง ส่วนสื่อออนไลน์ประเภทไม่แสวงผลกำไร จัดวางสายข่าวที่เน้นข่าวเชิงลึกเจาะตลาดเฉพาะ (Niche Market) พบการใช้แหล่งข่าวปฐมภูมิสูง

การปรับตัวทางธุรกิจและการตลาด พบว่า รายได้หลักยังมาจากผู้สนับสนุน (Sponsorship) ส่วนใหญ่เป็นแบนเนอร์โฆษณา บทความโฆษณา (Advertorial) ข่าวประชาสัมพันธ์ โฆษณาอัตโนมัติ (Programmatic Advertising) การจัดการโครงสร้างองค์กรแยกฝ่ายข่าวและฝ่ายหารายได้ออกจากกันอย่างชัดเจน แต่มีการสนับสนุนการทำงานซึ่งกันและกัน จุดต่างที่สำคัญ คือ องค์กรไม่แสวงผลกำไรแม้จะไม่มีเป้าหมายเชิงพาณิชย์ แต่มีรูปแบบการหารายได้ที่หลากหลายเพื่อความมั่นคงขององค์กร มีความท้าทายว่ารายได้จากผู้สนับสนุนไม่มีความแน่นอน จึงมีเป้าหมายพัฒนารายได้จากการเข้าถึงเนื้อหาโดยตรงมากขึ้น ส่วนองค์กรแสงผลกำไร

มีเป้าหมายสร้างรายได้จากระบบสมาชิก แต่ความท้าทายคือ ผู้รับสารยังเคยชินกับเนื้อหาที่ไม่เสียค่าใช้จ่าย (Free Content)

การปรับบทบาททางสังคม องค์กรสื่อออนไลน์ทุกองค์กรมองว่า ทางรอดที่ยั่งยืนขององค์กรสื่อ คือ การคงไว้ซึ่งการทำหน้าที่สื่อบนมาตรฐานวิชาชีพ จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อรักษาความน่าเชื่อถือ และความไว้วางใจจากสังคม โดยทั้งหมดตรงกันว่า การวัดผลความสำเร็จของผลงานจะพิจารณาเรื่องสร้างการเปลี่ยนแปลงหรือสร้างการรับรู้ในสังคมมากกว่าการวัดผลจากยอดไลค์ยอดแชร์ อย่างไรก็ตามมีข้อสังเกตว่าองค์กรสื่อออนไลน์จะมีการเพิ่มการให้ความสำคัญกับค่านิยมสากล อาทิ สิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การเป็นพื้นที่สาธารณะ ประเด็นเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชน และใช้ถ้อยคำอย่างระมัดระวังในประเด็นอ่อนไหวมากกว่าสื่อกระแสหลักที่เป็นสื่อดั้งเดิม

ในส่วนของผลการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ด้วยกรอบเวลาที่จำกัด คณะวิจัยจึงหารือกับไทยพับลิก้าซึ่งเป็นองค์กรเป้าหมาย เพื่อเลือกนางค์ความรู้ที่สังเคราะห์ได้จากงานส่วนแรกเพียงบางประเด็นมาทดสอบ และได้ตกลงร่วมกันว่าจะเน้นทดสอบไปที่ด้านเนื้อหาและการเผยแพร่เนื้อหา ซึ่งเป็นการเติมเต็มสิ่งที่ไทยพับลิก้าต้องการมากที่สุด โดยนำกลยุทธ์การเล่าเรื่องข้ามสื่อมาปรับใช้เพื่อสร้างต้นแบบสื่อทั้งหมด 4 ชิ้น

ทั้งนี้งานแต่ละชิ้นที่จะมีการนำกลยุทธ์การเล่าเรื่องข้ามสื่อมาปรับใช้แตกต่างกัน งานชิ้นที่ 1 และงานชิ้นที่ 2 เป็นการสร้างเนื้อหาประเภทสร้างความผูกพันในลักษณะของการสร้างบทสนทนา สร้างประสบการณ์ร่วม ขณะที่งานชิ้นที่ 3 และชิ้นที่ 4 จะเป็นการสร้างเนื้อหาใหม่โดยการจับประเด็นที่เป็นกระแสมาเรียบเรียงเป็นบทความบนเว็บไซต์ จากนั้นจึงทำเป็นเนื้อหาประเภทตัดแปลงเพื่อให้เหมาะกับการเผยแพร่ทางสื่อสังคมออนไลน์ โดยผลการทดสอบต้นแบบสื่อเป็นที่พึงพอใจของไทยพับลิก้า เพราะช่วยสนับสนุนในส่วนที่กำลังต้องการจะพัฒนา จากเดิมที่เนื้อหาของไทยพับลิก้าเน้นข่าวเชิงข้อมูลซึ่งมีความซับซ้อน และยังไม่สามารถใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ เมื่อนำการเล่าเรื่องข้ามสื่อมาประยุกต์ใช้และผลิตเนื้อหาที่อิงกับกระแสความสนใจของสังคมมากขึ้นทำให้เพิ่มโอกาสในการตอบสนองผู้รับสารในยุคนีที่ต้องการเนื้อหาที่มีประโยชน์แต่เข้าใจง่าย และขยายกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น โดยไทยพับลิก้ายืนยันว่าจะนำแนวทางจากการทดลองนี้มาประยุกต์ใช้กับการทำงานจริงต่อไป และเชื่อว่าจะสามารถพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นได้

4. สรุปผลและอภิปรายผล

4.1 สรุปผล

1) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการปรับตัวด้านการบริหารขององค์กร โดยเน้นโครงสร้างองค์กรที่กระชับมุ่งพัฒนาการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นเอกลักษณ์ทั้งในเชิงประเด็นและวิธีการนำเสนอที่เจาะกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่ม ให้ความสำคัญกับการนำเสนอเนื้อหาผ่านแพลตฟอร์มที่หลากหลาย

2) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จัดแบ่งสายข่าวต่างจากสื่อดั้งเดิม โดยอาจมุ่งเน้นเพียงสายข่าวเดียว หรือแบ่งสายข่าวแบบกว้าง เน้นเกาะติดเฉพาะประเด็นสำคัญหรือตรงกับเอกลักษณ์องค์กร ส่วนประเด็นอื่นๆ มักติดตามจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิก่อน ส่วนใหญ่วัดผลความสำเร็จจากการสร้าง ความเปลี่ยนแปลงหรือการรับรู้ในสังคมมากกว่าการวัดผลเชิงปริมาณ

3) รายได้ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยังมาจากการสนับสนุนผ่านการขายพื้นที่โฆษณา แต่มีการหารายได้ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การขายสินค้าและบริการ การระดมทุน และรับบริจาค

4) กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมองว่า ทางรอดที่ยั่งยืนขององค์กรสื่อออนไลน์ คือการให้ความสำคัญกับการทำหน้าที่สื่อมวลชนบนมาตรฐานวิชาชีพ จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม

จากผลการวิจัยแสดงถึงแบบแผนการปรับตัวที่น่าสนใจ โดยคณะผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์เป็นข้อเสนอแนวทางการปรับตัวขององค์กรสื่อใน 4 ประเด็น ได้แก่

- 1) การสร้างเนื้อหาเพื่อตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายเฉพาะ
- 2) การปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมายเพื่อสร้างฐานแฟนคลับ
- 3) ใช้ช่องทางที่หลากหลายเพื่อเพิ่มโอกาสเข้าถึงผู้รับสาร
- 4) รักษาความน่าเชื่อถือเพื่อความยั่งยืนในธุรกิจสื่อ

4.2 อภิปรายผล

จากผลการวิจัยดังกล่าวชี้ว่า องค์กรสื่อออนไลน์ประเภทแสวงผลกำไรมีรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลายกว่า เช่น อินเทอร์เน็ตทีวี หรือคลิ๊ป มีการวางโครงสร้างผู้รับผิดชอบแพลตฟอร์มต่างๆ ให้ความสำคัญกับการสร้างสีสันความน่าสนใจ และการเพิ่มโอกาสเข้าถึงผู้รับสารมากกว่าองค์กรสื่อประเภทไม่แสวงผลกำไร ในทางกลับกันองค์กรสื่อประเภทไม่แสวงผลกำไรมีส่วนการให้พื้นที่นำเสนอเนื้อหาเชิงเจาะลึกซึ่งต้องใช้ต้นทุนในการทำงานมากแต่ไม่ดึงดูดใจผู้รับสารเท่าข่าวสีสันที่สั้น กระชับ เข้าใจง่าย และหุ้มเทเวลาในการเข้าถึงแหล่งข่าวปฐมภูมิทำให้สามารถผลิตข่าวสารที่มีลักษณะเป็น สินค้ามีคุณ (Merit Goods) ซึ่งเป็นสินค้าที่ผลิตขึ้นด้วยฐานคิดที่มุ่งประโยชน์ต่อส่วนรวมมากกว่า (Musgrave, 1959) เพราะได้รับแรงกดดันในเชิงพาณิชย์น้อยกว่า แต่ด้วยแรงกดดันทางเศรษฐกิจก็จำเป็นต้องรักษาขนาดขององค์กรเพื่อควบคุมต้นทุน และเพิ่มช่องทางการรายได้ที่หลากหลาย ขณะที่องค์กรสื่อออนไลน์ประเภทแสวงผลกำไรมีแนวโน้มเพิ่มจำนวนบุคลากรตามขอบเขตงานที่เพิ่มขึ้น โดยมีรายได้หลักจากการขายพื้นที่โฆษณา และการผลิตเนื้อหาที่ได้รับ การสนับสนุน ซึ่งข้อค้นพบเหล่านี้สะท้อนภาวะย่นแย้งที่วงการวารสารศาสตร์กำลังเผชิญ คือ ข้อมูลข่าวสารเชิงลึกที่มีคุณประโยชน์ต่อการตัดสินใจเรื่องต่างๆ ของผู้คนในสังคม กลับมีส่วนต่อมูลค่าทางเศรษฐกิจต่ำ ทำให้ระบบตลาดเสรีมีแนวโน้มที่จะล้มเหลวในการจัดสรรสมดุลระหว่างข้อมูลข่าวสารเชิงลึกที่มีประโยชน์ แต่ไม่ดึงดูดใจ กับข้อมูลข่าวสารทั่วไปที่เน้นสีสันดึงดูดใจแต่ไม่มีประโยชน์อย่างมีประสิทธิภาพ จนประชาชนขาดโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่มีคุณภาพ ซึ่งสอดคล้องกับสิ่งที่ Cage (2016) เสนอไว้ว่า การผลิตข่าวที่มีคุณภาพนั้นมีต้นทุนสูง แต่ผู้ผลิตเนื้อหากลับได้ค่าตอบแทนที่มักไม่คุ้มทุน ดังนั้นข่าวสารจึงควรมีสถานะเป็น สินค้าสาธารณะ (Public Goods) ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากภาคส่วนต่างๆ แบบเดียวกับผลผลิตขององค์กรด้านวัฒนธรรมอย่างพิพิธภัณฑ์ หรือมหาวิทยาลัย เพื่อให้ข่าวสารที่มีคุณภาพเป็นสิ่งที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสเข้าถึงได้อย่างเท่าเทียมกันไม่ต่างจากการศึกษา หรือบริการสาธารณะอื่นๆ

สำหรับแนวทางการปรับตัวขององค์กรข่าวออนไลน์ คณะผู้วิจัยได้นำข้อค้นพบจากงานชิ้นนี้มาประยุกต์ โดยแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ได้แก่

- 1) การสร้างเนื้อหาเพื่อตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายเฉพาะ พบว่าจุดร่วมสำคัญที่เป็นจุดแข็งขององค์กรข่าวที่คณะผู้วิจัยทำการศึกษา คือ การมีจุดยืนในการนำเสนอประเด็นและมีเทคนิคการนำเสนอที่เป็นเอกลักษณ์ชัดเจนจนเป็นตราสินค้าที่แข็งแกร่ง ทั้งยังมีกลุ่มเป้าหมายของตัวเองที่ชัดเจน โดยองค์กรสื่อออนไลน์มีความรู้ความเข้าใจ ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและสามารถผลิตเนื้อหาให้ตรงตามจริตของกลุ่มเป้าหมายนั้นๆ ดังนั้นแนวทางในการสร้างเนื้อหาขององค์กรข่าวออนไลน์ในยุคนี้จึงควรมุ่งตอบสนองความต้องการของผู้รับสารที่แยกส่วน โดยการกำหนดจุดยืนและกลุ่มเป้าหมายขององค์กรให้ชัดเจน และให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจความต้องการของกลุ่มเป้าหมายอย่างจริงจัง โดยอาจเริ่มจากการติดตามผลตอบรับและพฤติกรรมของผู้รับสารทางแพลตฟอร์มต่างๆ ไปจนถึงการทำวิจัยเก็บข้อมูลกลุ่มเป้าหมายทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อที่จะสามารถผลิตเนื้อหาให้ตอบโจทย์ความต้องการแบบเฉพาะเจาะจงได้มากที่สุด อันจะนำไปสู่การเป็นเอกลักษณ์ขององค์กร ซึ่งผู้รับสารไม่สามารถหาได้จากสื่ออื่น

2) การปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมายเพื่อสร้างฐานแฟนคลับ พบว่าการปฏิสัมพันธ์กับผู้รับสารเป้าหมายนั้น นอกจากจะนับได้ว่าเป็นหนึ่งในส่วนสำคัญสำหรับการทำความเข้าใจความต้องการของกลุ่มเป้าหมายขององค์กรข่าวออนไลน์ดังที่ได้กล่าวถึงในข้อแรกแล้ว ยังเป็นการสร้าง “พื้นที่” และกิจกรรมเชื่อมโยงผู้รับสารเป้าหมายให้เข้ามามีส่วนร่วมกับองค์กรอีกด้วย ดังนั้นองค์กรสื่อในยุคนี้จึงควรให้ความสำคัญในเรื่องการปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย โดยควรกำหนดแนวทางการดำเนินงานที่ชัดเจน ทั้งในด้านนโยบายแนวทางการสื่อสาร ไปจนถึงบุคลากรที่ดำเนินงานในส่วนนี้เพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ที่มีคุณภาพ สร้างความสัมพันธ์ที่มั่นคง และรักษาฐานผู้บริโภคขององค์กร

3) ใช้ช่องทางที่หลากหลายเพื่อเพิ่มโอกาสเข้าถึงผู้รับสาร พบว่าจุดร่วมขององค์กรสื่อออนไลน์ที่ทำการศึกษาล้วนให้ความสำคัญกับการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลที่หลากหลายในการเผยแพร่เนื้อหา โดยมีปัจจัยสำคัญในการดำเนินงานส่วนนี้ คือ ความเข้าใจใน “ไวยากรณ์” ของแต่ละแพลตฟอร์ม นอกจากนี้ยังมีปัจจัยเรื่องความเข้าใจข้อบังคับหรือมาตรฐานชุมชน (Community Standard) ในแต่ละแพลตฟอร์มที่อาจส่งผลกระทบต่อเข้าถึงหรือปิดกั้นเนื้อหาด้วย ดังนั้นองค์กรสื่อในยุคนี้จึงควรพัฒนาทักษะและความรู้ของบุคลากรในด้านความเข้าใจในไวยากรณ์และมาตรฐานชุมชนในการผลิตสื่อแต่ละแพลตฟอร์ม โดยสร้างความตระหนักถึงประโยชน์และความเป็นไปได้ในการใช้งานช่องทางที่หลากหลายจากการทดลองในส่วนงานเล็กๆ ซึ่งอาจมีวิทยากรเข้าไปให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด เมื่อประสบความสำเร็จจึงขยายขอบเขตไปสู่การใช้งานจริง

4) รักษาความน่าเชื่อถือเพื่อความยั่งยืนในธุรกิจสื่อ พบว่าองค์กรสื่อออนไลน์ที่ทำการศึกษาทั้งหมดล้วนมองว่า แนวทางที่จะช่วยให้องค์กรอยู่รอดได้ในเชิงธุรกิจอย่างยั่งยืน คือ การคงไว้ซึ่งบทบาทหน้าที่การเป็นสื่อมวลชนที่ดี มีจรรยาบรรณวิชาชีพ รักษาสมดุลระหว่างการอยู่รอดทางธุรกิจและความคาดหวังจากสังคม ประกอบกับการพัฒนาการนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ขององค์กรที่ชัดเจนให้เป็นตราสินค้าที่แข็งแกร่ง จนสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาที่สร้างมูลค่าทางธุรกิจ รวมถึงสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้สนับสนุนหรือแหล่งทุนในการเข้ามาเป็นพันธมิตรทางธุรกิจหรือสนับสนุนงบประมาณให้แก่องค์กรได้ ดังนั้นองค์กรสื่อในยุคนี้จึงควรรักษาความน่าเชื่อถือขององค์กรโดยระมัดระวังผลประโยชน์ทับซ้อนที่อาจกระทบกับการทำงานข่าวจากการรับการสนับสนุนทั้งจากภาครัฐและภาคเอกชน โดยอาจแบ่งโครงสร้างการทำงานของฝ่ายการตลาด และหน่วยงานที่ผลิตเนื้อหาเพื่อสร้างรายได้กับกองบรรณาธิการข่าวอย่างชัดเจน ผลิตผลงานโดยให้ความสำคัญกับการนำเสนอเนื้อหาที่สร้างการเปลี่ยนแปลงหรือสร้างการรับรู้ในสังคมมากกว่าการวัดผลเชิงปริมาณจากยอดการรับชม และใช้วิธีการหารายได้ที่หลากหลายพร้อมกับแสดงความโปร่งใสถึงที่มาที่ไปของรายได้จากวิธีการต่างๆ

อย่างไรก็ตาม ต้นแบบแนวทางการปรับตัวขององค์กรข่าวออนไลน์ทั้ง 4 ประเด็น ที่สังเคราะห์จากผลการวิจัยนี้ มิได้มีลักษณะเป็นสูตรสำเร็จที่ตายตัว เพราะองค์กรสื่อแต่ละองค์กรล้วนมีภูมิหลัง อัตลักษณ์ และเงื่อนไขในการทำงานที่แตกต่างกัน ดังนั้น การนำแนวทางการปรับตัวไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงจึงต้องพิจารณาเลือกใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละองค์กร โดยอาจเลือกใช้เพียงบางส่วน หรือเริ่มจากการทดลองใช้ในหน่วยงานย่อยขององค์กรก่อน แล้วหากประสบความสำเร็จจึงนำไปใช้อย่างเต็มรูปแบบก็ได้

4.3 ข้อเสนอแนะ

1) องค์กรข่าวออนไลน์ควรกำหนดจุดยืนขององค์กรให้ชัดเจน ให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย กำหนดแนวทางการปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย พัฒนาทักษะและความรู้ของบุคลากร และรักษาความน่าเชื่อถือขององค์กรเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างการอยู่รอดทางธุรกิจและความคาดหวังจากสังคม

2) สถาบันการศึกษาควรปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลที่จำเป็นต่อการปรับตัวเพื่อรักษาสมดุลระหว่างการอยู่รอดทางธุรกิจและความคาดหวังจากสังคม

3) สมาคมวิชาชีพสื่อควรส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการปรับตัวขององค์กรข่าวเพื่อความอยู่รอดทางธุรกิจและบทบาทหน้าที่ต่อสังคม

4) ในระยะเริ่มต้นอาจอาศัยการของบสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อสนับสนุนสื่อต้นแบบที่สามารถทำงานด้วยกระบวนการวารสารศาสตร์ซึ่งสามารถผลิตข่าวสารที่มีคุณภาพในฐานะสินค้ามีคุณภาพพร้อมกับรักษาสมดุลระหว่างการอยู่รอดและความคาดหวังจากสังคม อันจะเป็นตัวอย่างที่เป็นรูปธรรมสำหรับองค์กรสื่ออื่นๆ ต่อไป

5. เอกสารอ้างอิง

Cage, J. (2016). *Saving the Media*. London: Harvard University Press.

Musgrave, R.A. (1959). *The Theory of Public Finance*. New York: McGraw Hill.

Reuters Institute. (2021). *Reuters Institute Digital News Report*. Available from URL:

<https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2021>.

Srisaracam, S. (2018) Crafting News Narratives on Social Media. *Journalism Practice*. 12(8), 1081-1090.

ผู้เขียน



อาจารย์ ดร.เอกพล เจียรถาวร

อาจารย์ประจำกลุ่มวิชาการวารสารศาสตร์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

การศึกษา:

ปริญญาตรี ศศ.บ. ภาษาไทย

ปริญญาโท นศ.ม. วารสารสนเทศ

ปริญญาเอก ประ.ด. นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการ



อาจารย์ปาริย์ ปุรินทรกุล

อาจารย์ประจำภาควิชานิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

การศึกษา:

ปริญญาตรี นศ.บ. วารสารศาสตร์

ปริญญาโท ว.ม. สื่อสารมวลชน

การพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้ อุทยานธรรมชาติวิทยา อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี

The Development of Digital Media with Augmented Reality Technology for enhance learning base of The Natural Science Park Project in Suan Pueng District, Ratchaburi Province

นาวิน คงรักษา¹ เมตตา คงคากุล² ปิยะวดี พงษ์สวัสดิ์³ และ ชนัญชิตา จันทน์ผิงสุข^{1*}

Nawin Kongrugsa, Metta Kongkakul, Piyawadee Pongsawat and Chananchida chunpungsuk

¹ สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

Program in Digital Media Technology, Faculty of Industrial Technology, Muban Chombueng Rajabhat University

² สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

Program in Computer Education, Faculty of Science and Technology, Muban Chombueng Rajabhat University

³ สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

Program in Computer Science, Faculty of Science and Technology, Muban Chombueng Rajabhat University

*Corresponding author e-mail: piyawadeepho@mcru.ac.th

Received: 06/08/2022 Revised: 11/10/2022 Accepted: 20/10/2022

บทคัดย่อ

งานวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี 2) ประเมินคุณภาพของสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม และ 3) ศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้อินเตอร์เฟซสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม กลุ่มตัวอย่าง คือ ประชาชนที่สนใจศึกษาพันธุ์กรรมพืชในอุทยานธรรมชาติวิทยา อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี จำนวน 50 คน จากการสุ่มแบบบังเอิญ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา แบบประเมินคุณภาพ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 5 ฐาน ได้แก่ ห้องนิทรรศการ สวนสมุนไพร ลานให้ความรู้หินแร่ การพัฒนาที่ดินเพื่อปลูกผักพื้นเมือง และศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการอบแห้งด้วยพลังงานแสงอาทิตย์ 2) คุณภาพสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา คุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$ = 4.81, S.D.=0.39) และ 3) ความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสื่อดิจิทัล ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.47, S.D.=0.50)

คำสำคัญ: สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีความจริงเสริม ฐานการเรียนรู้ อุทยานธรรมชาติวิทยา

Abstract

The objectives aimed to 1) develop an augmented reality-based digital media for use in the Natural Science Park, Suan Pueng, Ratchaburi Province, 2) determine quality of the augmented reality-based digital media, 3) study satisfaction toward the augmented reality-based digital media. The sample group consisted of 50 persons interested in plant genetics in the Natural Science Park, Suan Pueng, Ratchaburi Province, selected by accidental random sampling. The tools used in this study were the augmented reality-based digital media, quality assessment form, and satisfaction survey form. Statistics used in this study were mean and standard deviation. Result of this study was that 1) the augmented reality-based digital media had five bases: exhibition room, herbal park, ore park, land development for cultivation of

native vegetables, and solar drying technology transfer center, 2) quality of the augmented reality-based digital media was overall very good ($\bar{X}$ =4.81, S.D.=0.39), and 3) satisfaction towards the augmented reality-based digital media was overall high ($\bar{X}$ =4.47, S.D.=0.50).

Keywords: Digital Media, Augmented Reality Technology, Learning Base, Natural Science Park

1. บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

โครงการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชอันเนื่องมาจากพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี (อพ.สธ.) เป็นโครงการที่จัดตั้งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเข้าใจ และทำให้ตระหนักถึงความสำคัญของพันธุกรรมพืชต่างๆ ที่มีอยู่ในประเทศไทย ก่อให้เกิดกิจกรรมเพื่อให้มีการร่วมคิดร่วมปฏิบัติเพื่อนำผลประโยชน์มาถึงประชาชนชาวไทย โดยกรอบการดำเนินการของ อพ.สธ. ในปี 2564 การดำเนินงานแบ่งออกเป็น 3 กรอบ 8 กิจกรรม ดังนี้ 1) กรอบการเรียนรู้ทรัพยากร ประกอบด้วย กิจกรรมที่ 1 ปกป้องทรัพยากร กิจกรรมที่ 2 สำรวจเก็บรวบรวมทรัพยากร และกิจกรรมที่ 3 ปลูกรักษาทรัพยากร 2) กรอบการใช้ประโยชน์ ประกอบด้วย กิจกรรมที่ 4 อนุรักษ์และใช้ทรัพยากร กิจกรรมที่ 5 ศูนย์ข้อมูลทรัพยากร และกิจกรรมที่ 6 วางแผนพัฒนาทรัพยากร และ 3) กรอบการสร้างจิตสำนึก ประกอบด้วย กิจกรรมที่ 7 สร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากร และกิจกรรมที่ 8 กิจกรรมพิเศษสนับสนุนการอนุรักษ์ทรัพยากร (สำนักงานโครงการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชอันเนื่องมาจากพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, 2544)

อุทยานธรรมชาติวิทยา ตามพระราชดำริสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี จัดตั้งขึ้นตามพระราชดำริสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ตั้งแต่ปี 2538 เมื่อพระองค์เสด็จพระราชดำเนินทอดพระเนตรสภาพพื้นที่และทรงพบว่า พื้นที่ป่าธรรมชาติมีความหลากหลายทางธรรมชาติ จึงพระราชทานแนวทางในการอนุรักษ์พร้อมกับการพัฒนาพื้นที่ธรรมชาตินี้เพื่อให้เป็นแหล่งความรู้สำหรับเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป ดังนั้นในการพัฒนาอุทยานธรรมชาติวิทยานี้ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี จึงโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมให้ดำเนินโครงการอุทยานธรรมชาติวิทยา อันเนื่องมาจากพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี มีวัตถุประสงค์คือ (1) อนุรักษ์และฟื้นฟูพื้นที่ป่า (2) สำรวจสภาพทางสังคม ทางกายภาพ และทางชีวภาพ เพื่อจัดทำเป็นแหล่งความรู้ (3) เผยแพร่ความรู้แก่เด็ก เยาวชน ประชาชน และประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตต่อไป โดยมีกรอบการดำเนินงาน 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการจำแนกเขตอุทยานธรรมชาติวิทยา 2) ด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ และการฟื้นฟูสภาพธรรมชาติ 3) ด้านวิชาการและงานวิจัย 4) ด้านการบริการการถ่ายทอดเทคโนโลยีทางวิชาการ และ 5) ด้านการอำนวยความสะดวกและการประสานงานเพื่อเป็นการสนองพระราชดำริฯ (สำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ, 2562) ซึ่งการดำเนินพันธกิจของอุทยานธรรมชาติวิทยา โดยเฉพาะด้านการบริการการถ่ายทอดเทคโนโลยีทางวิชาการ และองค์ความรู้ด้านพันธุกรรมพืชแก่เด็กและประชาชนนั้น เป็นลักษณะการถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านทางการบรรยายของวิทยากรที่เป็นเจ้าหน้าที่อุทยานธรรมชาติวิทยา และผ่านป้ายแหล่งเรียนรู้ของอุทยานฯ ที่มีเฉพาะบางฐานการเรียนรู้เท่านั้น ซึ่งหากต้องการศึกษาและสอบถามข้อมูล อาจต้องเข้ามาที่อุทยานธรรมชาติวิทยา และสอบถามข้อมูลจากเจ้าหน้าที่ของอุทยานฯ จึงทำให้การเรียนรู้ถูกจำกัด ไม่สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่และทุกเวลา

เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) เป็นเทคโนโลยีในการเพิ่มข้อมูลที่มีความหมายให้กับสิ่งของหรือสถานที่จริง โดยเริ่มด้วยการเปิดรับข้อมูลอ้างอิงแบบสามมิติ หรือการบอกตำแหน่งด้วยระบบจีพีเอส จากนั้น

ระบบจะทำการสร้างข้อมูลเสริมให้วัตถุจริงที่มีอยู่เดิม ทั้งในรูปแบบสามมิติและข้อมูลอื่นๆ ที่ทำให้ผู้ใช้ได้รับข้อมูลเชิงลึกเพิ่มขึ้นหรือมีการตอบโต้ได้ ซึ่งลักษณะดังกล่าวทำให้ผู้ใช้ได้ประสบการณ์ และมีการรับรู้เพิ่มเติมจากการนำเสนอแบบเดิม หรือสภาพแวดล้อมจริงที่อยู่ตรงหน้า เป็นเทคโนโลยีที่ผสานเอาโลกแห่งความเป็นจริง (Real) เข้ากับโลกเสมือน (Virtual) โดยผ่านอุปกรณ์ทางด้านฮาร์ดแวร์รวมกับการใช้ซอฟต์แวร์ต่างๆ ซึ่งเป็นการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบใหม่ที่สร้างความสนใจมากขึ้น (รุ่งศักดิ์ เยื่อใย, 2562)

การส่งเสริมสนับสนุนให้เด็ก เยาวชน และคนในชุมชนตระหนักถึงคุณค่าและประโยชน์ของพันธุกรรมพืช และช่วยกันอนุรักษ์พันธุกรรมพืชให้คงอยู่ได้นั้น ต้องอาศัยการถ่ายทอดองค์ความรู้โดยการถ่ายทอดผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลที่กำลังนิยมในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมสร้างฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรีขึ้น เพื่อเป็นการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านพันธุกรรมพืช และข้อมูลข่าวสารตามวัตถุประสงค์ของอุทยานธรรมชาติวิทยา และเป็นการกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวหันมาสนใจการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ให้มากยิ่งขึ้น โดยเริ่มจากการให้ความรู้ทางด้านการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชให้แก่เด็ก เยาวชน และประชาชนที่สนใจได้ตระหนักถึงประโยชน์ และสร้างจิตสำนึกด้านการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชไม่ให้สูญหายไปจากท้องถิ่น

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี
- 2) เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี

2. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีการกำหนดวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1) ประชากรของการวิจัย คือ ประชาชนที่สนใจศึกษาพันธุกรรมพืชในอุทยานธรรมชาติวิทยา อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี
- 2) กลุ่มตัวอย่าง คือ ประชาชนที่สนใจศึกษาพันธุกรรมพืชในอุทยานธรรมชาติวิทยา อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี จำนวน 50 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling)

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย คือ สื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา
- 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพ และแบบประเมินความพึงพอใจ

2.3 วิธีการพัฒนาและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) สื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม ใช้หลักการพัฒนาตามแนวคิดของ ADDIE Model ดังนี้

1.1) ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) สอบถามความต้องการโดยการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่อุทยาน และคนที่เคยมาท่องเที่ยวในอุทยานธรรมชาติวิทยา จำนวน 30 คน

1.2) ขั้นการออกแบบ (Design) ออกแบบเนื้อหาของสื่อดิจิทัล จากการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ พบว่า มีฐานการเรียนรู้ในพื้นที่อุทยานธรรมชาติวิทยา จำนวน 5 ฐาน ได้แก่ 1) ห้องนิทรรศการ 2) สวนสมุนไพร 3) ลานให้ความรู้หินแร่ 4) การพัฒนาที่ดินเพื่อปลูกผักพื้นเมือง และ 5) ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการอบแห้งด้วยพลังงานแสงอาทิตย์ ซึ่งทางหน่วยงานต้องการทำให้เป็นสื่อในรูปแบบดิจิทัลเพื่อให้เกิดความทันสมัย กระตุ้นให้นักท่องเที่ยวอยากมาชมบรรยากาศในสถานที่จริง แล้วนำไปหาค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและเทคนิค มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปทุกข้อ

1.3) ขั้นการพัฒนา (Development) แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ 1) แผ่นป้ายฐานการเรียนรู้ โดยการนำเนื้อหาที่ได้จากการออกแบบมาสร้างเป็นภาพกราฟิก 2) Marker สำหรับติดต่อกับแอปพลิเคชัน และ 3) แอปพลิเคชันอุทยานธรรมชาติวิทยาในรูปแบบสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม จากนั้นนำแอปพลิเคชันไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและวิธีการ จำนวน 5 คน

1.4) ขั้นการทดลอง (Implementation) นำแอปพลิเคชันที่ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน

1.5) ขั้นการประเมินผล (Evaluation) นำผลการประเมินมาสรุปผลการวิจัย

2) แบบประเมินคุณภาพของสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม ประกอบด้วย 4 ด้าน คือ ด้านความถูกต้องของฟังก์ชันความต้องการ ด้านผลลัพธ์ที่ได้จากระบบ ด้านความง่ายในการใช้งาน และด้านความสามารถในการทำงาน

3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านสื่อดิจิทัล และด้านการรับรู้

4) การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยทำหนังสือขออนุญาตเข้าพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลไปที่อุทยานธรรมชาติวิทยา อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี จากนั้นดำเนินการลงพื้นที่สอบถามข้อมูลกับเจ้าหน้าที่อุทยานและคนที่เคยมาท่องเที่ยวในอุทยานธรรมชาติวิทยา แล้วนำข้อมูลมาออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล จากนั้นดำเนินการเก็บข้อมูลคุณภาพของสื่อดิจิทัลจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและวิธีการ จำนวน 5 คน และเก็บข้อมูลความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อดิจิทัล จำนวน 50 คน โดยแบบประเมินคุณภาพและความพึงพอใจที่มีต่อสื่อฯ ได้กำหนดตามเกณฑ์วิธีของ ลิเคิร์ท (Likert Ration Scales) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

5) การวิเคราะห์ข้อมูล โดยกำหนดสถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่ หาค่า IOC หาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค และการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี สามารถนำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

3.1 ผลการพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี

1) ผลการศึกษาความต้องการสำหรับการพัฒนาสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริม พบว่าเจ้าหน้าที่อุทยานธรรมชาติวิทยาต้องการสื่อการเรียนรู้เพื่อใช้ในการถ่ายทอดองค์ความรู้ภายในอุทยาน

ธรรมชาติวิทยาแก่ชุมชนและผู้สนใจ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ประชาชนหรือนักท่องเที่ยวหันมาสนใจการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์พันธุ์กรรมพืชให้มากยิ่งขึ้น และอยากให้แสดงเนื้อหาฐานการเรียนรู้ภายในอุทยานในรูปแบบสื่อวีดิทัศน์ และข้อมูลจากผู้ที่เคยมาท่องเที่ยวในอุทยานธรรมชาติวิทยา ส่วนใหญ่ต้องการสื่อเสริมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ และนำเสนอข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ

2) ผลการพัฒนาสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา พบว่าสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริม ประกอบด้วย แผนที่อุทยานธรรมชาติวิทยาที่แสดงภาพ 360 องศา บริเวณฐานการเรียนรู้ทั้ง 5 ฐาน สื่อวีดิทัศน์ และภาพ 3 มิติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฐานการเรียนรู้ทั้ง 5 ฐาน ดังนี้

- 2.1) ห้องนิทรรศการ
- 2.2) สวนสมุนไพร
- 2.3) ลานให้ความรู้หินแร่
- 2.4) การพัฒนาที่ดินเพื่อปลูกผักพื้นเมือง
- 2.5) ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการอบแห้งด้วยพลังงานแสงอาทิตย์

โดยสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา ที่พัฒนาขึ้นจะมีปฏิสัมพันธ์ในการผสานความจริงเสริม AR (Augmented Reality) ในรูปแบบโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) กับแผ่นป้ายฐานการเรียนรู้ ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้โดยการสแกน QR Code เพื่อติดตั้งแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การติดตั้งแอปพลิเคชันเพื่อการใช้งาน AR

จากภาพที่ 1 ผู้ใช้สามารถสแกน QR Code เพื่อติดตั้งแอปพลิเคชัน จากนั้นเปิดขึ้นมาแล้วสแกนสัญลักษณ์ AR จากแผ่นป้ายฐานการเรียนรู้ในจุดต่างๆ รายละเอียดผลการพัฒนาดังนี้

1) แผนที่อุทยานธรรมชาติวิทยาที่แสดงภาพ 360 องศา บริเวณฐานการเรียนรู้ทั้ง 5 ฐาน ผลการพัฒนาดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แผนที่อุทยานธรรมชาติวิทยา

จากภาพที่ 2 ผู้ใช้สามารถสแกนแผนที่อุทยานธรรมชาติวิทยา จะพบว่า สื่อภาพกราฟิกแอนิเมชันที่สามารถกดไปที่รูปดาวสีแดงที่เป็นสัญลักษณ์ของฐานการเรียนรู้เพื่อเลือกดูภาพ 360 องศา บริเวณฐานเรียนรู้ทั้ง 5 ฐาน

2) ปฏิสัมพันธ์โดยผสานความจริงเสริมกับสื่อป้ายฐานการเรียนรู้ ผลการพัฒนา พบว่า สื่อป้ายฐานการเรียนรู้สามารถใช้งานร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม โดยสามารถแสดงผลในรูปแบบสื่อวีดิทัศน์ และภาพ 3 มิติ ผ่านสมาร์ตโฟนได้ทั้ง 2 ระบบปฏิบัติการ คือ IOS และ Android ดังภาพที่ 3 - 7



ภาพที่ 3 ป้าย Marker และผลลัพธ์การเรียนรู้ ฐานที่ 1



ภาพที่ 4 ป้าย Marker และผลลัพธ์การเรียนรู้ ฐานที่ 2



ฐานที่ 3



ภาพที่ 5 ป้าย Marker และผลลัพธ์การเรียนรู้ ฐานที่ 3



ฐานที่ 4



ภาพที่ 6 ป้าย Marker และผลลัพธ์การเรียนรู้ ฐานที่ 4



ฐานที่ 5



ภาพที่ 7 ป้าย Marker และผลลัพธ์การเรียนรู้ ฐานที่ 5

3.2 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยาฯ

ผลการประเมินคุณภาพของสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยาฯ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ประกอบด้วย ด้านความถูกต้องของฟังก์ชันความต้องการ ด้านผลลัพธ์ที่ได้จากระบบ ด้านความง่ายในการใช้งาน และด้านความสามารถในการทำงาน สามารถนำเสนอผลการประเมินดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการหาคุณภาพของสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	การแปลผล
ด้านความถูกต้องของฟังก์ชันความต้องการ (Functional Requirement Test)	4.76	0.44	ดีมาก
1. สามารถแสดงผลข้อมูลฐานการเรียนรู้ทั้ง 5 ฐานได้	4.40	0.55	ดี
2. สามารถถ่ายภาพและบันทึกภาพลงแกลเลอรี Smartphone และ Tablet ได้	4.80	0.45	ดีมาก
3. สามารถถ่ายภาพและบันทึกภาพ แล้วแชร์บนโซเชียลมีเดียได้	5.00	0.00	ดีมาก
4. สามารถ Download สื่อดิจิทัลฯ จาก App Store และจาก Play Store ได้	5.00	0.00	ดีมาก
5. สื่อดิจิทัลฯ สามารถทำงานได้เมื่อระบบปฏิบัติการ Android หรือ iOS มีการอัปเดต	4.60	0.55	ดีมาก
ด้านผลลัพธ์ที่ได้จากระบบ (Result Test)	4.84	0.37	ดีมาก
1. สื่อดิจิทัลฯ สามารถแสดงผลข้อมูลฐานการเรียนรู้ทั้ง 5 ฐาน ในแต่ละจุดได้อย่างถูกต้อง	5.00	0.00	ดีมาก
2. สื่อดิจิทัลฯ สามารถถ่ายภาพและบันทึกภาพเก็บเข้าแกลเลอรีใน Smartphone และ Tablet ได้อย่างถูกต้อง	4.40	0.55	ดี
3. สามารถ Download สื่อดิจิทัลฯ จาก App Store และ Play Store โดยติดตั้งและใช้งานได้อย่างถูกต้อง	4.80	0.45	ดีมาก
4. สื่อดิจิทัลฯ สามารถถ่ายภาพและบันทึกภาพ พร้อมทั้งแชร์บนโซเชียลมีเดียได้อย่างถูกต้อง	5.00	0.00	ดีมาก
5. สามารถใช้สื่อดิจิทัลฯ ในการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา	5.00	0.00	ดีมาก
ด้านความง่ายในการใช้งาน (Usability Test)	4.86	0.36	ดีมาก
1. สื่อดิจิทัลฯ สามารถดาวน์โหลดและติดตั้งได้ง่าย	4.40	0.55	ดี
2. สื่อดิจิทัลฯ นำเสนอข้อความ รูปภาพบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ได้อย่างเหมาะสม	4.80	0.45	ดีมาก
3. สื่อดิจิทัลฯ มีการเลือกใช้สีตัวอักษรและสีพื้นหลังได้เหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก
4. สื่อดิจิทัลฯ มีการจัดวางตำแหน่ง กล่องข้อความ ปุ่ม และไอคอน บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก
5. สื่อดิจิทัลฯ มีความง่ายต่อการเรียนรู้	4.80	0.45	ดีมาก
6. สื่อดิจิทัลฯ ใช้งานได้ง่าย และมีความสะดวก	5.00	0.00	ดีมาก
7. มีคู่มือแนะนำการใช้งานที่แสดงขั้นตอนครบถ้วน	5.00	0.00	ดีมาก
ด้านความสามารถในการทำงาน (Performance Test)	4.75	0.44	ดีมาก
1. สามารถตอบสนองผู้ใช้ได้อย่างรวดเร็ว	4.40	0.55	ดี
2. สามารถใช้งานได้อย่างเสถียรภาพในกรณีที่ผู้ใช้ทำงานพร้อมกันจำนวนมาก	4.80	0.45	ดีมาก
3. สามารถประมวลผลผลลัพธ์ได้อย่างรวดเร็ว	5.00	0.00	ดีมาก
4. สามารถทำงานได้เสถียรภาพ	4.80	0.45	ดีมาก
รวมทั้งหมด	4.81	0.39	ดีมาก

จากตารางที่ 1 ผลของการวิเคราะห์คุณภาพของสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา ภาพรวมคุณภาพอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 4.81 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านความง่ายในการใช้งานอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.86 ด้านผลลัพธ์ที่ได้จากระบบอยู่ในระดับดีมาก

มีค่าเฉลี่ย 4.84 ด้านความถูกต้องของฟังก์ชันความต้องการ อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.76 และด้านความสามารถในการทำงานอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.75 ตามลำดับ

3.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านสื่อดิจิทัล และด้านการรับรู้ สามารถนำเสนอผลการประเมินดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	การแปลผล
ด้านเนื้อหา	4.46	0.50	มาก
1. ข้อมูลฐานการเรียนรู้มีความครบถ้วน	4.48	0.50	มาก
2. เนื้อหามีความถูกต้อง	4.44	0.50	มาก
3. ภาษาที่แสดงผลมีความชัดเจนและง่ายต่อการอ่าน	4.54	0.50	มากที่สุด
4. เนื้อหากับสื่อดิจิทัลมีความสอดคล้องกัน	4.38	0.49	มาก
ด้านสื่อดิจิทัล	4.48	0.50	มาก
1. การจัดองค์ประกอบของภาพและข้อความในสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา มีความเหมาะสม	4.56	0.50	มากที่สุด
2. มีความเร็วในการประมวลผลวิดีโอ	4.44	0.50	มาก
3. เสียงบรรยายในวิดีโอมีความชัดเจนและสอดคล้องกับเนื้อหา	4.44	0.50	มาก
4. ภาพถ่าย 360 องศา สามารถดูได้ครบทุกมุม	4.54	0.50	มากที่สุด
5. การเชื่อมต่อ AR ด้วยแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนมีความสะดวกและรวดเร็ว	4.52	0.50	มากที่สุด
6. มีความรวดเร็วในการเชื่อมโยงสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมไปยังโซเชียลเน็ตเวิร์กอื่นๆ	4.38	0.49	มาก
ด้านการรับรู้	4.45	0.50	มาก
1. การรับรู้ข้อมูลฐานการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมในภาพรวม	4.54	0.50	มากที่สุด
2. สื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมมีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการท่องเที่ยวได้	4.38	0.49	มาก
3. สามารถเป็นแหล่งความรู้ภายในอุทยานได้	4.42	0.50	มาก
รวมทั้งหมด	4.47	0.50	มาก

จากตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.47 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านสื่อดิจิทัล มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.48 ด้านเนื้อหา มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.46 และด้านการรับรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.45 ตามลำดับ

4. สรุปผลและอภิปรายผล

4.1 สรุปผล

ผลการพัฒนาสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา พบว่า สื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริม ประกอบด้วย แผนที่อุทยานธรรมชาติวิทยาที่แสดงภาพ 360 องศา บริเวณฐานการเรียนรู้ทั้ง 5 ฐาน สื่อวีดิทัศน์ และภาพ 3 มิติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฐานการเรียนรู้ทั้ง 5 ฐาน ได้แก่ 1) ห้องนิทรรศการ 2) สวนสมุนไพร 3) ลานให้ความรู้หินแร่ 4) การพัฒนาที่ดินเพื่อปลูกผักพื้นเมือง และ 5) ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการอบแห้งด้วยพลังงานแสงอาทิตย์ โดยสื่อดิจิทัลฯ ที่พัฒนาขึ้นสามารถใช้งานผ่านทางโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) ซึ่งจากการทดลองใช้สื่อดิจิทัลภายในอุทยานธรรมชาติวิทยา ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้ใช้ได้มากขึ้น ทำให้ผู้ใช้อยากเรียนรู้จากแหล่งข้อมูลจริง ช่วยเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวให้มาเที่ยวชมแหล่งเรียนรู้ภายในอุทยานธรรมชาติวิทยามากขึ้น มีกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวและผู้สนใจได้ฝึกปฏิบัติและเรียนรู้จากสื่อดิจิทัลให้เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น โดยสื่อที่พัฒนาขึ้นได้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ภาพรวมคุณภาพอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 4.81 และผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.47

4.2 อภิปรายผล

1) ผลการพัฒนาสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมฐานการเรียนรู้อุทยานธรรมชาติวิทยา พบว่า สื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริม ประกอบด้วย แผนที่อุทยานธรรมชาติวิทยาที่แสดงภาพ 360 องศา บริเวณฐานการเรียนรู้ทั้ง 5 ฐาน สื่อวีดิทัศน์ และภาพ 3 มิติ ซึ่งปฏิสัมพันธ์โดยผสมผสานความจริงเสริม หรือเทคโนโลยี AR ด้วยแอปพลิเคชันผ่านสมาร์ตโฟนกับแผ่นป้ายฐานการเรียนรู้ โดยผลการประเมินคุณภาพของสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม ภาพรวมคุณภาพอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 4.81 สอดคล้องกับงานวิจัยของเมตตา คงคากุล และบุรินทร์ นรินทร์ (2561) เรื่อง การพัฒนาศูนย์รวมแหล่งท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพา เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนในเขตจังหวัดราชบุรี ได้รวบรวมข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวในราชบุรีทั้ง 10 อำเภอ พบว่า การนำเสนอข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวบนสมาร์ตโฟนเทคโนโลยีเสมือนจริงเป็นการผสมผสานโลกแห่งความจริงและโลกเสมือนเข้าไว้ด้วยกัน โดยใช้วิธีเชิงซ้อนภาพสองมิติหรือสามมิติที่อยู่ในโลกเสมือนให้อยู่บนภาพที่เห็นจริง ข้อมูลที่ใช้คือ แหล่งท่องเที่ยวในอำเภอต่างๆ ของจังหวัดราชบุรี สามารถแสดงสถานที่ท่องเที่ยวได้จริงในรูปแบบของคู่มือการท่องเที่ยวที่ใช้เทคโนโลยีเสมือนในการแสดงผล สามารถบอกสถานที่ตั้งบนแผนที่ได้จริง และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของกรกช จันธบุญ และจิรวัฒน์ พิระสันต์ (2562) ซึ่งใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาช่วยในเรื่องการให้ข้อมูลของโบราณสถานในอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร เป็นการพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนเกี่ยวกับการให้ข้อมูลสารสนเทศที่ทดแทนหนังสือคู่มือแนะนำการท่องเที่ยวหรือเว็บไซต์ท่องเที่ยว รวมไปถึงข้อมูลสารสนเทศด้านการช่วยเหลืออื่นๆ และนำเทคโนโลยีภาพเสมือนจริงเข้ามาผสมผสานกับแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน เพื่อทำให้ข้อมูลในระบบเป็นรูปแบบเวลาจริงที่เหมาะสม โดยการระบุตำแหน่งพิกัดบนพื้นผิวโลกเวลานักท่องเที่ยวคนหาตำแหน่งโบราณสถาน และสามารถสร้างโบราณสถานในรูปแบบ 3 มิติทับซ้อนกับโบราณสถานจริง โดยผลการประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชัน พบว่า เหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.23 สอดคล้องกับงานวิชาการของ Boonruam and Phonak (2015) กล่าวว่า การปฏิสัมพันธ์ระหว่างโลกจริงกับโลกเสมือนทำให้การเรียนรู้ที่สามารถเข้าใจได้ง่าย และเกิดความสนุกสนานในการเรียนมากขึ้น ส่วนด้านการนำเสนอข้อมูลภาพเคลื่อนไหว 360 องศา ช่วยกระตุ้นความสนใจได้ดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kulpornphan (2015) เกี่ยวกับประสิทธิภาพการให้ข้อมูลเส้นทางการท่องเที่ยวบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ และการนำเสนอข้อมูลภายในสถานที่ท่องเที่ยว

2) ผลการศึกษาการใช้สื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริม จากการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นประชาชนที่สนใจศึกษาพันธุ์กรรมพืชในอุทยานธรรมชาติวิทยา อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี ในภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.47 จากการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างในระหว่างการใช้สื่อดิจิทัลจะเห็นว่ามีคามตื่นตัวในช่วงของการติดตั้งและเปิดแอปพลิเคชัน เนื่องจาก AR เป็นเทคโนโลยีใหม่และมีลักษณะเป็นปฏิสัมพันธ์ที่ทำให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น มีความเป็นมัลติมีเดีย เช่น สื่อวีดิทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว 360 องศา กราฟิก และภาพถ่าย สอดคล้องกับงานวิจัยของวรลักษณ์ มาประสม และคณะ (2564) ได้พัฒนาสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริม พบว่า สื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริม ประกอบด้วย สื่อสิ่งพิมพ์แผ่นพับทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ สื่อวีดิทัศน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของปราสาทใน 4 จังหวัด ได้แก่ ปราสาทหินพิมาย ปราสาทหินเขาพนมรุ้ง ปราสาทศีขรภูมิ และปราสาทสระกำแพงใหญ่ นอกจากนี้สื่อดิจิทัลยังประกอบด้วย เสียง ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว 360 องศา และวีดิทัศน์แผนที่เส้นทางการท่องเที่ยวเชื่อมต่อกูเกิ้ลแมป (Google map) ซึ่งมี GPS ระบุความแม่นยำของตำแหน่งที่ตั้ง รวมถึงปฏิสัมพันธ์โดยผสานความจริงเสริม AR ด้วยแอปพลิเคชันแซปเปอร์ (Zapper) กับแผ่นพับ ผลประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว พบว่า อยู่ในระดับเหมาะสมมาก

4.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การพัฒนาต่อยอดจากงานวิจัย ผู้วิจัยควรเพิ่มฟังก์ชันการทำงานให้มีการตอบสนองแบบทันทีทันใด (Real-time) กับผู้ใช้งานให้มากขึ้น และควรเพิ่มเนื้อหาในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวให้มากขึ้นเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้ใช้

5. เอกสารอ้างอิง

- กรกช ชันบุญ และจิรวัฒน์ พิระสันต์. (2562). การพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนโดยใช้เทคโนโลยีภาพเสมือนจริงสำหรับการท่องเที่ยวอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร. *วารสารวิชาการ ศิลปะ สถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 10(2), 188-200.
- เมตตา คงคาภู และบุรินทร์ นรินทร์. (2561). การพัฒนาศูนย์รวมแหล่งท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนในเขตจังหวัดราชบุรี. *รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 6 "การเกษตรก้าวไกล สังคมไทยยั่งยืน" ราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง*, 1510-1520.
- รุ่งศักดิ์ เยื่อใย. (2562). เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม : ความท้าทายต่อการพัฒนาการเรียนการสอนของประเทศไทยในศตวรรษที่ 21. *Journal Humanities*. 25(2), 127-140.
- วรลักษณ์ มาประสม และคณะ. (2564). ผลการใช้สื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมสร้างแผนที่เส้นทางการท่องเที่ยวแหล่งอารยธรรมขอมในสี่จังหวัดอีสานใต้ : นครราชสีมา บุรีรัมย์ สุรินทร์ และศรีสะเกษ. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*. 16(2), 161-170.
- สำนักงานโครงการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชอันเนื่องมาจากพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี. (2544). *เป้าหมายและวัตถุประสงค์โครงการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชอันเนื่องมาจากพระราชดำริ*. สืบค้นจาก URL: http://www.rspg.or.th/information/information_3.htm.
- สำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ. (2562). *โครงการอุทยานธรรมชาติวิทยาอันเนื่องมาจากพระราชดำริ ตำบลตะนาวศรี อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี*. สืบค้นจาก URL: <http://www.shorturl.at/gtwDM>

Boonruam, S. & Phonak, D. (2015). Using augmented reality as media learning through cloud computing. *NRRU Community Research Journal*. 9(2), 38-44.

Kulpornphan, T. (2015). *Location-based online tourism information system with 360-degree video: A case of Wat Sri Chum Historic Site, Sukhothai*. Master of Architecture. Thammasat University.

ผู้เขียน



อาจารย์ ดร.นาวิน คงรักษา

อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

การศึกษา:

ปริญญาตรี วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์

ปริญญาโท วท.ม. โครงข่ายโทรคมนาคม

ปริญญาเอก ประ.ด. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา



อาจารย์ ดร.เมตตา คงคากุล

อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

การศึกษา:

ปริญญาตรี วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์

ปริญญาโท วท.ม. วิทยาการคอมพิวเตอร์

ปริญญาเอก ประ.ด. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา



อาจารย์ ดร.ปิยะวดี พงษ์สวัสดิ์

อาจารย์ประจำสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

การศึกษา:

ปริญญาตรี วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์

ปริญญาโท ค.อ.ม. คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

ปริญญาเอก ประ.ด. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา



อาจารย์ ดร.ชนัญชิดา จันทรผั่งสุข

อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

การศึกษา:

ปริญญาตรี บธ.บ. ระบบสารสนเทศทางคอมพิวเตอร์

ปริญญาโท ค.อ.ม. คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

ปริญญาเอก ประ.ด. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา

การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

The Development of Motion Graphic with Online Learning Flipped Classroom on Grammar to Develop Writing and Communications Skill for Grade 1 Students

ธัญจิรา เฉลยทิศ^{1*}

Thanjira Chaloejit

¹คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Faculty of Education, Kasetsart University

* Corresponding author e-mail: thanjira.cha@ku.th

Received: 26/09/2022 Revised: 28/10/2022 Accepted: 09/11/2022

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนหลังการรับชมสื่อโมชันกราฟิก สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 3) ศึกษาความสามารถการสื่อสารหลังเรียนด้วยโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อโมชันกราฟิกร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 25 คน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลวัดอ่างทอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อโมชันกราฟิก แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและสื่อ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ความถี่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ 81.12/92.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่า มีค่าคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 92.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความสามารถในการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า มีประสิทธิภาพ 81.12/92.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ อยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: โมชันกราฟิก ไวยากรณ์ ห้องเรียนกลับด้าน ความสามารถในการเขียนและการสื่อสาร

Abstract

The objectives of this study were to 1) develop motion graphics with online instruction and a flipped classroom on grammar to effectively develop the writing and communication skills of first-graders, 2) compare the results of before and after learning motion graphics media at levels higher than 75%, and 3) examine the effectiveness of communication after learning interactive multimedia of the motion graphics with on-line instruction. The sample for this study consisted of 25 Prathomsuksa 1 pupils from Wat Angthong School. The research tools included learning management, motion graphics, content, and a form

to rate the quality of the media, an achievement test, and a satisfaction questionnaire. The data was analyzed by using percentage, mean and standard deviation. The results revealed that was 1) Grammar's motion graphics performed better than the required 80/80 percentage, with an efficiency of 81.12/92.40. 2) When learning achievement was compared to 75% of the criteria, it was discovered that the average score was 92.40%, which was higher than 75% of the criteria and statistically significant at the .05 level. 3) The efficiency of Grade 1 primary students in English Writing and Communication Skills was 81.12/92.40, which was greater than the 80/80 standard. 4) The learners' satisfaction with the creation of grammar-related motion graphics and online learning management in the flipped classroom model was at a very good level.

Keywords: Motion Graphic, Grammar, Flipped Classroom, English Writing and Communication Skills

1. บทนำ

1.1 ที่มาความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากกระทรวงศึกษาธิการประกาศหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 มีการกำหนดจุดมุ่งหมายกับมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายและกรอบทิศทางในการพัฒนาคุณภาพนักเรียนให้มีความสามารถที่พัฒนาเพื่อก้าวต่อไปสู่การแข่งขันในเวทีโลกได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545) การศึกษาขับเคลื่อนไปด้วยเทคโนโลยี สู่ความสามารถของการแข่งขันด้านกิจกรรม หรือวิชาการที่หลากหลาย การจัดการศึกษาจึงมุ่งเน้นไปที่นักเรียนเป็นสำคัญ ภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรแกนกลาง คือภาษาอังกฤษ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ในปัจจุบัน EF Education First ได้ประกาศผลการวัดระดับความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษครั้งที่ 9 ระดับภาษาอังกฤษของคนไทย พบว่า ระดับภาษาอังกฤษของคนไทยตกลง 10 อันดับ จากผลสอบ EF English Ranking ผลสำรวจการวัดระดับความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษจากทั่วโลกพบว่า ในปี 2018 ประเทศไทยถูกจัดอันดับที่ 64 และตกลงมาอยู่ลำดับที่ 74 ในปี 2019 ซึ่งเลื่อนลงมาจากกลุ่มความสามารถทางภาษาอังกฤษต่ำ สู่กลุ่มต่ำมาก (กัญญาณัฐ เต๋อติอัสสินี, 2562) ปัญหานักเรียนขาดความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ อันเนื่องมาจากขาดความมั่นใจในตนเอง และขาดความรู้ ความเข้าใจเรื่องไวยากรณ์ รวมถึงขาดคลังคำศัพท์ที่จะนำมาใช้ในบริบทต่างๆ ทำให้ไม่กล้าที่จะสื่อสารออกมาเป็นคำพูด (วรารณา เค้าอัน, 2560) และด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ทำให้การจัดการเรียนการสอนต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบ เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนอย่างต่อเนื่องตามลำดับขั้นและต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกฝนด้วยตนเองได้เรื่อยๆ สร้างความรู้ความเข้าใจ จะทำให้นักเรียนนั้นสามารถจดจำบทเรียนต่างๆ ได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งการนำแนวคิดการเรียนรู้สมัยใหม่มาประยุกต์ใช้กับการสอน เช่น แนวคิดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ซึ่ง Zamzami and Siti (2016) กล่าวว่า เป็นการเปลี่ยนการใช้ช่วงเวลาของการบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมต่างๆ และประยุกต์ใช้จริงซึ่งนักเรียนเข้าถึงได้เมื่ออยู่ที่บ้านหรือนอกห้องเรียน (จิระวัฒน์ ต้นสกุล, 2564) การศึกษาความรู้จากการสอนผ่านวิดีโอที่ครูได้จัดเตรียมไว้แล้ว รวมทั้งการหาความรู้เพิ่มเติม ปรึกษาเพื่อนหรือครูผ่านช่องทางออนไลน์ สามารถทำได้ล่วงหน้านอกห้องเรียน ส่วนช่วงเวลาในห้องเรียน ครูมีหน้าที่สร้างสภาวะแวดล้อมให้เหมาะกับการจัดกิจกรรมที่ออกแบบไว้ เพื่อให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติ และครูทำการสังเกต คอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำหลักการที่เข้าใจยาก (ศิริพล แสนบุญส่ง, 2560) นวัตกรรมสื่อใหม่มีมากมายที่ถูกสร้างสรรค์ สื่อโมชันกราฟิกเป็นกราฟิกแบบเคลื่อนไหว โดยเป็นการนำรูปและเนื้อหา มาทำการเพิ่มฟังก์ชันให้เคลื่อนไหว และน่าสนใจ อีกทั้งยังเพิ่ม

ความสนุกสนานให้สื่อภาพนิ่ง (จงรัก เทศนา, 2560) เป็นสื่อที่ใช้เวลาสั้นๆ แต่สามารถทำให้ข้อมูลที่เข้าใจยาก เปลี่ยนเป็นง่ายและรวดเร็วกว่าข้อมูลแบบตัวอักษรอย่างเดียว นักเรียนจึงมีความสนใจในสื่อเคลื่อนไหวมากกว่า สื่อในรูปแบบตำราหรือหนังสือ เพราะมีความสวยงามและสนุกสนาน สอดแทรกสาระ สามารถเรียนรู้ได้ดีกว่า รูปแบบเดิม (กุลชัย กุลตวนิช, 2560)

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนภาษาอังกฤษ จึงสนใจที่จะพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่ง ที่จะสามารถกระตุ้น ความสนใจของนักเรียน การฝึกฝนการสื่อสารภาษาอังกฤษให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ และส่งผลต่อ ความรับผิดชอบต่อตนเอง มีความรู้ความเข้าใจในแต่ละสถานการณ์ที่จะนำไปใช้มากยิ่งขึ้น ถือได้ว่าเป็น การเสริมสร้างทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งมีผลและเป็นประโยชน์มากทั้งด้านการเรียน การทำงาน และ ในชีวิตประจำวัน อีกทั้งผู้สอนยังได้แนวทางการผลิตและพัฒนาสื่อการสอนที่จะสามารถช่วยส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจของรูเรียนให้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
- 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนหลังการรับชมสื่อโมชันกราฟิก สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 75
- 3) เพื่อศึกษาความสามารถการสื่อสารหลังเรียนด้วยโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
- 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1.3 สมมติฐานการวิจัย

- 1) สื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ที่ได้พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80
- 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากเรียนด้วยสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 3) การทดสอบความสามารถในการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษ มีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80/80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โครงการ English Program โรงเรียนอนุบาลวัดอ่างทอง จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 25 คน รวมทั้งสิ้น 50 คน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบยักกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยการสุ่มเลือกห้องเรียน จำนวน 1 ห้องเรียน

ผู้วิจัยใช้วิธีการดำเนินการวิจัยตามรูปแบบ ADDIE Model 5 ขั้นตอน ของสุมิ บิลโบ (2557) ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ (Analysis) ผู้วิจัยศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนและการสื่อสาร ศึกษากลุ่มเป้าหมาย ความพร้อมของอุปกรณ์และผู้ปกครอง ระยะเวลาที่เหมาะสม

ขั้นที่ 2 การออกแบบ (Design) ผู้วิจัยวางแผน ออกแบบโครงสร้าง กำหนดแผนการทำงาน ผังงาน และองค์ประกอบต่างๆ ข้อมูลด้วยการเขียน Story Board และเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง หลังจากนั้นจึงเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ ประเมิน ให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไข เพื่อนำไปทดลองใช้ต่อไป

ขั้นที่ 3 การพัฒนา (Development) ผู้วิจัยพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก โดยใช้รูปแบบของ วรรณนิภา ธรรมโชติ (2562) ตามหลัก 3P มีขั้นตอนการพัฒนาสื่อ 3 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) การเตรียมการผลิต (Pre-Production) เตรียมเนื้อหา กำหนดคอนเซ็ปต์เรียบเรียงโครงร่าง
- 2) การผลิต (Production) สร้างโมชันกราฟิกด้วยโปรแกรม Pow toon และ PowerPoint
- 3) หลังการผลิต (Post Production) นำแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อที่ผ่านการตรวจสอบ และปรับแก้ ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย ไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 3 ท่าน ซึ่งมีวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านการสอนภาษาอังกฤษ ด้านวัดและประเมินผล เป็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ที่มีวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ 3 ท่าน ซึ่งมีวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ด้านวัดและประเมินผล ที่มีวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ เป็นผู้ตรวจสอบ หลังจากนั้นจึงนำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านละ 3 ท่าน ไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ นำสื่อไปทดสอบประสิทธิภาพ เพื่อนำคะแนนมาหาค่าประสิทธิภาพ ปรากฏว่าสื่อสามารถนำไปใช้ได้จริง เพราะมีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์

ขั้นที่ 4 การนำไปใช้ (Implementation) ผู้วิจัยแจ้งรายละเอียดวัตถุประสงค์และผลที่คาดหวังของการวิจัยในครั้งนี้ให้กับนักเรียน ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) จำนวน 20 ข้อ ผ่าน Google Form ก่อนทดลองใช้สื่อ บันทึกคะแนนก่อนเรียน หลังจากนั้นผู้วิจัยเริ่มให้นักเรียนเรียนเรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ ตามตารางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละชั่วโมงเรียน และนัดหมายเวลาเพื่อทำกิจกรรมในห้องเรียนออนไลน์แต่ละชั่วโมง ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผนมีการใช้สื่อโมชันกราฟิกในการดำเนินกิจกรรมประกอบด้วยกระบวนการ ดังนี้

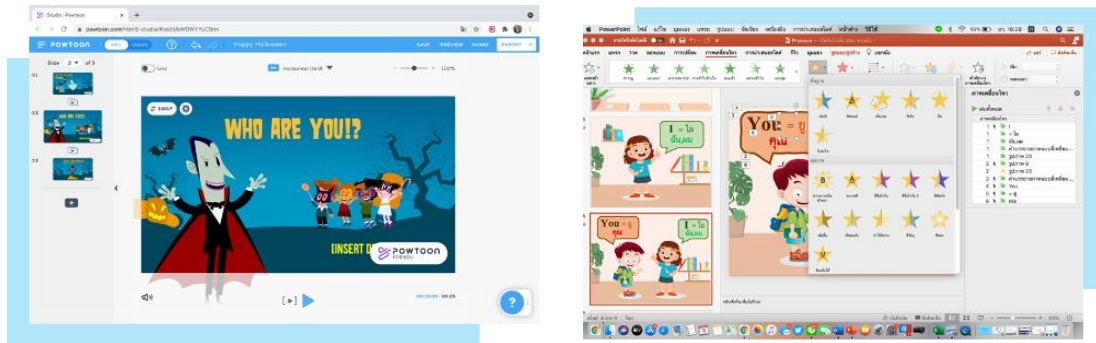
- 1) ขั้นเตรียมนักเรียน ได้แก่ การให้นักเรียนเรียนรู้ภาคทฤษฎีด้วยสื่อโมชันกราฟิกที่ผู้สอนได้ทำการจัดเตรียมให้ด้วยตนเองจากที่บ้าน ก่อนการเริ่มเรียนในชั่วโมงเรียน การสอบถามถึงผู้ปกครองของนักเรียน ให้สามารถช่วยเหลือนักเรียนในการใช้อุปกรณ์การสื่อสาร เช่น โทรศัพท์ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์
- 2) ขั้นการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่
 - 2.1) การให้เลือกและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและดึงดูดความสนใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อมุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจ
 - 2.2) เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ด้วยกันระหว่างนักเรียนกับนักเรียน โดยมีผู้สอนเป็นผู้ที่คอยช่วยเหลือและแนะนำ
- 3) ขั้นสรุป ได้แก่ การสรุปผลร่วมกันกับนักเรียนด้วยการถาม-ตอบ และมีการทดสอบความรู้ความเข้าใจด้วยแบบฝึกหัด

ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation) ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (Post-Test) จำนวน 20 ข้อ รวมทั้งทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ผ่าน

Google Form บันทึกคะแนน และคิดค่าทางสถิติ หลังจากนั้นผู้วิจัยนำคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และแบบสอบถามความพึงพอใจนำไปวิเคราะห์ค่าสถิติแล้วสรุปผลการวิจัย

3. ผลการวิจัย

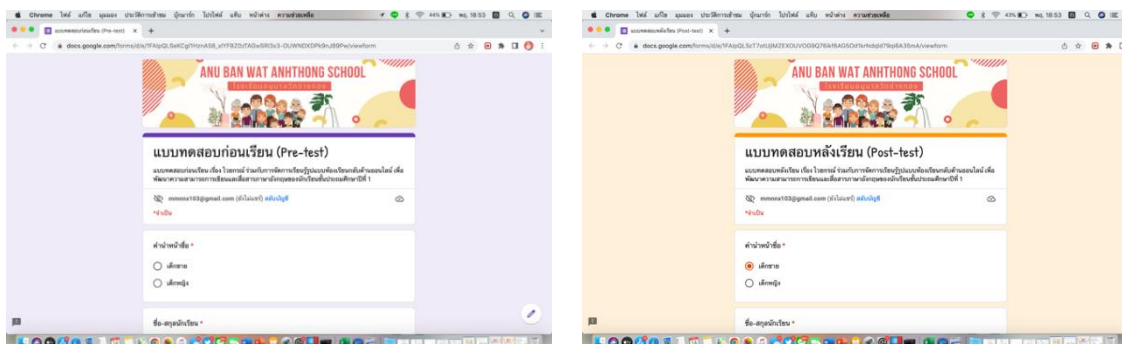
การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในครั้งนี้ การออกแบบสื่อประกอบด้วย ข้อความ เนื้อหาบทเรียน ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง แบบฝึกหัด แบบทดสอบ และแบบประเมินความพึงพอใจหลังเรียน แสดงตัวอย่างภาพดังต่อไปนี้



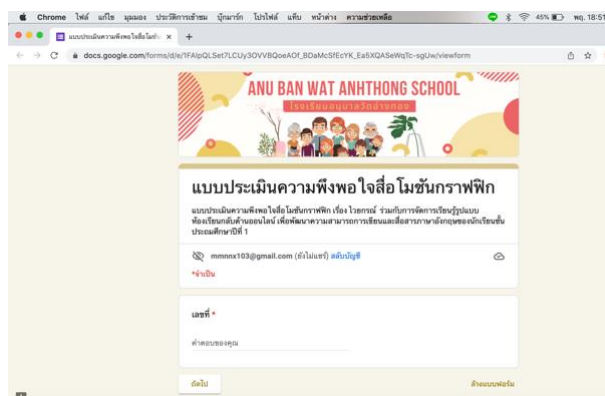
ภาพที่ 1 โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตสื่อ Pow toon และ Microsoft PowerPoint



ภาพที่ 2 ตัวอย่างสื่อโมชันกราฟิกและแบบฝึกหัด เรื่อง ไวยากรณ์



ภาพที่ 3 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์



ภาพที่ 4 แบบประเมินความพึงพอใจสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์

การประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 คน และด้านสื่อ จำนวน 3 คน แสดงผลการประเมินคุณภาพ

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		ระดับคุณภาพ
	$\bar{x}$	S.D.	
1. ด้านเนื้อหา	4.73	0.35	ดีมาก
1.1 วัตถุประสงค์การเรียนรู้มีความเหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหาและแผนการจัดการเรียนรู้	4.33	0.58	ดี
1.3 ความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์	4.67	0.58	ดีมาก
1.4 การจัดการเรียนรู้ความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	5.00	0.00	ดีมาก
1.5 การลำดับเนื้อหามีความเหมาะสม	4.67	0.58	ดีมาก
2. ด้านการใช้ภาษา	4.84	0.29	ดีมาก
2.1 ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	5.00	0.00	ดีมาก
2.2 ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้กับระดับของนักเรียน	4.67	0.58	ดี
3. ด้านการประเมินผล	4.67	0.39	ดีมาก
3.1 ความเหมาะสมของรูปแบบการรายงานผลคะแนน	4.33	0.58	ดี
3.2 ความสอดคล้องของคำถามและวัตถุประสงค์	4.67	0.58	ดีมาก
3.3 ความสอดคล้องของคำถามและระดับของนักเรียน	5.00	0.00	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.75	0.34	ดีมาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คน ประเมินคุณภาพการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ยรวม 4.75 ดังนั้นการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จึงมี

คุณภาพในด้านเนื้อหา สามารถนำไปใช้เป็นบทเรียนในการเรียนการสอนในรูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ต่อไปได้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพของการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		ระดับคุณภาพ
	$\bar{x}$	S.D.	
1. ด้านสื่อวีดิทัศน์	4.67	0.44	ดีมาก
1.1 ภาพและเสียงมีความชัดเจน	5.00	0.00	ดีมาก
1.2 ความยาวในการนำเสนอมีความเหมาะสม	4.67	0.58	ดีมาก
1.3 ภาพมีความสัมพันธ์กับคำบรรยาย	4.67	0.58	ดีมาก
1.4 ลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน	4.33	0.58	ดี
2. ด้านปฏิสัมพันธ์	4.58	0.44	ดีมาก
2.1 เนื้อหาและคำถามปฏิสัมพันธ์มีความเชื่อมโยงกัน	5.00	0.00	ดีมาก
2.2 ข้อมูลประเมินผลตอบกลับทันที	4.67	0.58	ดีมาก
2.3 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อวีดิทัศน์	4.33	0.58	ดี
2.4 การปฏิสัมพันธ์มีรูปแบบที่น่าสนใจ	4.33	0.58	ดี
3. ด้านออนไลน์และการเรียนรู้แบบ Online Flipped Classroom	4.92	0.15	ดีมาก
3.1 สามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลา	5.00	0.00	ดีมาก
3.2 ความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูล	5.00	0.00	ดีมาก
3.3 สามารถปฏิบัติตามได้	5.00	0.00	ดีมาก
3.4 สามารถทบทวนเนื้อหาได้ตลอดเวลา	4.67	0.58	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.72	0.34	ดีมาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 คน ประเมินคุณภาพการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยรวม 4.72 ดังนั้นการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จึงมีคุณภาพในด้านเนื้อหา สามารถนำไปใช้เป็นส่วนในการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ต่อไปได้

ตารางที่ 3 ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ
คะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียน (E_1)	100	81.12	81.12
คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (E_2)	20	18.48	92.40

จากตารางที่ 3 พบว่า การทดลองกับกลุ่มตัวอย่างภาคสนามโดยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 25 คน เรียนด้วยโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ ผลปรากฏว่านักเรียนได้คะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียน มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 81.12 และได้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีคะแนนเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 92.40 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ E_1/E_2 ที่กำหนดเกณฑ์ 80/80 แสดงว่า โมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ สามารถนำไปใช้สอนได้

ตารางที่ 4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 หลังเรียนด้วยสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (N)	คะแนน				t	df	Sig.
		คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	ร้อยละ	S.D.			
ก่อนเรียน	25	20	7.00	81.12	1.44	36.85	24	.000*
หลังเรียน	25	20	18.48	92.40	0.96			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 92.40 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		ระดับความพึงพอใจ
	$\bar{x}$	S.D.	
1. ด้านสื่อวีดิทัศน์	4.68	0.47	มากที่สุด
1.1 ความยาวในการนำเสนอมีความเหมาะสม	4.76	0.44	มากที่สุด
1.2 ภาพและเสียงมีความชัดเจน	4.70	0.47	มากที่สุด
1.3 ลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน	4.67	0.48	มากที่สุด
1.4 ภาพมีความสัมพันธ์กับคำบรรยาย	4.61	0.50	มากที่สุด
2. ด้านปฏิสัมพันธ์	4.63	0.46	มากที่สุด
2.1 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อโมชันกราฟิก	4.85	0.36	มากที่สุด
2.2 ข้อมูลประเมินผลตอบกลับทันที	4.73	0.45	มากที่สุด
2.3 เนื้อหาและคำถามปฏิสัมพันธ์มีความเชื่อมโยงกัน	4.52	0.51	มากที่สุด
2.4 การปฏิสัมพันธ์มีรูปแบบที่น่าสนใจ	4.42	0.50	มาก

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		ระดับความพึงพอใจ
	$\bar{x}$	S.D.	
3. ด้านออนไลน์และการเรียนรู้แบบ Online Flipped Classroom	4.63	0.49	มากที่สุด
3.1 สามารถทบทวนเนื้อหาได้ตลอดเวลา	4.70	0.47	มากที่สุด
3.2 สามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลา	4.64	0.49	มากที่สุด
3.3 ความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูล	4.64	0.49	มากที่สุด
3.4 สามารถปฏิบัติตามได้	4.55	0.51	มากที่สุด
4. ด้านคุณค่าและประโยชน์	4.57	0.48	มากที่สุด
4.1 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องไวยากรณ์ได้ดี	4.76	0.44	มากที่สุด
4.2 นักเรียนรู้สึกสนุกกับบทเรียน	4.48	0.51	มาก
4.3 สามารถช่วยให้นักเรียนกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติตามบทเรียน	4.45	0.51	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.63	0.47	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 ผลความพึงพอใจของนักเรียนต่อการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 25 คน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในด้านสื่อวีดิทัศน์มากที่สุด และด้านคุณค่าและประโยชน์น้อยที่สุด สรุปได้ว่ารูปแบบการนำเสนอ ด้านเนื้อหา และด้านกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าความพึงพอใจเท่ากับ 4.63 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด

4. สรุปผลและอภิปรายผล

4.1 สรุปผล

การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษ พบว่า

- 1) สื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ 81.12/92.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80
- 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 92.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 3) ความสามารถในการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่ามีประสิทธิภาพ 81.12/92.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80
- 4) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ อยู่ในระดับดีมาก

4.2 อภิปรายผล

เนื่องจากโมชันกราฟิกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีเนื้อหาที่สั้นกระชับ เป็นภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวเหมาะสมกับวัย มีสีสันสวยงาม มีการเรียงลำดับจากเรื่องง่ายไปสู่เรื่องยาก สามารถเรียนรู้เข้าใจได้ง่าย และสามารถกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Zamzami and Siti (2016) กล่าวว่า ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เปลี่ยนการใช้ช่วงเวลาของการบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมต่างๆ และประยุกต์ใช้จริง ซึ่งนักเรียนเข้าถึงได้เมื่ออยู่ที่บ้านหรือนอกห้องเรียน ทำให้นักเรียนเกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้ดีขึ้น และส่งผลให้ระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด

1) ผลการพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า สื่อโมชันกราฟิกที่สร้างขึ้นมี ประสิทธิภาพ 81.12/92.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ แสดงว่าสื่อโมชันกราฟิก มีกระบวนการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ เรื่อง ไวยากรณ์ สูงขึ้น นักเรียนเกิดทักษะจากกิจกรรมการเรียนการสอน และทำกิจกรรมระหว่างเรียน ได้ร้อยละ 81.12 และนักเรียนสามารถทำแบบทดสอบหลังเรียน ได้ร้อยละ 92.40 แสดงให้เห็นว่า สื่อโมชันกราฟิกที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ดำเนินการวิเคราะห์หลักสูตร สารการเรียนรู้ แล้วนำไปจัดทำเป็นสื่อการสอน โดยคำนึงถึงหลักการออกแบบ ระบบการเรียนการสอนและเครื่องมือด้วยหลักการ 3P ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของ วรณนิภา ธรรมโชติ (2562) ได้แก่ การเตรียมการผลิต (Pre-Production) การผลิต (Production) หลังการผลิต (Post Production) และ ADDIE Model ได้แก่ 1) การวิเคราะห์ (Analysis) 2) การออกแบบ (Design) 3) การพัฒนา (Development) 4) การดำเนินการ (Implement) และ 5) การประเมินผล (Evaluation) อีกทั้งยังได้ผ่าน ผู้เชี่ยวชาญเพื่อ ตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไข ทั้งทางด้านสื่อการเรียนการสอน ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง การจัดการกิจกรรมการเรียน การสอน และด้านการวัดการประเมินผล พบว่า โมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีผลทางบวก ซึ่งก่อให้เกิด กระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน การวางแผน และการแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมที่ถูกจัดขึ้นในรูปแบบ ที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และจดจำได้ ส่งผลต่อเป้าหมายสู่ความสำเร็จทั้งในห้องเรียนและ ชีวิตประจำวันได้ดี การเรียนรู้ของนักเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน นักเรียนมีประสิทธิภาพ ในการเรียนรู้ที่สูงขึ้น เมื่อนำโมชันกราฟิกมาใช้ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน ออนไลน์ นักเรียนจะเกิดผลการเรียนรู้ที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลผ่านผลงาน โมชันกราฟิกที่ได้สร้างขึ้น พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) ความสามารถในการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มี ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า มีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีคะแนนร้อยละ 92.40 ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ที่กำหนด เนื่องจากโมชันกราฟิกมาใช้ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน ออนไลน์ มีรูปแบบการจดจำเนื้อหาและกิจกรรมที่หลากหลาย โดยนักเรียนต้องใช้ทักษะพื้นฐานทางการคิด คำศัพท์และสื่อสาร การจัดบรรยากาศในการเรียนที่มีการกระตุ้นความสนใจ และแสดงบทบาทสมมติที่นักเรียน ได้ปฏิบัติ มีส่วนร่วม ได้ฝึกคิดตอบคำถาม สื่อสารภาษาอังกฤษเป็นประโยค จึงเกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้

4) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากใช้โมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจเท่ากับ 4.63 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากโมชันกราฟิกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีเนื้อหาที่สั้นกระชับ เป็นภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวเหมาะสมกับวัย มีสีสันสวยงาม มีการเรียงลำดับจากเรื่องง่าย ไปสู่เรื่องยาก สามารถเรียนรู้เข้าใจได้ง่าย และสามารถกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียนได้ ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาความรู้ ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ควบคู่ไป กับรูปแบบการเรียนที่สอดคล้องกับวัยของนักเรียน และสามารถดึงดูดความสนใจ รวมถึงสร้างแรงจูงใจให้กับ นักเรียน ทำให้นักเรียนมีการพัฒนาในด้านการจำและเข้าใจบทเรียนง่ายยิ่งขึ้น จากการประเมินความพึงพอใจ หลังเรียน พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ดังนั้น สรุปได้ว่า โมชันกราฟิก เรื่อง ไวยากรณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้คะแนนแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 ซึ่งถือว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนมีการพัฒนาและได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ก่อนมาปฏิบัติกิจกรรมแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่นในชั่วโมงเรียนได้ และยังเป็นสื่ออีกทางเลือกหนึ่งในยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญ ที่ผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้หรือบูรณาการกับกลุ่มสาระอื่นเพื่อทำให้การเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพได้

4.3 ข้อเสนอแนะ

- 1) สื่อโมชันกราฟิกเป็นสื่อที่สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ทั้งในและนอกห้องเรียน อีกทั้งสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในยุคสมัยที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทได้ เนื่องจากจากสื่อโมชันกราฟิกสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง สรุปเนื้อหาได้อย่างครบถ้วน ดึงดูดความน่าสนใจ และกระตุ้นการเรียนรู้โดยการฝึกฝน อีกทั้งยังช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการเขียนและการสื่อสารของนักเรียนได้
- 2) ในการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกร่วมกับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้สอนควรศึกษาหรือทำแบบสอบถามความสนใจของนักเรียน เพื่อที่จะสร้างบทเรียนได้เหมาะสมตามความต้องการและความสะดวกของนักเรียน เนื่องจากนักเรียนเป็นระดับชั้นที่ยังไม่สามารถใช้อุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีได้อย่างคล่องแคล่ว ทำให้ต้องมีผู้ปกครองเป็นผู้ช่วยเหลือ และเพื่อเป็นประโยชน์ระยะยาวต่อไป
- 3) ควรมีการพัฒนาหรือเปรียบเทียบสื่อในรูปแบบที่มีการเชื่อมโยงการปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลายรูปแบบ หรือสามารถปฏิสัมพันธ์ได้ทันทีทันใด เพื่อสร้างการรับรู้และจดจำในระยะเวลาชั่วโมงเรียนสั้นๆ เช่น เกมการศึกษา และสถานการณ์จำลอง เป็นต้น

5. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ รองศาสตราจารย์ ดร.สุติเทพ ศิริพิพัฒน์กุล รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพล รำไพ คณาจารย์ และบุคลากรทุกภาคส่วนในภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ทุกท่าน และขอขอบพระคุณ ผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ และความกรุณาเสียสละเวลาเพื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ตลอดจนแนวคิด การให้คำแนะนำตรวจสอบความถูกต้อง และให้คำปรึกษาตลอดจนให้ความช่วยเหลือแก้ไข ซึ่งแนบขอบปรองเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการวิจัย รวมทั้งบุคคลที่ผู้วิจัยได้อ้างอิงทางวิชาการตามที่ปรากฏ

6. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพมหานคร: ศุภสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กัญญาณัฐ เดชะดิษฐ์. (2562). *ผลการจัดอันดับความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ โดยดัชนี EF English Proficiency Index ปี 2019*. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/ef-english-proficiency-index-2019/>
- กุลชัย กุลตวนิช. (2560). *Motion Graphic สื่อการเรียนรู้ยุค 4.0*. สืบค้นจาก URL: <https://www.kulachai.com>.

- จงรัก เทศนา. (2560). อินโฟกราฟิกส์. สืบค้นจาก http://www.krujongrak.com/infographics/infographics_information.pdf
- จิระวัฒน์ ต้นสกุล. (2564). ผลการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 40 จังหวัดปัตตานี. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี*. 32(1), 50-60
- วรรณนิภา ธรรมโชติ. (2562). 3P: Basic Building Block กับการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ กระบวนการพยาบาลอย่างยั่งยืน. *วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข*. 29(3), 3-6.
- วรางคณา คำอัน. (2560) การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ศิริพล แสนบุญส่ง. (2560). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านโดยใช้เทคโนโลยีคลาวด์ ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับครูของนักศึกษาปริญญาตรี. *วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 11(1), 135-140.
- สุไม บิลโบ. (2557). การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยใช้แอดดีโมเดลและแนวคิดของกาเย่. สืบค้นจาก URL: https://drsumaibinbai.files.wordpress.com/2014/12/addie_design_sumai.pdf
- Zamzami Zainuddin and Siti Hajar Halili. (2016). Flipped Classroom Research and Trends from Different Fields of Study. *Curriculum and Instructional Technology*, 17(3). 317-320.

ผู้เขียน



อัญจิรา เจลยทิศธรรมดา)

นิสิตสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

การศึกษา:

ปริญญาตรี ศษ.บ.การประถมศึกษา

การศึกษาประสิทธิภาพเว็บไซต์หน่วยงานประกันคุณภาพการศึกษา ของสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทยที่ส่งผลต่อประสบการณ์ในการใช้งานเว็บไซต์ The Effectiveness of the Website of the University Educational Quality Assurance Agency in Thailand on the User Experience

ปิยะณัฐ พรหมสาร^{1*}

Piyanat Promsarn

¹ กองพัฒนาคุณภาพ สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยมหิดล

Division of Quality Development, Office of the President, Mahidol University

* Corresponding author e-mail: piyanat.pro@mahidol.edu

Received: 02/09/2022 Revised: 28/10/2022 Accepted: 17/01/2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเว็บไซต์และความสัมพันธ์ของปัจจัยการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่ส่งผลต่อประสบการณ์ในการใช้งานเว็บไซต์หน่วยงานประกันคุณภาพการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย โดยใช้ข้อมูลทุติยภูมิจากเว็บไซต์หน่วยงานประกันคุณภาพการศึกษาร่วมกับข้อมูลจากเครื่องมือวิเคราะห์เว็บไซต์ตามสัญญาณของประสบการณ์การใช้งานเว็บไซต์โดย Google PageSpeed Insights วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยโดยการทดสอบไคสแควร์ การทดสอบค่าที และการวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว ผลการศึกษาพบว่าประสิทธิภาพของเว็บไซต์ในมาตรฐานประสบการณ์ในการใช้งานโดยส่วนใหญ่มีความเหมาะสมกับอุปกรณ์เคลื่อนที่ (ร้อยละ 68.18) ใช้ระบบความปลอดภัยในการเชื่อมต่อโดยแสดงผลผ่าน https (ร้อยละ 56.36) และไม่มีโฆษณาขึ้นในการเข้าถึงเนื้อหาในหน้าเว็บไซต์ (ร้อยละ 100) แต่ความเร็วในการโหลดข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ที่สุดอยู่ในระดับด้อยประสิทธิภาพ ระยะเวลาการรอการทำงานโดยรวม และความเสถียรของการจัดวางเค้าโครงเว็บไซต์มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับควรปรับปรุง อีกทั้งยังพบว่า ปัจจัยการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านประเภทของเว็บไซต์ที่อยู่ในรูปแบบที่เป็นเว็บไซต์ของหน่วยงานโดยเฉพาะ หรือส่วนหนึ่งของเว็บไซต์อื่นมีความสัมพันธ์กับการมุ่งเน้นด้านการโหลดข้อมูล การโต้ตอบ และความเสถียรของภาพ ด้านความเร็วในการโหลดข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ที่สุด ระยะเวลาการรอการทำงานโดยรวม และความเสถียรของการจัดวางเค้าโครงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ประกันคุณภาพการศึกษา วิเคราะห์เว็บไซต์ ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน ประสิทธิภาพเว็บไซต์

Abstract

The objective of this research was to study the effectiveness of the website and the relationship of information technology system administration factors affecting the user experience of the website of the educational quality assurance agency of university in Thailand. The study used secondary data from the Educational Quality Assurance website, together with data from the Web Experience Signaling by Google PageSpeed Insights. Factor correlation was analyzed by Chi-Square Test, t-test, and One-way ANOVA. The study found that website performance in most user experience standards was mobile-friendly (68.18%), connectivity with HTTPS (56.36%) and there were no interstitial ads to access the content on the website. (100 %), but the largest contentful paint (LCP) data was poor in performance,

total blocking time (TBT) and cumulative layout shift (CLS) had performance level that should be improved. It was also found that the information technology system management factor of the type of website in the format that is a particular agency website or part of another website was related to the focusing on the aspects of loading, interactivity, and visual stability (Core Web Vitals), Largest Contentful Paint (LCP), total blocking time (TBT) and cumulative layout shift (CLS) with a statistical significance level of .05.

Keywords: Educational Quality Assurance, Website Analytics, User Experience, Website Performance

1. บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สถาบันอุดมศึกษามีหน้าที่และบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างพื้นฐานการพัฒนากำลังคนของประเทศ การขับเคลื่อนประเทศให้มีความเจริญก้าวหน้า โดยการจัดการศึกษาตอบสนองยุทธศาสตร์ชาติ แผนการศึกษาชาติ และแผนด้านการอุดมศึกษา อันจะนำไปสู่ความเจริญก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งสถาบันอุดมศึกษาควรมีระบบบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ และต้องมีการกำกับดูแลให้มีการประกันคุณภาพทุกระดับและทุกมิติ เป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ (ราชกิจจานุเบกษา, 2561; สำนักปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม, 2561) โดยในแต่ละสถาบันอุดมศึกษาได้จัดให้มีหน่วยงานที่รับผิดชอบในการกำกับดูแลให้เกิดกระบวนการประกันคุณภาพการศึกษา ซึ่งหนึ่งในเครื่องมือสื่อสารที่ใช้แจ้งข้อมูล เผยแพร่กิจกรรม กระบวนการ หรือการกำกับดูแลทั้งภายในองค์กรอีกทั้งเพื่อประชาสัมพันธ์ข้อมูลต่างๆ แก่ผู้สนใจภายนอกที่ใช้เว็บไซต์เป็นช่องทางในการสื่อสารข้อมูลดังกล่าว

จากการสำรวจของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2564) พบว่า การใช้งานอินเทอร์เน็ตประเทศไทยในปี 2562 ในวันทำงานมีการใช้งานเฉลี่ย 10 ชั่วโมง 22 นาทีต่อวัน ในระยะการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่หน่วยงานต่างๆ มีมาตรการการทำงานที่บ้าน หรือ Work From Home ซึ่งส่งผลให้มีการใช้งานเฉลี่ยในวันทำงาน ปี 2564 จำนวน 10 ชั่วโมง 55 นาทีต่อวัน และยังส่งผลทำให้การค้นหาข้อมูลออนไลน์เป็นกิจกรรมอันดับ 3 ในกิจกรรมออนไลน์ยอดฮิต 10 อันดับแรก อีกทั้งยังใช้งานผ่านเว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) Google Chrome มากกว่าร้อยละ 77.71 (StatCounter, 2022) จากช่องทางการสื่อสารที่สถาบันอุดมศึกษาใช้เว็บไซต์เป็นหลัก จำนวนระยะเวลาการใช้งาน กิจกรรมในการใช้งานอินเทอร์เน็ตและช่องทางการเข้าถึง และบุคลากรภาระงานประกันคุณภาพมีความเครียดมากกว่ากลุ่มบุคลากรอื่น (ญานิภา จันทร์บำรุง, 2555) อีกทั้งภาระงานประกันคุณภาพการศึกษานั้นมีความเครียดในระดับปานกลาง (สุรัชย์ ทูหมัด และวิโรจน์ เจษฎาลักษณ์, 2561) บ่งชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาเว็บไซต์ให้มีประสิทธิภาพอยู่เสมอเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีของผู้ใช้งาน (User Experience, UX) (Ramakrishnan and Kaur, 2020) ย่อมส่งผลดีต่อกระบวนการและการกำกับติดตามการประกันคุณภาพการศึกษา

ทั้งนี้ประสิทธิภาพการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ นอกเหนือจากปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล การนำองค์การ การวางแผน และสมรรถนะของหน่วยงานแล้ว (จรรยาเกียรติ กุลสอน และคณะ, 2559) ปัจจัยในด้านระยะเวลาในปฏิสัมพันธ์ ความสะดวกในการเข้าถึงและเข้าใช้งานล้วนมีความสำคัญต่อผู้ใช้งานในอันดับต้นๆ (Bournaris, et al., 2013) ซึ่งความพึงพอใจในระบบมีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมากที่จะส่งเสริมให้ระบบงานมีประสิทธิภาพสูงขึ้น (Manu and Ramesh, 2016) ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการประเมินเว็บไซต์โดยใช้เครื่องมือวิเคราะห์เว็บไซต์ (Web Analytic Tool) ซึ่งเลือกใช้สัญญาณของประสบการณ์การใช้

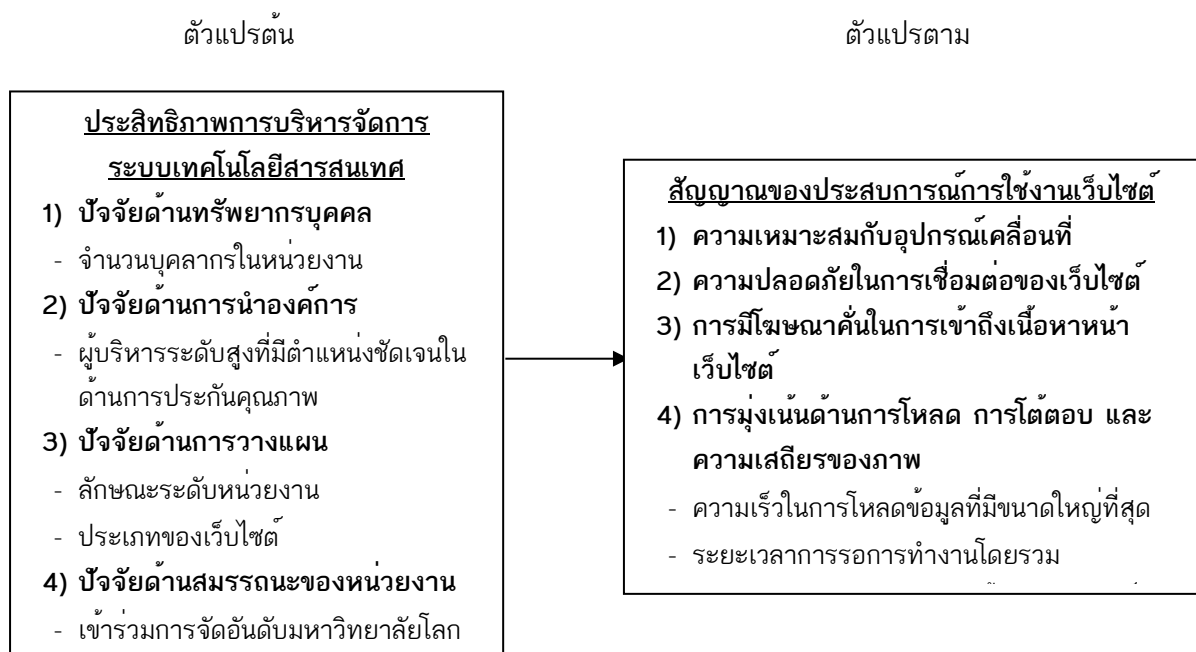
งานเว็บไซต์ (Page Experiences) ที่พัฒนาโดย Google (Google Search Central, 2022) โดยพิจารณาใน 4 ส่วน คือ 1) ความเหมาะสมกับอุปกรณ์เคลื่อนที่ 2) ความปลอดภัยในการเชื่อมต่อของเว็บไซต์ 3) การมีโฆษณาฉั่นในการเข้าถึงเนื้อหาหน้าเว็บไซต์ และ 4) การมุ่งเน้นด้านการโหลด การโต้ตอบ และความเสถียรของภาพ (Core Web Vitals) ทำการวัดข้อมูลในปัจจุบันด้านความเร็วในการโหลดข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ที่สุด (Largest Contentful Paint, LCP) ปัจจัยระยะเวลาตั้งแต่ที่ผู้ใช้ได้ตอบกับหน้าเว็บไซต์เป็นครั้งแรก (First Input Delay ,FID) หรือปัจจัยด้านระยะเวลาการรอการทำงานโดยรวม (Total Blocking Time, TBT) และปัจจัยด้านความเสถียรของการจัดวางเค้าโครงเว็บไซต์ (Cumulative Layout Shift, CLS) เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงประสิทธิภาพเว็บไซต์ อันจะส่งผลต่อประสบการณ์ที่ดีของผู้ใช้งาน สนับสนุนและส่งเสริมกระบวนการประกันคุณภาพการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเว็บไซต์ที่ส่งผลต่อประสบการณ์ในการใช้งานเว็บไซต์หน่วยงานประกันคุณภาพการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษา
- 2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศของสถาบันที่ส่งผลต่อสัญญาณของประสบการณ์การใช้งานเว็บไซต์หน่วยงานประกันคุณภาพการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษา

1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรม สามารถสร้างกรอบแนวคิดรวมสำหรับการศึกษาประสิทธิภาพเว็บไซต์หน่วยงานประกันคุณภาพการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทยที่ส่งผลต่อประสบการณ์ในการใช้งานเว็บไซต์ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

2. ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาประสิทธิภาพเว็บไซต์หน่วยงานประกันคุณภาพการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทยที่ส่งผลต่อประสบการณ์ในการใช้งานเว็บไซต์ สามารถนำเสนอวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรเป็นสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย จำนวน 174 แห่ง จากข้อมูลทุติยภูมิสารสนเทศ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กำหนดกลุ่มตัวอย่างจากสถาบันอุดมศึกษาที่มีเว็บไซต์หน่วยงานด้านการประกันคุณภาพการศึกษา และสามารถนำมาวิเคราะห์บน Google PageSpeed Insights ได้ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 110 แห่ง

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ใช้ข้อมูลทุติยภูมิจากเว็บไซต์ของกลุ่มตัวอย่างในปัจจุบันด้านทรัพยากรบุคคล (จำนวนบุคลากรในหน่วยงาน) ปัจจัยการนำองค์การ (ผู้บริหารระดับสูงที่มีตำแหน่งชัดเจนในด้านการประกันคุณภาพ) ปัจจัยด้านการวางแผน (ลักษณะระดับหน่วยงาน และประเภทของเว็บไซต์) และปัจจัยด้านสมรรถนะใช้ข้อมูลทุติยภูมิจากการเข้าร่วมการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลกบนเว็บไซต์ จาก QS World University Rankings (QS) และ Times Higher Education (THE)

การศึกษาสัญญาณของประสบการณ์การใช้งานเว็บไซต์

วิเคราะห์เว็บไซต์กลุ่มของตัวอย่างตามสัญญาณของประสบการณ์การใช้งานเว็บไซต์ 4 ส่วน คือ 1) ความเหมาะสมกับอุปกรณ์เคลื่อนที่โดยเว็บไซต์ <https://search.google.com/test/mobile-friendly> 2) ความปลอดภัยในการเชื่อมต่อของเว็บไซต์โดยแสดงผลผ่าน Hypertext Transfer Protocol Secure (https) 3) การมีโฆษณาคันในการเข้าถึงเนื้อหาหน้าเว็บไซต์ โดยตรวจสอบหน้าเว็บไซต์เมื่อแสดงผล และ 4) การมุ่งเน้นด้านการโหลด การโต้ตอบ และความเสถียรของภาพ (Core Web Vitals) ทำการวัดข้อมูลในปัจจุบันด้านความเร็วในการโหลดข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ที่สุด (Largest Contentful Paint, LCP) ปัจจัยระยะเวลาตั้งแต่ที่ผู้ใช้ได้ตอบกับหน้าเว็บไซต์เป็นครั้งแรก (First Input Delay, FID) หรือปัจจัยด้านระยะเวลาการรอการทำงานโดยรวม (Total Blocking Time, TBT) และปัจจัยด้านความเสถียรของการจัดวางเค้าโครงเว็บไซต์ (Cumulative Layout Shift, CLS) ด้วย Google PageSpeed Insights โดยใช้ค่าตามที่ผู้พัฒนาเครื่องมือวิเคราะห์เว็บไซต์ได้กำหนดไว้ (Google Developers, 2019; Google Developers, 2020; Walton and Pollard, 2020)

ตารางที่ 1 ตัววัดการมุ่งเน้นด้านการโหลด การโต้ตอบ และความเสถียรของภาพ (Core Web Vitals)

ข้อมูลตัววัด	ประสิทธิภาพ		
	ดี	ควรปรับปรุง	ด้อย
Largest Contentful Paint (LCP)	2500*	2501 - 4000*	> 4000*
Total Blocking Time (TBT)	0 - 200*	201 - 600*	> 600*
Cumulative Layout Shift (CLS)	0 - 0.10	0.11 - 0.25	> 0.25

* หน่วย: มิลลิวินาที

2.3 สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

1) ปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล การนำองค์การ การวางแผนและสมรรถนะ ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2) ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล การนำองค์การ การวางแผนและสมรรถนะกับความเหมาะสมกับอุปกรณ์เคลื่อนที่ ความปลอดภัยในการเชื่อมต่อของเว็บไซต์ ใช้สถิติการทดสอบไคสแควร์ (Chi-Square Test)

3) เปรียบเทียบปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล การนำองค์การ การวางแผนและสมรรถนะกับสมรรถนะกับความเร็วในการโหลดข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ที่สุด ระยะเวลาการรอการทำงานโดยรวม และความเสถียรของการจัดวางเค้าโครงเว็บไซต์ ใช้สถิติการทดสอบค่าที (t-test) และการวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA)

3. ผลการวิจัย

การศึกษาประสิทธิภาพเว็บไซต์หน่วยงานประกันคุณภาพการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทยที่ส่งผลต่อประสบการณ์ในการใช้งานเว็บไซต์ สามารถนำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

3.1 ข้อมูลทั่วไปในปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล

ตารางที่ 2 ข้อมูลทั่วไปในปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล การนำองค์การ การวางแผนและสมรรถนะ

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
จำนวนบุคลากรที่ให้ข้อมูล	110	100.00
จำนวนบุคลากรในหน่วยงาน		
- 1 - 4 คน	69	62.73
- 5 - 9 คน	32	29.09
- 10 คนขึ้นไป	9	8.18
มีผู้บริหารระดับสูงที่มีตำแหน่งชัดเจนในด้านการประกันคุณภาพ		
- มี	45	40.91
- ไม่มี	65	59.09
ลักษณะระดับหน่วยงาน		
- กอง หรือสำนัก	57	51.82
- งาน หรือฝ่าย	53	48.18
ประเภทของเว็บไซต์		
- เว็บไซต์ของหน่วยงานโดยเฉพาะ	84	76.36
- ส่วนหนึ่งของเว็บไซต์อื่น	26	23.64
เข้าร่วมการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลก		
- เข้าร่วม	42	38.18
- ไม่ได้เข้าร่วม	68	61.82

จากตารางที่ 2 พบว่า หน่วยงานด้านการประกันคุณภาพการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษา โดยส่วนใหญ่ มีผู้ปฏิบัติงานในหน่วยงานจำนวน 1 - 4 คน (ร้อยละ 62.73) ไม่มีผู้บริหารระดับสูงที่มีตำแหน่งชัดเจนในด้านการประกันคุณภาพ (ร้อยละ 59.09) เป็นหน่วยงานระดับกอง หรือสำนัก (ร้อยละ 51.82) มีเว็บไซต์ที่ใช้ในการเผยแพร่เป็นของหน่วยงานเอง (ร้อยละ 76.36) และไม่ได้เข้าร่วมการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลก QS World University Rankings (QS) หรือ Times Higher Education (THE) (ร้อยละ 61.82)

3.2 ข้อมูลความเหมาะสมกับอุปกรณ์เคลื่อนที่ ความปลอดภัยในการเชื่อมต่อของเว็บไซต์และการเข้าถึงเนื้อหาในหน้าเว็บไซต์โดยไม่มีโฆษณาคั่น

ตารางที่ 3 ข้อมูลความเหมาะสมกับอุปกรณ์เคลื่อนที่ ความปลอดภัยในการเชื่อมต่อของเว็บไซต์และการเข้าถึงเนื้อหาในหน้าเว็บไซต์โดยไม่มีโฆษณาคั่น

ข้อมูลตัววัด	จำนวน	ร้อยละ
ความเหมาะสมกับอุปกรณ์เคลื่อนที่		
- เหมาะสม	75	68.18
- ไม่เหมาะสม	35	31.82
ความปลอดภัยในการเชื่อมต่อของเว็บไซต์		
- หน้าเว็บไซต์แสดงผลผ่าน HTTPS	62	56.36
- หน้าเว็บไซต์ไม่ได้แสดงผลผ่าน HTTPS	48	43.64
การมีโฆษณาคั่นในการเข้าถึงเนื้อหาหน้าเว็บไซต์		
- หน้าเว็บไซต์มีโฆษณาคั่น	0	0
- หน้าเว็บไซต์ไม่มีโฆษณาคั่น	110	100

จากตารางที่ 3 พบว่า การศึกษาสัญญาณของประสบการณ์การใช้งานเว็บไซต์ โดยส่วนใหญ่เว็บไซต์มีความเหมาะสมกับอุปกรณ์เคลื่อนที่ (ร้อยละ 68.18) ใช้ระบบความปลอดภัยในการเชื่อมต่อโดยแสดงผลผ่าน HTTPS (ร้อยละ 56.36) และทั้งหมดไม่มีโฆษณาคั่นในการเข้าถึงเนื้อหาในหน้าเว็บไซต์ (ร้อยละ 100)

3.3 วิเคราะห์การมุ่งเน้นด้านการโหลด การโต้ตอบ และความเสถียรของภาพ

ตารางที่ 4 ข้อมูลวิเคราะห์การมุ่งเน้นด้านการโหลด การโต้ตอบ และความเสถียรของภาพ

ข้อมูลตัววัด	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
- Largest Contentful Paint (LCP)	11607.27*	16084.54	ด้อย
- Total Blocking Time (TBT)	375.73*	1438.11	ควรปรับปรุง
- Cumulative Layout Shift (CLS)	0.13	0.20	ควรปรับปรุง

* หน่วย: มิลลิวินาที

จากตารางที่ 4 พบว่า ด้านข้อมูลวิเคราะห์การมุ่งเน้นด้านการโหลด การโต้ตอบ และความเสถียรของภาพ พบว่า ปัจจัยด้านความเร็วในการโหลดข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ที่สุด อยู่ในระดับด้อยประสิทธิภาพ ($\bar{x}$ =11607.27, S.D.= 16084.54) ปัจจัยด้านระยะเวลาการรอการทำงานโดยรวม ประสิทธิภาพอยู่ในระดับควรปรับปรุง ($\bar{x}$ =375.73, S.D.= 1438.11) และปัจจัยด้านความเสถียรของการจัดวางเค้าโครงเว็บไซต์ ประสิทธิภาพอยู่ในระดับควรปรับปรุง ($\bar{x}$ =0.13, S.D.= 0.20)

3.4 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล การนำองค์การ การวางแผนและสมรรถนะกับความเหมาะสมกับอุปกรณ์เคลื่อนที่และความปลอดภัยในการเชื่อมต่อของเว็บไซต์

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล การนำองค์การ การวางแผนและสมรรถนะกับความเหมาะสมกับอุปกรณ์เคลื่อนที่และความปลอดภัยในการเชื่อมต่อของเว็บไซต์ โดยการทดสอบไคสแควร์

ปัจจัย	ความเหมาะสมกับอุปกรณ์เคลื่อนที่		ความปลอดภัยในการเชื่อมต่อของเว็บไซต์	
	X ²	p-Value	X ²	p-Value
จำนวนบุคลากรในหน่วยงาน	5.785	0.055	10.882	0.104
มีผู้บริหารระดับสูงที่มีตำแหน่งชัดเจนในด้านการประกันคุณภาพ	2.350	0.125	0.284	0.594
ลักษณะระดับหน่วยงาน	2.525	0.113	2.220	0.136
ประเภทของเว็บไซต์	1.199	0.273	0.561	0.454
เข้าร่วมการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลก	5.640	0.118	1.119	0.290

จากตารางที่ 5 ไม่พบว่าปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล การนำองค์การ การวางแผนและสมรรถนะมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กับความเหมาะสมกับอุปกรณ์เคลื่อนที่ และความปลอดภัยในการเชื่อมต่อของเว็บไซต์

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล การนำองค์การ การวางแผนและสมรรถนะกับความเร็วในการโหลดข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ที่สุด (LCP) โดยการทดสอบค่าที (t-test) และการวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA)

ปัจจัย	ความเร็วในการโหลดข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ที่สุด		การวิเคราะห์ความสัมพันธ์	
	$\bar{X}$	S.D.	t/ f-test	p-Value
จำนวนบุคลากรในหน่วยงาน				
- 1 - 4 คน	10472.46	14938.09	0.944	0.392
- 5 - 9 คน	12206.25	17687.92		
- 10 คนขึ้นไป	18177.78	18835.06		
มีผู้บริหารระดับสูงที่มีตำแหน่งชัดเจนในด้านการประกันคุณภาพ				
- มี	13213.33	18220.26	0.870	0.386
- ไม่มี	10495.38	14467.74		
ลักษณะระดับหน่วยงาน				
- กอง หรือสำนัก	13512.28	21133.31	1.330	0.188
- งาน หรือฝ่าย	9558.49	7285.11		
ประเภทของเว็บไซต์				
- เว็บไซต์ของหน่วยงานโดยเฉพาะ	12785.71	18117.07	2.320	0.022*
- ส่วนหนึ่งของเว็บไซต์อื่น	7800.00	4304.32		
เข้าร่วมการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลก				
- เข้าร่วม	14188.10	20260.15	1.327	0.187
- ไม่ได้เข้าร่วม	10013.24	12765.22		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 6 ไม่พบว่าความเร็วในการโหลดข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ที่สุด (LCP) มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กับปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล (จำนวนบุคลากรในหน่วยงาน) ปัจจัยด้านการนำองค์การ (มีผู้บริหารระดับสูงที่มีตำแหน่งชัดเจนในด้านการประกันคุณภาพ) และปัจจัยด้านสมรรถนะ (เข้าร่วมการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลก) แต่พบว่ามีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในปัจจัยด้านการวางแผน (ประเภทของเว็บไซต์) ($p=0.022$)

ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล การนำองค์การ การวางแผนและสมรรถนะกับระยะเวลาการรอการทำงานโดยรวม (TBT) โดยการทดสอบค่าที (t-test) และการวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA)

ปัจจัย	ระยะเวลาการรอการทำงานโดยรวม		การวิเคราะห์ความสัมพันธ์	
	$\bar{X}$	S.D.	t/ f-test	p-Value
จำนวนบุคลากรในหน่วยงาน				
- 1 - 4 คน	404.35	1712.01	0.064	0.938
- 5 - 9 คน	355.94	907.09		
- 10 คนขึ้นไป	226.67	208.33		
มีผู้บริหารระดับสูงที่มีตำแหน่งชัดเจนในด้านการประกันคุณภาพ				
- มี	671.78	2212.44	0.1513	0.137
- ไม่มี	170.77	229.80		
ลักษณะระดับหน่วยงาน				
- กอง หรือสำนัก	477.72	1881.55	0.770	0.443
- งาน หรือฝ่าย	266.04	706.37		
ประเภทของเว็บไซต์				
- เว็บไซต์ของหน่วยงานโดยเฉพาะ	462.74	1637.10	1.142	0.044*
- ส่วนหนึ่งของเว็บไซต์อื่น	94.62	108.01		
เข้าร่วมการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลก				
- เข้าร่วม	195.48	228.73	-1.033	0.304
- ไม่ได้เข้าร่วม	487.06	1816.50		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 7 ไม่พบว่าระยะเวลาการรอการทำงานโดยรวม (TBT) มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กับปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล (จำนวนบุคลากรในหน่วยงาน) ปัจจัยด้านการนำองค์การ (มีผู้บริหารระดับสูงที่มีตำแหน่งชัดเจนในด้านการประกันคุณภาพ) และปัจจัยด้านสมรรถนะ (เข้าร่วมการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลก) แต่พบว่ามีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในปัจจัยด้านการวางแผน (ประเภทของเว็บไซต์) ($p=0.044$)

ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล การนำองค์การ การวางแผนและสมรรถนะกับความเสถียรของการจัดวางเค้าโครงเว็บไซต์ (CLS) โดยการทดสอบค่าที (t-test) และการวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA)

ปัจจัย	ความเสถียรของการจัดวางเค้าโครงเว็บไซต์		การวิเคราะห์ความสัมพันธ์	
	$\bar{X}$	S.D.	t/ f-test	p-Value
จำนวนบุคลากรในหน่วยงาน				
- 1 - 4 คน	0.11	0.16	1.904	0.154
- 5 - 9 คน	0.19	0.24		
- 10 คนขึ้นไป	0.13	0.33		
มีผู้บริหารระดับสูงที่มีตำแหน่งชัดเจนในด้านการประกันคุณภาพ				
- มี	0.15	0.23	0.931	0.354
- ไม่มี	0.12	0.18		
ลักษณะระดับหน่วยงาน				
- กอง หรือสำนัก	0.16	0.24	1.272	0.206
- งาน หรือฝ่าย	0.11	0.16		
ประเภทของเว็บไซต์				
- เว็บไซต์ของหน่วยงานโดยเฉพาะ	0.16	0.22	2.208	0.002*
- ส่วนหนึ่งของเว็บไซต์อื่น	0.06	0.10		
เข้าร่วมการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลก				
- เข้าร่วม	0.16	0.24	1.053	0.295
- ไม่ได้เข้าร่วม	0.12	0.17		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 8 พบว่าความเสถียรของการจัดวางเค้าโครงเว็บไซต์ (CLS) มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กับปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล (จำนวนบุคลากรในหน่วยงาน) ปัจจัยด้านการนำองค์การ (มีผู้บริหารระดับสูงที่มีตำแหน่งชัดเจนในด้านการประกันคุณภาพ) และปัจจัยด้านสมรรถนะ (เข้าร่วมการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลก) แต่พบว่ามีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในปัจจัยด้านการวางแผน (ประเภทของเว็บไซต์) ($p=0.002$)

4. สรุปผลและอภิปรายผล

4.1 สรุปผล

1) ประสิทธิภาพของเว็บไซต์ในมาตรฐานประสบการณ์ในการใช้งานโดยส่วนใหญ่ของหน่วยงานด้านการประกันคุณภาพการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษามีความเหมาะสมกับอุปกรณ์เคลื่อนที่ ใช้ระบบความปลอดภัยในการเชื่อมต่อโดยแสดงผลผ่าน https และเว็บไซต์ทั้งหมดไม่มีโฆษณาคั่นในการเข้าถึงเนื้อหาในหน้าเว็บไซต์ แต่ในการมุ่งเน้นด้านการโหลด การโต้ตอบ และความเสถียรของภาพ ปัจจัยด้านความเร็วในการโหลดข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ที่สุด อยู่ในระดับด้อยประสิทธิภาพ ปัจจัยด้านระยะเวลาการรอการทำงานโดยรวมและปัจจัยด้านความเสถียรของการจัดวางเค้าโครงเว็บไซต์ มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับควรปรับปรุง

2) ความสัมพันธ์ของปัจจัยการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศของสถาบันกับสัญญาณของประสบการณ์การใช้งานเว็บไซต์ พบว่า ปัจจัยด้านการวางแผนในประเภทของเว็บไซต์ มีความสัมพันธ์กับการมุ่งเน้นด้านการโหลด การโต้ตอบ และความเร็วของภาพ (Core Web Vitals) ด้านความเร็วในการโหลดข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ที่สุด ระยะเวลาการรอการทำงานโดยรวม และความเร็วของการจัดวางเค้าโครงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.2 อภิปรายผล

ประสิทธิภาพของเว็บไซต์

เว็บไซต์ของหน่วยงานด้านการประกันคุณภาพการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาโดยส่วนใหญ่เหมาะสมกับอุปกรณ์เคลื่อนที่ มีความปลอดภัยในการเชื่อมต่อของเว็บไซต์ และการไม่มีโฆษณาฉกฉวยในการเข้าถึงเนื้อหาหน้าเว็บไซต์ ซึ่งอาจมีผลมาจากโดยส่วนใหญ่หน่วยงานดังกล่าวเป็นหน่วยงานของรัฐ ที่ยังคงใช้แนวทางการจัดทำและพัฒนาตามมาตรฐานเว็บไซต์ภาครัฐ (สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน), 2563) หรือ เวิลด์ไวด์เว็บคอนซอร์เทียม (World Wide Web Consortium, 2022) ซึ่งเป็นองค์กรระหว่างประเทศทำหน้าที่จัดระบบมาตรฐานที่ใช้งานบนเวิลด์ไวด์เว็บที่มีแนวทางในการออกแบบเว็บไซต์ให้รองรับการแสดงผลในหน้าจอของอุปกรณ์ทุกขนาดและทุกชนิด (Responsive Web Design) ความมั่นคงปลอดภัยสำหรับเว็บไซต์ (Website Security) ที่ใช้การเข้ารหัสข้อมูล (Encryption) เพื่อเพิ่มความปลอดภัยในการสื่อสารหรือส่งข้อมูลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น การใช้ Secure Sockets Layer (SSL) อีกทั้งเว็บไซต์หน่วยงานดังกล่าวเป็นเว็บท่า (Portal Site) หรือ เว็บการศึกษา (Educational Site) ที่มีผู้ใช้งานเป็นกลุ่มจำเพาะและจำนวนไม่มาก จึงไม่ก่อให้เกิดแรงจูงใจของหน่วยงานที่จะเลือกสร้างโฆษณาส่งเสริมการขายหรือจำกัดการเข้าถึงใดๆ ฉะนั้นในการเข้าถึงเนื้อหาหน้าเว็บไซต์ ซึ่งแตกต่างจากเว็บไซต์ที่จำกัดการเข้าถึงอื่นๆ เช่น เว็บไซต์คาสิโน ที่อาจต้องแสดงหน้าตรวจสอบอายุ (Age Gate) เป็นโฆษณาฉกฉวยระหว่างหน้าที่ผู้ใช้อายุก่อนที่จะเข้าถึงเนื้อหา (Google Developers, 2022)

ด้านการมุ่งเน้นด้านการโหลดข้อมูล การโต้ตอบ และความเร็วของภาพ (Core Web Vitals) ในตัววัดด้านความเร็วในการโหลดข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ที่สุดอยู่ในระดับด้อย ซึ่งอาจมีผลมาจากเว็บไซต์มีทรัพยากรที่ใช้แสดงผลมีขนาดใหญ่ (Walton and Pollard, 2020) เช่น ข้อความ ภาพ และวิดีโอ ที่ใช้ในการสื่อสารและประชาสัมพันธ์กิจกรรม รวมทั้งจาวาสคริปต์ (JavaScript) ที่ไม่จำเป็นบนหน้าเว็บไซต์ ซึ่งส่งผลให้ใช้ระยะเวลาการโหลดข้อมูลมาก ตัววัดด้านระยะเวลาการรอการทำงานโดยรวมอยู่ในระดับควรปรับปรุง ซึ่งอาจมีผลมาจากทรัพยากรที่ใช้ในการแสดงผลมีขนาดใหญ่ ข้อมูลที่แสดงผลในหน้าเว็บไซต์มีมาก รวมทั้งโค้ดและจาวาสคริปต์ที่ไม่จำเป็น (Google Developers, 2019) จึงส่งผลให้การแสดงผลที่สมบูรณ์ของหน้าเว็บไซต์ใช้เวลานาน และตัววัดด้านความเร็วของการจัดวางเค้าโครงเว็บไซต์อยู่ในระดับควรปรับปรุง อาจมีผลมาจากการแทรกภาพกลางในระหว่างเนื้อหาหรือข้อความ (Walton and Mihajlija, 2019) และเมื่อความเร็วในการโหลดข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ที่สุดอยู่ในระดับด้อยแล้วนั้น ภาพจะแสดงหลังเนื้อหาหรือข้อความแสดงผล ส่งผลให้ข้อความถูกเลื่อนลงไปด้านล่างอันเกิดลักษณะการแสดงผลไม่ต่อเนื่อง และส่งผลต่อความเร็วของการจัดวางเค้าโครงเว็บไซต์ดังกล่าว

ทั้งนี้ การจัดทำเว็บไซต์ดังกล่าวให้สอดคล้องตามมาตรฐานประสบการณ์ในการใช้งานทั้งในด้านการเข้าถึงข้อมูล ความง่ายต่อการใช้งาน (นาวพล ศรีวัฒนทรัพย์, 2560; Manasra, Zaid and Taherqutaishat, 2013) (Kima and Stoelb, 2004) หรือการประเมินเว็บไซต์ที่บ่อยครั้ง (Sørum, 2011) นั้นส่งผลต่อประสบการณ์ที่ดีของผู้ใช้งานทั้งในด้านความพึงพอใจ รวมทั้งความเชื่อถือว่าเว็บไซต์อย่างยิ่ง (Google Developers, 2022) ซึ่งระบบการบริหารงานที่มีประสิทธิภาพสูงด้านการจัดการเทคโนโลยีจะก่อให้เกิดความผูกพันของ

บุคลากรต้ององค์กรและมีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมากที่จะส่งเสริมให้ระบบงานที่บุคลากรปฏิบัติมีประสิทธิภาพสูงขึ้น (อ้อมขวัญ กฤษณะภาพ และศรีสุนันท์ ประเสริฐสังข์, 2562) (Manasra, Zaid and Taherqutaishat, 2013) ดังนั้น การบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ควรนำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศมาบริหารจัดการทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการบริหารจัดการเรื่องของการเรียนการสอน ระบบสารสนเทศที่มหาวิทยาลัยมีให้ นั้นจะมีประโยชน์ในเรื่องของฐานข้อมูล และข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้เรื่องของการลดข้อผิดพลาดได้ข้อมูลที่ตรงกันและเป็นข้อมูลเดียวกัน และจะต้องมีระบบที่เสถียรภาพ มีความมั่นคงปลอดภัยควรเพิ่มการเพิ่มผู้ใช้ และบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถทางด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีทักษะทางด้านภาษา ต้องมีการการสรรหาคัดเลือกบุคลากรที่มีความสามารถทางด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ มีการรักษาไว้ซึ่งทรัพยากรบุคคลที่มีความรู้ความสามารถทางการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (วิมลพรรณ อาภาเวท และจักรกฤษณ์ พางาม, 2561)

ความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ใช้ในการวิเคราะห์

ปัจจัยประเภทของเว็บไซต์ในรูปแบบที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับสัญญาณของประสบการณ์การใช้งานเว็บไซต์ โดยเว็บไซต์ที่เป็นส่วนหนึ่งของเว็บไซต์อื่น มีผลตัววัดที่ดีกว่าเว็บไซต์ของหน่วยงาน โดยเฉพาะทั้งในตัววัดความเร็วในการโหลดข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ที่สุดที่มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับควรปรับปรุง ตัววัดระยะเวลาการรอการทำงานโดยรวมที่มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี และตัววัดความเสถียรของการจัดวางเค้าโครงที่มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับควรปรับปรุง ซึ่งอาจมีผลมาจากเว็บไซต์หลักนั้นมีผู้รับผิดชอบที่มีตำแหน่งและอัตราค่าจ้างที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะ อาทิ เว็บไซต์เตอร์ (Sørum and Clemmensen, 2011; Liu, Arnett and Litecky, 2000) หรือเว็บไซต์ไชนเนอร์ (Flavian, Gurrea and Orús, 2009) จัดทำเว็บไซต์หลักและได้จัดทำเว็บไซต์หน่วยงานประกันคุณภาพการศึกษาด้วย ทั้งในรูปแบบเว็บไซต์ที่เป็นหน่วยงานในระดับงาน หรือฝ่ายที่อยู่ภายใต้กองหรือสำนัก หรือเป็นรูปแบบที่อยู่ภายใต้เว็บไซต์หลักของสถาบันอุดมศึกษา จึงทำให้เว็บไซต์ถูกพัฒนาในมาตรฐานประสบการณ์ในการใช้งานไปพร้อมกับเว็บไซต์หลักโดยปริยาย ซึ่งต่างจากเว็บไซต์ของหน่วยงานโดยเฉพาะที่ผลการศึกษาที่โดยส่วนใหญ่บุคลากรในหน่วยงานมีจำนวนอยู่ในกลุ่ม 1-4 คน ผู้บริหารสถาบันอาจมอบหมายการจัดทำเว็บไซต์ให้กับบุคลากรที่มีภาระหน้าที่ด้านการประกันคุณภาพการศึกษาอยู่เดิม และอาจไม่ใช่ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการจัดทำเว็บไซต์เป็นผู้รับผิดชอบการจัดทำเว็บไซต์ดังกล่าว ซึ่งอาจส่งผลต่อประสิทธิภาพดังกล่าวข้างต้น

ทั้งนี้ไม่พบว่าปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล การนำองค์กร การวางแผน ในด้านการเข้าร่วมการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลกที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับสัญญาณของประสบการณ์การใช้งานเว็บไซต์ ซึ่งกระบวนการเข้าร่วมดังกล่าวจำเป็นที่จะต้องดำเนินการวางแผน สื่อสาร และการเก็บรวบรวมข้อมูลสารสนเทศและการประกันคุณภาพการศึกษา ทั้งในกลุ่มตัววัดชื่อเสียงด้านวิชาการของสถาบัน คุณภาพของการเรียนการสอน ผลงานวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์ หรือความเป็นสากล (Laura, L, 2022; Liu, Arnett and Litecky, 2000; Times Higher Education, 2021) โดยกระบวนการประกันคุณภาพการศึกษาเป็นกระบวนการขับเคลื่อนที่สำคัญในตัวชี้วัดต่างๆ แต่การไม่พบความสัมพันธ์กับสัญญาณของประสบการณ์การใช้งานเว็บไซต์นั้น อาจเกิดจากสถาบันไม่ได้เข้าร่วมการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลก จึงไม่ได้พิจารณาดำเนินการจัดอันดับมาเป็นข้อมูลในการพัฒนาเว็บไซต์ หรือสถาบันที่เข้าร่วมการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลก แต่หน่วยงานด้านการประกันคุณภาพการศึกษาไม่ใช่หน่วยงานหลักในการดำเนินการวางแผน สื่อสาร และการเก็บรวบรวมข้อมูลสารสนเทศเพื่อส่งข้อมูลการเข้าร่วมการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลกดังกล่าว จึงมิได้ใช้เว็บไซต์นี้ในการสื่อสารและใช้ในกระบวนการดังกล่าว

4.3 ข้อเสนอแนะ

เพื่อประสิทธิภาพการสื่อสารในช่องทางเว็บไซต์ของหน่วยงานด้านการประกันคุณภาพการศึกษา อันจะส่งผลต่อระบบการศึกษาของประเทศไทยโดยรวม สถาบันอุดมศึกษาควรพัฒนาและจัดทำเว็บไซต์ให้มีประสิทธิภาพตามสัญญาณของประสบการณ์การใช้งานเว็บไซต์ตามปัจจัยต่างๆ ทั้งนี้ ในการวิจัยในครั้งต่อไป ควรพิจารณาประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพของสารสนเทศที่แสดงผลบนเว็บไซต์ว่า ตรงตามความต้องการและความคาดหวังของผู้ใช้งานหรือไม่เพิ่มเติม

5. เอกสารอ้างอิง

- จรรยาเกียรติ กุลสอน และคณะ. (2559). ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการบริหารจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในโรงเรียน. *วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์*. 11(33), 1-12.
- ญาณิภา จันทน์บำรุง. (2555). ปัจจัยในการปฏิบัติงานที่มีความสัมพันธ์กับความเครียดของพนักงานกรณีศึกษาของบริษัทบางกอกกล๊าส จำกัด. การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- นวล ศรีวัฒนทรัพย์. (2560). การศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้งานต่อเว็บไซต์ที่พัฒนาด้วยเทคนิคเรสปอนซิฟ. *วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*. 27(3), 511-522.
- ราชกิจจานุเบกษา. (2562). กฎกระทรวง การประกันคุณภาพการศึกษา พ.ศ.2561. สืบค้นจาก URL: <https://www.onesqa.or.th/upload/download/202110150943124.pdf>.
- วิมลพรรณ อาภาเวท และจักรกฤษณ์ พางาม. (2561). แนวทางการบริหารงานตามนโยบายมหาวิทยาลัยดิจิทัลของผู้บริหารมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. *วารสารวิชาการและวิจัย มทร.พระนคร สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. 3(2), 69-81.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2564). *ETDA เผย ปี 62 คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 10 ชั่วโมง 22 นาที Gen Y ครองแชมป์ 5 ปีซ้อน*. สืบค้นจาก <https://www.etda.or.th/th/NEWS/ETDA-Revealed-Thailand-Internet-User-Behavior-2019.aspx>
- สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน). (2563). *มาตรฐานเว็บไซต์ภาครัฐ*. สืบค้นจาก URL: <https://www.dga.or.th/policy-standard/standard/dga-007/dga-008/>.
- สำนักปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2561). *หน้าที่และอำนาจของสำนักงานปลัดกระทรวง*. สืบค้นจาก URL: <https://www.ops.go.th/th/aboutus/role-mandate>
- สุรัชย์ ทูหมัด และวิโรจน์ เจริญลักษณ์. (2561). ความเครียดและผลกระทบต่อผลการปฏิบัติงานของพนักงานในหน่วยงาน ด้านศิลปวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. 19(2), 151-165.
- อ้อมขวัญ ฤกษ์เกษภาพ และศรีสุนันท์ ประเสริฐสังข์. (2562). ระบบการบริหารงานที่มีประสิทธิภาพสูงที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานของบุคลากรสายสนับสนุนมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด. *วารสารวิชาการแพรวากาฬสินธุ์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์*. 6(2), 268-285.
- Bournaris, T., Manos, B., Moulogianni, C., Kiomourtzi, F. and Tandini, M. (2013). Measuring Users Satisfaction of an e-Government Portal. *Procedia Technology*. 8, 371-377.
- Flavian, C., Gurrea, R. and Orús, C. (2009). Web Design: a Key Factor for the Website Success. *Journal of Systems and Information Technology*. 11(2), 168-184.

- Google Developers. (2019). *Total Blocking Time*. Available from URL: <https://web.dev/lighthouse-total-blocking-time/>.
- Google Developers. (2020). *Lighthouse Performance Scoring*. Available from URL: <https://web.dev/performance-scoring/>.
- Google Developers. (2022). *Avoid Intrusive Interstitials and Dialogs*. Available from URL: <https://developers.google.com/search/docs/advanced/guidelines/avoid-intrusive-interstitials>
- Google Search Central. (2022). *Understanding Page Experience in Google Search Results*. Available from URL: <https://developers.google.com/search/docs/advanced/experience/page-experience>.
- Kima, S. and Stoelb, k. (2004). Apparel Retailers: Website Quality Dimensions and Satisfaction. *Journal of Retailing and Consumer Services*. 11(2), 109-117.
- Laura, L. (2022). *QS World University Rankings Methodology: Using Rankings to Start your University Search*. Available from URL: <https://www.topuniversities.com/qs-world-university-rankings/methodology>.
- Liu, C., Arnett, K. and Litecky, C. (2000). Design Quality of Websites for Electronic Commerce: Fortune 1000 Webmasters' Evaluations. *Electronic Markets*. 10(2), 120-129.
- Manasra, E., Zaid, S. and Taherqutaishat, F. (2013). Investigating the Impact of Website Quality on Consumers' Satisfaction in Jordanian Telecommunication Sector. *Arab Economic and Business Journal*. 8(1-2), 31-37
- Manu, J. and Ramesh, R. (2016). High Performance Work Systems - Implications for Perceived Organizational Support of Employees in Information Technologies Sector. *International Journal for Science, Technology and Management*. 5, 603-9.
- Ramakrishnan, R. and Kaur, A. (2020). An Empirical Comparison of Predictive Models for Webpage Performance. *Information and Software Technology*. 123, 1-16.
- Sørnum, H. (2011). An Empirical Investigation of User Involvement, Website Quality and Perceived User Satisfaction in eGovernment Environments. In *Proceedings of the Second international Conference on Electronic Government and the Information Systems Perspective*. Toulouse France: Springer-Verlag, (122-134).
- Sørnum, H. and Clemmensen, T. (2011). *How do Webmasters Explain Website Quality?* Available from URL: <https://aisel.aisnet.org/mcis2010/83>.
- StatCounter (2022). *Browser Market Share Thailand*. Available from URL: <https://gs.statcounter.com/browser-market-share/all/thailand>.
- Times Higher Education. (2021). *World University Rankings 2022: methodology*. Available from URL: <https://www.timeshighereducation.com/w%C3%B4rld-university-rankings/world-university-rankings-2022-methodology>.
- Walton. P. and Mihajlija. M. (2019). *Cumulative Layout Shift (CLS)*. Available from URL: <https://web.dev/cls/>.

Walton. P. and Pollard. P. (2020). *Optimize Largest Contentful Paint*. Available from URL:
<https://web.dev/optimize-lcp/>.

World Wide Web Consortium. (2022). Standards. Available from URL:
<https://www.w3.org/standards/>.

ผู้เขียน



ปิยะณัฐ พรหมสาร

นักวิชาการพัฒนาคุณภาพชำนาญการพิเศษ

กองพัฒนาคุณภาพ สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยมหิดล

การศึกษา:

ปริญญาตรี วท.บ. วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสิ่งแวดล้อม

**ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับ
เทคโนโลยีความจริงเสริมที่มีต่อการคิดวิเคราะห์และความใฝ่เรียนรู้
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

**Effect of Social Studies Activities Integrated with Flipped Classroom and
Augmented Reality on the Analytical Thinking and Inquisitiveness of
Fifth Grade Students**

ดารารัตน์ วงศ์เรืองศักดิ์^{1*} เกศินี ครุณาสวัสดิ์² และ แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์³

Dararat Wongruengsak, Kasinee Karunasawat and Jaemjan Sriarunrasmee

^{1*} สาขาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ (วิทยาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา)

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Educational Science and Learning Management (Social study), Faculty of Education, Srinakharinwirot University

² ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Department of curriculum and Instruction, Faculty of Education, Srinakharinwirot University

³ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Department of Educational Technology, Faculty of Education, Srinakharinwirot University

* Corresponding author e-mail: dararat.wongruengsak@g.swu.ac.th

Received: 14/12/2022 Revised: 18/01/2023 Accepted: 22/01/2023

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม และศึกษาประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม โดยใช้แบบแผนการวิจัยกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล จำนวน 1 ห้องเรียน คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 ด้วยการสุ่มแบบกลุ่ม ใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบประเมินประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ และ 4) แบบทดสอบวัดความใฝ่เรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้เป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดจุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดบทบาทครูและบทบาทนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 กำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม และขั้นตอนที่ 4 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม และ 2) ประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม พบว่า นักเรียนมีคะแนนการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีคะแนนความใฝ่เรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา เทคโนโลยีความจริงเสริม ห้องเรียนกลับด้าน การคิดวิเคราะห์
ความใฝ่เรียนรู้

Abstract

The objectives of the study were to develop social studies learning activities using flipped classrooms with augmented reality technology and study the effectiveness of social studies learning activities using flipped classrooms with augmented reality technology. This research uses quasi-experimental methods. Research samples were sampling by cluster random sampling and classroom as sampling unit. Research tools were 1) lesson plan, 2) social studies learning activities efficiency assessment, 3) analytical thinking test, and 4) inquisitiveness test. Data were analyzed using descriptive statistics and dependent sample t-test. The study found that: 1) The results of learning activity development were divided into 4 steps: Step 1: determining the objectives of social studies learning activities in inverted classrooms with augmented reality technology; Step 2: determining the roles of teachers and students in organizing learning activities; Step 3: schedule social studies learning activities using augmented reality technology in a flipped classroom. Step 4: measurement and evaluate social studies learning management using flipped classrooms and augmented reality technology. 2) The effectiveness of the learning activities using the flipped classroom and augmented reality technology revealed that the students' analytical thinking scores after learning were higher than before was at the statistical significance level of .05, and students' learning ambition after learning was higher than before, higher than before the study was statistically significant level of .05.

Keywords: Social studies learning activities, Augmented reality, Flipped classroom, Analytical thinking, Inquisitiveness

1. บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีและแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 มีเป้าหมายพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพของคนในชาติ ให้มีทักษะในการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล มีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลงภายใต้สังคมแห่งการเรียนรู้ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ และเป็นรากฐานสำคัญที่จะช่วยให้มนุษย์มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผลเป็นระบบ สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม ฉะนั้นการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนต้องให้ความสำคัญกับผู้เรียนให้มากขึ้น ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม คือ การเรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด กระบวนการคิด (ศิริวรรณ วณิชฉนวนรัช 2558) สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 ที่เน้นให้ผู้เรียนและผู้สอนก้าวเข้าสู่การเรียนรู้ในอนาคตไปพร้อมๆ กัน (Wiggins and Tighe, 2011) เพื่อให้ก้าวเข้าสู่โลกอนาคตโดยสมบูรณ์ นอกจากนี้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนว่า ผู้ที่มีความใฝ่เรียนรู้ จะต้องแสวงหาความรู้ มีการค้นคว้าหาคำตอบหาเหตุผล คิดวิเคราะห์ ประเมินสถานการณ์ มีความตื่นตัวกับการเปลี่ยนแปลง เรียนรู้ต่อเนื่องและมีทัศนคติที่ดีต่อการศึกษา สามารถอยู่ร่วมกันในยุคข้อมูลข่าวสารที่มีการปรับตัวเพื่อให้เท่าทันข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีโดยการพัฒนาความรู้และการคิดวิเคราะห์เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับและแสดงความคิดเห็นต่างๆ เชิงสร้างสรรค์ นำไปสู่การใช้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจได้อย่างถูกต้องและเท่าทันสถานการณ์ต่อการเติบโตของสังคม (เสาวลักษณ์ พันธบุตร, 2560) ซึ่งคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้เป็นจุดที่สร้างศักยภาพในการนำชีวิตไปสู่ความสำเร็จ หากผู้เรียนไม่มีนิสัยใฝ่เรียนรู้อย่อมส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตในยุคโลกาภิวัตน์ที่มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอย่างมากทางด้านเทคโนโลยีสื่อสารและคมนาคม ประกอบกับการแพร่ระบาดของสถานการณ์โควิด 19 ที่เริ่มระบาดเมื่อเดือน

ธันวาคม พ.ศ. 2562 ทึนครูอื่นจนเกิดเป็นภาวะฉุกเฉินทางสาธารณสุขในหลายประเทศ ผู้เรียนที่ขาดความไม่รับรู้และไม่รับรู้ข้อมูลข่าวสารดังกล่าว อาจส่งผลให้การดูแลป้องกันตนเองนั้นไม่ทันการ หรือหากรับรู้ข้อมูลแต่ไม่ได้วิเคราะห์และประเมินค่าของข้อมูลที่ได้ก็อาจหลงเชื่อในข่าวลวงจนเกิดความวิตกกังวลอันส่งผลต่อร่างกาย อารมณ์ และจิตใจได้ (นันทิกา หนูสม และวิโรจน์ สุทธิสีมา, 2561) จะเห็นได้ว่า ความไม่เรียนรู้ที่สำคัญ ซึ่งเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ผู้เรียนพึงมี และเป็นจุดเน้นที่หลายโรงเรียนให้ความสำคัญเช่นกัน เช่น โรงเรียนในเครือมูลนิธิเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทย เป็นโรงเรียนเอกชน นำปรัชญาที่ว่า ความวิริยะ อุตสาหะ เป็นหนทางนำไปสู่ความสำเร็จ มาใช้เป็นนโยบายของโรงเรียนโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนเป็นผู้นำการเรียนรู้และรู้จักแสวงหาข้อเท็จจริง เป็นผู้รู้จักใช้ปัญญาและมีทักษะ ในระดับประถม มัธยม และอาชีวศึกษา เป็นพื้นฐานในการค้นคว้าหาความรู้และความจริงต่อเนื่องได้ตลอดชีวิต ที่จะเอื้อต่อการประกอบสัมมาชีพและการดำรงชีวิตอยู่ (มูลนิธิคณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทย, 2555)

จากสภาพปัญหาด้านการคิดวิเคราะห์และไม่เรียนรู้ของผู้เรียนดังกล่าว รวมถึงความสำคัญของการคิดวิเคราะห์และความไม่เรียนรู้ที่เป็นหน้าที่สำคัญของครูสังคมศึกษา ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนสังคมศึกษาจึงได้ศึกษาค้นคว้าแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิตของผู้เรียนเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงได้สนใจการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality: AR) เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ รวมถึงการเสริมสร้างพัฒนาการเกี่ยวกับความไม่เรียนรู้ของผู้เรียนกลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านเป็นการจัดการเรียนการสอน ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ มีบทบาทในการตั้งประเด็นคำถามผ่านการทำกิจกรรมหรืองานที่ได้รับมอบหมาย ลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการคิดอย่างมีประสิทธิภาพ (วิจารณ์ พานิช, 2555) ทั้งนี้ยังมีการฝึกตั้งคำถามทำความเข้าใจคำถามให้ชัดเจนแล้วหาคำตอบด้วยตนเองเป็นการเรียนที่เรียกว่า Open Learning คือ ไม่มีคำถามและคำตอบตายตัวเป็นรูปแบบการเรียนที่ได้ฝึกฝนกระบวนการคิด การคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจินตนาการเพื่อไปสู่ความสามารถในการคิดอย่างลึกซึ้งและผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดก็ตาม (Bergmann and Sams, 2012) สอดคล้องกับแนวคิดของกระทรวงศึกษาธิการที่เน้นการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายนอกและภายในโรงเรียนโดยใช้ความเพียรพยายามและความตั้งใจในการเรียนรู้ของตนเองเต็มที่ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) ทั้งนี้การเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านจึงเป็นรูปแบบการเรียนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะดังกล่าว โดยครูจัดให้ผ่านสื่อเทคโนโลยี ICT หลากหลายประเภทในปัจจุบัน และเป็นการเรียนรู้จากนอกชั้นเรียน เรียนอย่างอิสระทั้งด้านความคิดและวิธีปฏิบัติ ซึ่งแตกต่างจากการเรียนแบบเดิมที่ครูจะเป็นคนถ่ายทอดเนื้อหา ความรู้ และประสบการณ์เรียนรู้แก่ผู้เรียนโดยที่ยึดตัวครูเป็นศูนย์กลาง ดังนั้น การสอนแบบกลับด้านจะเป็นการเปลี่ยนแปลงบทบาทของครูไปจากบทบาทเดิมที่เคยมีมา กล่าวคือ ครูไม่ใช่ผู้ถ่ายทอดความรู้ แต่จะมีบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำ ผู้สร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ คอยเสริมแรง กระตุ้น สร้างบรรยากาศเชิงบวก รวมทั้งเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนให้เกิดขึ้นในชั้นเรียนนั้นๆ (สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2556) ซึ่งภูมิศาสตร์เป็นสาระหนึ่งในรายวิชาสังคมศึกษาที่มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับศาสตร์ต่างๆ ที่มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อม และรู้จักการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมนั้น ดังนั้นการสอนสังคมศึกษาในระดับประถมศึกษาตอนปลายควรสอนให้นักเรียนรู้จักการคิดวิเคราะห์ หาเหตุผลมาสนับสนุน การรู้จักคิดวิเคราะห์เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งเป็นการปลูกฝังให้นักเรียนตระหนักถึงเหตุและผลที่จะเกิดจากข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาปัจจุบันหรือแนวโน้มที่จะเป็นไปในอนาคตเพื่อปรับตัวหรือเตรียมตัวได้เหมาะสม (ประณาท เทียนศรี, 2556) นอกจากนี้ผู้เรียนจำเป็นต้องแสวงหาความรู้ตลอดเวลา ทั้งข้อมูลข่าวสารจากภายในและภายนอกห้องเรียน

ด้วยการใช้เทคโนโลยีและสื่อสารสารสนเทศต่างๆ ได้อย่างเป็นประโยชน์ เพื่อให้เรียนรู้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่สำคัญสำหรับการเรียนรู้ของผู้เรียนในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มีแนวคิดให้ผู้เรียนใฝ่เรียนรู้ รักการอ่าน และค้นคว้าเพื่อให้เป็นผู้รอบรู้อย่างต่อเนื่องและบรรลุเป้าหมายต่างๆ ในชีวิตที่ผู้เรียนวางไว้ (ประณม จันทิม 2546)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ที่มีความทันสมัยและเหมาะสมกับวัยผู้เรียน อีกทั้งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการใฝ่เรียนรู้อยู่ตลอดเวลา มีการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ เสริมสร้างให้เกิดกระบวนการคิดด้วยตนเอง เนื่องจากการคิดวิเคราะห์ช่วยเสริมสร้างการแก้ปัญหาต่างๆ ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นปัญหา และสามารถแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง มีเหตุผล มีภูมิคุ้มกันทางสังคมที่ดี สามารถนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหาและตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เอง ผู้เรียนก็จะเริ่มเห็นคุณค่าในตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่เรียนรู้อย่างเกิดความก้าวหน้าในการเรียนตามความสามารถของตนเอง นำความรู้ความสามารถไปวิเคราะห์ได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอนและมีเหตุผล สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างมีวิจารณญาณ ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ เป็นพลเมืองที่ดี และเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม
- 2) ศึกษาประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม

2. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมที่มีต่อการคิดวิเคราะห์และความใฝ่เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง (The One Group Pretest - Posttest Design) มีวิธีดำเนินการดังนี้

2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 9 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 418 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 มีนักเรียนทั้งหมด 40 คน โดยใช้การสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ซึ่งใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม จำนวน 1 ห้องเรียน เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพมหานคร มีการละความสามารถในการเรียนของนักเรียนในทุกห้องเรียน

2.2 เครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือ การพัฒนาเครื่องมือวิจัยและการหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมเพื่อจัดการเรียนการสอน 2) แบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อ 3) แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ และ 4) แบบทดสอบวัดความใฝ่เรียนรู้ มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

- 1) ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้วิจัยชี้แจงให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทราบถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมเพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติตัวอย่างถูกต้อง

2) ทำการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ แบบทดสอบความไม่เรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพมหานคร ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยใช้เวลา 1 คาบเรียน และบันทึกคะแนนของกลุ่มตัวอย่างที่ได้เป็นคะแนนก่อนเรียน (Pre-Test)

3) ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมเรื่อง ลักษณะทางกายภาพทางภูมิศาสตร์ของประเทศไทย โดยใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ จำนวน 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน คาบละ 50 นาที รวมเวลาทดลองทั้งหมด 14 คาบเรียน

3.1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน ผู้วิจัยออกแบบห้องเรียนกลับด้านออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 การเรียนรู้นอกชั้นเรียน (Outside Class) เป็นการจัดการเรียนรู้โดยที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาจากสื่อเทคโนโลยีผ่านการเรียนด้วยตนเอง จากระบบการเรียนออนไลน์ นอกห้องเรียนหรือที่บ้าน และส่วนที่ 2 การเรียนรู้ในชั้นเรียน (Inside Class) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ครูออกแบบและจัดกิจกรรมให้เกิดขึ้นภายในห้องเรียน โดยให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าและทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนในห้องเรียน ซึ่งครูคอยทำหน้าที่ให้คำแนะนำและสนับสนุนการเรียน

3.2) การใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมได้ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความจริงในกิจกรรมการเรียนรู้ สังคมศึกษา ผ่านทั้งการเรียนรู้นอกห้องเรียนและในห้องเรียน โดยเลือกใช้แผนที่ เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ และลักษณะภูมิประเทศทั้ง 6 ภูมิภาค ในรูปแบบของเทคโนโลยีความจริงเสริมลักษณะ 2 มิติ ผ่านแอปพลิเคชัน V-player ให้นักเรียนสแกนและร่วมกันทำกิจกรรม

4) เมื่อดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมเรื่อง ลักษณะทางกายภาพทางภูมิศาสตร์ของประเทศไทย ตามแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว จึงทำการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ แบบทดสอบความไม่เรียนรู้ โดยใช้เวลา 1 คาบ แล้วบันทึกคะแนนเป็นคะแนนหลังเรียน (Post-Test)

4.1) แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สร้างนิยามเชิงปฏิบัติการ จากนั้นกำหนดโครงสร้างแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ให้สอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการ จากนั้นร่างข้อคำถามในลักษณะเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ นำแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา ครูสังคมศึกษา อาจารย์มหาวิทยาลัยที่มีความเชี่ยวชาญด้านสังคมศึกษา จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียน จำนวน 40 คน จากนั้นวิเคราะห์หาความยาก (Difficulty) ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ผลปรากฏว่ามีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.34-0.77 มีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.11-0.61 โดยมีจำนวนข้อที่ผ่านเกณฑ์อำนาจจำแนก จำนวน 29 ข้อ ดำเนินการคัดเลือกข้อสอบตามโครงสร้างของแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ที่กำหนดไว้จำนวน 20 ข้อที่ผ่านเกณฑ์ และหาค่าดัชนีความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร Kuder-Richardson (KR-20) ปรากฏมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.74 ซึ่งมีโครงสร้างแบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 1 โครงสร้างแบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ สาระการเรียนรู้ ภูมิศาสตร์

มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	องค์ประกอบความสามารถในการคิดวิเคราะห์			รวมจำนวนข้อ
	วิเคราะห์เนื้อหา	วิเคราะห์ความสัมพันธ์	วิเคราะห์หลักการ	
สาระการเรียนรู้แกนกลาง สิ่งแวดล้อมทางกายภาพที่มีอิทธิพลต่อลักษณะการตั้งถิ่นฐานและการย้ายถิ่นของประชากรในภูมิภาคของตน				
มาตรฐาน ส 5.1 ตัวชี้วัดที่ 1	2	2	2	6
มาตรฐาน ส 5.1 ตัวชี้วัดที่ 2	8	8	8	24

4.2) แบบทดสอบวัดความไม่เรียนรู้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สร้างนิยามเชิงปฏิบัติการ จากนั้นกำหนดโครงสร้างแบบทดสอบวัดความไม่เรียนรู้ โดยเป็นแบบทดสอบหลายตัวเลือกมีทั้งหมด 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ทุกตัวเลือกมีคะแนน โดยมีคะแนนตั้งแต่ 3, 2 และ 1 คะแนน นำแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา ครูสังคมศึกษา อาจารย์มหาวิทยาลัยที่มีความเชี่ยวชาญด้านสังคมศึกษา จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนจำนวน 40 คน จากนั้นวิเคราะห์หาความยาก (Difficulty) ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ผลปรากฏว่า มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.50-0.88 มีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.07-0.54 โดยมีจำนวนข้อที่ผ่านเกณฑ์อำนาจจำแนก จำนวน 25 ข้อ ดำเนินการคัดเลือกข้อสอบตามโครงสร้างของแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ที่กำหนดไว้จำนวน 15 ข้อที่ผ่านเกณฑ์ และหาค่าดัชนีความเชื่อมั่น (Reliability) โดยหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ปรากฏมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.83 ซึ่งมีโครงสร้างแบบทดสอบวัดความไม่เรียนรู้ ดังนี้

ตารางที่ 2 โครงสร้างแบบทดสอบวัดความไม่เรียนรู้

องค์ประกอบความไม่เรียนรู้	จำนวนข้อ	ข้อสอบที่วัด
เพียรศึกษาค้นคว้า	5	ข้อที่ 1-5
ความกระตือรือร้น	5	ข้อที่ 6-10
การต่อยอดการเรียนรู้	5	ข้อที่ 11-15

5) ตรวจให้คะแนนการทำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ แบบทดสอบความไม่เรียนรู้ แล้วนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าสถิติด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาวิเคราะห์โดยใช้หลักทางสถิติ ดังนี้

1) การวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม ด้วยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการตรวจสอบคุณภาพของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

2) การศึกษาประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ค่าที (Dependent Sample t-test) ดังนี้

2.1) เปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม เพื่อจัดการเรียนการสอนของนักเรียน

2.2) เปรียบเทียบความไม่เรียนรู้ของนักเรียนก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม เพื่อจัดการเรียนการสอนของนักเรียน

3. ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมที่มีต่อการคิดวิเคราะห์และความไม่เรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถนำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

3.1 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่

1) การกำหนดจุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน ผู้วิจัยกำหนดจุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียน มีจุดมุ่งหมายของกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และความใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางด้วยการใช้ห้องเรียนกลับด้าน

2) กำหนดบทบาทครู นักเรียน และทรัพยากรการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน ผู้วิจัยวิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา บทบาทครู และบทบาทนักเรียนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน เพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิดวิเคราะห์และความใฝ่เรียนรู้ในห้องเรียนมีความสมบูรณ์ โดยครูมีหน้าที่จัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศให้เกิดการเรียนรู้ สนับสนุนการเรียนรู้ และนักเรียนจะเป็นผู้ศึกษาเนื้อหาที่เรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อนำมาอภิปราย ปรัชญาหารือ ร่วมกันวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงาน และร่วมกันแสดงความคิดเห็น ประเมินผลต่อชิ้นงาน

3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้กำหนดโครงสร้างเวลาเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาให้เหมาะสมกับนักเรียนและบริบทของโรงเรียน โดยผู้วิจัยวางแผนให้สอดคล้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา หลักสูตรสถานศึกษา และตามจุดประสงค์ของการวิจัย โดยทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษากับนักเรียน โรงเรียนเซนต์คาเบรียล ใช้ระยะเวลา 16 คาบเรียน โดยแบ่งเป็นการทดสอบก่อนเรียน 1 คาบเรียน จัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา จำนวน 7 แผนการเรียนรู้ ระยะเวลา 14 คาบเรียน และทดสอบหลังเรียน จำนวน 1 คาบเรียน

4) การวัดและประเมินผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน ผู้วิจัยวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านผ่านการทดสอบก่อนและหลังเรียน โดยประเมินการคิดวิเคราะห์ผ่านแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ มีลักษณะเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก 1 คำตอบ จำนวน 20 ข้อ และประเมินความใฝ่เรียนรู้ผ่านแบบวัดเชิงสถานการณ์ความใฝ่เรียนรู้เป็นแบบปรนัย 3 ตัวเลือก ทุกตัวเลือกมีคำตอบจำนวน 15 ข้อ เพื่อวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผล และการวิเคราะห์ค่าที (Dependent Sample t-test)

3.2 ผลการศึกษาประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม ผู้วิจัยได้ศึกษาโดยวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผล ดังนี้

1) ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมที่มีต่อการคิดวิเคราะห์

ตารางที่ 3 ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมที่มีต่อการคิดวิเคราะห์

ผลคูณของจำนวนนักเรียนกับ คะแนนเต็ม	ผลรวมของคะแนน ก่อนเรียน	ผลรวมของคะแนน หลังเรียน	ดัชนีประสิทธิผล E.I.
800	300	677	.754

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม มีดัชนีประสิทธิผล .754 แสดงว่า นักเรียนมีพัฒนาการในการคิดวิเคราะห์เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมคิดเป็นร้อยละ 75.4

ตารางที่ 4 ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมที่มีต่อความใฝ่เรียนรู้

ผลคูณของจำนวนนักเรียนกับ คะแนนเต็ม	ผลรวมของคะแนน ก่อนเรียน	ผลรวมของคะแนน หลังเรียน	ดัชนีประสิทธิผล E.I.
1,800	751	1,713	.902

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมมีดัชนีประสิทธิผล .902 แสดงว่า นักเรียนมีพัฒนาการในด้านความใฝ่เรียนรู้เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมคิดเป็นร้อยละ 90.2

2) ผลการเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมก่อนเรียนและหลังเรียน

การสอบ	น	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD	df	t	p
ก่อนเรียน	40	20	7.50	2.22	39	33.193*	.000
หลังเรียน			16.92	1.42			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมมีคะแนนการคิดวิเคราะห์หลังเรียน ($\bar{X}=16.92$, $SD=1.42$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}=7.50$, $SD=2.22$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t(39)=33.193$, $p<.001$)

3) ผลการเปรียบเทียบความใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางที่ 6 ผลการเปรียบเทียบความใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมก่อนเรียนและหลังเรียน

การสอบ	น	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD	df	t	p
ก่อนเรียน	40	45	18.78	2.06	39	57.396*	.000
หลังเรียน			42.83	1.45			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 6 ผลการเปรียบเทียบความใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมมีคะแนนความใฝ่เรียนรู้หลังเรียน ($\bar{X}=42.83$, $SD=1.45$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}=18.78$, $SD=2.06$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t(39)=57.396$, $p<.001$)

4. สรุปผลและอภิปรายผล

4.1 สรุปผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมที่มีต่อการคิดวิเคราะห์และความใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

- 1) ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดจุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดบทบาทครู นักเรียน และทรัพยากรการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน

ขั้นตอนที่ 3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม

ขั้นตอนที่ 4 การวัดและประเมินผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน

- 2) ผลการศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม พบว่า

2.1) ผลการเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีคะแนนการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t(39)=33.193, p < .001$)

2.2) ผลการเปรียบเทียบความใฝ่เรียนรู้อีก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีคะแนนความใฝ่เรียนรู้หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t(39)=57.396, p < .001$)

4.2 อภิปรายผล

การศึกษาเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมที่มีต่อการคิดวิเคราะห์และความใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถอภิปรายผลการศึกษิตตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1) ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม จากการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม สามารถแบ่งขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาออกเป็น 4 องค์ประกอบ โดยขั้นที่ 1 การกำหนดจุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และความใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนโดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางด้วยการใช้ห้องเรียนกลับด้าน สอดคล้องกับแนวคิดของดุสิต ขาวเหลือง และอภิชาติ อนุกุลเวช (2562) เสนอว่าการนำเทคโนโลยีความจริงเสริมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษา ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมสามารถนำมาใช้กับสื่อประกอบการสอน หนังสือ ภาพ โสตทัศนวัสดุ เช่น การใช้แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านของเด็ก การอัดคลิปพร้อมเสียงประกอบใส่ในแอปพลิเคชัน และยังสามารถนำเสนอข้อมูลที่มิได้โครงสร้างภายในที่ซับซ้อน การนำเทคโนโลยีความจริงเสริมมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ความใฝ่เรียนรู้อย่างยิ่งขึ้นและยังทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น ส่งผลต่อการจดจำข้อมูลเนื้อหาได้ดีขึ้นด้วย และจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียนการสอนได้ (นิพนธ์

บริเวณันท์, 2552) ขั้นที่ 2 การกำหนดบทบาทครูและบทบาทนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน จะช่วยให้เสริมสร้างกระบวนการคิดวิเคราะห์และความใฝ่เรียนรู้ในห้องเรียนมีความสมบูรณ์ ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีและแนวคิดของ Bergmann and Sams (2012) ที่กล่าวว่า การกำหนดบทบาทที่ชัดเจนของครูผู้สอนและบทบาทของนักเรียนจะช่วยให้เด็กนักเรียนมีทักษะการคิดเพิ่มสูงขึ้น อีกทั้งการที่ครูคอยสร้างบรรยากาศอบอุ่นและเป็นกันเอง ก็จะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ และเกิดการพัฒนาการคิดวิเคราะห์และความใฝ่เรียนรู้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Bokosmaty, Bridgeman and Muir (2019) ได้ทำการวิจัยเพื่อพัฒนาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านบางส่วน (Partially Flipped Classroom) โดยแบ่งการจัดการเรียนรู้เป็น 2 ส่วน ได้แก่ การเรียนรู้นอกชั้นเรียนที่เป็นการเรียนรู้ออนไลน์ผ่าน Screencast, Tutorial, Online Quizzes ขั้นที่ 3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้กำหนดโครงสร้างเวลาเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาให้เหมาะสมกับนักเรียนและบริบทของโรงเรียน โดยผู้วิจัยวางแผนให้สอดคล้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา หลักสูตรสถานศึกษา และตามจุดประสงค์ของการวิจัย โดยทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษากับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล ใช้ระยะเวลา 16 คาบเรียน โดยแบ่งเป็นการทดสอบก่อนเรียน 1 คาบเรียน จัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาจำนวน 7 แผนการเรียนรู้ ระยะเวลา 14 คาบเรียน และทดสอบหลังเรียนจำนวน 1 คาบเรียน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดการคิดวิเคราะห์และเสริมสร้างความใฝ่เรียนรู้ ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยห้องเรียนกลับด้านด้วยระยะเวลาตั้งแต่ 10 คาบเรียนขึ้นไปนั้น จะช่วยให้นักเรียนเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมความใฝ่เรียนรู้ให้เป็นไปในทิศทางบวก (Bergmann and Sams, 2012) และขั้นที่ 4 ประเมินผลและสรุปผล (Evaluation) เป็นขั้นเรียนรู้ในห้องเรียนผ่านระบบประชุมทางไกลออนไลน์ (Web Conference) โดยใช้โปรแกรม Webex ที่คุณครูให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ความรู้ที่นักเรียนได้ศึกษามา และให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีความจริงเสริม และสรุปผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของชินสรา เมธภัทรศิริ (2560) ที่กล่าวว่า การวัดประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านระบบออนไลน์จะช่วยให้เด็กนักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสะท้อนผลการเรียนรู้ที่ตนเองได้รับ ได้มีปฏิสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนกันระหว่างเพื่อนนักเรียนกับครูผู้สอน

2) ผลการศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมมีดัชนีประสิทธิผล .754 และ .902 ตามลำดับ แสดงว่านักเรียนมีพัฒนาการในการคิดวิเคราะห์คิดเป็นร้อยละ 75.4 และมีพัฒนาการด้านความใฝ่เรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 90.2 เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาซึ่งผ่านเกณฑ์ประสิทธิผลที่ระดับ .50 ขึ้นไป สอดคล้องกับผลการวิจัยของ พันทิพา หนูชื่อตรง (2561) ได้ศึกษาผลการเรียนด้วยหนังสือร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม และกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์วิชาสังคมศึกษา เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อสร้างหนังสือเรียนร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม และกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เพื่อเปรียบเทียบการแก้ปัญหาก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อหนังสือเรียนร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม และกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์และศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการใช้สื่อหนังสือเรียนร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม และกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ผลการวิจัยพบว่า อยู่ในระดับดีมาก รวมถึงการแก้ปัญหาลงเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของนักเรียนอยู่ในระดับดี

ผลการเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม มีคะแนนการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งการได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดดังกล่าวจะช่วยให้ นักเรียนเกิดความสามารถในการคิดวิเคราะห์สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Morris (2013) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การสลับบทบาทจากผู้สร้างเป็นผู้ชมในการเล่าเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล ผลการศึกษาพบว่า การให้ผู้เรียนเป็นทั้งผู้สร้างสรรค์ ออกแบบชิ้นงาน และเป็นผู้ชมผลงานต่างๆ เหล่านั้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้หลักการในการประเมินตนเองผ่านกระบวนการตั้งคำถามเกี่ยวกับการประเมินตนเองในหัวข้อต่างๆ ที่ครูกำหนด อีกทั้งยังเป็นการฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับกระบวนการต่างๆ ที่นำเสนอผ่านเรื่องราวที่ตนเองสร้างขึ้น เป็นการสะท้อนความรู้ความคิดที่ได้รับจากการปฏิบัติ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ สมนึก กำลังเดช (2553) ได้ศึกษาการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา ศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์โดยการจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Lee and Buxton (2013) ได้ศึกษาผลของการใช้การเขียนสะท้อนคิดในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนญี่ปุ่น จุดประสงค์ของการวิจัย คือ พิจารณาการเขียนสะท้อนคิดของนักเรียนและการเขียนสะท้อนคิดของนักเรียนมีส่วนช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนอย่างไร และมีวิธีการศึกษา คือ ให้นักเรียนเขียนบันทึกสะท้อนคิดเกี่ยวกับบทเรียนหรือประสบการณ์ต่างๆ ให้นักเรียนได้ถ่ายทอดความคิด อารมณ์ความรู้สึกในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวันโดยใช้ภาษาอังกฤษ ซึ่งมีคำถามดังนี้ 1) อธิบายถึงการเรียนในห้องเรียนวันนี้แล้วเขียนบรรยายถึงเหตุการณ์ที่ได้ทำ 2) การกระทำนั้นช่วยให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างไร 3) การกระทำใดทำให้เกิดความสับสน และ 4) นักเรียนมีความคิดอย่างไรในการพัฒนาตนเองด้านภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า การเขียนสะท้อนคิดมีส่วนช่วยนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ 3 ทางคือ การเข้าใจถึงกลไกในการเรียนรู้ของตนเอง การสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และนอกจากนี้ยังพบว่า การเขียนสะท้อนคิดมีประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ คือ ช่วยในการจดจำ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้ ประเมินความคิดและการคิดวิเคราะห์ของตนเอง

ผลการเปรียบเทียบความใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมมีคะแนนความใฝ่เรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งอาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สอดคล้องกับผลการวิจัยของ จาตุรนต์ มหากนก (2562) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่เรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนม.ต้น เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่เรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านสามารถเพิ่มระดับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการใฝ่รู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Milson and Robert (2008) ได้ศึกษาความใฝ่เรียนรู้ด้านสังคมศาสตร์โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบสืบเสาะและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือ

ใช้วิธีการสอนด้านสังคมศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยจัดการเรียนรู้โดยใช้สารสนเทศเป็นฐาน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ทำการค้นคว้าและนำเสนอ ผลการทดลองทำให้เห็นถึงความแตกต่างหลังเรียน เห็นคุณค่าของอินเทอร์เน็ตและแหล่งเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ตมากขึ้น และผู้เรียนมีวิธีการค้นหาข้อมูลเบื้องต้น โดยพยายามเลี่ยงอุปสรรค และครูเป็นผู้สนับสนุนในการเรียนให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งนักเรียนแต่ละกลุ่มมีความแตกต่างในการพัฒนาความใฝ่เรียนรู้ที่ดีขึ้น

4.3 ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1.1) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ควรคำนึงถึงการออกแบบตามขั้นตอนที่วางไว้ และมีการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมผ่านผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้ได้เครื่องมือวิจัยที่สมบูรณ์

1.2) การศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ควรมีการทดสอบก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงการสังเกตในการตอบสนองต่อกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนด้วย

2) ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม ควรพิจารณาบริบทของนักเรียนรวมถึง การส่งเสริมด้านเทคโนโลยีจากทุกภาคส่วน

2.2) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม ควรมีการวิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหาที่สอดคล้องเหมาะสมเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ

2.3) ผลการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และความใฝ่เรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ ควรมีการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือก่อนนำไปทดลองใช้จริงและควรติดตามผลเมื่อสิ้นสุดระยะการทดลอง

5. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร.

จาตุรนต์ มหากนก. (2562). ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่เรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 47(2), 24-45.

ชนิสรา เมธภัทรธิ์. (2560). “ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) กับการสอนคณิตศาสตร์”. *นิตยสาร สสวท.* 46(209), 20-22.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์*. 5(3), 7-20.

ณัฐพล รำไพ. (2561). *นวัตกรรมฉบับนักเทคโนโลยีการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: วิสตา อินเทอร์เน็ต.

ดุสิต ขาวเหลือง และอภิชาติ อนุกุลเวช. (2562). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริง โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษา อาชีวศึกษาที่มีระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่างกัน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*. 30(3), 16-29.

ดุสิตา แดงประเสริฐ. (2549). การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะการเขียนสรุปความ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค KWL Plus. *วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต*

- สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นันทิกา หนูสม และวิโรจน์ สุทธิสีมา. (2561). ลักษณะของข่าวปลอมในประเทศไทยและระดับความรู้เท่าทันข่าวปลอมบนเฟซบุ๊กของผู้รับสารในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารนิเทศศาสตร์*. 37(1), 37-45.
- นิพนธ์ บริเวรณันท์. (2552). *Augmented Reality เมื่อโลกความจริงผนวกเข้ากับโลกเสมือน*. สืบค้นจาก URL: http://www.ebooks.in.th/30348/Augmented_Reality/.
- นิรมล ศตวุฒิ. (2548). *การพัฒนาหลักสูตร (Curriculum Development)*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ประณาท เทียนศรี. (2556). *การสอนสังคมศึกษาเพื่อพัฒนาการคิด ของนักเรียนระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พันทิพา หนูชื่อตรง. (2561). ผลการเรียนรู้ด้วยหนังสือเรียนร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม และกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มูลนิธิคณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทย BSG. (2555). *มาตรฐานการศึกษามูลนิธิคณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทยฉบับปรับปรุง ครั้งที่ 4 พุทธศักราช 2555* สืบค้นจาก URL: <http://www.act.ac.th/document/BSG-55.pdf>.
- เมธา อึ้งทอง, ผดุงชัย ภูพัฒน์ และจิตพล มังคลากุล. (2561). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักวิชาชีวศร. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี*. 12(ฉบับพิเศษ), 82-92.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). *ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- _____. (2557). *การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- ศิริวรรณ วณิชพัฒน์ราชย์. (2558). *วิธีสอนทั่วไป*. นครปฐม: ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2562). *รายงานประจำปี 2562*. สืบค้นจาก URL: <https://www.niets.or.th/th/catalog/view/431>.
- สมนึก กำลั้งเดช (2553). *การศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา*. สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาชาติ*. กรุงเทพมหานคร : פרקหวานกราฟิค.
- สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2556). *ห้องเรียนกลับทาง : ห้องเรียนมิติใหม่ในศตวรรษที่ 21*. สืบค้นจาก URL: <http://phd.mbuisc.ac.th/academic/flipped%20classroom2.pdf>.
- เสาวลักษณ์ พันธบุตร. (2560). อยู่อย่างคนร่วมสมัยในยุคดิจิทัล. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 5(2), 161-167.
- Bergmann, J. and Sams, A. (2012). *Flip your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. Washington DC: International Society for Technology in Education.

- Bokosmaty, R., Bridgeman, A., and Muir, M. (2019). Using a Partially Flipped Learning Model to Teach First Year Undergraduate Chemistry. *Journal of Chemical Education*. 96(4), 629-639.
- Lee, O. and Buxton, A. (2013). Teacher Professional Development to Improve Science and Literacy Achievement of English Language Learners. *Theory Into Practice*. 52, 110-117.
- Milson, A. J., and Robert, J. A. (2008). The Internet and Inquiry Learning: Integrating Medium and Method in a Sixth Grade Social Studies Classroom. *Theory and Research in Social Education*. 30(2), 39-58.
- Morris, P. (2013). Reconstructing Project Management Reprised: A Knowledge Perspective. *Project Management Journal*. 44(5), 6-23.
- Wiggins, G. and Tighe, J. (2011). *The Understanding by Design Guide to Creating High-quality Units*. NY: ASCD.

ผู้เขียน



นางสาวดารารัตน์ วงศ์เรืองศักดิ์ (T)

นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ (วิทยาการการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษา:

ปริญญาตรี ค.บ. สาขาสังคมศึกษา



อาจารย์ ดร.เกศินี ครุณาสวัสดิ์(T)

อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษา:

ปริญญาตรี ศษ.บ. สังคมศึกษา

ปริญญาโท ค.ม. การสอนสังคมศึกษา

ปริญญาเอก ค.ด. หลักสูตรและการสอน



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์(T)

อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษา:

ปริญญาตรี ค.บ. การมัธยมศึกษา:วิทยาศาสตร์ทั่วไป-คอมพิวเตอร์ศึกษา

ปริญญาโท ค.ม. โสตทัศนศึกษา

ปริญญาเอก ค.ด. เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา Development of Pharmacy Management Information System

สุริษา บุญเจริญ¹ และ จันจิรา ดีเลิศ^{1*}
Surisa Booncharoen and Janjira Deelert

^{1*} สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

Department of Business Computer, Faculty of Management Science, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

* Corresponding author e-mail: janjira_d@aru.ac.th

Received: 13/01/2023 Revised: 06/02/2023 Accepted: 17/02/2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา 2) ประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา โดยใช้โปรแกรม Microsoft Visual Studio 2015 และใช้ระบบจัดการฐานข้อมูล MS SQL ในการจัดเก็บข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา 2) แบบประเมินประสิทธิภาพของระบบ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งาน กลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาระบบสารสนเทศ จำนวน 3 คน และผู้ใช้งานระบบจำนวน 10 คน ผลการวิจัยพบว่า ระบบสารสนเทศที่พัฒนาขึ้นสามารถจัดเก็บข้อมูลหลัก เช่น ข้อมูลลูกค้า ข้อมูลยา ข้อมูลประเภทยา และข้อมูลบริษัทผู้ผลิต เป็นต้น โดยระบบสามารถจัดการการสั่งซื้อยาจากบริษัทผู้ผลิต การขายยาให้แก่ลูกค้า รวมทั้งสามารถออกใบเสร็จและรายงานผลการดำเนินงานได้ ผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบโดยผู้เชี่ยวชาญในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.86$, S.D.=0.47) และผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.45$, S.D.=0.51)

คำสำคัญ: ระบบสารสนเทศ การบริหารจัดการ ร้านขายยา การพัฒนาระบบ

Abstract

The objectives of this research were to 1) design and development of the pharmacy management information system, 2) evaluate the efficiency of the pharmacy management information system, and 3) study the satisfaction of users of the pharmacy management information system. Using Microsoft Visual Studio 2015 and used the MS SQL database management system to store data. The research tools were 1) pharmacy management information system, 2) system efficiency assessment form, and 3) user satisfaction assessment form. The sample was divided into 2 groups: 3 information system development experts and 10 system users. The results showed that the developed information system can store primary data such as customer information, drug information, drug type information and manufacturer company information, etc. The system can manage drug purchases from manufacturers and sell drugs to customers including being able to issue receipts and reporting on performance. The results of system performance evaluation by experts were at a high level ($\bar{X}=3.86$, S.D.=0.47) and the overall system user satisfaction studies were at a high level ($\bar{X}=4.45$, S.D.=0.51).

Keywords: Information System, Management, Pharmacy, System Development

1. บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์ได้พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ เทคโนโลยีคือเครื่องมือสำคัญในการสร้างความสามารถในการแข่งขัน และปรับปรุงประสิทธิภาพของบริษัทโดยเฉพาะอย่างยิ่งระบบสารสนเทศ (จันจิรา ดีเลิศ และสุวรรณา สิทธิณาวีวัฒน์, 2564) เข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินธุรกิจหลายประเภทในเรื่องของการจัดเก็บข้อมูล การประมวลผลข้อมูล ตลอดจนการออกรายงานต่างๆ การจัดการของระบบที่มีความน่าเชื่อถือและมีความปลอดภัยสูง ส่งผลให้มีการพัฒนาเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานของธุรกิจให้ดำเนินการอย่างเป็นระบบมากขึ้น โดยถูกออกแบบและพัฒนาให้ปฏิบัติงานตามหน้าที่ทางธุรกิจ ระบบสารสนเทศจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะต้องนำมาใช้ในการดำเนินงานเพื่อให้การดำเนินธุรกิจประสบผลสำเร็จ ทั้งนี้เป้าหมายของการนำเข้ามาใช้งานในองค์กร คือ ใช้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในการบริหารจัดการข้อมูลการดำเนินงานขององค์กร เพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายขององค์กรภายใต้การเปลี่ยนแปลง และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนั่นเอง (Eroshkina et al., 2017) นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือที่ผู้บริหารสามารถใช้เป็นแนวทางในการตัดสินใจ และสนับสนุนการปฏิบัติงานต่างๆ ขององค์กร (ภาวิน ชินะโชติ และคณะ, 2562)

ร้านขายยาสามหมอเกสร เป็นร้านขายยาที่ตั้งอยู่ในตำบลโรงช้าง อำเภอหาราช จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เปิดให้บริการทุกวัน (เวลา 08.30-19.00 น.) เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงยาเพื่อการรักษาสุขภาพเบื้องต้นได้โดยสะดวก ระบบการบริหารจัดการของร้านขายยาสามหมอเกสรมีการจัดการเก็บข้อมูลต่างๆ ลงในสมุดบันทึก ทำให้การค้นหาข้อมูลไม่สะดวกรวดเร็วเท่าที่ควร ข้อมูลเกิดการสูญหาย อีกทั้งยังทำให้เกิดข้อมูลที่ซ้ำซ้อนกันได้ นอกจากนี้ร้านขายยาสามหมอเกสร ยังมีปัญหาการจัดการสินค้าภายในร้านอีกด้วย โดยการตรวจสอบสินค้าทำได้ยาก เกิดข้อผิดพลาดในการเช็คสต็อกสินค้า และยังพบปัญหาอื่นๆ เช่น การหาสินค้าภายในร้านไม่เจอ จำนวนสินค้าในคลังสินค้าไม่เพียงพอที่จะขายให้แก่ลูกค้า ทำให้ลูกค้าที่เข้ามาใช้บริการเป็นประจำเกิดความไม่สะดวกสบายในขณะที่เข้ามาใช้บริการ รวมทั้งเกิดความล่าช้าในการค้นหาข้อมูลและในบางครั้งเกิดการสูญหายของเอกสารหลักฐานบางส่วน

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการนำเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์เข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาการบริหารจัดการร้านขายยาสามหมอเกสร โดยการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา โปรแกรมที่ใช้ คือ Microsoft Visual Studio 2015 เป็นภาษาในการพัฒนา และใช้ระบบจัดการฐานข้อมูล MS SQL ในการจัดเก็บข้อมูล เพื่อแก้ไขปัญหาในการทำงานของระบบงานเดิมที่ไม่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน โดยระบบที่พัฒนาขึ้นสามารถจัดเก็บข้อมูลได้ เช่น ข้อมูลยา ข้อมูลประเภทยา ข้อมูลลูกค้า ข้อมูลบริษัทผู้ผลิต ข้อมูลการซื้อยา และข้อมูลการขายยา เป็นต้น สามารถประมวลผลข้อมูลได้ เช่น การคำนวณราคายา การออกใบเสร็จให้ลูกค้า การค้นหายา การแก้ไขข้อมูล การลบข้อมูล และการตรวจสอบสินค้าคงเหลือ เป็นต้น และสามารถออกรายงานต่างๆ ได้ ช่วยลดขั้นตอนในการทำงาน และค่าใช้จ่ายในการจัดเก็บเอกสารได้ด้วย โดยมีการหาประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา เพื่อให้ระบบมีประสิทธิภาพในการดำเนินงานดียิ่งขึ้น และศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

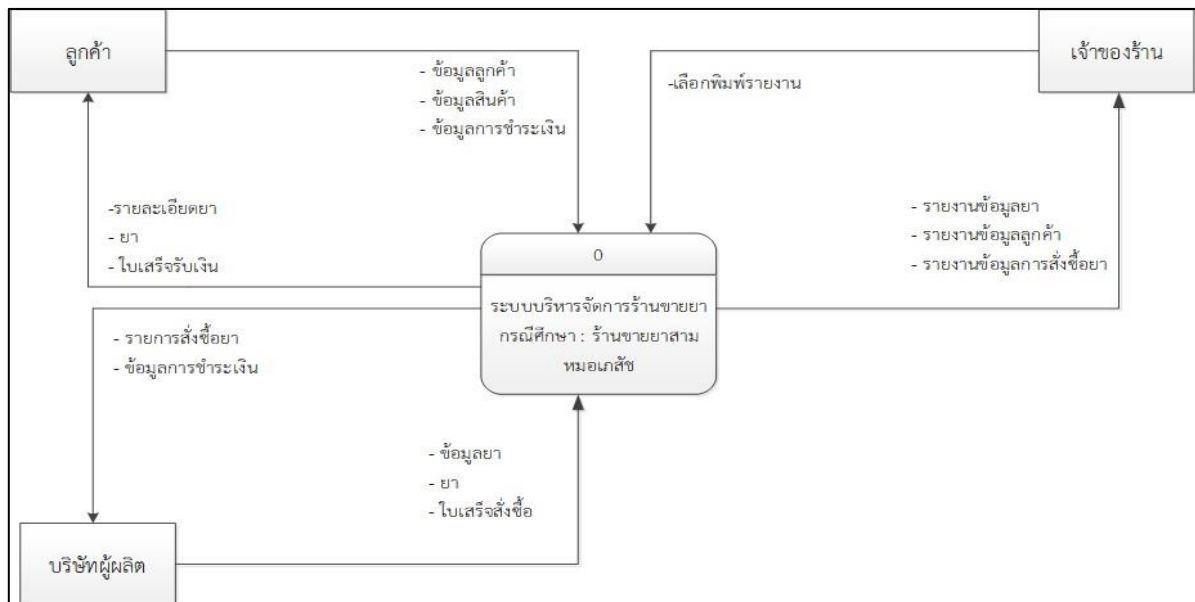
- 1) เพื่อออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา
- 2) เพื่อประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา

2. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาโดยการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา กรณีศึกษาร้านขายยาสามหมอ เกษ์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบและพัฒนาระบบ โดยประยุกต์ใช้วงจรพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle: SDLC) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน (โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์, 2560) ดังนี้

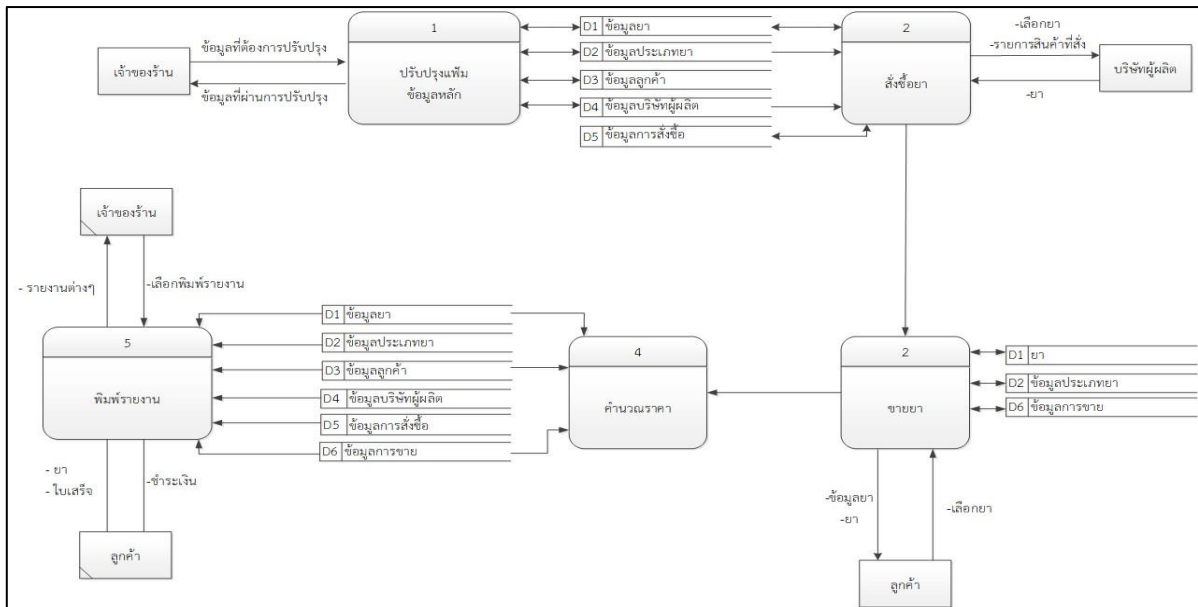
1) การวางแผนโครงการ (Project Planning) ในขั้นตอนของการวางแผนโครงการ ผู้วิจัยศึกษาปัญหาการดำเนินงานปัจจุบันของร้านขายยาสามหมอ เกษ์ เพื่อกำหนดปัญหา ศึกษา และวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อนำมาใช้ในการดำเนินงานของร้านขายยา ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการเขียนแผนการดำเนินงานเพื่อกำหนดระยะเวลาของการพัฒนาระบบบริหารจัดการร้านขายยา

2) การวิเคราะห์ (Analysis) ในขั้นตอนของการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้รวบรวมความต้องการต่างๆ ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เจ้าของร้านเกี่ยวกับการปฏิบัติงานของการทำงานปัจจุบัน และระเบียบกฎเกณฑ์ต่างๆ ในการปฏิบัติงานของร้านเพื่อให้ทราบถึงกระบวนการทำงานและปัญหาที่เกิดขึ้น จากนั้นผู้วิจัยนำความต้องการต่างๆ ที่รวบรวมมาสรุปเป็นข้อกำหนด และสร้างแผนภาพบริบท (Context Diagram) แบบจำลองกระบวนการ (Data Flow Diagram: DFD) และแบบจำลองข้อมูล (Entity Relationship Diagram: ERD) โดยมีรายละเอียดดังนี้



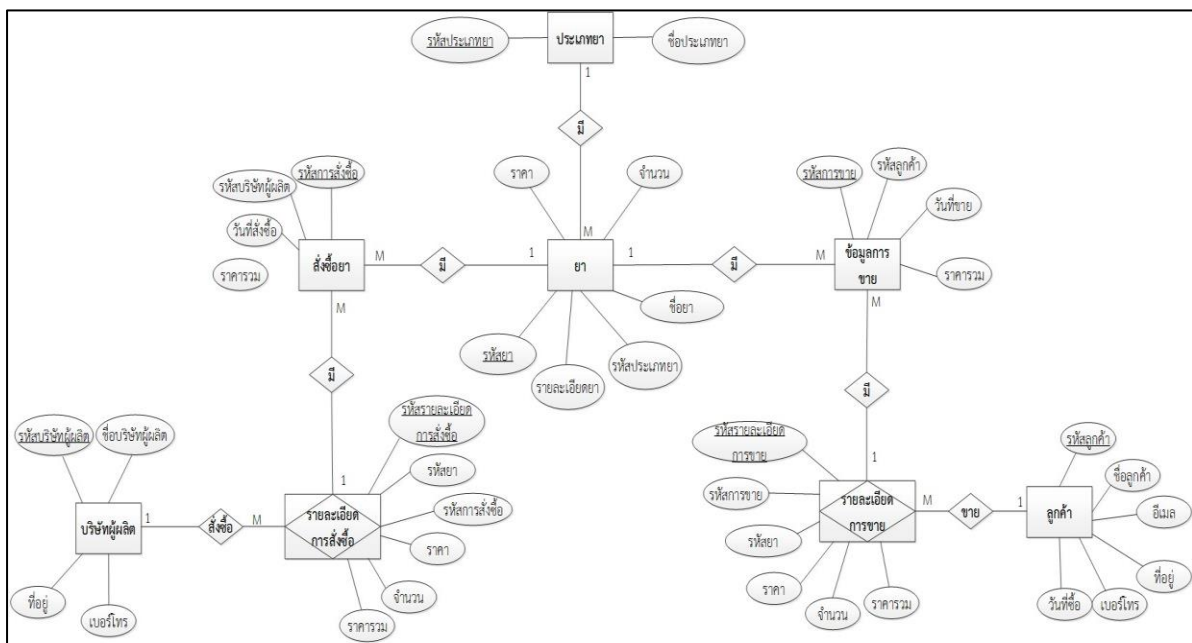
ภาพที่ 1 Context Diagram: ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา

จากภาพที่ 1 Context Diagram ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา เกี่ยวข้องกับลูกค้า เจ้าของร้าน และบริษัทผู้ผลิต โดยลูกค้าทำการสั่งซื้อสินค้าไปยังระบบ ระบบจะทำการรับข้อมูลและส่งข้อมูลทั้งหมดของลูกค้าไปให้เจ้าของร้าน ระบบจะส่งข้อมูลของสินค้าที่ต้องการซื้อจากเจ้าของร้านไปยังบริษัทผู้ผลิต บริษัทผู้ผลิตจะส่งสินค้ามายังระบบ



ภาพที่ 2 Data Flow Diagram Level1: ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา

จากภาพที่ 2 เป็นการแสดงทิศทางการไหลของข้อมูลในระบบสารสนเทศ โดยเริ่มต้นจากเจ้าของร้านทำการปรับปรุงข้อมูลให้เป็นปัจจุบัน เมื่อข้อมูลเป็นปัจจุบันแล้วจะทำการส่งไปยังกระบวนการต่อไปของระบบ คือ กระบวนการสั่งซื้อยา กระบวนการขายสินค้า กระบวนการคำนวณราคา และกระบวนการพิมพ์รายงาน



ภาพที่ 3 Entity Relationship Diagram: ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา

จากภาพที่ 3 แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของข้อมูลในฐานข้อมูลร้านขายยา โดยฐานข้อมูลประกอบด้วย ข้อมูลต่างๆ ได้แก่ ข้อมูลบริษัทผู้ผลิต ข้อมูลการสั่งซื้อยา ข้อมูลรายละเอียดการสั่งซื้อ ข้อมูลยา ข้อมูลประเภทยา ข้อมูลการขาย ข้อมูลรายละเอียดการขาย และข้อมูลลูกค้า

3) การออกแบบระบบ (Design) ในขั้นตอนของการออกแบบระบบ ผู้วิจัยนำแบบจำลองเชิงตรรกะที่ถูกสร้างขึ้นในขั้นตอนของการวิเคราะห์มาสร้างเป็นแบบจำลองเชิงกายภาพเพื่อนำไปสู่ระบบงานจริงที่สามารถนำไปใช้งานได้จริง โดยผู้วิจัยออกแบบฐานข้อมูล ออกแบบสถาปัตยกรรมของระบบ ออกแบบผลลัพธ์ (Output) และส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface) และสร้างต้นแบบของระบบ สำหรับซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนา ได้แก่ โปรแกรม Visual Studio 2015 โดยใช้ภาษา C# เพื่อพัฒนาระบบให้มีประสิทธิภาพ และใช้ MS SQL สำหรับสร้างฐานข้อมูล

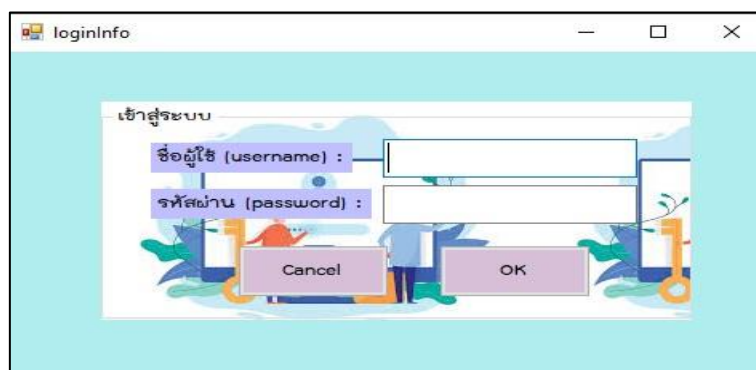
4) การนำไปใช้ (Implementation) ในขั้นตอนของการนำไปใช้ ผู้วิจัยทำการทดสอบระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยาที่พัฒนาขึ้น จากนั้นนำไปติดตั้งเพื่อให้เจ้าของร้านทดลองใช้งาน เพื่อให้เกิดความมั่นใจ ว่าระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยาตรงตามความต้องการของผู้ใช้ตามข้อกำหนดต่างๆ ที่ออกแบบไว้ ทั้งนี้ผู้วิจัยทำการตรวจสอบคุณภาพระบบโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน และให้เจ้าของร้านและผู้เกี่ยวข้องกับระบบทำแบบประเมิน โดยใช้แบบสอบถาม จำนวน 10 คน เพื่อประเมินผลการทำงานของระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยาว่าเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ และเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบด้วย

5) การบำรุงรักษา (Maintenance) ในระยะของการบำรุงรักษา ผู้วิจัยมีแนวทางในการเพิ่มเติมคุณสมบัติใหม่ๆ ให้กับระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน โดยคุณสมบัติใหม่ๆ เหล่านี้อาจมาจากความต้องการของเจ้าของร้านหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับระบบ

3. ผลการวิจัย

3.1 ผลการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา

จากการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา พบว่า ระบบสามารถทำงานตามขอบเขตของระบบที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งระบบสามารถสั่งซื้อสินค้า ขายสินค้า คำนวณราคา ออกใบเสร็จ และออกรายงานต่างๆ ได้ โดยผลลัพธ์ของการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา มีรายละเอียดดังนี้



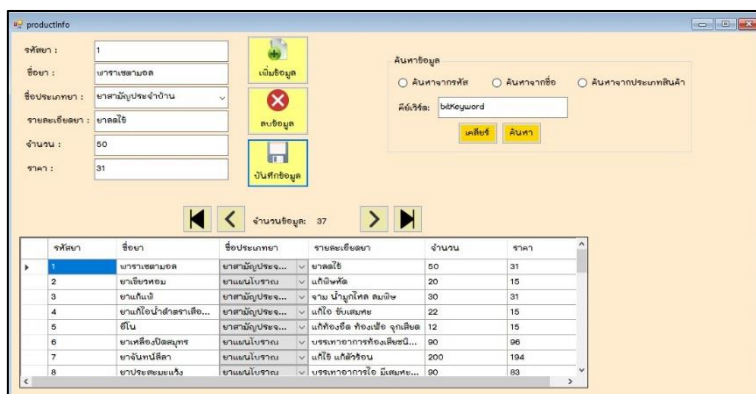
ภาพที่ 4 หน้าจอแสดงหน้า Login เข้าสู่ระบบ

จากภาพที่ 4 เป็นหน้าจอการเข้าสู่ระบบการใช้งานหน้า Login ผู้ใช้สามารถใช้งานโดยการกรอก Username และ Password ให้ถูกต้อง (หากกรอก Username หรือ Password ผิด จะไม่สามารถเข้าใช้งานระบบได้)



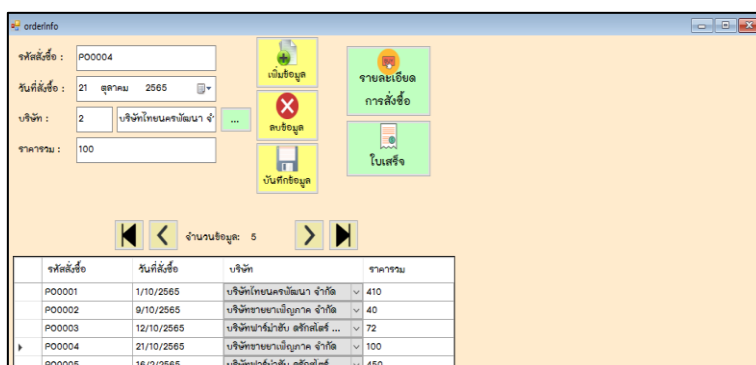
ภาพที่ 5 หน้าจอเมนูหลัก

จากภาพที่ 5 เมื่อผู้ใช้กรอก Username และ Password ถูกต้อง จะเข้าสู่หน้าจอหลักของระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา ในหน้าจอหลักของระบบประกอบด้วย ข้อมูลหลัก ข้อมูลลูกค้า ข้อมูลสั่งซื้อ ข้อมูลการขาย และรายงาน



ภาพที่ 6 หน้าจอแสดงข้อมูลสินค้า

จากภาพที่ 6 แสดงหน้าข้อมูลสินค้าทั้งหมด โดยส่วนนี้ทำหน้าที่เก็บข้อมูลสินค้า ประกอบไปด้วย รหัสยา ชื่อยา ชื่อประเภทยา รายละเอียดยา จำนวน และราคา ซึ่งผู้ใช้สามารถทำการเพิ่ม ลบ แก้ไขข้อมูลยา และสามารถค้นหาข้อมูลยาจากรหัสยา ชื่อยา หรือประเภทยาได้



ภาพที่ 7 หน้าจอแสดงการสั่งซื้อ

จากภาพที่ 7 หน้าจอแสดงการสั่งซื้อยา โดยในส่วนนี้ระบบสามารถเก็บข้อมูลการสั่งซื้อยาแต่ละครั้ง โดยหน้าจอการสั่งซื้อยาประกอบด้วย รหัสสั่งซื้อ วันที่สั่งซื้อ บริษัทผู้ผลิต และราคารวม

รหัสการขาย	วันที่ขาย	รหัสลูกค้า	ราคารวม
SO0001	1/9/2565	นางสาวนิ น...	525
SO0002	10/9/2565	นายพงษ์น...	63
SO0003	25/9/2565	นายวิชัย อุด...	1215.9
SO0004	12/3/2564	นายวิชัย อุด...	466.2
SO0005	26/12/2564	นางสาวกสิ...	472.5
SO0006	14/7/2565	นางสาววิ...	420

ภาพที่ 8 หน้าจอแสดงการขาย

จากภาพที่ 8 หน้าจอแสดงการขายยา โดยในหน้าจอแสดงการขายยาประกอบด้วย รหัสการขาย วันที่ขาย ชื่อลูกค้า และราคารวม

ลำดับที่	รหัสยา	ชื่อยา	จำนวน	ราคา	ราคารวม
1	2	ยาเขียวหอม	5	20.00	100.00
2	1	ยาขาวหอม	5	50.00	250.00
3	5	ยา...	5	12.00	60.00

ภาพที่ 9 หน้าจอแสดงใบเสร็จ

จากภาพที่ 9 หน้าจอแสดงใบเสร็จ โดยในหน้าจอแสดงใบเสร็จจะบอกถึงรายละเอียดการสั่งซื้อ (กรณีที่เป็นหน้าการสั่งซื้อ) และรายละเอียดการขาย (กรณีที่เป็นหน้าขายยา)

3.2 ผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา โดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า ภาพรวมมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.86 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า 3 อันดับแรก ได้แก่ ด้านการตรวจสอบข้อผิดพลาดของข้อมูลที่ป้อนเข้าสู่ระบบ มีค่าเฉลี่ย 4.17 รองลงมา ได้แก่ ด้านความสามารถของระบบตรงต่อความต้องการของผู้ใช้ มีค่าเฉลี่ย 3.89 และด้านผลลัพธ์ที่ได้จากระบบ มีค่าเฉลี่ย 3.83 ตามลำดับ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. ด้านความสามารถของระบบตรงต่อความต้องการของผู้ใช้	3.89	0.51	มาก
2. ด้านผลลัพธ์ที่ได้จากระบบ	3.83	0.29	มาก
3. ด้านการใช้งานของระบบ	3.67	0.58	มาก
4. ด้านการประมวลผลของระบบ	3.73	0.64	มาก
5. ด้านการตรวจสอบข้อผิดพลาดของข้อมูลที่ป้อนเข้าสู่ระบบ	4.17	0.29	มาก
รวม	3.86	0.47	มาก

3.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยาโดยผู้ใช้

ผลการประเมินความพึงพอใจของระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยาโดยผู้ใช้ พบว่าภาพรวมผู้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.45 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า 3 อันดับแรก ได้แก่ ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบระบบ มีค่าเฉลี่ย 4.58 รองลงมาได้แก่ ด้านเนื้อหาข้อมูล มีค่าเฉลี่ย 4.40 และด้านความสามารถในการทำงาน มีค่าเฉลี่ย 4.40 ตามลำดับ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา โดยผู้ใช้

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. ด้านเนื้อหาข้อมูล	4.40	0.50	มากที่สุด
1.1 มีความชัดเจน ถูกต้องแม่นยำ	4.40	0.52	มาก
1.2 ระบบมีความเหมาะสม น่าสนใจ	4.40	0.52	มาก
1.3 การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอนมีความต่อเนื่อง อ่านแล้วเข้าใจ	4.40	0.52	มาก
2. ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบระบบ	4.58	0.52	มากที่สุด
2.1 การจัดรูปแบบง่ายต่อการอ่าน	4.60	0.52	มากที่สุด
2.2 หน้าการใช้งานหลักมีความสวยงาม ทันสมัย	4.50	0.53	มาก
2.3 สีสีนการออกแบบมีความเหมาะสม	4.50	0.53	มาก
2.4 ขนาดตัวอักษร และรูปแบบตัวอักษรมีความสวยงามและอ่านได้ง่าย	4.70	0.49	มากที่สุด
3. ด้านความสามารถในการทำงาน	4.40	0.50	มากที่สุด
3.1 ระบบมีความถูกต้องในการประมวลผล	4.30	0.49	มาก
3.2 ความเร็วในการประมวลผล	4.30	0.49	มาก
3.3 ระบบสามารถใช้งานง่าย	4.60	0.52	มาก
รวม	4.45	0.51	มาก

4. สรุปผลและอภิปรายผล

4.1 สรุปผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1) ผลการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา ผู้วิจัยใช้หลักการออกแบบและพัฒนาระบบโดยประยุกต์ใช้วงจรพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle: SDLC) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน พัฒนาเป็นระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา

2) ผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่า ประสิทธิภาพของระบบในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และผลการประเมินความพึงพอใจของระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยาโดยผู้ใช้ จำนวน 10 คน พบว่า ความพึงพอใจของระบบในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

4.2 อภิปรายผล

จากการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยา กรณีศึกษา ร้านสามหมอกเสาช ให้มีประสิทธิภาพในการทำงาน แก้ไขข้อผิดพลาดจากการดำเนินงานในระบบเดิม โดยในการพัฒนาระบบนั้น เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา คือ โปรแกรม Microsoft Visual Studio 2015 และระบบจัดการฐานข้อมูล MS SQL ผลลัพธ์ที่ได้จากการพัฒนาระบบ คือ ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยาตรงตามความต้องการของผู้ใช้ โดยระบบสามารถจัดเก็บข้อมูลหลัก ข้อมูลการดำเนินงาน และสามารถออกรายงานผลการดำเนินงานได้ตามความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งระบบที่พัฒนาขึ้นช่วยแก้ไขปัญหาจากการดำเนินงานของระบบเก่าได้เป็นอย่างดี โดยระบบมีผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.86$, S.D.=0.47) และมีผลการประเมินความพึงพอใจของระบบอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.45$, S.D.=0.51) ดังนั้นระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการร้านขายยาที่พัฒนาขึ้นเป็นระบบที่ช่วยให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น และระบบสามารถนำไปใช้กับระบบงานปัจจุบันของร้านขายยาสามหมอกเสาชได้จริง ทำให้การดำเนินงานของร้านขายยาในภาพรวมดีขึ้นจากเดิม ผลที่ได้มีความสอดคล้องกับการศึกษาของ ภิราภรณ์ บุตรช่อ และคณะ (2565) ที่ทำการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อจัดจำหน่ายสินค้าวิสาหกิจชุมชน กรณีศึกษา กลุ่มผลิตหมวกยางพารา อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ผลการศึกษาพบว่า ระบบสารสนเทศเพื่อจัดการข้อมูลวิสาหกิจชุมชนทำให้เก็บข้อมูลเป็นระเบียบมากยิ่งขึ้น ช่วยให้ข้อมูลเป็นปัจจุบัน และสะดวกรวดเร็วในการบริหารจัดการข้อมูลวิสาหกิจชุมชน งานวิจัยของ กมลกา แดงสกุล และคณะ (2564) ที่ทำการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อจัดการองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นชุมชนกลุ่มทอผ้า ตราศีลานี ตำบลหนองอ้อ อำเภอหนองวัวซอ จังหวัดอุดรธานี ด้วยเว็บแอปพลิเคชัน ผลการศึกษาพบว่า ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจต่อระบบสารสนเทศเพื่อจัดการองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมท้องถิ่น พบว่า ในด้านความสามารถของระบบตรงตามความต้องการของผู้ใช้ ด้านความถูกต้องในการทำงานของระบบสารสนเทศเพื่อจัดการองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นชุมชน ตราศีลานี ตำบลหนองอ้อ อำเภอหนองวัวซอ ด้านความสะดวกสบายและง่ายต่อการใช้งาน และด้านความรวดเร็วในการทำงานอยู่ในระดับดีมาก งานวิจัยของ ณัทยวรรณ วิโสภา, สุตติเทพ ศิริพิพัฒน์กุล และณัฐพล รำไพ (2564) ที่ทำการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเพื่อจัดการพัสดุภาควิทยาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผลการศึกษาพบว่า ระบบฐานข้อมูลเพื่อจัดการพัสดุที่ออกแบบและพัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก และความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อระบบฐานข้อมูลเพื่อจัดการพัสดุในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และงานวิจัยของ วิจิตร จารุโนประถัมภ์ (2564) ที่ทำการพัฒนาฐานข้อมูลการผลิตข้าว และแนวทางการลดต้นทุนการผลิตในอำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท ผลการศึกษาพบว่า ฐานข้อมูลการผลิตข้าวสามารถใช้งานได้จริง โดยมีหน้าที่ในการเพิ่มข้อมูล การแก้ไขข้อมูล การดูข้อมูล การลบข้อมูล การค้นหาข้อมูล และการดาวน์โหลดข้อมูล

5. เอกสารอ้างอิง

กมลกา แดงสกุล และคณะ. (2564). การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อจัดการองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นชุมชนกลุ่มทอผ้า ตราศีลานี ตำบลหนองอ้อ อำเภอหนองวัวซอ จังหวัดอุดรธานีด้วยเว็บแอปพลิเคชัน.

วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล. 7(2), 146-154.

- จันจิรา ดีเลิศ และสุวรรณา สิทธนาวิวัฒน์. (2564). ระบบบริหารทรัพยากรองค์กร: เครื่องมือสู่ความสำเร็จอุตสาหกรรมการผลิตในประเทศไทย. *วารสารวิทยาการจัดการปริทัศน์*. 23(2), 247-256.
- ณัทยวรรณ วิโสภา, สุธิตเทพ ศิริพิพัฒน์กุล และณัฐพล รำไพ. (2564). การพัฒนาระบบฐานข้อมูลเพื่อการจัดการพัสดุภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. *วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร*. 6(2), 63-74.
- ภาวิน ชินะโชติ และคณะ. (2562). ระบบสารสนเทศในงานด้านทรัพยากรมนุษย์. *วารสารสถาบันวิจัยญาณสังวร*. 10(1), 180-191.
- ภิราภรณ์ บุตรช่อ และคณะ. (2565). การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อจัดจำหน่ายสินค้าวิสาหกิจชุมชนกรณีศึกษา กลุ่มผลิตหมวกยางพารา อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ*. 2(1), 43-53.
- วิจิตร จาโรจน์ประถัมภ์. (2564) การพัฒนาฐานข้อมูลการผลิตข้าว และแนวทางการลดต้นทุนการผลิตในอำเภอสรคบุรี จังหวัดชัยนาท. *วารสารวิทยาการจัดการปริทัศน์*. 23(2), 123-132.
- โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์. (2560). *การวิเคราะห์และออกแบบระบบ (Systems Analysis and Design)*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- Eroshkin, S. Yu., Kameneva, N. A., Kovkov, D.V., and Sukhorukov, A.I. (2017). Conceptual System in the Modern Information Management. *Procedia Computer Science*, 103, 609 – 612.

ผู้เขียน



สุริษา บุญเจริญ

นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

การศึกษา:

ปริญญาตรี บธ.บ. คอมพิวเตอร์ธุรกิจ (กำลังศึกษา)



ดร.จันจิรา ดีเลิศ

อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

การศึกษา:

ปริญญาตรี บธ.บ. ระบบสารสนเทศทางคอมพิวเตอร์

ปริญญาโท วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ

ปริญญาเอก ป.ร.ด. บริหารธุรกิจ

**ความรู้และทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศที่มีผลต่อการสื่อสารของครู
ระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์**
**Knowledge and Attitudes about Gender Equality Affecting Communication
of Secondary School Teachers Under Phitsanulok-Uttaradit Secondary
Educational Service Area Office**

อุษณีย์ มากประยูร¹ และ จักกพ พานิช^{1*}
Usanee Makprayoon and Jakpop Panich

¹ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

Faculty of Management Sciences Uttaradit Rajabhat University

* Corresponding author e-mail: grupree22@gmail.com

Received: 04/01/2023 Revised: 08/05/2023 Accepted: 24/05/2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความรู้และทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศที่มีผลต่อการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 340 คน สุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิตามสัดส่วน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนาโดยการแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สันเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่าง 2 ตัวแปร และสร้างสมการพยากรณ์ด้วยการวิเคราะห์การถดถอยเชิงซ้อนเพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของตัวแปร ผลการวิจัยด้านความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศ พบว่า ประเด็นที่ครูมีความรู้มากที่สุด คือ เพศกำเนิด หมายถึง เพศที่ธรรมชาติให้มาแต่กำเนิด ถูกระบุไว้เมื่อแรกเกิด โดยใช้อวัยวะเพศเป็นตัวกำหนด ด้านทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศ พบว่า ประเด็นที่ครูมีทัศนคติมากที่สุด คือ ทั้งลูกชายและลูกสาวควรมีความเท่าเทียมในสิทธิหน้าที่ โอกาสทางการศึกษา เศรษฐกิจ และสังคม ด้านการสื่อสารเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศ พบว่า ประเด็นที่ครูมีการสื่อสารมากที่สุด คือ การนำประเด็นเรื่องความเสมอภาคทางเพศมาสอดแทรกในการเรียนการสอนเพราะเป็นการป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาการคุกคามทางเพศ การล่วงละเมิดทางเพศ การท้องไม่พร้อม และการกลั่นแกล้งกัน ส่วนผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ความรู้และทัศนคติกับการสื่อสารเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศของครูมีความสัมพันธ์กัน โดยความรู้กับการสื่อสารของครูมีความสัมพันธ์กันในระดับสูงที่ระดับนัยสำคัญ .01 ส่วนทัศนคติกับการสื่อสารของครูมีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำที่ระดับนัยสำคัญ .01 สำหรับการทดสอบการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุ พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทัศนคติกับการสื่อสารของครูมีความสัมพันธ์กันในระดับสูงที่ระดับนัยสำคัญ .05 และค่า R-square = 0.746 และเมื่อนำสมการในการพยากรณ์การสื่อสารของครู พบว่า ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษามากที่สุด คือ ความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศ

คำสำคัญ : การสื่อสาร ความเสมอภาคทางเพศ ครู

Abstract

The purpose of this research was to study knowledge and attitudes about gender equality affecting communication of secondary school teachers under Phitsanulok-Uttaradit Secondary Educational Service Area Office. A sample group of 340 people was randomly stratified by proportional stratification. Collect data using a questionnaire. Data were analyzed by descriptive statistics using frequency, percentage, mean and standard deviation distributions. Pearson's correlation coefficient was used to find the relationship between 2 variables and to construct a predictive equation using Multiple Regression Analysis to analyze the influence of the variables. The results of the research on gender equality knowledge revealed that the issue that teachers were most knowledgeable about was gender at birth. was identified at birth by using the genitals Regarding the attitude towards gender equality, it was found that the issue that teachers had the most attitude on was that both sons and daughters should have equality in rights, duties, educational opportunities, economy and society. The most common communication is to bring gender equality issues into teaching because it prevents sexual harassment. sexual harassment unprepared pregnancy bullying each other As for the results of the hypothesis test, it was found that teachers' knowledge and attitudes and communication about gender equality were related. There was a high correlation between knowledge and teacher communication at the .01 significance level, while attitude and teacher communication had a low correlation at the .01 significance level for the multiple regression analysis test. It was found that there was a high relationship between knowledge and attitude with teacher communication at the significance level of .05 and R square =0.746. The knowledge that affected the communication of secondary school teachers the most was knowledge about gender equality.

Keywords: Communication, Gender Equality, Teachers

1. บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความเท่าเทียมทางเพศและการสร้างความเสมอภาคทางเพศเป็นแนวทางหลักของการพัฒนาในระดับสากล ประเทศสมาชิกสหประชาชาติได้ลงนามในวาระการพัฒนาที่ยั่งยืน พ.ศ. 2573 ซึ่งกำหนดให้สิทธิมนุษยชนและความเท่าเทียมทางเพศเป็นหัวใจหลักของการดำเนินการพัฒนาในเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ข้อที่ 5 (องค์การความร่วมมือระหว่างประเทศของเยอรมัน ประจำประเทศไทย, 2563) ปัจจุบันประเทศไทยมีพระราชบัญญัติความเท่าเทียมระหว่างเพศ พ.ศ. 2558 ที่ระบุความหมายของการเลือกปฏิบัติโดยไม่เป็นธรรมระหว่างเพศอย่างชัดเจน ครอบคลุมถึงบุคคลที่ให้ความคุ้มครองแก่เพศหญิง เพศชาย และกลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศ ให้มีศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ในการที่จะดำรงสถานอยู่ในสังคมไทยได้อย่างเท่าเทียมกัน มีโอกาสเหมือนกัน (จิตรกรรณ์ วันสพงศ์ และปิยะวรรณ แก้วศรี, 2563)

แต่อย่างไรก็ดี หากมองในบริบทของประเทศไทยแล้ว การจะยอมรับความแตกต่างระหว่างเพศเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ค่อนข้างลำบาก เพราะสังคมไทยส่วนใหญ่ยังยึดติดกับความคิดแบบทวิเพศและผู้ชายเป็นใหญ่ การยอมรับผู้หญิงในด้านความสามารถทางด้านต่างๆ นั้น นอกจากจะใช้กฎหมายเป็นหลักประกันแล้วยังต้องมิกลไก และผู้คอยกำกับติดตาม ตลอดจนต้องแก้ปัญหาจากระดับเล็กที่สุด นั่นคือ กระบวนการกล่อมเกลாதองสังคม ผ่านการเลี้ยงดูในครัวเรือน ผ่านระบบการศึกษาที่มุ่งสร้างความเข้าใจเรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศ (กรกิต ชุ่มกรานต์ และคณะ, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอของวิทิต มั่นตากรณ์ ผู้เชี่ยวชาญอิสระของสหประชาชาติด้านสิทธิความหลากหลายทางเพศได้เสนอแนวทางการแก้ปัญหาเพื่อ

ส่งเสริมสิทธิและความเสมอภาคของกลุ่มความหลากหลายทางเพศว่า ควรมีการส่งเสริมความเท่าเทียม และการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นผ่านการศึกษา นโยบายด้านการศึกษารัฐต้องสอดแทรกความรู้ ความเข้าใจเรื่อง ความหลากหลายทางเพศเข้าไปในหลักสูตรของเด็กนักเรียน เพื่อเป็นการสร้างความรู้ความเข้าใจใหม่ ๆ แก่สังคม ทั้งนี้จะต้องมีการฝึกอบรมครูอาจารย์เพื่อให้เข้าใจ และสามารถถ่ายทอดความเข้าใจมุมมองเรื่องเพศ ได้อย่างถูกต้อง (จิรา ทองกระจ่าง, 2562)

จากการศึกษากฎหมาย และนโยบายด้านการศึกษาของไทย พบว่า มีกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และให้ความสำคัญกับเรื่องเพศวิถีในสถานศึกษา ได้แก่ พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ใน วัยรุ่น พ.ศ. 2559 และกฎกระทรวงกำหนดประเภทของสถานศึกษา และการดำเนินการของสถานศึกษาในการ ป้องกัน และแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2561 ที่ระบุให้สถานศึกษาจัดการเรียนการสอนเรื่องเพศวิถี ศึกษา และทักษะชีวิตให้เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน โดยมีเนื้อหาที่ให้ความสำคัญกับความหลากหลาย และความเสมอภาคทางเพศ ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้มีการปรับปรุงเนื้อหาสาระ เกี่ยวกับเพศวิถีศึกษา และความหลากหลายทางเพศในหนังสือเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564)

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาจะมีอายุระหว่าง 10-19 ปี ถือว่าเป็นกลุ่มวัยรุ่นตามการแบ่งขอบเขตอายุ ของวัยรุ่นที่องค์การอนามัยโลกกำหนด เป็นวัยที่อยู่ระหว่างวัยเด็กและผู้ใหญ่ (ประกายรัตน์ ภัทรธิดา, 2560) วัยนี้จะเป็นกลุ่มวัยที่มีเอกลักษณ์ และภาวะสับสนในเอกลักษณ์ การรู้จักและการยอมรับตนเองจึงเป็นปัญหา สำคัญของวัยรุ่น ถ้าเด็กได้รับการสนับสนุนให้ทำกิจกรรม และทดลองปฏิบัติอย่างเต็มที่ เด็กจะสามารถค้นหา บทบาทหน้าที่เพื่อให้อุบัติการณ์ของตนเองดีขึ้น ดังนั้น การส่งเสริมพัฒนาการของเด็กวัยนี้ทำได้โดยการเอาใจใส่ของ ผู้ปกครอง บิดา มารดา และครู ผู้ซึ่งทำหน้าที่อบรมพฤติกรรมเด็กอย่างใกล้ชิด ช่วยให้คำปรึกษาในการปรับตัว ทั้งทางร่างกายและสังคม (พรพนทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2563)

ดังนั้น การสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียนในวัยนี้จึงมีความสำคัญที่ควรมุ่งให้ความรู้ ความเข้าใจ การสร้างทัศนคติ และการสร้างบรรยากาศให้เกิดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบและวิธีการสื่อสารที่หลากหลาย เหมาะสม และมีประสิทธิภาพ ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอน กิจกรรมเสริมหลักสูตร การส่งเสริมนักเรียน ตามศักยภาพรายบุคคล การให้คำปรึกษา ฯลฯ ทั้งในเรื่องการปรับตัวทางเพศ และการส่งเสริมความเสมอภาค ทางเพศอย่างถูกต้อง ซึ่งการสื่อสารประเด็นดังกล่าวจะมีประสิทธิภาพเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพของ องค์ประกอบการสื่อสารแต่ละองค์ประกอบด้วย ได้แก่ ผู้สื่อสาร (ครู) เนื้อหาสาระ (ความรู้ และทัศนคติเรื่อง ความเสมอภาคทางเพศ) ช่องทางและสื่อที่ใช้ในการสื่อสาร (รูปแบบและวิธีการสื่อสารของครู) และผู้รับสาร (นักเรียน) จากองค์ประกอบการสื่อสารดังกล่าว “ครู” มีความสำคัญมากเพราะเป็นผู้เริ่มต้นการสื่อสาร (พิชญพร ประครองใจ, 2558)

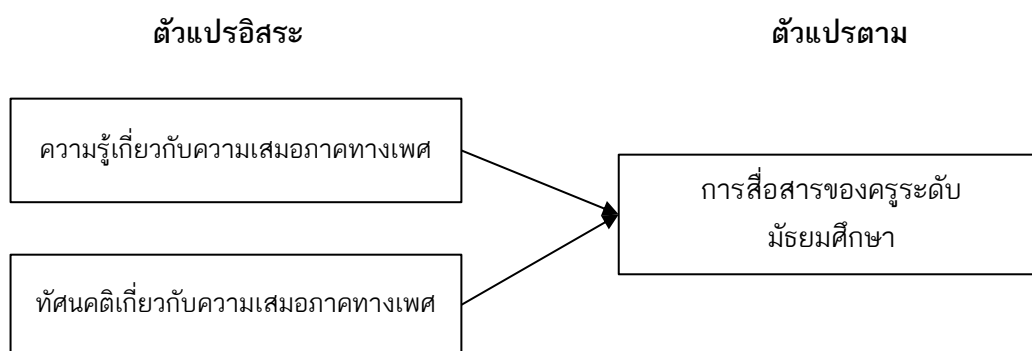
แม้ว่าครูจะเป็นผู้ที่มิบทบาทสำคัญต่อการส่งเสริมความเสมอภาคทางเพศมากเพียงใด แต่จาก การศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยยังไม่พบการศึกษาที่เกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียนในประเด็น การส่งเสริมความเสมอภาคทางเพศ ส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษาการสื่อสารระหว่างวัยรุ่นกับครอบครัว และ การศึกษาในครูส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษาเรื่องเพศวิถีศึกษา จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา เรื่อง “การสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษาเพื่อส่งเสริมความเสมอภาคทางเพศ กรณีศึกษาโรงเรียนสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์” โดยมีสมมติฐาน ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคลของครู ระดับมัศึกษามีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารเพื่อส่งเสริมความเสมอภาคทางเพศ และปัจจัย ด้านความรู้และทัศนคติในประเด็นความเสมอภาคทางเพศของครูระดับมัศึกษามีความสัมพันธ์กับรูปแบบ การสื่อสารเพื่อส่งเสริมความเสมอภาคทางเพศ

การวิจัยครั้งนี้จะทำให้ครูและผู้บริหารของโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาได้ทราบปัจจัยที่มีผลต่อการสื่อสารที่เกิดขึ้น ทั้งจากในกระบวนการจัดการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร และการสื่อสารในรูปแบบอื่นๆ ที่จะสามารถนำไปออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมความเสมอภาคทางเพศของนักเรียน ตลอดจนใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงรูปแบบและวิธีการสื่อสารเพื่อให้สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความตระหนักในเรื่องความเสมอภาคทางเพศ สามารถแสดงบทบาททางเพศของตนเองได้อย่างเหมาะสมตามพัฒนาการของช่วงวัยและการเปลี่ยนไปของสังคม ตลอดจนสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาความรู้และทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศที่มีผลต่อการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์

1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

2. ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาเรื่อง ความรู้และทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศที่มีผลต่อการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มีกระบวนการวิจัยดังนี้

2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ ทั้ง 57 โรงเรียน จำนวนทั้งสิ้น 2,237 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39, 2563)

กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรการคำนวณกลุ่มตัวอย่างที่ทราบจำนวนประชากรของ Taro Yamane โดยกำหนดระดับค่าความเชื่อมั่นที่ .05 (Yamane, 1973 อ้างถึงใน วัลลกลำพาย, 2551) ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 340 คน เพื่อป้องกันการได้รับแบบสอบถามคืนมาไม่ครบ หรือแบบสอบถามไม่สมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างเพิ่มอีกร้อยละ 20 ตามสูตรประมาณขนาดกลุ่มตัวอย่างที่คาดว่าจะหายไป (Lameshow, Hosmer, Klar and Lwanga, 1990 อ้างถึงใน จริยา ลิมานนท์, 2550) ดังนั้นจึงได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 408 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิตามสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) จำนวนครูของแต่ละโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้มาจากการใช้วิธีเทียบบัญชีไตรยางศ์

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือหลักที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaires) ประกอบด้วย คำถามปลายปิดและปลายเปิด (Close – Ended Questionnaires) โดยแบ่งรายละเอียดของแบบสอบถามออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามแบบตรวจสอบรายการ (Check List) ที่ตรงกับความเป็นจริงเพียงคำตอบเดียว ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพสมรส การมีบุตร ระดับการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สอน และประสบการณ์ในการสอนระดับชั้นมัธยมศึกษา

ตอนที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศของครูระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ เป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ ระดับความรู้มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด โดยครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับความหลากหลายทางเพศ บทบาททางเพศ ความเสมอภาคทางเพศ และพระราชบัญญัติความเท่าเทียมระหว่างเพศ พ.ศ. 2558

ตอนที่ 3 ทักษะคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศของครูระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ เป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ ระดับความคิดเห็นมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด โดยครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับความหลากหลายทางเพศ บทบาททางเพศ ความเสมอภาคทางเพศ และพระราชบัญญัติความเท่าเทียมระหว่างเพศ พ.ศ. 2558

ตอนที่ 4 การสื่อสารเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศของครูระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ เป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ ระดับการสื่อสารมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด โดยครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างบุคคลและการสื่อสารแบบกลุ่ม

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็น เป็นแบบปลายเปิด (Open End Questionnaires)

2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้มีขั้นตอน ดังนี้

- 1) ผู้วิจัยประสานงานกับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย และขอความอนุเคราะห์ในการประสานงานกับโรงเรียนในสังกัด
- 2) ผู้วิจัยประสานงานกับโรงเรียนมัธยมในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถาม รวมถึงการกำหนดวัน เวลา และรูปแบบในการเก็บรวบรวมข้อมูลส่งกลับมายังผู้วิจัย
- 3) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้รับคืนไปตรวจสอบความถูกต้อง และความสมบูรณ์ของข้อมูลก่อนนำไปจำแนกข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ

2.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ดังนี้

- 1) สถิติพรรณนา วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) วิเคราะห์ความรู้และทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศของครูระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ ด้วยค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2) สถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่าง 2 ตัวแปรและสร้างสมการพยากรณ์ด้วยการวิเคราะห์การถดถอยเชิงซ้อน (Multiple Regression Analysis) เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของตัวแปรความรู้และทัศนคติกับการสื่อสารเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศของครูระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์

3. ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง ความรู้และทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศที่มีผลต่อการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

3.1 ข้อมูลทั่วไปของครูระดับมัธยมศึกษาที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ พบว่า

ครูส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 79.47 และเป็นเพศชาย ร้อยละ 20.53 จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี ร้อยละ 54.37 รองลงมา คือ จบการศึกษาระดับปริญญาโท ร้อยละ 44.87 มีสถานภาพโสด ร้อยละ 48.29 รองลงมา คือ สถานภาพสมรส ร้อยละ 45.63 ครูผู้สอนส่วนใหญ่ไม่มีบุตร ร้อยละ 55.30 รองลงมา คือ มีบุตร 1 คน ร้อยละ 22.05 ส่วนใหญ่สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ร้อยละ 19.19 รองลงมา คือ สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ร้อยละ 16.61 และน้อยที่สุด คือ สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ได้แก่ ธุรกิจและเกษตรกรรม ร้อยละ 2.58 อายุเฉลี่ยของครู เท่ากับ 38.95 ปี ด้วยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 11.06 ปี โดยที่ครูที่อายุน้อยที่สุด คือ 22 ปี และมากที่สุด 58 ปี และมีประสบการณ์สอนเฉลี่ยเท่ากับ 13.10 ปี ด้วยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 10.94 ปี

3.2 ผลการวิเคราะห์ความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศของครูระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ พบว่า

ค่าเฉลี่ยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.11$, $S.D.=1.23$) โดยประเด็นที่ครูมีความรู้มากที่สุด คือ เพศกำเนิด (Sex) หมายถึง เพศที่ธรรมชาติให้มาแต่กำเนิด ถูกระบุไว้เมื่อแรกเกิด โดยใช้อวัยวะเพศเป็นตัวกำหนด ($\bar{X}=3.16$, $S.D.=1.24$) รองลงมา คือ หน่วยงานต่างๆ ควรสร้างความรู้ความเข้าใจให้แก่บุคลากรเกี่ยวกับพฤติกรรม การล่วงละเมิดหรือคุกคามทางเพศ พร้อมจัดทำแนวทางปฏิบัติป้องกันและแก้ไขปัญหา ($\bar{X}=3.15$, $S.D.=1.25$) และประเด็นที่ครูให้ความคิดเห็นน้อยที่สุด คือ หน่วยงาน/สถาบันการศึกษา ไม่ควรออกประกาศระเบียบ กำหนดแนวปฏิบัติใดๆ เกี่ยวกับการแต่งกายของบุคลากร นักศึกษา อันเป็นการเลือกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรมต่อบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศ ($\bar{X}=2.90$, $S.D.=1.17$)

3.3 ทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศของครูระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ พบว่า

ค่าเฉลี่ยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=2.83$, $S.D.=0.39$) โดยประเด็นที่ครูมีทัศนคติมากที่สุด คือ ทั้งลูกชายและลูกสาวควรมีความเท่าเทียมในสิทธิหน้าที่ โอกาสทางการศึกษา เศรษฐกิจ และสังคม ($\bar{X}=4.82$, $S.D.=0.53$) รองลงมา คือ การทำงานบ้านเป็นหน้าที่ของทุกคนในบ้าน ($\bar{X}=4.77$, $S.D.=0.64$) และประเด็นที่ครูมีทัศนคติน้อยที่สุด คือ สามเณรไม่ควรให้ภรรยาออกไปทำงานนอกบ้าน เพราะจะได้มีเวลาดูแลครอบครัว ($\bar{X}=1.55$, $S.D.=0.78$)

3.4 การสื่อสารเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศของครูระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ พบว่า

ค่าเฉลี่ยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=2.94$, S.D.=0.82) โดยประเด็นที่ครูมีการสื่อสารมากที่สุด คือ การนำประเด็นเรื่องความเสมอภาคทางเพศมาสอดแทรกในการเรียนการสอน เพราะเป็นการป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาการคุกคามทางเพศ การล่วงละเมิดทางเพศ การท้องไม่พร้อม และการกลั่นแกล้งกัน เป็นต้น ($\bar{X}=3.30$, S.D.=0.92) รองลงมา คือ แสดงให้นักเรียนเห็นว่าครูได้ให้ความสำคัญกับความเท่าเทียมทางเพศในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยไม่ใช่เกณฑ์เรื่องเพศมากำหนดในการแบ่งกลุ่มงาน ($\bar{X}=3.28$, S.D.=0.95) และประเด็นที่ครูมีการสื่อสารน้อยที่สุด คือ การรับเรื่องร้องเรียนเกี่ยวกับการถูกปฏิบัติที่ไม่เท่าเทียมทางเพศจากนักเรียนกลุ่มที่มีความหลากหลายทางเพศมากกว่าเพศหญิง-ชาย ($\bar{X}=2.31$, S.D.=1.00)

3.5 การทดสอบสมมติฐาน โดยการวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับตัวแปรตาม พบว่า

1) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศกับการสื่อสารของครู เท่ากับ 0.856 ค่า Sig เท่ากับ .000 มีค่าน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ .01 ดังนั้นจะปฏิเสธสมมติฐานหลักไปรับสมมติฐานรองนั้นคือ ความรู้ด้านความเสมอภาคทางเพศกับการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์มีความสัมพันธ์กันในระดับสูงที่ระดับนัยสำคัญ .01

2) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศกับการสื่อสารของครู เท่ากับ 0.251 ค่า Sig เท่ากับ .000 มีค่าน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ .01 ดังนั้นจะปฏิเสธสมมติฐานหลักไปรับสมมติฐานรองนั้นคือ ทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศกับการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์มีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำที่ระดับนัยสำคัญ .01

จากค่าสหสัมพันธ์ข้างต้นระหว่างตัวแปรอิสระทั้งสอง คือ ความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศ และทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศกับตัวแปรตาม คือ การสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษา มีความสัมพันธ์กัน ดังนั้น สามารถสร้างสมการถดถอยเชิงซ้อน (Multiple Regression Analysis) เพื่อพยากรณ์การสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษา โดยพบว่า ค่า F เท่ากับ 381.399 ค่า Sig เท่ากับ .000 มีค่าน้อยกว่า ระดับนัยสำคัญของการทดสอบ คือ .05 ดังนั้น ปฏิเสธสมมติฐานหลักไปรับสมมติฐานรองนั้นคือความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศ และทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศสามารถร่วมกันทำนายการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษา โดยค่า R เท่ากับ 0.864 หมายความว่า ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศ และทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศ และการสื่อสารของครู มีความสัมพันธ์กันในระดับสูง ที่ระดับนัยสำคัญ .05 และค่า R square = 0.746 หมายความว่า ความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศและทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศสามารถร่วมกันพยากรณ์การสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษาได้ร้อยละ 74.60 ที่เหลือ ร้อยละ 25.40 มาจากปัจจัยอื่นที่ไม่ได้ศึกษา

ดังนั้น สมการในการพยากรณ์การสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษา คือ

$$Commu = 0.513 + 0.560Khown + 0.241Attitude$$

จากสมการข้างต้นหมายความว่า ถ้าคะแนนความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศเพิ่มขึ้น 1 คะแนน จะทำให้คะแนนการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษาเพิ่มขึ้น 0.560 คะแนน และถ้าคะแนนทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศเพิ่มขึ้น 1 คะแนน จะทำให้คะแนนการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษาเพิ่มขึ้น 0.241

คะแนน ซึ่งตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษามากที่สุด คือ ความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศ

4. สรุปผลและอภิปรายผล

4.1 สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

1) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของครูระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาพิจนุโลก-อุดรดิตถ์ พบว่า ครูส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 79.47 จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี ร้อยละ 54.37 มีสถานภาพโสด ร้อยละ 48.29 ไม่มีบุตร ร้อยละ 55.30 สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ร้อยละ 19.19 และมีอายุเฉลี่ยเท่ากับ 38.95 ปี

2) ผลการวิเคราะห์ความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศของครูระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิจนุโลก-อุดรดิตถ์ พบว่า ประเด็นที่ครูมีความรู้มากที่สุด คือ เพศกำเนิด หมายถึง เพศที่ธรรมชาติให้มาแต่กำเนิด ถูกระบุไว้เมื่อแรกเกิด โดยใช้อวัยวะเพศเป็นตัวกำหนด

3) ผลการวิเคราะห์ทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศของครูระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิจนุโลก-อุดรดิตถ์ พบว่า ประเด็นที่ครูมีทัศนคติมากที่สุด คือ ทั้งลูกชายและลูกสาวควรมีความเท่าเทียมในสิทธิหน้าที่ โอกาสทางการศึกษา เศรษฐกิจ และสังคม

4) ผลการวิเคราะห์การสื่อสารเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศของครูระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิจนุโลก-อุดรดิตถ์ พบว่า ประเด็นที่ครูมีการสื่อสารมากที่สุด คือ การนำประเด็นเรื่องความเสมอภาคทางเพศมาสอดแทรกในการเรียนการสอนเพราะเป็นการป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาการคุกคามทางเพศ การล่วงละเมิดทางเพศ การท้องไม่พร้อม และการกลั่นแกล้งกัน เป็นต้น

5) ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยสรุปได้ดังนี้

5.1) ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระทั้งสอง คือ ความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศและทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศกับตัวแปรตาม คือ การสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษา มีความสัมพันธ์กัน โดยความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศกับการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิจนุโลก-อุดรดิตถ์ มีความสัมพันธ์กันในระดับสูงที่ระดับนัยสำคัญ .01 ส่วนทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศกับการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิจนุโลก-อุดรดิตถ์ มีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำที่ระดับนัยสำคัญ .01

5.2) การทดสอบการวิเคราะห์การถดถอยเชิงซ้อน พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศและทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศและการสื่อสารของครู มีความสัมพันธ์กันในระดับสูง ที่ระดับนัยสำคัญ .05 และค่า R square = 0.746 หมายความว่า ความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศและทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศสามารถร่วมกันพยากรณ์การสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษาได้ร้อยละ 74.60 ที่เหลือ ร้อยละ 25.40 มาจากปัจจัยอื่นที่ไม่ได้ศึกษา และเมื่อนำสมการในการพยากรณ์การสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษา พบว่า ถ้าคะแนนความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศเพิ่มขึ้น 1 คะแนน จะทำให้คะแนนการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษาเพิ่มขึ้น 0.560 คะแนน และถ้าคะแนนทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศเพิ่มขึ้น 1 คะแนน จะทำให้คะแนนการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษาเพิ่มขึ้น 0.241 คะแนน ซึ่งตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษามากที่สุด คือ ความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศ

4.2 อภิปรายผล

การศึกษาความรู้และทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศที่มีผลต่อการสื่อสารของครูระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ สามารถอภิปรายผลจากกรอบแนวคิด ได้ดังนี้

จากการหาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระทั้งสอง คือ ความรู้และทัศนคติเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศ พบว่า ความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศกับการสื่อสารเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศของครูระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์มีความสัมพันธ์กันในระดับสูงที่ระดับนัยสำคัญ .01 และเมื่อทดสอบการวิเคราะห์การถดถอยเชิงซ้อน ยังพบว่า ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการสื่อสารเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศของครูระดับมัธยมศึกษามากที่สุด คือ ความรู้เกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศ ทั้งนี้เป็นเพราะในการจัดการเรียนการสอนของครูนั้น “ความรู้” หรือ “สาร (Message)” เป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดการเรียนการสอนหรือกระบวนการสื่อสาร การสื่อสารจะบรรลุวัตถุประสงค์ หรือประสบความสำเร็จเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพขององค์ประกอบการสื่อสาร ได้แก่ ครูหรือผู้ส่งสาร (Sender) ความรู้หรือสาร (Message) วิธีการสอนหรือช่องทางการสื่อสาร (Channel) และนักเรียนหรือผู้รับสาร (Receiver) สอดคล้องกับแนวคิดของชนิษฐา จิตชินะกุล (2557) ที่ระบุว่า ผู้ส่งสารควรมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่จะสื่อสาร เพราะจะช่วยให้การสื่อสารบรรลุผลสำเร็จได้ หากผู้ส่งสารขาดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่จะสื่อสาร ย่อมทำให้ประสิทธิภาพการสื่อสารลดน้อยลง ซึ่งวัชร หิรัญพันธุ์ และจิราพร ประสารการ (2564) ยังกล่าวอีกว่า ความรู้ความสามารถของผู้ส่งสารมีความสำคัญอย่างมากในโลกของสื่อดิจิทัล โดยผู้ส่งสารสามารถนำความรู้ของตนเองมาช่วยสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้ด้วยการสร้างรูปแบบเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ให้ผู้อื่นมีอารมณ์ร่วมว่าสิ่งที่รับรู้เป็นปัญหาที่พวกเขาได้รับร่วมกัน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของศูนย์ศึกษานโยบายสาธารณสุข (2559) ที่พบว่า ครูที่ได้รับการอบรมเรื่องเพศวิถีศึกษาสามารถสอนเนื้อหาที่เกี่ยวกับบทบาทชายหญิง เพศสภาวะ พัฒนาการทางเพศ สุขภาวะทางเพศ พฤติกรรมทางเพศ สิทธิทางเพศ และความเป็นพลเมือง ความรุนแรง ตัวตน และความสัมพันธ์ ได้ครอบคลุมมากกว่าครูที่ไม่ได้รับการอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่ส่งเสริมให้ครูเข้ารับการพัฒนาศมรรถนะการสอนเพศวิถีศึกษา และทักษะชีวิตในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งกฎกระทรวงกำหนดประเภทของสถานศึกษา และการดำเนินการของสถานศึกษาในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2561 ที่กำหนดให้สถานศึกษาจัดให้มีการเรียนการสอนเพศวิถีศึกษา และทักษะชีวิตให้เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน โดยครอบคลุมถึงพัฒนาการในแต่ละช่วงวัย การมีสัมพันธภาพกับผู้อื่น การพัฒนาทักษะส่วนบุคคล พฤติกรรมทางเพศ สุขภาวะทางเพศ มิติทางสังคม และวัฒนธรรมที่ส่งผลกระทบต่อเรื่องเพศ รวมทั้งสิทธิการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และความรู้เกี่ยวกับอนามัยการเจริญพันธุ์ที่ให้ความสำคัญกับความหลากหลาย และความเสมอภาคทางเพศ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของชุนิภา เป็ดโลกนิมิต และคณะ (2565) ที่ระบุว่า ข้าราชการ หรือบุคลากรที่มีความรู้ และมีความเข้าใจเกี่ยวกับนโยบายด้านความเท่าเทียมทางเพศของกระทรวงการพัฒนาสังคม และความมั่นคงของมนุษย์เป็นอย่างดี จะสามารถช่วยขับเคลื่อนนโยบาย และช่วยสร้างการสื่อสารระหว่างองค์กรกับภาคประชาชนที่มีประสิทธิภาพ ทำให้การสื่อสารเรื่องนโยบายด้านความเท่าเทียมทางเพศมีความเข้าใจที่ตรงกันอย่างแพร่หลาย อีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการศึกษานับเดียวกันนี้ในประเด็นการสื่อสารเกี่ยวกับความเสมอภาคทางเพศของครูระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก-อุตรดิตถ์ ที่พบว่า ส่วนใหญ่ครูมีการนำประเด็นเรื่องความเสมอภาคทางเพศมาสอดแทรกในการเรียนการสอนเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาการคุกคามทางเพศ การล่วงละเมิดทางเพศ การท้องไม่พร้อม และการกลั่นแกล้งกัน ฯลฯ ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการสื่อสารจะเห็นได้ว่า

ครูใช้รูปแบบการสื่อสารโดยให้ความสำคัญกับ “สาร (Message) และช่องทาง หรือวิธีการสื่อสาร (Channel)” ซึ่งในที่นี้ สาร คือ ประเด็นเรื่องความเสมอภาคทางเพศ และช่องทาง หรือวิธีการสื่อสาร คือ การสอดแทรกเนื้อหาไปในกิจกรรมการเรียนการสอนนั่นเอง ทั้งนี้การที่ครูนำเนื้อหาเรื่องความเสมอภาคทางเพศมาสอดแทรกในการเรียนการสอนรายวิชาต่างๆ ถือเป็นการสร้างบริบทการสื่อสารที่สามารถดึงความสนใจของนักเรียนให้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม การอภิปราย หรือการแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของศูนย์ศึกษานโยบายสาธารณสุข (2559) ที่ได้ศึกษาวิธีที่ใช้ในการเรียนการสอนเพศวิถีศึกษาของครูในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเพศวิถีศึกษาในสถานศึกษา โดยพบว่า ครูส่วนใหญ่มีวิธีการสอนแบบบรรยาย รองลงมาคือ มีวิธีการสอนแบบกิจกรรม เช่น การอภิปรายในชั้นเรียน การระดมความคิดเห็น และการให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ฯลฯ และสอดคล้องกับแนวคิดของกาญจนา แก้วเทพ อางถึงในชนิษฐา จิตแสง (2563) ที่กล่าวว่า บริบทแวดล้อมช่วยกำหนดประเด็นการสื่อสารระหว่างบุคคลให้มีความต่อเนื่อง และบรรลุวัตถุประสงค์การสื่อสาร ไม่ว่าบุคคลจะสื่อสาร หรือปฏิสัมพันธ์กันภายใต้บริบทแวดล้อมใดๆ บริบทแวดล้อมจากการสื่อสารจะช่วยเชื่อมโยงการสื่อสารระหว่างบุคคลให้มีความสมบูรณ์ สามารถเสริมสร้างความเข้าใจระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในกรณีบริบทการสื่อสารด้านการเรียนการสอน ผู้สอนจะคาดหวังให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ตามจุดมุ่งหมายในการเรียนการสอน ดังนั้นบริบทการสื่อสารจะช่วยเชื่อมต่อให้การสอน และการเรียนรู้ของผู้เรียนมีความต่อเนื่อง และสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนการสอนได้ดี ดังนั้นหากมีการสอดแทรกประเด็นเรื่องความเสมอภาคทางเพศในการเรียนการสอนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาจะมีโอกาสที่นักเรียนจะให้ความสนใจยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของวัชร หิรัญพันธุ์ และจิราพร ประสารการ (2564) ที่ได้อธิบายว่า เด็กนักเรียนช่วงกลุ่มวัย 15-20 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มคน Generation Z ที่ให้ความสนใจกับเรื่องความเท่าเทียมทางเพศมากที่สุด จะมีความกล้าที่จะเรียนรู้นอกห้องเรียน กล้าแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และกล้าแสดงความคิดเห็นเรื่องความเท่าเทียมทางเพศเพื่อเปลี่ยนแปลงสังคม

5. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ โดยได้รับคำแนะนำและการให้คำปรึกษาลอดระยะเวลาในการทำงานวิจัยจาก รศ.ดร.จักรกฤษณ์ พิญาพวงษ์ ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณท่านที่ทำงานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จลงด้วยดี

6. เอกสารอ้างอิง

กรกิต ชุ่มกรานต์ และคณะ. (2560). การสำรวจสถานะเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนในบริบทประเทศไทย และทางเลือกมาตรการทางเศรษฐศาสตร์ สังคม และกฎหมาย เป้าหมายที่ 5 บรรลุความเท่าเทียมระหว่างเพศ และเสริมสร้างความเข้มแข็ง ให้แก่สตรีและเด็กหญิง (Gender Equality).

กรุงเทพมหานคร : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

ชนิษฐา จิตชินะกุล. (2557). หลักการสื่อสาร. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

ชนิษฐา จิตแสง. (2563). การสื่อสารระหว่างบุคคล: จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- จริยา ลิมาพันธ์. (2550). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการปฏิบัติบทบาทพยาบาลเวชปฏิบัติทั่วไป (การรักษาโรคเบื้องต้น) ของพยาบาลวิชาชีพที่ปฏิบัติงานในศูนย์สุขภาพชุมชนเขต 9. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาล เวชปฏิบัติชุมชน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- จิตราภรณ์ วันสพงค์ และปิยะวรรณ แก้วศรี. (2563). รายงานการศึกษา การทบทวนความก้าวหน้า ของการบังคับใช้พระราชบัญญัติความเท่าเทียมระหว่างเพศ พ.ศ. 2558. กรุงเทพมหานคร : โครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNDP).
- ประกายรัตน์ ภัทรธิดา. (2560). “แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาการวัยรุ่น” ใน เอกสารการสอนชุดวิชา พัฒนาการวัยรุ่น หน่วยที่ 1-7. นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช.
- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, (2563). จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชญาพร ประคองใจ. (2558). หลักนิเทศศาสตร์. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์ฉัตร รสสุธรรม. (2565). การส่งเสริมความเสมอภาค หญิงชายในมุมมองของคนรุ่นใหม่ในสังคมไทย. วารสาร มจร.การพัฒนาสังคม. 7(1), 220-231.
- ชุนิภา เป็ดโลกนิมิต, เกียรติศักดิ์ สุขเหลือ และบุญทัน ดอกโธสง. (2565). โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ การขับเคลื่อนนโยบายด้านความเท่าเทียมทางเพศของกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. วารสาร มจร.สังคมศาสตร์ปริทรรศน์. 11(4), 28-39.
- จิรา ทองกระจาย. (2562). “ความเท่าเทียมกันทางเพศสภาพ” ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการพัฒนามนุษย์ในบริบทโลก. สืบค้นจาก URL: <https://www.stou.ac.th/Schoolnew/polsci/UploadedFile/82427-8.pdf>
- วัชร หิรัญพันธุ์ และจิราพร ประสารการ. (2564). ความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารเพื่อแสดงความเท่าเทียมของพลเมืองดิจิทัลกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม. วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์. 15(1), 161-187.
- วัลลภ ลำพาย. (2551). เทคนิควิจัยทางสังคมศาสตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศูนย์ศึกษานโยบายสาธารณสุข. (2559). การวิจัยเพื่อทบทวนการเรียนการสอนเพศวิถีศึกษา (Sexuality Education) ในสถานศึกษาไทย. นครปฐม : มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39. (2563). ข้อมูลสารสนเทศทางการศึกษาปีการศึกษา 2563. สืบค้นจาก URL: https://www.sec-plkutt.go.th/plan63/ict39_2563.pdf
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). แนวทางการขับเคลื่อนโครงการพัฒนาการเรียนรู้แบบ Electronic Learning เพื่อพัฒนาสมรรถนะครูสอนเพศวิถีศึกษาและทักษะชีวิตในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. สืบค้นจาก URL: http://nites.dataonweb.info/admin/upload/cnt_1578385028.pdf
- สิดานันท์ ศรีใจวงศ์ และคณะ. (2562). เพศวิถีศึกษาและทัศนคติสองมาตรฐานทางเพศของครูต่อพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของวัยรุ่น. วารสารวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนี อุดรดิษฐ์. 11(2), 91-102.
- องค์กรความร่วมมือระหว่างประเทศของเยอรมัน ประจำประเทศไทย. (2563). ความเท่าเทียมทางเพศ. สืบค้นจาก URL: <https://www.thai-german-cooperation.info/th/gender-equality/>

ผู้เขียน



อาจารย์อุษณีย์ มากประยูร

อาจารย์ประจำสาขาวิชานิเทศศาสตร์

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

การศึกษา:

ปริญญาตรี ศศบ.นิเทศศาสตร์

ปริญญาโท ศศ.ม.นิเทศศาสตร์



อาจารย์จกภพ พานิช

อาจารย์ประจำสาขาวิชานิเทศศาสตร์

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

การศึกษา:

ปริญญาตรี ศศบ.ออกแบบนิเทศศิลป์

ปริญญาโท ศศ.ม.นิเทศศาสตร์

เรื่องเล่าและการเล่าเรื่องเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนท่องเที่ยวบ้านเชียง

Story and Storytelling for Reflection

Ban Chiang Community based Tourism Identity

ศุริยางค์ คมขำ^{1*}

Duriyang Komkhum

^{1*} สาขาวิชาครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

Department of Creative Media Technology, Faculty of Mass Communication Technology,

Ragamagala University of Technology Phra Nakhon

* Corresponding Author e-mail: duriyang.k@rmutp.ac.th

Received: 05/04/2022 Revised: 11/06/2023 Accepted: 11/06/2023

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรื่องราวที่ใช้ประโยชน์ในการสื่อสารด้านการท่องเที่ยวของชุมชนท่องเที่ยวบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี และศึกษาการเล่าเรื่อง โดยใช้เรื่องราวที่เกิดขึ้นในชุมชนมาเผยแพร่ผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ เพื่อใช้ในการสื่อสารให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนใจที่จะเดินทางมาท่องเที่ยวที่บ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มุ่งศึกษาวิจัยเฉพาะเรื่องราวและการเล่าเรื่องที่เกี่ยวกับการส่งเสริมหรือการสื่อสารเพื่อการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี เท่านั้น โดยใช้วิธีการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร และการสัมภาษณ์เชิงลึก(In-Depth Interview) ผู้ให้ข้อมูลหลัก 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มแรก กลุ่มผู้ที่อยู่ในชุมชนบ้านเชียง ประกอบด้วย ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน ผู้อาวุโสของชุมชน นักเล่าเรื่องชุมชน ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการการท่องเที่ยวชุมชน และกลุ่มที่สอง กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการท่องเที่ยวชุมชน ทั้งหน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชน ผลการวิจัยพบว่า เรื่องราว ที่ใช้ประโยชน์ในการสื่อสารด้านการท่องเที่ยวของชุมชนท่องเที่ยวบ้านเชียง ประกอบไปด้วย 7 ประเภทเรื่อง ได้แก่ 1) ข้อมูลชุมชน 2) วัดและโบราณสถาน 3) บุคคลสำคัญของชุมชน 4) ประเพณีสำคัญ 5) อาหารพื้นถิ่น 6) ผลิตภัณฑ์ของชุมชน และ 7) แหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติ โดยมีวิธีการเล่าเรื่องเพื่อสื่อสารเรื่องราวที่เกิดขึ้นตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก มุมมอง และสัญลักษณ์พิเศษ

คำสำคัญ: เรื่องเล่า การเล่าเรื่อง อัตลักษณ์ชุมชน บ้านเชียง

Abstract

The purpose of this research was to study stories that were useful in tourism communication of Ban Chiang Tourism Community, Nong Han District, Udon Thani Province and study storytelling by using stories that occur in the community to disseminate through various forms of media to be used to communicate to tourists interested in coming to travel at Ban Chiang Tourism Community, Nong Han District, Udon Thani Province. This research was qualitative research aimed to study and research only stories and narratives related to promotional activities or communications for tourism in Ban Chiang Community, Nong Han District, Udonthani Province only. The research methodologies for studying data from documentary research and in-depth interview. There were 2 main groups of informants, the first group, the group of people in the Ban Chiang community consisting of community leaders, village

philosophers, community elder's community story teller people involved in community tourism management and the second group Community Tourism Management Professional Group Both government agencies and the private sector. The research results showed that stories used for tourism communication of Ban Chiang Tourism Community consisted of 7 types of topics: 1) Community information 2) Temples and ancient sites 3) Important people of the community 4) Important Traditions 5) Local food 6) Community products and 7) Natural attractions. There were narrative methods to communicate the stories that occur according to the elements of the narrative, including the plot, themes, conflicts, characters, scenes, perspectives, and special symbols.

Keywords: Story, Storytelling, Community Identity, Ban Chiang

1. บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการสื่อสารเพื่อรณรงค์ให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยว โดยเฉพาะการท่องเที่ยวชุมชน ที่มีจุดขายด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเริ่มมีการนำการเล่าเรื่อง (Storytelling) มาใช้เพื่อสะท้อนให้เห็นเรื่องราว ประวัติความเป็นมาในด้านต่างๆ ของชุมชน ซึ่งการนำรูปแบบการเล่าเรื่องมาใช้เพื่อสะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ของชุมชน เพื่อช่วยให้นักท่องเที่ยวเกิดการจดจำ และเกิดประสบการณ์ที่ดีเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว ดังจะเห็นได้จากการนำเรื่องเล่ามาใช้ในการท่องเที่ยวของประเทศญี่ปุ่น กรณีของการชิมไข่ดำ (Kuro Tamago) บนเขาโอวาคุดานิ เมืองฮาโกเน่ จังหวัดคานางาวะ (Kanagawa) ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นไข่ที่ต้มด้วยน้ำแร่กำมะถันที่ผุดขึ้นมาในบ่อน้ำพุร้อน โดยสร้างความเชื่อว่าเมื่อได้รับประทานไข่ดำ 1 ฟอง จะทำให้อายุยืนยาวขึ้น 7 ปี

สำหรับเรื่องเล่าดังกล่าวเกิดจากตำนานที่เล่าต่อกันมาว่าในสมัยโบราณที่หมู่บ้านแห่งหนึ่งมีชายชรา กำลังป่วยหนัก ซึ่งหมอบอกว่าไม่มีทางรักษาอาการป่วยให้หายได้ และอีกไม่นานชายชราคงต้องตาย ด้วยความกตัญญูของลูกชาย เขาจึงพยายามค้นหาวิเศษเพื่อมารักษา เมื่อรู้ว่าที่หุบเขาโอวาคุดานิมียาวิเศษที่สามารถรักษาได้ จึงรีบเดินทางด้วยความยากลำบาก เมื่อมาถึงบ่อน้ำแร่ก็ได้พบกับหญิงชราคนหนึ่ง จึงร้องทักไปอย่างเสียงดัง ทำให้หญิงชราดกใจทำของบางอย่างตกลงไปในบ่อน้ำพุร้อน ชายหนุ่มจึงถามว่า ที่นี้มียาวิเศษไหม หญิงชราจึงชี้ไปที่บ่อ ชายหนุ่มจึงรีบลงไปในบ่อขึ้นมา และได้ไข่มานึ่งหนึ่งใบที่มีสีดำ โดยเชื่อว่าเป็นของวิเศษจึงรีบนำกลับไปให้พ่อที่กำลังป่วยหนัก หลังจากพ่อได้ทานไข่ดำแล้วก็หายจากอาการป่วย และมีชีวิตอยู่ได้อีก 7 ปี จึงกลายเป็นเรื่องราวที่อยู่กับสถานที่ท่องเที่ยวแห่งนี้จนถึงปัจจุบัน

นอกจากนี้ยังมีการศึกษาเกี่ยวกับการสร้างเรื่องราวเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยว เกิดขึ้นที่จังหวัดคุมาโมะโตะ โดยได้สร้างเรื่องราวหมีคุมะมง (Kumamon) ให้ประหนึ่งว่ามีชีวิตจริง ควบคู่กับการทำเป็นมาสคอตหมี ซึ่งหมีคุมะมงได้เปิดตัวอย่างเป็นทางการพร้อมกับเส้นทางเดินรถไฟชิงกันเซ็งสายคิวชู ในปี 2554 เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว อีกทั้งจังหวัดคุมาโมะโตะยังต่อยอดในเชิงธุรกิจ (Business Model) โดยอนุญาตให้ผู้ประกอบการนำคุมะมงไปใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้าได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย แต่มีข้อแม้ว่าสินค้านั้นต้องมีวัตถุดิบจากจังหวัดคุมาโมะโตะเป็นส่วนประกอบ วิธีการดังกล่าวในประเทศไทยก็มีการนำเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ มาใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเช่นกัน เช่น ตำนานตาม่องล่าย ของจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จนกลายเป็นที่มาของชื่อเกาะและภูเขาต่างๆ ตามจังหวัดทั่วชายฝั่งทะเลภาคตะวันออกของประเทศไทย เป็นต้น

Jon Thomas (2011) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่าเรื่อง (Storytelling) ในเชิงการสื่อสารตราสินค้า ดังนี้

- 1) สร้างประสบการณ์ เพราะประสบการณ์สามารถสร้างความรู้สึกรู้สึกต่างๆ ได้ ซึ่งลูกค้าจะสามารถจำความรู้สึกต่างๆ ได้ดีกว่า ข้อมูลตัวเลข
- 2) สร้างความแตกต่าง การมีสิ่งที่ไม่เหมือนใคร เป็นเรื่องจำเป็นในการสร้างตราสินค้า ซึ่ง Storytelling จะช่วยบอกเล่าเรื่องราวที่ทำให้ตราสินค้าแตกต่างจากคนอื่น เพราะเรื่องราวของตราสินค้าเป็นหนึ่งในไม่กี่สิ่งที่จะลอกเลียนแบบกันได้ ซึ่ง Storytelling จะช่วยร้อยเรียงเรื่องราว และบอกเล่าสิ่งที่ทำให้ตราสินค้าแตกต่าง
- 3) สร้างอารมณ์ เพราะการเล่าเรื่องราว สามารถก่อให้เกิดอารมณ์บางอย่าง ซึ่งเป็นตัวกลาง เป็นสะพานเชื่อมต่อเจ้าของตราสินค้าเข้ากับลูกค้า
- 4) สร้างความหมาย ถ้าไม่มีเรื่องราว ตราสินค้าก็จะมีเพียงข้อมูลธรรมดา ซึ่งไม่เพียงพอและไม่มีเสน่ห์ในการนำเสนอ เพราะลูกค้าในปัจจุบันต้องการมากกว่าข้อมูล พวกเขาต้องการสิ่งที่ "มีความหมาย" สำหรับเขา ซึ่ง Storytelling สามารถช่วยสร้างสิ่งนี้ได้
- 5) สร้างการกระตุ้น Storytelling จะช่วยกระตุ้นผู้ฟังให้ทำตามที่ต้องการ ยกตัวอย่างเช่น การเล่าเรื่องของบล็อคเกอร์ ที่ทำให้ผู้ที่ได้อ่านต้องการไปเที่ยวตามรอยพวกเขา หรือแม้แต่เน็ตไอดอลที่เล่าเรื่องราวประสบการณ์การใช้ครีมออร่าเปลี่ยนชีวิตจนต้องซื้อตาม
- 6) สร้างการส่งต่อ Storytelling จะช่วยให้เนื้อหาที่มีโอกาสที่จะถูกแบ่งปันมากกว่า ซึ่งคนมักไม่แชร์โฆษณา แต่จะแชร์เรื่องราวที่มีคุณค่ากับพวกเขา หลายครั้ง Storytelling สามารถช่วยได้
- 7) สร้างการยอมรับ การมีเรื่องราวที่มีคุณค่าจะทำให้คนต่อต้านน้อยกว่า ที่เป็นอย่างนี้เพราะการเล่าเรื่องนั้นแตกต่างจากการขายของ มีมิติ มีคุณค่า มีเรื่องราวที่น่าฟังมากกว่า

ดังนั้น กล่าวได้ว่าการนำเทคนิคการเล่าเรื่องมาใช้ นอกจากจะช่วยให้เกิดการสร้างตราสินค้าให้แก่ผลิตภัณฑ์ต่างๆ ได้แล้ว ปัจจุบันในธุรกิจท่องเที่ยวได้มีการนำแนวคิดการสร้างตราสินค้าเป้าหมายปลายทางการท่องเที่ยว (Destination Branding) มาใช้ โดยหนึ่งในหลายเครื่องมือที่นำมาใช้ในการสื่อสารตราสินค้า คือ การใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง ประกอบกับการที่นโยบายรัฐบาลให้ความสำคัญกับการท่องเที่ยวชุมชนเพื่อเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจในระดับชุมชน จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนท่องเที่ยวบ้านเชียง ตั้งอยู่ที่ อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี นับเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีทรัพยากรการท่องเที่ยวที่หลากหลาย ทั้งในด้านการเป็นแหล่งอารยธรรมโบราณ การมีชาติพันธุ์ไทยพวน รวมทั้งมีศิลปวัฒนธรรม งานหัตถกรรม การแสดง วิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่มีความหลากหลาย และเป็นชุมชนท่องเที่ยวที่มีเรื่องราว และมีการนำเรื่องราวต่างๆ มาเล่าเรื่อง จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาเรื่องราว (Story) ที่มีการนำมาใช้ส่งเสริมการท่องเที่ยว และศึกษาการนำเรื่องราวเหล่านั้นมาเล่าเรื่อง (Storytelling) ผ่านสื่อต่างๆ เพื่อให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนใจที่จะเดินทางมาท่องเที่ยวที่บ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานีในอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาเรื่องราวที่ใช้ประโยชน์ในการสื่อสารด้านการท่องเที่ยวของชุมชนท่องเที่ยวบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี
- 2) เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องโดยใช้เรื่องราวที่เกิดขึ้นในชุมชนมาเผยแพร่ผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ เพื่อใช้ในการสื่อสารให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนใจที่จะเดินทางมาท่องเที่ยวที่บ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี

2. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง เรื่องเล่าและการเล่าเรื่องเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนท้องถิ่นที่บ้านเชียง เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มุ่งศึกษาวิจัยเฉพาะเรื่องราวและการเล่าเรื่องที่เกี่ยวกับกิจกรรมการส่งเสริมหรือการสื่อสารเพื่อการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี เท่านั้น ซึ่งมีวิธีดำเนินการดังนี้

2.1 แหล่งข้อมูลในการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ แบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 2 กลุ่ม ดังนี้

1) กลุ่มที่หนึ่ง คือ ผู้ที่อยู่ในชุมชนบ้านเชียง ประกอบด้วย ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้อาวุโสของชุมชน นักเล่าเรื่องชุมชน ผู้ที่เกี่ยวกับการจัดการการท่องเที่ยวชุมชนบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี จำนวน 6 คน

2) กลุ่มที่สอง คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการท่องเที่ยวชุมชน ทั้งจากหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน จำนวน 3 คน ทั้งนี้ ได้ทำการเก็บข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการศึกษาวิจัยตั้งแต่เดือนมีนาคมถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2563

2.2 การดำเนินการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Research) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) (ชาย โพธิ์สิตา, 2559) จากแหล่งข้อมูลทั้ง 2 กลุ่ม

เมื่อดำเนินการการสัมภาษณ์เสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการถอดเทปเสียงการให้สัมภาษณ์ และบันทึกไว้รายละเอียดที่สำคัญ โดยแยกเป็นประเด็นต่างๆ ที่ค้นพบอย่างชัดเจน

จากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์เนื้อหาตามประเด็นต่างๆ ที่ค้นพบ และสรุปผลการศึกษาตามประเด็นคำถามที่กำหนดไว้ พร้อมทั้งตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล เพื่อจัดทำสรุปผลการศึกษา และนำข้อค้นพบจากการวิจัยไปอภิปรายผลการศึกษา พร้อมจัดทำรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

3. ผลการวิจัย

3.1 เรื่องราว (Story) ที่ใช้ประโยชน์ในการสื่อสารด้านการท่องเที่ยวของชุมชนท้องถิ่นที่บ้านเชียง

จากการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง พบว่า เรื่องราวของชุมชนบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี ที่ได้มีการนำมาเป็นเรื่องราวเพื่อสื่อสารไปยังนักท่องเที่ยว นั้น แบ่งออกเป็น 8 ประเภทเรื่อง ได้แก่

1) ข้อมูลชุมชน ซึ่งประกอบด้วย เรื่องราวเกี่ยวกับประวัติการก่อตั้ง อาณาเขต ภูมิประเทศ ภูมิอากาศ ประชากร จำนวน อายุ การศึกษา การนับถือศาสนา การประกอบอาชีพ ประเพณี วัฒนธรรม ของขึ้นชื่อ และของฝาก โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ชุมชนไทพวนบ้านเชียง

“บ้านเชียง” เป็นหมู่บ้านหนึ่ง ที่มีชาวพวนเข้ามาตั้งถิ่นฐานและทำมาหากิน โดยอพยพครอบครัวข้ามแม่น้ำโขงมาเพื่อหาทำเลที่ตั้งที่เหมาะสมทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย ชาวไทพวนบ้านเชียงเข้ามาทางหนองคาย มาอยู่ที่บ้านสามพร้าว บ้านเดาไห บ้านนาพัง บ้านบุญมี และบ้านยา เพื่อหาที่ตั้งบ้านเรือนจนมาพบพื้นที่บริเวณป่าดงดาว ซึ่งมีภูมิประเทศที่เหมาะสม เพราะเป็นที่ราบสูง มีห้วยหนอง และมีน้ำซึมอยู่ตลอดเวลา ชาวพวนกลุ่มนี้จึงช่วยกันถางป่า และสร้างบ้านเรือนอยู่อาศัยกันเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน เป็นเวลากว่า 220 ปี สันนิษฐานว่า ชื่อ “บ้านเชียง” นั้น ตั้งขึ้นเพื่อเป็นการให้เกียรติแก่บุคคล 4 คน ที่อพยพครอบครัวมาอยู่ที่บ้านเชียงเป็นครั้งแรก ได้แก่ ท้าวเชียงใหญ่ (เฒ่าดอนบุญ) ท้าวเชียงบุญมา (ท้าวศรีสุวรรณช่างคำ)

ท้าวเชียงคะ และท้าวเชียงพิน (ผู้ตั้งชื่อบ้านว่า “บ้านดงดาว”) ประชากรส่วนใหญ่ของบ้านเชียง คือ ชาวไทพวนหรือลาวพวน ที่เคลื่อนย้ายมาจากแขวงเชียงขวางใน สปป.ลาว ตั้งแต่ปลายยุคกรุงธนบุรีจนถึง ต้นกรุงรัตนโกสินทร์ ชาวพวนที่เข้ามาในช่วงเวลาดังกล่าวกระจายกันอยู่ในหลายพื้นที่ในภาคอีสานจนถึง ภาคกลาง เช่น ลพบุรี สระบุรี นครนายก ฉะเชิงเทรา ราชบุรี จนถึงจันทบุรี

ภาษา ชาวพวนใช้ภาษาตระกูลไท – กะได (Tai-Kadai Language Family) เช่นเดียวกับ กลุ่มชาติพันธุ์ไท – ลาว ทั่วไป มีวงศ์คำศัพท์ร่วมกับภาษาลาวมากกว่าภาษาไทย และมีสำเนียงใกล้เคียง ภาษาไทยกลางมากกว่าภาษาไทย – ลาวอื่นๆ

วรรณกรรม แต่เดิมชาวพวนเคยใช้ตัวอักษรไทยน้อย และตัวอักษรธรรมอีสานร่วมกับชาวลาว และชาวอีสาน ดังปรากฏในจารึกเรื่องราวประเภทต่างๆ เช่น ตำรายา ตำราสะเดาะเคราะห์ นิทานพื้นบ้าน และวรรณกรรมอักษรไทยน้อย แต่ปัจจุบันภาษาถิ่นมีผู้สนใจน้อยลงมาก นอกจากนี้ยังมีวรรณกรรมประเภทอื่นๆ ได้แก่ นิทาน เพลงกล่อมเด็ก ฎญา และสำนวนโวหาร รวมทั้งคำสอน ซึ่งวรรณกรรมเหล่านี้มีผลต่อจารีต ประเพณี และวัฒนธรรมพื้นถิ่นของชาวไทพวน

ครอบครัวไทพวน (สังคมไทพวน) ชาวไทพวนมีนิสัยรักสงบ โอบอ้อมอารี ขยันขันแข็ง และรู้จัก สามัคคีในหมู่คณะ ดังนั้นชาวไทพวนจึงมีความผูกพันกันอย่างเหนียวแน่น แม้ว่าจะอยู่อาศัยต่างพื้นที่ ชาวไทพวนนับถือและศรัทธาในพุทธศาสนาอย่างยิ่ง รวมทั้งมีวัฒนธรรมเคารพผู้อาวุโส รักครอบครัว ให้ความสำคัญ กับการเป็นเครือญาติ และจะยึดถือปฏิบัติในการแต่งงานกับคนชาติพันธุ์เดียวกัน สิ่งที่หล่อหลอมชาวไทพวนให้ มีบุคลิกภาพดังกล่าว คือ ภูมิปัญญาของบรรพบุรุษที่ถ่ายทอดจากคำสอน นิทาน วรรณคดี ความเชื่อ ประเพณี พิธีกรรม และศิลปกรรมต่างๆ

เอกลักษณ์บ้านไทพวน ชาวไทพวนมีความเชื่อเรื่องการปลูกเรือน เริ่มตั้งแต่การเสี่ยงทายหาพื้นที่ โดยผู้สูงอายุของหมู่บ้าน เพราะเชื่อว่าจะได้สถานที่ปลูกเรือนที่ดี เป็นสิริมงคล เมื่ออยู่อาศัยแล้วจะทำให้อยู่ดี กินดี มีความสุข รูปแบบของเรือนไทพวนแต่เดิมเป็นเครื่องผูก แขนงรูปสี่เหลี่ยมทำด้วยไม้ไผ่ ฝาทำด้วยฟาก มีการสลักลิ่มแทนการตอกตะปู หลังคามุงด้วยหญ้าคาหรือแป้นเกล็ด หน้าจั่วนิยมสลักด้วยไม้เป็นรูปต่างๆ เช่น สิงห์ นาค จระเข้ และบัวเถา เป็นต้น ตัวเรือน มี 2 ส่วน คือ เรือนและชาน โดยเรือนจะแบ่งเป็นห้องๆ นิยมทำ 3 ห้อง ได้แก่ ห้องเปิงสำหรับพ่อแม่ ห้องกลางสำหรับลูกๆ นอนรวมกัน และห้องกลอยสำหรับลูกสาว แต่หาก มีลูกเขยนอนด้วยจะเรียกว่า ห้องส้วม ส่วนชานทำยื่นออกมาจากตัวเรือน มี 2 ประเภท คือ ชานฝน เป็นชาน ที่โล่งไม่มีหลังคา และชานน้ำ เป็นชานแบบมีหลังคา นอกจากนี้ ยังมีห้องครัวซึ่งนิยมตั้งทางทิศตะวันตก บันได เรือนตั้งทางทิศเหนือหรือทิศใต้ และมีจำนวนคี่ เพราะถือตามคติว่า “คืออยู่ คู่หนี” ส่วนบริเวณศาลหรือหอดี ตั้งไว้ทางทิศตะวันตก บางบ้านมีขี้ข้าว ตั้งทางทิศตะวันออกของตัวเรือน

เครื่องแต่งกายชายไทพวน ชายไทพวนแต่งกายในชีวิตประจำวันด้วยเสื้อผ้าฝ้ายคอกลม ฝ่าหน้า ผูกเชือก แขนสามส่วน นุ่งกางเกงครึ่งแข้ง ที่เรียกว่า “โฆ่ง” ยาวปิดเข้าเล็กน้อย อาจเป็นผ้าย้อมคราม หรือ ย้อมมะเกลือสีดำ ที่เรียกว่า “ผ้าก้อม” มีผ้าขาวม้าพาดบ่าและคาดเอว ส่วนชุดไปงานพิธีนิยมสวมเสื้อผ้าฝ้าย คอตั้งแขนยาว นุ่งโจงกระเบนแบบทางภาคกลาง

เครื่องแต่งกายสตรีไทพวน สตรีไทพวนนิยมนุ่งซิ่นแบบยกมุก เป็นเส้นยืนพิเศษ ต่อต้นซิ่นด้วยจก ซึ่งในอดีตหญิงสาวโสดมักจะนุ่งซิ่นดินแดง คือ ดินจกพื้นแดง และเคียนนอก (เรียกว่า แสงตุ้) ด้วยผ้ามีสีสัน งดงาม ส่วนหญิงแต่งงานแล้วจะนุ่งซิ่นดินดำ คือ ซิ่นดินจกพื้นดำ เคียนนอกด้วยผ้าย้อมมะเกลือหรือคราม

2) **วัด/โบราณสถาน/สถานที่สำคัญ** เป็นเรื่องเล่าที่ชาวชุมชนบ้านเชียง มักนำไปเป็นเรื่องเล่าให้นักท่องเที่ยวที่เข้ามายังชุมชนได้รับฟังกันเสมอ โดยในพื้นที่ชุมชนบ้านเชียง ประกอบไปด้วย วัด โบราณสถาน และสถานที่สำคัญ ดังนี้

วัดสระแก้ว (วัดนอก) ตั้งอยู่เลขที่ 140 บ้านเชียง ถนนสุทธิพงษ์ หมู่ 12 ตำบลบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี สังกัดคณะสงฆ์มหานิกาย ที่ดินตั้งวัดมีเนื้อที่ 11 ไร่ 1 งาน 7 ตารางวา อุโบสถสร้าง พ.ศ. 2530 เป็นอาคารทรงไทยกว้าง 10 เมตร ยาว 23 เมตร ภายในมีจิตรกรรมฝาผนังเรื่องพุทธประวัติสำหรับศาลาการเปรียญเป็นอาคารไม้ทรงไทย หลังคามุงกระเบื้อง ภูมิสงฆ์ จำนวน 5 หลัง เป็นอาคารครึ่งตึกครึ่งไม้ วิหารเป็นอาคารทรงไทยหลังคามุงสังกะสี สร้าง พ.ศ. 2529 ปูชนียวัตถุมีพระพุทธรูปปางต่างๆ ได้รับพระราชทานวิสุงคามสีมา เมื่อวันที่ 13 พฤษภาคม พ.ศ. 2528 เขตวิสุงคามสีมา กว้าง 40 เมตร ยาว 80 เมตร วัดสระแก้ว มีประวัติความเป็นมาคือ เมื่อ พ.ศ. 2430 มีหัวหน้าคนทีบวชเป็นพระติดตามพี่ชายมาอยู่ที่บ้านเชียง (น้องนายของกำนันขุนเชียงสวัสดิ์) มาพบเห็นบริเวณหนองน้ำอยู่กลางดง หนองน้ำใสเปรียบประดุจแก้วบางใส สัตว์ป่าได้อาศัยหนองกลางดงนี้เต็มกิน จารย์ชาสุก คือ หัวหน้าสุก (นามสกุล พลเชียงดี) และหัวหน้ากัณหา (พระครูกัณหา) มาบวชอยู่ที่วัดหนองกลางดงนี้ และมีจารย์ชาคุณเป็นเจ้าอาวาสรูปแรก พระ 3 รูปนี้ ได้ช่วยกันนำชาวบ้านให้รู้จักเข้าวัดฟังธรรม ปฏิบัติตนในศีลธรรมอันดีงาม ต่อมาเมื่อเห็นว่ามีน้ำในหนองกลางดงแห่งนี้มากในฤดูแล้ง จึงได้วานญาติโยมขุดสระขึ้นเองกลางดงนี้ ให้เป็นสระน้ำและให้ชื่อว่าสระแก้ว ต่อมาจารย์ชาคุณ เจ้าอาวาสได้ลาสิกขาบทจากวัด หัวหน้าสุกจึงเป็นเจ้าอาวาสรูปที่ 2 แต่อยู่ไม่ได้นานก็ลาสิกขาบท มาตั้งถิ่นฐานจำจองที่ดินข้างวัดสระแก้วเป็นนักปราชญ์อาจารย์ผู้หนึ่งของบ้านเชียง และเอาใจใส่บำรุงวัดศาสนาไปด้วย หัวหน้ากัณหาที่เลื่อนเป็นเจ้าอาวาสรูปที่ 3 ท่านเป็นพระนักพัฒนา ทางหมู่บ้านก็มีกำนันขุนเชียงสวัสดิ์ได้นำชาวบ้านบำรุงวัดในหมู่บ้าน ได้เอาใจใส่ดูแลเป็นประจำ อีก 7 ปี ต่อมา หัวหน้ากัณหาที่ชาวบ้านเรียกกันก็ได้เลื่อนสมศักดิ์เป็นพระครูพิมลธรรมประกาศ ได้เชิญชวนชาวบ้านสร้างโบสถ์ขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2540 และได้ขอพระราชทานพระบรมราชานุญาตให้มีเขตวัด (วิสุงคามสีมา) กับขนานนามวัดเป็นทางการว่า วัดสระแก้ว เมื่อได้รับพระราชทานวิสุงคามสีมา จึงทำบุญฉลองโบสถ์ ปิดทองลูกนิมิต ชาวบ้านเรียกว่าบุญทอดสิม วัดสระแก้วในครั้งนั้นเล่ากันว่า ต้องเลือกผู้บริสุทธิ์ คือผู้ไม่เคยล่วงในกามวิสัย ไม่เคยลักขโมยตั้งแต่เกิดมา จนกระทั่งอายุครบปีบวช และเป็นผู้ที่ควรเชื่อถือได้ด้วย บรรดานาคทั้งหลายที่บวชในโบสถ์แห่งนี้ เมื่อ พ.ศ. 2460 มีนาคคนหนึ่งชื่อ จันทา (พ่อตู้แดง) ได้รับเกียรติให้เป็นผู้ทอดสิมในครั้งนั้น เมื่อบวชเป็นพระแล้วเวลานั้นเรียกว่า เจ้าหัว เมื่อสิ้นบุญพระครูกัณหา (พระครูพิมลธรรมประกาศองค์แรก) ญาติโยมชาวบ้านเชียงได้พร้อมใจกันไปนิมนต์ พระพิมลธรรมประกาศ (ขาว เขมิโก) ซึ่งเป็นพระที่นิยมนับถือกันมา เล่าลือว่าเป็นพระที่ปฏิบัติอยู่ในศีลธรรมเป็นอย่างดีมาจากวัดบ้านทุ่งฝน (อำเภอทุ่งฝนในปัจจุบัน) นิมนต์มาเป็นเจ้าอาวาสวัดสระแก้วรูปที่ 4 จนมรณภาพ เมื่อ พ.ศ. 2522 และได้รับพระราชทานเพลิงศพเป็นรูปแรกในตำบลบ้านเชียง ต่อมาพระมหาสาธุกิจได้ตำแหน่งเป็นเจ้าอาวาสรูปที่ 5 และได้บูรณะวัดสระแก้วขึ้นใหม่หลายอย่าง เช่น สร้างโบสถ์ที่ทันสมัยขึ้น และศาลาการเปรียญในปัจจุบัน สำเร็จ ก่อนมรณภาพ เจ้าอาวาสคนปัจจุบัน คือ ท่านพระครูพิทักษ์ธรรมรังสี

วัดสันติวนาราม (วัดป่าดงไร่) ตำบลบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี เป็นพระอุโบสถกลางน้ำทรงดอกบัว ที่มีเพียงหนึ่งเดียวในประเทศไทย ทรงดอกบัว 24 กลีบ กลางน้ำนั้น ทำให้รู้สึกได้ถึงความสุขและความสงบร่มรื่นในจิตใจไปพร้อมๆ กัน ลักษณะเด่นของพระอุโบสถกลางน้ำ มีขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 19 เมตร สูง 19 เมตร มีกลีบดอกบัว 24 กลีบ รูปภาพวาดบนผนังดอกบัว เป็นรูปภาพเกี่ยวกับพุทธประวัติพระพุทธรูปเจ้า โดยวัดสันติวนาราม มีความสงบ ร่มรื่น สวยงาม มีสิ่งอำนวยความสะดวกสบายอยู่ห่างจากชุมชน 3 กิโลเมตร บนพื้นที่ 1,350 ไร่ ทิศเหนือของหมู่บ้านเชียง ตำบลบ้านเชียง (หมู่บ้านมรดกโลก ไหลสาย คนแปดศอก) เป็นป่าไม้ธรรมชาติ 1,000 ไร่ เป็นหนองน้ำ 100 ไร่ เป็นสถานที่ปลูกสร้างเสนาสนะ และลานอเนกประสงค์ 130 ไร่ มีไฟฟ้า น้ำใช้สะดวกสบายตลอดปี มีถนนลาดยางถึงวัด ด้านหน้าล้อมด้วยกำแพงคอนกรีต ด้านที่เหลील้อมด้วยลวดหนาม 7 เส้น เสาปูนคอนกรีตเสริมเหล็ก มีสัตว์ป่าธรรมชาติ เช่น กวาง หมู

นกน่านาชนิด นกน้ำมากมาย ฯลฯ การก่อสร้างพระอุโบสถกลางน้ำรูปทรงดอกบัวถือว่ามีแห่งเดียวในประเทศไทย เริ่มก่อสร้างตั้งแต่ พ.ศ. 2544 ในสมัยพระครูพิสารธรรมพาสี (อดีตเจ้าอาวาสที่มรณภาพไปแล้ว) ได้นำรูปแบบพระอุโบสถมาจากประเทศอินเดีย พระอุโบสถกลางน้ำแห่งนี้ เป็นรูปทรงดอกบัวซึ่งถือว่ามีแห่งเดียวในประเทศไทย โดยเจ้าอาวาสรูปปัจจุบัน คือ ดร.มหาบาง เขมานันท์ ได้สืบสานในการก่อสร้างให้แล้วเสร็จ

วัดโพธิ์ศรีใน ตั้งอยู่เลขที่ 90 บ้านเชียง ถนนโพธิ์ศรีใน หมู่ที่ 11 ตำบลบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี สร้างเมื่อ พ.ศ. 2390 เดิมชื่อวัดใน เพราะตั้งอยู่กลางชุมชน ต่อมาได้ย้ายมาตั้งอยู่ ณ ที่ปัจจุบันนี้ เมื่อ พ.ศ. 2515 พระครูวิมลปัญญากร (เจ้าอาวาสองค์ปัจจุบัน) ได้ให้ความอนุเคราะห์บริจาคที่ดินให้กรมศิลปากรทำการขุดค้นทางโบราณคดี ต่อมาจัดเป็นพิพิธภัณฑสถานกลางแจ้งหลุมขุดค้นวัดโพธิ์ศรีใน และเปิดให้เข้าชมจนถึงปัจจุบัน ภายในวัดมีบรรยากาศที่เงียบสงบดี มีต้นโพธิ์ต้นใหญ่เป็นสัญลักษณ์ของวัดโพธิ์ศรีใน

วัดเทพประทานพร วัดนี้ตั้งอยู่หมู่ 9 บ้านเชียง เดิมทีเป็นป่าช้าของหมู่บ้าน มีเนื้อที่ทั้งหมดประมาณ 68 ไร่ ตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2515 โดยการนำของหลวงปู่เหล็ก มีพระมาประจำอยู่ 1 รูป และสามเณร 2 รูป คือ สามเณรนิเวศ และสามเณรสมาน วัดนี้แยกมาจากวัดสระแก้ว ที่แยกมาเพราะบริเวณนี้เป็นป่าช้า อีกทั้งสงบมาก เหมาะสำหรับจะเป็นสถานที่ปฏิบัติธรรม และเพื่อเป็นการสงวนป่าไม้ไว้ด้วย มีไม้ประดู่ ไม้แดง ไม้จิก มีสัตว์ป่าธรรมชาติ คือ ไก่ป่า วัดนี้สร้างศาลาการเปรียญเสร็จเมื่อ พ.ศ. 2530 พระประธานองค์ใหญ่สร้างใน พ.ศ. 2533 จำนวน 2 องค์ คือ หลวงพ่อทอง และหลวงพ่อยิ้ม อีกทั้งได้ตั้งให้เป็นวัดในพระพุทธศาสนา ในวันที่ 24 พฤษภาคม พ.ศ. 2540 ได้รับการตั้งให้เป็นวัด ณ หมู่บ้านที่ 9 ตำบลบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี มีนามว่า "วัดเทพประทานพร" ถ้าสังเกตให้ดีจะเห็นว่า วัดนี้เป็นวัดบ้านแต่ว่าชื่อเป็นวัดป่า ที่เป็นเช่นนี้เพราะถ้ามีคำว่าวัดป่ามาด้วยจะตั้งเป็นวัดไม่ได้ มีเจ้าอาวาสปัจจุบัน คือ พระครูวิระชัย วชิรญาณ วัดนี้ได้รับการแต่งตั้งเป็นศูนย์พัฒนาจิตระดมพระเกียรติประจำจังหวัดอุดรธานี ใน พ.ศ. 2543 มีการทำบุญระหว่างวันที่ 9 - 19 พฤษภาคม ของทุกปี เป็นการปฏิบัติธรรมพิเศษ เข้าปริวาสกรรม บวชชีพรามณ์มาจากทั่วไปทุกหมู่บ้าน

ศาลปู่ขุนเชียงสวัสดิ์ เป็นศาลที่สร้างขึ้นเพื่อสักการบูชา และรำลึกถึงคุณความดีของขุนเชียงสวัสดิ์ ผู้เป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของชาวบ้านเชียง ตั้งอยู่ภายในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบ้านเชียง ตำบลบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี ปัจจุบันขุนเชียงสวัสดิ์เป็นที่เคารพบูชาผู้มีเสื่อมคลาย ชาวบ้านจึงสร้างศาลเพื่อให้เป็นที่สถิตวิญญาณ เชื่อว่าท่านยังเป็นเทพารักษ์คุ้มครองบ้านเชียงอยู่ จึงมีพิธีบวงสรวงสักการะขุนเชียงสวัสดิ์บริเวณศาลเป็นประจำทุกปี

หลุมขุดค้น-พิพิธภัณฑสถานกลางแจ้งในวัดโพธิ์ศรีใน เป็นพื้นที่ดำเนินงานขุดค้นทางโบราณคดีที่สำคัญแห่งหนึ่งของบ้านเชียง นับตั้งแต่การขุดค้นใน พ.ศ. 2515 โดยพบหลุมศพของมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ พร้อมสิ่งของอุทิศฝังร่วมกับศพจำนวนมาก กรมศิลปากรได้อนุรักษ์และคงหลุมขุดค้นไว้ให้ประชาชนเข้าชมในลักษณะพิพิธภัณฑสถานกลางแจ้ง และทำการขุดค้นเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงขยายหลุมขุดค้นเดิม รวมทั้งสร้างอาคารถาวรคลุมหลุมเมื่อ พ.ศ. 2535

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบ้านเชียง พพิธภัณฑสถานแห่งชาติประเภทแหล่งอนุสรณ์สถาน จัดตั้งขึ้นในแหล่งโบราณคดีบ้านเชียง อันเป็นแหล่งประวัติศาสตร์สำคัญทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย และภูมิภาคเอเชียอาคเนย์ ภายในพิพิธภัณฑสถานมีการจัดแสดงหลักฐานที่ได้จากการสำรวจขุดค้นที่บ้านเชียง และแหล่งโบราณคดีใกล้เคียง ประกอบด้วย ภาชนะดินเผา เครื่องมือ เครื่องใช้ และสิ่งอื่นๆ อีกมากมาย นักท่องเที่ยวจะได้รู้ถึงการดำรงชีวิตของมนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ย้อนหลังไปกว่า 5,000 ปี โดยก่อตั้งหลังการเสด็จประพาสเยี่ยมชมหลุมขุดค้นทางโบราณคดีของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช และสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ เมื่อวันที่ 20 มีนาคม พ.ศ. 2515 การเสด็จประพาสดังกล่าวได้ปลูก

จิตสำนึก และความตระหนักถึงความสำคัญของแหล่งโบราณคดีบ้านเชียง ซึ่งกำลังประสบปัญหาเรื่องการลักลอบค้าโบราณวัตถุในขณะนั้น นับตั้งแต่ พ.ศ. 2518 กรมศิลปากรได้ดำเนินการเปิดพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติบ้านเชียงให้กับชาวไทยและชาวต่างชาติ นับได้ว่าเป็นพิพิธภัณฑ์ประจำแหล่งแห่งแรกของประเทศไทย ใน พ.ศ. 2526 มูลนิธิจอห์น เอฟ. เคนเนดี ได้มอบทุนสนับสนุนในการสร้างอาคารหลังที่ 2 ซึ่งถูกสถาปนาชื่อเพื่อเป็นเกียรติแด่สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี และมีสมเด็จพระพี่นางเธอ เจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา เสด็จแทนพระองค์เป็นประธานในพิธีเปิดอาคารอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 21 พฤศจิกายน พ.ศ. 2530 ใน พ.ศ. 2549 กรมศิลปากรได้รับงบประมาณตามโครงการปรับปรุงแหล่งประวัติศาสตร์วัฒนธรรม เพื่อเชื่อมโยงการท่องเที่ยวในภูมิภาคอินโดจีน ในการดำเนินการก่อสร้างอาคารจัดแสดงนิทรรศการหลังใหม่ เพื่อปรับปรุง และขยายพื้นที่การจัดแสดงนิทรรศการหลัก พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมีพระมหากรุณาธิคุณพระราชทานนามของอาคารนี้ว่า อาคารกัลยาณิวัฒนา และโปรดเกล้าฯ ให้สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ เสด็จแทนพระองค์เป็นประธานในพิธีเปิดอาคารอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 9 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2553

พิพิธภัณฑ์ไทยพวนบ้านเชียง ตั้งอยู่ด้านข้างพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ บ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี แม้พิพิธภัณฑ์ไทยพวนที่อาศัยการปรับปรุงอาคารบริการในตลาดโอท็อปของตำบลบ้านเชียงนี้จะเพิ่งเปิดให้บริการเมื่อ พ.ศ. 2560 แต่พิพิธภัณฑ์ไทยพวนบ้านเชียงมีประวัติการก่อตั้งที่ย้อนไปถึงช่วงปลายทศวรรษ 2540 โดยคุณอังคณา บุญพงษ์ ประธานสภาวัฒนธรรมตำบลบ้านเชียง เป็นผู้จัดตั้งพิพิธภัณฑ์ไทยพวนบ้านเชียง โดยเริ่มตั้งแต่เมื่อครั้งที่ตนเองดำรงตำแหน่งเป็นอาจารย์ประจำโรงเรียนบ้านเชียง (ประชาเชียงเชิด) อาจารย์อังคณาได้ร่วมมือกับสมาชิกสภาวัฒนธรรมตำบลบ้านเชียง และชาวชุมชนที่ต้องการพัฒนาสถานที่จัดเก็บ รวบรวม และถ่ายทอดประวัติความเป็นมาของบ้านเชียง แม้ในระยะเวลาดังกล่าวจะไม่มียุทธศาสตร์สนับสนุน แต่ได้รับความเมตตาจากท่านเจ้าอาวาสวัดสระแก้ว ในการใช้สถานที่เพื่อการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ไทยพวน ทั้งนี้ ในช่วง พ.ศ. 2547 - 2548 เมื่อหน่วยงานราชการกระทรวงวัฒนธรรมได้รับฟังพระราชดำรัสของในหลวง ร.9 ที่กล่าวถึงวัฒนธรรมที่กำลังสูญหาย เกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้นอย่างมาก จึงได้มีการน้อมนำพระราชดำรัสมาสู่การปฏิบัติและจัดตั้งเป็นสภาวัฒนธรรมในระดับตำบล ซึ่งในบ้านเชียงมีแหล่งโบราณคดีที่มีความสำคัญในฐานะที่เป็นมรดกโลกอยู่แล้ว แต่ในท้องถิ่นยังมีกลุ่มวัฒนธรรมไทยพวนที่มีการโยกย้ายมาจากเมืองเชียงขวางประเทศลาว เมื่อสองร้อยกว่าปีก่อน คนไทยพวนตั้งถิ่นฐานในหลายจังหวัด เช่น ลพบุรี และนครนายก ซึ่งในอุดรธานีก็เป็นแหล่งที่ตั้งของไทยพวนด้วยเช่นกัน เช่น บ้านผือ และบ้านเชียง ในระยะแรกในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ไทยพวนภายในวัดสระแก้ว อาศัยการรับบริจาคเครื่องมือเครื่องใช้ และสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับประวัติการอพยพ ภูมิหลัง นิสัยใจคอ จนสามารถพัฒนาเป็นหลักสูตรท้องถิ่นใช้สอนภายในโรงเรียนบ้านเชียง ในช่วงการเริ่มต้นได้ใช้อาคารเด็กเล็กที่อยู่มุมหนึ่งของวัด ต่อมาท่านเจ้าอาวาสได้มอบกุฏิเพื่อให้สามารถเก็บข้าวของต่างๆ ได้อย่างมั่นคงมากขึ้น ใช้งบประมาณล้านกว่าบาทในการปรับปรุงและบูรณะเป็นพิพิธภัณฑ์ไทยพวนในระยะต่อมา อย่างไรก็ดี ด้วยข้อจำกัดหลายประการ จึงทำให้พิพิธภัณฑ์ไทยพวนที่ตั้งในวัดสระแก้วไม่เป็นที่นิยมสำหรับนักท่องเที่ยวมากนัก เพราะตั้งห่างจากชุมชน และสถานที่มีความคับแคบมากขึ้น จึงมีมติในสภาวัฒนธรรมตำบลบ้านเชียงขอใช้อาคารบริการสุขา ซึ่งตั้งอยู่ข้างพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติบ้านเชียง และอยู่ในความรับผิดชอบของเทศบาลบ้านเชียงปรับปรุงในครั้งที่ 3 นี้ ให้กลายเป็นพิพิธภัณฑ์ไทยพวนหลังปัจจุบัน พิพิธภัณฑ์ไทยพวนบ้านเชียงเปิดอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ. 2560

เรือนไทยพวน บ้านไทยพวน (อนุสรณ์สถานในการเสด็จพระราชดำเนินของรัชกาลที่ 9) เดิมเป็นบ้านของนายพจน์ มนตรีพิทักษ์ ชาวบ้านเชียงที่อนุญาตให้กรมศิลปากรเข้ามาดำเนินการทางโบราณคดี ในปีพุทธศักราช 2515 และเมื่อวันที่ 20 มีนาคม พ.ศ. 2515 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวและสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ เสด็จพระราชดำเนินไปทอดพระเนตรการทำงานของนักโบราณคดีพร้อมกับเสด็จขึ้น

ชมเรือนไทพวนของนายพจน์ มนตรีพิทักษ์ เมื่อนายพจน์ ได้มอบบ้านและที่ดินให้แก่กรมศิลปากร จึงได้ปรับปรุงเรือนไทพวน เพื่อเป็นอนุสรณ์สถานในการเสด็จพระราชดำเนินมาทอดพระเนตรหลุมขุดค้นมนตรีพิทักษ์ และจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับวิถีชีวิตของชาวไทพวน บ้านไทพวนได้รับรางวัลพระราชทานด้านการอนุรักษ์ศิลปสถาปัตยกรรมดีเด่น ประจำปีพุทธศักราช 2540 จัดโดยสมาคมสถาปนิกสยาม ในพระบรมราชูปถัมภ์

3) บุคคลสำคัญ โดยมีการเล่าถึงการเกิด วันเดือนปี สถานที่ เหตุการณ์สำคัญ พ่อแม่ พี่น้อง ชีวิตวัยเด็ก การเรียน หน้าที่การงาน ผลงานที่สำคัญ/ความชำนาญ ชีวิตบั้นปลาย และการเชิดชูเกียรติคุณ การสร้างอนุสรณ์ การระลึกถึง โดยบุคคลสำคัญของชุมชนบ้านเชียงในเรื่องเล่าที่ปรากฏ ได้แก่

ขุนเชียงสวัสดิ์ ชื่อเดิมคือ นายพรมมา แก้ววิเชียร เป็นชาวไทพวน เกิดเมื่อวันที่ 6 เมษายน พ.ศ. 2410 ได้รับการแต่งตั้งเป็นกำนันตำบลบ้านเชียง เมื่อ พ.ศ. 2449 ระหว่างรับราชการได้สร้างคุณประโยชน์นานในการแก้บ้านเชียง เป็นผู้วางรากฐานทางด้านการปกครอง การศึกษา พระพุทธศาสนา ช่วยเหลือชาวบ้านในด้านต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปราบโจรผู้ร้าย ด้วยความงามความดีที่สั่งสมมา จึงได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์จากพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 เป็นหมื่นวิเชียรบำรุง และเลื่อนขึ้นเป็นขุนเชียงสวัสดิ์ ใน พ.ศ. 2456 ตลอดชีวิตการทำงานรับใช้ประชาชนได้ตราตรึงงานหนักมาโดยตลอด จนล้มป่วยลงและถึงแก่กรรมในวันที่ 15 พฤศจิกายน พ.ศ. 2473 รวมอายุได้ 63 ปี

นายสติเฟิน ยัง เป็นบุตรชายเอกอัครราชทูตสหรัฐอเมริกาประจำประเทศไทย ผู้ทำให้บ้านเชียงเริ่มเป็นที่สนใจอย่างจริงจังเป็นครั้งแรก ส่งผลให้เกิดการดำเนินงานด้านโบราณคดีที่มีความก้าวหน้าด้วยการประยุกต์ศาสตร์ต่างๆ มาใช้ในการศึกษาในเวลาต่อมา เคยรับการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาในประเทศไทย จึงคุ้นเคยกับสังคมและวัฒนธรรมไทย ทั้งนี้ ใน พ.ศ. 2509 ขณะศึกษาที่มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดได้เดินทางมาที่บ้านเชียงเพื่อเก็บข้อมูลด้านมานุษยวิทยาของชาวไทพวนที่บ้านเชียง บังเอิญสังเกตเห็นเศษภาชนะดินเผากระจายอยู่ตามพื้นดินในหมู่บ้าน มีลวดลายแปลกตา จึงเกิดความสนใจ และเก็บตัวอย่างเศษภาชนะดินเผานั้นส่วนหนึ่งนำไปให้ศาสตราจารย์พิเศษ ชิน อยู่ดี ภัณฑารักษ์พิเศษของกรมศิลปากรศึกษาวิเคราะห์ อีกส่วนหนึ่งส่งไปตรวจหาอายุที่มหาวิทยาลัยเพนซิลเวเนีย สหรัฐอเมริกา ผลจากการศึกษาดังกล่าวก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับแหล่งโบราณคดีบ้านเชียง และเป็นจุดเริ่มต้นให้มีการศึกษาแหล่งโบราณคดีบ้านเชียงโดยกรมศิลปากร และขยายไปสู่ความร่วมมือระดับนานาชาติ

นายพจน์ มนตรีพิทักษ์ ชาวบ้านเชียงผู้มีส่วนสนับสนุนการขุดค้นที่แหล่งโบราณคดีบ้านเชียงให้บรรลุผลสำเร็จ จบการศึกษาจากวิทยาลัยครูอุดรธานี (ปัจจุบันคือ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี) ได้รับราชการครู และเลื่อนตำแหน่งเป็นครูใหญ่โรงเรียนบ้านธาตุน้อย ต่อมาลาออกจากราชการเพื่อประกอบอาชีพส่วนตัว ใน พ.ศ. 2515 พบว่า ในหมู่บ้านมีบ้านเรือนหนาแน่น ไม่มีพื้นที่ว่างสำหรับขุดค้น นายพจน์ ได้ให้การสนับสนุนการดำเนินงานของกรมศิลปากรด้วยการมอบที่ดินบริเวณบ้านหลังเก่าเพื่อเป็นพื้นที่ขุดค้น รวมทั้งมอบบ้านซึ่งเป็นเรือนไทพวน เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาด้านชาติพันธุ์วิทยา และต่อมาใน พ.ศ. 2517 ได้มอบที่ดินข้างบ้านหลังใหม่ให้เป็นที่ขุดค้นอีกครั้ง นอกจากนี้ ยังมุ่งมั่นสร้างความเข้าใจให้ชาวบ้านเห็นความสำคัญของการศึกษาทางโบราณคดีอย่างต่อเนื่อง และในช่วงปลาย พ.ศ. 2518 นายพจน์ก็ได้เข้าทำงานที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติบ้านเชียง ซึ่งเพิ่งจัดสร้างขึ้น และปฏิบัติราชการจนกระทั่งเกษียณอายุ เมื่อ พ.ศ. 2522

4) ประเพณีสำคัญ เป็นอีกหนึ่งเรื่องเล่าของชุมชนบ้านเชียงที่ถูกเล่าขานแก่นักท่องเที่ยว โดยได้เล่าถึงตำนาน ความเชื่อเกี่ยวกับประเพณี ที่มาของประเพณี ช่วงเวลาในการจัด การเริ่มจัดครั้งแรก วิวัฒนาการจัดการงาน การเปลี่ยนแปลงช่วงจัดงาน ชาวไทพวนในภาคอีสานยังมีการดำเนินชีวิตและประกอบพิธีกรรมส่วนใหญ่ โดยยึดคติถือฮีด 12 คอง 14 เช่นเดียวกับกลุ่มไท - ลาวกลุ่มอื่นๆ แต่อาจมีความแตกต่างกันไปบ้างสำหรับประเพณีสำคัญที่ปรากฏในเรื่องเล่า มีดังนี้

ประเพณีกำฟ้า ชาวพวนนับถือผีและยังรักษาขนบธรรมเนียมประเพณีสำคัญคือ ประเพณีกำฟ้า คำว่า “กำ” เป็นคำพวน หมายถึง การสักการะ คำว่า “ฟ้า” หมายถึง เจ้าฟ้า เจ้าแผ่นดิน หรือผู้ที่อยู่สูง เทียมฟ้า คือ พวกเทวดาและสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติ กำฟ้า หมายถึง การสักการบูชาฟ้า ซึ่งจะถือเอาวัน ขึ้น 3 ค่ำ เดือน 3 เป็นวันกำฟ้า ก่อนวันกำฟ้า 1 วัน คือ วันขึ้น 2 ค่ำ เดือน 3 จะเป็นวันสุกดิบ แต่ละบ้านจะทำข้าวปุ้นพร้อมทั้งนํ้ายานํ้าพริกไว้เลี้ยงดูกัน มีการทำข้าวหลามเผาไว้ในกระบอกไม้ไผ่อ่อน ทำข้าวจี๋ก้อนขนาดพอเหมาะเสียบเข้าไม้เพื่อเช่นไหว้ผีฟ้า และแบ่งกันกินในหมู่ญาติ ตอนบ่ายจนถึงกลางคืนจะมีการละเล่นที่นิยมกัน ได้แก่ ช่วงซัย ผีนางดั่ง ผีนางกวัค ฯลฯ

ประเพณีใส่กระจาด หรือตามภาษาพวน เรียกว่า “เสอกระจาด” เป็นการทำบุญที่มักจัดในงานบุญพระเวส (บุญเทศน์มหาชาติ) คือ ในช่วงเดือน 4 นับเป็นประเพณีที่มีความสำคัญและถือปฏิบัติสืบทอดกันมานาน ทั้งยังเป็นประเพณีที่สอนให้ลูกหลานได้ตระหนักถึงคุณค่าของขนบธรรมเนียมภายใต้หลักธรรมของพระพุทธศาสนาอีกด้วย ประเพณีนี้จะมี 3 วัน ประกอบด้วย 1) วันต๋อนสาว เป็นวันที่เจ้าของบ้านจะชวนลูกสาวของเพื่อนบ้านที่คุ้นเคย รวมถึงสาวชาวบ้านในละแวกนั้นมาช่วยกันทำขนม ห่อข้าวต้ม ดำข้าวปุ้น (ขนมจีน) รวมทั้งอาหารต่างๆ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้หนุ่มสาวที่ชอบพอกันได้มีโอกาสพบปะพูดคุยกัน และช่วยเตรียมอาหารเลี้ยงแขกตลอดคืน 2) วันตั้งหรือวันเสอกระจาด เป็นวันที่ชาวบ้านจะนำของ เช่น อ้อย ส้ม กล้วย หรืออื่นๆ ไป “ใส่กระจาด” ตามบ้านของคนที่รู้จัก ขณะเดียวกันเจ้าของบ้านนั้นๆ ก็จะนำข้าวต้มมัดผลกไปให้คนที่บ้าน 1 มัด เรียกว่า “คืนกระจาด” และ 3) วันเทศน์มหาชาติ เป็นวันที่ชาวบ้านจะนำของที่แถมมาใส่กระจาดนั้น มาทำเป็นกัณฑ์เทศน์เพื่อนำไปถวายพระ เสมือนเป็นการทำบุญร่วมกันของคนในชุมชน และถือว่าได้ทำบุญกุศลร่วมกัน

ประเพณีการทำบุญบิ้อบ้าน ทุกเดือนหก ชาวไทพวนจะมีพิธีทำบุญบิ้อบ้าน ซึ่งบางท้องถิ่นเรียกบุญกลางบ้าน หรือบุญล้อมบ้าน โดยจะมีงาน 3 วัน 3 คืน เพื่อความเป็นสิริมงคล และเพื่อจัดตั้งความให้แก่บ้านเรือนที่อยู่อาศัยและชุมชน “บุญบิ้อบ้าน” หมายถึง การจัดพิธีเพื่อสืบชะตาบ้านสืบชะตาเมือง ทั้งนี้จากการศึกษาพบว่า ประเพณีการทำบุญบิ้อบ้าน ยังเป็นกิจกรรมซึ่งยังกระทำกันอยู่ในชุมชนเป็นประจำทุกปี และสามารถระดมคนจำนวนมากเข้าร่วมพิธีได้ ทั้งในส่วนของคนในครอบครัว ญาติมิตร เพื่อนบ้าน และคนในชุมชนที่รู้จักคุ้นเคยกัน

พิธีเฮียกขวัญข้าว ชาวไทพวนเชื่อว่า ข้าวที่บริโภคอยู่ทุกวันนี้ มี “แม่ย่าเฒ่า” หรือ “แม่โพสพ” เป็นเทวดาประจำข้าว คำว่า “เฮียก” ในภาษาพวน หมายถึง เรียกหรือเชิญ ดังนั้น “เฮียกขวัญข้าว” ก็คือการเรียกหรือเชิญขวัญข้าว โดยผู้ทำพิธีจะเอาของเช่น ไหว้ไปประกอบพิธีที่ลานข้าว เครื่องประกอบในพิธี ได้แก่ ไข่ไก่ต้ม 1 ฟอง ข้าวเหนียว 1 แอบ เกลือ 1 ช้อน น้ำบรรจุขวดซึ่งมีด้ายเคียนคอขาว รูป 5 ดอก และดอกไม้ 5 ดอก สิ่งที่ขาดไม่ได้คือ รูปจำลองแม่ย่าเฒ่า จำนวน 2 อัน ทำจากฟาง ผูกมัดเป็นหุ่นเหมือนคน สมมติว่าเป็นแม่นางขวัญข้าว และผู้ทำพิธีจะกล่าวถ้อยคำเป็นทำนองขอเชิญมิ่งแม่นางขวัญข้าวกลับเข้ายังดวงเพื่อเป็นสิริมงคล

บุญสงกรานต์ เป็นประเพณีท้องถิ่น อีกประเภทหนึ่ง หรือที่ชาวไทยพวนเรียกว่า “บุญสังขาร” ซึ่งคนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมเป็นจำนวนมาก ที่มาของชื่อมาจากตำนานเรื่องนางสงกรานต์ แต่มีที่ต่างจากชาวพื้นถิ่นอื่น คือ เรื่องการกำหนดหรือละเว้นการทำงานเป็นเวลา 3 วัน โดยถือเอาวันที่ 13 – 15 เมษายน ของทุกปี โดยกิจกรรมสำคัญในงาน ชาวไทยพวนจะอาบน้ำชำระร่างกายให้สะอาดเพื่อรับปีใหม่ และแต่งกายด้วยชุดพื้นบ้านสวยงาม ร่วมกันกับครอบครัวญาติมิตรทำบุญที่วัด หลังจากนั้น จึงมีการอาบน้ำดำหัวผู้เฒ่าผู้แก่ในชุมชนและในครอบครัว

บุญข้าวประดับดิน จัดขึ้นในช่วงเดือน 9 ของทุกปี ตามปฏิทินจันทรคติไทย โดยชาวบ้านจะร่วมกันทำอาหารคาวหวานใส่ห่อ โดยมีข้าวเหนียวห่อหมก เนื้อปลา เนื้อไก่ กล้วย น้อยหน่า ฝรั่ง มะละกอ ขนมหอม 1 คำ บุหรี่ 1 มวน เมี่ยง 1 คำ นำของทั้งหมดใส่ลงในใบตอง ห่อแล้วกลัดด้วยไม้กลัด นำไปวัดถวายพระภิกษุสงฆ์เพื่ออุทิศส่วนกุศลให้ผู้ล่วงลับไปแล้ว โดยเชื่อว่า วันดังกล่าวเป็นวันที่นรกเปิด ยมบาลจะปล่อยผีให้กลับมาเยี่ยมญาติ

บุญข้าวสาก หรือบุญสาก นิยมทำในวันขึ้น 15 ค่ำเดือน 10 เป็นประจำทุกปี ชาวชุมชนจะจัดข้าวปลาอาหาร และไทยทานอุทิศให้ผู้ล่วงลับไปแล้ว โดยชาวบ้านจะเตรียมข้าวปลาอาหาร เช่น ข้าวเหนียว เนื้อปลา ข้าวเม่า ข้าวพอง ข้าวตอก ขนมหอม และข้าวสาก หรือข้าวกระยาสาธ เพื่อเตรียมไปทำบุญที่วัด

ประเพณีกินดอง การแต่งงานของไทยพวนบ้านเชียง เรียกว่า “กินดอง” เมื่อหนุ่มสาวรักชอบพอกันแล้ว ก็จะให้ผู้ใหญ่หรือที่เรียกว่า “เถ้าแก่” ผู้ซึ่งเป็นพี่เฒ่าหรือพี่สาว ส่วนใหญ่จะเป็นผู้ที่มีการเงินมั่นคง เป็นที่รักนับถือของคนในชุมชน มาสู่ขอกับพ่อแม่ของฝ่ายหญิง เรียกว่า “เตาะสาว” หากพ่อแม่ของทั้งคู่ตกลงกันเรียบร้อยแล้ว ก็จะหาฤกษ์แต่งงานจากพระสงฆ์ผู้ใหญ่ที่ตนให้ความเคารพ หลังจากนั้น ก็จะมีการ “กินดอง” โดยฝ่ายชายจะจัดขันหมาก ประกอบด้วย หมาก เต้าปูน เต้ายา พลุ สีเสียด และมีดอ้อมโง่ ในพิธีจะมีหมอสวดมนต์ ผูกข้อต่อแขน และสมญาผู้ใหญ่ แล้วจึงมีพิธีไหว้ผีเรียกว่า “ไหว้ผี” ตอนเย็นก็จะมีการเลี้ยงอาหารเรียกว่า “พาแลง-พางาย”

ประเพณีการเกิด มีรากฐานจากความเชื่อเรื่อง อำนาจเหนือธรรมชาติและผี การไล่ภูตผีปีศาจ เช่น การเอาของมีคมเอาไ้ได้เปลเด็กเพื่อไม่ให้สิ่งไม่ดีมารังควานเด็ก การให้ผู้ใหญ่ซึ่งเป็นพี่เฒ่าหรือพี่สาว มาผูกข้อต่อแขน เพื่อให้เด็กมีอายุแข็งแรง นอกจากนี้ยังมี “การอยู่ไฟ” หรือ “การอยู่กรรม” ของมารดาเพื่อให้มีสุขภาพแข็งแรง โดยการอยู่ไฟนี้ มีเป้าหมายเพื่อขับของเสียออกจากร่างกายของมารดา ก่อนอยู่ไฟต้องทำ “ตาแหลว” หรือ “เฉลว” ขนาดเท่าฝ่าบาตร โดยใช้ด้ายสีดำแดงและขาวผูกติดปลายไม้ไผ่ปักไว้บริเวณข้างบันไดบ้าน หลังจากนั้นจึงทำพิธีดับพิษไฟ หมอตำแยทำการเสกคาถา โดยกล่าวคาถาบท “พระโมคคัลลาน์ดับไฟนรก” กล่าวคำว่า “พุทโธ โลกนาโถ โมคคัลลาโน อคคิสิยายโม” หลังจากนั้น จึงเคียวข้าวสารกับเกลือพ่นที่ท้องของมารดา 3 ครั้ง หลัง 3 ครั้ง เตะไฟ 3 ครั้ง นำข้าวตอก ดอกไม้ และธูปเทียน อย่างละ 4 ดอก พร้อมกระถางสังวैया บรรจุกำพล่า ปลายำ เพื่อเซ่นสังวैयाแม่ก่อนเส้าเตาไฟ เพื่อเป็นการขอขมาลาโทษต่อพระเพลิงเสร็จแล้วให้หมอตำแยเหยียบ “ตะโพก” โดยมีความเชื่อว่า เพื่อให้เข้าที่ แล้วจึงให้มารดากราบขอขมาเตาไฟ แล้วจึงลงนอนตะแคงบนกระดานไฟ เพื่อให้หมอตำแย เสกขมิ้น ปูนแดง และเหล้าขาวทาลงบนท้องและหลังของมารดาเพื่อดับพิษร้อน ขณะอยู่ไฟ ให้มารดาต้มน้ำร้อนจากหม้อน้ำร้อนที่ผสมสมุนไพร ซึ่งตั้งไว้ใกล้ๆ เพื่อให้ร่างกายขับเหงื่อและปัสสาวะออกมา โดยทำต่อเนื่องกัน หากเป็นแม่ใหม่ใช้เวลา 15 วัน แม่เก่าที่เคยมีลูกแล้วใช้เวลาเพียง 7-8 วัน ก็พอ ในขณะที่อยู่ไฟ ให้ “คะล้า” หรือละเวนของแสง

ประเพณีการตาย พบว่า ชาวชุมชนบ้านเชียง หมู่ 12 ยังมีความเชื่อเรื่องลักษณะของผู้ตายกับประเพณีการตาย โดยหากเป็นการตายจากอุบัติเหตุหรือตายก่อนวัยอันควร จะใช้วิธีการฝังไว้ก่อน โดยเชื่อว่าเพื่อ “ให้เย็น” ก่อน เพื่อผีของผู้ตายจะได้ไม่เฮี้ยน หลังจากนั้น จะมีพิธีการทำบุญแจกข้าว ซึ่งเป็นการทำบุญให้ผู้ตาย โดยในอดีตจะรอให้พิธีศพผ่านไปก่อน อาจเป็นปีหรือนานกว่านั้นก็ได้แล้วแต่ความพร้อมของเจ้าภาพ แต่ในปัจจุบันพบว่า ด้วยความเร่งรีบของวิถีชีวิตของคนในชุมชน ข้อจำกัดทางเศรษฐกิจและอาชีพของลูกหลาน เมื่อพิธีศพเสร็จลงก็จะทำบุญแจกข้าว หรือทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้แก่ผู้ตายโดยทันที

ประเพณีลอยกระทง เป็นงานประเพณีที่มีคนจำนวนมากในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม โดยในงานจะมีการจัดขบวนแห่ทางพมาศและการแสดงพื้นบ้านต่างๆ จากคนในชุมชน นอกจากนี้ ยังมีการจัดกิจกรรม

แข่งขันกันทั้งกีฬาและดนตรีพื้นบ้าน และการประกวดนางนพมาศ โดยเทศบาลตำบลบ้านเชียงเป็นผู้ริเริ่มให้ขึ้น และชาวชุมชนในความรับผิดชอบของเทศบาลทั้ง 10 ชุมชน เข้าร่วมกิจกรรม

พิธีบายศรีสู่ขวัญ เป็นพิธีที่ปฏิบัติสืบต่อกันมาแต่ช้านานรุ่นสู่รุ่น เป็นความเชื่อของคนไทยโบราณ เมื่อมีแขกบ้านแขกเมืองหรือญาติมาจากแดนไกล จะต้องทำพิธีเพื่อเรียกคืนขวัญที่อาจจะหนีหายไประหว่างทาง ให้กลับมาอยู่กับเนื้อกับตัว นอกจากนี้เป็นการสร้างความประทับใจแรกพบด้วย

รำบวงสรวงบรรพบุรุษ หรือพื้อมผีโคตร เป็นการละเล่นพื้นบ้านของชาวบ้านเชียง หมู่ 2 ที่มีรากฐานความเชื่อในอำนาจเหนือธรรมชาติ โดยเชื่อว่าบุคคลสามารถติดต่อกับ “ผี” หรือ “บรรพบุรุษ” ที่ล่วงลับไปแล้ว หรือผีตระกูล ซึ่งเชื่อว่าอาศัยอยู่ตามบ้าน เล้าสัตว์ ตุ่มน้ำ หรือครก นิยมพื้อมในช่วงเดือนหกหรือเดือนเจ็ด โดยอาจกระทำร่วมกับการประกอบพิธีกรรมผ่านคนทรงหรือร่างทรง ซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้แทนในพิธีกรรม เพื่อติดต่อบรรพบุรุษที่ตายไปแล้ว หรืออำนาจเหนือธรรมชาติอื่นๆ โดยมีเครื่องบูชาประกอบการเช่น ไห้ และมิดนตรีพื้นเมืองประเภทแคนร่วมกับบทร้อง

ระบำบ้านเชียง แม้ว่าจะเป็นการเล่นที่รู้จักกันทั่วไป แต่จากการศึกษาพบว่า ระบำบ้านเชียง เป็นชุดพื้อมโบราณคดีที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นใหม่ โดยนักวิชาการจากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม ใน พ.ศ. 2521 มีแรงบันดาลใจจากเรื่องราวเก่าแก่ของแหล่งวัฒนธรรมบ้านเชียง โดยเครื่องแต่งกายของหญิง จะนุ่งผ้าถุงสีน้ำเงินจีบหน้านาง สวมเสื้อผ้าจิดพื้นสีแดงลายจิดสีเหลืองรัดหน้าอก สวมกรองคอสีดำ คาดเอวด้วยผ้าสีน้ำเงินขลิบแดงห้อยกระดิ่ง มีเครื่องประดับเป็นสร้อยหินสีต่างๆ สวมกระพรวนและกำไลสัมฤทธิ์ ด้วยเชื่อว่าเป็นเครื่องประดับของหญิงบ้านเชียงในอดีต ชายสวมกางเกงขาสั้นสีน้ำเงิน และเสื้อคอกลมแขนกุด มีผ้าคาดเอวสีทองขลิบน้ำเงิน ห้อยกระดิ่ง ประดับด้วยกระพรวน เครื่องดนตรีที่ใช้เป็นการประยุกต์ขึ้นใหม่ โดยใช้เครื่องดนตรีประเภทโลหะ เช่น ระฆัง และฆ้อง เป็นต้น

5) อาหารพื้นถิ่น ในเรื่องเล่าของชุมชนไทพวนบ้านเชียง อาหารพื้นถิ่น เป็นอีกหัวข้อหนึ่งที่จะได้รับฟังกัน ซึ่งเรื่องราวจะเกี่ยวข้องกับตำนาน/ที่มา ความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต อาหารในชีวิตประจำวัน พิธีกรรม เทศกาล ความเชื่อในตำนาน ความโดดเด่นของอาหาร วัตถุดิบสำคัญ ลำดับขั้นตอนการปรุง และสถานที่หรือเทศกาลที่จะสามารถหาชิมได้ โดยแท้จริงแล้วชาวไทพวนนิยมบริโภคข้าวเจ้าเป็นหลัก แต่มีบางถิ่นที่นิยมบริโภคข้าวเหนียว อาหารของชาวไทพวนที่มีประจำทุกครัวเรือน คือ ปลาจ๋า ซึ่งเป็นการถนอมอาหารอย่างหนึ่งของชาวอีสาน และจากการขุดค้นในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้พบหลักฐานซึ่งสันนิษฐานว่ามีการทำปลาจ๋ามาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ อาหารพื้นเมือง คือ ลาบ ก้อย แจ่วส้ม แจ่วหวาน หน่อไม้ ผักแว่น เหล้าสาโท หรือเหล้าอู (เหล้าที่หมักในไหกระเทียมขนาดกลาง เวลากินต้องใช้หลอดดูด มีรสหวานปนขม) เมื่อมีงานบุญ นิยมทำขนมจิ้นและข้าวหลาม ส่วนอาหารอื่นๆ จะเป็นอาหารง่าย ๆ ที่ประกอบจากพืชผัก ปลา ที่มีในท้องถิ่น เช่น ปลาส้ม ปลาส้มผัก ปลาจ่อม (ส้มปลาน้อย) และปลาเจ้า เป็นต้น ทั้งนี้ ในปัจจุบันได้มีการคิดค้นเมนูพื้นบ้านที่ทำมาจากพืชผักท้องถิ่นในชุมชน ซึ่งกลายเป็นอาหารขึ้นชื่อในกลุ่มนักท่องเที่ยว ดังนี้

ข้าวผัดข้าวจ้าวหอมหวานบ้านเชียง มีวิธีการทำที่ไม่ธรรมดา โดยข้าวนำมาใช้สำหรับคั้นน้ำนั้น จะต้องเป็นข้าวนุ่มสากเท่านั้น รสชาติจึงจะกำลังอร่อย สำหรับข้าวจ้าวของบ้านเชียงนั้น เป็นข้าที่ปลูกในพื้นที่ดินดำ ซึ่งถือว่าเป็นดินที่อุดมสมบูรณ์ เริ่มต้นด้วยการหุงข้าวด้วยน้ำข้าวจ้าว จนได้ข้าวสวยที่มีกลิ่นหอมของข้าวจ้าว จากนั้นนำมาคลุกกับ “น้ำพริกแจ่วหวาน” สูตรพิเศษของบ้านเชียง เป็นแจ่วของไทพวนที่อร่อยที่สุด มีมาตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษ 200 กว่าปีก่อน ก่อนจะนำมาผัดด้วยน้ำมันหมูและกากหมู เพิ่มรสสัมผัสด้วยผักชีและกระเทียมสุกลงไปผัดรวมกับข้าวจนสุกดี ข้าวผัดข้าวจ้าวหอมหวานเหมาะที่จะทานแนมกับผักสด เช่น ใบมะกรูด พริกสด ผักชีหอมแดง และแกงจืดกระดูกหมูหัวไชเท้า เรียกได้ว่าเป็นเมนูต้องลองของบ้านเชียง

ขนมข้าวปาด เป็นขนมหวานของท้องถิ่น ทำมาจากแป้งข้าวเจ้า ใบเตย น้ำตาลทราย มะพร้าว และเกลือ นิยมรับประทานเป็นของว่าง คู่กับน้ำชาเขียว

น้ำชาเขียว ทำมาจากใบชาหนุ่มสาว ใบที่ 3 - 4 ที่นำมาชงน้ำหนัก ก่อนหั่นละเอียดแล้วคั้นเป็นน้ำชาที่มีประโยชน์ต่อสุขภาพ

ข้าวหึ่งออกจตุรมิตร เป็นอาหารว่างที่รับประทานในขณะที่เร่งรีบ สามารถรับประทานแทนอาหารมื้อหลักได้ ทำมาจากข้าว 4 ชนิด ได้แก่ ข้าวเหนียวดำ ข้าวขาว ข้าวอัญชัน และข้าวถั่วเหนียว โดยนำมาผสมกันและโรยงา สำหรับชื่อจตุรมิตรนั้น เป็นชื่อที่เพิ่มขึ้นมาในภายหลัง เพื่อให้เกียรติแก่ ท้าว 4 เชียง ที่อพยพครอบครัวมาอยู่ที่บ้านเชียงเป็นครั้งแรก ได้แก่ ท้าวเชียงใหญ่ (เผ่าต่อนบุญ) ท้าวเชียงบุญมา (ท้าวศรีสุวรรณช่างคำ) ท้าวเชียงคะ และท้าวเชียงพิน (ผู้ตั้งชื่อบ้านว่า “บ้านดงดาว”)

ข้าวโละ เป็นขนมหวานโบราณ วัตถุดิบทำจากข้าวเจ้าหอมมะลิ ข้าวเหนียว เกลือป่นน้ำตาล หอมแดงซอย มะพร้าว น้ำหอมอ่อนที่ซูดเอาเฉพาะเนื้อ มะพร้าวทึนทึกที่ซูดแล้วคั้นเอาเฉพาะน้ำ น้ำกะทิ และน้ำเปล่า โดยตั้งหม้อต้มข้าวให้เดือด จากนั้นเทหอมหัวแดงที่หั่นแล้วลงไป แล้วคนจากขวาไปซ้ายเท่านั้น เพราะข้าวจะแตก ไม่สวย ซึ่งสูตรโบราณต้องใช้เตาถ่านต้มเท่านั้น จากนั้นก็เทมะพร้าวลงไปและคนให้เข้ากัน ต่อด้วยใส่น้ำตาล และเทกะทิลงไปท้ายสุด สำหรับข้าวโละนี้ รับประทานแทนข้าว หรืออาจจะรับประทานเป็นของหวานก็ได้เช่นเดียวกัน เมื่อรับประทานร้อนจะทำให้จุกโละ ช่วยแก้ไข้หวัดได้ และเป็นความเชื่อว่า ทำการงานสิ่งใดก็จะโละ ปลอดภัย

ไส้กรอกสมุนไพร สูตรห้าพันปี เป็นอีกหนึ่งสินค้าที่ขึ้นชื่อของบ้านเชียง เมื่อนักท่องเที่ยวได้เดินทางมาเที่ยวชุมชนหรือพักค้างคืนที่โฮมสเตย์บ้านเชียง ก็จะต้องได้ยินชื่อเมนูนี้ ไส้กรอกของที่นี่ เป็นสูตรโบราณที่ทำมาจากเนื้อหมูสามชั้นบดผสมกับตะไคร้และกระเทียมที่สับละเอียด หลังจากนั้นนำไปผสมกับส่วนผสมอื่นๆ ได้แก่ ข้าวเหนียวหนึ่ง เกลือ น้ำตาล เมื่อคลุกเคล้าเข้าที่แล้ว จึงนำไปยัดในไส้ที่ผ่านการล้างน้ำทำความสะอาด แล้วจึงทำเป็นมัดๆ นำไปล้างให้สะอาดอีกครั้ง แล้วผึ่งลมต่ออีกประมาณ 10 นาที ก็จะได้ไส้กรอกที่มีส่วนผสมของสมุนไพรไทย โดยมีจำหน่ายที่ร้านไส้กรอกสมุนไพร สูตรห้าพันปี แม่แดง ตลาดสดบ้านเชียง

ลาบเปิดบ้านเชียง สูตรห้าพันปี เป็นเมนูจากร้านลาบเปิดบ้านเชียง สูตรห้าพันปี ซึ่งมีวัตถุดิบ ได้แก่ เนื้อเป็ด ผักชีฝรั่ง หอมแดง สะระแหน่ ต้นหอม พริกป่น ข้าวคั่ว น้ำปลา น้ำมะนาว ใบมะกรูด และพริกแห้ง นำมาผสมและคนให้เข้ากัน ก็จะได้ลาบเปิดเมนูขึ้นชื่อ ซึ่งสามารถสั่งรับประทานได้ที่ ร้านลาบเปิดบ้านเชียง

6) ผลิตภัณฑ์ชุมชน ของฝาก ของที่ระลึก ถือเป็นอีกหนึ่งเรื่องเล่าที่มักถูกเล่าขานถึง โดยจะเล่าถึงตำนาน/ที่มา ความโดดเด่นของฝาก วัตถุดิบ ลำดับขั้นตอนการทำ และสถานที่หาซื้อ โดยผลิตภัณฑ์ชุมชนของฝากของที่ระลึกที่ปรากฏในเรื่องเล่า มีดังนี้

เครื่องปั้นดินเผาชาวบ้านเชียง งานหัตถกรรมที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านเชียง ทำขึ้นจากดินที่มาจากห้วยดินดำ ดินที่เป็นเอกลักษณ์ของบ้านเชียงนำมาใช้ปั้น เขียนลายสีแดงอิฐ ลวดลาย และรูปทรงเลียนแบบเครื่องปั้นดินเผาโบราณบ้านเชียง และยังได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ใน พ.ศ. 2552 อีกด้วย ลวดลายแรกที่เริ่มทำคือ ลายกันหอย ก้างขด ก้างปลา ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถหาซื้อไหลายบ้านเชียงเป็นของที่ระลึกได้ นอกจากไหแล้ว ปัจจุบันได้มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาชาวบ้านเชียงเป็นสินค้าหลากหลายชนิด เช่น ต่างหู สร้อยคอ สร้อยข้อมือ เข็มขัด ถ้วยจาน แก้วน้ำ และชุดเขียนลายไห เป็นต้น นอกจากนี้ นักท่องเที่ยวที่สนใจเรียนรู้วิธีการปั้นไหหรือเขียนลายด้วยตนเอง ที่บ้านเชียงก็มีบริการให้ได้ลองสัมผัสอีกด้วย

ผ้าย้อมครามลายโบราณบ้านเชียง เกิดมาจากการที่ชาวบ้านทอผ้าย้อมคราม เพื่อสวมใส่กันเอง แล้วได้รับความนิยมมากขึ้น เพราะเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญของชาวบ้านเชียง จนกลายมาเป็นสินค้าโอท็อป (OTOP) ของหมู่บ้าน และมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายมากขึ้นในปัจจุบัน โดยลายผ้านั้นได้นำเอาลายหม้อดินเผาของบ้านเชียงมาประยุกต์ สำหรับผ้าย้อมครามนั้น มาจากการปลูกครามเองตามธรรมชาติ ไม่ใช่สารเคมี ใช้ต้นครามที่มีอายุ 3 เดือน เพื่อให้ได้สีครามที่สวยพอดิ ไม่เข้มหรืออ่อนจนเกินไป สินค้าที่น่าสนใจ ได้แก่ ผ้าพันคอ ผ้าตัดเสื้อ ผ้าชี้น ผ้าขาวม้า ผ้าคลุมไหล่ ผ้าสีพื้น กระเป๋า และยังรับทำผ้าตามสั่งทั่วไป

ผ้าย้อมโคลนคราม เกิดจากการที่ชาวบ้านนำเอาดินดำที่มีอยู่ในหมู่บ้านมาผสมกับคราม แล้วย้อมกับผ้าฝ้าย จึงออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ของชุมชน เป็นผ้าย้อมโคลนครามที่สวยงาม สินค้าที่น่าสนใจ ได้แก่ ผ้าพันคอ ผ้าตัดเสื้อ ผ้าคลุมไหล่ และกระเป๋า เป็นต้น

ตุ๊กตานางรำ บ้านเชียง เป็นสินค้าที่ระลึกจากกลุ่มนางรำบ้านเชียง ซึ่งได้ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นตัดเย็บตุ๊กตานางรำออกเป็นสินค้าต่างๆ ได้แก่ เชือกผูกเอวตุ๊กตานางรำ และพวงกุญแจตุ๊กตานางรำ

เครื่องจักสาน บ้านดงเย็น มีสโลแกนว่า “สานขึ้นด้วยมือ ทำขึ้นด้วยใจ ของคนในชุมชน” เป็นหนึ่งในของที่ระลึกของชุมชนที่นักท่องเที่ยวที่มาบ้านเชียงจะได้มีโอกาสไปเยี่ยมชมกลุ่มจักสาน และซื้อของที่ระลึกติดมือกลับบ้าน สำหรับชื่อดงเย็นนั้น มาจากทางที่จะเข้าไปในชุมชนจะผ่านดงป่าดงหนึ่ง ระหว่างที่เข้าไปในดง อากาศจะเย็น และร่มรื่นขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เป็นอีกหนึ่งความน่าหลงใหลของสิ่งที่ธรรมชาติได้สร้างขึ้นมา จึงเรียกว่า บ้านดงเย็น นั่นเอง โดยการจักสานทำกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษและถ่ายทอดให้แก่ลูกหลาน จนเป็นที่รู้จักว่าหมู่บ้านแห่งนี้ทำเครื่องจักสานกันมาก ที่นี้มีวัฒนธรรมการบริโภคข้าวเหนียวเป็นปกติ เลยเป็นปัจจัยที่ทำให้เครื่องจักสานประเภทกระบี่ข้าวเป็นที่ยอมรับใช้กันอย่างแพร่หลาย จึงผลิตแต่กระบี่ข้าวที่ทำจากไม้ไผ่เป็นหลัก ปัจจุบันได้ต่อยอดโดยการผลิตสินค้าหลากหลายมากยิ่งขึ้น งานจักสานของที่นี่แตกต่างจากงานจักสานทั่วไปตรงที่นำเครื่องจักสานไปรวมควั่นจากฟางข้าว จนเนื้อไม้เป็นสีน้ำตาลสวยงามและมีกลิ่นหอมอ่อนๆ สินค้าที่น่าสนใจ เช่น กล้องใส่ทิชชู ตะกร้า โคมไฟไม้ไผ่ กล้องกับตะกร้าอเนกประสงค์ กระเป๋า และที่ใส่แก้วน้ำ เพื่อให้เกิดความหลากหลายของผลิตภัณฑ์

7) แหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติ บ้านเชียงมีแหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติที่มีความสำคัญ และมีเรื่องราวให้บอกเล่าแก่นักท่องเที่ยว โดยในเรื่องเล่าเหล่านั้น จะบอกเล่าถึงสภาพภูมิประเทศ การบุกเบิก ค้นพบประโยชน์ของแหล่งท่องเที่ยวต่อชุมชน และการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยว แหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติมีดังนี้

บึงนาคำ อยู่ในเขตตำบลบ้านเชียง เกิดขึ้นจากชุมชนเชียงส่วสดีที่ได้เล็งเห็นว่า บ้านเชียงไม่มีหนองน้ำ จึงได้ขอที่ดินจากชาวบ้าน 3 คน เพื่อทำเป็นหนองน้ำธรรมชาติที่สวยงาม ปัจจุบันได้มีการจัดภูมิทัศน์รอบหนองน้ำให้เป็นสวนสาธารณะที่ชุมชนบ้านเชียง ตั้งชื่อว่า “บึงนาคำ” โดยใช้เป็นสถานที่ออกกำลังกายในช่วงเช้า และช่วงเย็นของชาวชุมชนบ้านเชียง

ห้วยดินดำ เป็นแหล่งดินดำที่อุดมสมบูรณ์อยู่ในบริเวณหมู่บ้านดงเย็น ดินดำของที่นี่จะมีเนื้อดินเนียนละเอียดจนไม่ติดมือ ซึ่งชาวบ้านเชียงได้นำเอาดินดำจากห้วยดินดำมาใช้สำหรับปั้นหม้อและย้อมผ้าโคลนคราม

ส้าง (บ่อน้ำโบราณ) หมายถึง บ่อน้ำหรือแหล่งน้ำโบราณของชุมชนบ้านเชียง มีอายุมากกว่า 200 ปี ถือเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่สำคัญของชุมชนบ้านเชียง ในอดีตคนในชุมชนบ้านเชียงใช้น้ำที่ได้จาก “ส้าง” ทั้งเพื่อการดื่มกินและการเกษตร ปัจจุบันยังคงเหลืออยู่เพียง 3 บ่อ คือ ส้างกกต้อง ส้างกอไผ่ และส้างกกขาม โดยในจำนวนนี้ ส้างกอไผ่ เป็นบ่อน้ำโบราณที่หล่อเลี้ยงชีวิตของชาวชุมชนบ้านเชียงถึง 4 หมู่ คือ หมู่ 1, 9, 12 และ 13 เนื่องจากเป็นบ่อน้ำที่เกิดจากตาน้ำไหลขึ้นมาจากใต้ดินตลอดเวลาทั้งปี บางบ่อ เช่น

สร้างกอไผ่ มีความลึกมาก ข้างล่างสุดเป็นหินแดง สำหรับ “สร้าง” ที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ดินสาธารณะชุมชนบ้านเชียง หมู่ 1 ได้แก่ “สร้างหิน” ตั้งอยู่ใกล้ๆ กับ “สร้างกอไผ่” ใกล้ๆ กับเรือนไทพวนบ้านเชียงด้านทิศตะวันออก แต่ในปัจจุบันได้มีตะกอนดินรอบๆ ปากบ่อทับถมจนบ่อตื้นเขิน

3.2 การเล่าเรื่อง (Storytelling) ของชาวบ้านในชุมชน

จากการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง พบว่า มีวิธีการเล่าเรื่องเพื่อสื่อสารเรื่องราวที่เกิดขึ้นของชุมชนเผยแพร่ผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ ให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนใจที่จะเดินทางมาท่องเที่ยวชมชุมชน ดังนี้

1) **โครงเรื่อง** มีการเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่องที่เกิดขึ้นผ่านเรื่องราวต่างๆ ของชุมชน ทั้งเรื่องราวประวัติความเป็นมา ชาติพันธุ์วรรณา วัด โบราณสถาน สถานที่สำคัญ ประเพณี บุคคลสำคัญ อาหารพื้นถิ่น และผลิตภัณฑ์ของชุมชน โดยโครงเรื่องที่พบนั้น เริ่มจากการที่ผู้เล่าจะเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว เช่น แนะนำตัวละคร สถานที่ให้ชวนติดตาม โดยอาจไม่ได้ตามลำดับเวลาจากก่อนหลังก็ได้ หลังจากนั้นจะมีการดำเนินเรื่องราวหรือเหตุการณ์ให้ต่อเนื่องสมเหตุสมผล มีพัฒนาเหตุการณ์สู่ขั้นต่อไป เรื่องเล่าบางเรื่องอาจมีการคลี่คลายปม เช่น เรื่องเล่าที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ ประเพณี และพิธีกรรมของชุมชน

2) **แก่นเรื่อง** หรือแก่นความคิด (Theme) เป็นแนวคิดหลักของเรื่องที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเล่าเรื่อง เมื่อต้องวิเคราะห์หาความสำคัญของเรื่อง เพื่อให้ทราบว่าผู้ส่งสารต้องการบอกอะไร ในเรื่องเล่าของชุมชนไทพวนบ้านเชียงนี้ พบแก่นเรื่อง 4 ประเภท ดังนี้

2.1) **ความรัก (Love Theme)** ในเรื่องเล่าของชาวชุมชนที่เล่าถึงลักษณะครอบครัวของชาวไทพวน (สังคมไทพวน) ว่า “ชาวไทพวนมีนิสัยรักสงบ โอบอ้อมอารี ขยันขันแข็ง และรู้จักสามัคคีในหมู่คณะ ดังนั้นชาวไทพวนจึงมีความผูกพันกันอย่างเหนียวแน่น แม้จะอยู่อาศัยต่างพื้นที่ ชาวไทพวนนับถือและศรัทธาในพุทธศาสนาอย่างยิ่ง รวมทั้งมีวัฒนธรรมเคารพผู้อาวุโส รักครอบครัว ให้ความสำคัญกับความเป็นเครือญาติ และในอดีตจะยึดถือปฏิบัติในการแต่งงานกับคนชาติพันธุ์เดียวกัน”

2.2) **ศีลธรรมจรรยา (Morality Theme)** โดยเล่าผ่านภูมิปัญญาของบรรพบุรุษที่ถ่ายทอดจากคำสอน นิทาน และวรรณคดี

2.3) **การทำงาน (Career Theme)** ในเรื่องเล่าที่เกี่ยวกับบุคคลสำคัญของบ้านเชียงแต่ละท่านนั้น จะถูกเล่าผ่านแก่นเรื่องของการทำงานของแต่ละท่าน ทั้งขุนเชียงสวัสดิ์ (นายพรมมา แก้ววิเชียร) ท่านนั้นตำบลบ้านเชียง เมื่อ พ.ศ. 2449 และนายสติเฟ่น ยัง นักศึกษามหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ที่ได้เดินทางมาที่บ้านเชียงเพื่อเก็บข้อมูลด้านมานุษยวิทยาของชาวไทพวนที่บ้านเชียง แล้วบังเอิญสังเกตเห็นเศษภาชนะดินเผากระจายอยู่ตามพื้นดินในหมู่บ้าน มีลวดลายแปลกตา จึงเกิดความสนใจและเก็บตัวอย่างเศษภาชนะดินเผานั้น

2.4) **เหนือจริง (Outcast Theme)** ปรากฏเป็นแก่นเรื่องในเรื่องเล่าเกี่ยวกับความเชื่อ ประเพณี พิธีกรรม และศิลปกรรมต่างๆ โดยชาวไทพวนมีความเชื่อเรื่องผีและอำนาจเหนือธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นผีฟ้า พญาแถน ผีปอบ ผีกองกอย ผีเป่า ผีพ่อผีแม่ ผีเชื้อ และผีบรรพบุรุษ อันเป็นที่มาของประเพณีและพิธีกรรมต่างๆ ที่ประเพณีปฏิบัติสืบต่อกันมา เช่น การนับถือผี ไหว้ผี หรือลงผี (การเข้าทรง) เมื่อพระพุทธรูปศาสนา มีบทบาทกบฏชีวิตของชาวไทพวนมากขึ้น พิธีกรรมและประเพณีบางอย่างจึงได้มีการผสมผสาน แต่ยังมีบางส่วนที่รักษาไว้ ซึ่งถือว่าเป็นเอกลักษณ์ของชาวไทพวน

3) **ความขัดแย้ง** เป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของเรื่องเล่า ที่สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา โดยความขัดแย้งในเรื่องเล่าของชุมชนบ้านเชียง จะปรากฏเป็นความขัดแย้งกับภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อม หรือธรรมชาติอันโหดร้าย ซึ่งมาจากเรื่องเล่าที่มาของชุมชนไทพวนบ้านเชียงตอนหนึ่งที่ว่า “บ้านเชียง เป็นหมู่บ้านหนึ่งที่มีชาวพวนเข้ามาตั้งถิ่นฐานและทำมาหากิน โดยอพยพครอบครัวข้าม

แม่น้ำโขงมาเพื่อหาทำเลที่ตั้งที่เหมาะสมทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย ชาวไทพวนบ้านเชียงเข้ามาทางหนองคาย มาอยู่ที่บ้านสามพร้าว บ้านเตาไห บ้านนาพัง บ้านบุญมี และบ้านยา เพื่อหาที่ตั้งบ้านเรือน จนมาพบพื้นที่บริเวณป่าดงดาว ซึ่งมีภูมิประเทศที่เหมาะสม เพราะเป็นที่ราบสูง มีห้วยหนอง และมีน้ำซึมอยู่ตลอดเวลา ชาวพวนกลุ่มนี้จึงช่วยกันถางป่า และสร้างบ้านเรือนอยู่อาศัยกันเรื่อยมา จนถึงปัจจุบันเป็นเวลากว่า 220 ปี”

4) ตัวละคร คือ ผู้กระทำและผู้ที่ได้รับผลจากการกระทำ เป็นผู้มีบทบาทและความสำคัญในเรื่องเล่าต่างๆ ของชุมชน สำหรับตัวละครในเรื่องเล่าของชุมชนบ้านเชียงนั้น จะปรากฏตัวละครที่เป็นบุคคลสำคัญในอดีตและปัจจุบัน ได้แก่

4.1) ท้าวเชียงใหญ่ (เผ่าดอนบุญ) ท้าวเชียงบุญมา (ท้าวศรีสุวรรณช่างคำ) ท้าวเชียงคะ และท้าวเชียงพิน (ผู้ตั้งชื่อบ้านว่า “บ้านดงดาว”) บุคคล 4 ท่าน ที่อพยพครอบครัวมาอยู่ที่บ้านเชียงเป็นครั้งแรก

4.2) ขุนเชียงสวัสดิ์ (นายพรมมา แก้ววิเชียร) กำนันตำบลบ้านเชียงเมื่อปี พ.ศ. 2449 ซึ่งระหว่างรับราชการได้สร้างคุณประโยชน์นานับการแก่บ้านเชียง

4.3) นายสติเฟน ยัง เป็นบุตรชายเอกอัครราชทูตสหรัฐอเมริกาประจำประเทศไทย ผู้ทำให้บ้านเชียง เริ่มเป็นที่สนใจอย่างจริงจังเป็นครั้งแรก

4.4) นายพจน์ มนตรีพิทักษ์ ชาวบ้านเชียงผู้มีส่วนสนับสนุนการขุดค้นที่แหล่งโบราณคดีบ้านเชียงให้บรรลุผลสำเร็จ รวมทั้งมอบบ้านซึ่งเป็นเรือนไทพวน เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาด้านชาติพันธุ์วิทยา และต่อมาใน พ.ศ. 2517 ได้มอบที่ดินข้างบ้านหลังใหม่ให้เป็นที่ขุดค้นอีกครั้ง

4.5) ปราชญ์ชาวบ้านแต่ละด้านที่ยังมีชีวิตอยู่ เช่น ปราชญ์ด้านการร้องรำ การแสดง ปราชญ์ด้านเพลง และปราชญ์ด้านตำนาน เป็นต้น

5) ฉาก เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีอยู่ในเรื่องเล่าแทบจะทุกประเภท เนื่องจากฉากเป็นสถานที่ที่ดำเนินเหตุการณ์ต่างๆ ภายในเรื่อง สามารถบอกความหมายบางอย่างในเรื่อง และมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำ สำหรับเรื่องเล่าของชุมชนบ้านเชียงนั้น ประกอบไปด้วย

5.1) ฉากที่เป็นช่วงเวลา (Time) คือ ช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องเล่าขึ้นๆ ขึ้น เช่น เรื่องเล่าเกี่ยวกับที่มาของชุมชนไทพวนบ้านเชียง ที่มีการเคลื่อนย้ายมาจากแขวงเชียงขวางใน สปป.ลาว ตั้งแต่ปลายยุคกรุงธนบุรีจนถึงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ เรื่องเล่าของหลุมขุดค้นทางโบราณคดี

5.2) สถานที่ (Location) คือ สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นเป็นตัวกำหนดต่อจากช่วงเวลา ซึ่งในเรื่องเล่าของชุมชนบ้านเชียง ก็จะประกอบไปด้วยสถานที่สำคัญหลากหลายแห่ง ได้แก่ วัดโพธิ์ศรีใน วัดสระแก้ว (วัดนอก) หลุมขุดค้น-พิพิธภัณฑ์กลางแจ้งในวัดโพธิ์ศรีใน พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติบ้านเชียง ศาลปู่ขุนเชียงสวัสดิ์ เรือนไทพวน ห้วยดินดำ บึงนาคำ และลำ (บ่อน้ำโบราณ)

6) มุมมอง เป็นกลวิธีที่ใช้ในการเล่าเรื่อง โดยกำหนดว่าจะเล่าเรื่องผ่านมุมมองของใครหรือตัวละครตัวไหน โดยกลวิธีในการเล่าเรื่องของชุมชนบ้านเชียง พบมุมมองในการเล่าเรื่อง ดังนี้

6.1) บุรุษที่หนึ่งที่เป็นตัวละครสำคัญในเรื่องเป็นผู้เล่า พบได้จากการเล่าเรื่องของปราชญ์ชาวบ้าน

6.2) บุรุษที่หนึ่งซึ่งเป็นตัวละครรองในเรื่องเป็นผู้เล่า พบได้จากการเล่าเรื่องของมัคคุเทศน์ ซึ่งเป็นลูกหลานของบุคคลสำคัญของบ้านเชียง และเป็นลูกหลานของปราชญ์ชาวบ้าน ผู้อยู่ในเหตุการณ์สำคัญในอดีตของชุมชน

6.3) ผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้สังเกตการณ์เป็นผู้เล่า (The Author as an Observer) การเล่าแบบนี้จะไม่เล่าถึงความนึกคิดของตัวละคร และเล่าเพียงลักษณะภายนอกที่เห็นและได้ยินเท่านั้น

6.4) บุรุษที่หนึ่งเป็นผู้เล่าด้วยวิธีการกระแสนจิตประหวัด (Stream of Consciousness) คือ การให้ตัวละครสำคัญเล่าเรื่องของตนเอง แต่ไม่ใช้การเล่าตามเหตุการณ์ เป็นการที่ตัวละครเล่าผ่านความนึกคิดหรือความทรงจำ พบได้จากการที่ชาวบ้านในชุมชนบางคนที่ในช่วงวัยเด็กได้อยู่ในเหตุการณ์สำคัญของชุมชน เช่น การพบหลุมขุดค้น และการเผารับเสด็จ ร.9 เป็นต้น

7) **สัญลักษณ์พิเศษ** เป็นการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทั้งในรูปของคำพูดและภาพสัญลักษณ์พิเศษที่พบในเรื่องเล่าของชุมชนบ้านเชียง เป็นสัญลักษณ์ทางภาพ คือ องค์ประกอบของเรื่องที่ถูกนำเสนอซ้ำๆ โดยจะเป็นเรื่องเล่าที่เกี่ยวข้องกับสถานที่สำคัญและบุคคลสำคัญของบ้านเชียง

4. สรุปผลและอภิปรายผล

4.1 สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาวิจัยเรื่อง เรื่องเล่าและการเล่าเรื่องเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนท้องถิ่นที่บ้านเชียง พบว่าเรื่องราวที่ใช้ประโยชน์ในการสื่อสารด้านการท่องเที่ยวของชุมชนท้องถิ่นที่บ้านเชียง ประกอบไปด้วย 7 ประเภทเรื่อง ได้แก่ 1) ข้อมูลชุมชน 2) วัดและโบราณสถาน 3) บุคคลสำคัญของชุมชน 4) ประเพณีสำคัญ 5) อาหารพื้นถิ่น 6) ผลิตภัณฑ์ของชุมชน และ 7) แหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติ โดยมีวิธีการเล่าเรื่องเพื่อสื่อสารเรื่องราวที่เกิดขึ้นตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก มุมมอง และสัญลักษณ์พิเศษ

4.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง เรื่องเล่าและการเล่าเรื่องเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนท้องถิ่นที่บ้านเชียง พบว่าเรื่องราว (Story) ที่ใช้ประโยชน์ในการสื่อสารแก่นักท่องเที่ยวที่เข้ามาชมชุมชนไทพวนบ้านเชียง จังหวัดอุดรธานี ประกอบไปด้วย 7 ประเภทเรื่อง ได้แก่ 1) ข้อมูลชุมชน 2) วัดและโบราณสถาน 3) บุคคลสำคัญของชุมชน 4) ประเพณีสำคัญ 5) อาหารพื้นถิ่น 6) ผลิตภัณฑ์ของชุมชน และ 7) แหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติ โดยมีวิธีการเล่าเรื่องเพื่อสื่อสารเรื่องราวที่เกิดขึ้น ดังองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก มุมมอง และสัญลักษณ์พิเศษ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของภัทรกร ธัญญะเสรี (2553) ซึ่งได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ความเป็นจีนในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์จีนแผ่นดินใหญ่ที่ฉายต่างประเทศ ระหว่าง พ.ศ. 2534-2551” พบว่า ทั้งความเป็นจีนดั้งเดิมและแบบที่ถูกนำเสนอผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่องในมิติที่เป็นรูปธรรม อย่างเวลา สถานที่ ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย อาวุธ และยานพาหนะ และองค์ประกอบการเล่าเรื่องในมิติที่เป็นนามธรรม อย่างแก่นแนวคิด และมุมมองการเล่าเรื่อง อีกทั้งงานวิจัยของ GU XINXI (2561) ซึ่งได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ศึกษาการเล่าเรื่องและวัฒนธรรมในภาพยนตร์นอกกระแสไทยและจีน กรณีศึกษาเรื่อง Mary is Happy และ Ne Zha” พบว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์นอกกระแสไทย Mary is Happy และภาพยนตร์นอกกระแสจีน Ne Zha มีโครงสร้างของภาพยนตร์ที่มีโครงเรื่อง แก่นความคิด ตัวละคร ฉาก สัญลักษณ์พิเศษ และมุมมองการเล่าที่ครบตามองค์ประกอบ นอกจากนี้ ยังเป็นไปตามแนวคิดการเล่าเรื่องว่า เป็นวิธีการสื่อสารที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน นั่นคือ ต้องมีตรรกะของการเล่า (Logic of Narration) (กาญจนา แก้วเทพ, 2542) ทั้งนี้ ในการศึกษาครั้งถัดไป หากได้ศึกษาการเล่าเรื่องในระดับเนื้อความหรือระดับตัวบทและระดับเนื้อเรื่องเพิ่มเติม ก็จะทำให้งานวิจัยมีการต่อยอด และเป็นประโยชน์มากยิ่งขึ้น

5. กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ต้องขอขอบพระคุณผู้ให้สัมภาษณ์ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลทั้ง 2 กลุ่ม และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่านที่สละเวลาในการให้ข้อมูลและคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัย รวมถึงผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาให้ข้อชี้แนะที่มีประโยชน์อย่างยิ่ง และขอขอบคุณคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ให้การสนับสนุนและส่งเสริมการดำเนินงานวิจัยของบุคลากรในสังกัดเป็นอย่างดี

6. เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2542). *การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : เอดิสันเพรส โปรดักส์.
- ชาย โพธิ์สิตา. (2559). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการวิจัยเชิงคุณภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์พริ้นติ้ง
- ภัทรกร ธัญญเสริ. (2553). *ความเป็นจีนในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์จีนแผ่นดินใหญ่ที่ฉายต่างประเทศระหว่างปี พ.ศ. 2534-2551*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- GU XINXI. (2561). *ศึกษาการเล่าเรื่องและวัฒนธรรมในภาพยนตร์นอกกระแสไทยและจีน กรณีศึกษาเรื่อง Mary is Happy และ Ne Zha*. การค้นคว้าอิสระนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- Jon Thomas. (2011). *The Art of Storytelling in Presentations – Connecting*. Available from URL: <https://www.socialmediatoday.com/content/art-storytelling-presentations-connecting>

ผู้เขียน



อาจารย์ดุริยางค์ คมขำ

อาจารย์ประจำสาขาวิชาครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

การศึกษา:

ปริญญาตรี ศศ.บ. นิเทศศาสตร์

ปริญญาโท ว.ม. สื่อสารมวลชน

ละครโทรทัศน์ไทยกับการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ผ่านวัฒนธรรมมวลชน Thai TV Series to Drive Soft Power through Popular Culture

ประกายกาวิล ศรีจินดา^{1*}

Prakaikavin Srijinda

¹ หลักสูตรนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสาร วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Doctor of Communication Arts Program, Collage of Communication Arts,

Suan Sunandha Rajabhat University

*corresponding author e-mail: prakaikavin.sr@ssru.ac.th

Received: 22/11/2022 Revised: 11/01/2023 Accepted: 13/01/2023

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอมุมมองที่มีต่อละครโทรทัศน์ของไทย ในมิติของการเป็นวัฒนธรรมมวลชน เป็นสื่อบันเทิงที่มีอำนาจในการสร้างปรากฏการณ์ทางสังคม โน้มนำความคิด ทัศนคติ และค่านิยมกับคนในสังคมตามแนวคิดของสำนักหน้าที่นิยม โดยใช้วิธีวิเคราะห์ด้วยบทที่อิงความคิดว่าเนื้อหาสื่อคือองค์ประกอบสำคัญในการส่งเสริมวัฒนธรรม โดยมุ่งแสดงทัศนะและความคาดหวังในการที่จะสามารถได้รับการยอมรับจากภาครัฐในการส่งออกและขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์ของหนึ่งในอุตสาหกรรมบันเทิงของไทย ทั้งนี้ กระบวนการสร้างซอฟต์แวร์ผ่านละครโทรทัศน์ไทยนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพิจารณาในระยะยาว และเป็นเรื่องที่ต้องพิจารณาถึงรายละเอียดของการวัดผลในความสำเร็จของนโยบายสังคม เศรษฐกิจ ที่สะท้อนความสามารถและศักยภาพอันได้เปรียบของประเทศไทยในการลงทุนวัฒนธรรมสู่ทุนเศรษฐกิจผ่านละครโทรทัศน์ไทย

คำสำคัญ: ละครโทรทัศน์ไทย วัฒนธรรมมวลชน ซอฟต์แวร์

Abstract

This article aims to present the perspective on Thai TV series, in terms of being a popular culture It is an entertainment medium that has the power to create a social phenomenon. Influencing ideas, attitudes and values to people in society with the Functionalism. Textual analysis was taken, based on an argument that media content promotes. culture. It aims to express the expectation that it can be accepted by the government in exporting and driving as one of the soft powers in the Thai entertainment industry. However, the process of creating soft power through Thai TV series is essential to consider in the long term, and it is a matter to consider in detail how to measure the success of socio-economic policies that reflect Thailand's ability and advantageous potential in transforming cultural capital into economic capital through Thai TV. series.

Keywords: Thai TV Series, Popular Culture, Soft Power

1. บทนำ

“ละครโทรทัศน์” ถือเป็นรูปแบบธุรกิจบันเทิงในลักษณะของอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม (Cultural Industry) ที่มีอยู่คู่กับคนไทย ด้วยความหลากหลายในประเภทให้เลือกชม มีการนำเสนออย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอในทุกวัน อุตสาหกรรมละครโทรทัศน์ในระบบฟรีทีวีมีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่า 50 ปี (สมสุข หินวิมาน และคณะ, 2554) ซึ่งละครโทรทัศน์ของไทยเติบโตมากในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา ด้วยลักษณะเด่นตามคุณสมบัติของโทรทัศน์ที่สามารถดึงดูดได้ด้วยภาพและเสียง อีกทั้งเป็นความบันเทิงภายในบ้านที่มีค่าใช้จ่ายต่ำ และสามารถเข้าถึงได้แทบทุกครัวเรือน ทำให้ละครโทรทัศน์มีความนิยม หรือเรตติ้ง (Rating) สูงที่สุดเมื่อเทียบกับรายการประเภทอื่น โดยละครโทรทัศน์ของไทยที่ได้รับความนิยม หลายเรื่องได้รับการผลิตซ้ำหรือรีเมค (Re-make) มาตลอดระยะเวลาหลายสิบปี

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา จากอดีตจนถึงปัจจุบัน จากยุคแอนะล็อกสู่ยุคดิจิทัล ละครโทรทัศน์ของไทยถือว่าเป็นหนึ่งในประเภทในอุตสาหกรรมบันเทิงที่ยังคงได้รับความนิยมจากผู้ชมอย่างสูง ด้วยความที่เข้าถึงง่าย ไม่มีความสลับซับซ้อน ละครโทรทัศน์จึงถือเป็นส่วนหนึ่งในการสื่อสารวัฒนธรรมรูปแบบต่าง ๆ เสมอมา ทั้งนี้ ผลผลิตทางวัฒนธรรมหรือละครโทรทัศน์ที่ถูกผลิตออกมาจะต้องคำนึงถึงการลงทุน เป้าหมายที่เน้นกำไรและเป็นที่ต้องการของตลาดผู้ชม (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) ซึ่งละครโทรทัศน์ของไทยหลายเรื่อง นอกจากมีกลุ่มผู้ชมอยู่ในประเทศไทยแล้ว ยังได้รับความนิยมไปยังต่างประเทศแถบเอเชีย เช่น จีน ญี่ปุ่น ลาว พม่า ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย โดยการรับชมผ่านช่องทางออนไลน์ตามการเปลี่ยนแปลงของนิเวศน์สื่อในปัจจุบัน ดังนั้น ละครโทรทัศน์จึงถือได้ว่าเป็นเสมือนร่องรอยของมรดกทางวัฒนธรรมบางประการที่สะท้อนบริบทในสังคมนึงของชีวิตของคนในสังคม จนถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบวัฒนธรรมที่อยู่คู่กับวิถีชีวิตของคนไทยมาเสมอ ซึ่งสามารถใช้สะท้อนค่านิยมของสังคมและเป็นพื้นที่บันทึกเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ได้ดีไม่แพ้กับภาพยนตร์เลยทีเดียว



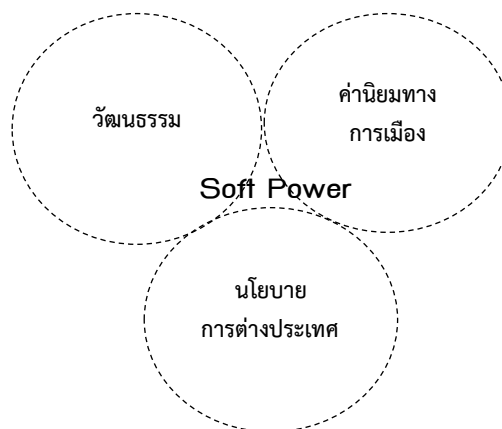
ภาพที่ 1 ละครโทรทัศน์ไทยยอดนิยมที่ถูกผลิตซ้ำเรื่อยมาจากอดีตจนถึงปัจจุบัน
นางทาส (2536) ทรายสีเพลิง (2538) คู่กรรม (2556) และอาญารัก (2556) ตามลำดับ
ที่มา: ละครไทย (2566)

เป็นที่น่าเสียดายว่าบ่อยครั้งที่ละครโทรทัศน์ถูกประเมินค่าว่ามีคุณค่าน้อยกว่าสื่อบันเทิงประเภทอื่น เนื่องจากการได้รับชมในช่วงเวลาที่จำกัด และไม่สามารถที่จะเก็บไว้บริโภคได้ซ้ำ คือเมื่อออกอากาศสิ้นสุดแล้วก็จบไป จึงไม่ได้ถูกให้ความสำคัญเท่ากับสื่อบันเทิงประเภทอื่น เช่น ภาพยนตร์ หรือเพลง เป็นต้น ดังนั้น ละครโทรทัศน์จึงมักถูกมองข้ามไปจากการเป็นสื่อบันเทิงที่ได้รับการสนับสนุนตามนโยบายของรัฐบาล พิจารณาได้จากนโยบายของภาครัฐในความพยายามที่จะหาโอกาสในการใช้อุตสาหกรรมบันเทิงสร้างความเติบโตทางเศรษฐกิจและสังคม โดยจะเห็นว่าหลายครั้งเมื่อภาครัฐบาลของไทยให้ความสนใจเกี่ยวกับอุตสาหกรรมบันเทิงไทย ด้วยการเร่งผลักดันผลงานบันเทิงของไทยเข้าสู่ตลาดอุตสาหกรรมบันเทิงระดับนานาชาติ ตั้งแต่ความ

พยายามในการผลักดัน พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาจนถึงยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และวัฒนธรรม โดยให้การสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่คณะกรรมการกิจการกระจายเสียงกิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) จัดสรรให้กระทรวงวัฒนธรรมนำงบประมาณมาใช้สนับสนุนภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ส่งเสริมวัฒนธรรม (กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2561) แต่จากการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง และการขาดเสถียรภาพของรัฐบาล ทำให้ขาดการสนับสนุนและส่งเสริมอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงการที่ผู้ทำงานนั้นไม่มีความเข้าใจในอุตสาหกรรมบันเทิงที่มีความซับซ้อนหลากหลายมิติอย่างแท้จริง พิจารณาจากที่ผ่านมานโยบายที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ Soft Power ของหน่วยงานต่างๆ หรือความคิดเห็นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งทางตรงและทางอ้อม ล้วนสะท้อนให้เห็นข้อจำกัดในความเข้าใจต่อนิยามและการทำงานของ Soft Power (พนธกร วรภมร และณณริฏ พิศลยบุตร, 2565) ทำให้ยุทธศาสตร์เหล่านี้ยังไม่สามารถสนับสนุนผลงานบันเทิงอย่างทั่วถึง โดยเฉพาะละครโทรทัศน์ไทยที่มักจะไม่ถูกนำเข้าเป็นส่วนหนึ่งของนโยบายการส่งเสริมการส่งออกสื่อบันเทิงของไทยอยู่เสมอ

2. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับละครโทรทัศน์ไทยกับการขับเคลื่อนซอฟต์พาวเวอร์ผ่านวัฒนธรรมมวลชน

เมื่อกล่าวถึงคำว่า “Soft Power” ซึ่งได้รับการกล่าวถึงอย่างแพร่หลายในปัจจุบันนั้น เริ่มเป็นที่รู้จักในโลกวิชาการประมาณต้นทศวรรษ 1990 โดยโจเซฟ เนย์ (Joseph S. Nye, Jr.) นักวิชาการด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศของสหรัฐอเมริกา เป็นการเปิดตัว ณ เวลาที่โลกกำลังเปลี่ยนผ่านจากสงครามเย็นไปสู่ยุคแห่งความปรองดองตามความเชื่อของคนสมัยนั้น โดยเนย์เชื่อว่าอาวุธปืน หรือการบังคับข่มขู่จะไม่ถือเป็นแนวทางหลักของการสร้างอำนาจอีกต่อไป (Nye, 1990) โดยเขาได้แสดงทัศนะว่า หากสหรัฐฯ ต้องการจะประสบความสำเร็จในการรักษาสถานะผู้นำ สหรัฐฯ จะต้องอาศัยอำนาจอีกรูปแบบ ซึ่งเน้นการเอาชนะใจประชาชาติ เรียกว่า “Soft Power” ซึ่งเป็นการใช้เพียงภาพลักษณ์ทางการเมือง นโยบายต่างประเทศ และเสน่ห์วัฒนธรรม (Nye, 2004) จากการให้คำกล่าวของเนย์ในครั้งนั้น ถือเป็นการแนะนำให้เราได้รู้จักกับอำนาจรูปแบบใหม่ที่มีลักษณะอันแตกต่างโดยปราศจากความรุนแรงหรือที่เรียกอีกคำว่า อำนาจละมุน นั่นเอง ทั้งนี้ แหล่งที่มาของการขับเคลื่อน Soft Power ตามแนวคิดของเนย์ ประกอบด้วยทรัพยากรพื้นฐาน 3 ประการ คือ วัฒนธรรมที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้ ค่านิยมทางการเมืองทั้งในและนอกประเทศ และนโยบายต่างประเทศที่ชอบธรรมและใช้อำนาจอย่างมีศีลธรรม ดังนั้น เมื่อกล่าวถึงการใช้ Soft Power จึงเป็นเรื่องของการจัดการอำนาจอย่างมียุทธวิธีและอาศัยวาระนำทาง โดยที่มักจะพบกับทั้ง 3 องค์ประกอบนี้อย่างไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้



ภาพที่ 2 องค์ประกอบทรัพยากรพื้นฐานสำคัญ 3 ประการของ Soft Power ตามแนวคิดของโจเซฟ เนย์

สำหรับประเทศไทย เมื่อพิจารณาจากนโยบายสนับสนุน Soft Power ของรัฐบาล พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ที่แถลงเกี่ยวกับแนวทางการผลักดันอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยให้เป็นที่รู้จักทั่วโลก โดยต้องการผลักดันให้ Soft Power เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจไทยสูงสุด ภายใต้นโยบายที่มุ่งส่งเสริมวัฒนธรรม 5F ให้กลายเป็นทรัพยากรทางวัฒนธรรมสำคัญของไทย ประกอบไปด้วย อาหาร (Food) ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (Film) การออกแบบแฟชั่นไทย (Fashion) ศิลปะการป้องกันตัวแบบไทย (Fighting) และเทศกาลประเพณีไทย (Festival) นั้น ในความเป็นจริงแล้วยังไม่ถูกสนับสนุนอย่างต่อเนื่องอย่างแท้จริง ที่สำคัญจะเห็นได้ว่า ถึงแม้ละครโทรทัศน์จะมีความเป็นวัฒนธรรมอยู่ในตัวเองแล้วก็ตาม แต่เมื่อลงมาสู่รายละเอียดภาคปฏิบัติการจะพบว่าแนวทางการสนับสนุนและส่งเสริมของรัฐบาลกลับไม่ได้หมายรวมถึงละครโทรทัศน์ไทยอยู่ในนั้นด้วยเช่นเคย

ดังนั้น บทความวิชาการนี้ ผู้เขียนจึงมีวัตถุประสงค์เพื่ออภิปรายแสดงทัศนะเกี่ยวกับละครโทรทัศน์ไทยตามแนวคิดของสำนักหน้าที่นิยม ถึงโอกาสและความเป็นไปได้ ในการที่ละครโทรทัศน์ของไทย จะมีศักยภาพเป็นตัวขับเคลื่อนสื่อสารวัฒนธรรมตามนโยบายซอฟต์พาวเวอร์ของรัฐบาลไทย ภายใต้แนวคิดเรื่อง Soft Power ของ โจเซฟ เนย์ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เพื่อพินิจหาข้อมูลที่เชื่อมโยงกันระหว่าง Soft Power และละครโทรทัศน์ไทย ภายใต้บริบทการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์สื่อ การเมือง สังคม และวัฒนธรรม ที่มีอยู่ประกอบการอภิปรายผลการศึกษา โดยจะขอแบ่งเนื้อหาของบทความจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ ออกเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย “ดูหนังดูละครแล้วย้อนดูตัว” “เมื่อความแตกต่าง สร้างวัฒนธรรมมวลชนไทย” และ “ก้าวอีกไม่ไกลกับความหวังของละครโทรทัศน์ไทย”

3. ละครโทรทัศน์ไทยกับการขับเคลื่อนซอฟต์พาวเวอร์ผ่านวัฒนธรรมมวลชน

3.1 ดูหนังดูละครแล้วย้อนดูตัว

“ดูหนังดูละครแล้วย้อนดูตัว” ประโยคนี้นี้มาจากส่วนหนึ่งในนวนิยายเรื่อง วิมานทลาย ที่กรมพระนคราธิป ประพันธ์พงศ์ ทรงแปลบทกวี “รูไบยาด” ได้นำ โสลกรูไบยาด ของ โอมาร์ คัยยาม กวีชาวเปอร์เซีย (Rubaiyat of Omar Khayyam) มาเปรียบเทียบกับสรรพสิ่งที่อยู่รอบตัว และสะท้อนถึงความสวยงามทางภาษา โดยในส่วนนี้ ผู้เขียนจะอภิปรายเกี่ยวกับตัวตนของละครโทรทัศน์ไทย ที่ถูกพิจารณาให้เป็นสื่อบันเทิงที่ไม่มีสาระเมื่อเทียบกับสื่อประเภทอื่นๆ โดยเฉพาะวาทกรรม “ละครน้ำเน่า” จึงถูกใช้คู่กับละครโทรทัศน์มาเป็นเวลาช้านาน

ตามแนวคิดบทบาทหน้าที่สื่อมวลชนของ ลาสเวลล์ (Lasswell, 1964) กล่าวไว้เกี่ยวกับการทำหน้าที่ของสื่อต่อสังคมเป็นหน้าที่หลัก เพื่อจรรโลงรักษาเสถียรภาพและความสมดุลของสังคมให้คงอยู่และต่อเนื่อง ประกอบด้วย 1) การสอดส่องดูแลสังคม ระวังสิ่งแวดลอมให้กับสังคม 2) การสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวของสังคม หรือประสานเชื่อมโยงส่วนต่างๆ ในการตอบสนองต่อสิ่งแวดลอมที่เกิดขึ้น ทำให้สังคมมีความเป็นปึกแผ่น และ 3) การสืบทอดวัฒนธรรมของสังคมให้กับสมาชิกจากรุ่นหนึ่งสืบทอดไป เป็นการถ่ายทอดมรดกทางสังคมและวัฒนธรรมให้กับสมาชิกรุ่นหลัง นอกจากนี้ไรท์ (Wright, 1959 อ้างใน พิระ จิโรสภณ, 2551) ได้เพิ่มหน้าที่อันสำคัญที่สื่อมวลชนมีต่อสังคม คือ การให้ความบันเทิงจรรโลงใจ เป็นการสร้างสุนทรีย์ ความบันเทิงเริงใจ ซึ่งเป็นการสร้างสมดุลร่วมกันในสื่อ ดังนั้น ละครโทรทัศน์ในฐานะของสื่อมวลชนประเภทหนึ่ง จึงมีบทบาทและหน้าที่หลักดังที่กล่าวมาแล้วในข้างต้น โดยอยู่ภายใต้โครงสร้างทางสังคมที่ประกอบด้วยระบบอื่นๆ ที่ดำเนินประสานอย่างสอดรับซึ่งกันและกัน ซึ่งระบบโครงสร้างทางสังคมได้ถูกกำหนดแนวทางของส่วนต่างๆ ในสังคม ทั้งมนุษย์และสื่อมวลชนในการปฏิบัติประสานสัมพันธ์ตามโครงสร้างสังคมที่เราอาศัย และโครงสร้างทางสังคมนั้นจะบอกระดับชนชั้นที่ไม่เท่ากัน ดังนั้น การสื่อสารของสื่อมวลชนจึงให้ประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่งตามระบบโครงสร้างที่ถูก

กำหนดหน้าที่แน่นอนชัดเจนอย่างเป็นระบบ (System) ว่าต้องทำอะไร อย่างไร ตามทฤษฎีระบบ (System Theory) (Stanley L. Baran and Dennis K. Davis, 2012)

วัฒนธรรมมวลชน (Mass Culture) หรือ วัฒนธรรมกระแสนิยม (Popular Culture) เป็นหนึ่งคำที่ถูกกล่าวถึงกันอย่างมากในช่วงเวลาหนึ่ง ซึ่งหมายถึง วัฒนธรรมใดก็ตามที่เป็นที่ยอมรับและชื่นชอบของคนจำนวนมาก นิยามนี้ครอบคลุมเนื้อหาวัฒนธรรมโดยทั่วไป แต่ไม่สามารถระบุลักษณะเฉพาะเจาะจงของวัฒนธรรมแต่ละอย่างได้ มักจะมีรายละเอียด และแตกต่างหลากหลายกันในหลายด้าน แน่แน่นอนว่าหนึ่งในนั้นย่อมมีละครโทรทัศน์รวมอยู่ในนั้นด้วย หากกล่าวย้อนกลับไปถึงละครโทรทัศน์ไทยที่ได้กลายเป็นวัฒนธรรมมวลชนที่ทำหน้าที่ตามทฤษฎีระบบ และเมื่อพิจารณาถึงละครโทรทัศน์ไทยที่ได้รับความนิยมอย่างสูงระดับปรากฏการณ์ ได้รับเรตติ้งสูงที่สุดในประวัติศาสตร์ของละครโทรทัศน์ไทย จนปัจจุบันยังไม่มีละครโทรทัศน์เรื่องใดมาทำลายสถิติได้ 3 อันดับแรก คือ 1) คู่กรรม (2532) 2) ดาวพระศุภร (2537) และ 3) มนต์รักลูกทุ่ง (2538) ซึ่งทั้ง 3 เรื่อง ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 โดยตัวแปรสำคัญที่ทำให้ละครโทรทัศน์ทั้ง 3 เรื่องนี้ นอกจากเนื้อหาการเล่าเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ คือ ความรักที่แตกต่างของชนชั้น และเป็นเรื่องราวแบบไทยดั้งเดิมที่ถูกผลิตซ้ำเป็นทั้งภาพยนตร์และละครโทรทัศน์จำนวนหลายสิบครั้งแล้ว การออกอากาศผ่านช่องทางที่มีสัญญาณการส่งที่มีประสิทธิภาพสูงก็ล้วนมีผลกับความนิยมที่เกิดขึ้นจนเป็นตำนานของวงการละครโทรทัศน์ไทยมาจนถึงปัจจุบัน สะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของการเสพสื่อบันเทิงของคนไทยที่นิยมเลือกสิ่งที่เข้าถึงง่าย เข้าใจได้ไม่ยาก และในมิติของการอยู่ในโครงสร้างทางสังคมละครโทรทัศน์ จึงทำหน้าที่ในการจรรโลงใจให้กับผู้ชมได้มีความสุขในช่วงเวลาที่รับชม เป็นพื้นที่แห่งความปลอดภัยจากการถูกควบคุมใดๆ จึงเป็นเสมือนพื้นที่ต่อต้านอำนาจที่มีอยู่ในโลกความเป็นจริง ดังนั้น วัฒนธรรมต่างๆ ที่อยู่ใต้อาณาจักรละครโทรทัศน์จึงมีลักษณะเป็นอำนาจละมุน หรือ Soft Power ซึ่งสามารถเข้าไปปฏิบัติการกับระบบความคิด ทักษะคิด และค่านิยมของผู้ชมละครได้อย่างไม่ยาก



ภาพที่ 3 ภาพละครโทรทัศน์ไทยยอดนิยม ที่มีเรตติ้งสูงที่สุด 3 อันดับแรก
คู่กรรม (2532) ดาวพระศุภร (2537) และมนต์รักลูกทุ่ง (2538) ตามลำดับ
ที่มา : Pantip.com

จากประเด็นของการสร้างวัฒนธรรมมวลชนผ่าน Soft Power ที่กล่าวถึงมานั้น พิจารณาได้จากความสำเร็จของการส่งออกวัฒนธรรมของอุตสาหกรรมบันเทิงของเกาหลีใต้ ที่มีอิทธิพลต่อไทยอย่างสูง เริ่มตั้งแต่การเข้ามาของละครโทรทัศน์ แดจังกึม จอมนางแห่งวังหลวง (2546) ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 พร้อมกับอีกหลายประเทศ ซึ่งได้สร้างความนิยมให้กับอาหารเกาหลีใต้โด่งดังไปทั่วโลก จนกลายเป็นต้นแบบของการเผยแพร่ Soft Power ผ่านสื่อบันเทิงให้กับหลายประเทศในโลก ขยายพื้นที่ไปสู่ธุรกิจบันเทิงที่ส่งออกวัฒนธรรมของเกาหลีใต้ตามมาอีกจำนวนมาก อาทิ การสร้างกลุ่มศิลปิน K-Pop ความนิยมในอาหารเกาหลี ไปจนถึงมาตรฐานความสวยหล่อแบบเกาหลี รวมถึงแฟชั่นและการแต่งกายสไตล์เกาหลี ที่ปรากฏอยู่ในสื่อบันเทิงของเกาหลีใต้ ล้วนสะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จดังกล่าว โดยเมื่อศึกษาไปที่ยุทธศาสตร์การพัฒนาของประเทศเกาหลีใต้พบว่า มีการอิงแนวคิดเกี่ยวกับความทันสมัย เรียกว่า “4S” อันประกอบขึ้นมาจาก Smart (ฉลาด) Safe (ปลอดภัย) Sustainable (ยั่งยืน) และ Strong (เข้มแข็ง) ทั้ง 4S

ทำให้เกาหลีใต้มีความล้ำเลิศทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ข้อมูลข่าวสาร สิ่งแวดล้อม รวมทั้งการเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขัน (Thanayod, 2021) ถึงแม้ว่าจากการจัดอันดับ 120 ประเทศในประชาคมโลกพบว่า ประเทศที่มี Soft Power ที่ทรงพลังที่สุดในโลกในปี 2565 อันดับที่ 1 ได้แก่ สหรัฐอเมริกา ในขณะที่เกาหลีใต้ อยู่ในอันดับที่ 12 (สุภาพิชญ์ ธีระวัฒน์, 2565) แต่ถึงอย่างไรก็ตามถือได้ว่าต้นแบบการส่งออกอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงของเกาหลีใต้ถือเป็นคุณูปการในการทำให้อันดับ Soft Power ในการขับเคลื่อนวัฒนธรรมของตนสู่ประชาคมโลกได้ประจักษ์อย่างชัดเจนและเห็นได้ชัดดังที่กล่าวมาแล้ว

สำหรับประเทศไทยนั้น ข้อมูลจากสำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร ระบุว่าได้รับการประเมินการจัดอันดับ Soft Power อยู่ในอันดับที่ 35 ในปี 2565 โดยมีคะแนนประเมินสูงขึ้นเมื่อเทียบกับปี 2564 แต่อันดับกลับตกลงจากลำดับที่ 33 (สุภาพิชญ์ ธีระวัฒน์, 2565) สะท้อนให้เห็นถึงภาพของการย่ำอยู่กับที่ด้านการสื่อสารวัฒนธรรมของรัฐบาลไทย โดยเฉพาะความหลากหลายในความเข้าใจในการเลือกใช้การผลักดัน Soft Power ผ่านอุตสาหกรรมบันเทิง ดังที่เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2555) ได้กล่าวปาฐกถาในเรื่อง “คลื่นแห่งการเปลี่ยนของโลก” หรือที่เรียกว่า “ปราชญ์สังคม” เป็นยุคของนักคิด การบูรณาการความรู้และใช้ปัญญาเพื่อการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ สังคมใดสามารถพาตนสู่การเป็นปราชญ์สังคมได้สำเร็จ สังคมนั้นจะอยู่ต้นแถวของโลก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าหลายประเทศในโลกให้ความสำคัญกับ “การพัฒนาและส่งออกวัฒนธรรม” ในรูปแบบของสื่อบันเทิง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Thanayod (2021) เกี่ยวกับบทบาทของสื่อบันเทิงในด้านการส่งเสริมวัฒนธรรม : กรณีการ์ตูนและภาพยนตร์มนุษย์แปลงของญี่ปุ่นในสังคมไทยยุคทศวรรษที่ 80-90 พบว่า สื่อบันเทิงช่วยรับรองอำนาจของสื่อบันเทิงในการเผยแพร่วัฒนธรรม และเปิดเผยวิธีการพื้นฐานบางอย่างสำหรับผลิตงานสร้างสรรค์ ผลการศึกษานำไปสู่การเพิ่มพูนองค์ความรู้ ทั้งในแง่ของทฤษฎี ความคิดสร้างสรรค์ และประวัติศาสตร์สังคม แต่เมื่อมองมาที่ไทยแล้วกลับพบว่า ยังไม่ไปถึงไหนแม้ว่าจะมีแนวความคิดในการริเริ่มการพัฒนาส่งออกวัฒนธรรมนี้มาหลายปีแล้วก็ตาม

เมื่อมองกลับมาที่ละครโทรทัศน์ไทย ถึงแม้การเปลี่ยนผ่านสู่โทรทัศน์ดิจิทัล และการเข้าสู่ยุคการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์สื่อที่มีทางเลือกในการรับชมที่หลากหลายช่องทางมากขึ้น แต่ก็ทำให้ละครเรื่องนาคี (2559) ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อท้องถิ่นเรื่องพญานาค ได้สร้างปรากฏการณ์ละครที่สร้างเรตติ้งสูงสุดของปี ด้วยคุณภาพการสร้าง ผ่านการใช้เทคนิคในการประกอบสร้างคอมพิวเตอร์กราฟิกพญานาคที่สมจริง ส่งผลให้เกิดกระแสนิยมสถานที่ท่องเที่ยวเกี่ยวกับพญานาคอย่างกว้างขวางทั้งในประเทศไทยและประเทศข้างเคียง จนต้องสร้างภาพยนตร์เรื่องนาคี 2 (2561) ออกมาฉายในภาพยนตร์เพื่อต่อยอดความสำเร็จในครั้งนี้ ซึ่งนับเป็นจุดเริ่มต้นที่กลุ่มธุรกิจอุตสาหกรรมบันเทิงต่างเริ่มมองเห็นพลังของการที่ละครโทรทัศน์จะสามารถขยายฐานความนิยมเกี่ยวกับความเชื่อออกไปสู่ภูมิภาคเอเชียนี้ได้



ภาพที่ 4 ภาพจากละครบุพเพสันนิวาส (2561) และภาพยนตร์บุพเพสันนิวาส 2 (2565)

ที่มา : Sanook.com (2566)

บุพเพสันนิวาส (2561) ถือได้ว่าเป็นละครโทรทัศน์ที่สร้างปรากฏการณ์ของประเทศในยุคทีวีดิจิทัล ถึงแม้ว่าจะไม่สามารถมีเรตติ้งชนะละครทั้ง 3 เรื่องที่กล่าวมาในข้างต้นได้ แต่สิ่งหนึ่งที่บุพเพสันนิวาสได้สร้างคุณูปการให้กับสังคมไทย คือ ถือเป็นผู้ที่สร้างจุดเปลี่ยนครั้งสำคัญให้กับละครโทรทัศน์ไทยอีกครั้ง รวมทั้งสามารถปลุกกระแสนิยมไทย จากเดิมที่ถูกมองว่าล้าหลัง ซ้ำซากจำเจ น่าเบื่อ และไปขึ้นขอบละครโทรทัศน์ของเกาหลีได้ มาสู่การมองละครโทรทัศน์ไทยใหม่ด้วยบทประพันธ์ที่มีโครงเรื่องที่สนุก มีแก่น (Theme) และโครงเรื่อง (Plot) ที่แตกต่างจากละครโทรทัศน์เรื่องอื่นๆ สร้างกระแสความนิยมในหลายด้านตลอดปีที่ย่ออากาศ ไม่ว่าจะเป็น การสร้างคำว่า “ออเจ้า” ให้เป็นคำติดปากที่ได้รับความนิยมในการใช้เรียกขานสรรพนามโดยทั่วไป พร้อมทั้งให้ความรู้ด้านภาษาและประวัติศาสตร์ของไทย วัฒนธรรมไทยที่น่าภาคภูมิใจ ทั้งด้านอาหาร สถานที่ท่องเที่ยว รวมไปถึงการแต่งกาย จนทำให้รัฐบาลหันมาสนใจที่จะส่งเสริมการท่องเที่ยวในประเทศมากขึ้น

ความสำเร็จดังกล่าวของละครโทรทัศน์ บุพเพสันนิวาส ได้ต่อยอดสู่ธุรกิจประเภทอื่นๆ ได้อย่างมากมาย และเกิดความนิยมสู่ประเทศเพื่อนบ้านในแถบประชาคมอาเซียน ทำให้เจ้าของบทประพันธ์เขียนภาค 2 เพื่อสร้างเป็นละครภาคต่อในชื่อ พรหมลิขิต (2567) รวมทั้งมีการขยายเนื้อหาสู่ภาพยนตร์ภายใต้ชื่อเดียวกัน โดยที่เนื้อหาเป็นคนละเรื่องกัน ในชื่อภาพยนตร์ว่า “บุพเพสันนิวาส 2” (2565) หรือ Destiny The Series ซึ่งได้รับความนิยมในการฉายระดับนานาชาติหลายประเทศ โดยได้รับเลือกให้เข้าฉายในเทศกาลภาพยนตร์ “Jakarta Film Week” ระหว่างวันที่ 13-16 ตุลาคม 2565 ที่ประเทศอินโดนีเซียในเดือนพฤศจิกายน 2565 บุพเพสันนิวาสจึงถือเป็นจุดเปลี่ยนครั้งสำคัญอีกครั้งที่ทำให้ภาครัฐบาลเริ่มที่จะพิจารณาส่งเสริมให้ละครโทรทัศน์ไทยก้าวสู่ระดับสากล ซึ่งหากพิจารณาจากประเด็นนี้ จะเห็นได้ว่าละครโทรทัศน์นั้น ยังคงบทบาทหน้าที่สำคัญในการเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างวัฒนธรรมมวลชน และทำหน้าที่ในการเป็นตัวแทนของปฏิบัติการทางสังคมที่เชื่อมประสานพื้นที่ทางวัฒนธรรมในโลกของจินตนาการและโลกความเป็นจริง และมีความเป็นไปได้สูงหากจะย้อนดูที่ตัวของละครโทรทัศน์แล้วหันมาให้ความสำคัญ เพื่อผลักดันด้วยนโยบายจากภาครัฐบาล ดังที่ วชิรินทร์ ชินวรวัฒนา (2565) กล่าวถึงการเติบโตของธุรกิจอุตสาหกรรมสื่อบันเทิง ว่าเป็นหนึ่งในภาคบริการสมัยใหม่ที่มีศักยภาพสูงในการพัฒนา และยังต้องการการสนับสนุนจากภาครัฐทั้งด้านเงินทุน การตลาด การสร้างระบบนิเวศของธุรกิจ รวมถึงควรมีหน่วยงานกลางที่ดูแลการส่งเสริมธุรกิจ ในภาพรวมและบูรณาการความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน

3.2 เมื่อความแตกต่าง สร้างวัฒนธรรมมวลชนไทย

เมื่อมองถึงความสำเร็จของการสร้าง Soft Power ของไทย ให้ได้รับความนิยมในวงกว้างแล้วนั้น ได้เคยเกิดขึ้นมาก่อนหน้านี้ ถึงแม้ว่าจะไม่ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างที่ควรจะเป็นก็ตาม ตั้งแต่อดีตผ่านมาถึงปัจจุบัน เห็นได้ชัดจากการแข่งขันชมมวยไทย หรือการประกวดนางงามของไทยในระดับนานาชาติ ก็เคยได้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างไทยซอฟต์พาวเวอร์ให้เกิดขึ้น โดยผู้เขียนจะขอกล่าวถึงเหตุการณ์สำคัญเพื่อช่วยขยายความเข้าใจในคำว่า Soft Power ให้ชัดเจนมากขึ้น กรณีการปรากฏมิวสิกวิดีโอซิงเกิ้ลเพลง Lalisa ของลลิษา มโนบาล หรือ ลิซ่า BLACKPINK ที่ปรากฏภาพการแต่งกายชุดไทยประยุกต์ สวม “ศิราภรณ์รัดเกล้ายอด” จนถูกกล่าวถึง และได้รับคำชื่นชมจากทั้งคนไทยและผู้คนทั่วโลกเป็นอย่างมาก จนทำให้ซิงเกิ้ลเพลงนี้สร้างสถิติมากมาย และถูกบันทึกลงในกินเนสส์เวิลด์เรคคอร์ดส์ (Guinness World Records) จำนวนการดูสูงถึง 73.6 ล้านครั้งในวันเดียว นอกจากนี้ลิซ่ายังสร้างความนิยมการรับประทาน “ลูกชิ้นยีนกิน” ของจังหวัดบุรีรัมย์ให้ได้รับความนิยมจนทำให้ลูกชิ้นยีนกินขายดี และแพร่ความนิยมสู่พื้นที่อื่นๆ ทั่วประเทศไทย รวมไปถึงปรากฏการณ์ของ ดนุภา คณาธิรกุล หรือมิลลิ นักร้องเพลงแร็ปที่ได้นำ “ข้าวเหนียวมะม่วง” ขนมหวานของไทยขึ้นไปรับประทานในขณะที่ทำการแสดงเพลงแร็ปไทยบนเวทีเทศกาลดนตรีระดับโลก Coachella Valley Music and Art Festival ที่รัฐแคลิฟอร์เนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อวันที่ 16 เมษายน 2565 โดยข้อมูลจาก

เศรษฐศาสตร์นอกกะลา (2565) กล่าวถึงปรากฏการณ์นี้ว่าทำให้ข้าวเหนียวมะม่วงไทยถูกกล่าวถึงและโด่งดังไปทั่วโลกในช่วงที่ผ่านมา ช่วงเวลาดังกล่าวข้าวเหนียวมะม่วงกลายเป็นเมนูขนมหวานที่ขายดีจนขาดตลาดไปในที่สุด

จากทั้งสองกรณีดังกล่าวถึงนี้ จะเห็นได้ว่าเป็นเพียงปฏิบัติการของ Soft Power ที่ทำงานในระดับของ “เรื่องราว” ที่ถูกนำเสนอผ่านเนื้อหาของอะไรเท่านั้น แต่ยังไม่ได้ถูกกำหนดให้เป็นกลไกหรือกระบวนการเพื่อสร้างอำนาจต่อรองในระดับนานาชาติตามแนวคิดของเนย์ แต่ถึงอย่างไรก็ตามหากเข้าใจในแนวคิดหลักในการที่จะสร้างปฏิบัติการดังกล่าวของ Soft Power จะทำให้เข้าใจว่า เมื่อเรื่องราวที่มี “ความแตกต่าง” ถูกนำเสนอส่งอิทธิพลต่อจิตใจแล้ว จะนำไปสู่การสร้าง ความสนใจ จนมีผลในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ความเชื่อ และสามารถโน้มน้าความคิดให้เกิดการปฏิบัติตามได้ในที่สุด

ละครโทรทัศน์ของไทยในยุคดิจิทัล ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา เนื่องจากมีช่องทางการรับชมที่ขยายกว้างไกลกว่าในอดีตด้วยระบบออนไลน์ แต่ถึงอย่างไรก็ตามการที่จะทำให้ละครโทรทัศน์แต่ละเรื่องเข้าไปอยู่ในใจของผู้ชมนั้นเป็นเรื่องที่ยาก กลยุทธ์หนึ่งที่สำคัญคือ การสร้างความแตกต่างให้กับเนื้อหา รวมไปถึงวิธีการนำเสนอ โดยเฉพาะการสร้างเรื่องราวที่เคยไม่ได้รับการยอมรับในอดีต แต่ปัจจุบันกลับถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติ เช่น “ซีรีส์วาย” ซึ่งประเทศไทยถือเป็นผู้นำในการผลิตละครซีรีส์วายระดับต้นๆ ของโลก โดยความสำเร็จของซีรีส์วายที่ถือเป็นต้นแบบการสร้าง และได้รับความนิยมอย่างสูงในประเภทนี้คือ SOTUS The Series พัวักตัวร้ายกับนายปีหนึ่ง (2560) ออกอากาศทางช่องวัน 31 และถูกนำมาออกอากาศซ้ำในช่องทางไลน์ทีวี ซีรีส์วายเรื่องนี้โด่งดังจนสร้างนักแสดงนำทั้งสองคนให้ได้รับความนิยมอย่างสูงทั้งในประเทศและโด่งดังในระดับเอเชีย คือ คริส พิวส์ แสงโพธิ์รัตน์ และสิงโต ปราชญา เรื่องโรจน์ สร้างปรากฏการณ์การเปิดตลาดใหม่ ด้วยการจัดกิจกรรมแฟนมีต (Fan Meeting) ในเกือบทุกประเทศในเอเชีย ไม่ว่าจะเป็น จีน ฟิลิปปินส์ เมียนมา สิงคโปร์ เกาหลีใต้ และไต้หวัน จนถือได้ว่าเป็นละครซีรีส์วายเรื่องแรกที่ได้บุกเบิกความนิยมและสื่อสารวัฒนธรรมของคนไทยให้ไปไกลในระดับเอเชีย โดยเฉพาะวัฒนธรรมการรับน้องของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษาที่เป็นเรื่องแปลกใหม่สำหรับหลายประเทศ คนจีน คนเกาหลี จะบอกว่าเป็นสิ่งที่เขาไม่เคยมีมาก่อน โดยเฉพาะการนำเสนอวัฒนธรรมรุ่นพี่รุ่นน้อง ซึ่งเป็นลักษณะของวัฒนธรรมที่แตกต่าง และสร้างการเปิดรับใหม่ให้เกิดขึ้น ผลจากปฏิบัติการของ Soft Power นี้ถือเป็นระดับที่ละครโทรทัศน์สามารถสร้างการยอมรับจากคนในต่างแดน และส่งผลให้มีนักเรียน นักศึกษาจากประเทศจีนสนใจเข้ามาศึกษาในระดับอุดมศึกษาของไทยเป็นจำนวนมากในช่วงระยะเวลาไม่กี่ปีที่ผ่านมา จึงเป็นหนึ่งใน Soft Power ของไทยที่ปรากฏอยู่ในละครโทรทัศน์ ซึ่งผู้เขียนพิจารณาว่าเป็นอีกหนึ่งกรณีศึกษาที่มีความน่าสนใจมาก

นอกจากนี้ แปรภรณ์ด้วยใจเธอ (2563) ได้สร้างมาตรฐานใหม่ให้กับละครโทรทัศน์ของไทยไปอีกหนึ่งระดับ ด้วยความสามารถของนักแสดง ที่ทำให้ฉากต่างๆ ในเรื่องถูกถ่ายทอดออกมาได้อย่างถึงอารมณ์ เสื้อผ้า รวมไปถึงองค์ประกอบต่างๆ ที่มีการคุมโทนภาพในการนำเสนอ ตลอดจนสถานที่ถ่ายทำในจังหวัดภูเก็ตถูกกล่าวถึงและได้รับความนิยมอย่างสูง สิ่งที่ยืนยันได้ถึงความสำเร็จของละครโทรทัศน์เรื่องนี้ คือการได้รับรางวัลจำนวนมากจากการตัดสินจากกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ และการโหวตจากแฟนคลับทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมมากกว่า 30 รางวัล ทำให้มีการถกเถียงความสำเร็จของละครเรื่องนี้จากภาคส่วนต่างๆ ทั้งจากภาครัฐบาล สถาบันการศึกษา ไปจนถึงผู้ผลิตเองก็ตาม ที่สำคัญคือ การสร้าง Soft Power อีกหนึ่งปรากฏการณ์สำคัญที่ทำให้การท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ตกลับมาคึกคักขึ้นอีกครั้งในปี 2564 หลังจากที่ได้รับผลกระทบจากการระบาดของไวรัสโควิด-19 ในช่วงสองปีที่ผ่านมา โดยนักท่องเที่ยวต่างมาตามรอยสถานที่ที่ปรากฏในละครซีรีส์ เช่น หาดยะนุ้ย แหลมพรหมเทพ พิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว ร้านโกปีเตียม ซอยรมณีย์ และอัมแสงธรรม เป็นต้น ทั้งนี้ ถือว่าเป็นอีกหนึ่งระดับของปฏิบัติการ Soft Power คือการที่สามารถสร้างให้เกิดการยอมรับในวัฒนธรรมที่สื่อสารในละคร จนสามารถที่จะแปลงทุนวัฒนธรรมที่มีคุณค่าให้กลายเป็นมูลค่าต่างๆ ได้

โดยเฉพาะการสร้างเศรษฐกิจ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารทางการตลาด โดยผ่านสังคมและวัฒนธรรมต่างๆ ที่ปรากฏในละครเรื่องนี้ ทั้งอาหาร สถานที่ การท่องเที่ยว และแฟชั่น ซึ่งล้วนแต่สร้างอิทธิพลจนเกิดการแปลงทุนจากละครโทรทัศน์ให้เกิดผลทางเศรษฐกิจได้



ภาพที่ 5 ภาพสถานที่ท่องเที่ยวเมืองภูเก็ตที่ถูกตามรอยจากจากละครซีรีส์แปลรักฉันด้วยใจเธอ
ที่มา : medium.com (2563)

คุณชาย (2565) ถือเป็นอีกหนึ่งปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในปี 2565 โดยเป็นการรวมเอา “ซีรีส์ชุดเรือน” ของช่องวัน 31 ที่นำเสนอเรื่องราวของความรัก ความเกลียดชัง และความอิจฉาริษยา พร้อมกับความลับบางอย่าง ที่ทำให้บาดหมางกัน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ที่ล้วนแต่ได้รับความนิยมอย่างสูงมาแล้วทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็น เรือนเสนหา (2556) เรือนร้อยรัก (2558) เรือนเบญจพิษ (2561) และเรือนไหมมัจจุราช (2562) ในขณะที่ คุณชาย (2565) นั้น มีการเพิ่มความน่าสนใจที่แปลกใหม่เข้าไปด้วยการสร้างตัวละครหลักเป็น “ตัวนั้ว” หรือ ชายรักชาย ในสมัยนั้น ซึ่งนำเสนอพร้อมกับวัฒนธรรมไทยจีนในยุคเปลี่ยนผ่านวัฒนธรรมสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยละครโทรทัศน์เรื่องนี้ได้ยิ่งรากลึกลงไปมากกว่าแค่การแตะประเด็นเรื่องความรักในเพศเดียวกัน แต่รวมเอาประเด็นเรื่องเพศที่คนจีนสมัยนั้นหยิบมาเป็นสิ่งที่วัดคุณค่าความเป็นคน ทำให้ผู้ชมได้เห็นเห็นว่า ความเป็นชายในครอบครัวจีนถือเป็นความสำคัญสูงสุด ดังนั้น คุณชายจึงนับเป็นอีกหนึ่งละครโทรทัศน์ไทยที่เล่าถึงพลังของการเป็นผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ) ความเป็นมนุษย์ และความเท่าเทียมกัน ในช่วงเวลาที่ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมอย่างเบียดเบียน ทำให้ได้รับความนิยมไปไกลในประเทศเพื่อนบ้านแถบภูมิภาคเอเชีย ไม่ว่าจะเป็นประเทศจีน ประเทศอินโดนีเซีย และประเทศฟิลิปปินส์ เป็นต้น จนทำสถิติติดอันดับ 1 เทรนด์ทวีตเตอร์ของไทยทุกตอนในการออกอากาศ และยังสามารถติด 1 ใน 10 เทรนด์ทวีตเตอร์โลกได้ในขณะที่มีการถ่ายทอดสดการแข่งขันฟุตบอลโลกปี 2022 จึงถือได้ว่า เป็นปฏิบัติการ Soft Power ในการต่อรองอำนาจทางวัฒนธรรมในความเป็นธรรมนิยมนิยมเดิม (Convention) กับความเป็นธรรมนิยมนิยมใหม่ (Invention) ได้อย่างน่าสนใจ และสะท้อนให้เห็นชัดว่า หากละครโทรทัศน์ไทยเปิดพื้นที่ใหม่ๆ ในการนำเสนอเรื่องราวที่ไม่จำเจ ผู้ชมก็พร้อมที่จะเปิดใจยอมรับสิ่งใหม่ๆ นั้นเช่นกัน

เมื่อกล่าวถึงกลไกทางสังคมวัฒนธรรม การมองละครโทรทัศน์ในมุมบันเทิงวิทยายังเดียว อาจจะไม่ใช่เพียงพอต่อการทำความเข้าใจสาระที่แท้จริงของงานประเภทนี้ เพราะจะทำให้ละครถูกจำกัดบทบาทตัวเองในโลกของธุรกิจและอรรถรสความบันเทิงเท่านั้น ดังนั้น การขาดการให้ความสำคัญในมิติของความเป็นสื่อที่สร้างสรรค์เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจและจรรโลงสังคม ในด้านสังคมวัฒนธรรมจึงเป็นอีกเหตุผลสำคัญที่จะมองละครโทรทัศน์ในมิติของการเชื่อมร้อย การสร้างคุณค่าในมิติทางเศรษฐกิจด้วยการส่ง Soft Power เพื่อแปลงทุนในละครให้เกิดคุณค่าอย่างที่เคยเกิดขึ้นมาแล้ว และอาจเคยถูกมองข้ามไป ซึ่งละครโทรทัศน์ไทยอาจจะเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยทำให้ทุนที่มีอยู่นั้นแสดงศักยภาพออกมาได้อย่างคาดไม่ถึง



ภาพที่ 6 ภาพจากละครเรื่องคุณชาย
ที่มา : one31.net (2565)

3.3 ก้าวอีกไม่ไกล กับความหวังของละครโทรทัศน์ไทย

ตลอดเวลากว่า 50 ปีของละครโทรทัศน์ไทย ที่ผ่านร้อนผ่านหนาวมาหลากหลายรูปแบบ ทั้งนี้ หากละครโทรทัศน์ไทยสามารถก้าวไปเป็นสื่อกลางทางวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงความหลากหลายและเปิดกว้างทางวัฒนธรรม ก็เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าประเทศไทยมีความพร้อมในการส่งวัฒนธรรมไทยสู่มวลชนในระดับนานาชาติได้ไม่ยาก แต่ก็ไม่ใช่เรื่องง่ายที่จะทำได้ในทันที เมื่อ Soft Power เป็น กระบวนการ หรือ กลไก สร้างอำนาจต่อรองในระดับนานาชาติของประเทศ ผ่านการดึงดูดทางวัฒนธรรมด้วยสื่อ การท่องเที่ยว หรือ นโยบายต่างประเทศรูปแบบต่างๆ เพื่อแทรกซึมชุดความคิดและภาพลักษณ์ (National Branding) ที่ประเทศนั้นต้องการให้ทั่วโลกจดจำ ซึ่งต้องผ่านการวางยุทธศาสตร์อย่างเป็นระบบ และกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนในระยะยาว ทั้งนี้ จากปรากฏการณ์ที่กล่าวมา ผู้เขียนขอสรุปปัจจัยสำคัญในมิติของผู้ผลิตที่จะสร้างสรรค์ให้ละครโทรทัศน์ไทยมีความเป็นไปได้ที่จะมีศักยภาพในการพัฒนาละครโทรทัศน์ไทยให้ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ดังนี้

1) **การพัฒนาคุณภาพการผลิต** สิ่งสำคัญประการแรกของความน่าดูของละครโทรทัศน์ คือ คุณภาพของผลงาน คุณภาพในการผลิตจึงเป็นสิ่งสำคัญ จะเห็นได้จากปรากฏการณ์ที่ยกมาข้างต้น ไม่ว่าจะเป็นบุพเพสันนิวาส แปรภักดิ์ด้วยใจเธอ หรือแม้แต่ คุณชาย ก็ตาม ล้วนแล้วแต่ได้รับความนิยมในทุกกระบวนการผลิตละครโทรทัศน์ ตั้งแต่การกำหนดโครงเรื่อง การเขียนบท การคัดเลือกนักแสดง การจัดองค์ประกอบ การกำกับแสดง รวมไปถึงการเลือกคู่นักแสดงที่มีความสอดคล้องเหมาะสมกัน หรือในภาษาละครเรียกว่า “เคมีตรงกัน” ไม่ว่าจะเป็นนักแสดง “ชาย-หญิง” ตามธรรมเนียมนิยม หรือนักแสดง “ชาย-ชาย” ในซีรีส์วายลักษณะของวัฒนธรรมกระแสนิยมก็ตาม ถือเป็นปัจจัยสำคัญมากในการที่จะทำให้ละครโทรทัศน์ไทยเรื่องหนึ่งได้รับความสนใจตั้งแต่ยังไม่ทำการผลิต และสามารถที่จะเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างพื้นที่ของ Soft Power ได้โดยไม่ยาก

2) **การเล่าเรื่องจากสิ่งที่มีอยู่** ซึ่งประเทศไทยถือได้ว่าเป็นเมืองที่มีเสน่ห์เฉพาะตัวหลายอย่างที่เป็นเอกลักษณ์และหาได้ยากในประเทศอื่น ถือได้ว่าเรามีต้นทุนดั้งเดิมสูงกว่าหลายประเทศในโลก การนำเสนอองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ท่องเที่ยว อาหาร วิถีสังคม และการใช้ชีวิตของผู้คน ที่อาจสร้างความน่าสนใจ และเกิดอิทธิพลให้เกิดขึ้นในละครโทรทัศน์ได้ การรู้จักเลือกที่จะนำเสนอเรื่องราวจากสิ่งต่างๆ ที่เรามีต้นทุนสูงกว่าประเทศอื่น มาร้อยเรียงเล่าเรื่องอย่างมีศิลปะออกมา จึงเป็นสิ่งที่สร้างได้ไม่ยากสำหรับผู้ผลิตละครโทรทัศน์ไทย ไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรมการใช้ชีวิตแบบดั้งเดิมของไทย ใน “บุพเพสันนิวาส” หรือวัฒนธรรม

ความเชื่อของคนอีสาน ใน “นาคิ” ไปจนถึงสถานที่แสนสวยประทับใจ ใน “แปลรักฉันด้วยใจเธอ” หรือแม้แต่กิจกรรมรับน้อง ใน “พี่ว้ากตัวร้ายกับนายปีหนึ่ง” ล้วนสะท้อนให้เห็นว่า สิ่งที่มีอยู่เดิมของไทย คือทุนที่สามารถแปลงเป็นมูลค่าได้ ทั้งทุนวัฒนธรรมที่ปรากฏในละครให้กลายเป็นทุนเศรษฐกิจในชีวิตจริงได้โดยไม่ต้องอาศัยการประกอบสร้างใดๆ เพราะล้วนแล้วแต่เป็นทุนดั้งเดิมที่มีอยู่แล้วทั้งสิ้น อันจะนำไปสู่โอกาสทางการตลาดที่มหาศาลในตลาดโลกต่อไป

3) การขยายฐานกลุ่มเป้าหมายผู้ชม โดยปกติแล้วกลุ่มผู้ชมละครโทรทัศน์คือ กลุ่มแม่บ้านและเพศหญิงเป็นส่วนใหญ่ แต่เมื่อช่องทางการเผยแพร่เริ่มหลากหลายมากขึ้น จะพบว่าผู้ชมกลุ่มใหม่ที่หันมาให้ความสนใจรับชมละครซีรีส์ไทยจำนวนมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มนักเรียน นักศึกษา วัยทำงาน และมีกลุ่มผู้ชมเพศชายสนใจในละครโทรทัศน์ไทยเพิ่มขึ้นกว่าในอดีต ด้วยความสะดวกในการเลือกรับชม รวมไปถึงการขยายตัวของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้ไม่เฉพาะผู้ชมละครซีรีส์ไทยเท่านั้น แต่จะเห็นได้จากความหลากหลายในด้านเนื้อหาของละครโทรทัศน์ที่ประสบความสำเร็จดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ดังนั้น สูตรสำเร็จจึงไม่ใช่เพียงแค่การผลิตซ้ำละครที่ได้รับความนิยมในอดีตแบบที่เคยทำมาก่อนอีกแล้ว แต่การสร้างความแปลกใหม่ในเรื่องราวจะทำให้ละครโทรทัศน์ เช่น บุพเพสันนิวาส นาคิ พี่ว้ากตัวร้ายกับนายปีหนึ่ง แปลรักฉันด้วยใจเธอ และคุณชาย มีโอกาสได้ขยายฐานผู้ชมเพิ่มขึ้นจากกลุ่มเล็กๆ ในประเทศไปสู่กลุ่มใหม่ซึ่งเป็นระดับนานาชาติได้ต่อไป

4) การใช้โลกแห่งการสื่อสารแบบผสานให้เป็นประโยชน์ ปัจจุบันโลกแห่งการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไป การใช้สื่อดิจิทัลถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญมากในการต่อยอดความนิยม และขยายวงกว้างให้ละครโทรทัศน์เกิดเป็นกระแสความนิยมในวงกว้าง ด้วยการสร้างให้มีการเกิดบทสนทนาบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะการติดแฮชแท็กในทวิตเตอร์ หรือถูกพูดถึงในเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม หรือติ๊กต็อก เพื่อสร้างความนิยม รวมไปถึงการสื่อสารที่หลากหลายให้เท่าทันพฤติกรรมการรับสารยุคปัจจุบันด้วยการสร้างกิจกรรมต่อเนื่องรูปแบบกิจกรรมแฟนมีต หรือการสร้างคลิปสั้นๆ ของนักแสดงเพื่อสื่อสารยังกลุ่มผู้ชมทั่วทุกมุมโลกผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ก็เป็นอีกหนึ่งวิธีการที่ทำได้ง่ายในโลกสื่อสารที่ไร้พรมแดน ซึ่งละครโทรทัศน์ทั้ง 5 เรื่อง ที่ได้กล่าวถึงมาแล้วแต่มีการใช้ประโยชน์จากโลกแห่งการสื่อสารแบบผสานแล้วทั้งสิ้น เช่น การสร้างแฮชแท็ก #บุพเพสันนิวาส2 #แปลรัก #คุณชาย #บิวกิ้นพีพี #แอมฟิล์ม เป็นต้น ซึ่งจะไม่เพียงสร้าง Soft Power ผ่านบทบาทของนักแสดงในละครโทรทัศน์เท่านั้น แต่จะสามารถเกิดความนิยม และแปลงทุนจากตัวละครในละครสู่นักแสดงออกไปได้อีก

ทั้งนี้ เมื่อผู้ผลิตให้ความสำคัญกับต้นทางอย่างรูปแบบและเนื้อหาของละครโทรทัศน์แล้ว ส่วนสำคัญที่มีบทบาทในการผลักดันเพื่อให้ละครโทรทัศน์ไทยสามารถก้าวออกไปยืนหยัดได้ คือ ภาครัฐบาล ที่ควรจะต้องมีมาตรการและแนวทางในการสนับสนุนอย่างเป็นรูปธรรมต่อเนื่องในระยะยาว ประเด็นดังกล่าวนี้ วัชรินทร์ จินรวรรณา (2565) ได้เสนอแนวทางการสนับสนุนธุรกิจอุตสาหกรรมบันเทิงในการที่จะก้าวสู่ระดับสากลไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

1) การกำหนดอำนาจหน้าที่หน่วยงานกลางให้มีหน้าที่และอำนาจในการดูภาพรวมการส่งเสริมธุรกิจผลิตสื่อบันเทิงอย่างเหมาะสม เนื่องจากภาครัฐจำเป็นต้องร่วมมือกับภาคเอกชนอย่างใกล้ชิด โดยจากการสัมภาษณ์สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (CEA) พบว่า ในปัจจุบันมีหน่วยงานรัฐหลายหน่วยงานที่มีบทบาทในการผลักดันสื่อบันเทิงไทยให้ไปฉายในต่างประเทศ และกระตุ้นให้เกิดการบริโภคสินค้าทางอ้อม อาทิ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาที่ดูแลด้านสถานที่ท่องเที่ยวและสถานที่ถ่ายทำ กระทรวงวัฒนธรรมที่มีคณะกรรมการภาพยนตร์และกองภาพยนตร์ที่คอยกำกับดูแลภาพยนตร์ไทยในภาพรวม และกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ (DITP) ที่ดูแลด้านการส่งออกคอนเทนต์ไทย โดยมี CEA ที่เป็นหน่วยงานทำหน้าที่ประสานงานระหว่างภาครัฐและเอกชน อย่างไรก็ตาม CEA ยังไม่มีอำนาจ

หน้าที่และงบประมาณมากพอที่จะสามารถดูแลทิศทางการส่งเสริมในภาพรวม รวมถึงบูรณาการและประสานงานระหว่างหน่วยงานให้สามารถดำเนินนโยบายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) การสนับสนุนด้านเงินทุน เนื่องจากสื่อบันเทิงคุณภาพมีต้นทุนสูงในการสร้าง และมีขั้นตอนการผลิตหลายขั้นตอน ตั้งแต่ (1) ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production) ได้แก่ การเขียนบท การคัดเลือกนักแสดง (2) ขั้นตอนการผลิต (Production) การเช่าอุปกรณ์และสถานที่ถ่ายทำ การถ่ายทำ จนถึง (3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) การตัดต่อภาพ การทำเทคนิคพิเศษ การผลิตเสียงประกอบงานสื่อ จากสถิติในอดีต โดยเฉลี่ยไทยใช้ทุนสร้างภาพยนตร์ต่ำ เมื่อเทียบกับประเทศอื่นที่เป็นผู้นำด้านสื่อบันเทิง ซึ่งสะท้อนว่า สื่อบันเทิงของไทยยังมีโอกาสในการพัฒนาคุณภาพให้สูงขึ้น และขายให้ตลาดต่างประเทศได้ หากได้รับการสนับสนุนด้านเงินทุนที่เหมาะสม ผ่านมาตรการของภาครัฐต่างๆ เช่น เงินอุดหนุน หรือการอำนวยความสะดวกในการถ่ายทำเพื่อลดต้นทุนการผลิต เป็นต้น

3) การสนับสนุนด้านตลาดต่างประเทศให้ผู้ผลิตสื่อ โดยเฉพาะผู้ผลิตรายย่อยที่มีศักยภาพที่ขาดโอกาส มีช่องทางในการนำคอนเทนต์ออกไปฉายในต่างประเทศ เช่น ผ่านแพลตฟอร์มหรืองานแสดงฉายภาพยนตร์ต่างๆ นอกจากนี้ ภาครัฐจำเป็นต้องร่วมมือกับผู้ผลิตในการศึกษาตลาดต่างประเทศ และส่งเสริมการผลิตเนื้อหาให้เข้ากับความต้องการของผู้บริโภคต่างชาติ

4) การส่งเสริมระบบนิเวศของธุรกิจ (Ecosystem) ให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างผู้ผลิตคอนเทนต์และผู้ผลิตสินค้าและบริการไทยอย่างเป็นระบบ โดยส่งเสริมระบบนิเวศของธุรกิจเพื่อให้ภาคเอกชนสามารถแข่งขันได้ในตลาดโลก และไม่เข้าไปแทรกแซงการทำธุรกิจ ประกอบกับเข้ามามีส่วนร่วมวางแผนอย่างใกล้ชิดกับภาคเอกชนในการสอดแทรกความเป็นไทยที่ต้องการส่งเสริมในตลาดต่างประเทศเพื่อเชื่อมโยงกับคอนเทนต์ที่ผลิต ไม่ว่าจะเป็นสินค้าไทย บริการ สถานที่ท่องเที่ยว หรือแม้แต่รูปแบบการใช้ชีวิตของคนไทย

5) การส่งเสริมด้านอื่นๆ ที่เอื้อต่อการเติบโตของธุรกิจ เช่น การส่งเสริมเสรีภาพในการนำเสนอเนื้อหา (Censoring) การส่งเสริมกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา การพัฒนาทักษะแรงงานและการส่งเสริมสวัสดิการของแรงงานภายในธุรกิจทั้งแรงงานในระบบและแรงงานนอกระบบ เป็นต้น

จากประเด็นดังกล่าวของวัชรินทร์ ผู้เขียนพิจารณาว่ากระบวนการ Soft Power นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพิจารณาในระยะยาวมากกว่าจะเป็นเพียงว่า “ไทยแค่จะส่งออกวัฒนธรรมอย่างไร” แต่ทั้งนี้ ยังเป็นเรื่องที่ต้องพิจารณาถึงรายละเอียดของการวัดผลในความสำเร็จของนโยบายสังคม เศรษฐกิจ ที่สะท้อนความสามารถและศักยภาพอันได้เปรียบของประเทศไทยต่อประเทศอื่นด้วย โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าหากรัฐบาลได้มีการกำหนดอำนาจหน้าที่ หรือจัดตั้งหน่วยงานกลางให้มีหน้าที่และอำนาจในการดูภาพรวมการส่งเสริมธุรกิจผลิตสื่อบันเทิงอย่างเหมาะสม ไปพร้อมกับการให้การสนับสนุนด้านเงินทุนกับผู้ผลิตละครโทรทัศน์พร้อมอำนวยความสะดวกในการถ่ายทำเพื่อลดต้นทุนการผลิต ที่สำคัญ คือ การร่วมมือกับผู้ผลิตในการศึกษาตลาดต่างประเทศ และส่งเสริมการผลิตละครโทรทัศน์ไทยให้เข้ากับความต้องการของผู้บริโภคต่างชาติ นอกจากนี้ยังมีอีกหนึ่งประเด็นสำคัญที่ไม่ควรมองข้าม คือการที่ภาครัฐควรที่จะทำความเข้าใจต่อพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อที่จะทำความเข้าใจว่าเนื้อหาอย่างไรที่กลุ่มผู้ชมสนใจและผู้ผลิตควรที่จะเล่าในสิ่งที่ผู้ชมอยากจะได้ ไม่ใช่เป็นสิ่งที่ผู้ผลิตหรือภาครัฐอยากบอกเล่าเพียงฝ่ายเดียว ถือเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้ผลิตได้มีแนวทางในการเผยแพร่ Soft Power อย่างเป็นกระบวนการผ่านการดึงดูดทางวัฒนธรรมด้วยละครโทรทัศน์ไทย

4. สรุปผล

นับจากวันแรกที่ละครโทรทัศน์ได้เผยแพร่มาให้คนไทยได้รับความบันเทิงมากกว่า 5 ทศวรรษ ถึงเวลาแล้วหรือยัง ที่ละครโทรทัศน์ของไทยจะถูกยกสถานะให้เป็นมากกว่าความบันเทิงที่ถูกมองว่าไร้สาระ ไปสู่ผลงานศิลปะบันเทิงที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ซึ่งที่ผ่านมาละครโทรทัศน์ไทยหลายเรื่องก็ได้พิสูจน์ถึงความสามารถในการทำหน้าที่นี้ได้เป็นอย่างดีโดยประจักษ์ ทั้งนี้ ถึงแม้ว่าผู้จัดและผู้ผลิตละครจะมีความพยายามในการที่จะสร้างผลงานละครโทรทัศน์ไทยให้มีคุณภาพมากเพียงใดก็ตาม แต่หากไม่ได้รับการสนับสนุนอย่างชัดเจนจากภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะภาครัฐบาลที่ควรจะต้องให้ความสำคัญกับการสนับสนุนนโยบายส่งออกสินค้าทางวัฒนธรรมอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากกว่าที่เป็นอยู่ ด้วยการจัดตั้งหน่วยงานที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศาสตร์มารับผิดชอบโดยตรง พร้อมกำหนดแผนยุทธศาสตร์ส่งเสริมการผลิตและเผยแพร่ละครโทรทัศน์ไทย ที่เอื้อต่อการนำไปใช้ได้จริงในเชิงปฏิบัติ มิใช่เพียงการหาเสียงตามวาระการมาเป็นรัฐบาลเท่านั้น ด้วยความหวังให้ “ละครโทรทัศน์ไทย” ได้ถูกยกสถานะภาพให้ได้รับการยอมรับในฐานะหนึ่งในทรัพยากรทางวัฒนธรรม ที่สามารถก้าวไปสื่อสารวัฒนธรรมและสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมบันเทิงให้กับประเทศไทยทัดเทียมกับนานาประเทศได้อย่างเต็มภาคภูมิ คงจะไม่ใช่เป็นเพียงความฝันอีกต่อไป

5. กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากการเรียนหลักสูตรผู้บริหารการสื่อสารมวลชนระดับกลางด้านกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ (บสก.) รุ่นที่ 11 สถาบันอิสรา มูลนิธิพัฒนาสื่อมวลชนแห่งประเทศไทย

6. เอกสารอ้างอิง

- กองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2561). สืบค้นจาก URL: <http://www.thaimediafund.or.th/page/view/34/?p=1>.
- กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. (2551). *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎี เศรษฐศาสตร์ การเมืองกับสื่อการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2555). ปาฐกถาในเรื่องคลื่นแห่งการเปลี่ยนของโลก ใน *การประชุมวิชาการ "Thailand Open Memory Championships and Mind Map Festival 2008"*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- พนธกร วรภมร และณณริฏ พิศลยบุตร. (2565). *Soft Power ไทย เหตุใดจึงยังไม่เวิร์ค*. สืบค้นจาก URL: <https://tdri.or.th/2022/04/soft-power-thai/>.
- พีระ จิโรสภณ. (2551). *ทฤษฎีการสื่อสารมวลชน*. เอกสารการสอนชุดวิชาการปรัชญานิเทศศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร หน่วยที่ 10. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วัชรินทร์ ชินรววัฒนา (2565) *ธุรกิจผลิตสื่อบันเทิงไทย ผลักดันอย่างไรให้ไปทั่วโลก*. สืบค้นจาก URL: https://www.isranews.org/article/isranews-article/112220-media-4.html?fbclid=IwAR2mOzTjBeeCbDKhWRpHCjnE5Oq5d4LPOBBqIPu_bUkcCq_njuBIRaVfE2E.
- สมสุข หินวิมาน และคณะ. (2554). *ความรู้เบื้องต้นทางวิทยุและโทรทัศน์*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุภาพิษฐ์ ธีระวัฒน์. (2565). *Soft Power อำนาจละมุน*. สืบค้นจาก URL: <https://library.parliament.go.th/th/radioscript/rr2565-may7>.

- Lasswell, H. (1964). *The Structure and Function of Communication in Society*. In W. Schramm (Ed.), *Mass Communications*. Urbana, IL: University of Illinois Press.
- Nye, J. S. (1990). Soft Power. *Foreign Policy*. 80(Autumn), 153-171.
- _____. (2004). *Soft Power the Means to Success in World Politics*. New York: PublicAffairs.
- Stanley L. Baran and Dennis K. Davis. (2012). *Mass Communication Theory: Foundation, Ferment, and Future*. 6th. Canada: PreMediaGlobal
- Thanayod Lopattananont. (2021). The Role of Entertainment Media in Promoting Culture: The Case of Japanese Cartoons and Superhero tv Series in 80s-90s Thai Society MANUSYA. *Journal of Humanities*. 24, 390-408.

ผู้เขียน



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประกายกาวิล ศรีจินดา

อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต

วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

การศึกษา:

ปริญญาตรี ศศ.บ. นิเทศศาสตร์

ปริญญาโท นศ.ม. นิเทศศาสตรพัฒนาการ

ปริญญาเอก ประ.ด. การสื่อสาร

The Challenge of Digital Citizenship for Youth in Cybercrimes ความท้าทายของการเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนในอาชญากรรมไซเบอร์

Kanchana Meesilapavikkai^{1*}

กาญจนา มีศิลป์วิทย์

¹ School of Communication Arts, Sripatum University

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

* Corresponding author e-mail: kanchana.me@spu.ac.th

Received: 06/01/2023 Revised: 16/03/2023 Accepted: 27/03/2023

Abstract

Today's world is surrounded by the enormous use of the Internet. This creates an opportunity to "learn" and at the same time "take risks" which arising from cyber, especially youth. Academics have been created and designed the special content of digital citizenship to help and protect them not to be "victims" of cybercriminals. Cybercrime takes many forms as cyber fraud, cyber gambling, cyber blackmail/extortion or even cyber murder. The challenge of digital citizenship for youth in cybercrimes, something to be aware of at all times: "situation control" are 1) Self-Apperception, 2) Digital Literacy (able to distinguish), 3) Social Awareness and 4) Self- Management, as a habit to create a cyber-savvy identity.

Keywords: Digital Citizenship, Cybercrime, Victim, Youth, Cyber-savvy Identity

บทคัดย่อ

โลกปัจจุบันที่แวดล้อมไปด้วยการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมากมายนานาสาของประชาชน ทำให้เกิดโอกาสในการ "เรียนรู้" และในขณะเดียวกันก็เกิด "ความเสี่ยง" ที่เกิดขึ้นจากไซเบอร์ โดยเฉพาะเยาวชน ความเป็น "พลเมืองดิจิทัล" ได้ถูกสร้างและออกแบบด้วยนักวิชาการหลากหลายท่านเพื่อช่วยและป้องกัน ไม่ให้ตกเป็น "เหยื่อ" ของอาชญากรรมไซเบอร์ อาชญากรรมไซเบอร์มีหลากหลายรูปแบบตั้งแต่การหลอกลวง การพนัน การขู่ว่าจะเปิดโปงความลับ จนกระทั่งถึงการฆาตกรรม ความท้าทายของพลเมืองดิจิทัลโดยเฉพาะเยาวชนในโลกไซเบอร์เป็นสิ่งที่ต้องตระหนกอยู่ตลอดเวลา คือ "การควบคุมสถานการณ์" ซึ่งประกอบด้วย 1) มีสติสัมปชัญญะ 2) รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 3) รับผิดชอบต่อสังคม 4) สามารถจัดการทุกอย่างได้ เพื่อเป็นการสร้างตัวตนที่มีความสามารถ มีความรอบรู้เท่าทันในโลกไซเบอร์

คำสำคัญ: การเป็นพลเมืองดิจิทัล อาชญากรรมไซเบอร์ เหยื่อ เยาวชน ตัวตนที่เข้าใจโลกไซเบอร์

1. Introduction

There has been an increase in Internet use of young people; digital skills, levels of use, and combination of activities vary. They are surrounded by digital media delivered through different devices such as computers, smartphones, and tablets. However, the important issues are the increasingly individualized, privatized, and mobile.

Mbanaso and Dandaura (2015) mention about cyberspace is driven by information systems and the Internet transforming. The environment is in extraordinary ways by which people connect, interact and collaborate with one another. They also point that more and more cybercitizens globally will ultimately rely on the effective functioning of the Internet to survive and prosper with unremitting upsurge. An example of cyberspace is the home of Google, Yahoo and Facebook.

Nowadays, cybercrime is at an all-time high that its scope and number of its forms with no sign of declining. There are many different forms of cybercrime, all with severe impacts for the finances, mental health, and physical safety of people, and negative impacts for the economy and political orderliness of whole nations. Cyberattacks can spell the death of an organization. Consequently, several concerns have been raised about possible adverse effects of ICT. Digital citizenship for youth “do not fall victim” in cybercrimes is challenge.

2. Digital Citizenship

The world that has been transformed by digital technologies, makes young people effortlessly enabling connectedness through social media and access to vast quantities of information. How do they learn and face? Digital citizenship will make young people as citizens to engage and response effectively in the affairs of the community.

Ribble and Bailey (2007) mention about how technology influences the way students interact and the concept of digital citizenship in the classroom. They define nine elements of digital citizenship, which are Digital Access, Digital Commerce, Digital Communication, Digital Literacy, Digital Etiquette, Digital Law, Digital Rights and Responsibilities, Digital health and wellness, and Digital Security. They are related to technology usage inside and outside the school environment as in Table 1:

Table 1 Nine elements of digital citizenship

Nine elements		Concept
1.	Digital Access	Digital divide: suitable alternatives for each student's needs
2.	Digital Commerce	Tackle safety issues: various career and how e-commerce works
3.	Digital Communication	Given a voice: empathy and appropriate reactions
4.	Digital Literacy	Differentiate between real and fake content: lead a balanced life
5.	Digital Etiquette	Digitally Fluent: positively online attitude
6.	Digital Law	Need to know the law
7.	Digital Rights and Responsibilities	Protection against cyberbullying
8.	Digital Health and Wellness	Protect themselves: potential harm
9.	Digital Security	Aware of potential malware attacks

Although, Davis (2017) mentions in Proactive Knowledge “9 Key Ps” and Experience Knowledge in digital citizenship. Proactive Knowledge shows below:

1. *password*, as secure password
2. *private information*, as information identify a person
3. *personal information*, as call numbers, favorite food
4. *photographs*, as some private details may show up
5. *property*, as understand copyright
6. *permission*, as how to get permission for work they use
7. *protection*, as malware
8. *professionalism*, as skill to work problem out
9. *personal brand*, as what they share refer “Digital Tattoo”

He still mentions Experience Knowledge about truth or fiction, turn students into teachers, and collaborative learning communities.

Council of Europe (2022) defines digital citizenship as the ability to engage positively, to critic and compete in the digital environment, to draw on the skills of effective communication and creation, to practice forms of social participation. Respectful of human rights and dignity through the responsible use of technology are challenges.

Digital citizenship is skills and knowledge to guide youth to experience situation which they need to navigate the world today. A core competency of digital citizenship should address how to use technologies in an ethical, safe, and responsible way without restricting users from fully participating in and contributing to the knowledge society.

3. Cybercrimes

Cybercrime is any criminal activity involving a computer, networked device or a network. Most cybercrimes are carried out in order to generate profit for the cybercriminals, anyhow as some cybercrimes are carried out against computers or devices directly to damage or disable them (Brush et. al., 2022) Wikipedia (2022) shares the definition of cybercrime as it involves a computer and a network. The computer may have been used in the commission of a crime, or it may be the target which cybercrime may harm someone's security and financial health.

There are many different types of cybercrime which are carried out with the expectation of financial gain by the attackers, though the ways cybercriminals aim to get paid can vary. Some specific types of cybercrimes include Phishing, Identity Theft, Theft and sale of corporate data, Hacking, Cyber extortion and Cyber espionage (Pacific Prime Thailand, 2020).: which as in Table 2:

Table 2 Types of Cybercrime

Types of Cybercrime	Examples
Phishing	As: sending fake emails to get personal information
Identity Theft	As: involving the misuse of personal information
Theft and Sale of Corporate Data	As: selling corporate data which not legal

Types of Cybercrime	Examples
Hacking	As: shutting down or misusing of websites or computer networks
Cyber Extortion	As: demanding money to prevent a threatened attack
Cyber Espionage	As: hackers access government or company data

Anyhow, types of cybercrime can define in details as cyber fraud, cyber gambling, cyber (child) pornography, cyber prostitution, cyber impersonation, cyber blackmail/extortion, cyber harassment, cyber defamation, cyber malware, cyber illicit business/transaction, cyberjacking, cyber piracy/copyright, cyber terrorism, and cyber murder. Youth are surrounded by many types of cybercrime; how to learn and live, and how to protect and save themselves, are very challenge.

4. The Challenge of Digital Citizenship for Youth in Cybercrimes

There is a clear need for specific training on the risks related to ICT use. A core competency of digital citizenship should address how to use these technologies in an ethical, safe, and responsible way without restricting users from fully participating in and contributing to the knowledge society. The challenges, young digital citizens need to provide themselves with the knowledge, skills, attitude to take advantage of the opportunities and be springy in the face of risks. A careful balancing act, which recognizes children's online experiences is important to support children's capacity to cope themselves, thereby building resilience for digital citizens.

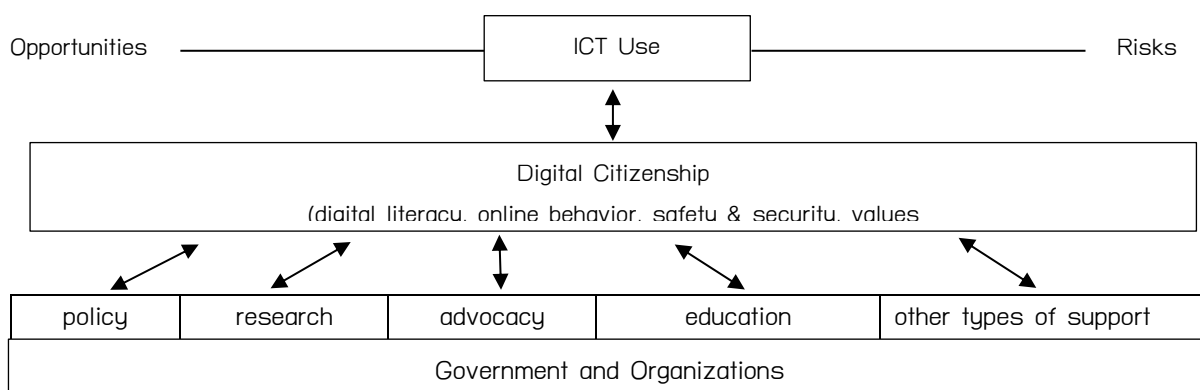


Figure 1 Guiding Framework for UNESCO' Mapping Exercise

Source: Tan, M.M., Park, J., Patavanich, S., and Cheong, J. (2014)

A group of experts and practitioners were gathered through this Guiding Framework, shown in Figure 1. Various key players in the Asia-Pacific region led to involve a desk review of online reports, studies, and other resources, to gather information about current digital citizenship and cyber wellness initiatives and programs.

The challenge for youth, not to be as a sufferer, in cybercrimes is very important. Digital citizenship, types of cybercrime, and the challenges for youth are related, see figure 2.

The digital citizenship provides an overview by creating "Cognition" the possibilities of the information technology world to the people involved, especially youth by developing knowledge and

skills. From this article, I would like to use nine elements of digital citizenship (Ribble and Bailey, 2007) which are related to digital; as access, commerce, communication, literacy, etiquette, law, rights and responsibilities, health and wellness, and security.

Cybercrime also known as "Computer crime," there are many types from the simplest to the more mysterious; such as fraud, gambling, pornography, prostitution, blackmail, jacking, copyright, murder etc. It is becoming increasingly diverse and frightening for children. Being a "victim" is "easy" and "possible" because the owner of the pitfall has ingeniously created a "path" to directly follow.

The challenge for cyber youth to be aware of when entering computers is to have the ability to: "Take control of the situation" themselves.

1) Self-apperception: Have apperception all the time; know what they are doing and what is displayed on the computer screen.

2) Digital literacy: Have the ability to distinguish what they see or perceive as being credible, true or false.

3) Social awareness: Understand the possibilities of society in order to assess what is seen or the situation from computer.

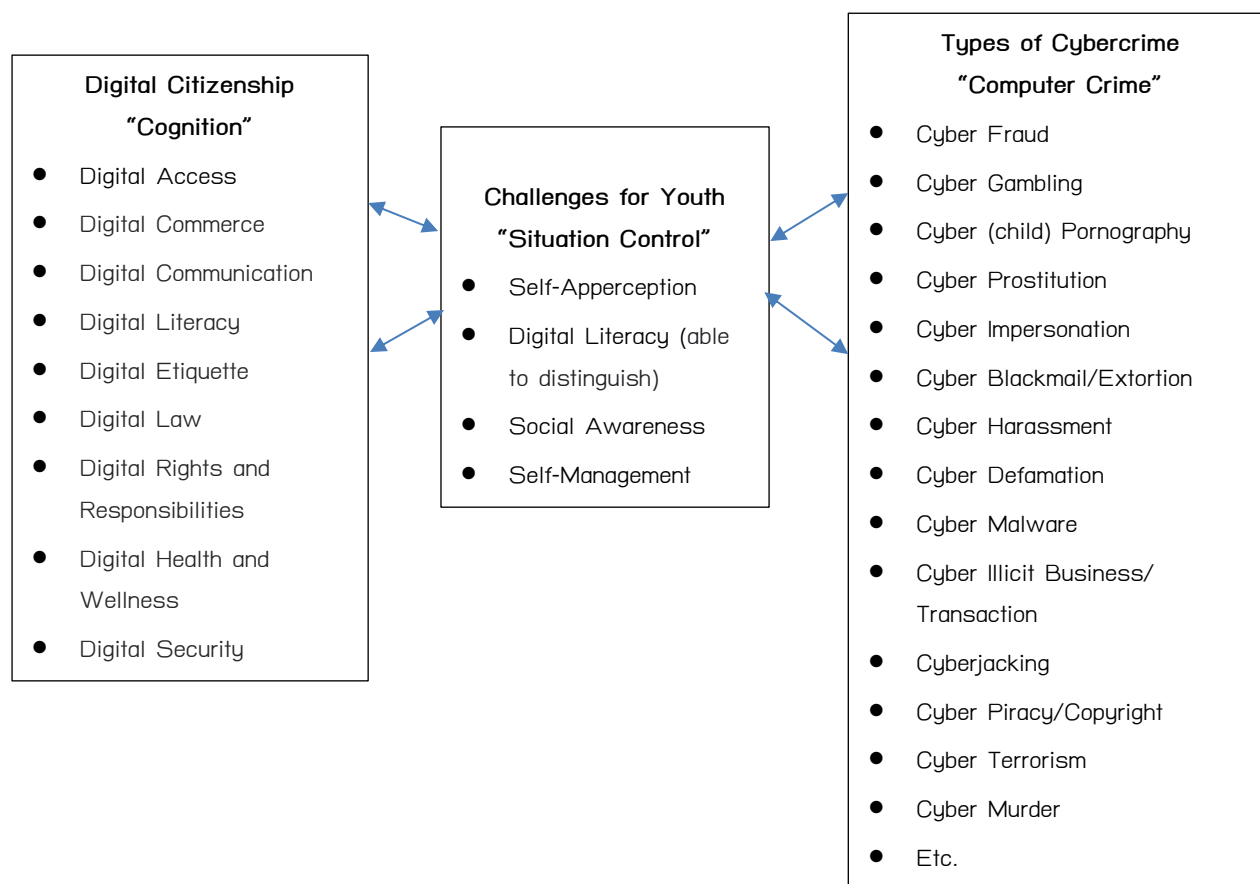


Figure 2 Challenges of Digital Citizenship for Youth in Cybercrimes

4) Self-Management: Have the ability to deal with what is assessed as a whole from items 1-3. All skills and knowledge from digital citizenship must be fully applied.

Challenges are effective in cyberspace, when youth can create their own "Active" not "Passive" identity.

5. Conclusions and Recommendations

Overall, every country has laws to support cyber security for citizens. However, cybercrime still exists and tends to increase. With cybercriminals having expertise and a thorough understanding of computer systems, a crime game can be created to find the "victim" all the time. Youth are always "interesting" victims, with not much life experience and "optimism"

Today's world is changing rapidly. Youth use mobile phones as part of their lives. Therefore, from this article, computer can mean smart phones, which are more convenient to use for cyber access.

The challenge of digital citizenship for youth in cybercrimes; it is very important that youth need to be aware of and practice, "situation control" (figure 2) as a habit to create a cyber-savvy identity.

6. References

- Adorjan M. & Ricciardelli R. (2019). *Cyber – risk and youth: Digital citizenship, privacy, and surveillance*. Routledge: Taylor & Francis Group
- Brush, K., Rosencrance L., and Cobb M. (2022). *Cybercrime*. Available from URL: <https://www.techtarget.com/searchsecurity/definition/cybercrime#:~:text=Cybercrime%20is%20any%20criminal%20activity,to%20damage%20or%20disable%20them>.
- Council of Europe. (2022). *Digital citizenship and digital citizenship education*. Available from URL: <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education>.
- Davis V. (2017). *What your students really need to know about digital citizenship*. Available from URL: <https://www.edutopia.org/blog/digital-citizenship-need-to-know-vicki-davis>.
- Ibrahim, S., Nhamani, D.I., and Okosun, O. (2021). Types of cybercrimes and approaches to detection. *IOSR Journal of Computer Enginerring (IOSR-JCE)*, 23(5), 24-26.
- Mbanaso, U. & Dandaura, E. (2015). *The cyberspace: Redefining a new world*. Available from URL: https://www.researchgate.net/publication/280101879_The_Cyberspace_Redefining_ANew_World.
- Pacific Prime Thailand. (2020). *Cybercrime in Thailand: Current trends and solution*. Available from URL: <https://www.pacificprime.co.th/blog/cybercrime-thailand-trends/>.
- Ribble M. and Bailey G.D. (2007). *Digital citizenship in schools*. International Society for Technology in Education.

Tan, M.M., Park, J., Patravanch, S., and Cheong, J. (2014). *Foster digital citizenship through safe and responsible use of ICT: A review of current status in Asia and the Pacific as of December 2014*. UNESCO Bangkok APEID- ICT in Education.

Wikipedia. (2022). *Cybercrime*. Available from URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Cybercrime>.

ผู้เขียน



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา มีศิลปิกภัย

อาจารย์ประจำ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

การศึกษา:

ปริญญาตรี บธ.บ. การโฆษณา

ปริญญาโท นศ.ม. การโฆษณา

ปริญญาเอก Ed.D. Higher Education Administration
(Administrative and Policy Studies)

แบบนำส่งบทความเพื่อตีพิมพ์
วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร
คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เรื่อง ขอส่งบทความเพื่อพิจารณาลงพิมพ์ในวารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร

เรียน บรรณาธิการ

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. ต้นฉบับบทความ ไฟล์ ☐ .doc ☐ .dox จำนวน ชุด
 2. ใบนำส่งบทความ ไฟล์ .pdf จำนวน ชุด

ข้าพเจ้า.....

เบอร์โทร..... (โปรดระบุหมายเลขที่สามารถติดต่อได้สะดวก)

Email:.....

ที่อยู่.....

ขอส่ง ☐ บทความวิชาการ ☐ บทความวิจัย เรื่อง

.....
 เพื่อโปรดพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร ทั้งนี้ขอรับรองว่า
 บทความเรื่องนี้

- ☐ ยังไม่เคยลงตีพิมพ์ในวารสารอื่นใดมาก่อน
- ☐ ไม่ได้อยู่ระหว่างส่งไปตีพิมพ์ในวารสารอื่น
- ☐ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา

หมายเหตุ ในกรณีขอถอนบทความก่อนระยะเวลาที่กำหนดลงตีพิมพ์ในวารสารฯ เจ้าของ
 บทความต้องเป็นผู้รับผิดชอบในส่วนของการค่าตอบแทนผู้ทรงคุณวุฒิผู้ประเมินบทความ

ลงชื่อ.....

(.....)

คำแนะนำในการเตรียมต้นฉบับ

ขั้นตอนการส่งบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร ดำเนินการโดยคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ดังนี้

1. ประเภทของผลงานที่จะตีพิมพ์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ บทความวิจัย และบทความวิชาการ
2. เกณฑ์การพิจารณา บทความจะต้องได้รับการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชานั้นอย่างน้อย 2 คน ซึ่งเป็นแบบใช้การ Peer-review แบบ Double Blinded โดย กองบรรณาธิการ อาจให้ผู้เขียนปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น และทรงไว้ซึ่งสิทธิในการตัดสินใจตีพิมพ์หรือไม่ก็ได้
3. การพิมพ์ต้นฉบับผลงานที่จะตีพิมพ์
 1. ความยาวของบทความ/งานวิจัยไม่เกิน 10 หน้ากระดาษ A4 (รวมเอกสารอ้างอิงและประวัติผู้เขียน)
 2. ชนิดของตัวอักษรที่พิมพ์เป็น TH.Baijam ขนาด 15 พอยท์
4. รูปแบบการนำเสนอบทความวิจัย
 1. ชื่อเรื่องงานวิจัย (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)
 2. บทคัดย่อ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)
 3. คำสำคัญ ให้ระบุไม่เกิน 5 คำ
 4. บทนำ (ที่มาและความสำคัญ วัตถุประสงค์ สมมติฐาน กรอบแนวคิด ฯลฯ)
 5. ระเบียบวิธีวิจัย (ประชากรกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือ สถิติที่ใช้ ฯลฯ)
 6. ผลการวิจัย
 7. สรุปผลและอภิปรายผล
 8. เอกสารอ้างอิง
 9. การอ้างอิงในเนื้อหาใช้รูปแบบ APA สามารถดาวน์โหลดรูปแบบได้ที่ <http://www.mct.rmutp.ac.th/jmct>
5. รูปแบบการนำเสนอบทความวิชาการ
 1. ชื่อเรื่อง (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)
 2. บทคัดย่อ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)
 3. คำสำคัญ ให้ระบุไม่เกิน 5 คำ
 4. บทนำ
 5. เนื้อหาจากการ Review
 6. องค์ความรู้ใหม่
 7. บทสรุป
 8. เอกสารอ้างอิง
 9. การอ้างอิงในเนื้อหาใช้รูปแบบ APA สามารถดาวน์โหลดรูปแบบได้ที่ <http://www.mct.rmutp.ac.th/jmct>
6. การเตรียมต้นฉบับ

ต้นฉบับบทความต้องมีความยาวไม่เกิน 12 หน้ากระดาษ A4 (21 x 29.7 CM) การตั้งค่าหน้ากระดาษขอบ 2.54 เซนติเมตร ทั้ง 4 ด้าน พิมพ์ 1 คอลัมน์ พิมพ์ด้วยตัวอักษร "TH Baijam" ตัวธรรมดา ขนาด 15 พอยท์ มีรายละเอียดดังนี้

 1. ชื่อเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ให้พิมพ์ตัวหนา ขนาด 18 พอยท์
 2. บทคัดย่อ (Abstract) กำหนดให้คำว่า "บทคัดย่อ" และ "Abstract" ให้พิมพ์ตัวหนา ขนาด 15 พอยท์ ส่วนการพิมพ์เนื้อหาบทคัดย่อไม่เกิน 350 คำ ให้พิมพ์คอลัมน์เดียว มีภาษาไทย 1 ย่อหน้า ภาษาอังกฤษ 1 ย่อหน้า โดยเนื้อหาในบทคัดย่อใช้ตัวอักษรขนาด 14 พอยท์
 3. หัวข้อหลักต่างๆ และหัวข้อย่อยระดับที่ 1 ให้พิมพ์ตัวหนา ขนาด 15 พอยท์ ทั้งฉบับส่วนหัวข้อย่อยระดับ 2 เป็นต้นไป ให้พิมพ์ตัวธรรมดา ขนาด 15 พอยท์
 4. เนื้อหาให้ย่อหน้า 1.25 ซม. ใช้ตัวธรรมดา ขนาด 15 พอยท์ และพิมพ์ชิดขอบทั้งสองด้าน ถ้ามีลำดับข้อย่อยให้ย่อหน้าแรกที่ 0.50 ใช้อักษรตัวหนาในระดับที่ 1 ส่วนข้อย่อยระดับต่อไปใช้อักษรตัวปกติ

5. การลำดับหัวข้อของเนื้อเรื่องให้ใช้เลขกำกับ โดยให้บทนำเป็นหมายเลข 1 และหากมีหัวข้อย่อยให้ใช้ระบบเลขทศนิยมกำกับหัวข้อย่อย 2 ระดับ ส่วนตัวเลขลำดับถัดไป (ถ้ามี) ใช้ตัวเลขตามด้วยวงเล็บปิด เช่น 1). 1.1) เป็นต้น

7. การเรียงลำดับเนื้อหา การเรียงลำดับเนื้อหาบทความในวารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร ให้ผู้สนใจเรียงลำดับเนื้อหาตามหัวข้อหลักดังนี้

1. ชื่อเรื่อง (Title) ควรครอบคลุมเนื้อหาสำคัญ กระชับ ชัดเจน ทั้งชื่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ใช้อักษรตัวหนา ขนาด 18 โดยพิมพ์ไว้กึ่งกลางหน้ากระดาษ

2. ชื่อผู้เขียน ให้ระบุชื่อเต็ม-นามสกุลเต็ม ของผู้เขียนให้ครบถ้วนทุกคน ถ้ามีมากกว่า 1 คน ให้พิมพ์คำว่า “และ” ไว้ที่หน้าคนสุดท้าย โดยให้ใส่ตัวเลขอารบิกกำกับต่อท้ายนามสกุลเพื่อแสดงต้นสังกัดของผู้เขียนเฉพาะภาษาไทย โดยทำเป็นตัวยก และใส่เครื่องหมายดอกจัน “*” กำกับท้ายตัวเลขสำหรับผู้ประสานงาน ใช้ตัวอักษรตัวธรรมดา ขนาด 15 พอยต์ โดยพิมพ์ไว้ตรงกึ่งกลางหน้ากระดาษ

3. ที่อยู่หรือหน่วยงาน ให้พิมพ์ชื่อหน่วยงานหรือสถาบันในสังกัดของผู้เขียนทุกคน โดยเรียงตามหมายเลข ไว้ท้ายกระดาษของบทความ และสำหรับผู้ที่ทำหน้าที่ติดต่อประสานงานกับผู้ร่วมวิจัย (Corresponding Author) ให้ใส่ e-mail ที่ติดต่อได้ โดยระบุ * ท้ายชื่อผู้ประสานงาน และระบุ *Corresponding author email: ให้ใช้ขนาดอักษรตัวธรรมดา ขนาด 12 พอยต์ โดยพิมพ์ไว้กึ่งกลางกระดาษ

4. บทคัดย่อ (Abstract) มีทั้งบทความวิชาการและบทความวิจัย ต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยบทความภาษาไทยให้นำบทคัดย่อภาษาไทยขึ้นก่อนภาษาอังกฤษ ส่วนบทความภาษาอังกฤษให้นำบทคัดย่อภาษาอังกฤษขึ้นก่อนภาษาไทย และทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษต้องมีเนื้อหาตรงกัน โดยให้พิมพ์คอลัมน์เดียว ย่อหน้า 1.25 ซม. เนื้อหาในบทคัดย่อควรระบุวัตถุประสงค์ ระเบียบวิธีวิจัย และสรุปผลการวิจัยโดยย่อ หัวข้อบทคัดย่อให้ใช้อักษรตัวหนา ขนาด 15 พอยต์ โดยพิมพ์ไว้ตรงกึ่งกลางหน้ากระดาษ และเนื้อหาให้ใช้อักษรตัวธรรมดา ขนาด 14 พอยต์ พิมพ์ชิดขอบทั้งสองด้าน โดยมีความยาวไม่เกิน 350 คำ

5. คำสำคัญ (Keyword) ให้พิมพ์ “คำสำคัญ:” เป็นภาษาไทย โดยใช้อักษรตัวหนา ขนาด 14 พอยต์ อยู่ใต้บทคัดย่อ ให้เว้นระยะห่าง 1 บรรทัด ขนาด 6 พอยต์ และ “Keywords:” ภาษาอังกฤษ โดยใช้อักษรตัวหนา อยู่ใต้ Abstract ให้เว้นระยะห่าง 1 บรรทัด ขนาด 6 พอยต์ ส่วนเนื้อหาให้ใช้อักษรตัวธรรมดา โดยคำสำคัญไม่เกิน 5 คำ

6. เนื้อหา (Text) ประกอบด้วยบทความ 2 ประเภท ได้แก่

6.1 บทความวิจัย ประกอบด้วย

1) บทนำ (Introduction) ประกอบด้วยหัวข้อย่อย 1) ที่มาและความสำคัญของปัญหา 2) วัตถุประสงค์ 3) สมมติฐาน (ถ้ามี) 4) กรอบแนวคิดการวิจัย (ถ้ามี) และอาจรวมถึงการทบทวนวรรณกรรม (Literature Review) ที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี)

2) ระเบียบวิธีวิจัย (Research Methodology) บอกเกี่ยวกับวัสดุอุปกรณ์และวิธีการวิจัย (Materials and Methods) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การวิเคราะห์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย และการดำเนินการที่กระชับและชัดเจน

3) ผลการวิจัย (Research Results) บอกผลที่พบอย่างสมบูรณ์ มีรายละเอียดครบถ้วน อาจมีแผนภูมิรูปภาพ หรือตารางประกอบคำอธิบาย

4) อภิปรายผลและสรุปผล (Discussion and Conclusion) อาจเขียนรวมกับผลการวิจัยได้ เป็นการประเมิน การตีความ และการวิเคราะห์ในแง่มุมต่างๆ ควรมีการอ้างหลักการ แนวคิด หรือทฤษฎีมาสนับสนุนหรือหักล้างอย่างเป็นเหตุเป็นผล และอาจมีข้อเสนอแนะที่จะนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์ หรือเพื่อต่อยอดงานวิจัย

6.2 บทความวิชาการ ประกอบด้วย

1) บทนำ (Introduction) เป็นการนำเสนอที่มาหรือแนวความคิดที่ต้องการนำเสนอในบทความวิชาการ

2) แนวคิดหรือทฤษฎี เป็นการนำเสนอแนวคิดที่เกิดจากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีของผู้เขียนแนวกรอบแนวคิดของการนำเสนอบทความวิชาการ

3) องค์ความรู้ใหม่ หรือแนวคิด หรือผลการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอเป็นองค์ความรู้ หรือแนวทางสำหรับการนำไปใช้ตามแนวคิดของผู้เขียนเอง หรือการนำเสนอผลการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ผู้ศึกษาต่อยอด หรือการนำเสนอการอภิปรายผลของผู้เขียนเอง

4) สรุปผล เป็นการนำเสนอบทสรุปของบทความวิชาการ หรือองค์ความรู้ของบทความที่นำเสนอ

7. กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี) ระบุสั้นๆ ว่าได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยและความช่วยเหลือจากแหล่งใดบ้าง

8. เอกสารอ้างอิง (References) การอ้างอิงในบทความใช้การอ้างอิงแบบ APA ทุกการอ้างอิงที่ปรากฏในเนื้อหาต้องมีในเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ ซึ่งการอ้างอิงในเนื้อหาและเอกสารอ้างอิงทั้งบทความจะต้องตรงกัน โดยห้ามใส่เอกสารอ้างอิงบทความโดยปราศจากการอ้างอิงในเนื้อหาบทความ และต้องมีการอ้างอิงที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ รายละเอียดของเอกสารอ้างอิง ประกอบด้วยชื่อ-สกุลผู้เขียน ชื่อหนังสือหรือชื่อของบทความ ชื่อของเอกสารที่พิมพ์ สำนักพิมพ์หรือสถานที่พิมพ์ ปีที่ (ฉบับที่) พิมพ์ และเลขหน้าของบทความที่อ้างอิง ทั้งนี้การเขียนให้เป็นไปตามรูปแบบของชนิดของเอกสารที่อ้างอิงตามคู่มือการอ้างอิงของวารสาร

9. ตาราง (Table) การพิมพ์ตารางต้องมีหมายเลขกำกับใช้คำว่า “ตารางที่...” และมีคำอธิบายไว้เหนือตาราง โดยทุกตารางที่ใส่ไว้ในบทความจะต้องมีการกล่าวอ้างในเนื้อหาบทความ

10. รูปภาพ (Figure) การพิมพ์รูปภาพต้องมีหมายเลขกำกับใช้คำว่า “ภาพที่...” และมีคำอธิบายใส่ไว้ใต้รูป (รูปภาพให้บันทึกในรูปแบบของ .jpg แนบเพิ่มมาพร้อมกับไฟล์บทความด้วย) โดยทุกรูปภาพที่ใส่ไว้ในบทความจะต้องมีการกล่าวอ้างในเนื้อหาบทความ

11. สมการ (Equation) การพิมพ์ให้พิมพ์ทั้งกลางคอลัมน์และต้องมีหมายเลขกำกับอยู่ภายในวงเล็บ หมายเลขสมการ อยู่ชิดขอบด้านขวาสุดของคอลัมน์

12. ภาคผนวก (ถ้ามี)

8. การเขียนอ้างอิงในเนื้อหาและอ้างอิงท้ายบทความ

คำจำกัดความ

เอกสารอ้างอิง หมายถึง รายการแหล่งอ้างอิงที่มีการอ้างอิงในเนื้อหาของงานเขียน

บรรณานุกรม หมายถึง รายการแหล่งอ้างอิงที่มีการอ้างอิงในเนื้อหาของงานเขียน รวมถึงรายการที่ได้อ่านประกอบโดยมิได้มีการอ้างอิงในเนื้อหาของงานเขียน

การใช้อักษรย่อ

ม.ป.ท.	แทนคำเต็มว่า	ไม่ปรากฏสถานที่พิมพ์
N.P.	แทนคำเต็มว่า	no Place of publication
ม.ป.พ.	แทนคำเต็มว่า	ไม่ปรากฏสำนักพิมพ์
n.p.	แทนคำเต็มว่า	no publisher
(ม.ป.ป.)	แทนคำเต็มว่า	ไม่ปรากฏปีพิมพ์
(n.d.)	แทนคำเต็มว่า	no date
(บ.ก.)	แทนคำเต็มว่า	บรรณาธิการ
(Ed.) หรือ (Eds.)	แทนคำเต็มว่า	Editor หรือ Editors

การพิมพ์อ้างอิงในเนื้อหา

การพิมพ์อ้างอิงในเนื้อหาให้ผู้เขียนพิมพ์อ้างอิงตามแบบเอพีเอ (American Psychological Association) มีวิธีการเขียนดังนี้

1. กรณีอ้างอิงเมื่อเริ่มต้นย่อหน้า

ชื่อ-สกุลผู้เขียน (ปี พ.ศ. หรือ ค.ศ., เลขหน้า)

กัลยา วาณิชยปัญญา (2557, น.80)

มีเลขหน้า

กัลยา วาณิชยปัญญา (2557)

ไม่มีเลขหน้า

สุรพงษ์ โสณะเสถียร และอรรถพร กงวิไล (2549)

ผู้เขียน 2 คน

อรุณี อ่อนสวัสดิ์, จุริรัตน์ ประวาลัญจร และวันดี ทับทิม (2552)	ผู้เขียน 3 คน
ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ (2552)	ผู้เขียนมากกว่า 3 คน
Armstrong (1998, p.150)	หน้าเดียว
Armstrong (1998, pp.150-155)	หลายหน้า
Ballanca and Brandt (2010)	ผู้เขียน 2 คน
Audesirk, Audesirk, & Byers (2008).	ผู้เขียน 3 คน
Bloom, et al. (1956)	ผู้เขียนมากกว่า 3 คน

2. กรณีแทรกในเนื้อหาหรือท้ายย่อหน้า

(ชื่อ-สกุลผู้เขียน, ปี พ.ศ., เลขหน้า)

(กัลยา วณิชย์บัญชา, 2557, น.80)	มีเลขหน้า
(กัลยา วณิชย์บัญชา, 2557)	ไม่มีเลขหน้า
(สุรพงษ์ โสธนะเสถียร และอรรรณพร กงวิไล, 2549)	ผู้เขียน 2 คน
(อรุณี อ่อนสวัสดิ์, จุริรัตน์ ประวาลัญจร และวันดี ทับทิม, 2552)	ผู้เขียน 3 คน
(ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ, 2552)	ผู้เขียนมากกว่า 3 คน
(Armstrong, 1998, p.150)	หน้าเดียว
(Armstrong, 1998, pp.150)	หลายหน้า
(Ballanca and Brandt, 2010)	ผู้เขียน 2 คน
(Audesirk, Audesirk, & Byers, 2008).	ผู้เขียน 3 คน
(Bloom, et al., 1956)	ผู้เขียนมากกว่า 3 คน

3. กรณีแทรกในเนื้อหาหรือท้ายย่อหน้าที่มีข้อความเหมือนกันหลายคน

(กัลยา วณิชย์บัญชา, 2557; สมบูรณ์ สุริยวงศ์, 2550; Armstrong, 1998)

- หมายเหตุ** 1. การเขียนอ้างอิงและบรรณานุกรม ศึกษารายละเอียดจาก <http://mct.rmup.ac.th/jmct/>
2. ระบุเฉพาะเอกสารใช้อ้างอิงในบทความเท่านั้น

9. การส่งต้นฉบับ

ส่งต้นฉบับบทความฉบับเต็มรูปแบบ (Full Paper) ผ่านระบบส่งบทความออนไลน์ของวารสารเทคโนโลยี
สื่อสารมวลชน มทร.พระนคร ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/jmctrmutp/index> หรือ



ไฟล์ที่ต้องแนบในการส่งบทความผ่านระบบต้องแนบไฟล์ 2 ไฟล์ ได้แก่ ไฟล์บทความฉบับเต็ม
รูปแบบ (Full Paper) เป็นสกุลไฟล์ .doc หรือ .docx และใบนำส่งบทความ เป็นสกุลไฟล์
.pdf

10. ติดต่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม

กองบรรณาธิการวารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร
คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
399 ถนนสามเสน แขวงวชิรพยาบาล เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300
โทร. 02-6653777 ต่อ 6817, 6833
Website: <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/jmctrmutp>
<http://mct.rmup.ac.th/jmct/>

Facebook: <https://www.facebook.com/jmctrmutp/>

11. สำนักพิมพ์ บริษัท ทริปเพิล กรุ๊ป จำกัด

เลขที่ 95 ถนนแจ้งวัฒนะ ซอย 6 แขวงตลาดบางเขน เขตหลักสี่ กรุงเทพมหานคร 10210



คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

399 ถนนสามเสน แขวงวชิรพยาบาล เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทร. 02-6653777 ต่อ 6823, 6833

e-Mail: jmct@rmutp.ac.th

<https://so05.tci-thaijo.org/index.php/jmctrmutp/index>

<http://mct.rmutp.ac.th/jmct>