



วารสาร

ISSN 2774-129X (Print)
ISSN 2774-1443 (Online)

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิตทางสังคมศาสตร์
Doctor of Philosophy in Social Sciences Journal

ปีที่ 4 ฉบับที่ 3 กันยายน - ธันวาคม 2568

Vol. 4 No. 3 : September – December 2025



เจ้าของวารสาร

โครงการปรัชญาดุษฎีบัณฑิตทางสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
Doctor of Philosophy Programs in Social Sciences Ramkhamhaeng University
Website : <https://so08.tci-thaijo.org/index.php/dpssj>
E-Mail : phdjournal.ru@gmail.com





วารสารปรัชญาดุษฎีบัณฑิตทางสังคมศาสตร์ ปีที่ 4 ฉบับที่ 3 (กันยายน – ธันวาคม 2568)



วารสารปรัชญาดุษฎีบัณฑิตทางสังคมศาสตร์ Doctor of Philosophy in Social Sciences Journal

วัตถุประสงค์

เพื่อเผยแพร่ผลงานทางวิชาการในรูปแบบของบทความวิจัย บทความวิชาการ บทความหนังสือ และ
เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ ทางด้านสังคมศาสตร์

การจัดพิมพ์

จัดพิมพ์ปีละ 3 ฉบับ ฉบับที่ 1 (มกราคม – เมษายน) ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม – สิงหาคม) ฉบับที่ 3
(กันยายน – ธันวาคม)

เจ้าของวารสาร

โครงการปรัชญาดุษฎีบัณฑิตทางสังคมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ที่ปรึกษาเกิตติมศักดิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิศักดิ์ ลาภเจริญทรัพย์	รักษาราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยรามคำแหง
ศาสตราจารย์พิเศษปัญญา สุทธิบัติ	กรรมการสภามหาวิทยาลัยรามคำแหง
รองศาสตราจารย์ ดร.ชนงกรณ์ กุณศลบุตร	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
รองศาสตราจารย์ ดร.ชนกนารถ บุญวัฒนกุล	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกควบคุมคุณภาพวารสาร

รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพล ชันธไชย	มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
---------------------------------	-----------------------

บทความหรือข้อคิดเห็นในวารสารปรัชญาดุษฎีบัณฑิตทางสังคมศาสตร์
เป็นความคิดเห็นของผู้เขียน มิใช่ความคิดเห็นของคณะผู้จัดทำวารสาร
จึงไม่ถือเป็นความรับผิดชอบของโครงการปรัชญาดุษฎีบัณฑิตทางสังคมศาสตร์



บรรณาธิการบริหาร

รองศาสตราจารย์สุขสมัย สุทธิบัติ

โครงการปรัชญาดุษฎีบัณฑิตทางสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง

บรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.จำเนียร ชุณหโสภาค

โครงการปรัชญาดุษฎีบัณฑิตทางสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง

รองบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชเนตติ พิพัฒนางกูร
ดร.สิทธิชัย จันทรานนท์

มหาวิทยาลัยเกริก
บริษัทการบินไทย จำกัด (มหาชน)

กองบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิไลลักษณ์ เสรีตระกูล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นะมิ
อาจารย์ ดร.ปิยะมาศ สือสวัสดิ์วิชย์
อาจารย์ ดร.สุรสิทธิ์ บุญชูนนท์
อาจารย์ ดร.เสาวนีย์ สมันต์ดีพร
อาจารย์ ดร.วีรวัฒน์ จันทระณะ
อาจารย์ ดร.พิทักษ์ เผือกมี
ดร.ทิพนาด ชาริรักษ์

มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
มหาวิทยาลัยรามคำแหง
มหาวิทยาลัยรามคำแหง
มหาวิทยาลัยรามคำแหง
มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

ผู้จัดการ นางสาวศิตารินทร์ ภัทรนันทศักดิ์

ฝ่ายศิลป์ นายอภิเชษฐ์ ตะกรุดแก้ว

ประจำกองการจัดการ นางสาววิรุบล จันตา

เหรียญกษาปณ์ นางสาวศิริรัตน์ อันจิตร

สถานที่ติดต่อ โครงการปรัชญาดุษฎีบัณฑิตทางสังคมศาสตร์ อาคารท่าชัย ชั้น 4 มหาวิทยาลัยรามคำแหง
แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240 โทรศัพท์ 0-2310-8566

สถานที่พิมพ์ สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง



สารจากผู้อำนวยการโครงการปรัชญาดุสิตบัณฑิตทางสังคมศาสตร์

วารสารปรัชญาดุสิตบัณฑิตทางสังคมศาสตร์ มีความมุ่งหมายสำคัญในการเป็นพื้นที่ทางวิชาการที่ส่งเสริมการผลิต การแลกเปลี่ยน และการวิพากษ์องค์ความรู้ด้านสังคมศาสตร์อย่างลุ่มลึกและรอบด้าน วารสารฉบับนี้ตระหนักถึงบทบาทของสังคมศาสตร์ในการอธิบายความซับซ้อนของปรากฏการณ์ทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคปัจจุบัน ซึ่งเต็มไปด้วยความท้าทายใหม่ ๆ ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับโลก การนำเสนอผลงานวิจัย บทความวิชาการ ในวารสารจึงมิได้มุ่งเพียงการสร้างองค์ความรู้ใหม่เท่านั้น หากยังมุ่งเน้นการจุดประกายการถกเถียงเชิงวิชาการอย่างมีเหตุผล ภายใต้กรอบจริยธรรมและมาตรฐานทางวิชาการที่เข้มแข็ง

เนื้อหาในวารสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายของกรอบแนวคิด ระเบียบวิธีวิจัย และมุมมองเชิงทฤษฎี ผู้เขียนทุกท่านล้วนเป็นนักวิชาการ นักวิจัย ที่มีความตั้งใจในการพัฒนางานวิจัยให้มีคุณภาพ สามารถอธิบายปัญหาสังคมได้อย่างมีระบบ และเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางทฤษฎีกับบริบทเชิงประจักษ์ได้อย่างเหมาะสม กองบรรณาธิการให้ความสำคัญกับกระบวนการพิจารณาบทความโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) อย่างรอบคอบ โปร่งใส และเป็นธรรม เพื่อยกระดับคุณภาพของผลงานให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานสากล เป็นประโยชน์ต่อวงวิชาการและสังคมโดยรวม

ในนามของบรรณาธิการบริหาร ขอขอบคุณผู้เขียน ผู้ทรงคุณวุฒิ และกองบรรณาธิการทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนวารสารปรัชญาดุสิตบัณฑิตทางสังคมศาสตร์ให้ดำรงอยู่และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง วารสารฉบับนี้หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเป็นแหล่งอ้างอิงทางวิชาการที่มีคุณค่า เป็นเวทีสำหรับการสร้างเครือข่ายทางปัญญา และเป็นพลังสำคัญในการพัฒนาสังคมบนฐานของความรู้ ความเข้าใจ และปัญญาอย่างยั่งยืน กองบรรณาธิการยินดีเปิดรับข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์จากผู้อ่านทุกท่าน เพื่อร่วมกันพัฒนาวารสารให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกวิชาการและสังคมในอนาคต

รองศาสตราจารย์สุชสมัย สุทธิบัติ

ผู้อำนวยการโครงการปรัชญาดุสิตบัณฑิตทางสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยรามคำแหง



บทบรรณาธิการ

วารสารปรัชญาคุษุภัตตทางสังคมศาสตร์ฉบับนี้มีประเด็นที่น่าสนใจประกอบด้วย 1) บทความวิชาการว่าด้วยลัทธิแห่งความเสมอภาค 2) การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมสวมบทบาท “Ultimate Werewolf Deluxe Edition” 3) การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติ 4) การสร้างสรรค์นฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ 5) การใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในรายวิชาดนตรีโลก 6) ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้า 7) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะ 8) นฏศิลป์สร้างสรรค์เพื่อการยกระดับทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น และ 9) แนวทางส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชน

บทความที่ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่จะผ่านการตรวจประเมินคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน เพื่อให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่ทางวารสารกำหนด ซึ่งมีขอบเขตสาขาวิชาในการตีพิมพ์ ได้แก่ นิติศาสตร์ บริหารธุรกิจ รัฐศาสตร์ การจัดการโลจิสติกส์ สังคมวิทยา เศรษฐศาสตร์ และศึกษาศาสตร์ ทั้งนี้กองบรรณาธิการใคร่ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้ให้ข้อคิดเห็นและคำชี้แนะที่เป็นประโยชน์อันจะส่งผลต่อคุณภาพของบทความที่จะเผยแพร่สู่สาธารณะ

อาจารย์ ดร.จำเนียร ชุณหโสภาค

บรรณาธิการวารสารปรัชญาคุษุภัตตทางสังคมศาสตร์



สารบัญ

บทความวิชาการ

ว่าด้วยลัทธิแห่งความเสมอภาค.....	1
สิทธิพันธ์ พุทธทูน	

การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมสวมบทบาท “Ultimate Werewolf Deluxe Edition” เพื่อส่งเสริมทักษะการแสดงนาฏศิลป์ไทย.....	16
สุเมธ พักเถื่อน	

บทความวิจัย

การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมา ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ.....	33
ปาริฉัตร สุริยะ, อรพิน ปิยะสกุลเกียรติ, ปกรณ์ ปรียากร	

การสร้างสรรคานาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง.....	50
ธิติมา อ่องทอง	

การใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในรายวิชาดนตรีโลกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และเสริมสร้าง แรงจูงใจของนักศึกษา.....	67
กมลลักษณ์ นวมสำลี	

ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้า ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ.....	86
ภูมิภัทร โมฆรัตน์, อรพิน ปิยะสกุลเกียรติ, รังสรรค์ ประเสริฐศรี	

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัด สมุทรปราการ.....	104
ธนนท์ ปริรัมย์, ปิยะมาศ สีสวัสดิ์วิชัย	

นฐพัชนี: นาฏศิลป์สร้างสรรค์เพื่อการยกระดับทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น.....	118
พิมพ์ภา มหามาตย์, ฤดิชนก คชเสนี, จินตนา อนุวัฒน์	

แนวทางส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนเพื่อการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย และไม่สร้างสรรค์ ในจังหวัดจันทบุรี ระยอง ตรัง.....	132
दनัย โชติแสง	

ว่าด้วยลัทธิแห่งความเสมอภาค

สิทธิพันธ์ พุทธหนู¹

วันที่รับบทความ: 28 มิถุนายน 2568

วันแก้ไขบทความ: 17 กันยายน 2568

วันที่ตอบรับบทความ: 30 กันยายน 2568

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นบทความทางวิชาการที่มีวัตถุประสงค์ที่จะนำเสนอการวิเคราะห์แนวคิดเรื่อง “ความเสมอภาค” ทั้งในเชิงทฤษฎีและการประยุกต์ใช้จริง โดยครอบคลุมถึง ความหมาย ฐานคิดทางปรัชญา ทฤษฎีทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และกฎหมาย ประเภทต่าง ๆ ของความเสมอภาค รวมถึงการพิจารณาสถานการณ์ของประเทศไทยในปัจจุบันและแนวทางการแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำ ในระดับนโยบายโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารเป็นสำคัญ ผลการศึกษาพบว่า คำว่า “ความเสมอภาค” และ “ความเท่าเทียมกัน” ถูกนำมาใช้โดยมองว่าเป็นเรื่องเดียวกัน นักวิชาการบางคนแปลคำว่าความเสมอภาคมาจากภาษาอังกฤษ คือ Equity หมายถึง การปฏิบัติที่คำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคล เพื่อให้โอกาสหรือผลลัพธ์ที่ “ยุติธรรม” และความเท่าเทียมกัน มาจากภาษาอังกฤษ คือ Equality หมายถึง การปฏิบัติต่อทุกคนเหมือนกันโดยไม่คำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคล แต่บางคนก็แปลสลับกัน กล่าวได้ว่าหลักการว่าด้วยความเสมอภาคและการไม่เลือกปฏิบัติ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของสิทธิมนุษยชน เป็นที่ยอมรับกันอย่างเป็นสากล แม้กระทั่งประเทศไทยก็รับรองหลักการความเสมอภาคและการไม่เลือกปฏิบัติอย่างชัดเจนในรัฐธรรมนูญฉบับปัจจุบัน (2560) ความเสมอภาคในเชิงอุดมคตินั้นเป็นเป้าหมายสำคัญของสังคมประชาธิปไตย แต่สังคมไทยยังต้องเผชิญกับความเหลื่อมล้ำเชิงโครงสร้าง การใช้อำนาจรัฐโดยมิชอบ และช่องว่างระหว่างกฎหมายกับการบังคับใช้อย่างเท่าเทียม ซึ่งยังคงเป็นโจทย์สำคัญของการพัฒนาประชาธิปไตยอย่างยั่งยืนในประเทศไทย

คำสำคัญ: ความเสมอภาค; ความยุติธรรม; สิทธิมนุษยชน

ประเภทบทความ: บทความวิชาการ

¹ รองศาสตราจารย์ นักวิชาการอิสระ, 17 ซอยร่มเกล้า 17 ถนนร่มเกล้า แขวงคลองสามประเวศ เขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร .10520

* ผู้รับผิดชอบบทความ อีเมล: sittipan28@gmail.com



On Egalitarianism

Received:	28 June 2025
Revised:	17 September 2025
Accepted:	30 September 2025

Sittipan Buddhahun¹

Abstract

This academic article aims to study the concept of 'equality' in both theoretical and practical terms, covering its meaning, philosophical basis, political, economic, social and legal theories, types of equality, and considering the current situation in Thailand and approaches for solving inequality problems at the policy level, using document analysis as the main focus. The results of the study found that the terms "fairness" and "equality" are used as if they are the same meaning. While some people translate the word "Fairness" as the practice that takes into account individual differences in order to provide "fair" opportunities or outcomes, and "Equality" as treating everyone in the same manner, regardless of individual differences. While the others translate them interchangeably. It can be said that the principle of equality and non-discrimination, which are the core concepts of human rights, are universally accepted. Even Thailand clearly recognizes the principle of equality and non-discrimination in the current constitution law B.E.2560 (2017). Idealistic equality is an important goal of a democratic society. However, Thai society still faces structural inequality, abuse of state power and a gap between the law and equal enforcement, which remain important issues for the sustainable development of democracy in Thailand. New knowledge gained from the study will be useful for the government, government agencies, independent organizations, and civil society to use in policy formulating and planning to reduce existing inequalities and increase equality for people at both the national and local levels.

Keywords: Equity; Justice; Human rights

Type of Article: Academic Article

¹ Associate Professor, Independent Scholar, 17 Soi Romklao 17 Romklao street, Klongsampravat, Ladkrabang district, Bangkok 10520

* Corresponding author Email: sittipan28@gmail.com

บทนำ

แนวคิดเรื่องความเสมอภาคนั้น กล่าวกันว่ามีมาเป็นเวลานานหลายศตวรรษ นักคิด นักวิชาการ นักทฤษฎี นักปรัชญาจากหลากหลายสาขาจำนวนมากไม่ว่าจะเป็น ด้านสังคมวิทยา รัฐศาสตร์ กฎหมาย หรือ เศรษฐศาสตร์ ได้พยายามให้คำอธิบายเรื่องความเสมอภาคในประเด็นต่าง ๆ ที่หลากหลายเป็นไปตามมุมมอง อุดมคติและศาสตร์ที่แต่ละคนได้ศึกษามา แต่อย่างไรก็ตามจนถึงปัจจุบันก็ยังไม่สามารถหาข้อยุติในการถกเถียง เรื่องแนวคิดความเสมอภาค ทั้งในแง่ของความหมายของความเสมอภาคคืออะไร ความเสมอภาคในโลกแห่งความเป็นจริงมีหรือไม่ อย่างไร

เราจะพบว่าหลักความเสมอภาคและไม่เลือกปฏิบัติซึ่งเป็นหลักสำคัญของสิทธิมนุษยชน ปรากฏให้เห็นจากตราสารระหว่างประเทศหลายฉบับ นับตั้งแต่ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน คริสต์ศักราช 1948 แห่งสหประชาชาติ (Universal Declaration of Human Rights หรือ UDHR) ได้วางหลักการเกี่ยวกับความเสมอภาคไว้ว่า “มนุษย์ทั้งหลายเกิดมามีอิสระและเสมอภาคกันในศักดิ์ศรีและสิทธิ ต่างมีเหตุผลและมโนธรรม และควรปฏิบัติต่อกันด้วยเจตนารมณ์แห่งภราดรภาพ” นอกจากนี้ปฏิญญานี้ยังวางหลักการห้ามเลือกปฏิบัติไว้ว่า “บุคคลทุกคนย่อมมีสิทธิและอิสรภาพบรรดามีที่กำหนดไว้ในปฏิญญานี้ โดยปราศจากความแตกต่างไม่ว่า ชนิดใด ๆ ...” (กระทรวงต่างประเทศ, 2568)

สำหรับกติการะหว่างประเทศว่าด้วยสิทธิพลเมืองและสิทธิทางการเมือง (International Covenant on Civil and Political Rights หรือ ICCPR) (United Nations, 1966) ก็ได้วางหลักเกี่ยวกับความเสมอภาค และการห้ามเลือกปฏิบัติ ไว้ว่า “บุคคลทั้งปวงย่อมเสมอกันตามกฎหมาย และมีสิทธิที่จะได้รับความคุ้มครอง เท่าเทียมกันตามกฎหมาย โดยปราศจากการเลือกปฏิบัติใด ๆ ...” นอกจากนี้กติการะหว่างประเทศว่าด้วยสิทธิทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม (International Covenant on Economic, Social and Cultural Rights หรือ ICESCR) (United Nations, 1966) วางหลักเกี่ยวกับความเสมอภาคและการห้ามเลือกปฏิบัติไว้ว่า “รัฐภาคีแห่งกติกานี้รับที่จะประกันว่าสิทธิทั้งหลายที่ระบุไว้ในกติกานี้ปราศจาก การเลือกปฏิบัติใด ๆ ...” จะเห็นได้ว่าหลักการความเสมอภาค หรือหลักความเท่าเทียมกันและการห้ามเลือกปฏิบัติ เป็นหลักสำคัญที่ปรากฏอยู่ในตราสารระหว่างประเทศอื่นในกรอบของสหประชาชาติรวมทั้งกฎหมายระหว่างประเทศ ระดับภูมิภาคและถ่ายทอดไปยังกฎหมายภายในของประเทศต่าง ๆ สำหรับประเทศไทยนั้น มีพันธกรณีตามความตกลงระหว่างประเทศหลายฉบับที่มีหลักการดังกล่าว ในระดับกฎหมายภายในของไทยนั้น รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยที่ผ่านมาหลายฉบับก็ได้รับรองหลักความเสมอภาคและการห้ามไม่ให้มีการเลือกปฏิบัติ (คณาธิป ทองทวีวงศ์ และคณะ, 2560)

ในแง่ความหมาย Equity หมายถึง ความเสมอภาค ส่วน Equality หมายถึง ความเท่าเทียม โดยที่ความเท่าเทียมและความเสมอภาค มักเป็นคำที่ถูกนำมาใช้เมื่อพูดถึงความยุติธรรมและสิทธิต่าง ๆ ในสังคม นั่นคือ ความเท่าเทียมกัน (Equality) หมายถึง การให้สิทธิ โอกาส หรือทรัพยากรแก่ทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน โดยไม่คำนึงถึงความแตกต่างใด ๆ เช่น ให้ทุกคนได้รับการศึกษาฟรีหรือเรียนฟรี รักษาพยาบาลฟรี แจกเงินคนละ 500 บาท โดยไม่ดูว่าคนไหนยากจนหรือร่ำรวย เป็นต้น ซึ่งเป็นการเน้นการปฏิบัติต่อทุกคนในลักษณะ



ที่เหมือน ๆ กัน ไม่ว่าจะมีความต้องการหรือมีสถานการณ์ความเป็นอยู่แตกต่างกันหรือไม่ เป็นการเน้นที่ "ปริมาณ" หรือ "การปฏิบัติ" ที่เท่ากันสำหรับทุกคน

ส่วนความเสมอภาค (Equity) จะเน้นที่การปรับให้เหมาะสมกับความต้องการของแต่ละบุคคลหรือกลุ่ม เพื่อให้ทุกคนมีโอกาสที่เท่าเทียมกันที่จะประสบความสำเร็จหรือเข้าถึงทรัพยากร เช่น การให้ทุนการศึกษาแก่เด็กที่ยากจน เพื่อให้เด็กเหล่านั้นได้มีโอกาสทางการศึกษาที่ดีเหมือนกับเด็กอื่น ๆ ที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะดีกว่า ความเสมอภาคจึงเป็นการเน้นการตอบสนองต่อความแตกต่างเพื่อให้เกิดความยุติธรรม นั่นเอง

แม้นิยามของความเท่าเทียมและความเสมอภาคจะยังเป็นที่ถกเถียงในหมู่นักสังคมวิทยาและนักวิชาการอื่นทั่ว ๆ ไป มีนักวิชาการจำนวนหนึ่งที่มองว่า ความเท่าเทียมและความเสมอภาค เป็นเรื่องเดียวกัน และแปลมาจากคำว่า Equality เช่น Equality before Law ก็คือ ความเสมอภาคทางกฎหมาย Equality of Opportunity ก็คือ ความเสมอภาคในโอกาส เป็นต้น และจะแปลคำว่า Equity ว่าความเป็นธรรม แต่คอนเซ็ปต์หลัก ๆ ของความเท่าเทียมและความเสมอภาคที่เป็นที่ยอมรับกันในระดับหนึ่ง ก็คือ “การที่ทุกคนในสังคมสามารถเข้าถึงโอกาส และได้รับผลประโยชน์ที่ควรจะได้รับอย่างเท่า ๆ กัน” นี่เป็นเหตุผลว่าทำไมความเท่าเทียมและความเสมอภาคจึงเป็นภาวะของสังคมในอุดมคติที่หลายคนมุ่งหวังให้เกิดขึ้น

ฐานทางปรัชญาของ “ความเสมอภาค”

มนิทัศน์เรื่องความเสมอภาคหรือความเท่าเทียมนั้น เป็นมนิทัศน์ที่ได้รับความสนใจอยู่ในวงการปรัชญา โดยเฉพาะปรัชญาการเมืองมาช้านานแล้ว อย่างน้อยในบทสนทนาชื่อ The Republic ของเพลโต (Plato) ซึ่งเป็นงานปรัชญาการเมืองระดับคลาสสิกเมื่อกว่าสองพันปีที่แล้ว ก็มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่องความเสมอภาคน้อยไม่น้อย เท่าที่เข้าใจกันอยู่ทั่วไปนั้น เพลโตพยายามเสนอข้อวิพากษ์ต่อการปกครองแบบประชาธิปไตยของนครรัฐเอเธนส์ในขณะนั้น หลักการพื้นฐานประการหนึ่งของการปกครองแบบประชาธิปไตยก็คือ การเคารพในความเสมอภาคกันในหมู่พลเมืองทั้งหลาย

ตามหลักการประชาธิปไตยแล้ว ไม่มีเสียงของใครที่ดังหรือควรได้รับความสำคัญมากกว่าเสียงของคนอื่น หลักการ “หนึ่งคนหนึ่งเสียง” ของประชาธิปไตยนี้เองที่เป็นสาเหตุอันสำคัญสาเหตุหนึ่งที่ทำให้โสกราตีส (Socrates) ผู้เป็นอาจารย์ของเพลโต ต้องถูกพิพากษาให้ประหารชีวิตด้วยการกินยาพิษ สำหรับเพลโตแล้วมองว่าเราไม่ควรจะให้น้ำหนักกับความเห็นของคนทุกคนเท่ากันหมด โดยเสียงที่เราควรฟังที่สุด ก็คือ เสียงของความจริงและผู้ที่จะเข้าถึงความจริงหรือผู้ทรงปัญญาความรู้ซึ่งในแต่ละสังคมจะมีอยู่ไม่กี่คน เสียงของคนเหล่านี้เองที่ควรจะต้องดังกว่าเสียงของคนอื่น การปกครองที่ฟังประสงค์ไม่อาจจะเป็นการปกครองของเหล่าบุคคลที่เสมอภาคกันได้ ผู้ที่โดยธรรมชาติแล้วด้อยปัญญาก็ไม่ควรที่จะเข้ามามีสิทธิมีเสียงในการปกครอง กล่าวโดยสรุป การปกครองในอุดมคติตามแนวคิดของเพลโตนั้นดูเหมือนจะไปกันไม่ได้กับหลักการเรื่องความเสมอภาค ถ้าเราสังเกตให้ดีแล้ว การปกครองแบบดั้งเดิมของหลายสังคมไม่ว่าจะเป็นราชาธิปไตย หรือ อภิชนาธิปไตยต่างก็วางอยู่บนแนวคิดซึ่งปฏิเสธความเสมอภาคในฐานะคุณค่าอันควรเคารพของพลเมือง ดังที่ได้กล่าวไปแล้ว

ในขณะที่ อริสโตเติล (Aristotle) มองว่าความเสมอภาคนั้นเป็นสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับมนุษย์ เมื่อความเสมอภาคนั้น หมายถึง การพิจารณาอย่างเท่าเทียมกันในเรื่องผลประโยชน์ที่ได้รับ (Grigsby, 1999, p. 84) โดยจะต้องพิจารณาว่าพลเมืองได้รับผลประโยชน์หรือผลลัพธ์จากการตัดสินใจของรัฐอย่างเสมอภาคเท่าเทียมกันหรือไม่ รัฐธรรมนูญที่ดีต้องให้ความสำคัญกับผลประโยชน์ร่วมของคนในสังคมที่จะถูกตัดสินโดยมาตรฐานความยุติธรรมที่สมบูรณ์แบบ รัฐธรรมนูญใดก็ตามที่เน้นแต่ผลประโยชน์ของผู้ปกครองเองเป็นหลักนั้นเป็นรัฐธรรมนูญที่ไม่ถูกต้องหรือวิปริต (Curtis, 1981, p. 80)

แต่ความเสมอภาคในทัศนคติของ Aristotle ไม่ครอบคลุมทุกแง่มุมของแนวคิดความเสมอภาค เช่น อริสโตเติลไม่ได้ให้ความสำคัญมากนักกับคำว่าความเสมอภาคในการมีส่วนร่วมในกระบวนการของการตัดสินใจ (Equality of Participation in Decision Making) หรือความเสมอภาคกันของรายได้และอำนาจ (Equality of Income and Power) หรือแม้กระทั่งความเสมอภาคกันในสิทธิ (Equality of Rights) อริสโตเติลกลับมุ่งเน้นความเสมอภาคในผลลัพธ์ของการตัดสินใจของรัฐว่าเป็นไปเพื่อผลประโยชน์ของใคร สิ่งที่อริสโตเติลคาดหวังกับรัฐที่ดี คือ ต้องเป็นรัฐที่ทำงานเพื่อผลประโยชน์ของคนทุกกลุ่มในสังคม ไม่ใช่แค่ผลประโยชน์ของคนส่วนใหญ่ Good State Serve the Public's Interest, Not Most of the Public's Interest, But the Interest of Entire Public (Grigsby, 1999, p. 85)

ข้อถกเถียงในเชิงปรัชญาว่าเราควรจะถือว่าบรรดาพลเมืองของรัฐนั้น มีความเสมอภาคหรือมีความสำคัญเท่าเทียมกันหรือไม่ เริ่มต้นอย่างจริงจังเมื่อมีการนำเสนอข้อสนับสนุนทางปรัชญาให้กับแนวการปกครองแบบประชาธิปไตยเมื่อประมาณสี่ร้อยปีที่ผ่านมา โดยเฉพาะจากงานเขียนของนักปรัชญาที่ถือเป็นผู้วางรากฐานให้กับการปกครองแบบประชาธิปไตยในยุโรป อย่างเช่น โทมัส ฮอบส์ (Thomas Hobbes) จอห์น ล็อก (John Locke) และฌองฌัก รูสโซ (Jean-Jacques Rousseau) นักคิดเหล่านี้มีความเห็นเกี่ยวกับประชาธิปไตยแตกต่างกันในรายละเอียด แต่พื้นฐานความคิดในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความเสมอภาคในหมู่พลเมืองของรัฐนั้นดูจะคล้ายคลึงกัน พวกเขาถือว่ารัฐนั้นเกิดขึ้นมาจากการรวมตัวของบรรดาปัจเจกชน (Individuals) ผู้มีความเท่าเทียมหรือเสมอภาคกันในคุณสมบัติที่สำคัญบางประการ แต่ก็มีใช้นักปรัชญาเหล่านี้จะเข้าใจตรงกันว่า ‘คุณสมบัติ’ ดังกล่าวนั้นคืออะไร

ฮอบบส์เชื่อว่าโดยรวม ๆ แล้วบรรดาปัจเจกชนมีความเท่าเทียมกันในแง่กำลังความสามารถ ในงานนิพนธ์ทางปรัชญาการเมืองของเขาชื่อ Leviathan ฮอบบส์ เสนอว่า ถึงแม้คนเราจะมีแตกต่างกันทางด้านกาย จิตใจ และสติปัญญา แต่มนุษย์ทั้งหลายก็ล้วนเสมอภาคกัน เพราะแต่ละคนนั้นมีศักยภาพพอที่จะทำร้ายผู้อื่นได้เท่า ๆ กัน เป็นไปได้เสมอที่ใครคนหนึ่งจะสังหารอีกคนหนึ่งได้ แม้คนจน ตัวเล็ก หรือมีปัญญาน้อย ก็มีพลังกำลังพอที่จะสังหารคนที่รวย ตัวใหญ่ หรือฉลาดกว่าได้ และฮอบบส์พยายามจะสร้างทฤษฎีการเมืองของเขาขึ้นมาจากฐานคิดดังกล่าว

ในขณะที่ล็อกมีความเห็นต่างออกไป โดยเสนอว่าถึงแม้ตามข้อเท็จจริงแล้วคนทั้งหลายอาจจะมีสถานภาพในแง่กำลังความสามารถแตกต่างกันได้ แต่เขาเหล่านั้นมีฐานะเป็นมนุษย์ผู้ทรงสิทธิได้เท่า ๆ กัน ส่วนรูสซोनั้นดูจะเชื่อมโยงความเสมอภาคของมนุษย์ไว้กับแนวคิดของเขาเรื่องเสรีภาพที่มนุษย์มีอยู่โดย



ธรรมชาติ เขาเชื่อว่าในสังคมที่เต็มไปด้วยความเหลื่อมล้ำ คนรวยจะกุมอำนาจทุกอย่างและสร้างบรรทัดฐานต่าง ๆ ของสังคม แม้กระทั่งกฎหมายก็จะรับใช้แต่ผู้ที่มีอำนาจ และทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมประเด็นอื่น ๆ ตามมาอย่างไม่หมดไม่สิ้น เราไม่มีทางทำให้สังคมเท่าเทียมได้อย่างเป็นอุดมคติ แต่รัฐบาลสามารถยื่นมือเข้ามาเยียวยาความเหลื่อมล้ำและทำให้ทุกคนมีสิทธิขั้นพื้นฐานอย่างเท่าเทียมกันได้ เพราะความเท่าเทียมไม่ได้หมายความว่าทุกคนต้องเท่ากัน แต่หมายถึงโอกาสที่ทุกคนจะมีปัจจัยต่าง ๆ ในชีวิตมากพอที่จะเลือกใช้ชีวิตในรูปแบบของตัวเอง

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาโดยรวม ๆ แล้ว นักคิดเหล่านี้ให้ความสำคัญกับ “ความเสมอภาค” ในหมู่พลเมืองไว้เป็นพื้นฐาน และปฏิเสธแนวคิดที่เชื่อว่าผู้มีสิทธิมีอำนาจเหนือกว่าผู้อื่นโดยธรรมชาติ อันเป็นความเชื่อที่พบในแนวคิดของเพลโตหรือผู้ที่เชื่อในเรื่องอำนาจอันเป็นเทวสิทธิ (Divine Rights) ของกษัตริย์

แนวคิดของนักคิดสังคมนิยม

แนวคิดเกี่ยวกับความเสมอภาคในบริบทของลัทธิสังคมนิยมได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบโดยนักคิดสายมาร์กซิสม์ อาทิ คาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx) และฟรีดริช เองเงิลส์ (Friedrich Engels) เชื่อว่าการปฏิวัติชนชั้นกรรมาชีพระหว่างประเทศจะนำมาซึ่งสังคมสังคมนิยมซึ่งในที่สุดแล้วจะหลีกทางให้กับแนวทางของคอมมิวนิสต์ในการพัฒนาสังคมซึ่งจะเป็นสังคมที่ไร้ชนชั้น ไร้สัญชาติ ไร้เงิน และมีมนุษยธรรม ซึ่งสร้างขึ้นจากกรรมสิทธิ์ร่วมกันในวิถีทางของการผลิตและหลักการ "จากแต่ละอย่างตามความสามารถ สู่แต่ละคนตามความต้องการ" ลัทธิมาร์กซ์ปฏิเสธความเสมอภาคในแง่ของความเสมอภาคที่มากขึ้นของแต่ละชนชั้น โดยแยกความแตกต่างอย่างชัดเจนจากแนวคิดสังคมนิยม เรื่องการยกเลิกชนชั้นบนพื้นฐานของการแบ่งแยกระหว่างคนงานและเจ้าของทรัพย์สิน ทศนะของมาร์กซ์ เรื่องความไร้ชนชั้นไม่ใช่การอยู่ใต้บังคับของสังคมต่อผลประโยชน์ที่เป็นสากล เช่น แนวคิดสากลเรื่องความเท่าเทียมกัน แต่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการสร้างเงื่อนไขที่จะช่วยให้บุคคลสามารถสนองตอบต่อผลประโยชน์และความปรารถนาที่แท้จริงของตนได้ ทำให้แนวคิดเรื่องสังคมคอมมิวนิสต์ของมาร์กซ์ได้ชื่อว่าเป็นแนวคิดปัจเจกชนนิยมที่รุนแรง

แม้มาร์กซ์จะไม่เน้น “ความเสมอภาค” ในเชิงรูปธรรมระหว่างชนชั้น หากแต่ให้ความสำคัญกับการลบล้างโครงสร้างที่กดขี่ ซึ่งเขาเห็นว่าความเสมอภาคเชิงนามธรรมในระบอบทุนนิยม เป็นเพียงกลไกซ่อนเร้นที่ยังคงเอื้อผลประโยชน์ให้ชนชั้นปกครอง ท่าทีของมาร์กซ์จึงมุ่งเน้นไปที่การเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขทางวัตถุและสังคมมากกว่าการประนีประนอมเชิงนโยบาย

แนวคิดของกลุ่มอนาธิปไตย

ในทัศนะของกลุ่มอนาธิปไตย ความเท่าเทียมไม่ใช่เพียงการจัดสรรทรัพยากรให้เท่ากันโดยอำนาจรัฐ หากแต่ต้องเป็นผลมาจากการร่วมมือกันอย่างเสรีภายใต้โครงสร้างที่ไม่กดขี่ด้วย

อเล็กซานเดอร์ เบิร์กแมน (Alexander Berkman) กล่าวไว้ว่า "ความเสมอภาค ไม่ได้หมายความว่าถึงจำนวนที่เท่ากัน แต่เป็นโอกาสที่เท่าเทียมกันในการดำเนินชีวิตตามความต้องการเฉพาะบุคคล" การระบุความเท่าเทียมกันในเสรีภาพด้วยความเท่าเทียมกันแบบบังคับของค่ายคุมขังนักโทษเป็นเรื่องที่ผิดพลาด ความเสมอภาคแบบอนาธิปไตยที่แท้จริงหมายถึงเสรีภาพ ไม่ใช่ปริมาณ ไม่ได้หมายความว่าทุกคนต้องกิน ดื่ม หรือสวมใส่

สิ่งเดียวกัน ทำงาน หรือดำเนินชีวิตในลักษณะเดียวกัน ความต้องการและรสนิยมของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน เช่น ความอยากอาหารต่างกัน แต่เป็นโอกาสที่เท่าเทียมกันที่จะตอบสนองสิ่งที่ก่อให้เกิดความเท่าเทียมกันที่แท้จริง ความเท่าเทียมดังกล่าวเปิดประตูสู่กิจกรรม และการพัฒนาที่หลากหลายที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ (สิทธิพันธ์ พุทธนุ, 2523)

กลุ่มอนาธิปไตยเชื่อว่ารัฐและระบบกฎหมายที่มีบทลงโทษนั้นเป็นเครื่องมือในการรักษาสถานะของชนชั้นนำ แนวทางการจัดระเบียบสังคมของกลุ่มนี้จึงให้ความสำคัญกับความสมัครใจ ความหลากหลาย และเสรีภาพเฉพาะบุคคล โดยไม่พยายามจัดระเบียบความเสมอภาคผ่านมาตรการบังคับของรัฐ

ประเภทของความเสมอภาค

ความเสมอภาคทางสังคม

ความเท่าเทียมกันทางสังคมเป็นสถานการณ์ที่บุคคลทุกคนในสังคมใดสังคมหนึ่งมีสิทธิ เสรีภาพ และสถานะที่เท่าเทียมกัน ซึ่งอาจรวมถึงสิทธิพลเมือง เสรีภาพในการแสดงออก เอกราช และการเข้าถึงสินค้าสาธารณะและบริการทางสังคมบางอย่างที่เท่าเทียมกัน ความเท่าเทียมกันทางสังคมต้องไม่มีการแบ่งแยกชนชั้นทางสังคมหรือวรรณะที่ถูกบังคับตามกฎหมาย และไม่มีการกีดกันการเลือกปฏิบัติซึ่งกระตุ้นโดยส่วนที่ไม่อาจแบ่งแยกจากอัตลักษณ์ของบุคคลได้ ตัวอย่างเช่น ผู้สนับสนุนความเท่าเทียมกันทางสังคมเชื่อในความเท่าเทียมกันก่อนกฎหมายสำหรับบุคคลทุกคนโดยไม่คำนึงถึงเพศสภาพ ชาติพันธุ์ อายุ รสนิยมทางเพศ กำเนิด วรรณะหรือชนชั้น รายได้หรือทรัพย์สิน ภาษา ศาสนา ความเชื่อมั่น ความคิดเห็น และสุขภาพ ความเท่าเทียมกันทางสังคมนั้นจะเกี่ยวข้องกับโอกาสที่เท่าเทียมกัน

ความไม่เท่ากันซึ่งนำไปสู่การปฏิบัติที่ไม่เท่ากันอาจจะยุติธรรม แต่หลักการนี้จะเป็นหลักการที่ไม่ยุติธรรมถ้าหากความไม่เท่ากันนั้นเกิดจากความไม่โอกาสไม่เท่ากัน เช่น ถ้าคนที่มีสมรรถภาพพอ ๆ กัน ได้รับการเลี้ยงดูและการศึกษาอย่างเดียวกัน โอกาสที่จะมีลักษณะต่าง ๆ เหมือน ๆ กันมาก แต่ความไม่เท่ากันอาจเกิดจากโอกาสที่ไม่เท่ากัน เช่น คนที่ฉลาดมาก แต่ครอบครัวยากจนมาก ไม่มีโอกาสเรียนหนังสือ ก็อาจได้รับการพิจารณาอย่างเดียวกับคนที่โง่โดยธรรมชาติ เพราะในที่สุดเขาจะตกไปอยู่ในกลุ่มนั้น ส่วนคนที่ฉลาดไม่มาก ได้รับการศึกษาดี มีโอกาสได้เรียนกับครูดี มีตำราดี มีเวลาว่างที่จะใช้อ่านหนังสือมาก ครอบครัวอยู่ในสังคมที่มีคนฐานะสูง และเป็นที่รู้จักของสังคม คนผู้นี้จะกลายเป็นคนที่ได้รับการปฏิบัติดีกว่าคนแรกเพราะโอกาสดีกว่า

ที่เป็นปัญหา ก็คือ ไม่มีสังคมใดเลยที่คนมีโอกาสดูเท่ากัน แม้แต่โอกาสในธรรมชาติก็ยังไม่เท่ากัน เช่น ถ้าต้นไม้ต้นหนึ่งขึ้นอยู่ที่หนึ่ง ต้นอื่นก็ขึ้นตรงนั้นไม่ได้ สังคมก็เช่นกัน ถ้าคนหนึ่งเป็นนายกรัฐมนตรี คนอื่น ๆ ก็เป็นไม่ได้ แม้จะเลี้ยงดูและให้การศึกษาเหมือนกัน ก็คงเป็นไปไม่ได้ที่ทุกคนจะมีโอกาสเป็นนายกรัฐมนตรี ถ้าจะพูดว่ามีโอกาสในแง่ทฤษฎีก็คงเป็นโอกาสที่ไม่มีความหมายเพราะไม่เป็นจริงในการปฏิบัติ ยิ่งกว่านั้นเมื่ออยู่ในสังคมบางคนมีโอกาสเป็นผู้จัดการชีวิตผู้อื่น แต่บางคนอาจเป็นผู้ถูกจัดการแทบจะทุกเรื่อง ถ้าความเท่าเทียมกันเป็นไปไม่ได้ และไม่เกิดขึ้นจริงเช่นนี้ ความเท่ากันหรือแม้แต่ความเท่าเทียมกันจะกลายเป็นเพียงความเพ้อฝันของคนเราหรือไม่



สังคมปัจจุบัน คนเท่าเทียมกัน คือ มีความเท่ากันมากขึ้นในหลาย ๆ เรื่อง และมีความพยายามที่จะทำให้ความต่างลดลง และแม้หลักความเท่ากันจะไม่มีรูปแบบที่ชัดเจน แต่เนื้อหาบางเรื่องที่น่าจะอยู่ในรูปแบบดังกล่าวได้ เช่น สิทธิที่จะได้รับการพิจารณาหรือรับการปฏิบัติจากรัฐโดยเท่าเทียมกัน ซึ่งเป็นการตัดอคติหรือความลำเอียงในการปฏิบัติของรัฐต่อบุคคลในสังคม เรื่องอื่น เช่น ความเท่าเทียมกันที่จะได้รับปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิต ข้อนี้แม้ไม่อาจจัดความไม่เท่าเทียมกันได้ แม้เพียงในเรื่องการอุปโภคบริโภค แต่ก็เป็นการพูดถึงโอกาสที่จะเท่ากันในระดับหนึ่ง คืออย่างน้อยสังคมประกันว่าบุคคลในสังคมจะได้รับสิ่งจำเป็นพื้นฐานเท่ากันในระดับหนึ่ง

ความเท่าเทียมกันในเรื่องสิทธิตามธรรมชาติของมนุษย์ เช่น สิทธิในการเลือกตั้ง ซึ่งถือว่ามาจากสิทธิแห่งความมีเสรีภาพโดยธรรมชาติของมนุษย์ ความเท่าเทียมกันที่จะได้รับความนับถือจากทุกคนในฐานะที่เป็นคน หรือศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ กล่าวคือ คนอาจไม่ได้รับการปฏิบัติในฐานะเป็นคน หรือได้รับการปฏิบัติเยี่ยงสัตว์หรือวัตถุ คนขาว คนดำ และคนผิวเหลืองได้รับการปฏิบัติแตกต่างกันทั้ง ๆ ที่เป็นคนด้วยกัน เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม แม้แนวคิดเรื่องความเสมอภาคทางโอกาสจะเป็นหลักอันพึงปรารถนา แต่ในทางปฏิบัติยังเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ยาก เนื่องจากสังคมมีข้อจำกัดด้านทรัพยากร โครงสร้างอำนาจ และบริบททางวัฒนธรรมที่ฝังรากลึก

ความเสมอภาคทางเศรษฐกิจ

แนวคิดนี้เน้นการจัดสรรทรัพยากรและผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจในสังคมให้มีความเป็นธรรม โดยคำนึงถึงพื้นฐานของความเป็นมนุษย์ที่เท่าเทียมกัน ซึ่งเป็นหลักการที่จอห์น ราวล์ (John Rawls) ได้นำเสนอไว้ใน “หลักแห่งความยุติธรรม” (Rawls, 1971)

จอห์น ราวล์ ได้เสนอหลักการว่าด้วยความยุติธรรม โดยอิงอยู่กับแนวคิดพื้นฐานที่ว่าเราต้องมองว่าบุคคลในสังคมการเมืองทั้งหลายนั้นมีคุณค่าเท่าเทียมกันอย่างเสมอภาค โดยที่คุณค่านั้นมาจากความเป็นมนุษย์ที่มีเหตุผล มีความปรารถนา และเป้าหมายในชีวิตเป็นของตนเอง ดังนั้น จึงไม่ควรพิจารณาเรื่องการแบ่งสรรทรัพยากรและสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ ให้แก่บุคคลโดยอาศัยปัจจัยแวดล้อมซึ่งเกิดจากความบังเอิญเป็นพื้นฐาน อย่างไรก็ตาม ในสภาพที่เป็นอยู่นั้น สมาชิกในสังคมมีสถานภาพและฐานะแตกต่างกันมาก ความแตกต่างดังกล่าวซึ่งเกิดขึ้นด้วยความบังเอิญ (เช่น เกิดในครอบครัวที่มีฐานะต่างกัน มีโอกาสด้านการศึกษา มีโอกาสประกอบอาชีพ มีพรสวรรค์ และความสามารถที่ติดตัวมาแต่กำเนิดต่างกัน เป็นต้น) ดังนั้น ถึงแม้แต่ละคนจะได้รับการจัดสรรทรัพยากรหรือสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ ในสัดส่วนที่เท่ากัน ในที่สุดแล้ว ประโยชน์ที่เขาได้รับจริง ๆ ก็จะไม่เท่าเทียมกันอยู่ดี คนจนหรือคนที่เสียเปรียบอยู่ในสังคมย่อมมีโอกาสใช้ประโยชน์จากทรัพยากรและสิทธิประโยชน์ที่ได้รับการแบ่งสรรได้น้อยกว่าคนรวย เช่น เขาอาจจะต้องนำประโยชน์ที่ได้ไปใช้หนี้ แทนที่จะนำไปลงทุนเพื่อแสวงหากำไรเพิ่มขึ้นเหมือนคนที่เป็นนายทุนได้

ดังนั้น ถ้าหากมีการแบ่งสรรทรัพยากรให้เท่าเทียมกันมากขึ้นแล้ว ก็จะทำให้ผู้ที่มีความสามารถและความหมั่นเพียร ขาดแรงจูงใจในการทำงาน เนื่องจากคนที่เก่งกว่า และลงแรงมากกว่าจะได้ผลตอบแทนในอัตราที่เท่ากับคนที่เก่งน้อยกว่าและลงแรงน้อยกว่า ส่วนผู้ที่ขาดความสามารถและความหมั่นเพียรก็จะขาดแรงจูงใจ

เช่นกัน เพราะไม่จำเป็นจะต้องขยันทำงานขึ้นเพื่อให้ได้ค่าตอบแทนเพิ่มมากกว่าคนอื่น ถ้าเป็นเช่นนั้น ผลเสียก็จะตกกับสังคมโดยรวม ถ้ามองในแง่หนึ่งแล้ว ปัญหาดังกล่าวนี้นี้เป็นปัญหาในทางปฏิบัติที่ผู้มีอำนาจกำหนดนโยบายจะต้องเลือกชั่งน้ำหนักเพื่อหาจุดที่สมดุลระหว่างประสิทธิภาพในการทำงานและความเสมอภาค หลักการของรอลส์ ยอมให้ความไม่เท่าเทียมกันเกิดขึ้นได้ ถ้าหากว่ามีแล้วจะทำให้ผู้ที่เสียเปรียบที่สุดเป็นฝ่ายได้ประโยชน์มากที่สุด หลักการนี้อาจจะถือเป็นทางเลือกหนึ่งในการประนีประนอมระหว่างประสิทธิภาพและความเสมอภาค หรือบางทีปัญหาเรื่องการขาดแรงจูงใจ อาจจะแก้โดยใช้มาตรการในการจัดเก็บภาษีแบบพิเศษ ซึ่งประเด็นนี้เป็นเรื่องทางเทคนิค (สิทธิพันธ์ พุทธพูน, 2561)

ความเสมอภาคทางการเมือง

หลักความเสมอภาค ความเสมอภาคหรือความเท่าเทียมกันเป็นหลักสำคัญของอุดมการณ์ทางการเมืองในระบบประชาธิปไตยอีกหลักการหนึ่ง ระบบประชาธิปไตยเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนไม่ว่าจะอยู่ในชนชั้นใด เพศใด มีฐานะทางเศรษฐกิจ หรือฐานะทางสังคมอย่างไรต่างเท่าเทียมกัน ความเท่าเทียมกันในที่นี้ไม่ใช่ความเท่าเทียมกันในสติปัญญา ความสามารถ หรือความสูงความต่ำ แต่เป็นความเท่าเทียมกันในศักดิ์ศรีของความเป็นคน ซึ่งทุกคนมีสิทธิที่จะอยู่รอดในสังคม ความเสมอภาคในระบบประชาธิปไตย อาจจำแนกได้เป็น 4 ประการ ดังต่อไปนี้

1. ความเสมอภาคในการเข้ามีส่วนร่วมทางการเมือง จากแนวความคิดที่ว่าประชาธิปไตยเป็นเรื่องของการปกครองโดยประชาชน ถือว่าเสียงของประชาชนเป็นเสียงสวรรค์ รัฐประชาธิปไตยจึงต้องเปิดโอกาสให้สมาชิกเข้ามีส่วนร่วมในการปกครองของประชาชนอย่างกว้างขวาง ทุกคนมีสิทธิที่จะเข้าร่วมกิจกรรมทางการเมือง มีสิทธิออกเสียงเลือกตั้งเมื่ออายุถึงเกณฑ์ที่กฎหมายระบุได้ และบัตรเลือกตั้งแต่ละใบจะมีเสียงเพียง 1 เสียงเท่าเทียมกัน เป็นต้น

2. ความเสมอภาคที่จะได้รับการคุ้มครองจากกฎหมาย ในรัฐประชาธิปไตยนั้นจะถือว่าเป็นกฎหมายเป็นเสมือนข้อกำหนดของสังคมที่ออกมาโดยมีวัตถุประสงค์ในการควบคุมพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน อันจะใช้กับสมาชิกทุกคน นั่นคือกฎหมายจะให้ความคุ้มครองป้องกันแก่คนทุกคนโดยเท่าเทียมกัน และผู้ที่ละเมิดกฎหมายก็จะได้รับโทษทัณฑ์ตามที่กำหนดหรือถ้ามีเหตุอันควรปราณีให้มีการลดหย่อนโทษก็ควรได้รับการพิจารณาโดยเท่าเทียมด้วย

3. ความเสมอภาคในโอกาส ในระบบประชาธิปไตยนั้น รัฐจะต้องเปิดโอกาสให้สมาชิกทุกคนได้รับความรู้ และให้ใช้ความรู้ความสามารถสร้างความก้าวหน้าให้กับตนเองและสังคมโดยเท่าเทียมกัน

4. ความเสมอภาคทางเศรษฐกิจสังคม ในที่นี้ไม่ได้หมายความว่า รัฐประชาธิปไตยจะต้องทำให้สมาชิกทุกคนมีฐานะทางเศรษฐกิจสังคมสูงเท่าเทียมกัน กล่าวคือ มีรายได้สูงและมีความเป็นอยู่ที่หรูหราทุกคน แต่จะต้องพยายามกระจายรายได้ นำเอาทรัพยากรทางสังคมมาใช้ประโยชน์ ลดช่องว่างระหว่างชนชั้นให้น้อยลงโดยการสนับสนุนหรือช่วยเหลือกลุ่มผู้ที่ด้อยกว่า ซึ่งโอกาสให้เติบโตใหญ่และแข็งแรงพอที่จะช่วยเหลือตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การที่รัฐสนับสนุนโครงการจัดตั้งกลุ่มส่งเสริมอาชีพในชนบท โครงการจัดตั้งสหกรณ์ผู้ผลิต สหกรณ์ผู้จำหน่ายผลิตภัณฑ์ใด ๆ เป็นต้น



ความเสมอภาคทางกฎหมาย

แนวคิดทางกฎหมายของหลักความเสมอภาคในปัจจุบันได้รับการรับรองอย่างชัดเจนโดยถือว่าบุคคลย่อมมีความเสมอภาคที่จะได้รับการรับรองและคุ้มครองตามกฎหมายอย่างเท่าเทียมกัน (Fairness) ซึ่งหมายถึง “หลักความเท่าเทียมทางกฎหมาย” (Equality Before the Law) ที่เป็นการยอมรับสิทธิเสรีภาพอันเป็นสาระสำคัญของความเป็นมนุษย์ที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่กำเนิดและไม่อาจพรากไปได้ จึงเป็นการแสดงให้เห็นถึงการยอมรับตามทฤษฎีกฎหมายธรรมชาติ (Natural Law) ซึ่งผู้ที่มีความคิดเช่นนี้ได้แสดงความคิดเห็นต่อต้านลัทธิสมบูรณาญาสิทธิราชย์โดยการกีดกันพระมหากษัตริย์ไม่ให้ใช้พระราชอำนาจผิดทำนองคลองธรรมโดยอ้างถึงหลักกฎหมายที่ว่า “บุคคลทุกคนเกิดมามีเสมอภาคกันและมีสิทธิบางประการ เช่น สิทธิในชีวิต ร่างกาย ทรัพย์สิน ติดตัวมาสิทธินี้ไม่สามารถจำหน่ายโอนได้” และหลักกฎหมายธรรมชาตินี้ยังเป็นแนวความคิดที่สอดคล้องกับสิทธิปัจเจกชนนิยม (Individualism) ในสมัยนั้นด้วยโดยได้ให้ความสำคัญกับปัจเจกชนและสิทธิทั้งหลายของปัจเจกชนซึ่งจุดกำเนิดของระบบปัจเจกชนนิยมในทางกฎหมายมหาชน คือ คำประกาศสิทธิมนุษยชนและพลเมืองฝรั่งเศส ลงวันที่ 26 สิงหาคม คริสต์ศักราช 1789 โดยการปฏิวัติปี คริสต์ศักราช 1789 นี้ได้ยกเลิกระบอบกษัตริย์ที่ปกครองด้วยระบบศักดินาซึ่งบุคคลขึ้นอยู่กับฐานันดรและชนชั้นที่ตนสังกัด แต่ผู้ปฏิวัติได้ยกความสำคัญของปัจเจกชนขึ้นแทน โดยคำประกาศนี้ให้ความสำคัญกับคนแต่ละคนรวมทั้งสิทธิเสรีภาพของบุคคลนั้นว่าเป็นหัวใจของสังคม ตามทฤษฎีนี้ถือว่าหัวใจของสังคมอยู่ที่การยอมรับคุณค่าของทุกคนแต่ละคนรวมกันเป็นสังคม รัฐหรือสังคมไม่สามารถก้าวล่วงสิทธิของเขาได้ เว้นเพื่อประโยชน์ส่วนร่วม อันจะเห็นได้จากคำประกาศว่าด้วยสิทธิมนุษยชนและพลเมืองปี คริสต์ศักราช 1789 ซึ่งมีข้อความว่า “มนุษย์เกิดมาและมีชีวิตอยู่โดยอิสระและโดยเสมอภาคภายใต้กฎหมายความแตกต่างในสังคมจะมีได้ก็เพื่อประโยชน์อันร่วมกัน”

ต่อมา ความคิดที่ว่ามนุษย์เกิดมามีเสมอภาคกันตามปณิญาว่าด้วยสิทธิมนุษยชนปี คริสต์ศักราช 1789 นี้ได้รับการยืนยันและขยายความโดยอารัมภบทของรัฐธรรมนูญปี คริสต์ศักราช 1946 และปัจจุบันหลักการดังกล่าวได้ปรากฏอยู่ในรัฐธรรมนูญแห่งสาธารณรัฐฝรั่งเศสฉบับลงวันที่ 3 มิถุนายน คริสต์ศักราช 1958 โดยได้แสดงความยึดมั่นในหลักสิทธิมนุษยชนและหลักอำนาจอธิปไตยเป็นของชาติโดยรัฐธรรมนูญปี คริสต์ศักราช 1958 ได้ยืนยันปณิญาว่าด้วยสิทธิมนุษยชนและพลเมือง คริสต์ศักราช 1789 และอารัมภบทของรัฐธรรมนูญปี คริสต์ศักราช 1946 ไว้ด้วย

ดังนั้น จึงถือได้ว่าความคิดที่เป็นรากฐานของหลักความเสมอภาคภายใต้รัฐธรรมนูญและหลักความเสมอภาคภายใต้กฎหมายจึงเป็นเรื่องเดียวกัน คือเรื่องหลักความเสมอภาคซึ่งเป็นรากฐานของระบอบประชาธิปไตย ดังจะเห็นได้จากอุดมคติในการปกครองของสาธารณรัฐฝรั่งเศส อันได้แก่ เสรีภาพ เสมอภาค และภราดรภาพ ประกอบกับมาตรา 1 แห่งรัฐธรรมนูญนี้ที่ได้รับการรับรองถึงความเสมอภาคตามกฎหมายของประชาชนโดยไม่แบ่งแยกแหล่งกำเนิด เชื้อชาติ หรือศาสนา สาธารณรัฐเคารพต่อความเชื่อของทุกนิกาย อันเป็นหลักสำคัญในการปกครองประเทศ และต่อมาประเทศต่าง ๆ ก็ได้นำแนวคิดดังกล่าวไประบุในบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญเพื่อรับรองและคุ้มครองสิทธิเสรีภาพตามหลักความเสมอภาคอย่างเป็นรูปธรรม นั่นเอง

จากแนวคิดหลักความเสมอภาคในระบบสากลข้างต้นได้มีอิทธิพลต่อประเทศไทยในการกำหนดบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับความเสมอภาค เช่นกัน โดยก่อนการปฏิวัติการเปลี่ยนแปลงการปกครองจากระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์มาเป็นระบอบประชาธิปไตย ในปีพุทธศักราช 2475 นั้นประเทศไทยไม่มีการนำหลักความเสมอภาคมาใช้แต่ประการใดซึ่งเห็นได้จากการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมที่ทำโดยบุคคลบางกลุ่มเท่านั้นเมื่อคณะราษฎรทำการปฏิวัติจึงได้ร่างประกาศ 6 ประการซึ่งมีหลักความเสมอภาคอันเป็นหลักการสำคัญประการหนึ่ง

อย่างก็ตาม แม้พระราชบัญญัติธรรมนูญการปกครองแผ่นดินสยามชั่วคราว ในปีพุทธศักราช 2475 จะมีได้กล่าวถึงหลักความเสมอภาคไว้โดยเฉพาะ ซึ่งก็น่าจะเป็นเพราะต้องการความรวดเร็วและมุ่งให้เป็นธรรมนูญฉบับชั่วคราว ทั้งอีกคณะราษฎรเห็นว่าได้ยอมรับหลักความเสมอภาคไว้ในประกาศ 6 ประการซึ่งถือเป็นปฏิญญาแห่งกฎหมายรัฐธรรมนูญของสยามที่มีผลบังคับได้ตั้งเช่นรัฐธรรมนูญอยู่แล้วจึงไม่มีความจำเป็นต้องบัญญัติให้มีการซ้ำซ้อนแต่ประการใด แต่ตามรัฐธรรมนูญ พุทธศักราช 2475 นี้ก็เป็นรัฐธรรมนูญฉบับแรกที่บัญญัติให้ชายและหญิงมีความเสมอภาคในการออกเสียงเลือกตั้งโดยบัญญัติไว้ในมาตรา 14 ว่า “ราษฎรไม่ว่าเพศใด...ย่อมมีสิทธิออกเสียงลงมติเลือกผู้แทนหมู่บ้านได้...” หลังจากนั้นก็มีรัฐธรรมนูญอีกหลายฉบับที่บัญญัติหลักความเสมอภาคไว้โดยชัดแจ้งโดยมักบัญญัติให้ประชาชนชาวไทยไม่ว่าเหล่ากำเนิดหรือศาสนาใด ย่อมอยู่ในความคุ้มครองแห่งรัฐธรรมนูญเสมอกันแต่การใช้กฎหมายของไทยนับตั้งแต่ที่ได้มีการนำหลักความเสมอภาคมาบัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญฉบับแรก หลักดังกล่าวแทบจะไม่ค่อยได้รับการกล่าวถึงหลักความเสมอภาคจึงเป็นเพียงหลักการที่บัญญัติรับรองคุ้มครองไว้โดยไม่ก่อให้เกิดผลในทางปฏิบัติแต่อย่างใดด้วยเหตุนี้พัฒนาการของหลักความเสมอภาคในระบบกฎหมายไทยจึงเป็นไปอย่างจำกัด

ปัญหาความเสมอภาคในสังคมปัจจุบัน

ที่มาของปัญหา

แม้ว่าหลักการความเสมอภาคจะได้รับการบัญญัติและรับรองไว้ในรัฐธรรมนูญและพันธกรณีระหว่างประเทศ หากแต่ในทางปฏิบัติ สังคมไทยยังคงประสบกับภาวะความเหลื่อมล้ำในหลายมิติอย่างชัดเจน ทั้งในด้านเศรษฐกิจ การศึกษา การเข้าถึงบริการสาธารณสุข และโอกาสในการพัฒนาคุณภาพชีวิต

ประชากรโลกมากกว่า 70 เปอร์เซ็นต์ ยังประสบกับความไม่เท่าเทียม ซึ่งนอกจากจะเป็นอุปสรรคต่องานด้านการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมจวบจนการขับเคลื่อนเพื่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน อาทิ ความพยายามยุติความยากจนในทุกรูปแบบในทุกที่ การยุติความหิวโหย บรรลุความมั่นคงทางอาหาร สุขภาพและสุขภาวะที่ดี การศึกษาที่มีคุณภาพ เสมอภาค และครอบคลุม การเรียนรู้ตลอดชีวิต ความเท่าเทียมระหว่างเพศ การเพิ่มพลังเสริมอำนาจแก่ผู้หญิงและเด็กผู้หญิง ตามข้อมูลของรายงาน A Guide to Inequality and the SDGs ของคณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งเอเชียและแปซิฟิก ความไม่เท่าเทียมยังเป็นบ่อนทำลายความตระหนักถึงคุณค่าของตัวปัจเจกบุคคล ซึ่งในทางหนึ่ง ยังเป็นการเพาะเลี้ยงอาชญากรรม โรคภัย และความเสื่อมโทรมทางสิ่งแวดล้อม ซึ่งทำให้เห็นว่า เราจะไม่สามารถบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนได้เลย หากเราละเลยและทิ้งบุคคลหรือกลุ่มบุคคลใดบนฐานของความแตกต่างนั้นเอาไว้ข้างหลัง



ข้อมูลจาก UN ได้ระบุตัวอย่างของความไม่เท่าเทียมเอาไว้ ดังนี้

- เด็กที่ยากจนที่สุด 20 เปอร์เซ็นต์ ของประชากรในประเทศกำลังพัฒนา มีความเป็นไปได้ที่จะเสียชีวิตก่อนอายุ 5 ปี มากกว่าเด็กในกลุ่มที่ร่ำรวยถึง 3 เท่า
- แม้ว่าการเสียชีวิตของมารดาในภาพรวมของประเทศกำลังพัฒนาลดลงอย่างมีนัยสำคัญ แต่มารดาในพื้นที่ชนบทมีความเสี่ยงจะเสียชีวิตมากกว่ามารดาในเขตเมืองถึง 3 เท่า
- การคุ้มครองทางสังคมมีเพิ่มขึ้นมาก แต่ผู้พิการยังมีรายจ่ายทางสุขภาพที่สูงกว่าคนอื่นถึง 5 เท่า
- กว่า 30 เปอร์เซ็นต์ ของความไม่เท่าเทียมทางรายได้ เป็นความไม่เท่าเทียม/ความเหลื่อมล้ำระหว่างครัวเรือน และระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย โดยผู้หญิงมักจะมีรายได้ต่ำกว่าผู้ชาย
- ผู้สูงอายุ ผู้อพยพโยกย้ายถิ่นฐานและผู้ลี้ภัย ขาดโอกาสและถูกเลือกปฏิบัติ และย่อมกระทบกับประเทศทุกประเทศ
- 1 ใน 5 หรือ 2 ใน 10 คน ถูกเลือกปฏิบัติอย่างน้อยจากเหตุที่ถูกห้ามไม่ให้ทำตามกฎหมายสิทธิมนุษยชนระหว่างประเทศ
- ในประชากรโลกผู้พิการ 1 พันล้านคน 80 เปอร์เซ็นต์ อยู่ในประเทศกำลังพัฒนา

ความเหลื่อมล้ำที่เกิดขึ้นกับสังคมไทยเกิดจากระบบเศรษฐกิจ การเมืองที่เป็นปัจจัยสำคัญ เราพบว่าการแข่งขันในภาคเอกชนถูกลดลง อำนาจทางธุรกิจมีความกระจุกตัวอย่างมาก การทุจริตคอร์รัปชันเกิดขึ้นโดยง่ายโดยเฉพาะกับกลุ่มที่เอื้อประโยชน์ต่อกัน ปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหาความเหลื่อมล้ำยังคงมีอีกหลายมิติ เช่น ความเหลื่อมล้ำทางชาติพันธุ์ ความเหลื่อมล้ำทางผิวสี ความเหลื่อมล้ำทางเพศสภาพ ความเหลื่อมล้ำเพราะถิ่นที่อยู่อาศัย ความเหลื่อมล้ำด้านอายุ สังคม โอกาส และรวมถึงความเหลื่อมล้ำในศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ (การดูถูกหรือรังเกียจคนจน) ปัญหาทั้งหมดนี้เป็นสิ่งที่ส่งผลให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจตามมา และถ้าหากปัจจัยดังกล่าวยังมีมากเท่าไร ความเหลื่อมล้ำก็ยิ่งมีความทวีคูณมากยิ่งขึ้น

ปัญหาความเหลื่อมล้ำหรือความไม่เท่าเทียมกันในสังคมไทย

ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและสังคม

สำหรับในประเทศไทย มีความเหลื่อมล้ำทางสังคมในหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นความเหลื่อมล้ำทางทรัพย์สิน ความเหลื่อมล้ำทางรายได้ ความเหลื่อมล้ำทางด้านโอกาส ความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงบริการทางสาธารณสุขที่มีคุณภาพ และความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยข้อมูลจากซีรีส์งานวิจัยเรื่องความเหลื่อมล้ำ (Thailand Future Foundation Series on Inequality) โดยมูลนิธิสถาบันอนาคตไทยศึกษาได้แสดงให้เห็นว่า “โอกาสทางการศึกษาของเด็กแต่ละคนไม่เท่าเทียมกัน” โดยเด็กจากครอบครัวที่รวยที่สุด 20 เปอร์เซ็นต์ของประเทศนั้นมีโอกาสได้รับการศึกษาในระดับปริญญาตรีมากกว่าเด็กจากครอบครัวที่จนที่สุด 20 เปอร์เซ็นต์ของประเทศถึง 3 เท่า ส่วนในแง่ของคุณภาพการศึกษา ผลการสอบประเมินผลในระดับนานาชาติอย่าง PISA ก็แสดงให้เห็นว่าเด็กจากครอบครัวที่รวยที่สุด 20 เปอร์เซ็นต์ สามารถทำคะแนนผ่านเกณฑ์วิชาคณิตศาสตร์ได้มากกว่าเด็กที่มาจากครอบครัวยากจนที่สุด 10 เปอร์เซ็นต์ ถึง 2 เท่า ทั้ง ๆ ที่ 'การศึกษาที่ดี' เป็นหนทางที่จะ

ทำให้ประชาชนเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของตนเองเพื่อให้ได้รับโอกาสและรายได้ที่ดีกว่า แต่พวกเขา กลับไม่ได้รับโอกาสนี้อย่างเท่าเทียมกันตั้งแต่แรก เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนี้แสดงถึงความเหลื่อมล้ำและความ อยู่ดีธรรมดาในสังคมไทยอย่างเห็นได้ชัด

อาจกล่าวได้ว่า วิกฤติการณ์ในสังคมไทยเป็นวิกฤติการณ์ทางเศรษฐกิจ ซึ่งเป็นผลลัพธ์จากระบบ การเมืองที่มีปัญหาเรื้อรังและระบบการศึกษาที่เข้าขั้นทุพพลภาพ จะแก้ไขปัญหาดังกล่าวในระยะยาวได้ จำเป็นต้องผ่าตัดระบบการศึกษา จะปฏิรูปการเมืองได้ตามเจตนารมณ์ของรัฐธรรมนูญฉบับปัจจุบัน ก็จะต้อง ปฏิรูปการศึกษาควบคู่กันไปด้วย

ความเหลื่อมล้ำทางการเมือง

ความเสมอภาคทางการเมืองในสังคมไทยยังคงเผชิญกับข้อจำกัดและความท้าทายหลายประการ แม้รัฐธรรมนูญจะบัญญัติหลักการว่า “พลเมืองมีสิทธิเท่าเทียมกันในการมีส่วนร่วมทางการเมือง” แต่ในทาง ปฏิบัติยังพบปัญหาสำคัญ เช่น

1. การเข้าถึงสิทธิเลือกตั้ง แม้คนส่วนใหญ่มีสิทธิเลือกตั้ง แต่กลุ่มชายขอบ เช่น ชนเผ่าพื้นเมือง ผู้ไม่มี สถานะทางทะเบียนราษฎร หรือผู้พิการบางกลุ่ม อาจเผชิญอุปสรรคในการใช้สิทธินั้นอย่างแท้จริง
2. ความเหลื่อมล้ำในการมีส่วนร่วม ผู้มีอำนาจทางเศรษฐกิจและการเมืองมักมีอิทธิพลในการกำหนด นโยบายและทิศทางของประเทศมากกว่าประชาชนทั่วไป โดยเฉพาะผ่านพรรคการเมืองที่ขาดความโปร่งใส หรือระบบอุปถัมภ์
3. การใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือทางการเมือง มีกระบวนการยุติธรรมบางส่วนที่ถูกตั้งคำถามเรื่อง ความเป็นกลาง เช่น การตัดสินทางการเมืองของนักการเมืองฝ่ายตรงข้าม หรือการใช้มาตราเกี่ยวกับความ มั่นคงเพื่อควบคุมเสรีภาพในการแสดงออก
4. การจำกัดเสรีภาพในการแสดงออกและชุมนุม กลุ่มที่มีความคิดเห็นต่างจากรัฐมักถูกจำกัดสิทธิใน การแสดงออกหรือจัดกิจกรรม ซึ่งเป็นการลดทอนความเสมอภาคในเชิงปฏิบัติของพลเมือง

กล่าวโดยสรุป แม้ความเสมอภาคทางการเมืองจะได้รับการรับรองในเชิงหลักการ แต่สังคมไทยยังต้อง เผชิญกับความเหลื่อมล้ำเชิงโครงสร้าง การใช้อำนาจรัฐโดยมิชอบ และช่องว่างระหว่างกฎหมายกับการบังคับ ใช้อย่างเท่าเทียม ซึ่งยังคงเป็นโจทย์สำคัญของการพัฒนาประชาธิปไตยอย่างยั่งยืนในประเทศไทย

ความเหลื่อมล้ำทางการบังคับใช้กฎหมาย

สถานการณ์ “สองมาตรฐาน” หรือการเลือกปฏิบัติในสังคมไทยเป็นประเด็นที่ถูกวิพากษ์และอภิปราย อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา สองมาตรฐาน (Double Standard) หมายถึง การที่ กฎเกณฑ์ กฎหมาย หรือมาตรการต่าง ๆ ถูกนำมาใช้ไม่เท่าเทียมกันกับคนกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม โดยพิจารณา จากฐานะ อำนาจ ความใกล้ชิดทางการเมือง หรือเงื่อนไขอื่น ๆ



ภาพรวมของสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสองมาตรฐานในสังคมไทย

1. การบังคับใช้กฎหมายไม่เสมอภาค

หลายกรณีสะท้อนให้เห็นว่า ผู้มีอำนาจหรือบุคคลที่มีฐานะทางสังคมสูง อาจได้รับการปฏิบัติที่ผ่อนปรนเมื่อกระทำผิด เช่น คดีคอร์รัปชัน การหลีกเลี่ยงภาษี หรืออุบัติเหตุรุนแรง ขณะที่ประชาชนทั่วไปถูกดำเนินคดีอย่างเคร่งครัดและรวดเร็วแม้ในความผิดเล็กน้อย กรณีเช่นนี้บั่นทอนความเชื่อมั่นในระบบยุติธรรม และสร้างความรู้สึก “อยู่ดีธรรมอย่างเป็นระบบ”

2. มาตรฐานการใช้สิทธิเสรีภาพ

ในด้านการแสดงออกทางการเมืองหรือการชุมนุม รัฐหรือเจ้าหน้าที่อาจมีท่าทีแตกต่างกันระหว่างกลุ่มผู้ชุมนุมที่สนับสนุนฝ่ายรัฐบาล กับกลุ่มที่วิจารณ์หรือคัดค้านอำนาจรัฐ เช่น การอนุญาตให้กลุ่มหนึ่งจัดกิจกรรมโดยไม่มีข้อจำกัด ในขณะที่อีกกลุ่มถูกสกัดกั้นหรือดำเนินคดีตามกฎหมายความมั่นคง

3. สื่อมวลชนและกระบวนการสื่อสาร

บางสื่อหรือองค์กรข่าวอาจเสนอข่าวในลักษณะที่มีอคติ โดยใช้ภาษาหรือมุมมองที่แตกต่างกันต่อเหตุการณ์เดียวกัน หากเกี่ยวข้องกับกลุ่มหรือบุคคลทางการเมืองที่ต่างขั้ว ส่งผลให้ประชาชนรับข้อมูลแบบแบ่งขั้ว และตอกย้ำการดำรงอยู่ของสองมาตรฐานในความคิด

4. การเข้าถึงโอกาสและทรัพยากร

ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและโครงสร้างอุปถัมภ์ส่งผลให้กลุ่มคนบางกลุ่มสามารถเข้าถึงสิทธิสวัสดิการ หรือโอกาสในการศึกษาหรือประกอบอาชีพได้ง่ายกว่าคนอีกกลุ่มหนึ่ง แม้จะมีศักยภาพเท่าเทียมกัน

5. ผลกระทบทางสังคมและการเมือง

ความรู้สึกว่าระบบมีสองมาตรฐานเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดความไม่ไว้วางใจต่อรัฐ นำไปสู่การต่อต้าน การแบ่งขั้วทางการเมือง และการประท้วงหลายครั้งในประวัติศาสตร์การเมืองไทย ทั้งในปีพุทธศักราช 2553 และปีพุทธศักราช 2557 และการเคลื่อนไหวของเยาวชนในช่วงปีพุทธศักราช 2563–2565

บทสรุป

หลักการว่าด้วยความเสมอภาคและการไม่เลือกปฏิบัติ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของสิทธิมนุษยชน เป็นที่ยอมรับกันอย่างเป็นสากล ความเสมอภาคในเชิงอุดมคตินั้นเป็นเป้าหมายสำคัญของสังคมประชาธิปไตย เพราะความเสมอภาคของประชาชนจะเป็นภาพสะท้อนสมรรถนะของรัฐในการสนองต่อความต้องการด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเมือง การมีส่วนร่วมทางการเมือง สิทธิและเสรีภาพทางสังคม การบังคับใช้กฎหมายและการลดความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจของคนในชาติ สองมาตรฐานหรือการเลือกปฏิบัติ เป็นปัญหาเชิงโครงสร้างที่ฝังรากลึกในระบบยุติธรรม การเมือง และวัฒนธรรมอำนาจของไทย นักวิชาการต่างมองว่าสังคมไทยยังไม่มีเสมอภาคอย่างแท้จริง เนื่องจากโครงสร้างทางเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมที่เอื้อประโยชน์ให้กลุ่มคนบางกลุ่มมากกว่าคนส่วนใหญ่ แม้จะมีพัฒนาการบางด้าน แต่การแก้ไขต้องอาศัยนโยบายที่ยั่งยืนและการ

เปลี่ยนแปลงเชิงระบบ การแก้ไขต้องอาศัยความเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับนโยบาย กฎหมาย และค่านิยมสังคม เพื่อฟื้นฟูความไว้วางใจของประชาชนต่อรัฐและสถาบันหลักของประเทศ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงต่างประเทศ. (2568). *ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน*.

<https://humanrights.mfa.go.th/upload/pdf/udhr-th-en.pdf>

คณาธิป ทองทวีวงศ์และคณะ, (2560). *กฎหมายว่าด้วยความเสมอภาคและการไม่เลือกปฏิบัติ*. สำนักงานคณะกรรมการสิทธิมนุษยชน.

สิทธิพันธ์ พุทธทนต์. (2523). ลัทธิอนาธิปไตย: ลัทธิแห่งความโกลาหล?. *วารสารรามคำแหง*, 8(3), 232-239.

สิทธิพันธ์ พุทธทนต์. (2561). ความยุติธรรม. *วารสารรามคำแหง ฉบับรัฐประศาสนศาสตร์*, 1(3), 1-17.

Curtis, M. (1981). *The Great Political Theories (Volume 1)*. Harper Collins Publishers.

Grigsby, E. (1999). *Analyzing Politics: An Introduction to Political Science*. Wadsworth Publishing Company.

Rawls, J. (1971). *A Theory of Justice*. Belknap Press of Harvard University Press.

United Nations. (1966ก). *International Covenant on Civil and Political Rights*.

<https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/international-covenant-civil-and-political-rights>

United Nations. (1966ข). *International Covenant on Economic, Social and Cultural Rights*.

<https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/international-covenant-economic-social-and-cultural-rights>



การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมสวมบทบาท “Ultimate Werewolf Deluxe Edition” เพื่อส่งเสริมทักษะการแสดงนาฏศิลป์ไทย

สุเมธ ฟักเลื่อน¹

วันที่รับบทความ: 29 กรกฎาคม 2568
วันแก้ไขบทความ: 17 กันยายน 2568
วันตอบรับบทความ: 30 กันยายน 2568

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมสวมบทบาทด้วยบอร์ดเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ในการส่งเสริมทักษะการแสดงนาฏศิลป์ไทย โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการตีความบทบาท การแสดงออกผ่านภาษาท่าทาง และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในบริบทของการเรียนรู้ศิลปะการแสดงแบบไทย ผ่านการดัดแปลงโครงสร้างของเกมให้สอดคล้องกับสาระนาฏศิลป์ไทย การศึกษาใช้กรอบแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) การเรียนรู้แบบสวมบทบาท (Role-playing Learning) และทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) โดยเฉพาะทางด้านร่างกายและดนตรี

ผลการศึกษาพบว่า บอร์ดเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) มีศักยภาพในการเสริมสร้างทักษะด้านนาฏศิลป์ไทยอย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการตีความและการสื่อสารเชิงบทบาท ผ่านการดัดแปลงตัวละครในเกมให้เป็นตัวละครในนาฏศิลป์ไทย และการใช้ท่ารำนาฏยศัพท์ ภาษาท่าแทนสัญลักษณ์การสื่อสาร ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกการเคลื่อนไหวร่างกาย การสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ และการเข้าใจบทบาทที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมไทย นอกจากนี้ ผลการศึกษายังเน้นย้ำความสำคัญของการประเมินผล โดยเสนอให้ใช้วิธีการประเมินที่ครอบคลุม เช่น การสังเกตพฤติกรรมการแสดงออก การสะท้อนความคิดเห็นของผู้เรียน และการวัดทัศนคติที่มีต่อศิลปวัฒนธรรมไทย เพื่อใช้เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ในการยืนยันประสิทธิภาพของการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในบริบทของการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย บทความนี้จึงมีส่วนช่วยเสนอแนวทางใหม่ในการพัฒนาการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทยให้มีความร่วมสมัยและเข้าถึงผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: บอร์ดเกมสวมบทบาท; นาฏศิลป์ไทย; การเรียนรู้ผ่านการเล่น; เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า;

ประเภทบทความ: บทความวิชาการ

¹ นักวิชาการอิสระ, 47 หมู่ที่ 7 ตำบลสามะโรง อำเภอมือง จังหวัดเพชรบุรี 76000

* ผู้รับผิดชอบบทความ อีเมล: sumate.fuktuen@gmail.com



An Application of the Role-Playing Board Game 'Ultimate Werewolf Deluxe Edition' for the Promotion of Thai Dance Performance Skills

Received: 29 July 2025
Revised: 17 September 2025
Accepted: 30 September 2025

Sumate Fuktuen ¹

Abstract

This article aims to explore the application of role-playing through the board game Ultimate Werewolf Deluxe Edition in enhancing Thai dance performance skills. The focus is placed on developing role interpretation, expressive movement, and collaborative learning within the context of Thai performing arts education by adapting the game's structure to align with Thai dance content. The study is grounded in the frameworks of Play-based Learning, Role-playing Learning, and Multiple Intelligences, particularly bodily-kinesthetic and musical intelligences.

The findings indicate that Ultimate Werewolf Deluxe Edition holds strong potential for fostering Thai dance performance skills in creative ways, especially in role interpretation and symbolic communication. This is achieved by modifying the game's characters into Thai dance characters and employing classical dance gestures (Natayasap) together with the gesture language of Thai dance as communicative symbols. Such adaptation enables learners to practice bodily movement, symbolic expression, and cultural role comprehension in alignment with Thai traditions. Moreover, the study underscores the importance of comprehensive assessment, recommending the use of behavioral observation, learner self-reflection, and attitude measurement toward Thai cultural arts as evidence-based approaches to validate the effectiveness of applying the board game in Thai dance education. Ultimately, this article proposes an innovative pathway for advancing Thai dance learning, making it more contemporary, engaging, and accessible for 21st-century learners effectively.

Keywords: Role-playing Board Game, Thai Dance, Play-based Learning, Ultimate Werewolf

Type of Article: Academic Article

¹ Independent Scholar, 47, Moo 7, Samma Rong Subdistrict, Mueang District, Phetchaburi Province, 76000

* Corresponding author Email: sumate.fuktuen@gmail.com



บทนำ

นาฏศิลป์ไทยถือเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่สะท้อนอัตลักษณ์และวัฒนธรรมอันลึกซึ้งของชาติ ผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกาย จังหวะดนตรี และการสื่อสารด้วยภาษาท่าทางซึ่งมีระบบระเบียบและความงดงามเฉพาะตัว การเรียนการสอนนาฏศิลป์ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานนอกจากจะมุ่งหวังให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาและแบบแผนของศิลปะดังกล่าวแล้ว ยังควรเน้นการฝึกปฏิบัติ การมีส่วนร่วม และการสร้างเจตคติที่ดีต่อศิลปวัฒนธรรมไทยเพื่อผลักดันให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน (ชนาพร กองจินดา, 2564)

อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ไทยในชั้นเรียนทั่วไปยังคงเผชิญกับความท้าทายหลายประการ เช่น ปัญหาด้านความน่าสนใจของบทเรียน การมีส่วนร่วมของผู้เรียนที่ยังต่ำ รวมถึงความกล้าแสดงออก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักเรียนที่ขาดความมั่นใจในตนเอง หรือมีทัศนคติว่านาฏศิลป์ไทยเป็นเรื่องไกลตัวและเข้าใจยาก ซึ่งส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้และการสืบทอดศิลปวัฒนธรรมไทย (สิทธิพล อาจอินทร์, 2564) ด้วยเหตุนี้ นักวิจัยและครูจำนวนมากจึงเริ่มมองหาแนวทางใหม่ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความสนุก ความสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น หนึ่งในแนวทางที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายคือ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ซึ่งเป็นวิธีที่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและเพิ่มพูนทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ทินกร พันเดช, 2561)

เกมที่อยู่ในกลุ่ม สวมบทบาท (Role-playing Games) เช่น เกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ได้รับความนิยมในแวดวงการศึกษา เนื่องจากส่งเสริมทักษะการสื่อสาร การตีความ การโน้มน้าวใจ และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม แนวคิดพื้นฐานและโครงสร้างสามารถประยุกต์ใช้เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ การฝึกฝน การให้ข้อมูล หรือการพัฒนาในด้านอื่น ๆ นอกเหนือจากความบันเทิง โดยเฉพาะในบริบทของการศึกษา (Dörner, Göbel, Effelsberg, & Wiemeyer, 2016) โดยงานวิจัยของ พิมศิริ พุ่มพิช (2564) พบว่า การใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf ในรายวิชาภาษาไทยสามารถพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างมีนัยสำคัญ ทั้งยังช่วยส่งเสริมความมั่นใจในการสื่อสารและทักษะการโน้มน้าวใจภายในบริบทของห้องเรียน

แม้ว่าเกมดังกล่าวจะไม่ได้ออกแบบมาเพื่อสื่อสารเนื้อหาทางวัฒนธรรมโดยตรง แต่ลักษณะของเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสวมบทบาทและแสดงออกผ่านกิริยา ท่าทาง และกลยุทธ์ส่วนตัวนั้น เป็นสิ่งที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะด้านนาฏศิลป์ได้ โดยเฉพาะในด้านการแสดงออกทางร่างกายและการตีความบทบาทตัวละคร บทความฉบับนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมประเภท Social Deduction Game (เกมแนวสวมบทบาท-หักล้างทางสังคม) โดยใช้เกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ซึ่งเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องซ่อนบทบาทจริงของตนเอง และใช้การพูดคุย การวิเคราะห์ หรือการแสดงพฤติกรรมเพื่อโน้มน้าวหรือหลอกล่อผู้เล่นอื่น อันช่วยกระตุ้นให้เกิดการตีความ การสื่อสาร และการสร้างสรรค์ทางการแสดง โดยเน้นการออกแบบกิจกรรม การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกลไกของเกมเข้ากับสาระสำคัญของนาฏศิลป์ไทย ทั้งในด้านภาษาท่าทาง การเข้าใจบทบาท และการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ อีกทั้งยังส่งเสริมการทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะสมาชิกกลุ่ม ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญยิ่งในศตวรรษ

ที่ 21 (วิสุตา โสติกุล และคณะ, 2565) อันจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่สนุกมีความหมาย และสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การประยุกต์เกมสวมบทบาทเพื่อส่งเสริมทักษะการแสดงนาฏศิลป์ไทยจำเป็นต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของแนวคิดทางการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงร่างกาย ความคิดสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้ง โดยสามารถอธิบายผ่านแนวคิดสำคัญต่อไปนี้

1. แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning)

แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยธรรมชาติ ผ่านกิจกรรมที่สนุก สอดคล้องกับความสนใจ และสร้างแรงจูงใจในตนเอง การเล่นทำให้ผู้เรียนได้ทดลอง แสดงออก และเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเข้ากับความรู้ใหม่ ซึ่งส่งผลต่อพัฒนาการทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคม (Bodrova & Leong, 2007)

การเล่นเก็เป็นรูปแบบของ “การเรียนรู้ที่มีความหมาย” เพราะกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม และพัฒนาทักษะที่หลากหลายในเวลาเดียวกัน โดยเฉพาะในด้านการแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Pramling Samuelsson & Carlsson, 2008) บอร์ดเกมจึงสามารถส่งเสริมทักษะการตีความบทบาท การสื่อสารผ่านท่าทาง และการแสดงออกทางร่างกายในบริบทที่สนุก มีปฏิสัมพันธ์ และสร้างแรงจูงใจในตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. แนวคิดการเรียนรู้แบบสวมบทบาท (Role-playing Learning)

การเรียนรู้แบบสวมบทบาทเป็นแนวทางที่ผู้เรียนได้รับมอบหมายให้แสดงบทบาทสมมุติในสถานการณ์ที่ออกแบบไว้ ซึ่งช่วยให้เข้าใจมุมมองของตัวละคร เกิดการสื่อสารทั้งทางวาจาและไม่ใช้คำพูด ตลอดจนฝึกการแสดงออกและการคิดวิเคราะห์ การสวมบทบาทสามารถกระตุ้นพัฒนาการทางอารมณ์ ความเห็นอกเห็นใจ และการจัดการความขัดแย้งในกลุ่ม (Bonwell & Eison, 1991)

ในบริบทของนาฏศิลป์ไทย การสวมบทบาทเป็นหัวใจสำคัญของการฝึกฝน ผู้แสดงจำเป็นต้องผ่านการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานอย่างเป็นลำดับ ตั้งแต่การฝึกท่ารำมาตรฐาน การควบคุมร่างกายและจังหวะ การใช้ภาษาท่าทาง ไปจนถึงการเชื่อมโยงอารมณ์และความหมาย ก่อนที่จะสามารถถ่ายทอดบทบาทที่ซับซ้อน เช่น พระนาง ยักษ์ และลิงได้อย่างสมบูรณ์ กระบวนการฝึกดังกล่าวไม่เพียงสร้างทักษะทางกายภาพ แต่ยังพัฒนาการตีความ การแสดงออก และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของการแสดงนาฏศิลป์ ดังนั้น การฝึกผ่านเกมที่ใช้กลไกสวมบทบาท เช่น Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ที่มีความหลากหลายของบทบาทและต้องอาศัยการวิเคราะห์การตีความ การสื่อสาร และการแสดงออกเช่นเดียวกัน จึงสามารถเชื่อมโยงและสอดคล้องกับการฝึกนาฏศิลป์ไทยได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะในมิติของการฝึกการรับรู้บทบาท การพัฒนาเชิงสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น



3. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory)

Gardner (1983) เสนอแนวคิดที่ว่ามนุษย์มีความฉลาดหลายด้าน ซึ่งสามารถพัฒนาได้หลากหลายทาง ไม่จำกัดแค่ความสามารถทางคณิตศาสตร์หรือภาษา ในบริบทของนาฏศิลป์ไทย มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับ 2 พหุปัญญาหลัก ได้แก่ ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence) ความสามารถในการใช้ร่างกายในการแสดงออก เคลื่อนไหวอย่างมีจังหวะ และควบคุมอวัยวะต่าง ๆ อย่างแม่นยำ และปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) ความสามารถในการรับรู้จังหวะ ทำนอง และการแสดงออกทางอารมณ์ผ่านเสียงระหว่างเจรจา เป็นการสนับสนุนทางอ้อมโดยการใช้น้ำเสียงและจังหวะคำพูดในการโน้มน้าวหรือสื่อสาร การเล่นเกมที่มีองค์ประกอบของจังหวะ การเคลื่อนไหว และการสวมบทบาท จึงสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาทั้งสองปัญญานี้ได้พร้อมกัน ซึ่งเป็นคุณสมบัติสำคัญของผู้เรียนด้านนาฏศิลป์

4. ลักษณะของนาฏศิลป์ไทย: ภาษาท่าทาง การแสดงออก บทบาทตัวละคร

นาฏศิลป์ไทยเป็นศิลปะแห่งการเคลื่อนไหวที่หลอมรวมความงดงามของร่างกาย เสียงดนตรี และอารมณ์ความรู้สึกเข้าไว้ด้วยกันอย่างมีเอกลักษณ์ โดยเฉพาะการสื่อสารผ่านภาษาท่าทาง หรือภาษาร่างกายที่ได้รับการถ่ายทอดผ่านท่ารำอันมีแบบแผน เช่น ท่ารำเบื้องต้น ท่ารำแม่บท และท่าประกอบการแสดง ซึ่งมีทั้งแบบท่ามาตรฐานและท่าดัดแปลงตามบทบาทและเรื่องราว (จิตติรัตน์ เกิดหาญ, 2558) องค์ประกอบหลักของนาฏศิลป์ไทย ได้แก่

- 1) ท่ารำ ที่เป็นเครื่องมือหลักในการถ่ายทอดอารมณ์และพฤติกรรมของตัวละคร
- 2) การจัดวางร่างกาย ที่คำนึงถึงความสง่างาม ความสมดุล และความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหว
- 3) สีหน้าและแววตา ซึ่งใช้แสดงอารมณ์ของตัวละครอย่างมีชั้นเชิง
- 4) จังหวะดนตรี ที่ทำหน้าที่กำกับกับการเคลื่อนไหว และเสริมสร้างอารมณ์ของฉากการแสดงให้ชัดเจน

ผู้แสดงต้องมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงบทบาทของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นตัวพระ ตัวนาง ตัวตลก หรือยักษ์ ลิง ซึ่งแต่ละบทบาทจะมีรูปแบบการเคลื่อนไหวเฉพาะที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน เช่น ลักษณะการก้าวเท้า การยกมือ การเหลือบสายตา ฯลฯ ที่ล้วนแสดงถึงอัตลักษณ์ของตัวละครอย่างเด่นชัด ทั้งนี้ การฝึกฝนอย่างต่อเนื่องในบริบทที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทอย่างมีความเข้าใจ จะช่วยพัฒนา “ความสามารถในการตีความ” และ “การแสดงออกทางร่างกาย” ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ซึ่งเป็นเกมสวมบทบาท (Role-playing Game) ที่ให้ผู้เล่นจำลองบทบาทของตัวละครต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง ทั้งในแง่การใช้เสียง การเคลื่อนไหว การแสดงท่าที และการโน้มน้าวใจ จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อฝึกภาษาท่าทางและการสวมบทบาทเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างสอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานของนาฏศิลป์ไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการตีความบทบาทของตัวละคร การแสดงอารมณ์ผ่านท่าทาง และการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสถานการณ์สมมติ

ลักษณะของบอร์ดเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition และศักยภาพในการประยุกต์ใช้

Ultimate Werewolf Deluxe Edition หรือที่รู้จักกันในชื่อ เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า เป็นบอร์ดเกมประเภทสวมบทบาทในหมวดเกมวิเคราะห์ทางสังคม (Social Deduction Game) ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับบทบาทลับ เช่น ชาวบ้าน มนุษย์หมาป่า หมอผี ฯลฯ และต้องแสดงบทบาทนั้นอย่างแนบเนียนเพื่อบรรลุเป้าหมายของฝ่ายตน ในแต่ละรอบเกม ผู้เล่นต้องใช้ทักษะการสังเกต การคิดวิเคราะห์ การใช้ท่าทาง และการโต้ตอบทางอารมณ์อย่างชาญฉลาด เพื่อโน้มน้าวผู้อื่นหรือหลีกเลี่ยงการถูกสงสัย ซึ่งกระตุ้นพฤติกรรมและทักษะทางสังคมที่สำคัญ อันเป็นคุณสมบัติที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการสวมบทบาทอย่างมีประสิทธิภาพ (เดชธนา มหโกไคย, 2566)

จุดเด่นของ Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) คือ ความเข้มข้นของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ซึ่งทำให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งการสื่อสารอย่างมีเป้าหมาย การฟังและจับประเด็น การแสดงออกอย่างมีนัยยะ และการสวมบทบาทในสถานการณ์สมมติ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นทักษะพื้นฐานสำคัญในการแสดงนาฏศิลป์ เมื่อพิจารณาจากลักษณะของเกมนี้ พบว่ามีศักยภาพสูงในการนำมาประยุกต์ใช้ในบริบทของการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย โดยสามารถส่งเสริมทักษะที่เกี่ยวข้องได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. การสวมบทบาท (Role Immersion)

ผู้เล่นในเกมต้องแสดงบทบาทเฉพาะโดยไม่เปิดเผยตน ซึ่งสอดคล้องกับการแสดงนาฏศิลป์ที่ผู้เรียนต้องเข้าใจบทบาทของตัวละคร เช่น พระ นาง ยักษ์ หรือลิง และถ่ายทอดบทบาทผ่านทางท่าทางและอารมณ์ การเล่นเกมในลักษณะนี้จึงเป็นการฝึกตีความบทบาทอย่างไม่เป็นทางการแต่ให้ผลที่เป็นรูปธรรมในเชิงพฤติกรรม

2. การแสดงออกผ่านท่าทางและอารมณ์ (Nonverbal Communication)

แม้เกมจะมีองค์ประกอบหลักคือการพูดเพื่อโน้มน้าว แต่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบให้นับการใช้ “ภาษาท่าทาง” แทนการพูด เพื่อสื่อสารบทบาทและอารมณ์ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมทักษะพื้นฐานของนาฏศิลป์ไทย เช่น การสื่อสารผ่านท่ารำ สีหน้า และจังหวะการเคลื่อนไหว

3. การทำงานร่วมกันและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ในเกม ผู้เล่นต้องอาศัยการทำงานร่วมกัน การวิเคราะห์พฤติกรรม และการตอบโต้เชิงกลยุทธ์ ซึ่งทักษะเหล่านี้สามารถต่อยอดไปยังการแสดงนาฏศิลป์ร่วมหมู่ที่ต้องอาศัยจังหวะ ความเข้าใจในการเล่นกับผู้อื่น และความสัมพันธ์ของตัวละครบนเวที

4. ความยืดหยุ่นของรูปแบบเกม (Adaptability)

Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) มีความยืดหยุ่นสูง สามารถปรับเปลี่ยนบทบาทและกติกาให้เข้ากับเนื้อหาการเรียนรู้ได้ เช่น

- เปลี่ยนตัวละครให้เป็นตัวละครจากนาฏศิลป์ไทย เช่น นางอัปสร พญายักษ์ หรือฤๅษี
- ใช้ท่ารำหรือภาษาท่าทางเป็นเครื่องมือในการโต้แย้งและสื่อสาร
- เพิ่มภารกิจให้ผู้เล่นต้องแสดงท่ารำอย่างถูกต้องจึงจะได้รับสิทธิ์ในการโหวตหรือผ่านด่าน

แนวทางเหล่านี้เปิดโอกาสให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมที่ทั้งสร้างสรรค์และสอดคล้องกับเป้าหมายด้านศิลปวัฒนธรรมไทยได้อย่างยืดหยุ่นและร่วมสมัย

จากลักษณะและกลไกของ Ultimate Werewolf Deluxe Edition ซึ่งเน้นการสวมบทบาท การใช้ท่าทางในการสื่อสาร และการปฏิสัมพันธ์ในกลุ่ม พบว่ามีความสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ทางศิลปไทย ในด้านการตีความบท การฝึกภาษาท่าทาง และการพัฒนาทักษะการแสดงร่วมกับผู้อื่น จึงถือเป็น “เครื่องมือการเรียนรู้” ที่มีศักยภาพสูงในการประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะนาฏศิลป์ไทยในรูปแบบที่ทันสมัย สนุก และเข้าถึงผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวทางการประยุกต์ใช้ Ultimate Werewolf Deluxe Edition กับการเรียนรู้ทางศิลปไทย

การประยุกต์ใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ในกิจกรรมการเรียนรู้ทางศิลปไทยสามารถดำเนินการผ่านการดัดแปลงบริบท บทบาท และกลไกของเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาทางศิลป โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะด้านการตีความบทบาท การเคลื่อนไหว และการสื่อสารผ่านภาษาท่าทาง ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของศิลปะการแสดงไทย แนวทางที่สามารถดำเนินการได้ มีดังนี้



ภาพ 1 ภาพการ์ดและกล่องเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า)

จัดทำโดย Siam Boardgames

ที่มา Alspach (2014)

1. การดัดแปลงบทบาทของตัวละครในเกม

บทบาทของเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) เช่น หมาป่า ชาวบ้าน หมอผี ผู้หยั่งรู้ สามารถนำมาปรับเปลี่ยนให้กลายเป็นตัวละครจากวรรณคดีไทย หรือนาฏศิลป์ไทย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกตีความบทบาทและแสดงออกทางท่าทางอย่างสร้างสรรค์ ตัวอย่างการเปรียบเทียบ เช่น

ตาราง 1

เปรียบเทียบการดัดแปลงบทบาทของตัวละคร

บทบาทในเกม	ตัวละครนาฏศิลป์ไทย (ที่ดัดแปลง)	หมายเหตุ
หมาป่า (ผู้ล่า)	ยักษ์ / อสูร / พญามาร	ภายนอกดูเป็นคนแต่แท้จริงคือมนุษย์
ชาวบ้าน (ผู้ถูกล่า)	มนุษย์ / ลิง / นางฟ้า	บทพื้น ๆ แต่สำคัญในฉากรวม
เทพพยากรณ์ / ผู้หยั่งรู้	ฤๅษี / เทวดา / พระอินทร์	บทนำทางศีลธรรม ปัญญา
ผู้พิทักษ์ / ฮีโร่	หนุมาน / พระลักษมณ์ / ทหารเอก	คอยปกป้องพระราชา / ตัวเอก
ยาจก	ยายเฒ่า / คนบ้าเร่ร่อน / นักพรตวิปาส	ดูอ่อนแอไร้บทบาท แต่มีผลกับตอนจบ
นายพราน	นายพราน / พรานบุญ / นักล่าป่า	เหมาะกับบทล่าหมาป่า
กามเทพ	เทวดา / พระอินทร์ / พระนารายณ์	ทำให้ตัวละครสองคนรักกัน
จอมเวท	นางพันธุรัต / ฤๅษีผู้เสกคาถา	ทำให้เป้าหมาย “พูดไม่ได้” ในรอบถัดไป

ผู้เรียนต้องศึกษาลักษณะเฉพาะของตัวละคร เช่น ท่ารำ ท่าทางการเดิน สีหน้า และการแสดงอารมณ์ เพื่อใช้ในการสวมบทบาทระหว่างเกม ผู้สอนสามารถนำวรรณกรรม วรรณคดี บทละคร หรือนิทานเรื่องใดเรื่องหนึ่งมาใช้เพื่อเป็นบริบทในการออกแบบบทบาทตัวละครในเกม พร้อมทั้งกำหนดฉาก สถานการณ์ และความขัดแย้งของเรื่องให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การสวมบทบาท การตีความบุคลิกของตัวละคร และการแสดงออกผ่านภาษาท่าทางตามลักษณะนาฏศิลป์ไทย ซึ่งนอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจโครงเรื่องและคุณค่าทางวรรณคดีแล้ว ยังส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เชิงบูรณาการระหว่างเนื้อหาศิลปวัฒนธรรมกับการคิดเชิงสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

2. การใช้ท่ารำ และ ภาษาท่าทางแทนการพูด

เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้เข้ากับทักษะทางนาฏศิลป์ กติกาของเกมสามารถปรับให้ผู้เรียนสื่อสารด้วยภาษาท่าทางแทนการใช้คำพูด ดังนี้

1) แนะนำตนเองด้วยท่ารำสั้น ๆ ที่สื่อถึงบทบาท

ตัวอย่างเช่น หากได้รับบท “ยักษ์” ผู้เล่นอาจใช้ท่ายืน ท่าเดิน ท่าโกรธทางภาษาท่าของตัวยักษ์ ให้แสดงถึงความดุร้าย หรือหากเป็น “เทวดา-นางฟ้า” อาจใช้ท่าเดินอย่างชดช้อย



อ่อนหวาน ทำยิ้ม ทำสวยสง่างาม ทางภาษาท่าของตัวพระ หรือตัวนาง เพื่อสะท้อนความอ่อนโยนของบทบาท

2) โต้แย้งหรือเสนอความเห็นโดยใช้ท่าทางแทนการพูด

ตัวอย่างเช่น เมื่อไม่เห็นด้วยกับข้อกล่าวหา ผู้เล่นอาจใช้ท่าปฏิเสธแบบไทย เช่น ส่ายมือพร้อมแสดงสีหน้าโกรธน้อย ๆ หรือใช้ท่าชี้นิ้วเพื่อกล่าวหาอีกคนอย่างชัดเจน โดยเน้นท่าทางของนิ้วมือและสายตา

3) ในช่วงรอบกลางคืน ให้ใช้สัญญาณท่าทางเพื่อสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น

ตัวอย่างเช่น หม่าป่าอาจแสดงท่าตะปบเบา ๆ ไปที่เป้าหมายโดยไม่แตะตัว หรือหมอผีอาจใช้ท่าปิดไล่สิ่งชั่วร้าย แสดงบทบาทการปกป้อง หรือในกรณีที่จับบทบาทฤๅษีหรือเทวดา อาจใช้ท่าภาวนา ประนมมือ ส่ายศีรษะ หรือใช้ท่าชี้พร้อมขมวดคิ้วเพื่อบ่งบอกว่าเห็นพฤติกรรมไม่ชอบมาพากล

กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้ผู้เล่นพัฒนาความเข้าใจในสัญญาณทางกายภาพ หรือภาษาท่าทาง (Nonverbal Codes) ซึ่งเป็นหัวใจของการสื่อสารในนาฏศิลป์ไทย โดยเฉพาะการใช้ท่ารำเพื่อสื่อความหมายแทนถ้อยคำ ทั้งยังฝึกการตีความ การควบคุมร่างกาย และการแสดงออกอย่างมีจังหวะและจุดมุ่งหมาย ผู้เขียนจึงขอชี้แจงเพิ่มเติมถึงความหมาย วัตถุประสงค์ และการประยุกต์ใช้ภาษาท่าทางจากนาฏศิลป์ไทยในการนำไปใช้ในเกมให้เกิดความเข้าใจอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ดังนี้

ตาราง 2

การประยุกต์ใช้ท่าทางจากนาฏศิลป์ไทยในเกม *Ultimate Werewolf Deluxe Edition* (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า)

สถานการณ์ในเกม	วัตถุประสงค์ของท่าทาง	ตัวอย่างท่าทางที่ใช้	ท่ารำ/ภาษากายที่เกี่ยวข้องในนาฏศิลป์ไทย
การแนะนำบทบาทตัวละคร	บอกใบ้/สื่อบทบาทผ่านท่าทาง	ยักษ์: กำมือแนบเอว ข่มสายตาแล้วเดินช้า ๆ ฤๅษี: พนมมือช้า ๆ แล้วหลบตา	ท่ายักษ์เดิน ท่าฤๅษีภาวนา
การตั้งข้อสงสัย/โต้แย้ง	แสดงความไม่เชื่อ/ขัดแย้ง	ชี้เบา ๆ กวาดมืออย่างสงสัย ท่าคิด ท่าสงสัย กอดอกแล้วส่ายหัว	ท่าสงสัย, ท่าแสดงอารมณ์ในละครรำ
การสื่อสารลับกับฝ่ายเดียวกัน	ส่งสัญญาณลับร่วมมือ	พยักหน้าและออกเบา ๆ ทำท่ายิ้ม แบมือคว่ำประสานกัน (ท่าอยู่)	ท่าสื่อสารด้วยตา - มือ ท่ากระซิบในภาษาท่า
การโหวตผู้เล่นที่สงสัย	บอกใบ้ผู้เล่นที่ควรถูกโหวตออก	ชี้ช้า ๆ แล้วแบมือหงายทั้งสองข้างจากชิดและค่อย ๆ แยกออกจากกัน (ท่าตาย)	ท่าเชิงประณาม ท่าแสดงอารมณ์เชิงลบ

สถานการณ์ในเกม	วัตถุประสงค์ของท่าทาง	ตัวอย่างท่าทางที่ใช้	ท่าท่า/ภาษากายที่เกี่ยวข้องในนาฏศิลป์ไทย
การถูกเปิดเผย	แสดงตัวตนที่แท้จริงอย่าง	ยักษ์: ท่าโกรธแล้วพ่ายแพ้	ท่ายักษ์พ่าย, ท่ารำลาใน
บทบาท/รับส่งท้าย	สร้างสรรค์	นางฟ้า: ท่าเดินออกพร้อมรำอำลา	นาฏศิลป์
การสื่อสารแทน	สื่อสารด้วยท่าทางไม่ใช่	นิ้วชี้ตะแคง (เจียบ)	ท่าปฏิสระ, ท่าอ่อนน้อม,
คำพูดในรอบเกม	เสียง	ส่ายมือไปมา (ไม่เห็นด้วย)	ท่าตักเตือน

ตารางนี้แสดงตัวอย่างการใช้ภาษาท่าทางจากนาฏศิลป์ไทยในการสื่อสารแทนคำพูดภายในเกม เพื่อส่งเสริมการแสดงออกทางร่างกายและการตีความบทบาทของผู้เล่นอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้จะช่วยพัฒนาทักษะด้านการสื่อสารแบบไม่ใช่คำพูดแล้ว ยังเสริมสร้างความเข้าใจในสัญลักษณ์และความหมายของภาษาท่าทางตามแบบฉบับของนาฏศิลป์ไทยอีกด้วย

3. การประเมินทักษะจากกิจกรรมเกม

ในการประยุกต์ใช้เกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) เพื่อส่งเสริมทักษะการแสดงนาฏศิลป์ไทย การประเมินผลการเรียนรู้ถือเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยสะท้อนให้เห็นถึงความก้าวหน้าของผู้เรียน ทั้งในด้านความเข้าใจ ความสามารถในการสื่อสาร และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ครูผู้สอนสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินโดยใช้สมรรถนะหลักที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์และทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างหลากหลาย ตัวอย่างแนวทางการประเมินมีดังนี้

ตาราง 3

แนวทางการประเมินตามตัวชี้วัดที่กำหนด

ตัวชี้วัด	ตัวอย่างพฤติกรรมที่สามารถประเมินได้
ความเข้าใจบทบาท	ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดท่าทางให้สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของตัวละคร เช่น แสดงท่ายักษ์ได้เข้มแข็ง หรือแสดงท่านางฟ้าได้อ่อนช้อย
การแสดงออก	ผู้เรียนมีความมั่นใจในการแสดง สีหน้า แววตา และอารมณ์ของตัวละคร สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน เช่น โกรธ กลัว หรือสุขใจ
การสื่อสารด้วยท่าทาง	ผู้เรียนมีความมั่นใจในการแสดง สีหน้า แววตา และอารมณ์ของตัวละคร สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน เช่น โกรธ กลัว หรือสุขใจ
การมีส่วนร่วม	ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น เข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และมีบทบาทในเกมอย่างสม่ำเสมอ

เครื่องมือที่สามารถใช้ในการประเมิน (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ และภัทรพร สุทธิรัตน์, 2565) ดังนี้



1) แบบประเมินพฤติกรรม (Rubric) สามารถออกแบบเกณฑ์ระดับคะแนน เช่น 1–4 คะแนน ตามระดับความสามารถในแต่ละตัวชี้วัด เพื่อให้ครูสามารถประเมินอย่างเป็นระบบและโปร่งใส

2) แบบสะท้อนตนเอง (Self-reflection) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเขียนหรืออภิปรายถึงความรู้สึก บทบาทที่ได้รับ และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

3) การสังเกต (Observation) ครูสามารถใช้แบบบันทึกสังเกตพฤติกรรมขณะเล่นเกม เพื่อประเมินการแสดงออกจริงของผู้เรียนแบบเรียลไทม์ ทั้งด้านภาษากาย การมีส่วนร่วม และความเข้าใจในบริบทของเกม การประเมินในลักษณะนี้ไม่เพียงเป็นการวัดผลการเรียนรู้ในรูปแบบปกติ แต่ยังสะท้อนคุณค่าทางพฤติกรรม ศิลปะ และกระบวนการเรียนรู้แบบองค์รวมที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม ช่วยให้ผู้สอนได้ข้อมูลที่ลึกซึ้งมากขึ้นสำหรับการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนรายบุคคลในด้านนาฏศิลป์และทักษะชีวิตที่สำคัญอื่น ๆ ควบคู่กัน

4. ตัวอย่างกิจกรรม “นาฏยลวงตา (เกมบทบาทแห่งการแสดง)”

ชื่อกิจกรรม: นาฏยลวงตา (เกมบทบาทแห่งการแสดง) การจำลองสถานการณ์ผ่านเกมสวมบทบาท เพื่อฝึกทักษะการตีความตัวละคร การแสดงออกทางท่าทาง และภาษาร่างกายตามลักษณะของนาฏศิลป์ไทย วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1) เพื่อให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทของตัวละครในวรรณคดีไทยผ่านการใช้ท่าทางและภาษาท่าทาง

2) เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในลักษณะและบุคลิกของตัวละครนาฏศิลป์ไทย

3) เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม รูปแบบและขั้นตอนกิจกรรม

3.1 แบ่งกลุ่มผู้เรียน ผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละประมาณ 6–10 คน ซึ่งเป็นจำนวนที่เหมาะสมต่อการจัดเกมแบบปฏิสัมพันธ์และรักษาความสนุกในกลุ่มย่อย

3.2 สุ่มบทบาทจากตัวละครในรามเกียรติ์ ผู้เรียนแต่ละคนจะได้รับบทบาทลับ เช่น ยักษ์ (หมาป่า) มนุษย์/ลิง (ชาวบ้าน) ฤๅษี/เทวดา (หมอผี/ผู้หยั่งรู้) ฯลฯ โดยไม่เปิดเผยให้ผู้อื่นทราบ และศึกษาคุณลักษณะของบทบาทนั้น เช่น ท่าทาง สีหน้า จังหวะ

3.3 เล่นเกมตามกติกา Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์ หมาป่า) ผู้เล่นลัดกันเล่นในรอบกลางคืน (หมาป่าเลือกเหยื่อ) และกลางวัน (ผู้เล่นอภิปรายและโหวต)

- ผู้เล่นจะต้อง ใช้ท่าทางในการสื่อสารแทนการพูด เช่น โต้แย้งโดยแสดงท่าทางสีหน้าหรือใช้ท่าทางสื่ออารมณ์

- การเลือกหรือสงสัยผู้เล่นอื่นใช้วิธีแสดงบทบาทผ่านท่าทาง หรือสัญญาณร่างกายที่เรียนรู้มา

4) แสดงบทบาทก่อนออกจากเกม ผู้เล่นที่ถูกโหวตออก หรือถูกเปิดเผยบทบาท ต้องแสดงท่าทางที่สะท้อนตัวละครของตน เช่น ยักษ์รำทำยักษ์พ่ายหรือโกรธ นางฟ้ารำสงอำลาอย่างอ่อนช้อย ลิง

ร่ำทำต่อสู่แบบถึงอย่างรวดเร็ว การกระทำนี้เป็นการปิดท้ายอย่างมีความหมาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางนาฏศิลป์ต่อเพื่อนร่วมกิจกรรม

5. คุณค่าการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากกิจกรรม

5.1 ฝึกทักษะพื้นฐานทางนาฏศิลป์ เช่น การเคลื่อนไหวที่มีจังหวะ การใช้ภาษาท่าทาง การควบคุมร่างกาย และสีหน้า ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการถ่ายทอดอารมณ์และเรื่องราวอย่างชัดเจน

5.2 พัฒนาความเข้าใจในบทบาทของตัวละครวรรณคดีไทย ผ่านการตีความและถ่ายทอดลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละบทบาทอย่างลึกซึ้งและมีความหมาย

5.3 ส่งเสริมความมั่นใจและกล้าแสดงออก โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนที่มักขาดความกล้าในการแสดงบทบาทต่อหน้าเพื่อนและผู้ชม ช่วยลดความเขินอายและเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร

5.4 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก มีความหมาย และร่วมสมัย ทำให้การเรียนรู้นาฏศิลป์เป็นเรื่องที่ผู้เรียนเข้าถึงได้ง่ายขึ้น และรู้สึกมีส่วนร่วมมากขึ้น ตลอดจนกระตุ้นความสนใจอย่างต่อเนื่อง

5.5 เชื่อมโยงการเรียนรู้กับวัฒนธรรมไทย ผ่านการสวมบทบาทในบริบทของนาฏศิลป์ที่ปรับให้เหมาะกับยุคสมัย และความสนใจของผู้เรียนในปัจจุบัน ช่วยสร้างความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ชาติไทย

6. แนวทางการนำไปใช้

6.1 การเริ่มใช้ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 และมัธยมศึกษาตอนต้น

ระดับชั้นนี้เป็นช่วงวัยที่ผู้เรียนเริ่มมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ และจินตนาการที่พร้อมต่อการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมแบบสวมบทบาท อีกทั้งยังเปิดรับประสบการณ์การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ได้อย่างดี

6.2 การใช้เป็นกิจกรรมเสริมในชั่วโมงเรียน หรือใช้ฝึกทักษะก่อนการแสดงจริง

กิจกรรมนี้สามารถใช้ควบคู่ไปกับการสอนท่ารำพื้นฐาน หรือเป็น “ชั่วโมงฝึกซ้อมเชิงสร้างสรรค์” ก่อนเข้าสู่การแสดงนาฏศิลป์จริง เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในบทบาทและสร้างความมั่นใจแก่ผู้เรียน

6.3 การบูรณาการร่วมกับกลุ่มสาระอื่น เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้แบบองค์รวม เช่น

ภาษาไทย เชื่อมโยงกับวรรณคดีไทย เช่น รามเกียรติ์ อิเหนา สังข์ทอง ให้ผู้เรียนเข้าใจบริบทของตัวละคร

ดนตรี นำจังหวะเพลงไทยเดิมหรือดนตรีประกอบการรำมาใช้ในเกม เพื่อฝึกประสานการเคลื่อนไหวและอารมณ์

ศิลปะ ให้ผู้เรียนวาดภาพตัวละคร ออกแบบฉาก หรือสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายจำลอง

6.4 ใช้เป็นสื่อส่งเสริมสมรรถนะในศตวรรษที่ 21

เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาได้ผ่านกิจกรรมลักษณะนี้

6.5 การนำไปปรับใช้ได้กับบริบทท้องถิ่นและหลากหลายเรื่องราววรรณคดี



เช่น เลือกตัวละครจากวรรณกรรมพื้นบ้านท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นในกระบวนการเรียนรู้

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมสวมบทบาทอย่าง Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ในการจัดการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ไทย นอกจากจะช่วยสร้างความสนุกและความมีส่วนร่วมในชั้นเรียนแล้ว ยังส่งผลในเชิงพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงอย่างหลากหลาย โดยสามารถแบ่งผลที่คาดว่าจะได้รับออกเป็น 3 ด้านหลัก ได้แก่ ทักษะทางกายภาพและการแสดงออก ทักษะทางสังคมและอารมณ์ และ เจตคติและความเข้าใจทางวัฒนธรรม

1. การพัฒนาทักษะทางนาฏศิลป์ไทย

ความเข้าใจในบทบาทตัวละคร ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงชื่อและบทบาทของตัวละครในวรรณคดีไทย กับลักษณะท่าทางและอารมณ์ได้อย่างลึกซึ้ง ผ่านการรับบทในเกมซึ่งต้องแสดงออกอย่างเหมาะสมกับบทที่ได้รับ

ทักษะการใช้ภาษาท่าทาง (Nonverbal Expression) ผู้เรียนจะได้ฝึกการเคลื่อนไหวร่างกาย สีหน้า การจัดวางท่า และจังหวะ ซึ่งสอดคล้องกับภาษาท่าทางในนาฏศิลป์ โดยไม่ต้องพึ่งการพูด

ความกล้าแสดงออกและความมั่นใจ เกมในลักษณะนี้จะช่วยลดความเขินอายของผู้เรียน โดยเฉพาะผู้ที่ไม่คุ้นเคยกับการรำหรือการขึ้นเวที ให้อ่านสื่อสารผ่านท่าทางในรูปแบบที่เป็นกันเองและสนุกสนาน

2. การพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์

การมีส่วนร่วมในกลุ่ม (Collaborative Learning) ผู้เรียนจะได้ฝึกการฟัง การแสดงความเห็น การสังเกต และการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญทั้งในเกมและในการฝึกแสดงร่วมกันบนเวที

การควบคุมอารมณ์และการยอมรับผลลัพธ์ ผู้เรียนจะเรียนรู้การเล่นบทบาทที่อาจไม่ใช่ “ตัวเอง” หรือ “ฝ่ายชนะ” เสมอไป ซึ่งช่วยฝึกทัศนคติในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และการยอมรับความหลากหลายของบทบาทในนาฏศิลป์

3. ความสนใจและเจตคติเชิงบวกต่อศิลปวัฒนธรรมไทย

เพิ่มความสนใจในนาฏศิลป์ไทยโดยไม่รู้สึกรำคาญ การนำเกมซึ่งเป็นเครื่องมือร่วมสมัยมาใช้กับเนื้อหาไทยเดิม ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่านาฏศิลป์ไม่ใช่สิ่งล้าสมัย แต่สามารถปรับใช้กับบริบทปัจจุบันได้อย่างสร้างสรรค์

สร้างเจตคติเชิงบวกต่อวรรณคดีและความเป็นไทย ผู้เรียนจะรู้สึกผูกพันกับเรื่องราว ตัวละคร และวัฒนธรรมที่สืบทอดมา ซึ่งอาจต่อยอดสู่ความสนใจในการแสดงนาฏศิลป์อย่างจริงจังมากขึ้น

4. ทักษะที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ผู้เรียนต้องวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้อื่น และใช้เหตุผลในการตัดสินใจ การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ (Creative Communication) ฝึกการใช้ภาษาท่าทางให้มีประสิทธิภาพ และ การเรียนรู้ร่วมกัน (Collaboration) มีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่ม พร้อมกับเรียนรู้การรับบทในบริบทของทีม

ผลที่คาดว่าจะได้รับการประยุกต์ใช้เกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) กับการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย ไม่ได้จำกัดเฉพาะด้านทักษะการรำ แต่ขยายไปถึงทักษะทางสังคม เจตคติ และการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ศิลปะการแสดงแบบไทย โดยใช้แนวคิดร่วมสมัยเป็นสะพานเชื่อมระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมกับวิธีการเรียนรู้ใหม่ในศตวรรษที่ 21

บทสรุป

การนำเกมสวมบทบาทอย่าง Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทยเป็นแนวทางที่สร้างสรรค์และมีศักยภาพสูง เนื่องจากเกมดังกล่าวส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะสำคัญหลายด้าน ทั้งการเข้าใจบทบาทตัวละคร การแสดงออกด้วยภาษาท่าทาง และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในรูปแบบที่สนุกสนานและมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่

นอกจากนี้ การประยุกต์บอร์ดเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ยังช่วยกระตุ้นความสนใจและเจตคติเชิงบวกต่อศิลปวัฒนธรรมไทย โดยผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงและกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น และการเรียนรู้แบบสวมบทบาทที่เป็นที่ยอมรับในวงการการศึกษาสมัยใหม่

ด้วยข้อดีเหล่านี้ บอร์ดเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) จึงเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับครูผู้สอนนาฏศิลป์ไทยในการเสริมสร้างทักษะและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ควรมีการออกแบบกิจกรรมอย่างรอบคอบเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทและวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ รวมถึงการประเมินผลที่เหมาะสมเพื่อวัดพัฒนาการของผู้เรียนอย่างชัดเจน

สุดท้ายนี้ การผสมผสานระหว่างเทคนิคการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นความลึกซึ้งและความละเอียดอ่อนของศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทย กับนวัตกรรมด้านเกมการเรียนรู้ที่เน้นความสนุกสนานและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน จะช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้แล้ว ยังส่งเสริมการพัฒนาทักษะในหลากหลายมิติ ทั้งทักษะทางร่างกาย การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในกลุ่ม นอกจากนี้ยังช่วยเปิดโอกาสให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการและความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างเหมาะสมและมีความยืดหยุ่น ด้วยเหตุนี้ การผสมผสานดังกล่าวจึงไม่เพียงแต่จะยกระดับประสิทธิภาพการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทยเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการอนุรักษ์และสืบสานศิลปวัฒนธรรมไทยให้ดำรงอยู่คู่กับสังคมยุคปัจจุบันและอนาคตอย่างยั่งยืน

องค์ความรู้ที่ได้จากบทความ

บทความฉบับนี้ได้นำเสนอองค์ความรู้สำคัญเกี่ยวกับแนวทางการประยุกต์ใช้เกมสวมบทบาท (Role-Playing Game) ในการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย โดยเฉพาะการนำบอร์ดเกม Ultimate Werewolf



Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) มาเป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีลักษณะบูรณาการทั้งด้านศิลปะ ด้านทักษะชีวิต และด้านพัฒนาการทางสังคม โดยองค์ความรู้ที่สำคัญสามารถสรุปได้ดังนี้

1. การเรียนรู้ผ่านการสวมบทบาทในเกม (Role-Playing Learning) การใช้เกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ช่วยให้ผู้เล่นมีโอกาสสวมบทบาทอย่างหลากหลาย ซึ่งเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมการเข้าใจบทบาทตัวละคร การแสดงออกทางภาษาท่าทาง และการตีความเชิงลึก ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ทางศิลปะไทยที่เน้นการถ่ายทอดอารมณ์และเจตคติผ่านการเคลื่อนไหวและการแสดง

2. การมีส่วนร่วมและแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Engagement and Motivation) เกมสามารถกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเปลี่ยนประสบการณ์เรียนรู้ให้น่าสนใจและมีความหมายมากขึ้น ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่ไม่เพียงแต่ฝึกทักษะทางศิลปะ แต่ยังพัฒนาเจตคติเชิงบวกต่อศิลปวัฒนธรรมไทยอีกด้วย

3. การพัฒนาทักษะหลากหลายมิติ (Multidimensional Skill Development) การประยุกต์ใช้เกมสวมบทบาทช่วยพัฒนาทักษะที่หลากหลาย ได้แก่ ทักษะการแสดงออกและการสื่อสาร ทักษะการคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการอยู่ร่วมในสังคม ทักษะทางกายภาพและการควบคุมร่างกายตามลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร

4. การออกแบบการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น (Flexible Learning Design) บทความเสนอแนวคิดการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและตอบสนองต่อความแตกต่างของผู้เรียน โดยสามารถประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบดั้งเดิมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความคล่องตัวของเนื้อหา

5. การอนุรักษ์และสืบสานศิลปวัฒนธรรมไทยผ่านนวัตกรรม (Cultural Preservation through Innovation) การบูรณาการเกมการเรียนรู้กับนาฏศิลป์ไทยไม่เพียงเป็นแนวทางในการยกระดับการเรียนการสอน แต่ยังช่วยเชื่อมโยงผู้เรียนยุคใหม่ให้เข้าถึงคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทยผ่านประสบการณ์ตรงที่สอดคล้องกับบริบททางสังคมปัจจุบัน

ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาต่อ

ข้อจำกัด

1. ขนาดและลักษณะกลุ่มตัวอย่าง การศึกษานี้อาจจำกัดเฉพาะกลุ่มนักเรียนในช่วงวัยหรือพื้นที่ที่จำกัด ทำให้ผลการวิจัยอาจไม่สามารถสรุปแทนประชากรกลุ่มกว้างได้อย่างสมบูรณ์

2. การปรับเปลี่ยนกติกาเกม เนื่องจาก Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) เป็นเกมที่มีรูปแบบกติกาเดิมอยู่แล้ว การดัดแปลงเพื่อให้เหมาะกับการเรียนรู้ทางศิลปะไทยอาจทำให้เกิดความสับสนหรือความยากในการเข้าใจสำหรับบางผู้เรียน โดยเฉพาะผู้ที่ไม่เคยเล่นเกมมาก่อน

3. ข้อจำกัดทางด้านเวลาและทรัพยากร การฝึกฝนทักษะนาฏศิลป์ผ่านเกมจำเป็นต้องใช้เวลาและการเตรียมการที่เหมาะสม เช่น การออกแบบบทบาททาง หรือการฝึกซ้อมก่อนเล่นเกม ซึ่งอาจมีข้อจำกัดในบริบทโรงเรียนที่มีเวลาจำกัด

4. การประเมินผล การประเมินผลทักษะการแสดงผ่านเกมสวมบทบาทอาจมีความเป็นนามธรรมและขึ้นอยู่กับ การสังเกตของผู้สอน จึงอาจขาดความเป็นมาตรฐานหรือความเที่ยงตรงในบางกรณี

ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาต่อ

1. ขยายกลุ่มตัวอย่างและบริบทการศึกษา ควรทำการศึกษาวิจัยในกลุ่มผู้เรียนที่หลากหลายมากขึ้น รวมทั้งในบริบทโรงเรียนต่างๆ เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของการใช้เกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ในการพัฒนาทักษะนาฏศิลป์ไทยอย่างครอบคลุม

2. พัฒนารูปแบบเกมและสื่อการสอน ควรมีการออกแบบสื่อและกติกาเกมที่ชัดเจน ตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เพื่อช่วยลดความสับสนและเพิ่มประสิทธิภาพ

3. พัฒนาระบบการประเมินที่เป็นมาตรฐาน ควรพัฒนารูปแบบการประเมินทักษะและเจตคติที่ชัดเจน และเชิงปริมาณ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีช่วยในการบันทึกและวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนขณะเล่นเกม

4. ศึกษาองค์ประกอบทางจิตวิทยาและพฤติกรรม การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมสวมบทบาทกับการพัฒนาด้านอารมณ์ สังคม และความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจะช่วยเสริมความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ชนาพร กองจินดา. (2564). คุณลักษณะและวิธีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ไทย.

วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์, 22(1), 83–100.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์และภัทรพร สุทธิรัตน์. (2565). วิธีการจัดการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล

ในศตวรรษที่ 21 (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฐิติรัตน์ เกิดหาญ. (2558). นาฏศิลป์ไทย : ชุดสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไทย (พิมพ์ครั้งที่ 2).

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์.

เดชธนา มหโกไคย. (2566). การศึกษาพฤติกรรมและกลุ่มของผู้เล่นเกมบอร์ดเกมในประเทศไทย.

บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ทินกร พันเดช. (2561). การพัฒนามโนทัศน์เรื่องโมลและสูตรเคมีของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต,

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- พิมพ์ศิริ พุ่มพิช. (2564). การพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารโดยใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกลางดงปทุมณวิทยา อำเภอบางบาล จังหวัดนครราชสีมา. *วารสารพัฒนาทักษะทางวิชาการอย่างยั่งยืน*, 3(3), 14–24.
- รวีสุดา โสติกกุล, จารุณี ทิพยมณฑลและชรินทร์ มั่งคั่ง. (2565). การจัดการเรียนรู้ฐานเกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและทักษะการทำงานร่วมกันในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. *วารสารราชพฤกษ์*, 20(2), 43–56.
- สิทธิพล อาจอินทร์. (2564). *ศาสตร์และศิลป์การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21* (พิมพ์ครั้งที่ 3) สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Alspach, T. (2014). *Ultimate Werewolf: Deluxe Edition* [Board game]. Bézier Games.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (2nd ed.). Columbus, OH: Merrill/Prentice Hall.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report. Washington, DC: School of Education and Human Development, George Washington University.
- Dörner, R., Göbel, S., Effelsberg, W., & Wiemeyer, J. (Eds.). (2016). *Serious games: Foundations, concepts and practice*. Springer International Publishing.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: A theory of multiple intelligences*. NY: Basic Books.
- Pramling, S. I., & Carlsson, M. A. (2008). The playing learning child: Towards a pedagogy of early childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 52(6), 623–641.

การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติ สัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

วันที่รับบทความ: 11 กุมภาพันธ์ 2568

วันแก้ไขบทความ: 19 มีนาคม 2568

วันตอบรับบทความ: 26 มีนาคม 2568

ปาริฉัตร สุริยะ¹

อรพิน ปิยะสกุลเกียรติ²

ปกรณ ปรียากร³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ 2) คุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ และ 3) ปัจจัยการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ แรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ ที่ได้รับอนุญาตทำงานในจังหวัดสมุทรปราการ ประเภทกลุ่มแรงงานนำเข้าตามความตกลงระหว่างรัฐบาลไทยกับรัฐบาลประเทศเมียนมา (MOU) จำนวน 2,169 คน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 338 คน โดยวิธีของทาโร่ ยามาเน่ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามที่มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .917 สถิติที่ใช้วิเคราะห์ ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ

ผลการวิจัยพบว่า (1) การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า ด้านการจ้างงานและคุ้มครองแรงงานอยู่ในระดับมาก รองลงมา ได้แก่ ด้านสุขภาพและการรักษาพยาบาลอยู่ในระดับมาก และด้านสิทธิพื้นฐานในสังคม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ตามลำดับ (2) คุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ โดยรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม และด้านสิ่งแวดล้อม ตามลำดับ (3) ปัจจัยการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ ได้แก่ ด้านการจ้างงานและคุ้มครองแรงงาน รองลงมา คือ ด้านสิทธิพื้นฐานในสังคม และด้านสุขภาพและการรักษาพยาบาล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

คำสำคัญ: สวัสดิการภาครัฐ; แรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมา; คุณภาพชีวิต; จังหวัดสมุทรปราการ

ประเภทบทความ: บทความวิจัย

¹ นักศึกษาหลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต, 1761 ถนนพัฒนาการ แขวงพัฒนาการ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250

^{2,3} อาจารย์ที่ปรึกษา หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต, 1761 ถนนพัฒนาการ แขวงพัฒนาการ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250

ผู้รับผิดชอบบทความ อีเมล: Prcmill.wk@gmail.com

อีเมล: ² Orapin.piy@kbu.ac.th, ³ priyakornpakorn@gmail.com



Access to Government Welfare that Affects Quality of Life of Myanmar Migrant Workers Who Live in Samut Prakan Province

Received: 11 February 2025

Revised: 19 March 2025

Accepted: 26 March 2025

Parichat Suriya ¹

Orapin Piyasakulkiat ²

Prasarn Boonsobhak ³

Abstract

This research aims to study: 1) Access to government welfare that affects quality of life of Myanmar workers living in Samut Prakan. 2) The quality of life of Myanmar workers living in Samut Prakan. and 3) The factors influencing access to government welfare that affect the quality of life of Myanmar workers living in Samut Prakan. This research is quantitative research. The participants were Myanmar permitted workers living in Samut Prakan, categorized type as imported labors under agreement between Thai and Myanmar governments, totaling 2,169 people. A sample group by Taro Yamane's method was collected from 338 people. The data were collected by a questionnaire with a confidence value of .917. The statistics used for analysis are frequency, percentage, mean, standard deviation and hypothesis testing through multiple regression analysis.

The results of research found that: (1) The access to government welfare that affects the quality of life of Myanmar workers living in Samut Prakan in overall was at high level. When considering each aspect, it was found that employment and labor protection and health and medical care were at high levels, and fundamental rights were at moderate levels. (2) The quality of life of Myanmar workers living in Samut Prakan in overall was at a high level. When

Keywords: government welfare, Myanmar migrant worker, quality of life, Samut Prakan

Type of Article: Research Article

¹ Master's Degree Student, Master of Public Administration Program Graduate School Kasem Bundit University, 1761 Phatthanakan Road, Phatthanakan Subdistrict, Suan Luang District, Bangkok 10250

²⁻³ Advisor, Master of Public Administration Program Graduate School Kasem Bundit University, 1761 Phatthanakan Road, Phatthanakan Subdistrict, Suan Luang District, Bangkok 10250

Corresponding author Email: Prcmill.wk@gmail.com

Email: ² Orapin.piy@kbu.ac.th, ³ priyakornpakorn@gmail.com



considering each aspect, it was found that every aspect was at a high level, namely; physical health, mental health, society and environment. (3) The factors influencing access to government welfare that affects the quality of life of Myanmar workers living in Samut Prakan were employment and labor protection, followed by fundamental rights, and health and medical care, at a statistically significant level at .05.



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยปัจจุบันประสบกับปัญหาการขาดแคลนแรงงานที่มาจากอัตราการเกิดที่ลดลง และเปลี่ยนแปลงเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ ซึ่งส่งผลให้ตลาดแรงงานไทยต้องพึ่งพาแรงงานข้ามชาติเพิ่มขึ้นในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ (เอนพิกา ศรีอุตร, 2566) ซึ่งรัฐบาลไทยได้ผ่อนผันให้แรงงานข้ามชาติทั้ง 3 ประเทศ คือ เมียนมา ลาว และกัมพูชา จดทะเบียนขอใบอนุญาตทำงานได้ตั้งแต่ปี พุทธศักราช 2535 และทำการจดทะเบียนแรงงานต่อเนื่องเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน ประกอบกับการพัฒนาเศรษฐกิจไทยที่ก้าวขึ้นมาเป็นฐานแห่งการผลิตของโรงงานอุตสาหกรรมทำให้เกิดความต้องการแรงงาน (ธนพัฒน์ พันธุ์สุข, 2559)

สำหรับแรงงานข้ามชาตินับเป็นฟันเฟืองสำคัญ โดยเฉพาะในภาคอุตสาหกรรม ก่อสร้าง และงานบ้าน ในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง สิทธิและเสรีภาพของแรงงานข้ามชาติเหล่านี้ควรได้รับการคุ้มครองตามกฎหมาย และควรได้รับสิทธิในด้านสภาพการทำงานตลอดจนชั่วโมงการทำงาน วันหยุด วันลา การทำงานนอกเวลาปกติ และรวมถึงความปลอดภัยในการทำงาน มาตรการในการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของปัจเจกชนในรูปแบบต่าง ๆ ของประเทศไทยซึ่งมีพันธกรณีระหว่างประเทศด้านสิทธิมนุษยชนตามสนธิสัญญา และอนุสัญญาหลายฉบับ ซึ่งมุ่งให้ความคุ้มครองสิทธิของแรงงาน 3 ด้าน คือ 1) ความเท่าเทียมในด้านโอกาสและการรักษาพยาบาล 2) ด้านนโยบายสังคม และ 3) ด้านการจ้างงานและที่พักอาศัย (รัฐสภาไทย, ม.ป.ป.) การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐของแรงงานข้ามชาติเป็นหนึ่งในสนธิสัญญาและข้อตกลงองค์การแรงงานระหว่างประเทศ อีกทั้งการคำนึงถึงคุณภาพชีวิตตามแนวคิดขององค์การอนามัยโลก World Health Organization (1997) ที่กำหนดองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านร่างกาย 2) ด้านจิตใจ 3) ด้านสังคม และ 4) ด้านสิ่งแวดล้อม มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ภาครัฐต้องตระหนักถึงและให้ความสำคัญตามหลักสิทธิมนุษยชน และป้องกันผลกระทบหลายประการที่จะตามมาในสังคมไทย จากการศึกษาของจิตติพร ฉายแสงมงคล (2567) พบว่า ในช่วงที่เกิดภาวะวิกฤติโควิด-19 ประเทศที่มีนโยบายแรงงานและสุขภาพ และระบบประกันสังคมที่เข้มแข็งอย่างเยอรมนี แทบไม่ต้องมีมาตรการพิเศษเพิ่มเติม ในขณะที่ประเทศอย่างสิงคโปร์ซึ่งมีกฎหมายไม่ครอบคลุมแรงงานข้ามชาติมากนักต้องใช้มาตรการสังคมสงเคราะห์แบบเฉพาะหน้ามากขึ้น โดยให้ภาคเอกชนที่ได้ประโยชน์จากแรงงานกลุ่มนี้มีส่วนร่วมรับภาระทางเศรษฐกิจ ส่วนมาตรการของเกาหลีใต้ แสดงให้เห็นว่าการผ่อนผันสถานะแรงงานข้ามชาติ ที่ไม่มีเอกสารช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการควบคุมโรค และเป็นตัวอย่างการบริหารจัดการแรงงานข้ามชาติตอบสนองสถานการณ์วิกฤตได้ทันทั่วทั้งที่

ทั้งนี้ จากผลการศึกษาเกี่ยวกับแรงงานในประเทศไทย พบว่ายังมีการละเมิดสิทธิแรงงานอยู่ เช่น เรื่องค่าตอบแทน เรื่องสวัสดิการ แรงงานข้ามชาติบางส่วนทำงานในสถานประกอบการขนาดเล็ก เช่น คนรับใช้ในบ้านทำงานมากกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน และไม่มีค่าล่วงเวลาและสวัสดิการใด ๆ สถานที่ทำงานบางแห่งมีการทำงานที่เสี่ยงการเกิดโรค โดยไม่มีอุปกรณ์ป้องกันให้แรงงาน เช่น แรงงานก่อสร้าง และแม่บ้านทำความสะอาด โรงพยาบาล (วันสนันท์ ปันคำ, 2558) ต่อมาในช่วงการระบาดของโควิด-19 มีการศึกษาพบว่า การบริหารจัดการสิทธิของแรงงานต่างด้าวยังไม่มีรูปแบบ/กลไกที่ชัดเจนหรือการดำเนินงานยังไม่ครอบคลุมตามแผน/กิจกรรมที่กำหนดร่วมกันที่จะนำไปสู่รูปแบบปัจจัยความสำเร็จในการขับเคลื่อนเชิงนโยบายและ

สนับสนุนการดำเนินงานการบูรณาการทำงานระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมระดับจังหวัด/อำเภอ (ภักจิโรชิตี สมหนองและสืบพงศ์ สุขสม, 2567) จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า ด้วยเหตุที่แรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่เข้ามาทำงานในจังหวัดสมุทรปราการมีจำนวนแรงงานที่เพิ่มมากขึ้นในทุก ๆ ปี แม้มีกฎหมายคุ้มครองแรงงานต่างด้าวและมีการจัดสวัสดิการเพื่อแรงงานต่างด้าว แต่การบริหารจัดการสิทธิแรงงานต่างด้าวยังไม่ชัดเจน และยังไม่ครอบคลุมสิทธิของแรงงาน ซึ่งอาจนำมาซึ่งปัญหาคุณภาพชีวิตแรงงานและขยายในวงกว้างที่ส่งผลกระทบต่อสังคมไทยโดยรวมได้

ดังนั้น ประเด็นปัญหาการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐเป็นประเด็นสำคัญที่ควรศึกษาเพื่อทราบถึงผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการที่มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นในทุก ๆ ปี จึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพื่อเป็นแนวทางในการบริหารจัดการ และส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในระบบการจัดการแรงงานข้ามชาติ และสิทธิต่าง ๆ ที่แรงงานข้ามชาติพึงได้รับให้มีความเหมาะสม และมีคุณภาพชีวิตที่ดียิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้ครองสิทธิเหล่านี้เข้าใจและสามารถเข้าถึงสิทธิของตนเองได้อย่างถูกต้องและสมบูรณ์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ
2. ศึกษาคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ
3. ศึกษาปัจจัยการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ ตามพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พุทธศักราช 2541 (ราชกิจจานุเบกษา, 2541) พระราชกำหนดการบริหารจัดการการทำงานของคนต่างด้าว พุทธศักราช 2560 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2561 อนุสัญญาว่าด้วยการอพยพเพื่อการทำงาน (แก้ไข) คริสต์ศักราช 1949 (พุทธศักราช 2492) แรงงานต่างด้าวจะได้รับสิทธิและสวัสดิการต่าง ๆ จากภาครัฐ โดยผู้วิจัยได้มุ่งเน้นประเด็นที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของแรงงานข้ามชาติ 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านการจ้างงานและคุ้มครองแรงงาน 2. ด้านสุขภาพและการรักษาพยาบาล และ 3. ด้านสิทธิพื้นฐานในสังคม และในส่วนของคุณภาพชีวิตศึกษาตามแนวคิดขององค์การอนามัยโลก 4 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านร่างกาย (Physical Domain) 2. ด้านจิตใจ (Psychological Domain) 3. ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม (Social Relationship) และ 4. ด้านสิ่งแวดล้อม (Environment)

ขอบเขตด้านพื้นที่ พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เฉพาะพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ



ขอบเขตด้านประชากร ประชากรที่ใช้วิจัยครั้งนี้ คือ แรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งได้รับอนุญาตทำงานในจังหวัดสมุทรปราการ ประเภทกลุ่มแรงงานนำเข้าตามความตกลงระหว่างรัฐบาลไทยกับรัฐบาลประเทศเมียนมา (MOU) จำนวน 2,169 คน (สถิติข้อมูลแรงงานต่างด้าวสัญชาติเมียนมาในจังหวัดสมุทรปราการ ไตรมาส 2 ปี 2567 สำนักงานแรงงานจังหวัดสมุทรปราการ)

ขอบเขตด้านระยะเวลา ผู้ศึกษาใช้ระยะเวลาในการศึกษาตั้งแต่เดือนมิถุนายน พุทธศักราช 2567 ถึงเดือนธันวาคม พุทธศักราช 2567

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ทราบถึงการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการว่าอยู่ในระดับใด
2. ทราบถึงคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการว่าอยู่ในระดับเกณฑ์ใด ต้องปรับปรุงแก้ไขในด้านใด
3. ทราบถึงปัจจัยการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการว่ามีปัจจัยใดบ้าง
4. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในระบบการจัดการแรงงานข้ามชาติ สิทธิต่าง ๆ ที่แรงงานข้ามชาติพึงได้รับให้มีความเหมาะสม และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับสวัสดิการแรงงานข้ามชาติ

กรมสวัสดิการและคุ้มครองแรงงาน (2554) ได้ให้ความหมาย สวัสดิการแรงงาน หมายถึง การบริการหรือกิจกรรมใด ๆ ที่หน่วยงานหรือองค์กรจัดให้มีขึ้นเพื่อให้บุคคลที่อยู่ในองค์กรนั้น ๆ ได้รับความสะดวกสบายในการทำงานมีความมั่นคงในอาชีพหลักประกันที่แน่นอนในการดำเนินชีวิต หรือได้รับประโยชน์อื่นใดนอกเหนือจากเงินเดือนหรือค่าจ้างที่ได้รับอยู่เป็นประจำ เพื่อเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้ปฏิบัติงานมีขวัญและกำลังใจที่ดี รวมถึงความสามารถของตนในการปฏิบัติงานอย่างเต็มที่ สำหรับการจ้างงานแรงงานต่างด้าวในประเทศไทยมีกฎหมายคุ้มครองแรงงานโดยได้กำหนดการได้รับสวัสดิการทางสังคมตามพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พุทธศักราช 2541 พระราชกำหนดการบริหารจัดการการทำงานของคนต่างด้าว พุทธศักราช 2560 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2561 และอนุสัญญาว่าด้วยการอพยพเพื่อการทำงาน (แก้ไข) คริสต์ศักราช 1949 (พุทธศักราช 2492) มีหน้าที่ที่จะต้องปฏิบัติต่อผู้อพยพเข้าเมืองอย่างถูกกฎหมายภายในดินแดนของตนอย่างดี ไม่น้อยไปกว่าที่ได้ปฏิบัติต่อชนชาติตนเอง และโดยไม่มีการแบ่งแยกเกี่ยวกับสัญชาติ เชื้อชาติ ศาสนา หรือเพศ มีสาระสำคัญ คือ มุ่งให้ความคุ้มครองสิทธิของแรงงาน 3 ด้าน ได้แก่

- 1) ด้านการจ้างงานและคุ้มครองแรงงาน การจ้างงานที่เป็นไปตามที่กฎหมายกำหนด การบริหารจัดการการ

ทำงานของแรงงานข้ามชาติที่นายจ้างปฏิบัติต่อลูกจ้าง เช่น การมีสัญญาจ้างงาน การปฏิบัติงานที่เท่าเทียมกัน เวลาการทำงานเป็นไปตามที่นายจ้างและลูกจ้างตกลงกัน การมีวันหยุด วันลา เวลาพัก และการได้รับค่าตอบแทนที่เหมาะสม 2) ด้านสุขภาพและการรักษาพยาบาล กองทุนประกันสังคม โดยสิทธิประโยชน์ที่นายจ้างต้องขึ้นทะเบียนแรงงานข้ามชาติเป็นผู้ประกันตน และสิทธิประโยชน์กรณีเจ็บป่วยหรือประสบอันตราย ทุพพลภาพ ตาย คลอดบุตร สงเคราะห์บุตร ชราภาพ และว่างงาน เป็นต้น และ 3) ด้านสิทธิพื้นฐานในสังคม การคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์กฎหมายแรงงานมีการกำหนดให้นายจ้างปฏิบัติกับลูกจ้างอย่างเป็นธรรม กำหนดให้ลูกจ้างมีสิทธิวันหยุด การจำกัดชั่วโมงการทำงานสิทธิการพักผ่อน สิทธิได้รับความปลอดภัยจากการทำงาน

แนวคิดเกี่ยวกับคุณภาพชีวิต

กรมสุขภาพจิต (2567) เครื่องชี้วัดคุณภาพชีวิตขององค์การอนามัยโลกชุดย่อฉบับภาษาไทย (WHOQOL-BREF-THAI) ประกอบด้วยองค์ประกอบของคุณภาพชีวิต 4 ด้าน ดังนี้

1) ด้านร่างกาย (Physical Domain) คือ การรับรู้สภาพทางร่างกายของบุคคล ซึ่งมีผลต่อชีวิตประจำวัน เช่น สภาพความสมบูรณ์แข็งแรงของร่างกาย ความสามารถในการทำงาน เป็นต้น

2) ด้านจิตใจ (Psychological domain) คือ การรับรู้สภาพทางจิตใจของตนเอง เช่น การรับรู้ความรู้สึกทางบวกที่บุคคลมีต่อตนเอง การรับรู้ภาพลักษณ์ของตนเอง การรับรู้ถึงความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง การรับรู้เกี่ยวกับความเชื่อต่างๆ ของตน ที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต

3) ด้านสังคม (Social Relationship) คือ การรับรู้เรื่องความสัมพันธ์ของตนเองกับบุคคลอื่น การรับรู้ถึงการได้รับความช่วยเหลือจากบุคคลอื่นหรือตนเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือบุคคลอื่นในสังคม

4) ด้านสิ่งแวดล้อม (Environment) คือ การรับรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมมีผลต่อการดำเนินชีวิต เช่น การรับรู้ว่าคุณมีชีวิตอยู่อย่างอิสระ มีความปลอดภัยและมั่นคงในชีวิต การรับรู้ว่าได้อยู่ในสิ่งแวดล้อมทางกายภาพที่ดี เป็นต้น



กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้นำเสนอในส่วนก่อนหน้า สามารถกำหนดกรอบแนวคิดได้ดังแสดงในภาพ 1

ตัวแปรอิสระ (Independent Variable)

ตัวแปรตาม (Dependent Variable)



ภาพ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

1. การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐด้านการจ้างงานและคุ้มครองแรงงานส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ
2. การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐด้านสุขภาพและการรักษาพยาบาลส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ
3. การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐด้านสิทธิพื้นฐานในสังคมส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

ระเบียบวิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ แรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ กลุ่มแรงงานนำเข้าตาม (MOU) จำนวน 2,169 คน (สำนักงานจัดหางานจังหวัดสมุทรปราการ, 2567) กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของทาโร่ ยามาเน่ (Yamane, 1973) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 338 คน และเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 340 คน และใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) โดยการเลือกเก็บข้อมูลจากแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ ที่ยินดีให้ข้อมูลและมีความสะดวกในการตอบแบบสอบถามจนครบตามจำนวน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการศึกษาแนวความคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์มีผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ผลการทดสอบพบว่ามีความ IOC มากกว่า 0.5 ค่าความเชื่อมั่นสอดคล้องภายในโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค เท่ากับ .917 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.7 ถือว่าเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีคุณภาพ สอดคล้องและเหมาะสมนำไปใช้ได้ (Cronbach, 1970) โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นที่มีต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ คือ สวัสดิการภาครัฐ 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านการจ้างงานและคุ้มครองแรงงาน 2. ด้านสุขภาพและการรักษาพยาบาล และ 3. ด้านสิทธิพื้นฐานในสังคม

ตัวแปรตาม คือ คุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ 4 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านร่างกาย 2. ด้านจิตใจ 3. ด้านสังคม และ 4. ด้านสิ่งแวดล้อม

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ การหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมา และความคิดเห็นที่มีต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ และสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)



ผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

ตาราง 1

แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ โดยรวม

การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐของแรงงานข้ามชาติ สัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ	<i>M</i>	<i>SD</i>	แปลผล
1. ด้านการจ้างงานและคุ้มครองแรงงาน	3.70	0.794	มาก
2. ด้านสุขภาพและการรักษาพยาบาล	3.66	0.818	มาก
3. ด้านสิทธิพื้นฐานในสังคม	3.36	0.927	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	3.57	0.653	มาก

(*n*=338)

จากตาราง 1 แสดงถึงการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ อยู่ในระดับมาก ($M = 3.57$, $SD = 0.653$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านการจ้างงานและคุ้มครองแรงงานอยู่ในระดับมาก ($M = 3.70$, $SD = 0.794$) รองลงมา ได้แก่ ด้านสุขภาพและการรักษาพยาบาลอยู่ในระดับมาก ($M = 3.66$, $SD = 0.818$) และด้านสิทธิพื้นฐานในสังคมอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.36$, $SD = 0.927$) ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 คุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

ตาราง 2

แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ โดยรวม (*n*=338)

คุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติ	<i>M</i>	<i>SD</i>	แปลผล
1. ด้านร่างกาย	3.63	0.809	มาก
2. ด้านจิตใจ	3.62	0.788	มาก
3. ด้านสังคม	3.53	0.784	มาก
4. ด้านสิ่งแวดล้อม	3.52	0.751	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.57	0.642	มาก

จากตาราง 2 แสดงถึงคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($M = 3.57$, $SD = 0.642$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยพบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ($M = 3.63$, $SD = 0.809$) รองลงมา ได้แก่ ด้านจิตใจ ($M = 3.62$, $SD = 0.788$) ด้านสังคม ($M = 3.53$, $SD = 0.784$) และด้านสิ่งแวดล้อม ($M = 3.52$, $SD = 0.751$) ตามลำดับ

ส่วนที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

ตาราง 3

ทดสอบสมมติฐานการวิเคราะห์การถดถอยเพื่อพยากรณ์ความสัมพันธ์ระหว่างการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

สวัสดิการภาครัฐ	Unstandardized	Standardized	<i>t</i>	<i>p</i> -value
	Coefficients	Coefficients		
	<i>B</i>	Beta (β)		
(Constant)	.570		4.322	.000*
สวัสดิการภาครัฐ				
ด้านการจ้างงานและคุ้มครองแรงงาน	.321	.033	9.857	.000*
ด้านสุขภาพและการรักษาพยาบาล	.207	.032	6.397	.000*
ด้านสิทธิพื้นฐานในสังคม	.320	.033	9.628	.000*
<i>R</i>	<i>R</i> ²	Adjusted <i>R</i> ²	Std. Error	<i>F</i>
.788	.621	.617	.397	177.900

* p -value ≤ 0.001

จากตาราง 3 เมื่อวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นแบบพหุคูณ ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณเป็น .788 และสามารถร่วมกันพยากรณ์คุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการได้ร้อยละ 62.1 จากด้านการจ้างงานและคุ้มครองแรงงาน ($B = .321$, $t = 9.857$, p -value = .000) ด้านสุขภาพและการรักษาพยาบาล ($B = .207$, $t = 6.397$, p -value = .000) และด้านสิทธิพื้นฐานในสังคม ($B = .320$, $t = 9.628$, p -value = .000) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีความคลาดเคลื่อนมาตรฐานการพยากรณ์เท่ากับ $\pm .39$ โดยเขียนเป็นสมการได้ดังนี้

$$\hat{Y} = .570 + .321(X_1) + .320(X_3) + .207(X_2)$$

ให้ $\hat{Y}$ แทน คุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

X_1 แทน ด้านการจ้างงานและคุ้มครองแรงงาน



X_2 แทน ด้านสุขภาพและการรักษาพยาบาล

X_3 แทน ด้านสิทธิพื้นฐานในสังคม

องค์ความรู้จากการวิจัย



ภาพ 2 องค์ความรู้จากการวิจัย

จากภาพ 2 สามารถอธิบายถึงองค์ความรู้ที่ได้รับจากการวิจัยว่า คุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติ สัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ เกิดจากการเข้าถึงสวัสดิการทางสังคมที่ภาครัฐจัดให้ ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาในด้านต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะด้านการจ้างงานและคุ้มครองแรงงาน งานที่ได้รับมอบหมายให้ทำเป็นไปตามสัญญาที่ได้ตกลงไว้กับนายจ้าง ได้รับการคุ้มครองและดูแลเรื่องความปลอดภัยในขณะปฏิบัติงาน รวมถึงชั่วโมงในการปฏิบัติงานมีความเหมาะสมเป็นไปตามสัญญาที่ได้ตกลงไว้กับนายจ้าง ในด้านสุขภาพและการรักษาพยาบาล โดยนายจ้างมีการทำประกันสังคมและประกันสุขภาพให้แก่ลูกจ้างในระยะเวลาตามสิทธิที่กฎหมายกำหนด และการได้รับข้อมูลการใช้บริการประกันสังคมและประกันสุขภาพจากภาครัฐหรือนายจ้าง รวมถึงการได้รับการบริการสิทธิประกันสังคมหรือประกันสุขภาพมีความเสมอภาค ในด้านสิทธิพื้นฐานในสังคม นายจ้างมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับลูกจ้าง นายจ้างมีเครื่องแต่งกายชุดปฏิบัติงานมอบให้ลูกจ้าง รวมถึงนายจ้างได้จัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสะดวกในการปฏิบัติงาน ซึ่งการเข้าถึงสวัสดิการเหล่านี้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติ

สรุปผลการวิจัย

1. การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยพบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน ได้แก่ ด้านการจ้างงานและคุ้มครองแรงงาน รองลงมา ได้แก่ ด้านสุขภาพและการรักษาพยาบาล และด้านสิทธิพื้นฐานในสังคม ตามลำดับ

2. คุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย พบว่า ด้านร่างกาย รองลงมา ได้แก่ ด้านจิตใจ ด้านสังคม และด้านสิ่งแวดล้อม ตามลำดับ

3. ความสัมพันธ์ระหว่างการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐสำหรับแรงงานข้ามชาติส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ พบว่าการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐด้านการจ้างงานและคุ้มครองแรงงาน ด้านสุขภาพและการรักษาพยาบาล และด้านสิทธิพื้นฐานในสังคมส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

การอภิปรายผล

การอภิปรายผลจะเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยอธิบายตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ พบว่า การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ โดยรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ เนื่องจากแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ มีการได้รับมอบหมายงานที่ทำเป็นไปตามสัญญาที่ได้ตกลงไว้กับนายจ้าง รวมถึงการทำให้ประกันสังคมและประกันสุขภาพให้แก่ลูกจ้างในระยะเวลาตามสิทธิที่กฎหมายกำหนด อีกทั้งนายจ้างมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับลูกจ้าง มีการเอาใจใส่ห่วงใยทั้งเรื่องสุขภาพและครอบครัวของลูกจ้าง สอดคล้องกับการศึกษาของ พระบิสิ่นา พิลาวงส์ (2565) ที่ศึกษาวิจัยเรื่อง “การจัดสวัสดิการในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของแรงงานลาว ในเขตนิคมอุตสาหกรรมโรจนะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา” ผลการศึกษาพบว่า การจัดสวัสดิการในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของแรงงานลาวมีการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ค่อนข้างดี แรงงานมีความรู้สึกพอใจกับงานที่ตนทำ ได้รับค่าจ้างที่เหมาะสมกับสภาพงานที่ทำ และทำให้ชีวิตดีขึ้น มีฐานะทางเศรษฐกิจที่ดีขึ้น มีเงินใช้จ่ายสำหรับตนเอง มีรายได้มาจุนเจือครอบครัวทำให้มีเงินส่งกลับบ้านให้พ่อแม่และครอบครัวที่อยู่ทางบ้านได้ใช้จ่ายอีกด้วย

2. คุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ พบว่า โดยรวมมีคุณภาพชีวิตอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ มีคุณภาพชีวิต ด้านร่างกาย โดยพบว่าแรงงานข้ามชาติมีร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์รับประทานอาหารที่ดีเพียงพอต่อร่างกาย ด้านจิตใจ แรงงานรู้สึกมีความสุข และมีสมาธิในการทำงาน ด้านสังคม สามารถปรับตัวในการทำงานร่วมกับบุคคลอื่นได้ ด้านสิ่งแวดล้อม แรงงานมีการได้รับการสาธารณสุขที่เพียงพอครบถ้วน สอดคล้องกับการศึกษาของ โอฬาร ถิ่นบางเตียว (2567) ศึกษาวิจัยเรื่อง “การจ้างงานและคุณภาพชีวิตของแรงงานต่างด้าวในเขตเทศบาลเมืองแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี” ผลการศึกษาพบว่า คุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติ โดยรวมมีความพึงพอใจต่อค่าจ้างที่ได้รับ มีคุณภาพชีวิตที่ดีในการทำงาน ได้รับการยอมรับและดูแลจากนายจ้างในระดับที่น่าพอใจ บางกรณีพบว่านายจ้างยอมรับ



แรงงานข้ามชาติเหมือนสมาชิกในครอบครัว ให้พักอยู่ร่วมกันกับนายจ้าง บางรายมีที่พักให้ส่วนตัว มีอาหารให้ 3 มื้อ และนายจ้างคอยช่วยเหลือดูแลในยามเจ็บไข้ไม่สบาย

3. การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ อภิปรายรายผลการศึกษาดังเฉพาะในการทดสอบสมมติฐาน ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐด้านการจ้างงานและคุ้มครองแรงงานส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 **จึงยอมรับสมมติฐานที่ตั้งไว้** สอดคล้องกับแนวคิดของ ยูนันท์ ตามกาล และคณะ (2562) ได้ศึกษาเรื่อง “การศึกษาคุณภาพชีวิตและการทำงานของแรงงานข้ามชาติในอุตสาหกรรมการประมงและต่อเนื่องประมงในประเทศไทย” ผลจากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคุณภาพชีวิตและคุณภาพชีวิตการทำงานที่ดีขึ้นมากกว่าเดิม จากการเปลี่ยนแปลงของกฎหมายที่มีการคุ้มครองดูแลแรงงานต่างด้าวที่มีความเท่าเทียมและไม่แตกต่างกับแรงงานชาวไทย แรงงานต่างด้าวมีการรับรู้และเข้าถึงสิทธิที่ตนเองจะได้รับมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มของแรงงานภาคประมง ถือเป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตและคุณภาพชีวิตการทำงานของแรงงานที่มีความแตกต่างจากเดิม และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ วีระ เกียบและศิริช ศรีโสภากุล (2560) ได้ศึกษาเรื่อง “สถานการณ์และความเหลื่อมล้ำด้านคุณภาพชีวิตของแรงงานต่างด้าวชาวกัมพูชาในเขตจังหวัดสระแก้ว” จากการศึกษพบว่า สถานการณ์คุณภาพชีวิตของแรงงานต่างด้าวชาวกัมพูชาในเขตจังหวัดสระแก้วโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ส่งเสริมให้แรงงานต่างด้าวมุ่งงานดี ๆ มีความมั่นคง สามารถย้ายถิ่นฐานการทำงานไปยังจังหวัดอื่น ๆ ในประเทศไทยได้อย่างอิสระ เปิดโอกาสให้แรงงานแต่งตั้งตัวแทนเจรจาต่อรองเรียกร้องสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ เพื่อลดทอนปัญหาการเผชิญหน้าความขัดแย้งรุนแรงระหว่างนายจ้างกับลูกจ้าง การให้สวัสดิการต่าง ๆ โดยเฉพาะสิทธิประโยชน์ทดแทนวันหยุดประจำสัปดาห์ จัดหาที่พักให้แรงงานอย่างทั่วถึง

สมมติฐานที่ 2 การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐด้านสุขภาพและการรักษาพยาบาลส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 **จึงยอมรับสมมติฐานที่ตั้งไว้** สอดคล้องกับผลการศึกษาของ วิภา ชูปวา และช่วงชัย ชูปวา (2564) ได้ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานนอกระบบ” ผลจากการศึกษาพบว่า สิทธิในการรักษาพยาบาลและการเข้าถึงการบริการด้านสุขภาพเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานนอกระบบ

สมมติฐานที่ 3 การเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐด้านสิทธิพื้นฐานในสังคมส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 **จึงยอมรับสมมติฐานที่ตั้งไว้** สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ยูนันท์ ตามกาล และคณะ (2562) ได้ศึกษาเรื่อง “การศึกษาคุณภาพชีวิตและการทำงานของแรงงานข้ามชาติในอุตสาหกรรมการประมงและต่อเนื่องประมงในประเทศไทย” ผลจากการศึกษาพบว่า ในด้านสิทธิพื้นฐาน นายจ้างได้ดูแลให้ลูกจ้างแรงงานต่างด้าวอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี มีที่พักที่ปลอดภัย สะดวกพอสำหรับลูกจ้าง ได้รับค่าแรงโดยวิธีการที่ตรวจสอบได้ มีการดูแลสุขภาพ การทำงานมีความปลอดภัย สามารถติดตามและรับรู้ข่าวสารความเป็นไปของโลกรอบ ๆ

ตัวสื่อสารพูดคุยกับคนในครอบครัวที่อยู่ห่างไกลได้ผ่านเทคโนโลยี มีวันหยุดพักและเวลาว่างที่สามารถทำกิจกรรมส่วนตัวตามที่ต้องการได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. ด้านการจ้างงานและคุ้มครองแรงงาน ควรมีการจัดสวัสดิการที่เกี่ยวข้องกับวันหยุดพักผ่อนประจำปี วันลาภิก และวันลาป่วยอย่างเหมาะสม ซึ่งเป็นหนึ่งสิทธิที่สำคัญของแรงงานที่จะช่วยสร้างสมดุลระหว่างการ ทำงานและชีวิตส่วนตัว รวมถึงการดูแลสุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจ อีกทั้งควรมีการจัดอบรมความรู้เกี่ยวกับการทำงานให้มากขึ้น ซึ่งช่วยให้แรงงานสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ลดความผิดพลาดใน กระบวนการทำงาน

2. ด้านสุขภาพและการรักษาพยาบาล ควรมีการจัดการเข้าถึงแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการส่งเสริมป้องกัน โรคต่าง ๆ ในชุมชน ซึ่งจะเป็ปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ชุมชนสามารถรับมือกับปัญหาสุขภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยเพิ่มความรู้ความเข้าใจ รวมไปถึงการจัดบริการตรวจสุขภาพประจำปี ประจำปี เป็นประจำอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะช่วยลดการแพร่ระบาด และส่งเสริมสุขภาพโดยรวมในชุมชนได้

3. ด้านสิทธิพื้นฐานในสังคม ควรมีการจัดกิจกรรมนันทนาการ เช่น การนำเที่ยว การจัดเลี้ยงประจำปี ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยสร้างความสุข ความผูกพันที่ดีระหว่างเพื่อนร่วมงาน อีกทั้งการจัดสวัสดิการด้านอาหาร ที่ถูกสุขอนามัย และที่พักอาศัยให้แก่งูกจ้าง เป็นการดูแลสุขภาพความเป็นอยู่ที่ดีให้ลูกจ้าง ซึ่งจะส่งผลต่อ ประสิทธิภาพในการทำงาน สุขและความสะดวก และยังช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของพนักงานอีกด้วย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะกลุ่มแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัด สมุทรปราการ เท่านั้น ซึ่งแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาในพื้นที่อื่น อาจมีความคิดเห็นที่แตกต่างออกไป ควรมีการขยายพื้นที่ในการทำวิจัยให้กว้างมากขึ้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเสนอแนะให้ทำการศึกษาในลักษณะเดียวกันนี้ใน พื้นที่อื่นในการวิจัยครั้งต่อไป เพื่อเปรียบเทียบผลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้ จะทำให้เกิดการต่อยอด องค์ความรู้เรื่องคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติสัญชาติเมียนมาในพื้นที่อื่น ๆ ที่กว้างขวางมากขึ้น

2. ควรทำการศึกษาการเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐและคุณภาพชีวิตของแรงงานข้ามชาติในสัญชาติอื่นที่ เข้ามาทำงานในประเทศไทย เพื่อให้เห็นถึงข้อเปรียบเทียบและเป็นแนวทางในการคุ้มครองแรงงานข้ามชาติ ต่อไป

3. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรทำการศึกษาวิจัยในเชิงคุณภาพด้วย โดยใช้การสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูล ที่มีรายละเอียดและเป็นข้อมูลเชิงลึกมากขึ้น และเป็นข้อมูลเพิ่มเติมที่แท้จริง หลากหลาย นำไปสู่แนวทางการ แก้ไขปัญหาได้



เอกสารอ้างอิง

กรมสวัสดิการและคุ้มครองแรงงาน. (2554). *สวัสดิการแรงงาน*.

<https://www.labour.go.th/index.php/hm8/81-2011-06-02-15-06-22>.

กรมสุขภาพจิต. (2567). *เครื่องมือวัดคุณภาพชีวิตขององค์การอนามัยโลกชุดย่อ ฉบับภาษาไทย*.

<https://dmh.go.th/test/whoqol/>

จิตติพร ฉายแสงมงคล. (2567). นโยบายสุขภาพเพื่อรับมือโควิด-19ในกลุ่มแรงงานข้ามชาติ: กรณีศึกษา สิงคโปร์ เยอรมนี และเกาหลีใต้. *วารสารความเป็นธรรมทางสังคมและความเหลื่อมล้ำ*, 5(2), 1-19.

ธนพัฒน์ พันธุ์สุข. (2559). “ปัญหาแรงงานต่างด้าวกับการละเมิดสิทธิ”. *วารสารการจัดการธุรกิจ มหาวิทยาลัยบูรพา*. 5(2), 114-125.

พระบิสิ่น่า พิลาวงส์. (2565). การจัดสวัสดิการในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของแรงงานลาว ในเขตนิคมอุตสาหกรรมโรจนะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. *มจร การพัฒนาลังคม*, 7(3), 51-65.

พระราชกำหนด. (2561). *การบริหารจัดการการทำงานของคนต่างด้าว พ.ศ. 2560 และที่แก้ไขเพิ่มเติม*

(ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2561. <http://www.doe.go.th/prd/assets/>

[upload/files/legal_th/3ad8fb156a32cbb000e303125ced6af7.pdf](http://www.doe.go.th/prd/assets/upload/files/legal_th/3ad8fb156a32cbb000e303125ced6af7.pdf).

ภาคจิรัชโชติ สมหนอง และสืบพงศ์สุขสม. (2567).การบริหารจัดการสิทธิของแรงงานต่างด้าวในช่วงสถานการณ์วิกฤติโรคระบาดโควิด-19. *วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย*, 8(1), 438-483.

ยุรนันท์ ตามกาล, อุไรวรรณ รุ่งไธัญ และศรีฐา อ่อนแก้ว. (2562). *การศึกษาคุณภาพชีวิตและการทำงานของแรงงานข้ามชาติในอุตสาหกรรมประมงและต่อเนื่องประมงในประเทศไทย*. รายงานผลการวิจัย สถาบันเสริมศึกษาและทรัพยากรมนุษย์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ราชกิจจานุเบกษา. (2541). *พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541. เล่มที่ 115 ตอนที่ 8ก*.

<http://legal.labour.go.th/images/law/Protection2541.pdf>.

รัฐสภาไทย. (ม.ป.ป.). *การคุ้มครองแรงงานข้ามชาติในประเทศไทยภายใต้กฎหมายสิทธิมนุษยชน*. 16 มิถุนายน

https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/parliament_parcy

[/ewt_dl_link.php?nid=74860&filename=index](https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/parliament_parcy/ewt_dl_link.php?nid=74860&filename=index).

วันสนั่น ปินคำ. (2558). *การละเมิดสิทธิแรงงานของแรงงานต่างด้าวในอำเภอเมืองแม่ฮ่องสอน*. การค้นคว้าอิสระรัฐศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วิพา ชูปวา และช่วงชัย ชูปวา. (2564). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อคุณภาพชีวิตของแรงงานนอกระบบ. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ*, 1(2), 30-39.

วีระ เกียบ และศิวัช ศรีโกลางกุล. (2560). สถานการณ์และความเหลื่อมล้ำด้านคุณภาพชีวิตของแรงงานต่างด้าวชาวกัมพูชาในเขตจังหวัดสระแก้ว. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 10(2), 189-204.

สำนักงานจัดหางานจังหวัดสมุทรปราการ. (2567). ข้อมูลสถิติการทำงานของคนต่างด้าว.

<https://www.doe.go.th/prd/alien/statistic/param/site/152/cat/82/sub/0/pull/category/view/list-label>.

สำนักงานพัฒนามาตรฐานแรงงาน. (2567). อนุสัญญาว่าด้วยการอพยพเพื่อการทำงาน (แก้ไข) ค.ศ. 1949 (พ.ศ. 2492). <http://tls.labour.go.th>.

एमพิกา ศรีอุตร. (2566). แรงงานข้ามชาติ: ชีวิต สิทธิ และความหวัง.

<https://www.masscomm.cmu.ac.th>.

โอฬาร ถิ่นบางเตียว. (2567). การจ้างงานและคุณภาพชีวิตของแรงงานต่างด้าวในเขตเทศบาลเมืองแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี". *วารสารการเมือง การบริหาร และกฎหมาย*, 16(1), 51-70.

Cronbach, L. (1970). *Essentials of Psychological Testing* (3rd ed.). Harper & Row Publishers.

World Health Organization. (1997). *WHOQOL: Measuring Quality of Life*. Geneva: World Health Organization.

Yamane, T. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis*. Harper and Row.



การสร้างสรรคานาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง

จิตติมา อ่องทอง¹

วันที่รับบทความ: 20 กรกฎาคม 2568

วันแก้ไขบทความ: 20 สิงหาคม 2568

วันที่ตอบรับบทความ: 30 กันยายน 2568

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรคานาฏศิลป์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง ชุด “รอยประพาส” ดำเนินการวิจัยโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาและสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร การศึกษาข้อมูลภาคสนาม และนำข้อมูลที่ได้มาสร้างสรรคเป็นการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ ผลจากการวิจัย พบว่า การสร้างสรรคการแสดงชุดนี้เป็นการแสดงที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ตามรอยเสด็จประพาสรัชกาลที่ 5 จังหวัดอ่างทอง ประกอบด้วย วัดป่าโมกวรวิหาร วัดขุนอินทประมูล วัดไชโยวรวิหาร และพระตำหนักคำหยาด โดยมีองค์ประกอบการแสดง ได้แก่ 1) การกำหนดแนวคิดและรูปแบบผลงาน มีแนวคิดหลักในการนำเสนอเส้นทางท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในจังหวัดอ่างทอง แบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 กล่าวถึงการเสด็จประพาสจังหวัดอ่างทองของรัชกาลที่ 5 ช่วงที่ 2 นำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่รัชกาลที่ 5 เสด็จประพาส ช่วงที่ 3 การเชิญชวนท่องเที่ยวเส้นทางตามรอยเสด็จประพาส 2) ผู้แสดงใช้นักแสดงผู้หญิงจำนวน 10 คน ที่มีทักษะนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์ร่วมสมัย 3) บทร้องและดนตรีประกอบการแสดงประพันธ์ขึ้นใหม่ ในรูปแบบเพลงไทยร่วมสมัยที่มีกลิ่นอายพื้นบ้านภาคกลาง 4) เครื่องแต่งกาย มีการออกแบบเสื้อขึ้นใหม่โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากเสื้อแขนพองของสตรีในสมัยรัชกาลที่ 5 และการนุ่งโจงกระเบน 5) การสร้างสรรคท่ารำ โดยใช้ลีลาท่าทางจากนาฏศิลป์ไทยแบบหลวงและนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง และ 6) รูปแบบแถวและการใช้พื้นที่การแสดงมีการออกแบบที่สอดคล้องกับลีลาท่าทาง การออกแบบจากเส้น รูปร่างเรขาคณิต และการออกแบบแถวแบบอิสระ

คำสำคัญ: การสร้างสรรคานาฏศิลป์; การท่องเที่ยว; ประวัติศาสตร์; อ่างทอง

ประเภทบทความ: บทความวิจัย

¹ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตำบลบางแก้ว อำเภอเมืองอ่างทอง จังหวัดอ่างทอง 14000

* ผู้รับผิดชอบบทความ อีเมล: thitima.bpi@gmail.com



The Creation of a Dance Performance for Promoting Historical Tourism in Ang Thong Province

Thitima Ongthong¹

Received:	20 July 2025
Revised:	20 August 2025
Accepted:	30 September 2025

Abstract

This study aims to develop a choreographic work entitled “Roy Prapat” (Royal Visit) as a creative approach to promoting historical tourism in Ang Thong Province, Thailand. Employing a qualitative research design, the researcher collected data through documentary analysis and field observation and subsequently synthesized into a new dance creation. The findings reveal that this dance performance was designed to promote historical tourism by retracing the royal journeys of King Rama V in Ang Thong Province. The key historical landmarks presented include Wat Pa Mok Worawihan, Wat Khun Inthapramun, Wat Chaiyo Worawihan and Phra Tamnak Kham Yat. The work integrates six key components: (1) Concept and Structure: the performance unfolds in three segments: a) the King’s royal visit to Ang Thong, b) the historical landmarks along the royal route and c) an invitation to contemporary audiences to experience this cultural tourism path; (2) Performers: a cast of ten female dancers trained in Thai classical and contemporary dance; (3) Lyrics and Music: newly composed lyrics and music in a contemporary Thai idiom infused with Central Thai folk elements; (4) Costumes: inspired by women’s puff-sleeved attire of the Rama V era combined with Chong Kraben draping; (5) Choreography blending Thai court dance with regional folk movements; and (6) Formations and Use of Space: spatial formations designed through geometric and free-form patterns.

Keywords: The Creation Dance, Tourism, History, Angthong

Type of Article: Research Article

¹ Angthong College of Dratic Arts, Bunditpatanasilpa Institute, Bangkeaw, Meung Angthong, Angthong, 14000

* Corresponding author Email: thitima.bpi@gmail.com



ความเป็นมาและความสำคัญของงานวิจัย

จังหวัดอ่างทองเป็นเมืองที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน ปรากฏหลักฐานทางโบราณคดีในพื้นที่จังหวัดอ่างทองตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์และสมัยทวารวดี ในทางประวัติศาสตร์ถือเป็นเมืองเก่าแก่ที่มีความสำคัญมาตั้งแต่สมัยทวารวดี สมัยอยุธยา จนกระทั่งสมัยรัตนโกสินทร์ และมีเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์เกิดขึ้นอยู่หลายครั้งเนื่องจากเป็นเส้นทางเดินทัพและเมืองหน้าด่านในช่วงการทำศึกสงครามกับพม่า ปัจจุบันอ่างทองเป็นเมืองในแถบลุ่มน้ำที่มีวิถีการดำรงชีวิตที่เป็นเอกลักษณ์ มีศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลายทั้งงานประณีตศิลป์ จิตรกรรม ประติมากรรม วรรณกรรม และศิลปะการแสดง รวมถึงมีมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ ได้แก่ โบราณสถาน โบราณวัตถุ เป็นต้น โดยจังหวัดอ่างทองได้รับนโยบายการส่งเสริมทางด้านการท่องเที่ยว “เมืองรอง” ภาคกลาง และได้รับความสนใจในการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมจากนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติ เนื่องจากมีสถานที่ท่องเที่ยวที่มีอายุเก่าแก่และมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์มากมาย โดยเฉพาะสถานที่สำคัญตามประวัติศาสตร์ที่มีการเสด็จประพาสและการเสด็จประพาสต้นของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5)

จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์การเสด็จประพาสจังหวัดอ่างทองของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พบว่าพระองค์ท่านได้เสด็จประพาสและเสด็จประพาสต้นไปยังสถานที่สำคัญต่าง ๆ ในจังหวัดอ่างทองอยู่หลายครั้ง ได้แก่ วัดไชโยวรวิหาร วัดป่าโมกวรวิหาร วัดขุนอินทประมูล และพระตำหนักคำหยาด (จังหวัดอ่างทอง, 2564) ในการเสด็จดังกล่าว ทำให้เกิดเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม โดยมีการส่งเสริมการท่องเที่ยวในเส้นทางตามรอยการเสด็จประพาสของรัชกาลที่ 5 ทำให้เกิดเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของจังหวัดอ่างทอง นับเป็นการสร้างกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมและกระตุ้นเศรษฐกิจการท่องเที่ยวของจังหวัดได้เป็นอย่างดี

จากเหตุการณ์การเสด็จประพาสนี้ จังหวัดอ่างทองได้ให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่งโดยกำหนดให้มีการจัดงานรำลึกและตามรอยเสด็จประพาสต้นเป็นงานประจำปีของจังหวัด ในงานนั้นนอกจากจะเป็นการน้อมรำลึกถึงเหตุการณ์ครบรอบการเสด็จประพาสต้นแล้ว ยังเป็นการเทิดพระเกียรติและสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณนานับประการของพระองค์ที่มีต่อประเทศชาติและปวงชนชาวไทย นอกจากนี้ การจัดงานดังกล่าวยังเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวในจังหวัด มีการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ศิลปาชีพท้องถิ่น อาหาร และขนมไทย เป็นการสร้างรายได้ให้กับคนในพื้นที่และเป็นการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์และของดีประจำจังหวัดอีกทางหนึ่ง ตลอดจนมีการสร้างค่านิยมในการร่วมกันอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมในงาน ได้แก่ การแต่งกายชุดไทยหรือผ้าไทย เป็นต้น รวมทั้งมีการแสดงนาฏกรรมไทย ดนตรีไทย รวมถึงศิลปวัฒนธรรมประจำท้องถิ่นอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม จากแผนพัฒนาจังหวัดอ่างทอง (พุทธศักราช 2566-2570) ได้วิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบันของการท่องเที่ยวของจังหวัดอ่างทอง พบว่า มีนักท่องเที่ยวที่เดินเข้ามาท่องเที่ยวในจังหวัดอ่างทองลดลง ร้อยละ 88.22 เนื่องจากผลกระทบจากสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ที่ต่อเนื่องมาตั้งแต่ปลายปีพุทธศักราช 2562 ทำให้รายได้จากการท่องเที่ยวลดลงเป็นอย่างมาก จังหวัดอ่างทองจึงมีการวางแผน โดยมีเป้าหมายการพัฒนาจังหวัดที่ว่า “อ่างทองเมืองน่าอยู่ เศรษฐกิจดี สังคมดี ประชาชนมีความสุข” และได้

มีการจัดทำแผนในประเด็นการพัฒนาที่ 3 ด้านการท่องเที่ยวเชิงเกษตร ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และวิถีชุมชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวและรายได้จากการท่องเที่ยวให้มากขึ้น และมีการกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาที่สำคัญอย่างยิ่งคือ การประชาสัมพันธ์ให้เกิดการรับรู้ ดึงดูดนักท่องเที่ยวเข้ามาในจังหวัดหรือท้องถิ่นให้มากขึ้น (สำนักงานจังหวัดอ่างทอง, 2564, หน้า 91)

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะสร้างสรรค์การแสดงทางด้านนาฏศิลป์ขึ้นใหม่ในรูปแบบของนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์ เป็นการแสดงที่สามารถนำเสนอเส้นทางท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ในจังหวัดอ่างทองที่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงเสด็จประพาส โดยสอดแทรกศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดอ่างทอง และการเทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยมุ่งหวังให้เป็นการแสดงที่สามารถประชาสัมพันธ์ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ร่วมกับการอนุรักษ์และตระหนักถึงความสำคัญและคุณค่าทางประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลทางประวัติศาสตร์ การท่องเที่ยว รวมถึงศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดอ่างทอง ตลอดจนแนวคิดและทฤษฎีในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ โดยสามารถใช้เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวในรูปแบบของศิลปะการแสดงที่หน่วยงานราชการและชุมชนในจังหวัดอ่างทองสามารถนำไปใช้เพื่อประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวและศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ตลอดจนสามารถถ่ายทอดให้กับชุมชนเพื่อใช้ฝึกหัดหรือนำไปใช้บูรณาการเพื่อประโยชน์ในด้านอื่น ๆ ต่อไป นอกจากนี้งานวิจัยฉบับนี้ยังสามารถใช้ศึกษาเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในจังหวัดที่มีสถานที่เชิงประวัติศาสตร์สำหรับครูอาจารย์ นักเรียน นักศึกษา หรือผู้ที่สนใจทั่วไปได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง ชุด “รอยประพาส”

ขอบเขตของการวิจัย

1. การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง เป็นงานวิจัยเพื่อสร้างต้นแบบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ที่มีขอบเขตการศึกษาข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดอ่างทอง โดยคัดเลือกจากสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จากเหตุการณ์การเสด็จประพาสและการเสด็จประพาสต้นเมืองอ่างทองของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) ประกอบด้วย 4 สถานที่ ได้แก่ วัดไชโยวรวิหาร วัดป่าโมกวรวิหาร วัดขุนอินทประมูล และพระตำหนักคำหยาด เท่านั้น

2. ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน ณ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง และกำหนดระยะเวลาที่ใช้แสดงประมาณ 6 นาที และมีระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย 1 ปี



ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้ชุดองค์ความรู้และแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ของจังหวัดอ่างทอง
2. ได้แนวทางในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อเป็นสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์สำหรับครูอาจารย์ นักเรียน นักศึกษา หรือผู้ที่สนใจทั่วไป
3. ได้ต้นแบบการแสดงที่สามารถถ่ายทอดให้กับครูและนักเรียนในโรงเรียนต่าง ๆ ของจังหวัดอ่างทอง ได้ฝึกหัดการแสดงนาฏศิลป์อันศิลปะการแสดงของชาติ พร้อมกับการเรียนรู้สถานที่ทางประวัติศาสตร์ในจังหวัดของตนเองในรูปแบบของการแสดง สามารถใช้แสดงในโอกาสต่าง ๆ หรือนำไปใช้บูรณาการเพื่อประโยชน์ในด้านอื่นได้
4. ได้สื่อประเภทการแสดงที่สามารถประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ของจังหวัดอ่างทองเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวในรูปแบบของการแสดงนาฏศิลป์ ที่สามารถประชาสัมพันธ์ผ่านการแสดงบนเวที และสื่อออนไลน์ (Online) ได้

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์

การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ (Historical Tourism) คือการเดินทางไปยังแหล่งท่องเที่ยวที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี หรือมีความทรงจำร่วมทางวัฒนธรรม โดยมุ่งเป้าไปที่การให้ผู้มาเยือนได้เรียนรู้ เข้าใจบริบทอดีต และสร้าง “จิตสำนึกร่วม” (Collective Memory) ต่อแหล่งนั้นในฐานะมรดกทางวัฒนธรรม (วรรณ วทัญญู, 2546, หน้า 5-6)

วรรณ วทัญญู ระบุหลักการสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ไว้ 3 ประการ คือ (1) ต้องเป็นแหล่งที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ โบราณสถาน หรือนิทรรศการมรดกทางวัฒนธรรม (2) ต้องให้ความรู้ หรือสร้างความเข้าใจถึงคุณค่าทางประวัติศาสตร์แก่ผู้มาเยือน และ (3) มีบทบาทในการสร้างจิตสำนึกร่วมและความรับผิดชอบต่อการอนุรักษ์แหล่งเหล่านั้นโดยชุมชนท้องถิ่น (วรรณ วทัญญู, 2546, หน้า 5-6)

Di Giovine นำเสนอแนวคิด Heritage-scape ซึ่งมองว่าการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์เป็นกระบวนการ “สร้างความหมายใหม่” ให้กับสถานที่ผ่านการสื่อสาร การเล่าเรื่อง และการมีส่วนร่วม โดยพื้นที่ทางกายภาพจะกลายเป็น “ภูมิทัศน์ทางความทรงจำ” ที่ไม่ตายตัว แต่วิวัฒน์ไปตามบริบทของการตีความร่วมสมัย (Di Giovine, 2009, p. 312)

2. แนวคิดทุนทางวัฒนธรรม

ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) มีรากฐานจากงานของนักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศสชื่อ ปีแอร์ บูร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu) ซึ่งเสนอว่าในสังคมมนุษย์ไม่ได้มีเพียงทุนในรูปของ “เงินตรา” หรือ “ทรัพย์สิน” เท่านั้น หากยังมีทุนในรูปแบบที่ไม่เป็นตัวแทน เช่น ความรู้ รสนิยม ทักษะ และความสามารถทางวัฒนธรรม ที่สามารถใช้ “ต่อรอง” อำนาจ หรือ “สร้างสถานะ” ทางสังคมได้

Bourdieu แบ่งทุนทางวัฒนธรรมออกเป็น 3 รูปแบบสำคัญ ได้แก่

Embodied Cultural Capital – ทุนที่ฝังอยู่ในตัวบุคคล เช่น ความสามารถในการรำทักษะการเล่นดนตรีไทย ความเข้าใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

Objectified Cultural Capital – ทุนที่ปรากฏในรูปของวัตถุ เช่น เครื่องแต่งกาย เครื่องดนตรี หรืองานศิลป์

Institutionalized Cultural Capital – ทุนที่ได้รับการรับรองโดยสถาบัน เช่น ประกาศนียบัตรทางนาฏศิลป์ หรือการขึ้นทะเบียนมรดกวัฒนธรรมโดยรัฐ (Bourdieu, 1986)

แนวคิดนี้ได้รับการนำไปประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวางในบริบทของการพัฒนาท้องถิ่น การท่องเที่ยว และการสร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยเฉพาะในแง่ที่มองว่าวัฒนธรรมไม่ใช่เพียง “มรดก” ที่ควรเก็บรักษา หากยังเป็น “ทุน” ที่สามารถนำมาใช้ต่อยอดให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจ สังคม และการศึกษาได้อย่างมีพลัง (ณัฐยานันต์ ตั้งถาวรสกุล, 2558)

นอกจากนี้ Bourdieu ยังกล่าวถึง “สนามทางสังคม” (Field) และ “นิสัยฝังลึก” (Habitus) ซึ่งเป็นอีกสององค์ประกอบสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างมีพลวัต กล่าวคือ การสร้างงานนาฏศิลป์ในพื้นที่หนึ่งมิได้เป็นเพียงการจัดแสดงความรู้ หากยังสะท้อนระบบคุณค่า วิถีคิด และพลวัตระหว่างชุมชน ศิลปิน และผู้ชมที่ร่วมกันกำหนด “ความหมายใหม่” ให้กับทุนวัฒนธรรมเหล่านั้น (Bourdieu, 1986)

3. สถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในจังหวัดอ่างทอง

วัดไชโยวรวิหาร ตั้งอยู่ที่ตำบลไชโย อำเภอไชโย จังหวัดอ่างทอง เป็นพระอารามหลวงชั้นโท ประเภทวรวิหาร ที่มีรากฐานมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา เดิมเป็นวัดราษฎร์ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เสด็จพระราชดำเนินมายังวัดนี้หลายครั้ง ทรงพระราชทานพระนาม “พระมหาพุทฺธพิมพ์” พร้อมทั้งโปรดเกล้าฯ ให้ปฏิสังขรณ์วิหารใหญ่ที่ประดิษฐานพระพุทธรูป ปุชฌิยวัตถุ และสร้างพระอุโบสถใหม่ พร้อมพระอารามทั้งหมด (สำนักงานจังหวัดอ่างทอง, 2554)

วัดป่าโมกวรวิหาร เป็นพระอารามหลวงชั้นตรี ชนิดวรวิหาร ตั้งอยู่ริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา ตำบลป่าโมก อำเภอป่าโมก จังหวัดอ่างทอง มีประวัติยาวนานตั้งแต่สมัยสุโขทัยและอยุธยา เดิมชื่อ “วัดใต้” หรือ “วัดตะโก” และมาเปลี่ยนชื่อเป็น “วัดป่าโมก” ตามชื่อเมืองโบราณ “เมืองป่าโมกข์” ในพระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเมื่อคราวเสด็จประพาสต้น พุทธศักราช 2448 มีการกล่าวถึงวัดป่าโมกว่าเป็นจุดแวะสำคัญทางน้ำ โดยพระองค์ได้เสด็จทางเรือมายังวัด และได้ทรงเยี่ยมชมพระพุทธรูปไสยาสน์ (สำนักงานจังหวัดอ่างทอง, 2554)

วัดขุนอินทประมูล ตั้งอยู่ที่ตำบลอินทประมูล อำเภอโพธิ์ทอง จังหวัดอ่างทอง เป็นโบราณสถานสำคัญที่ปรากฏอยู่ในหลักฐานตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนต้น สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นในสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ภายใต้อาณาจักร “วัดอินทประมูล” ก่อนจะเปลี่ยนมาใช้ชื่อว่า “วัดขุนอินทประมูล” ในเวลาต่อมา โดยเชื่อกันว่าได้รับนามตามขุนนางผู้หนึ่งซึ่งมีบทบาทในการบูรณะวัดในยุคนั้น โดยในพระราชนิพนธ์ร้อยแก้วของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว มีการกล่าวถึง วัดขุนอินทประมูล ว่าเป็นหนึ่งในสถานที่



ที่พระองค์เสด็จเยี่ยมเมื่อคราวประพาสต้นในพื้นที่จังหวัดอ่างทอง โดยเสด็จทางชลมารคมาเยี่ยมชมองค์พระไอยาสน์ (สำนักงานจังหวัดอ่างทอง, 2554)

พระตำหนักคำหยาด ตั้งอยู่ที่ตำบลคำหยาด อำเภอโพธิ์ทอง จังหวัดอ่างทอง สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นในสมัยสมเด็จพระบรมโกศ เป็นพระที่นั่งสองชั้น ชั้นล่างมีช่องโค้งแหลม ส่วนชั้นบนประดับหน้าต่างด้วยซุ้มจระนำทรงสูง พระตำหนักแห่งนี้ได้รับการกล่าวถึงในพระราชหัตถเลขาของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เมื่อครั้งเสด็จประพาสต้นผ่านลำน้ำมะขามเฒ่าใน พุทธศักราช 2451 (สำนักงานจังหวัดอ่างทอง, 2554)

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

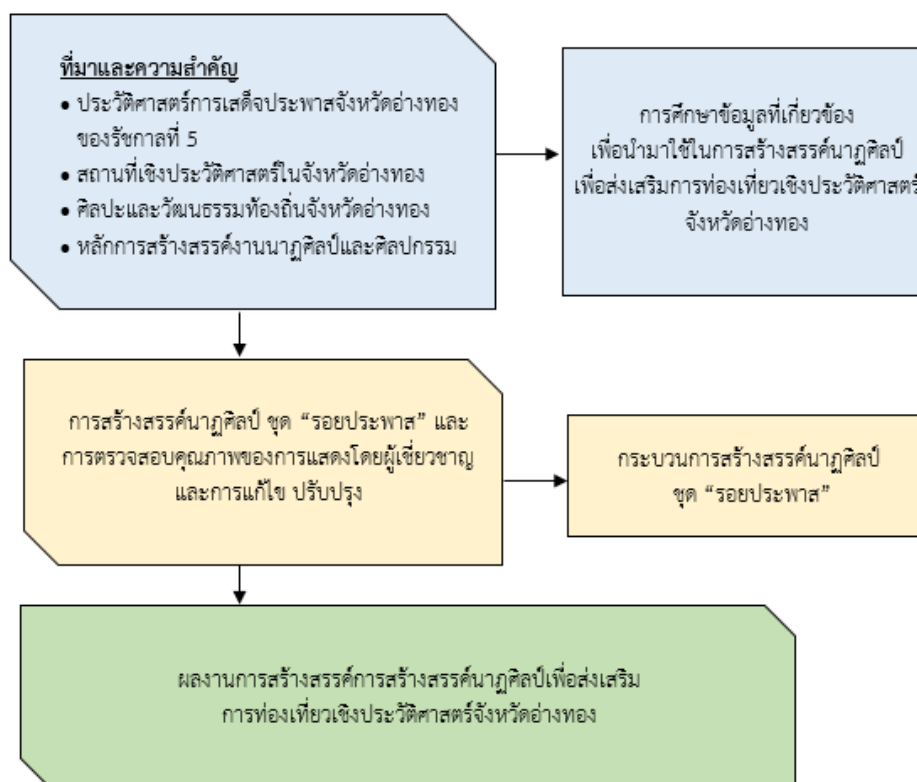
นงลักษณ์ ปิยะมั่งคลา และคณะ (2562) ได้ศึกษาการแสดงนาฏศิลป์ในจังหวัดนครสวรรค์เพื่อวิเคราะห์ว่ารูปแบบการแสดงใดส่งผลต่อพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผลการวิจัยพบว่าองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ เนื้อหาของการแสดงที่เชื่อมโยงกับเรื่องราวในท้องถิ่น การออกแบบเครื่องแต่งกายที่สะท้อนเอกลักษณ์พื้นถิ่น ตลอดจนพิธีกรรมประกอบการแสดง เช่น เพลงพื้นบ้าน ขนบประเพณี และเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญต่อความตั้งใจในการท่องเที่ยวซ้ำและการแนะนำต่อบุคคลอื่น งานวิจัยชิ้นนี้สะท้อนว่า “เนื้อหาทางวัฒนธรรมที่มีรากจากพื้นที่” สามารถแปรเปลี่ยนเป็นแรงดึงดูดทางการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สันทิไชยย์ เอื้อศิลป์ (2559) นำเสนองานวิจัยเชิงสร้างสรรค์เรื่อง “การเล่าเรื่องประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกเฉียงเหนือผ่านการสร้างบทและกำกับละครเพลงเรื่อง เจ้าหญิงโคกพนมดี” เป็นกรณีศึกษาที่สะท้อนให้เห็นการประยุกต์ใช้ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี และนิทานพื้นบ้านในภาคตะวันออกเฉียงเหนือมาเรียบเรียงใหม่เป็นบทละครเพลงที่มีการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ร่วมสมัยอย่างครบถ้วน ทั้งบทละครดนตรี และท่ารำ โดยมีเป้าหมายเพื่อฟื้นคืนและสื่อสารคุณค่าทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่เข้าถึงง่าย โดยเฉพาะกับผู้ชมรุ่นใหม่ เนื้อหาของละครนำเสนอเรื่องราวของ “เจ้าหญิงโคกพนมดี” ที่เชื่อมโยงกับแหล่งโบราณคดีบ้านโคกพนมดี จังหวัดชลบุรี ซึ่งเป็นพื้นที่สำคัญในยุคก่อนประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยได้นำข้อค้นพบจากการขุดค้นทางโบราณคดี เช่น โครงกระดูกหญิงสาวที่พบในอิริยาบถพิเศษ และภาชนะดินเผาหลายชิ้นเฉพาะ มาสร้างตัวละครให้มีชีวิต พร้อมใช้การเล่าเรื่องแบบ “ละครเพลง” เป็นสื่อกลางให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ผ่านความบันเทิง

กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง เป็นงานวิจัยเพื่อหาแนวทางในสร้างสรรค์การแสดงเพื่อเป็นสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ของจังหวัดอ่างทอง โดยผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวข้อง และนำมาสร้างสรรค์การแสดง โดยมีการตรวจสอบคุณภาพผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้ผลงานและแนวทางในการสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพ

สามารถใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ที่สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ของจังหวัดอ่างทองได้ โดยมีกรอบการวิจัย ดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัย เรื่อง การสร้างสรรคนาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเชิงเอกสาร ได้แก่ การศึกษาจากเอกสารและสื่อสารสนเทศ และการศึกษาข้อมูลภาคสนาม ได้แก่ การสัมภาษณ์ และการสังเกต จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการประกอบการสร้างสรรคผลงาน โดยผู้วิจัยแบ่งวิธีการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและรวบรวมข้อมูล เป็นการศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ จังหวัดอ่างทอง การเสด็จประพาส และเสด็จประพาสต้นจังหวัดอ่างทองของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งประกอบด้วยวิธีการดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลเชิงเอกสาร ได้แก่ การศึกษาข้อมูลเอกสาร และสื่อสารสนเทศ

- การศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากหนังสือ งานวิจัย บทความ และเอกสารทางวิชาการต่าง ๆ สามารถแบ่งการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสารออกเป็น 3 เรื่อง ได้แก่ 1) ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์จังหวัดอ่างทอง



2) ข้อมูลบริบทของจังหวัดอ่างทองที่เกี่ยวข้องกับพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว และ 3) ข้อมูลแนวคิด ทฤษฎี และงานที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์

- การศึกษาสื่อสารสนเทศ โดยศึกษาการแสดงนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวหรือสถานที่ทางประวัติศาสตร์ รวมถึงผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่มีแนวคิดและแรงบันดาลใจจากสถานที่ทางประวัติศาสตร์หรือแหล่งการท่องเที่ยว และศึกษาจากสื่อประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอ่างทอง ในรูปแบบต่าง ๆ

2. การศึกษาข้อมูลภาคสนาม ได้แก่ การสัมภาษณ์ การสังเกต

- การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบรายบุคคล เพื่อสำรวจข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับเกี่ยวกับเนื้อหาและแนวทางการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่มีความเหมาะสม โดยแบ่งกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

ก. กลุ่มที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลทางด้านนาฏศิลป์ มีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ครู และอาจารย์ที่มีความรู้ด้านนาฏศิลป์ ที่มีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป (หรือเทียบเท่า) หรือเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ไม่ต่ำกว่า 10 ปี

ข. กลุ่มที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลทางด้านดุริยางคศิลป์ มีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ครู และอาจารย์ที่มีความรู้ด้านดุริยางคศิลป์ ที่มีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป (หรือเทียบเท่า) หรือ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ไม่ต่ำกว่า 10 ปี

- การสังเกต กิจกรรมทางด้านการท่องเที่ยวและกิจกรรมทางศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่ชุมชนของแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในจังหวัดอ่างทอง

เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนที่ 1 ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ โดยสร้างและนำแบบสัมภาษณ์ให้ผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เป็นผู้ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ผลการพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ที่ได้มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ ซึ่งแปลความหมายว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้องนำไปใช้ได้

การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยวิเคราะห์จากข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร ได้แก่ การศึกษาข้อมูลเอกสาร และสื่อสารสนเทศ ประกอบกับข้อมูลที่ได้จากการสำรวจข้อมูลภาคสนาม ได้แก่ การสัมภาษณ์ และการสังเกต โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ในขั้นตอนที่ 2 ต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 เป็นกระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง ชุด “รอยประพาส” ประกอบด้วย 1) การกำหนดแนวคิดและรูปแบบการแสดง 2) การคัดเลือกผู้แสดง 3) การสร้างสรรค์บทร้องและดนตรีประกอบการแสดง 4) การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย 5) การสร้างสรรค์ลีลาท่าทางนาฏศิลป์ และ 6) การสร้างสรรค์รูปแบบแถวและพื้นที่การแสดง

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์ สรุปผลการวิจัย และการจัดทำรายงานการวิจัย

ผลการวิจัย

การสร้างสรรคนาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง ชุด “รอยประพาส” เป็นการแสดงสร้างสรรค์ที่นำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ของจังหวัดอ่างทอง โดยมีเส้นทางการท่องเที่ยวตามรอยเสด็จประพาสของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) โดยมีการสอดแทรกศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดอ่างทองผ่านองค์ประกอบการแสดง ผลการออกแบบสร้างสรรค์การแสดงชุดนี้สามารถแบ่งองค์ประกอบการแสดงได้ 6 องค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1. การกำหนดแนวคิดและรูปแบบการแสดง

การสร้างสรรคนาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง ชุด “รอยประพาส” มีแนวคิดหลักในการนำเสนอเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ตามรอยเสด็จประพาส รัชกาลที่ 5 ในจังหวัดอ่างทอง โดยมีแนวความคิดหลักคือ

1.1 การสร้างสรรค์การแสดงจากเรื่องราวประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดอ่างทอง เป็นแนวคิดที่ต้องการให้เกิดเป็นการแสดงเฉพาะของจังหวัด โดยเจาะจงนำเสนอ เรื่องของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ตามรอยเสด็จประพาสรัชกาลที่ 5 เป็นหลักสำคัญของการแสดง และสอดแทรกศิลปวัฒนธรรมต่าง ๆ ของท้องถิ่น สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอันเป็นอัตลักษณ์ท้องถิ่น

1.2 การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยที่มีกลิ่นอายความเป็นพื้นบ้านภาคกลาง เป็นแนวคิดที่ต้องการสร้างสรรค์การแสดงที่มีความใหม่ แต่ยังคงรูปแบบการแสดงการแสดงนาฏศิลป์ไทย นอกจากแนวความคิดดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยได้นำแนวคิดอื่น ๆ มาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบการแสดงตามความเหมาะสม จำนวน 4 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดการอนุรักษ์ แนวคิดทางทัศนศิลป์ แนวคิดการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ และแนวคิดนาฏศิลป์สมัยใหม่ การแสดงสร้างสรรค์ ชุด “รอยประพาส” จึงเป็นการแสดงที่นำเสนอในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยที่มีกลิ่นอายความเป็นพื้นบ้านภาคกลาง โดยมีระยะเวลาการแสดง 6 นาที การแสดงแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่

ช่วงที่ 1 การแสดงลีลาท่าทางประกอบบทร้องที่กล่าวถึงการเสด็จประพาสจังหวัดอ่างทองของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5

ช่วงที่ 2 การแสดงลีลาท่าทางประกอบบทร้องเพื่อนำเสนอถึงสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่รัชกาลที่ 5 ทรงเสด็จประพาส ได้แก่ วัดป่าโมกวรวิหาร วัดขุนอินทประมูล วัดไชโยวรวิหาร และพระตำหนักคำหยาด

ช่วงที่ 3 การแสดงลีลาท่าทางประกอบบทร้องที่สื่อถึงการเชิญชวนมาท่องเที่ยวเส้นทางตามรอยเสด็จประพาสที่จังหวัดอ่างทอง

2. ผู้แสดง

การสร้างสรรคนาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง ชุด “รอยประพาส” ใช้นักแสดงผู้หญิงล้วน จำนวน 10 คน มีการกำหนดเกณฑ์และคุณสมบัติของผู้แสดง



ที่ครอบคลุมถึงคุณลักษณะทั้งด้านทักษะนาฏศิลป์ ด้านกายภาพ ด้านทักษะการแก้ไขปัญหา และด้านจิตวิญญาณความเป็นนักแสดง ดังนี้

1) นักแสดงผู้หญิงที่มีทักษะทางนาฏศิลป์ไทย และทักษะพื้นฐานนาฏศิลป์ร่วมสมัย เนื่องจากการแสดงมีกระบวนการท่าทางที่ผสมผสานนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์ร่วมสมัย โดยไม่จำเป็นต้องมีทักษะทางนาฏศิลป์ในระดับสูง

2) มีรูปร่างสมส่วน มีความสูงระหว่าง 160-165 เซนติเมตร เนื่องจากการแสดงที่เน้นการแสดงลีลาท่าทางที่พร้อมเพรียง การตั้งซุ่ม การแปรแถว และเพื่อความงามของกระบวนการท่าทาง นักแสดงที่มีรูปร่างและความสูงใกล้เคียงกันจะทำให้เกิดภาพการแสดงที่งดงามมากยิ่งขึ้น

3) มีไหวพริบปฏิภาณในการแสดง และมีทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

4) มีความสามารถในการจดจำทั้งบทร้อง ทำนองเพลง และกระบวนการลีลาท่าทาง

5) มีความเป็นนักแสดงที่ดี มีความอดทนในการฝึกฝน และสามารถรับฟังคำแนะนำเพื่อแก้ไขจุดบกพร่องในการแสดงของตนเองจากผู้อื่นได้

3. บทร้องและดนตรีประกอบการแสดง

การออกแบบบทร้องและดนตรีประกอบการแสดงใช้แนวคิดดนตรีไทยร่วมสมัย โดยในด้านบทร้องมีการประพันธ์บทร้องขึ้นใหม่จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ตามรอยเสด็จประพาสรัชกาลที่ 5 บทร้องประพันธ์โดยใช้บทกลอนสุภาพ จำนวน 6 บท โดยมีนายอริศศักดิ์ ฤกษ์ดี ครูภาควิชานาฏศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง เป็นผู้ประพันธ์บท และได้รับความอนุเคราะห์จากนางสาวทัศนีย์ ขุนทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีไทย-คีตศิลป์) เป็นผู้ตรวจทานบทประพันธ์ และขับร้องโดยนางสาววราภรณ์ ระวังภัย ครูภาควิชานาฏศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง

การออกแบบดนตรีประกอบการแสดงได้ประพันธ์ทำนองขึ้นใหม่ในรูปแบบของเพลงไทยร่วมสมัยที่มีกลิ่นอายความเป็นพื้นบ้านภาคกลาง โดยใช้รูปแบบของดนตรีประเภทเล่าเรื่อง ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับละครเพลงหรือ Musical เป็นการแสดงที่มีดนตรีและเพลงเป็นหลักในการดำเนินเรื่อง ผู้ประพันธ์เรียบเรียงดนตรีในรูปแบบของดนตรีร่วมสมัยโดยผสมผสานเครื่องดนตรีไทย ได้แก่ เปิงมาง กลองแขก ตะโพน ข้องวง ระนาด ซอด้วง ซอด้วง พิณ และเครื่องดนตรีสากล ได้แก่ กลองชุด ไวโอลิน เปียโน กีตาร์ กีตาร์เบส ฮาร์ป และระฆังราว โดยได้รับความอนุเคราะห์จากนายเชษฐพงศ์ รอดฤดี อาจารย์ภาควิชาดุริยางค์ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง เป็นผู้ประพันธ์ทำนอง

4. เครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกายการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง ชุด “รอยประพาส” ออกแบบเครื่องแต่งกายด้วยการผสมผสานเครื่องแต่งกายแบบดั้งเดิมและแบบสมัยใหม่ โดยใช้รูปแบบการแต่งกายแบบดั้งเดิมซึ่งได้แนวคิดมาจากลักษณะการนุ่งห่มเครื่องแต่งกายของผู้หญิงในสมัยรัชกาลที่ 5 ที่นิยมสวมเสื้อแขนพองหรือแขนหมูแฮม ประดับแพรห่มสะพายทับเสื้อ นุ่งโจงกระเบน และการแต่งกายของคนไทยภาคกลางที่มีการสวมเสื้อคอกลมแขนกระบอก นุ่งโจงกระเบน

โดยผู้วิจัยยังคงนำการนุ่งโจงกระเบนแบบเดิมไว้ และสร้างสรรค์เสื้อขึ้นใหม่ด้วยการนำมารูปแบบเสื้อทั้งสองรูปแบบมาผสมผสานและปรับรูปลักษณะให้มีความทันสมัยมากขึ้น ห่มสไบสีพื้นชมพูอ่อนที่ขอบสไบประดับด้วยสีทองนวล นอกจากนี้ กำหนดให้สีของเครื่องแต่งกายเป็นสีโทนอ่อนหรือสีพาสเทล (Pastel) ได้แก่ สีชมพูและสีเขียว ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีของกุหลาบจุฬาลงกรณ์ เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดของการแสดงที่มีความเกี่ยวข้องกับรัชกาลที่ 5 และจังหวัดอ่างทองที่ตั้งอยู่ในภาคกลาง การคัดเลือกเครื่องประดับใช้เครื่องประดับตามแฟชั่นสมัยนิยมในปัจจุบัน โดยใช้เป็นโทนสีทองผสมมุก คริสตัล และเพชร สีระชะประดับดอกกุหลาบและริบบิ้นผูกผมสีชมพู สวมถุงน่องสีขาวอมชมพูและรองเท้านิ่มสีน้ำตาล



ภาพ 2 เครื่องแต่งกายการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง ชุด “รอยประพาส”

5. ลีลาท่าทางนาฏศิลป์

การออกแบบท่ารำการสร้างสรรค่านาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง ชุด “รอยประพาส” ใช้แนวคิดอนุรักษ์และแนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัยในการออกแบบลีลาท่าทาง โดยใช้ลีลานาฏศิลป์ที่หลากหลาย ประกอบด้วย การใช้ลีลาท่าทางจากนาฏศิลป์ไทยมาตรฐาน นาฏศิลป์พื้นบ้าน ภาคกลาง ลีลาท่าทางแบบธรรมชาติ และการใช้สายตาและอารมณ์ประกอบการแสดง สามารถแบ่งผลการออกแบบลีลาท่าทางนาฏศิลป์ได้ 4 รูปแบบ คือ

5.1 การใช้ท่ารำดั้งเดิม โดยคัดเลือกท่ารำจากการแสดง 2 ประเภท คือ การแสดงนาฏศิลป์ไทยมาตรฐาน ได้แก่ ท่ารำแม่บท ภาษาท่าและนาฏยศัพท์ และการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง ได้แก่ รำเถิดเทิง มาใช้ในการออกแบบการแสดง

5.2 การผสมผสานลีลาท่าทางและการจัดวางท่าทางใหม่ โดยนำอัตลักษณ์ลีลาท่ารำนานาฏศิลป์ไทยและลีลาท่ารำจากการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคกลางที่มีอยู่แล้วมาผสมผสานกับแนวคิดการเต้นร่วมสมัย ได้แก่ การเต้นสด การกระโดด การหมุนตัว การใช้ปลายเท้า การถ่ายเทน้ำหนักอย่างอิสระ การย่อ-ยืด โดยคำนึงความกลมกลืนของท่าทางนาฏศิลป์ ความสอดคล้องของท่วงท่าลีลา จังหวะ ทำนองเพลง และบทร้อง



5.3 การออกแบบลีลาท่าทางใหม่ เป็นการออกแบบท่าทางนาฏศิลป์บนพื้นฐานนาฏศิลป์ไทยแบบ หลวงผสมผสานกับนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคกลาง และลีลานาฏศิลป์ร่วมสมัยให้มีความใหม่ ภายใต้ขอบเขตและ รูปแบบของการแสดง แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ 1) การออกแบบลีลาท่าทางที่สื่อถึงตราสัญลักษณ์ รวงข้าวในอ่างทอง ชุ่มประดู่วัด รูปทรงเรือ รูปทรงพระตำหนักคำหยาด ถนนหรือเส้นทางทางท่องเที่ยว 2) การออกแบบลีลาท่าทางแบบธรรมชาติ และ 3) การออกแบบท่ารำชุด

5.4 การออกแบบท่ารำเชื่อม มีการออกแบบท่ารำเชื่อมให้เหมาะกับจังหวะ ทำนองเพลง โดยคำนึงถึงกระบวนการท่าหลักที่ต้องมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องและกลมกลืนกัน สามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ 1) ท่าเชื่อมระหว่างกระบวนการท่ารำ เป็นการออกแบบท่ารำให้เกิดความเชื่อมโยงจากท่าหนึ่ง สู่ท่าหนึ่งในขณะการปฏิบัติท่ารำอยู่กับที่ และ 2) ท่าเชื่อมระหว่างการแปรแถวและเคลื่อนที่ เป็นการออกแบบ ท่ารำให้เกิดความเชื่อมโยงจากท่าหนึ่งสู่ท่าหนึ่งในขณะที่ปฏิบัติท่าทางไปพร้อมกับการแปรแถวเคลื่อนที่ด้วย การเดินและการวิ่ง

นอกจากนี้ ยังได้มีการใช้อารมณ์และสายตาประกอบการแสดง เป็นการออกแบบให้นักแสดง ถ่ายทอดอารมณ์ประกอบการแสดง โดยการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกภายใน ได้แก่ ความเคารพบูชา ความ ภาคภูมิใจ ความสนุกสนาน ตลอดจนการมีอารมณ์ร่วมที่แสดงถึงความสุขในการแสดงลีลาท่าทาง และมีการ กำหนดการใช้สายตาขณะแสดง จำนวน 3 ทิศทาง ได้แก่ การกำหนดให้นักแสดงมองไปในทิศทางใดทิศทาง หนึ่ง การมองที่ปลายนิ้วมือขณะแสดงท่าทาง และการมองที่ผู้ชม

6. รูปแบบแถวและการใช้พื้นที่การแสดง

การออกแบบรูปแบบแถวและการใช้พื้นที่การแสดง ผู้วิจัยคำนึงถึงแนวคิดรูปแบบแถวและการ ใช้พื้นที่การแสดงให้สอดคล้องกับรูปแบบการแสดงที่เน้นการแสดงลีลาท่าทางที่พร้อมเพรียงไปพร้อมกับการ แปรแถวต่าง ๆ และสามารถนำเสนอ ถึงภาพต่าง ๆ ด้วยการแปรแถวและการใช้พื้นที่ สามารถแบ่ง การแปรแถวและการใช้พื้นที่การแสดงได้ 3 ลักษณะ คือ 1) การออกแบบแถวที่สอดคล้องกับการออกแบบลีลา ท่าทางที่สื่อถึงภาพต่าง ๆ ได้แก่ รวงข้าวในอ่างทอง เรือนยอดหลังคาพระอุโบสถ รูปทรงเรือ รูปทรง พระตำหนักคำหยาด ถนนหรือเส้นทาง และการเดินทางท่องเที่ยว 2) การออกแบบการแปรแถวจากจุด เส้น และรูปร่างเรขาคณิต ได้แก่ แถวเส้นตรง แถวสลับฟันปลา แถวสามเหลี่ยม แถววงกลม แถวสี่เหลี่ยมขนมเปียก ปูน และ 3) การออกแบบแถวแบบอิสระ โดยให้นักแสดงทั้งหมดยืนในตำแหน่งกระจายเต็มพื้นที่เวทีโดยไม่ ทับซ้อนกัน

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง ชุด “รอยประพาส” ออกแบบขึ้นภายใต้แนวคิดการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ของจังหวัดอ่างทอง โดยมุ่งนำเสนอเส้นทางเสด็จประพาสต้นของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) ที่มีความเกี่ยวข้องกับสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในจังหวัดอ่างทอง เพื่อใช้เป็นสื่อสร้างสรรค์ในการประชาสัมพันธ์ และกระตุ้นความสนใจของนักท่องเที่ยว โดยการใช้เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็น “เนื้อหา” และการแสดงนาฏศิลป์เป็น “รูปแบบ”

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง มีจุดมุ่งหมายในการเชื่อมโยงเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และอัตลักษณ์ของพื้นที่อ่างทอง เข้ากับการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยในลักษณะที่สามารถเข้าถึงผู้ชมในยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการวิจัยพบว่า การแสดงมีลักษณะการนำเสนอเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ตามรอยเสด็จประพาสต้นของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวในพื้นที่จังหวัดอ่างทอง ได้แก่ วัดป่าโมกวรวิหาร วัดขุนอินทประมูล วัดไชโยวรวิหาร และพระตำหนักคำหยาด ในรูปแบบการแสดงสร้างสรรค์ที่ประกอบด้วยองค์ประกอบของการแสดง ได้แก่ บทร้อง ดนตรี ลีลาท่าทาง เครื่องแต่งกาย และการใช้พื้นที่เวที โดยเป็นการนำเสนอที่เชื่อมโยงเรื่องราวของรัชกาลที่ 5 กับสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ในจังหวัดอ่างทอง ซึ่งเป็นบูรณาการข้อมูลทางประวัติศาสตร์สู่การแสดงเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของวรรณาวงษ์วานิช (2546) ที่เสนอว่าการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ควรเน้นการเรียนรู้และสร้างจิตสำนึกร่วมต่อแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม ซึ่งจะนำไปสู่การตระหนักรู้และการอนุรักษ์ในระยะยาว การใช้ศิลปะการแสดงเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ถือเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพและสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง

นอกจากนี้ การแสดงสร้างสรรค์ ชุด “รอยประพาส” ได้นำทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดอ่างทองมาใช้ในการออกแบบนาฏศิลป์อย่างมีระบบ ไม่ว่าจะเป็นการใช้สัญลักษณ์ประจำจังหวัด ภูมิทัศน์แม่น้ำ และเสียงกลอง รวมถึงลักษณะสำคัญของสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบที่มีรากฐานทางวัฒนธรรมอันลึกซึ้ง ทั้งยังสามารถสื่อสารถึงอัตลักษณ์ของท้องถิ่นได้อย่างชัดเจน ลักษณะการนำทุนวัฒนธรรมมาสร้างคุณค่าเชิงศิลปะและสื่อสารต่อสาธารณะดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดของ Bourdieu (1986) ที่มองว่า “ทุนทางวัฒนธรรม” (Cultural Capital) เป็นทรัพยากรที่สามารถแปรเปลี่ยนเป็นพลังทางสังคมและเศรษฐกิจได้ โดยเฉพาะเมื่อถูกนำมาใช้ในการผลิตสัญลักษณ์และศิลปะ เช่น นาฏศิลป์ การแสดงชุดนี้จึงมิได้เป็นเพียงผลงานสร้างสรรค์เชิงศิลปะ แต่ยังเป็นการใช้ทุนวัฒนธรรมอย่างมีกลยุทธ์ในการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ของจังหวัด

ผลงานการวิจัยครั้งนี้ยังมีความสอดคล้องกับแนวทางของ คำม่วน พิลาวอนเดช (2561) ที่เสนอว่า การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องอาศัยการจัดการเชิงพื้นที่ การมีส่วนร่วมของชุมชน และการออกแบบการสื่อสารอย่างเหมาะสม ซึ่งงานวิจัยฉบับนี้ได้ใช้พื้นที่ประวัติศาสตร์จริงเป็นรากฐานของการสร้างสรรค์ พร้อมทั้งมีการร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญและชุมชนในพื้นที่ในการออกแบบและตรวจสอบผลงาน นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ นงลักษณ์ ปิยะมั่งคณา และคณะ (2562) ซึ่งศึกษาการแสดงนาฏศิลป์ในจังหวัดนครสวรรค์ พบว่า องค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมนักท่องเที่ยว ได้แก่ เนื้อหาการแสดงที่เชื่อมโยงกับเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ พิธีกรรมพื้นบ้าน และการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สะท้อนอัตลักษณ์ของพื้นที่ โดยองค์ประกอบเหล่านี้มีอิทธิพลต่อความประทับใจของผู้ชม และความตั้งใจในการเดินทางท่องเที่ยวซ้ำและการแนะนำต่อแก่บุคคลอื่น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยฉบับนี้ที่ได้นำเรื่องราวทาง



ประวัติศาสตร์ของจังหวัดอ่างทองมาประกอบการสร้างสรรค์ พร้อมออกแบบท่ารำและเครื่องแต่งกายให้เชื่อมโยงกับรากวัฒนธรรมของท้องถิ่นเป็นการออกแบบในลักษณะ “สื่อการเรียนรู้ผ่านศิลปะ” ที่ผู้ชมสามารถรับรู้เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ผ่านการรับชมการแสดง ทำให้เกิดการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมร่วมกับความบันเทิง เกิดจินตภาพและความประทับใจที่สามารถกระตุ้นแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยวและส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมประวัติศาสตร์ในพื้นที่

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับ

งานวิจัยฉบับนี้ได้แนวทางการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง โดยการใช้เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็น “เนื้อหา” ในการเล่าเรื่อง และการแสดงนาฏศิลป์เป็น “รูปแบบ” ในการสื่อสาร สามารถถ่ายทอดความรู้ทางประวัติศาสตร์ควบคู่กับการส่งเสริมภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยว โดยมุ่งนำเสนอเส้นทางการเสด็จประพาสต้นของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) ที่มีความเกี่ยวข้องกับสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในจังหวัดอ่างทอง เพื่อใช้เป็นสื่อสร้างสรรค์ในการประชาสัมพันธ์และกระตุ้นความสนใจของนักท่องเที่ยว ผ่านการร้อยเรียงโครงเรื่องที่ชัดเจนและใช้ศิลปะการแสดงผสมผสานกับศิลปะพื้นบ้าน ทั้งด้านลีลาท่าทางการเคลื่อนไหว เครื่องแต่งกาย บทร้องและทำนองเพลงประกอบการแสดง จึงก่อให้เกิดความไพเราะ อารมณ์ร่วม และสร้างจินตภาพที่ชัดเจนต่อผู้ชม

นอกจากนี้ ในกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงที่มีแนวคิดการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ทั้ง 4 สถานที่ ได้แก่ วัดป่าโมกวรวิหาร วัดขุนอินทประมูล วัดไชโยวรวิหาร และพระตำหนักคำหยาด สามารถนำเสนอผ่านองค์ประกอบการแสดง โดยใช้วิธีการสื่อความหมายคือ 1) การสื่อความหมายโดยตรง ในการออกแบบบทร้องที่สื่อถึงการเสด็จประพาสจังหวัดอ่างทองของรัชกาลที่ 5 จำนวน 1 บท บทร้องพรรณนาความงามและคุณค่าของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่สำคัญของจังหวัดอ่างทองที่รัชกาลที่ 5 ทรงเสด็จประพาส ได้แก่ วัดป่าโมกวรวิหาร วัดขุนอินทประมูล วัดไชโยวรวิหาร และพระตำหนักคำหยาด รวมจำนวน 4 บท และ บทร้องสื่อถึงการเชิญชวนมาท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง จำนวน 1 บท โดยใช้คำที่มีความร่วมสมัยและการใช้ถ้อยคำที่ตรงไปตรงมาและเข้าใจง่ายมากขึ้นในช่วงของการเชิญชวนมาท่องเที่ยวจังหวัดอ่างทอง 2) การสื่อความหมายโดยนัย ในการออกแบบลีลาท่าทางนาฏศิลป์ ได้แก่ การออกแบบลีลาท่าทางที่สื่อถึงตราสัญลักษณ์รวงข้าวในอ่างทอง เรือนยอดหลังคาพระอุโบสถ รูปทรงเรือรูปทรงพระตำหนักคำหยาด พืชพันธุ์ไม้ ถนนหรือเส้นทางการท่องเที่ยว การเดินทางท่องเที่ยว และการออกแบบรูปแบบแถวและการใช้พื้นที่การแสดงที่สอดคล้องกับการออกแบบลีลาท่าทางที่สื่อความหมายต่าง ๆ เป็นแนวคิดในการใช้ร่างกายในการสื่อสารเป็นภาพหรือเล่าเรื่องโดยการเคลื่อนไหวของผู้แสดง

นอกจากนี้ การออกแบบผลงานดังกล่าวยังตอบสนองต่อยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ช่วยเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของแหล่งท่องเที่ยวในฐานะเมืองรอง และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนและชุมชนในกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งนำไปสู่การปลูกฝังความภาคภูมิใจและการสืบ

ทอมนรดกวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างยั่งยืน และส่งผลให้สามารถนำผลงานนี้ไปเผยแพร่ในงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว กิจกรรมทางวัฒนธรรม การแสดงในชุมชน หรือช่องทางสื่อออนไลน์

ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยในครั้งนี้มุ่งเน้นการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ของจังหวัดอ่างทอง โดยมีการนำเสนอข้อมูลและเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเส้นทางเสด็จประพาสต้นของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 อย่างเฉพาะเจาะจง อย่างไรก็ตาม ในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการขยายขอบเขตของเนื้อหาให้ครอบคลุมประเด็นทางประวัติศาสตร์อื่น ๆ ที่มีบทบาทสำคัญในท้องถิ่น เช่น ตำนานพื้นบ้าน วิถีชีวิตเกษตรกรรม หรือช่างฝีมือพื้นเมือง เพื่อเปิดโอกาสให้สามารถนำทุนวัฒนธรรมที่หลากหลายมาใช้ในการออกแบบนาฏศิลป์ และสร้างรูปแบบการแสดงที่หลากหลายและครอบคลุมอัตลักษณ์ของจังหวัดในมิติต่าง ๆ ได้มากยิ่งขึ้น

2. การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยในขั้นต้นเพื่อทดลองหาแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดงที่สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ แต่ยังไม่ได้มีการประเมินผลกระทบของการแสดงต่อกลุ่มผู้ชมในเชิงพฤติกรรมและทัศนคติอย่างเป็นระบบ ดังนั้น ในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการออกแบบการศึกษาที่เน้นการประเมินผลสัมฤทธิ์ของการแสดงต่อผู้ชม ทั้งในด้านความเข้าใจในเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ ความรู้สึกเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่น ตลอดจนแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยว ซึ่งจะเป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงและพัฒนาแนวทางการใช้ศิลปะการแสดงเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้และการท่องเที่ยวในระดับพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้ได้รับการสนับสนุนทุนการวิจัยของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่ได้รับจัดสรรงบประมาณจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ประจำปีงบประมาณ 2567

เอกสารอ้างอิง

คำม่วน พิลาวอนเดช. (2561). *แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์บ้านดอนโค เมืองชะนะสมบูน แขวงจำปาสัก สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ณัฐธยาน์ ตั้งถาวรสกุล. (2558). *แนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย: กรณีศึกษาศูนย์ศิลปะการแสดง สถาบันคึกฤทธิ์*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.



- นางลักษณ์ ปิยะมั่งคณา, ญาณัญญา ศิริภักตร์ธาดาและกฤษฎา สังขมณี. (2562). การแสดงนาฏศิลป์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดนครสวรรค์. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*, 6(2), 353–365.
- วรรณา วงษ์วานิช. (2546). การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์: แนวคิดและกรณีศึกษาเกี่ยวกับบ้านชีทวน. *วารสารวิถีสังคมมนุษย์*, 4(2), 5–18.
- สันทิไซญ์ เอื้อศิลป์. (2559). การเล่าเรื่องประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกเฉียงเหนือผ่านการสร้างบทและกำกับละครเพลงเรื่อง เจ้าหญิงโคกพนมดี. รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สำนักงานจังหวัดอ่างทอง. (2554). *ประวัติศาสตร์จังหวัดอ่างทอง*. หจก. 119 สติ๊กเกอร์ แอนด์ พรินท์.
- สำนักงานจังหวัดอ่างทอง. (2564). *แผนพัฒนาจังหวัดอ่างทอง (พ.ศ. 2566–2570)*. เอกสารอัดสำเนา.
- Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In J. Richardson (Ed.), *Handbook of theory and research for the sociology of education*. Greenwood Press.
- Di Giovine, M. A. (2009). *The Heritage-scape: UNESCO, World Heritage, and Tourism*. Lexington Books.

การใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในรายวิชาดนตรีโลก เพื่อพัฒนาการเรียนรู้และเสริมสร้างแรงจูงใจของนักศึกษา

วันที่รับบทความ: 29 เมษายน 2568

วันแก้ไขบทความ: 22 มิถุนายน 2568

วันที่ตอบรับบทความ: 26 กันยายน 2568

กมลลักษณ์ นวมสำลี¹

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาดนตรีโลก โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน 2) ศึกษาผลการเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน กลุ่มเป้าหมาย คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาดนตรีศึกษา ชั้นปีที่ 2 จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (1) สื่อกิจกรรมการเรียนรู้และแบบฝึกหัดระหว่างเรียนโดยใช้ เครื่องมือเสริมความรู้ 3 เรื่อง ได้แก่ ดนตรีฟิลิปปินส์ ดนตรีอินโดนีเซีย และดนตรีอินเดีย ที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย ค่าที ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนรายวิชาดนตรีโลกโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผู้เรียนมีระดับแรงจูงใจอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับมากที่สุด ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการบูรณาการการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันกับดนตรีศึกษาช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและผลลัพธ์ของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

คำสำคัญ: แนวคิดเกมมิฟิเคชัน; แรงจูงใจในการเรียนรู้; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; การใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในรายวิชาดนตรีโลก

ประเภทบทความ: บทความวิจัย

¹ สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

38 หมู่ 8 ตำบลนาไร่ อำเภอมะขาม จังหวัดเพชรบุรี 76000

* ผู้รับผิดชอบบทความ อีเมล: kamalak.fern@gmail.com



Using Gamification Concepts in World Music Courses to Enhance Learning and Motivation in Students

Kamalalak Nuamsamlee ¹

Received: 29 April 2025

Revised: 22 June 2025

Accepted: 26 September 2025

Abstract

This research aimed to 1) compare the learning achievement before and after studying the world music course using the gamification concept, 2) study the effect of enhancing motivation in learning, and 3) study the satisfaction of the learners towards the learning management based on the gamification approach. The target population was 15 second-year music education students. The research instruments were (1) learning media and exercises during the study using Class Point 3 topics: Philippine music, Indonesian music, and Indian music based on gamification principles, (2) an achievement test, and (3) a questionnaire on the satisfaction of the learners towards the gamified instruction. The statistics used for data analysis included t-tests, means, and standard deviations. The research showed that 1) the academic achievement after studying was significantly higher than before studying at the statistical level of .05, 2) The learners had the highest level of motivation, and 3) The learners' satisfaction with the gamified learning management was at the highest level. These findings suggest that integrating gamification into music education can significantly enhance learner engagement and outcomes.

Keywords: Gamification concept, Motivation to learn, Academic achievement, Using Gamification Concepts in World Music Courses

Article type: Research article

¹ Music Education Major, Faculty of Humanities and Social Sciences, Phetchaburi Rajabhat University,
38 Mu 8 Nawung Sub-district, Mueang District, Phetchaburi Province, 76000

* Corresponding author Email: kamalalak.fern@gmail.com

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นั้นมีความหลากหลายอย่างมากโดยส่วนใหญ่ มักมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้โดยดึงการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของผู้เรียน รวมถึงการสร้างแรงจูงใจเพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีความหมายมากยิ่งขึ้น กลุ่มผู้เรียนในยุคปัจจุบันเติบโตขึ้นท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีที่ก้าวล้ำมากยิ่งขึ้น การนำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมกับการจัดการศึกษาจึงถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ อีกทั้งยังสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ที่สนุกสนานได้ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ รูปแบบที่น่าสนใจคือ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งหมายถึงการใช้เทคนิคจูงใจต่าง ๆ ในรูปของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนด้วยวิธีการเสริมแรงที่สนุกสนานใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่น่าเบื่อ เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม รวมถึงการแก้ไขปัญหา (ธนันท์รัฐ สินธุประสิทธิ์, 2564) จะเห็นได้ว่า การใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาร่วมกับแนวคิดแบบเกมมิฟิเคชันมีแนวโน้มที่จะสามารถช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ มนธิรา ชื่นชมพุท และคณะ (2563) ยังได้กล่าวถึงการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ว่า ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรมีการเสริมแรงเป็นระยะ เพื่อกระตุ้นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้โดยมีการกำหนดตัวช่วยเสริม เช่น ให้ไอเทมพิเศษ คะแนนโบนัส รางวัลทิคุน เป็นต้น

จากรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) นี้เอง ทำให้ผู้วิจัยเห็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาดนตรีโลก ซึ่งเป็นรายวิชาหนึ่งในหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี เนื้อหาของรายวิชาเกี่ยวข้องกับการศึกษาประวัติความเป็นมา ประเภทเครื่องดนตรี ประเภทวงดนตรี ประเภทบทเพลงทางวัฒนธรรม ประเพณีความเชื่อ ของดนตรี พื้นบ้าน ดนตรีนานาชาติ ดนตรีเปรียบเทียบ ซึ่งเมื่อทำการสอนใน 2 สัปดาห์แรกพบว่าแม้จะมีสื่อการสอนที่มีความหลากหลายมีพาวเวอร์พอยท์ วิดีโอคลิปต่าง ๆ มาเปิดให้นักศึกษาได้เห็นลักษณะทางดนตรีของแต่ละชนชาติแต่ไม่สามารถกระตุ้นความสนใจได้มากนัก ผู้เรียนบางคนยังเกิดความเบื่อหน่ายและให้ความสนใจค่อนข้างน้อยระหว่างการจัดการเรียนรู้ จากปัญหาดังกล่าวนี้อันผู้วิจัยจึงมีแนวทางในการศึกษาวิจัยเรื่องการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในรายวิชาดนตรีโลกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และเสริมสร้างแรงจูงใจของนักศึกษา สำหรับเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจของผู้เรียน อีกทั้งยังมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาดนตรีโลกโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน
2. เพื่อศึกษาผลการเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนรายวิชาดนตรีโลกโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน



ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย (target population) ที่ใช้ในการศึกษา

นักศึกษาชั้นปีที่ 2 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน

ตัวแปรที่ทำการศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาดนตรีโลกหลังใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน แรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน และความพึงพอใจของผู้เรียนรายวิชาดนตรีโลกหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ระยะเวลาในการศึกษา ภาคการศึกษาที่ 2/2567 เป็นระยะเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง

ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

1. ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และมีความตั้งใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น
2. ครูผู้สอนได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ ได้เทคนิคและวิธีการเสริมสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน สามารถช่วยให้ครูผู้สอนสะท้อนผลการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้
3. เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้กับสาขาวิชาดนตรีศึกษา สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นต่อไป

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาดนตรีโลกโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลในงานวิจัยดังนี้

1) แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้

Gagne (1985, pp. 70-80) ได้ทำการพัฒนาทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ (Conditions of Learning) ซึ่งประกอบไปด้วย ทฤษฎีการเรียนรู้และทฤษฎีการจัดการเรียนการสอน โดยในส่วนของทฤษฎีการเรียนรู้ในส่วนที่สำคัญคือปรากฏการณ์การเรียนรู้ ซึ่ง กาเย ได้อธิบายไว้ว่ามีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ 1) ผลการเรียนรู้ตามความสามารถของมนุษย์ประกอบด้วย 5 ประเภท ได้แก่ ทักษะทางปัญญา (Intellectual Skill) กลวิธีในการเรียนรู้ (Cognitive Strategy) ภาษาหรือคำพูด (Verbal Information) ทักษะการเคลื่อนไหว (Motor Skills) และเจตคติ (Attitude) 2) กระบวนการการเรียนรู้ของมนุษย์ เป็นกระบวนการในการจัดทำข้อมูลในสมอง โดยมนุษย์จะอาศัยข้อมูลสะสมหรือที่เรียกว่าประสบการณ์มาให้พิจารณาคัดเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เหมาะสม ซึ่งในขณะที่กระบวนการในสมองกำลังดำเนินการนั้นเอง เหตุการณ์ภายนอกร่างกายที่เกิดขึ้นก็สามารถส่งผลถึงกระบวนการเรียนรู้ได้เช่นกัน การจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและเอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้จึงถือเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับกระบวนการการเรียนรู้

ในกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในรายวิชาดนตรีโลก ผู้วิจัยได้คัดเลือกเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาใช้ โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้นั้นได้ใช้แนวคิดทฤษฎีของ Gagne (1985, pp. 89-90) ซึ่งมีรูปแบบการสอนการสอนอย่างเป็นระบบโดยมีการเชื่อมโยงกับการจัดสภาพการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน 9 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Gaining Attention) เป็นขั้นที่นำเข้าสู่บทเรียนให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 แจ้งจุดประสงค์ (Information the Learn of Objective) เป็นขั้นที่บอกเป้าหมายของการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้เตรียมตัว ขั้นที่ 3 กระตุ้นให้ผู้เรียนระลึกถึงความรู้เดิมที่จำเป็น (Stimulating Recall of Prerequisite Learned Capabilities) เป็นการกระตุ้นหรือทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียน ขั้นที่ 4 เสนอบทเรียนใหม่ (Presenting the Stimulus) เป็นการเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้ของบทเรียนใหม่ ขั้นที่ 5 ให้แนวทางการเรียนรู้ (Providing Learning Guidance) เป็นขั้นที่แนะนำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง ขั้นที่ 6 ให้ลงมือปฏิบัติ (Eliciting the Performance) เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและแสดงออกทางพฤติกรรมอย่างเต็มที่ ขั้นที่ 7 ให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) เป็นขั้นที่ครูแสดงผลสะท้อนกลับทางการเรียนให้กับผู้เรียน ขั้นที่ 8 ประเมินพฤติกรรมความรู้ตามจุดประสงค์ (Assessing the Performance) เป็นขั้นวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ขั้นที่ 9 ส่งเสริมความแม่นยำและการถ่ายโอนความรู้ (Enhancing Retention and Transfer) เป็นการสรุปผลและเน้นย้ำความรู้ให้กับผู้เรียน จากรูปแบบการสอนทั้ง 9 ขั้นนี้เองผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาดนตรีโลกจำนวน 3 แผน

2) แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างแรงจูงใจ

Lovell (1980, p. 109) ได้ให้ความหมายของแรงจูงใจว่าเป็นกระบวนการที่ชักนำ โน้มน้าวให้บุคคลเกิดความพยายามเพื่อที่จะสนองตอบความต้องการบางประการให้บรรลุผลสำเร็จ สอดคล้องกับ McClelland (1985) ได้ให้ความหมายผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ คือ ผู้ที่ตระหนักถึงเป้าหมายในระดับสูงมีความต้องการที่จะประสบความสำเร็จในการแข่งขัน และมีความสามารถในการจูงใจตนเองเพื่อการบรรลุเป้าหมาย ในการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเกมมิฟิเคชันนี้ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนอีกทั้งยังสร้างบรรยากาศการแข่งขันเพื่อจัดสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้อย่างมากขึ้น

โดยใช้แนวคิดของ McClelland (1985, p. 221) ในเรื่องของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่เน้นแรงจูงใจทางสังคม 3 ประเภทมาใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

(1) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motive) คือ ความปรารถนาที่ต้องการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ลุล่วงไปได้ โดยใช้เป็นกระบวนการเสริมสร้างแรงจูงใจในการแข่งขันเกม

(2) แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ (Affiliation Motive) คือ ความปรารถนาที่จะได้รับการยอมรับจากผู้อื่น ความอยากเป็นที่ต้องการและการได้รับความนิยม โดยในการใช้เทคโนโลยีประกอบการจัดการเรียนรู้นี้ ผู้เรียนจะได้รับผลสะท้อนกลับในการเรียนรู้ตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นดาว เลเวล หรือแต้มคะแนนต่าง ๆ ซึ่งอาจสามารถช่วยเสริมแรงในด้านนี้ได้



(3) แรงจูงใจใฝ่อำนาจ (Power Motive) คือ ความปรารถนาที่ได้มาซึ่งอิทธิพลเหนือผู้อื่น โดยในการออกแบบเกมดังกล่าวผู้วิจัยได้ออกแบบให้ผู้ที่ได้รับคะแนนสูงที่สุดได้รับสิทธิพิเศษหรือได้ร่วมกันกำหนดเงื่อนไขต่าง ๆ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการควบคุมเกมด้วย

จากแนวคิดในด้านแรงจูงใจทางสังคมทั้ง 3 ด้านนี้เองผู้วิจัยได้นำมาออกแบบแนวคิดในการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ที่คาดว่าจะสามารถเสริมสร้างแรงจูงใจของผู้เรียนได้

3) แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน

แนวคิดเกมมิฟิเคชัน คือ การนำเทคนิคการออกแบบและองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อกระตุ้นและตอบสนองพฤติกรรมความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ ซึ่งนวัตกรรมการเรียนรู้ด้วย เกมมิฟิเคชันจะส่งผลเชิงบวกในการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถนำไปใช้เพื่อแก้ปัญหาเสริมสร้างแรงจูงใจเพิ่ม ประสิทธิภาพการสอนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ (อัครพล พูลสวัสดิ์, 2564, หน้า 44) สอดคล้องกับ Glover (2013, p. 59) ที่ได้เสนอแนวคิดที่ว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ นำเอาองค์ประกอบของเกมมาใช้ โดยมีองค์ประกอบ ได้แก่ 1) คะแนนสะสม (Points) 2) เหรียญตรา สัญลักษณ์ (Badges) 3) ระดับชั้น (Level) 4) ตารางอันดับ (Leaderboard) และ 5) ความท้าทาย (Challenges)

นอกจากนี้ Kapp (2012, p. 200) ยังได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ 7 ชั้น ได้แก่ เป้าหมาย (Goals) กฎ (Rules) การแข่งขัน (Competition) เวลา (Times) รางวัล (Reward) ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ระดับ (Levels) ซึ่งจากแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชันและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันนี้เองผู้วิจัยได้นำไปใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้และวางเงื่อนไขที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้อีกด้วย

4) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นารา อ่ำศรี, ศรีนัยพร ชัยวิศิษฐ์ และบุญรัตน์ แผลงสร (2567) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Class Point เรื่องการแสดงอัลกอริทึมในการแก้ปัญหา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพของสื่อการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ในระดับเห็นด้วยว่าสื่อการเรียนรู้รูปแบบเกมมิฟิเคชันสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ได้ ผู้เรียนมีความชื่นชอบในการแข่งขันกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน อีกทั้งการจัดการเรียนรู้ด้วย Class Point ยังสามารถช่วยทำให้เข้าใจในเนื้อหาได้ง่ายขึ้น กิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนานทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนมากยิ่งขึ้น

มนธิดา ชื่นชมพุทธร และคณะ (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมคณิตศาสตร์ตามแนวคิด เกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความเหมาะสมอย่างมากต่อการนำไปจัดการเรียนรู้ ($M = 4.28, SD = 0.66$) สามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารทางคณิตศาสตร์และสร้างแรงจูงใจของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายได้ โดยยืนยันได้จากผลการเปรียบเทียบทักษะการสื่อสารที่มีค่าสูงกว่า

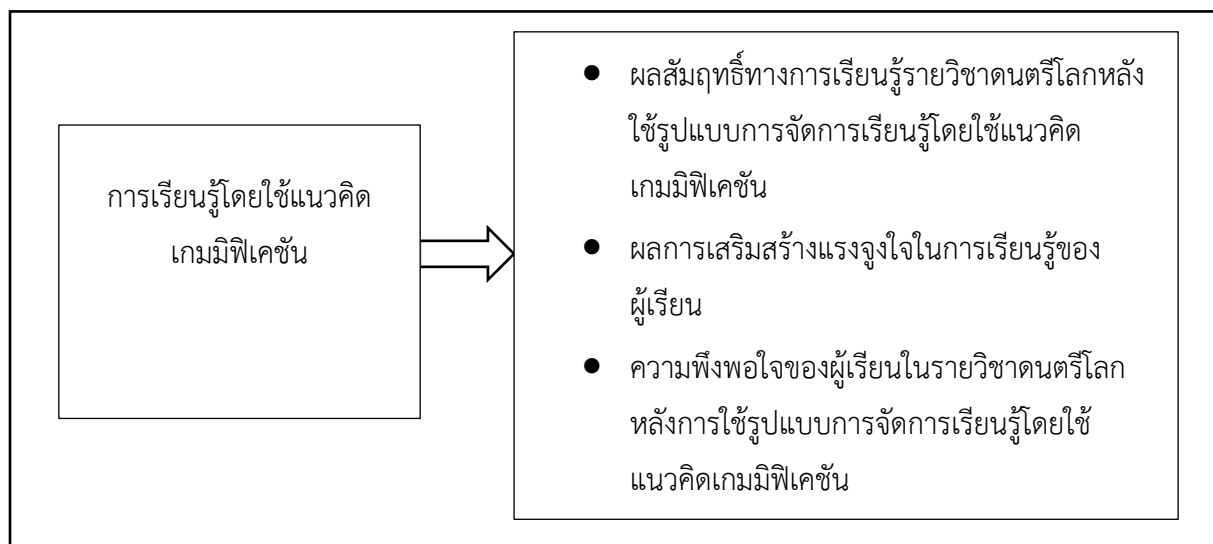
เกณฑ์ที่กำหนดและผลการศึกษาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนอยู่ในระดับมาก ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้จัดทำขึ้นนี้ผู้เรียนต้องเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่องเพื่อการบรรลุเป้าหมาย ซึ่งในระหว่างเรียนและการทำกิจกรรมแต่ละครั้งผู้วิจัยยังมีตัวช่วยเสริมเพื่อเป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนและเพิ่มแรงจูงใจในการทำกิจกรรมให้สำเร็จมากยิ่งขึ้น

เกษกานดา สุรัตน์ และอังคณา อ่อนธานี (2566) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และแรงจูงใจในการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการทางคณิตศาสตร์และแรงจูงใจในการเรียนมี 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) กำหนดภาระงานและมอบหมายภาระงาน 2) ผู้เรียนลงมือปฏิบัติภารกิจ 3) ผู้สอนและผู้เรียนประเมินกิจกรรม แสดงความคิดเห็น และให้ผลย้อนกลับ และ 4) ให้แต้มคะแนน ถ้วยรางวัล รางวัลหรือสิ่งของเสมือนแก่นักเรียน และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.60/76.04 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 นอกจากนี้ยังพบว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าผู้เรียนที่ไม่ได้จัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน และมีทักษะการทำงานเป็นทีมสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติอีกด้วย

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้นี้เอง สามารถสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ และเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้ดี โดยสิ่งสำคัญคือการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน รายวิชาที่สอน รวมถึงต้องคำนึงถึงความพร้อมด้านเทคโนโลยีของผู้เรียนและโรงเรียนอีกด้วย จากข้อสรุปดังกล่าวนี้เอง ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาดนตรีโลกโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี



กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. การใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ในระดับมาก
3. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experiment Designs) ซึ่งกลุ่มเป้าหมายในการทดลอง จะได้รับการจัดการเรียนรู้รายวิชาดนตรีโลกโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design) (Campbell and Stanley, 1963)

กลุ่มเป้าหมาย (target population)

นักศึกษาชั้นปีที่ 2 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน

การสร้างเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน รายวิชาดนตรีโลก เรื่อง ดนตรีฟิลิปปินส์ ดนตรีอินโดนีเซีย และดนตรีอินเดีย สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา

จำนวน 3 แผน (9 ชั่วโมง) ภายในแผนการเรียนรู้ประกอบด้วย 1) ชื่อหน่วยการเรียนรู้ 2) ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา 3) จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม 4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5) สื่อการเรียนรู้ 6) การวัดและประเมินผล การเรียนรู้ 7) การบันทึกผลการสะท้อนคิด และ 8) บันทึกหลังสอน

2. แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน รายวิชาดนตรีโลก เรื่อง ดนตรีฟิลิปปินส์ ดนตรีอินโดนีเซีย และดนตรีอินเดีย ลักษณะของแบบประเมินเป็นมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ

3. แบบประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของแบบทดสอบก่อนเรียน แบบประเมินระหว่างเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน รายวิชาดนตรีโลก เรื่อง ดนตรีฟิลิปปินส์ ดนตรีอินโดนีเซีย และดนตรีอินเดีย โดยแบบทดสอบมีค่าความยาก (p) มีค่าเท่ากับ 0.53 ค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าเท่ากับ 0.55 และหาค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธี Lovett มีค่าเท่ากับ 0.84

4 แบบประเมินแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน 3 ด้าน จำนวน 9 ข้อคำถาม ลักษณะของแบบประเมินเป็นมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ มีค่าระหว่าง .67-1.00

5. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน 5 ด้าน จำนวน 18 ข้อคำถาม ลักษณะของแบบสอบถามเป็นมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ มีค่าระหว่าง .67-1.00

โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือตามลำดับขั้นตอนดังนี้ 1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเครื่องมือ 2) นำเครื่องมือเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมิน โดย แผนการจัดการเรียนรู้ประเมินตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Rating Scale) ข้อสอบและข้อคำถามประเมินโดยการประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) 3) นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไข 4) นำเครื่องมือที่ได้ไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายตามลำดับขั้นตอนของการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่

ระยะที่ 1 ก่อนการดำเนินการสอน ผู้วิจัยได้ทำการขออนุญาตประธานสาขาวิชาดนตรีศึกษา เพื่อจัดการเรียนการสอนในภาคการศึกษาที่ 2/2567 แจ้งให้ผู้เรียนทราบก่อนการดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อสอบถามความต้องการของผู้เรียน รวมถึงแนะนำแนวทางการจัดการเรียนรู้และเครื่องมือที่ใช้ในระหว่างการเรียนรู้

ระยะที่ 2 ระหว่างการดำเนินการสอน ผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเองทั้ง 3 ครั้ง โดยมีลำดับขั้นตอนการดำเนินการจัดการเรียนรู้ดังนี้ 1) ใช้ Zep Quiz หรือ Kahoot ในการทำทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) 2) ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ Class point ในการจัดการเรียนการสอนและเก็บคะแนนระหว่างเรียน 3) ให้ผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post-



test) โดยใช้ Zep Quiz หรือ Kahoot 4) ให้ผู้เรียนประเมินตนเองและส่งผลสะท้อนคิดผ่าน Google Forms และ 5) ผู้สอนบันทึกหลังสอน เพื่อประเมินแรงจูงใจในการเรียนรู้

ระยะที่ 3 หลังจากการดำเนินการสอน ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้ 1) ให้ผู้เรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจผ่าน Google forms 2) ผู้วิจัยนำผลการประเมินความพึงพอใจมาวิเคราะห์

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1) หาค่าความสอดคล้องความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ ตามเกณฑ์พิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (ประสาธน์ เมืองเฉลิม, 2556)

2) หาค่าความยากง่าย (p) และค่า อำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และหาค่าความเชื่อมั่น (KR-20) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

3) หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าที่ ค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ในการประเมินเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับตามวิธีของ ลิเคิร์ท (Likert Scale) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

1) วิเคราะห์คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน (ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนค่าเฉลี่ย ดังนี้ 4.51-5.00 หมายถึง คุณภาพในระดับดีมาก 3.51-4.50 หมายถึง คุณภาพในระดับดี 2.51-3.50 หมายถึง คุณภาพในระดับปานกลาง 1.51-2.50 หมายถึง คุณภาพในระดับพอใช้ 1.00-1.50 หมายถึง คุณภาพในระดับต้องปรับปรุง

2) วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน (ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนค่าเฉลี่ย ดังนี้ 4.51-5.00 หมายถึง ทำให้เกิดแรงจูงใจระดับมากที่สุด 3.51-4.50 หมายถึง ทำให้เกิดแรงจูงใจระดับมาก 2.51-3.50 หมายถึง ทำให้เกิดแรงจูงใจระดับปานกลาง 1.51-2.50 หมายถึง ทำให้เกิดแรงจูงใจระดับน้อย 1.00-1.50 หมายถึง ทำให้เกิดแรงจูงใจระดับน้อยที่สุด

3) วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาดนตรีโลก โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ t -test for one sample นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4) วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน (ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนค่าเฉลี่ย ดังนี้ 4.51-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด 3.51-4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก 2.51-3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง 1.51-2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย 1.00-1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำคำอธิบายรายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชาดนตรีโลกมาวิเคราะห์เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน และเลือกใช้สื่อเทคโนโลยี Class Point ในการจัดการเรียนรู้และเก็บคะแนนระหว่างเรียน Zep Quiz และ Kahoot ในการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จากนั้นสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันจำนวน 3 แผน โดยเลือกใช้องค์ประกอบ 7 องค์ประกอบของ Kapp (2012, pp. 200) ได้แก่ เป้าหมาย (Goals) กฎ (Rules) การแข่งขัน (Competition) เวลา (Times) รางวัล (Reward) ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ระดับ (Levels) โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละคาบเรียนโดยให้ผู้เรียนแต่ละคนมีภารกิจเพื่อพิชิตเป้าหมาย 4 ชั้น ได้แก่

1) กำหนดเป้าหมายและกฎ คือ ผู้เรียนต้องร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดเวลาด้วยการ Join Class ใน Class Point App ตลอดระยะเวลาการเรียน และร่วมกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด

2) การปฏิบัติภารกิจ คือ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามและกิจกรรมการเรียนรู้

3) ข้อมูลย้อนกลับ คือ ผู้สอนให้ข้อมูลย้อนกลับในเรื่องผลคะแนนตลอดระยะเวลาการจัดการเรียนรู้ ซึ่งข้อมูลย้อนกลับนี้ทำให้ผู้เรียนที่สะสมดาวหรือได้เลเวลได้สูงสุดจะได้รับสิทธิในการเลือกหรือกำหนดเงื่อนไขพิเศษ ผู้เรียนที่สะสมดาวได้สูงสุดลำดับที่ 1-5 จะได้รับรางวัลในการแข่งขัน

4) รางวัล คือ ผู้เรียนที่สะสมดาวได้สูงสุดลำดับที่ 1-5 จะได้รับรางวัลในการแข่งขัน

ในระหว่างการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนจะอยู่ในบรรยากาศของการแข่งขัน (Competition) และได้รับรู้แต้มการสะสมดาวเพื่อเป็นข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ตลอดระยะเวลาการจัดการเรียนรู้ จากนั้นผู้สอนประกาศผลผู้ที่สามารถเป็นผู้พิชิตภารกิจพร้อมทั้งมอบรางวัลให้กับลำดับที่ 1-5 ตามเกณฑ์ที่กำหนด หลังกิจกรรมผู้เรียนสามารถให้ข้อมูลผลการสะท้อนคิดในกิจกรรมการเรียนรู้หรือความพึงพอใจของผู้เรียนได้ตลอดเวลา



ภาพ 2 ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันด้วย Class Point และ Zep Quiz

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาดนตรีโลกโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน กับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จำนวน 15 คน โดยผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน และดำเนินการทั้งสิ้น 3 ปฏิบัติการ ดังนี้

ปฏิบัติการที่ 1 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องดนตรีฟิลิปปินส์

ปฏิบัติการที่ 2 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องดนตรีอินโดนีเซีย

ปฏิบัติการที่ 3 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องดนตรีอินเดีย

หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาดนตรีโลกโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันกับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาดนตรีศึกษาครบทั้ง 3 ปฏิบัติการมีผลการวิจัยดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาดนตรีโลก โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จำนวน 15 คน สรุปได้ดังตาราง 1

ตาราง 1

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาดนตรีโลกโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

การทดสอบ	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
ก่อนเรียน	12.26	1.20	16.69*	.00
หลังเรียน	24.86	1.14		

จากตาราง 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาดนตรีโลกโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้รับผลสะท้อนคิด (Reflection) จากผู้เรียนและบันทึกหลังสอนของผู้สอน ดังนี้

2.1 ผลสะท้อนคิดของผู้เรียน

“ชอบเรียนแบบนี้มากค่ะ ทำให้ไม่น่าเบื่อ แล้วก็ตั้งใจเพื่อให้ได้คะแนน”

(ผู้เรียน, แบบบันทึกอนุทิน, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

“สนุกมากครับแถมได้ความรู้ด้วย อยากให้มีการจัดการเรียนแบบนี้อีก อยากชนะเพื่อให้ได้ขนมจากอาจารย์”

(ผู้เรียน, แบบบันทึกอนุทิน, 7 มีนาคม 2568)

“อยากให้อาจารย์มีเกมหลาย ๆ แนวเพื่อการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อครับ ขอไอเทมที่ใช้แก๊งเพื่อนได้เยอะ ๆ ครับ”

(ผู้เรียน, แบบบันทึกอนุทิน, 7 มีนาคม 2568)

“อยากให้มีการเล่นเกม ในการเรียนการสอนบ่อย ๆ ครับ แข่งกันจะได้ไม่่วง”

(ผู้เรียน, แบบบันทึกอนุทิน, 14 มีนาคม 2568)

2.2 บันทึกหลังสอนของผู้สอน

“จากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนพบว่า หลังจากการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ในครั้งที่ 1 พบว่านักศึกษามีความกระตือรือร้นมากในการเข้าร่วมกิจกรรม มีความตั้งใจมากขึ้น ไม่หลับหรือเล่นโทรศัพท์ในระหว่างการเรียน อีกทั้งนักศึกษาบางคนที่ไม่ตั้งใจพอได้รับผลสะท้อนกลับในระหว่างการทำแบบฝึกหัดก็มีความตั้งใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น”

(ผู้วิจัย, บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการสอน, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

“จากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนพบว่า หลังจากการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ในครั้งที่ 3 พบว่าครั้งนี้ นักศึกษามีความตั้งใจมากขึ้นอย่างมากโดยเฉพาะนักศึกษาที่มีคะแนนเก็บในช่วงแรกน้อยกว่าเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน ห้องเรียนเกิดความสนุกสนานและเกิดบรรยากาศของการมีส่วนร่วมอย่างมากเนื่องจากผู้เรียนได้แสดงออกในการแข่งขันอย่างเต็มที่”

(ผู้วิจัย, บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการสอน, 14 มีนาคม 2568)

ในการวัดระดับแรงจูงใจจะถูกประเมิน 2 ทาง คือ การประเมินโดยผู้เรียนประเมินตนเองและผู้สอนประเมินผู้เรียน ซึ่งเป็นแบบประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความพร้อมและความตั้งใจใฝ่เรียนรู้ ด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และด้านความรับผิดชอบ



ตาราง 2

สรุปพฤติกรรมของผู้เรียนในแต่ละด้านการประเมินแรงจูงใจในการเรียนรู้

ด้านที่ประเมิน	พฤติกรรมของผู้เรียน
1. ด้านความพร้อมและความตั้งใจ	ผู้เรียนมีความตั้งใจเรียนมากขึ้น มีการถามคำถามที่สงสัยระหว่างเรียน ไม่หลับหรือเล่นโทรศัพท์ระหว่างเรียน
2. ด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรม	ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ทุ่มเททำกิจกรรมเพื่อให้ได้ผลคะแนนที่มากขึ้น อีกทั้งยังมีการช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรมระหว่างเรียนด้วย
3. ด้านความรับผิดชอบ	ผู้เรียนมีการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความมุ่งมั่นตั้งใจ เช่น การส่งคลิปวิดีโอ การวาดภาพประกอบเนื้อหาที่เรียน เป็นต้น

ตาราง 3

ผลการศึกษาระดับแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยผู้เรียนประเมินตนเองและผู้สอนประเมินผู้เรียน

ด้านที่ประเมิน	ระดับแรงจูงใจในการเรียนรู้					
	ปฏิบัติการที่ 1		ปฏิบัติการที่ 2		ปฏิบัติการที่ 3	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
1. ด้านความพร้อมและความตั้งใจ	3.93	0.57	4.46	0.49	4.86	0.33
2. ด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรม	4.20	0.65	4.60	0.48	4.80	0.40
3. ด้านความรับผิดชอบ	4.20	0.54	4.73	0.44	4.93	0.34
	4.11	0.604	4.59	0.489	4.86	0.339

จากตาราง 3 พบว่า ระดับค่าเฉลี่ยแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้ง 3 ปฏิบัติการสูงขึ้นตามลำดับ โดยมีการแปลผลข้อมูลครั้งที่ 1 อยู่ในระดับมาก ครั้งที่ 2 และ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยผลรวมเฉลี่ยของระดับแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้ง 3 ปฏิบัติการอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.52$, $SD = 0.58$)

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สรุปได้ดังตาราง 4

ตาราง 4

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ความพึงพอใจ	<i>M</i>	<i>SD</i>	แปลความหมาย
1. ด้านการเตรียมการก่อนการสอน	4.70	0.45	มากที่สุด
2. ด้านกระบวนการเรียนการสอน	4.84	0.36	มากที่สุด
3. ด้านการใช้สื่อและการควบคุมชั้นเรียน	4.85	0.34	มากที่สุด
4. ด้านการสะท้อนผลการเรียนรู้	4.80	0.40	มากที่สุด
5. ด้านผู้สอน	4.80	0.40	มากที่สุด
รวม	4.80	0.36	มากที่สุด

จากตาราง 4 พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.80$, $SD = 0.36$) และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจสูงสุดด้านการใช้สื่อและการควบคุมชั้นเรียน ($M = 4.85$, $SD = 0.34$) รองลงมาคือด้านกระบวนการเรียนการสอน ($M = 4.84$, $SD = 0.367$) อยู่ในระดับมากที่สุด และนักศึกษามีความพึงพอใจน้อยที่สุดคือด้านการเตรียมการก่อนการสอน ($M = 4.70$, $SD = 0.45$)

การอภิปรายผล

จากการศึกษาแนวคิดเกมมิฟิเคชันผู้วิจัยได้ได้นำมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนได้แก่ 1) กำหนดเป้าหมายและกฎ คือ ผู้เรียนต้องร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดเวลาด้วยการ Join Class ใน Class Point App ตลอดระยะเวลาการเรียน และร่วมกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด 2) การปฏิบัติภารกิจ คือ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามและกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ข้อมูลย้อนกลับ คือ ผู้สอนให้ข้อมูลย้อนกลับในเรื่องผลคะแนนตลอดระยะเวลาการจัดการเรียนรู้ ซึ่งข้อมูลย้อนกลับนี้ทำให้ผู้เรียนที่สะสมดาวหรือได้เลเวลได้สูงสุดจะได้รับสิทธิในการเลือกหรือกำหนดเงื่อนไขพิเศษ ผู้เรียนที่สะสมดาวได้สูงสุดลำดับที่ 1-5 จะได้รับรางวัลในการแข่งขัน 4) รางวัล คือ ผู้เรียนที่สะสมดาวได้สูงสุดลำดับที่ 1-5 จะได้รับรางวัลในการแข่งขัน โดยขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับ เกษกานดา สุรรัตน์ และอังคณา อ่อนธานี (2566) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และแรงจูงใจในการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยมีผลการส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียน 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) กำหนดภาระงานและมอบหมายภาระงาน 2) ผู้เรียนลงมือปฏิบัติภารกิจ 3) ผู้สอนและผู้เรียนประเมินกิจกรรม แสดงความคิดเห็น และให้ผลย้อนกลับ และ 4) ให้แต้มคะแนน ถ้วยรางวัล รางวัล หรือสิ่งของเสมือนแก่นักเรียน โดยมีผลการวิจัยหลังการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ดังนี้



1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาดนตรีโลกโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนรายวิชาดนตรีโลกโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งมีความสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยทั้งนี้อาจจะเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันมีความแปลกใหม่สำหรับผู้เรียน อีกทั้งยังจัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนตามทฤษฎีของ Gagne (1985, pp. 89-90) ทั้ง 9 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Gaining Attention) ขั้นที่ 2 แจ้งจุดประสงค์ (Information the Learn of Objective) ขั้นที่ 3 กระตุ้นให้ผู้เรียนระลึกถึงความรู้เดิมที่จำเป็น (Stimulating Recall of Prerequisite Learned Capabilities) ขั้นที่ 4 เสนอบทเรียนใหม่ (Presenting the Stimulus) ขั้นที่ 5 ให้แนวทางการเรียนรู้ (Providing Learning Guidance) ขั้นที่ 6 ให้ลงมือปฏิบัติ (Eliciting the Performance) ขั้นที่ 7 ให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ขั้นที่ 8 ประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ (Assessing the Performance) ขั้นที่ 9 ส่งเสริมความแม่นยำและการถ่ายโอนความรู้ (Enhancing Retention and Transfer) ซึ่งในแต่ละขั้นตอนนี้สอดคล้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเฉพาะการกระตุ้นความสนใจตั้งแต่เริ่มการเรียนรู้จะสามารถเสริมแรงความอยากเรียนรู้ของผู้เรียนได้ และอีกขั้นตอนหนึ่งที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้คือ การให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ในขั้นดังกล่าวนี้เองจะช่วยให้ผู้เรียนตั้งใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น การให้ข้อมูลย้อนกลับระหว่างเรียนถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รู้ตัวและพัฒนาตนเองขึ้นได้ นอกจากนี้การเสริมแรงด้วยการให้รางวัล เช่น คะแนนพิเศษ ดาวพิเศษ หรือไอเทมพิเศษก็สามารถช่วยกระตุ้นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของผู้เรียนนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่สูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ มนธิรา ชื่นชมพุทธ และคณะ (2563) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมคณิตศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารทางคณิตศาสตร์และสร้างแรงจูงใจของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายได้ โดยยืนยันได้จากผลการเปรียบเทียบทักษะการสื่อสารที่มีค่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และผลการศึกษาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนอยู่ในระดับมาก ซึ่งในระหว่างเรียนและการทำกิจกรรมแต่ละครั้งผู้วิจัยยังมีตัวช่วยเสริมเพื่อเป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนและเพิ่มแรงจูงใจในการทำกิจกรรมให้สำเร็จมากยิ่งขึ้น

2. จากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนพบว่า หลังจากการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในครั้งแรกผู้เรียนบางกลุ่มมีความสนใจมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเนื่องจากผู้เรียนต้องใช้โทรศัพท์หรือแท็บเล็ตในการ Online ในชั้นเรียนด้วย จึงทำให้ไม่สามารถเล่น Application อื่น ๆ ได้ ในการเรียนครั้งที่ 2 พบว่าผู้เรียนมีความสนใจมากขึ้นมีการเตรียมความพร้อมและศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถทำคะแนนได้มากขึ้น ในครั้งที่ 3 พบว่าครั้งนี้นักศึกษามีความตั้งใจมากขึ้นอย่างมากโดยเฉพาะนักศึกษาที่มีคะแนนเก็บในช่วงแรกน้อยกว่าเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน ห้องเรียนเกิดความสนุกสนานและเกิดบรรยากาศของการมีส่วนร่วมอย่างมากเนื่องจากผู้เรียนได้แสดงออกในการแข่งขันอย่างเต็มที่ จากผลสะท้อนคิดของผู้เรียนพบสามารถสรุปแรงจูงใจที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้ว่า 1) ผู้เรียนมีความตื่นตัวเนื่องจากอยู่ในบรรยากาศการแข่งขัน 2) ผู้เรียน

ต้องการชนะเพื่อให้ได้ไอเทมพิเศษเพื่อควบคุมเกมหรือรับรางวัลพิเศษ สอดคล้องกับแนวคิดของ McClelland (1985) ในเรื่องของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่เน้นแรงจูงใจทางสังคม 3 ประเภท ได้แก่ 1) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motive) คือ ความปรารถนาที่จะเป็นผู้ชนะ 2) แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ (Affiliation Motive) คือ ความต้องการจะได้รับการยอมรับและชื่นชมเมื่อได้รับรางวัล และ 3) แรงจูงใจใฝ่อำนาจ (Power Motive) คือ ผู้เรียนต้องการชนะเพื่อให้ได้ไอเทมพิเศษเพื่อควบคุมเกม จากการวัดระดับแรงจูงใจโดยการประเมิน 2 ทาง คือ การประเมินโดยผู้เรียนประเมินตนเองและผู้สอนประเมินผู้เรียน ซึ่งเป็นทำการประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความพร้อมและความตั้งใจใฝ่เรียนรู้ ด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และด้านความรับผิดชอบ โดยแบ่งการประเมินออกเป็น 3 ปฏิบัติการ พบว่า ระดับค่าเฉลี่ยแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้ง 3 ปฏิบัติการสูงขึ้นตามลำดับ โดยมีการแปลผลข้อมูลครั้งที่ 1 อยู่ในระดับมาก ครั้งที่ 2 และ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยผลรวมเฉลี่ยของระดับแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้ง 3 ปฏิบัติการอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.52$, $SD = 0.58$)

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.80$, $SD = 0.36$) และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจสูงสุดด้านการใช้สื่อและการควบคุมชั้นเรียน ($M = 4.85$, $SD = 0.34$) รองลงมาคือด้านกระบวนการเรียนการสอน ($M = 4.84$, $SD = 0.36$) อยู่ในระดับมากที่สุด และนักศึกษามีความพึงพอใจน้อยที่สุดคือด้านการเตรียมการก่อนการสอน ($M = 4.70$, $SD = 0.45$) ทั้งนี้อาจจะเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ที่มีการเสริมแรงสร้างบรรยากาศการแข่งขันและรางวัลที่ผู้เรียนจะได้รับในแต่ละครั้ง อีกทั้งการนำสื่อเทคโนโลยีที่มีความหลากหลายมาใช้ประกอบแนวคิดดังกล่าวยังสามารถช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน สร้างให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ สนุกสนาน อีกทั้งยังได้ลงมือปฏิบัติทั้งกิจกรรมเดี่ยวและกลุ่มอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ นารา อ่ำศรี, ศรีนัยพร ชัยวิศิษฐ์ และบุญรัตน์ แผลงศร (2567) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Class Point เรื่องการแสดงอัลกอริทึมในการแก้ปัญหา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ในระดับเห็นด้วยว่าสื่อการเรียนรู้รูปแบบเกมมิฟิเคชันสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ได้ ผู้เรียนมีความชื่นชอบในการแข่งขันกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน อีกทั้งการจัดการเรียนรู้ด้วย Class Point ยังสามารถช่วยให้เข้าใจในเนื้อหาได้ง่ายขึ้น กิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนานทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสามารถใช้ได้กับกลุ่มผู้เรียนและรายวิชาที่หลากหลายทั้งวิชาทฤษฎีและวิชาปฏิบัติ ไม่จำเป็นต้องใช้แนวคิดร่วมกับสื่อเทคโนโลยีเท่านั้น ครูผู้สอนสามารถนำเทคนิคไปใช้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่เป็นสื่อมือเพิ่มเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ได้



1.2 การเลือกนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้กับเกมมิฟิเคชันควรเลือกให้เหมาะสมกับรายวิชาและกลุ่มผู้เรียน รวมถึงสำรวจทรัพยากรของโรงเรียนและผู้เรียนให้มีความพร้อมเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

2.1 ควรให้ความสำคัญกับระยะเวลาและความต่อเนื่องในการจัดการเรียนรู้สำหรับการเก็บข้อมูลการทดลอง เพราะหากใช้ระยะเวลาน้อยหรือขาดความต่อเนื่องอาจทำให้ไม่เห็นการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนได้ชัดเจนมากนัก

2.2 ควรมีการศึกษาตัวแปรหรือปัจจัยอื่น ๆ เพิ่มเติม เช่น การใช้เกมมิฟิเคชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ หรือเพื่อพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ไขปัญหา ทักษะการสื่อสาร เป็นต้น

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

1. การพัฒนาการเรียนรู้วิชาดนตรีโลกโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้มากกว่าการสอนแบบบรรยาย

2. การออกแบบสื่อการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แรงจูงใจในการเรียน รวมถึงเสริมสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนอีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

- เกษกานดา สุวรรณ์ และอังคณา อ่อนธานี. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 8(10), 509-533.
- ธนันท์รัฐ สินธุประสิทธิ์. (2564). ความสำคัญของ Gamification และแรงจูงใจสู่ผลลัพธ์ในแวดวงการศึกษา. *วารสารบริหารการศึกษาบวบัณฑิต*, 21(2), 29-40.
- นารา อ่ำศรี ศรีนัยพร ชัยวิศิษฐ์ และบุญรัตน์ แผลงศร. (2567). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Class point เรื่องการแสดงอัลกอริทึมในการแก้ปัญหา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 7(22), 34-45.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 10)*. สุวีริยาสาส์น.
- ประสาธ เมืองเฉลิม. (2556). *วิจัยการเรียนการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มนธิรา ชื่นชมพุด, พงศธร มหาวิจิตร และวิภารัตน์ แสงจันทร์. (2563). การพัฒนากิจกรรมคณิตศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *ศึกษาศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 4(2), 98-110.

อัศรพล พูลสวัสดิ์. (2564). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนการเล่าเรื่องดิจิทัลภูมิทัศน์แบบปัญหาเป็นฐานในสภาพแวดล้อมเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา. ดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Rand McNally & Company.

Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning*. Holt, Rinehart & Winston.

Glover, I. (2013). *Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners*. Sheffield Hallam University.

Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Pfeiffer An Imprint of Wiley.

Lovell, R. B. (1980). *Adult Learning*. John Wiley & Sons, Inc.

McClelland, D. C., (1985). *Human motivation*. Scott, Foresman.



ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้า ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

ภูมิภัทร โมฆรัตน์¹

อรพิน ปิยะสกุลเกียรติ²

รังสรรค์ ประเสริฐศรี³

วันที่รับบทความ: 11 กุมภาพันธ์ 2568
วันแก้ไขบทความ: 24 มีนาคม 2568
วันตอบรับบทความ: 26 มีนาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ (2) ปัจจัยการบริหารภายในองค์กรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ และ (3) ปัจจัยการบริหารภายในองค์กรที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรในโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ บุคลากรในโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีของทาโร่ ยามาเน่ ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 217 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามที่มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .979 สถิติที่ใช้วิเคราะห์ ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ

ผลการวิจัยพบว่า (1) ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ โดยรวมอยู่ที่ระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า ในด้านเวลามีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา ได้แก่ ด้านปริมาณ ด้านต้นทุน และด้านคุณภาพ ตามลำดับ (2) ปัจจัยภายในองค์กรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ โดยรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า ด้านค่านิยมร่วมมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา ได้แก่ ด้านทักษะ ด้านบุคลากร ด้านโครงสร้าง ด้านระบบ ด้านกลยุทธ์ และด้านรูปแบบ ตามลำดับ และ (3) ปัจจัยภายในองค์กรที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรในโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ได้แก่ ด้านค่านิยมร่วม ด้านทักษะ และด้านบุคลากร ตามลำดับ

คำสำคัญ: ประสิทธิภาพ การปฏิบัติงาน บุคลากร โรงงานผลิตสายไฟฟ้า

ประเภทบทความ: บทความวิจัย

¹ นักศึกษาปริญญาโทหลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต, 1761 ถนนพัฒนาการ แขวงพัฒนาการ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250

^{2,3} อาจารย์ที่ปรึกษาหลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต, 1761 ถนนพัฒนาการ แขวงพัฒนาการ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250

ผู้รับผิดชอบบทความอีเมล: Bhumibhat.mok@gmail.com

Email: ² Orapin.piy@kbu.ac.th, ³ Rangson.pra@kbu.ac.th

The Factors Influencing Worker Efficiency at the Electrical Wire and Cable Factory in Bang Phli District, Samut Prakan Province

Received: 11 February 2025

Revised: 24 March 2025

Accepted: 26 March 2025

Bhumibhat Mokarat ¹

Orapin Piyasakulkiat ²

Rangson Prasertsri ³

Abstract

This research aims to study (1) the work efficiency of employees at the electrical wire factory in Bang Phli District, Samut Prakan Province, (2) the internal management factors of the electrical wire factory in Bang Phli District, Samut Prakan Province and (3) the internal management factors that influence the work efficiency of employees in the electrical wire factory in Bang Phli District, Samut Prakan Province. The study population consists of employees at the electrical wire factory in Bang Phli District, Samut Prakan Province. The sample size was determined using Taro Yamane's method, resulting in a sample of 217 participants. Data were collected using a questionnaire with a reliability value of 0.979. Statistical analysis included frequency, percentage, mean, standard deviation, and hypothesis testing by using multiple regression analysis.

The research findings revealed that (1) the overall work efficiency of employees at the electrical wire factory in Bang Phli District, Samut Prakan Province, was at the highest level. When considering individual aspects, ranked by average scores from highest to lowest, it was found that the "time" aspect had the highest average, followed by "quantity," "cost," and

Keywords: Performance, Employees, Operation, Electrical Wire and Cable Factory in Bang Phli District

Type of Article: Research Article

¹ Master's Degree Student, Master of Public Administration Program Graduate School Kasem Bundit University, 1761 Phatthanakan Road, Phatthanakan Subdistrict, Suan Luang District, Bangkok, 10250

^{2,3} Advisor, Master of Public Administration Program Graduate School Kasem Bundit University, 1761 Phatthanakan Road, Phatthanakan Subdistrict, Suan Luang District, Bangkok, 10250

Corresponding author Email: Bhumibhat.mok@Gmail.com

Email: ² Orapin.piy@kbu.ac.th, ³ Rangson.pra@kbu.ac.th



“quality” respectively. (2) The internal organizational factors of the electrical wire factory in Bang Phli District, Samut Prakan Province, were generally rated at a very high level. When considering each aspect, ranked by average score from highest to lowest, “shared values” had the highest average, followed by the “skills”, “personnel”, “structure”, “system”, “strategy” and “form”, respectively. And, (3) The internal organizational factors that significantly influenced the work efficiency of employees in the Electrical Wire Factory in Bang Phli District, Samut Prakan Province, with statistical significance at the .05 level, included “share values”, “skill” and “personnel” respectively.

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันโลกกำลังก้าวไปข้างหน้าอย่างรวดเร็วพร้อม ๆ กับการเปลี่ยนแปลงในหลากหลายมิติที่สำคัญหลัก ๆ ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี การเปลี่ยนแปลงทางประชากรศาสตร์ การเปลี่ยนแปลงของมหาอำนาจทางเศรษฐกิจ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมเมือง และการเปลี่ยนแปลงด้านภูมิอากาศ ล้วนส่งผลกระทบต่อสภาพความเป็นอยู่ของสังคม และเศรษฐกิจของประเทศอย่างมาก ทำให้ผู้นำแต่ละประเทศต้องมีการกำหนดนโยบายส่งเสริมเศรษฐกิจเพื่อให้สามารถสนับสนุนหน่วยงาน และองค์กร ทั้งภาครัฐ และภาคเอกชน ให้สามารถดำเนินธุรกิจต่อไปได้ท่ามกลางสภาพความผันผวนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลง และผลักดันให้องค์กรต่าง ๆ ทั้งในภาครัฐ และภาคเอกชนให้มีการวางแผนกลยุทธ์ในการเพิ่มประสิทธิภาพการปฏิบัติงานเพื่อให้สินค้า และบริการที่มีคุณภาพที่ดีขึ้น และเกิดความได้เปรียบทางการแข่งขัน ทำให้เศรษฐกิจของประเทศเติบโตขึ้นสามารถส่งออกสินค้า และการบริการสู่ตลาดโลกได้

เมื่อพิจารณาแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พุทธศักราช 2566-2570) ในการพัฒนาประเทศไทยโดยมีการกำหนดเป้าหมาย 5 ปี และได้มีการกำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศมีวัตถุประสงค์เพื่อพลิกโฉมประเทศไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่าอย่างยั่งยืน” มุ่งสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ครอบคลุมตั้งแต่ระดับโครงสร้าง นโยบาย และกลไก รวมถึงการยกระดับกิจกรรมการผลิต และการบริการให้สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มที่สูงขึ้นโดยอยู่บนพื้นฐานของความยั่งยืน โดยการบริหารงานของทางภาครัฐแนวใหม่ และภาคเอกชนต่างก็มุ่งเน้นการนำหลักการเพิ่มประสิทธิภาพของระบบ และการแสวงหาประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานมุ่งสู่ความเป็นเลิศ ได้แก่การบริหารงานแบบมุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ การบริหารงานแบบมีอาชีพ การคำนึงถึงหลักความคุ้มค่า การจัดการโครงสร้างที่กะทัดรัด และแนวราบ การให้ความสำคัญต่อค่านิยม จรรยาบรรณวิชาชีพ คุณธรรม และจริยธรรม ตลอดจนการมุ่งเน้นการให้บริการโดยคำนึงถึงคุณภาพเป็นสำคัญ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ, 2567)

โรงงานผลิตสายไฟฟ้า ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการเป็นผู้ผลิตสินค้าที่มีคุณภาพสู่ตลาดโลก โดยมีเครือข่ายธุรกิจเชื่อมโยงกับฐานการผลิตและสำนักงานต่าง ๆ ในทวีปอเมริกา เอเชียและแอฟริกา เพื่อป้อนสินค้าให้แก่ลูกค้าในอุตสาหกรรมต่าง ๆ อาทิ พลังงาน การก่อสร้าง น้ำมันและก๊าซ เหมืองแร่ ตลอดจนอุปกรณ์สำหรับภาคการสื่อสารและโทรคมนาคม มีความมุ่งมั่นในการผลิตสินค้าที่มีคุณภาพ ตั้งแต่การคัดเลือกวัตถุดิบที่มีคุณภาพไปจนถึงการทดสอบผลิตภัณฑ์ก่อนส่งถึงมือลูกค้าเพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าทั้งภายในประเทศและส่งออกไปยังตลาดต่างประเทศตามมาตรฐานสากล และเพื่อให้การปฏิบัติงานของบุคลากรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผลผลิตเป็นไปตามมาตรฐาน และเป็นไปตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจของภาครัฐ และสามารถแข่งขันกับตลาดโลกได้ อย่างไรก็ตามในกระบวนการผลิตสินค้าที่มีประสิทธิภาพนั้น จะต้องมีการจัดการปัจจัยหลายปัจจัยประกอบกันจึงจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการได้

ประสิทธิภาพ คือ การสร้างคุณภาพให้กับผลงาน การเพิ่มปริมาณของผลผลิต การลดระยะเวลาในการปฏิบัติงาน และการลดต้นทุนในการผลิต ซึ่งแนวคิดดังกล่าวสามารถนำมาเป็นเครื่องมือ หรือการเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานได้ โดยมีการกำหนดเครื่องมือ หรือตัวชี้วัดเพื่อเปรียบเทียบทรัพยากรที่ใช้ไปกับ



ผลผลิตที่ได้จากการปฏิบัติงานว่าดีขึ้นอย่างไร แค่นั้น ในขณะที่กำลังปฏิบัติงานตามเป้าหมายขององค์กร (Peterson & Plowman, 1953) ขณะที่ McKinsey ได้กล่าวว่า ความสำเร็จในการดำเนินงานขององค์กรต่าง ๆ หรือการบริหารงานที่สัมฤทธิ์ผลนั้นจะขึ้นอยู่กับตัวแปรหรือองค์ประกอบซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันอย่างน้อยที่สุด 7 ตัว ซึ่งได้แก่ 1) โครงสร้าง (Structure) 2) กลยุทธ์ (Strategy) 3) ระบบ (System) 4) รูปแบบ (Style) 5) บุคลากร (Staff) 6) ทักษะ (Skill) และ 7) ค่านิยมร่วม (Shared Value)

จากความเป็นมา และปัญหาดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยสนใจในการศึกษา “ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากร” เป็นการศึกษาเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากร และศึกษาปัจจัยในองค์กรต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรในโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เพื่อให้สามารถนำข้อมูลมาใช้ในการพัฒนาองค์กร และสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ
- 2) เพื่อศึกษาปัจจัยการบริหารภายในองค์กรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ
- 3) เพื่อศึกษาปัจจัยการบริหารภายในองค์กรที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตในการดำเนินงานวิจัยไว้ ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยในครั้งนี้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ โดยศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยภายในองค์กร เพื่อให้สามารถนำข้อมูลมาใช้ในการพัฒนาองค์กร และให้สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พุทธศักราช 2566-2570) ในเรื่อง “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่าอย่างยั่งยืน”

2. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร ได้แก่ บุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 470 คน (อ้างอิงจากฐานข้อมูลฝ่ายบุคคล ของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ณ วันที่ 30 มกราคม 2567)

3. ขอบเขตด้านพื้นที่

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตด้านพื้นที่ คือ โรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

4. ขอบเขตด้านเวลา

ระยะเวลาในการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยในครั้งนี้อยู่ระหว่างเดือน สิงหาคม พุทธศักราช 2567 เดือนพฤศจิกายน พุทธศักราช 2567

5. ขอบเขตตัวแปร

5.1 ตัวแปรอิสระ ปัจจัยภายในองค์กร ได้แก่ โครงสร้าง กลยุทธ์ ระบบ รูปแบบ บุคลากร ทักษะ และค่านิยมร่วม

5.2 ตัวแปรตาม คือ ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ได้แก่ ด้านคุณภาพของงาน ด้านปริมาณงาน ด้านเวลา และด้านต้นทุน

ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

1. ผลที่ได้รับจากการวิจัยจะแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรในโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เพื่อนำมาพัฒนาต่อยอดให้เกิดประโยชน์สูงสุด
2. ผลที่ได้รับจากการวิจัยจะแสดงให้เห็นถึงปัจจัยการบริหารภายในองค์กรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เพื่อนำมาพัฒนาการบริหารภายในองค์กรให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. ทราบถึงปัจจัยการบริหารภายในองค์กรที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้า ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขโครงสร้าง ระบบรูปแบบและขั้นตอนการปฏิบัติงานให้สอดคล้องและเหมาะสมกับองค์กรมากยิ่งขึ้น
4. ผลที่ได้รับจากการวิจัยจะเป็นข้อมูลสำหรับนำไปปรับปรุง และพัฒนาศักยภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้า ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน

Peterson and Plowman (1953 อ้างถึงใน ชนัญญา ทองสุข, 2562) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน โดยมีการจัดองค์ประกอบของการวัดประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานไว้ 4 ข้อ ได้แก่ 1) คุณภาพของงาน งานจะต้องมีคุณภาพสูง คือ ผู้ผลิตสินค้าและผู้ใช้ได้ประโยชน์ได้รับความคุ้มค่า และมีความพึงพอใจ ผลการปฏิบัติงานมีความถูกต้องตรงตามมาตรฐาน รวดเร็ว 2) ปริมาณงาน ปริมาณผลลัพธ์ของงานที่ได้จะต้องเป็นไปตามความคาดหวังของ หน่วยงานนั้น โดยผลงานที่ปฏิบัติได้มีปริมาณที่เหมาะสมตามกำหนดในแผนงานหรือเป้าหมายที่องค์กรวางไว้ 3) เวลา คือ เวลาที่ใช้ในการดำเนินงาน จะต้องอยู่ในลักษณะที่ถูกต้องตามหลักการ เหมาะสมกับงาน และทันสมัย มีการส่งมอบงานตรงตามกำหนด และ 4)



ค่าใช้จ่าย ในการดำเนินการทั้งหมดจะต้องเหมาะสมกับงาน ประสิทธิภาพในมิติของการบริหารค่าใช้จ่ายหรือ ต้นทุนการผลิต ได้แก่ การใช้ทรัพยากรด้านการเงิน คน วัสดุ เทคโนโลยีที่มีอยู่ อย่างประหยัด คัดค้าน คัดค้าน และเกิดการสูญเสียที่น้อยที่สุด

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน

การปฏิบัติงาน หมายถึง การที่บุคลากรได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงาน โดยลักษณะของงานเป็นงานที่มีการ กำหนดนโยบาย เป้าหมายและขอบเขตในงานที่ชัดเจน เป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน เพื่อให้การปฏิบัติงานดำเนิน ไปอย่างมีประสิทธิภาพ และมีประสิทธิภาพ มีความสอดคล้อง มีความต่อเนื่อง และเป็นไปตามมาตรฐานเดียวกัน ทำให้บุคลากรมีความรู้สึกว่าได้ปฏิบัติงานที่เหมาะสม คัดค้านกับเวลาที่ได้ทุ่มเท สร้างความพึงพอใจ และความ ภาคภูมิใจในการมีส่วนร่วมส่งผลให้บุคลากรมีกำลังใจ และตั้งใจปฏิบัติงาน (ทิพธิดา เจริญวิลาศพงษ์, 2563)

แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยภายในองค์กร 7S Model of McKinsey

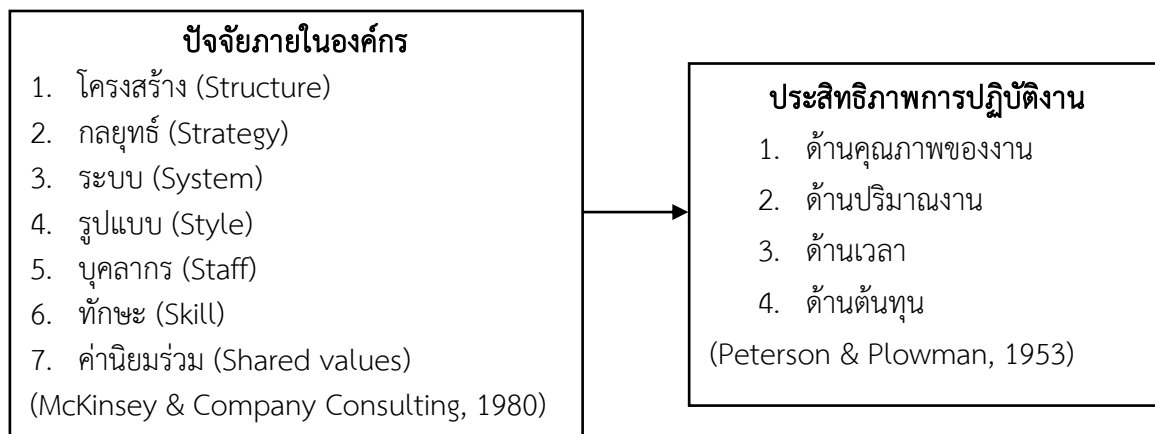
การวิเคราะห์ปัจจัย 7S Model ตามรูปแบบของแมคคินซี (McKinsey & Company Consulting, 1980) ได้กล่าวว่า ความสำเร็จในการดำเนินงานขององค์กรต่าง ๆ หรือการบริหารงานที่สัมฤทธิ์ผลนั้นจะขึ้นอยู่กับตัวแปรหรือองค์ประกอบซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันอย่างน้อยที่สุด 7 ตัว ซึ่งได้แก่ 1) โครงสร้าง (Structure) 2) กลยุทธ์ (Strategy) 3) ระบบ (System) 4) รูปแบบ (Style) 5) บุคลากร (Staff) 6) ทักษะ (Skill) และ 7) ค่านิยมร่วม (Shared Value) องค์กรจะมีผลการปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพหากองค์ประกอบ ภายในทั้งเจ็ดมีความประสานสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันและเสริมแรงซึ่งกันและกัน

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้นำเสนอในส่วนก่อนหน้า สามารถกำหนดกรอบแนวคิดได้ดังแสดงในภาพ 1

ตัวแปรอิสระ (Independent Variable)

ตัวแปรตาม (Dependent Variable)



ภาพ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

1. โครงสร้างการบริหารองค์กรส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ
2. กลยุทธ์ในการปฏิบัติงานส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ
3. ระบบการปฏิบัติงานส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ
4. รูปแบบการบริหารส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ
5. คุณลักษณะของบุคลากรส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ
6. ทักษะในการปฏิบัติงานส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ
7. ค่านิยมร่วมของบุคลากรในองค์กรส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ



ระเบียบวิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ บุคลากรในโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ จำนวนทั้งสิ้น 470 คน (อ้างอิงจากฐานข้อมูลฝ่ายบุคคล ณ วันที่ 30 มกราคม พุทธศักราช 2567) กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของทาโร่ ยามาเน่ (Yamane, 1967) กำหนดค่าระดับความคลาดเคลื่อนไว้ที่ร้อยละ .05 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 217 คน และใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) โดยการเลือกเก็บข้อมูลจากบุคลากรในโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่ยินดีให้ข้อมูลและมีความสะดวกเนื่องจากผู้วิจัยไม่ได้เจาะจงตำแหน่งงานและต้องการกระจายกลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถามจนครบตามจำนวน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการศึกษาแนวความคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ มีผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ผลการทดสอบพบว่ามีค่า IOC มากกว่า 0.5 แสดงได้ว่า ข้อคำถามทุกข้อสามารถใช้ได้ และมีค่าความเชื่อมั่นสอดคล้องภายในโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Alpha Coefficient's Cronbach) จากแบบสอบถามก่อนนำไปใช้ (Try-out) จำนวน 35 ชุด ผลการวิเคราะห์พบว่าค่าความเที่ยงของแต่ละตัวแปรผ่านเกณฑ์ เท่ากับ 0.979 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.7 ถือว่าเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีคุณภาพ สอดคล้องและเหมาะสมนำไปใช้ได้ (Cronbach, 1970) โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านคุณภาพของงาน 2) ด้านปริมาณงาน 3) ด้านเวลา และ 4) ด้านต้นทุนลักษณะเป็นแบบมาตราส่วน (Likert Scale) จำนวน 20 ข้อ และ ส่วนที่ 2 ปัจจัยภายในองค์กรของบุคลากรโรงงานผลิต สายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 7 ด้าน ได้แก่ 1) โครงสร้าง 2) กลยุทธ์ 3) ระบบ 4) รูปแบบ 5) บุคลากร 6) ทักษะ และ 7) ค่านิยมร่วม ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วน (Likert Scale) จำนวน 35 ข้อ

3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ตัวแปรอิสระ คือ ปัจจัยการบริหารภายในองค์กรของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ได้แก่ 1) โครงสร้าง 2) กลยุทธ์ 3) ระบบ 4) รูปแบบ 5) บุคลากร 6) ทักษะ และ 7) ค่านิยมร่วม (McKinsey, 1980) และ ตัวแปรตาม คือ ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิต สายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านคุณภาพของงาน 2) ด้านปริมาณงาน 3) ด้านเวลา และ 4) ด้านต้นทุน (Peterson & Plowman, 1953)

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยภายในองค์กรของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้า และประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิต สายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ และสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) โดยใช้เทคนิค Enter

ผลการวิจัย

ตาราง 1

แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับปัจจัยภายในองค์กร
โรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ โดยรวม ($n=217$)

ปัจจัยภายในองค์กร	<i>M</i>	<i>SD</i>	แปลผล
1. โครงสร้าง (Structure)	4.17	.604	มาก
2. กลยุทธ์ (Strategy)	4.12	.645	มาก
3. ระบบ (System)	4.12	.643	มาก
4. รูปแบบ (Style)	4.11	.575	มาก
5. บุคลากร (Staff)	4.18	.566	มาก
6. ทักษะ (Skill)	4.20	.536	มาก
7. ค่านิยมร่วม (Shared values)	4.30	.614	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.17	.507	มาก

จากตาราง 1 แสดงถึงปัจจัยภายในองค์กรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($M = 4.17$, $SD = .507$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังต่อไปนี้ ด้านค่านิยมร่วม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.30$, $SD = .614$) รองลงมาได้แก่ ด้านทักษะ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($M = 4.20$, $SD = .536$) ด้านบุคลากร ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($M = 4.18$, $SD = .566$) ด้านโครงสร้าง ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($M = 4.17$, $SD = .604$) ด้านระบบ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($M = 4.12$, $SD = .643$) ด้านกลยุทธ์ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($M = 4.12$, $SD = .645$) และด้านรูปแบบ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($M = 4.11$, $SD = .575$) ตามลำดับ

ตาราง 2

แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากร
โรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ($n = 217$)

ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากร	<i>M</i>	<i>SD</i>	แปลผล
1. ด้านคุณภาพของงาน	4.41	0.581	มากที่สุด
2. ด้านปริมาณงาน	4.43	0.578	มากที่สุด
3. ด้านเวลา	4.50	0.501	มากที่สุด
4. ด้านต้นทุน	4.43	0.625	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.44	0.511	มากที่สุด



จากตาราง 2 แสดงถึงประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.44$, $SD = 0.511$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ ด้านเวลา ($M = 4.50$, $SD = 0.501$) ด้านปริมาณงาน ($M = 4.43$, $SD = 0.578$) ด้านต้นทุน ($M = 4.43$, $SD = 0.625$) และด้านคุณภาพของงาน ($M = 4.41$, $SD = 0.581$) ตามลำดับ

ตาราง 3

ทดสอบสมมติฐานการวิเคราะห์การถดถอยเพื่อพยากรณ์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในองค์กรที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรในโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

ประสิทธิภาพการปฏิบัติงาน	Unstandardized	Standardized	<i>t</i>	<i>p-value</i>	
	Coefficients	Coefficients			
	B	Beta (<i>β</i>)			
(Constant)	1.382		6.881	.000*	
1. โครงสร้าง (Structure)	-.009	-.010	-.148	.882	
2. กลยุทธ์ (Strategy)	.003	.004	.047	.963	
3. ระบบ (System)	.003	.004	.053	.958	
4. รูปแบบ (Style)	.039	.044	.582	.561	
5. บุคลากร (Staff)	.192	.215	2.589	.010*	
6. ทักษะ (Skill)	.206	.218	2.697	.008*	
7. ค่านิยมร่วม (Shared values)	.291	.353	4.587	.000*	
<i>R</i>	<i>R</i> ²	Adjusted <i>R</i> ²	Std. Error	<i>F</i>	<i>p</i>
0.712	0.556	0.541	0.343	37.137*	0.000

**p-value* ≤ 0.05

จากตาราง 3 การศึกษาถึง “ปัจจัยภายในองค์กรที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรในโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ” ตัวแปรอิสระได้แก่ ด้านโครงสร้าง ด้านกลยุทธ์ ด้านระบบ ด้านรูปแบบ ด้านบุคลากร ด้านทักษะ และด้านค่านิยมร่วม โดยมีตัวแปรตามคือ ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรในโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เมื่อนำตัวแปรปัจจัยด้านต่าง ๆ มาทำการคัดเลือกตัวแปรที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรในโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ โดยวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นแบบพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) โดยใช้เทคนิค Enter ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยภายในองค์กรที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรในโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ โดยมี

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณเป็น .745 และสามารถร่วมกันพยากรณ์ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรในโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการได้ร้อยละ 55.6 โดยอธิบายเป็นรายด้านมีค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ ด้านค่านิยมร่วม ($B = .291, t = 4.587, p\text{-value} = .000$) ด้านทักษะ ($B = .206, t = 2.697, p\text{-value} = .008$) และด้านบุคลากร ($B = .192, t = 2.589, p\text{-value} = .010$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีความคลาดเคลื่อนมาตรฐานการพยากรณ์เท่ากับ $\pm .34$ โดยเขียนเป็นสมการได้ ดังนี้

$$\hat{Y} = 1.382 + 0.291(X_7) + 0.206(X_6) + 0.192(X_5)$$

ให้ $\hat{Y}$ แทน ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรในโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

X_5 แทน ปัจจัยด้านบุคลากร

X_6 แทน ปัจจัยด้านทักษะ

X_7 แทน ปัจจัยด้านค่านิยมร่วม

การอภิปรายผล

การอภิปรายผลจะเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยอธิบายตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ปัจจัยภายในองค์กรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ พบว่า ปัจจัยภายในองค์กรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ระดับมาก สอดคล้องกับการศึกษาของ กฤษณา แสงเนาวรัตน์ (2566) ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของบุคลากรเทศบาลเมืองบ้านสวน จังหวัดชลบุรี” ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยภายในองค์กรตาม 7S Model ของ McKinsey โดยรวมอยู่ในระดับมากอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยจะเห็นได้ว่าหากโครงสร้างองค์กรมีความชัดเจนก็จะทำให้มองเห็นขอบเขตอำนาจหน้าที่ความรับผิดชอบและอำนาจการสั่งการของบุคลากรในแต่ละระดับ และมีการสร้างกลยุทธ์ในการบริหารองค์กรหรือหน่วยงาน รวมถึงการกำหนดระบบและรูปแบบในการปฏิบัติงานที่ชัดเจนจะทำให้บุคลากรสามารถมองเห็นเป้าหมายหรือทิศทางขององค์กรได้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งการมีบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถตรงกับสายงานที่ทำอยู่ก็จะทำให้เกิดความผิดพลาดในการทำงานลดลง และเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งการสร้างค่านิยมร่วม ถือเป็น การปลูกฝังทัศนคติที่ดีในการทำงานร่วมกัน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ได้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน สามารถสร้างผลผลิตที่ดีมีคุณภาพ

2. ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ พบว่า ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ โดยรวมอยู่ที่ระดับมากที่สุดในด้านเวลา โดยสามารถบริหารจัดการเวลาในการปฏิบัติงานให้สำเร็จตรงตามแผนงานที่กำหนด ด้านปริมาณผลผลิตที่ได้มีความเหมาะสมตามเป้าหมาย ด้านต้นทุน สามารถใช้ทรัพยากรที่มี



อยู่อย่างคุ้มค่าและคุ้มค่า มีการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในการทำงานเพื่อผลิตเพื่อเพิ่มความแม่นยำ ลดการสูญเสีย และด้านคุณภาพที่มีการผลิตสายไฟฟ้าที่มีมาตรฐานเป็นไปตามข้อกำหนดที่ต้องการ จึงแสดงให้เห็นว่าการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้า มีประสิทธิภาพมากที่สุด สอดคล้องกับการศึกษาของ กัลยกร สิทธิวงศ์ (2566) ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานของบุคลากร: กรณีศึกษาศาลแขวงนครสวรรค์” ผลการศึกษาพบว่า ประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ในเรื่องของการปฏิบัติงานได้สำเร็จตามปริมาณงานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งบ่งชี้ให้เห็นว่าบุคลากรศาลแขวงนครสวรรค์มีความรู้ความสามารถและรับผิดชอบต่อจำนวน และหรือปริมาณงานที่ได้รับมอบหมายอย่างดีและดำเนินการจนสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

3. ปัจจัยภายในองค์กรที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ อภิปรายผลการศึกษานเฉพาะการทดสอบสมมติฐาน ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 โครงสร้างการบริหารองค์กรส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ไม่สอดคล้องสมมติฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ บัณฑิต ฉายาจรพันธ์ (2564) ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของบุคลากรภายในองค์กร กรณีศึกษา บริษัท รักษา ความปลอดภัย ไทยซีคอม จำกัด” ผลการศึกษาพบว่า ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างด้านโครงสร้างการบริหารไม่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรภายในองค์กร กรณีศึกษา บริษัท รักษาความปลอดภัย ไทยซีคอม จำกัด จึงไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

สมมติฐานที่ 2 กลยุทธ์ในการปฏิบัติงานส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ไม่สอดคล้องสมมติฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งแตกต่างกับผลงานวิจัยของ ชมพูนุช ตีอินทร์ (2562) “ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของบุคลากร: กรณีศึกษาสำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด” ผลการศึกษาพบว่า ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างด้านกลยุทธ์ในการปฏิบัติงานส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากร : กรณีศึกษาสำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด อย่างมีนัยสำคัญ .05 ยอมรับสมมติฐานที่ตั้งไว้

สมมติฐานที่ 3 ระบบการปฏิบัติงานส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ไม่สอดคล้องสมมติฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ชุมมน พลบุญ (2563) ศึกษาเรื่อง “อิทธิพลของปัจจัยด้านการจัดการในองค์กรและการจัดการเวลาต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของพยาบาลวิชาชีพในโรงพยาบาลรัฐบาลขนาดใหญ่ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร” ผลการศึกษาพบว่า ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างด้านระบบการปฏิบัติงานไม่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานของพยาบาลวิชาชีพในโรงพยาบาลรัฐบาลขนาดใหญ่ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ตั้งไว้

สมมติฐานที่ 4 รูปแบบการบริหารส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ไม่สอดคล้องสมมติฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งผลการทดสอบสมมติฐานสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธิษรินทร์ ปัญญายุทธศักดิ์ (2562) “ปัจจัยตามหลักแนวคิด 7S ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการดำเนินงานของเทศบาลเมืองสัทหีบ” ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยการบริหารจัดการตามหลัก 7S ในด้านรูปแบบ ไม่สอดคล้องสมมติฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐานที่ 5 คุณลักษณะของบุคลากรส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่า หน่วยงานมีบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถตรงกับสายงานที่ปฏิบัติอยู่ อีกทั้งองค์กรมีการจัดอบรมเชิงวิชาการทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเพื่อเสริมสร้างทักษะให้ท่านสม่ำเสมอ ทำให้บุคลากรในหน่วยงานมีความรู้ ความเข้าใจในระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานที่ชัดเจน และบุคลากรในหน่วยงานให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานเป็นอย่างดี ซึ่งผลการทดสอบสมมติฐานสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรรณิศา คำน่า (2562) ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยเอื้อต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของพนักงานสายสนับสนุนมหาวิทยาลัยศิลปากร” ผลการศึกษาพบว่า บุคลากรมีความรู้ความสามารถในการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน และมีความสามารถในการบริหารจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ มีความสามารถปรับตัวเข้ากับ สถานการณ์ได้เป็นอย่างดี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ตั้งไว้

สมมติฐานที่ 6 ทักษะในการปฏิบัติงานส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงเห็นได้ว่า งานที่บุคลากรปฏิบัติเป็นงานที่เหมาะสม และตรงกับความรู้ ความสามารถ องค์กรมีการแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์ในการทำงานซึ่งกันและกัน และองค์กรเปิดโอกาสให้บุคลากรแสดงความคิดเห็นในการปฏิบัติงานอย่างเต็มความสามารถซึ่งผลการทดสอบสมมติฐาน สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ธนภรณ์ พรรณราย (2565) ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของบุคลากรองค์การบริหารส่วนจังหวัดสงขลา” ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยภายในองค์กรสามารถอธิบายความแปรปรวนประสิทธิภาพการปฏิบัติงาน ของบุคลากรองค์การบริหารส่วนจังหวัดสงขลา ได้ร้อยละ 53.3 ด้านทักษะความสามารถส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

สมมติฐานที่ 7 ค่านิยมร่วมของบุคลากรในองค์กรส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงกล่าวได้ว่า องค์กรมีวัฒนธรรมองค์กรที่ดึงามบุคลากรมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมขององค์กร ผู้บังคับบัญชาและเพื่อนร่วมงานให้การสนับสนุนและร่วมมือกันในการปฏิบัติงานด้วยความเต็มใจ และเพื่อนร่วมงานมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน ซึ่งผลการทดสอบสมมติฐานสอดคล้องกับงานวิจัยของ แสงอุษา ยะสะวุฒิ (2567) ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อประสิทธิภาพการจัดการสาธารณสุขของอำเภอเมืองจังหวัดชลบุรี” ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยด้านค่านิยมร่วมที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการจัดการสาธารณสุขของ อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ตั้งไว้

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

การเพิ่มประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เกิดจาก 1) ทักษะของบุคลากร คือ การที่บุคลากรมีความรู้ ความเชี่ยวชาญในสายงานที่ทำอยู่ จะช่วยลดข้อผิดพลาดให้กับงานและทำให้ผลงานออกมาถูกต้องตามแผนมากขึ้น 2) ความมุ่งมั่นของบุคลากร คือ การที่บุคลากรมีขวัญกำลังใจที่ดี จะทำให้บุคลากรไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคในงานและสามารถแก้ไขปัญหาได้จนสามารถผ่านพ้นไปได้ด้วยดี 3) คู่มือที่ชัดเจน คือ การที่องค์กรมีคู่มือขั้นตอนการปฏิบัติงานให้กับบุคลากร จะทำให้ผลการปฏิบัติงานออกมาตรงตามแผนงานที่วางไว้ และทำให้บุคลากรมองเห็นทิศทางที่จะนำไปสู่เป้าหมายขององค์กรได้ และ 4) กรอบเวลาที่ชัดเจน คือ การที่องค์กรมีการวางแผนงานตั้งแต่การ jadwal วัตถุดิบ กระบวนการผลิต จนถึงการส่งมอบผลิตภัณฑ์สู่มือของลูกค้า ซึ่งการกำหนดกรอบระยะเวลาที่ชัดเจนจะช่วยให้องค์กรสามารถบรรลุผลสำเร็จตรงตามเป้าหมายได้แล้วนั้น ยังสามารถทำให้จัดลำดับความสำคัญของงานได้มากยิ่งขึ้น

ดังนั้น หากบุคลากรมีทักษะความรู้ ความเชี่ยวชาญในงานจะทำให้ช่วยลดความสูญเสีย และเพิ่มผลผลิตมากขึ้น อีกทั้งการที่บุคลากรมีความร่วมมือกันในการปฏิบัติงานและมีความมุ่งมั่นใส่ใจในการปฏิบัติงานให้สำเร็จและถูกต้องตามเป้าหมายที่กำหนด โดยมีส่วนประกอบจากการที่องค์กร หน่วยงานได้จัดทำคู่มือที่กำหนดขั้นตอนในการทำงานที่ชัดเจน มีการกำหนดกรอบระยะเวลาการทำงานที่ชัดเจน ก็จะทำให้การปฏิบัติงานเป็นไปอย่างราบรื่นและผลการปฏิบัติงานเป็นที่พึงพอใจ

สรุปผลการวิจัย

1. ปัจจัยภายในองค์กรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังต่อไปนี้ ด้านค่านิยมร่วม ด้านทักษะ ด้านบุคลากร ด้านโครงสร้าง ด้านระบบ ด้านกลยุทธ์ และด้านรูปแบบ ตามลำดับ
2. ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านเวลา ด้านปริมาณงาน ด้านต้นทุน และด้านคุณภาพของงาน ตามลำดับ
3. ปัจจัยภายในองค์กรที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรในโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ พบว่า ปัจจัยภายในองค์กรที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรในโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีอิทธิพลร้อยละ 55.6 จากด้านค่านิยมร่วม ด้านทักษะ และด้านบุคลากร

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. ด้านเวลา ในการปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ จากผลการศึกษาที่มีการบริหารจัดการเวลาได้เหมาะสมสามารถปฏิบัติงานได้ตาม เป้าหมายและจัดลำดับความสำคัญในการปฏิบัติงานให้เป็นไปตามมาตรฐานแล้วนั้น แต่จะต้องมีการรักษามาตรฐานในการวางแผนงาน และการบริหารจัดการด้านเวลาให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เพื่อให้ผลงานออกมามีคุณภาพที่ดียิ่งขึ้น และเป็นที่ยอมรับของลูกค้าหรือผู้บริโภค อีกทั้งยังสามารถส่งออกสินค้าสู่ตลาดโลกได้
2. ด้านปริมาณงาน การปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ มีการวางแผนบริหารจัดการกับปริมาณงานที่เพิ่มมากขึ้นภายในระยะเวลาที่กำหนด สามารถปฏิบัติงานเสร็จตามที่ได้รับมอบหมายได้อย่างถูกต้อง และครบถ้วน มีเทคนิคในการปฏิบัติงานเพื่อให้ ได้ผลผลิต ผลลัพธ์ของงานที่เพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น องค์กรหรือหน่วยงานทั้งนี้หากมีการปรับปรุงแผนงานให้ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา และนำนวัตกรรมใหม่ ๆ มาช่วยในการปฏิบัติงานและการผลิตเพื่อให้เกิดความแม่นยำ ถูกต้อง และมีคุณภาพมากขึ้น
3. ด้านต้นทุน การปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีการใช้ต้นทุนในการดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือมีการบริหารงบประมาณตามที่องค์กรจัดสรรให้ ลดความซ้ำซ้อนของงาน เพื่อช่วยลดทรัพยากรที่ใช้ในการปฏิบัติงาน สามารถบริหารจัดการงบประมาณที่มีอยู่อย่างจำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุด และใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในการปฏิบัติงานได้อย่างคุ้มค่า ประหยัด และถูกต้อง ทั้งนี้ หากมีการรักษามาตรฐานนี้ไว้ และหาวิธีการในการช่วยลดต้นทุนด้านต่าง ๆ มาใช้ในหน่วยงาน ก็จะสามารถช่วยให้องค์กรนำงบประมาณไปใช้ในการบริหารด้านอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และดำเนินกิจการต่อไปอย่างยั่งยืนมากยิ่งขึ้น



4. ด้านคุณภาพ การปฏิบัติงานของบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ปฏิบัติงานได้สำเร็จ มีคุณภาพ และถูกต้องตามเกณฑ์ที่กำหนด สามารถแก้ไขปัญหาในการปฏิบัติงานได้สำเร็จอยู่เสมอ ผลงานเป็นที่ยอมรับ ถูกต้อง และเชื่อถือได้ อีกทั้งยังมีการจัดลำดับความสำคัญของงานเพื่อให้เกิดความสำเร็จในการปฏิบัติงาน และทบทวนปรับปรุงงานที่ปฏิบัติอยู่ให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อให้ผลงานออกมามีคุณภาพมากยิ่งขึ้นเป็นไปอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน องค์กรจะต้องตรวจสอบและให้ความสำคัญกับการบริหารประสิทธิภาพทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเวลา ด้านปริมาณด้าน ต้นทุน และด้านคุณภาพอยู่เสมอ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะกลุ่มบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการเท่านั้น ซึ่งบุคลากรโรงงานผลิตสายไฟฟ้าพื้นที่อื่น อาจมีความคิดเห็นที่แตกต่างออกไป ควรมีการขยายพื้นที่ในการทำวิจัยให้กว้างมากขึ้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเสนอแนะให้ทำการศึกษาในลักษณะเดียวกันนี้ในพื้นที่อื่นในการวิจัยครั้งต่อไป เพื่อเปรียบเทียบผลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้ จะทำให้เกิดการต่อยอดองค์ความรู้เรื่องประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรในพื้นที่อื่น ๆ ที่กว้างขวางขึ้นต่อไป

2. การศึกษาครั้งต่อไปควรศึกษาปัจจัยในด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากร เช่น กลยุทธ์ในการบริหารงานต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงาน หรือการศึกษาวิจัยเปรียบเทียบการประเมินสภาพการทำงาน ปัญหาและอุปสรรคของบุคลากรเฉพาะแต่ละองค์กรต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงาน เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่หลากหลายมิติ หลากหลายด้านมากขึ้น และสามารถนำไปปรับปรุงใช้ประโยชน์ในองค์กรที่มีความหลากหลายได้

3. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรทำการศึกษาวิจัยในเชิงผสมผสานหรือเชิงคุณภาพ โดยใช้การสัมภาษณ์ หรือทำการสนทนากลุ่มระหว่างบุคลากร เพื่อให้สามารถได้รับข้อมูลที่ชัดเจน มีรายละเอียด และมีข้อมูลเชิงลึกมากขึ้น ทำให้สามารถนำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ประโยชน์ได้สูงสุด เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยใหม่ ๆ ไปพัฒนาการพัฒนาประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรให้มีศักยภาพและได้สินค้าและบริการที่มีคุณภาพตรงตามมาตรฐานสามารถแข่งขัน และส่งออกสินค้าสู่ตลาดโลกได้

เอกสารอ้างอิง

- กฤษณา แสงเนาวรัตน์. (2566). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของบุคลากรเทศบาลเมืองบ้านสวน จังหวัดชลบุรี*. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- กัลยกร สิทธิวงศ์. (2566). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานของบุคลากร: กรณีศึกษาศาลแขวงนครสวรรค์*. รายงานทางวิชาการ การฝึกอบรมหลักสูตรผู้อำนวยการระดับต้น รุ่นที่ 10. วิทยาลัยข้าราชการศาลยุติธรรม, สถาบันพัฒนาข้าราชการฝ่ายตุลาการศาลยุติธรรม.

- ชนัญญา ทองสุข. (2562). คุณภาพชีวิตในการทำงานที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของบุคลากรสำนักงานสรรพากรพื้นที่กรุงเทพมหานคร 3. บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ชญมน พละบุญ. (2563). อิทธิพลของปัจจัยด้านการจัดการในองค์กรและการจัดการเวลาต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของพยาบาลวิชาชีพในโรงพยาบาลรัฐบาลขนาดใหญ่ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชมพูช ดีอินทร์. (2562). ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของบุคลากร : กรณีศึกษาสำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด. สารนิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ทิพธิดา เจริญวิลาศพงษ์. (2563). ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานและความพึงพอใจในการปฏิบัติงานจากที่พักอาศัย ในสภาวะวิกฤติโรคระบาดไวรัสโควิด-19กรณีศึกษา: บริษัท ยูนิลีเวอร์ ไทย เทรดดิ้ง จำกัด (สำนักงานใหญ่). สารนิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนภรณ์ พรณราย. (2565). ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของบุคลากรองค์การบริหารส่วนจังหวัดสงขลา. สารนิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ธิษิรินทร์ ปัญญายุทธศักดิ์. (2562). ปัจจัยตามหลักแนวคิด 7S ที่ส่งผลต่อประสิทธิผลการดำเนินงานของเทศบาลเมืองสตึก. การค้นคว้าอิสระรัฐประศาสนศาสตร์และบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- บัณฑิต ฉายาจรพันธ์. (2564). ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของบุคลากรภายในองค์การกรณีศึกษา บริษัท รักษาความปลอดภัย ไทยซีคอม จำกัด. สารนิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรณิดา คำนา. (2562). ปัจจัยเอื้อต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของพนักงานสายสนับสนุนมหาวิทยาลัยศิลปากร. ดุษฎีนิพนธ์การบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- แสงอุษา ยะสะวุฒิ. (2567). ปัจจัยที่มีผลต่อประสิทธิภาพการจัดการสาธารณภัยของอำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2567). แผนพัฒนายุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี <https://www.nesdc.go.th/main.php?filename=index>
- Cronbach, L. J. (1970). *Essentials of Psychological Testing*. Harper and Row.
- McKinsey & Company Consulting. (1980). *The McKinsey 7s framework*. Manhattan.
- Peterson, E. & Plowman, G. E. (1953). *Business Organization and Management* (3rd ed.) Ill: Irwin.
- Yamane T. (1967). *Elementary sampling theory*. Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs.



ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะ ในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

วันที่รับบทความ: 27 เมษายน 2568

วันแก้ไขบทความ: 5 มิถุนายน 2568

วันที่ตอบรับบทความ: 25 กันยายน 2568

ธนัท ปรีรัมย์¹

ปิยะมาศ สือสวัสดิ์วณิชย์²

บทคัดย่อ

งานวิจัยฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา ระยะเวลาในการปฏิบัติงานและรายได้ต่อเดือน ที่ส่งผลต่อเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ (2) ศึกษาปัจจัยด้านการจัดการขยะมูลฝอย ได้แก่ ระบบการจัดการ ความร่วมมือของประชาชน การให้ความรู้แก่ประชาชน และทัศนคติในการจัดการขยะ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชาชนที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 400 คน ผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ ประเภทการวิจัยเชิงสำรวจ และใช้แบบสอบถาม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และการวิเคราะห์แบบถดถอยเชิงพหุคูณ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์เปรียบเทียบ ค่าเฉลี่ย 2 กลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัย พบว่า (1) ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ ด้านอายุและรายได้ต่อเดือน ส่งผลต่อเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนปัจจัยส่วนบุคคล ด้านเพศ ด้านสถานภาพ และด้านระดับการศึกษา ไม่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ และ (2) ปัจจัยด้านการบริหารจัดการขยะมูลฝอย ได้แก่ ด้านระบบการจัดการ ด้านความร่วมมือของประชาชน และด้านการให้ความรู้แก่ประชาชน ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ อย่างมีนัยสำคัญที่ .05 สำหรับด้าน ทัศนคติในการจัดการขยะ ไม่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

คำสำคัญ: ประชาชนในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ; การบริหารจัดการขยะมูลฝอย; การเพิ่มขีดความสามารถ

ประเภทบทความ: บทความวิจัย

¹ นักศึกษาโครงการบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และโซ่อุปทาน คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง 282 ถนนรามคำแหง หัวหมาก แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240

² อาจารย์, ดร., คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยรามคำแหง 282 ถนนรามคำแหง หัวหมาก แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240

* ผู้รับผิดชอบบทความ อีเมล: preeyamthanon@gmail.com

อีเมล: ² nuy_111@hotmail.com

Factors Affecting Increasing the Capacity for Waste Collection Management in Samut Prakan Province

Received: 27 April 2025
Revised: 5 June 2025
Accepted: 25 September 2025

Thanon Preeyam ¹
Piyamas Suesawadwanit ²

Abstract

The objectives of this research are to (1) study personal factors, including gender, age, status, education level, working period and monthly income, which affect the increase of capacity to manage waste collection in Samut Prakan Province, and (2) study the factors of solid waste management, including management system, public cooperation, public education and attitude towards waste management. Data was collected from 400 inhabitants living in Samut Prakan Province. The researcher used quantitative research methods, a survey research type and a questionnaire as a tool for data collection. The statistics used for analysis were standard deviation, mean, percentage, one-way analysis of variance and multiple regression analysis, standard deviation, comparative analysis, and independent means of 2 groups

The research results found that (1) Personal factors, namely age and monthly income, significantly affected the ability to manage waste collection in Samut Prakan Province at a statistical level of .05. However, personal factors, namely gender, status, and educational level did not affect the ability to manage waste collection in Samut Prakan Province. (2) Factors related to solid waste management, namely management system, public cooperation, and public education, significantly affected the ability to manage waste collection in Samut Prakan Province at a statistical level of .05. Attitudes on waste management did not affect the ability to manage waste collection in Samut Prakan Province.

Keywords: People in Samut Prakan Province, Waste Management, Capacity Building

Type of Article: Research Article

¹ Master of Business Administration Program, Master of Business Administration Program, Logistics and Supply Chain Management, Faculty of Business Administration, Ramkhamhaeng University, 282 Ramkhamhaeng Road, Hua mark Subdistrict, Bangkok District, Bangkok, 10240

² Lecture, Dr., Faculty of Business Administration, Ramkhamhaeng University, Hua mark, Bangkok, Bangkok, 10240

* Corresponding author email: preeyamthanon@gmail.com

Email: ²nuy_111@hotmail.com



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จำนวนประชากรที่ขยายไปทั่วโลก เมื่อ วันที่ 1 กรกฎาคม พุทธศักราช 2567 มีประชากร จำนวนรวม ถึง 8,119 ล้านคน (สถาบันประชากรและสังคม, 2567) โดยที่ในประเทศไทยมีประชากรมากเป็นอันดับที่ 20 ของโลก ราชกิจจานุเบกษา 31 มกราคม พุทธศักราช 2567 เผยแพร่ประกาศสำนักทะเบียนกลาง เรื่อง จำนวนราษฎรทั่วราชอาณาจักร ตามหลักฐานการทะเบียนราษฎร ณ วันที่ 31 ธันวาคม พุทธศักราช 2566 ทั้งที่มี สัญชาติไทย และไม่ได้สัญชาติไทย รวมทั้งสิ้น 66,052,615 คน แยกเป็นผู้มีสัญชาติไทย 65,061,190 คน และ ไม่ได้สัญชาติไทย 991,425 คน (สำนักงานทะเบียนกลาง, 2567) เมื่อมีจำนวนการขยายตัวของประชากรผู้อยู่อาศัยในแต่ละพื้นที่เพิ่มจำนวนมากขึ้นของประเทศไทย ทำให้มีปริมาณขยะเพิ่มขึ้นต่อเนื่องทุกปี จากสถิติ ข้อมูลสถานการณ์ขยะมูลฝอยของประเทศไทยในปี พุทธศักราช 2566 พบว่าประเทศไทยมีขยะมูลฝอยเกิดขึ้น ประมาณ 26.95 ล้านตัน หรือประมาณ 73,840 ตัน/วัน กระจายตัวตามภูมิภาคต่าง ๆ (กรมควบคุมมลพิษ, 2566) และจะมีปริมาณขยะมูลฝอยสะสมเพิ่มขึ้นต่อเนื่องอีกมาก หลังจากปี พุทธศักราช 2566 เป็นต้นมา ประเทศไทยได้กลับเข้าสู่ ภาวะปกติหลังจากวิกฤติของการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 และได้ เปิดประเทศเพื่อรองรับนักท่องเที่ยว แรงงาน และการลงทุน เพื่อเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจ ที่ตกต่ำที่ผ่านมา โดยมีมาตรการต่าง ๆ อาทิ มาตรการกระตุ้นภาคการท่องเที่ยวผ่านการจัดงาน เทศกาลในแต่ละภูมิภาคเพื่อ เพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติในประเทศไทย เพิ่มมากขึ้นซึ่งปัจจัยเหล่านี้ ซึ่งส่งผลให้การ บริโภคของประเทศสูงเพิ่มมากขึ้นไปพร้อมกัน ซึ่งก่อให้เกิดปริมาณขยะสะสมเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก ที่ต้องการ ทำให้มีระบบการบริหารจัดการอย่างถูกวิธี ถูกสุขอนามัย ป้องกันการเกิดปัญหาเรื่องสุขภาวะ มลพิษต่อ สิ่งแวดล้อม และผลกระทบที่จะเกิดแก่ประชาชน

ขยะที่ตกค้างอยู่ในพื้นที่ของจังหวัดสมุทรปราการ อาจจะส่งผลกระทบต่อประชาชนที่อยู่อาศัย การใช้ ชีวิตประจำวันและสิ่งแวดล้อม ซึ่งเกิดมาจากหลายปัจจัยที่ทำให้ไม่สามารถทำการเก็บขนขยะออกนอกพื้นที่ได้ ขยะตกค้างเป็นปัญหาที่สร้างความเดือดร้อนให้แก่ประชากรในพื้นที่นั้นอย่างมาก ซึ่งสาเหตุหลักเกิดจากขีด ความสามารถในการบริหารจัดการเพื่อให้บริการจัดเก็บขยะยังไม่มีประสิทธิภาพดีพอ ปัญหาหลักเกิดจากความ ไม่พร้อมด้านทรัพยากรการบริหาร ความร่วมมือของประชาชนในพื้นที่และความสามารถในการให้ความรู้แก่ ประชาชนในพื้นที่ของผู้ให้บริการเก็บขนขยะ

จากความสำคัญดังที่กล่าวมาในข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าจึงมุ่งศึกษาหาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีด ความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ เพื่อนำมาสู่บทสรุปหรือ แนวทางในการแก้ไขปัญหาการบริหารจัดการขยะมูลฝอย การให้ความรู้แก่ประชาชน เพื่อให้ผู้บริหาร ภาค ธุรกิจ ส่วนงานราชการต่าง ๆ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการขยะมูลฝอยเพื่อเพิ่มเพิ่มขีด ความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา ระยะเวลาในการปฏิบัติงาน รายได้ต่อเดือน ที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะ
2. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านการบริหารจัดการขยะมูลฝอย ที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะ

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากร การวิจัยนี้ ประชากรเป้าหมายคือ ประชาชนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่เขตจังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งเป็นข้อมูลสถิติจำนวนประชากรพื้นที่ จังหวัดสมุทรปราการ ข้อมูล ณ เดือน มีนาคม พุทธศักราช 2568 ประชากรรวมทั้งหมด 1,372,970 คน (สำนักงานสถิติจังหวัดสมุทรปราการ, 2568)

ขอบเขตด้านเนื้อหา ผู้วิจัยทำการศึกษา ทฤษฎี ตำรา ผลงานวิจัย บทความ นิตยสาร สื่อสิ่งพิมพ์ วารสาร สื่อออนไลน์และแนวคิดเพื่อนำมาสังเคราะห์และประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องเนื่องกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการเพื่อให้บริการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

ขอบเขตตัวแปร ได้แก่ตัวแปรอิสระ คือ ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา ระยะเวลาที่พักอาศัยอยู่ในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน การบริหารจัดการขยะมูลฝอย ได้แก่ ระบบการจัดการ ความร่วมมือของประชาชน การให้ความรู้แก่ประชาชน ทักษะคิดในการจัดการ และตัวแปรตาม คือ การเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะ

ขอบเขตด้านพื้นที่ จังหวัดสมุทรปราการ

ขอบเขตด้านเวลา ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาวิจัย เก็บรวบรวมข้อมูล จัดทำเนื้อหาสำคัญตามหัวข้อวิจัย การรวบรวมจัดเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างประชากรในพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ ประมวลผล วิเคราะห์ข้อมูลและแปลผล จัดทำรายงานการวิจัยตั้งแต่เดือนมกราคม พุทธศักราช 2568 ถึง เดือนเมษายน พุทธศักราช 2568 รวมระยะเวลา 4 เดือน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อใช้เป็นข้อมูลศึกษาทางเลือกเพิ่มเติมในการหาปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ
2. เพื่อใช้เป็นข้อมูลศึกษาทางเลือกเพิ่มเติมในการหาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ
3. เพื่อใช้เป็นเอกสารอ้างอิงสำหรับข้อเสนอแนะให้มีการปรับปรุงปัจจัยที่มีผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะมูลฝอยในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
4. เพื่อให้ข้อมูลที่ศึกษาในงานวิจัยนี้เป็นข้อมูลอ้างอิงสำหรับผู้สนใจทั่วไป



แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การบริหารจัดการขยะ

สมยศ นาวิการ (2544) ได้ให้ความหมายของการบริหาร หมายถึง กระบวนการ วางแผน การ จัดการ การสั่งการ การควบคุมกำลัง ความพยายามของสมาชิกองค์กรและการใช้ ทรัพยากรอื่น ๆ เพื่อ ความสำเร็จของเป้าหมายขององค์กรที่กำหนดไว้

วิรัช วิรัชนิภาวรรณ (2551, หน้า 5) กล่าวว่าไว้ว่า การบริหารจัดการ การบริหารการพัฒนา แม้กระทั่ง การบริหารการ บริการ แต่ละคำ มีความหมายคล้ายคลึงหรือใกล้เคียงกันที่เห็นได้อย่าง ชัดเจนมีอย่างน้อย 3 ส่วน คือ (1) ล้วนเป็นแนวทางหรือวิธีการบริหารงานภาครัฐที่หน่วยงานของรัฐ และ/หรือเจ้าหน้าที่ของรัฐ นำ มาใช้ในการปฏิบัติราชการเพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารราชการ (2) มีกระบวนการบริหารงานที่ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ การคิด (Thinking) หรือการ วางแผน (Planning) การดำเนินงาน (Acting) และการ ประเมินผล (Evaluating) และ (3) มีจุดหมายปลายทาง คือ การพัฒนาประเทศไปในทิศทางที่ทำให้ ประชาชนมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น รวมทั้ง ประเทศชาติมีความเจริญก้าวหน้าและมั่นคงเพิ่มขึ้น สำหรับส่วนที่ แตกต่างกัน คือ แต่ละคำมีจุดเน้นต่างกัน กล่าวคือการบริหารจัดการเน้นเรื่องการนำแนวคิดการจัดการของ ภาคเอกชนเข้ามาใช้ ใน การบริหารราชการ เช่น การมุ่งหวังผลกำไรการแข่งขัน ความรวดเร็วการตลาด การ ประชาสัมพันธ์ การจูงใจด้วยค่าตอบแทน การลดขั้นตอน และการลดพิธีการ เป็นต้น ในขณะที่การบริหารการ พัฒนาให้ความสำคัญ เรื่องการบริหารรวมทั้งการพัฒนานโยบายแผน แผนงาน โครงการ (Policy, Plan, Program, Project) หรือกิจกรรมของหน่วยงานของรัฐ ส่วนการบริหารการบริการเน้น เรื่องการอำนวยความสะดวก และการให้บริการแก่ประชาชน

สุธี สุทธิสมบุรณ์ และสมาน รังสียกฤษฎ์ (2536) กล่าวว่า การบริหาร หมายถึง ขั้นตอนการทำงานให้ บรรลุสำเร็จหรือตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้โดย อาศัยปัจจัย อันได้แก่ คน (Man) เงินทุน (Money) วัสดุ (Material) และวิธีการขั้นตอนปฏิบัติงาน (Method) เป็นวิธีในการดำเนินงาน

ปัญหาขยะเป็นปัญหาที่ทวีความรุนแรงมากขึ้น ในปัจจุบัน ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและสุขภาพ ของมนุษย์ การบริหารจัดการขยะอย่างมีประสิทธิภาพจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวและ สร้างสรรค์อนาคตที่ยั่งยืน

ความร่วมมือ

นพพงษ์ บุญจิตราดุลย์ (2532) กล่าวว่า ความร่วมมือเป็นกระบวนการเชื่อมสัมพันธ์กับทรัพยากร วัสดุ บุคคลอื่น เพื่อให้การปฏิบัติงานมีสำเร็จ สามารถบรรลุผลหรือวัตถุประสงค์ของหน่วยงานโดยจะเกิดขึ้นระหว่าง บุคคลกับบุคคล บุคคล กับหน่วยงาน หรือข้ามระหว่างหน่วยงานกับอีกหน่วยงานหนึ่ง ซึ่งไม่มีความจำเป็นว่า หน่วยงานดังกล่าวจะต้องมีเป้าหมายอย่างร่วมกัน หรือเป้าหมายอย่างเดียวกัน แต่การประสานงานจะช่วยให้ เกิดรู้ซึ่งกันและกัน ว่าใครกำลังร่วมทำกิจกรรมอะไรอยู่ และเพื่อให้สามารถเร่งรัดการทำงานให้สำเร็จพร้อมกัน ในกรณีที่ต้องการ ผลงาน 2 อย่างนั้นให้เสร็จภายในเวลาเดียวกันได้

สมิต สัจฉกร (2553) กล่าวว่า จัดให้รู้รูปแบบและวิธีการประสานงาน การประสานภายในหน่วยงานเดียวกันอาจไม่มีรูปแบบหรือวิธีการมาก ผู้ร่วมงานมีความรู้จักคุ้นเคยกันอยู่แล้ว แต่การประสานระหว่างหน่วยงานจะต้องกำหนดให้รู้รูปแบบและวิธีการในการปฏิบัติให้ถูกต้องและเหมาะสมเพื่อป้องกันการขัดแย้ง

การให้ความรู้

บุญดี บุญญาภิและคณะ (2549) ได้สรุปปัจจัยความสำเร็จในการจัดการความรู้ไว้ ดังนี้

1. การค้นหาความรู้ คือกระบวนการที่บุคคลหรือองค์กรดำเนินการเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูล ความเข้าใจ และทักษะใหม่ ๆ หรือเพื่อปรับปรุงความรู้เดิมที่มีอยู่ให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาตนเอง และการเติบโตของสังคม

ต่อยอดขยาย ความรู้อย่างเป็นระบบ รวมทั้งการใช้เพื่อศึกษาผลกระทบของการเปลี่ยนแปลง วิธีการทำงานและการเคลื่อนย้าย แหล่งข้อมูลความรู้ต่อระบบ ในองค์กร

2. การสร้างและแสวงหาความรู้ องค์กร จะทราบได้ว่ามีความรู้ที่ควรจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมียู่หรือไม่ ถ้ามีแล้วองค์กรก็จะต้องหากกลยุทธ์ในการเสริมความรู้จาก องค์ความรู้อื่น ที่อยู่ทั่วไปไม่เป็นที่มารวมไว้เพื่อเรียบเรียงเนื้อหาใหม่ให้เหมาะสมตามความ ต้องการ สำหรับความรู้ที่จำเป็นต้องมีแต่ยังไม่มีหรือยังไม่ครบนั้น องค์กร จะต้องสร้างความรู้ใหม่จาก ความรู้ ดั้งเดิมที่มีอยู่ก็ได้ หรือนำความรู้จากภายนอกองค์กรมาใช้

ทัศนคติ

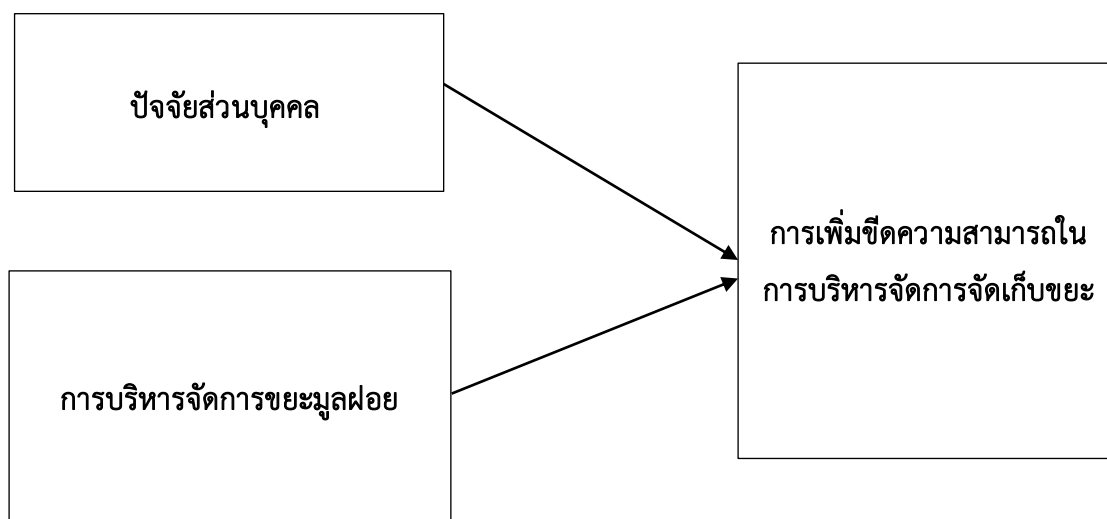
สุรพงษ์ โสรณะเสถียร (2533) ได้กล่าวถึง ทัศนคติว่าทัศนคติเป็นดัชนีชี้วัดว่าบุคคลนั้นคิด และรู้สึกอย่างไรกับคนรอบข้างวัตถุหรือสิ่งแวดล้อมตลอดจนสถานการณ์ต่าง ๆ โดยทัศนคติมีรากฐาน มาจากความเชื่อที่อาจส่งผลถึงพฤติกรรมในอนาคตได้ทัศนคติจึงเป็นความพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่ง เร้าและเป็นมิติของการประเมินเพื่อแสดงว่าชอบหรือไม่ชอบต่อประเด็นหนึ่ง ๆ ซึ่งถือเป็นการสื่อสารภายในบุคคล (Interpersonal communication) ที่เป็นผลกระทบมาจากการรับสารอันจะมีผลต่อพฤติกรรมต่อไป

การเพิ่มขีดความสามารถ

Schumpeter (1942) กล่าวว่า นวัตกรรมเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน โดยเฉพาะการทำลายสร้างสรรค์ (Creative Destruction) ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมคือทำลายสิ่งเก่าที่ไม่มีประสิทธิภาพ มีข้อบกพร่อง สิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย ลูกค้าน่าไม่ประทับใจ หรืออาจไม่ตอบสนองความต้องการของลูกค้าทั้งในปัจจุบันและอนาคต มุ่งศึกษาหาความรู้อย่างลึกซึ้งและใช้ความคิด สร้างสรรค์ในการสร้างสิ่งใหม่ (นวัตกรรม) ที่ดีกว่า เพื่อ ทดแทนสิ่งเดิม โดยอาจใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่แล้วหรือสร้าง เทคโนโลยีใหม่ขึ้นมาก็ได้ (Schumpeter, 1942) ด้วยเหตุนี้ การที่จะสร้างนวัตกรรมขึ้นมาได้นั้น จะต้องอยู่บนฐานที่มั่นคงของความรู้ที่บ่มเพาะมาอย่างดีจนเรียกได้ว่า เชี่ยวชาญในด้านดังกล่าว ผสมกับการใช้เทคโนโลยีซึ่งอาจเป็นเทคโนโลยีเครื่องมือที่จับต้องได้หรือเทคโนโลยีที่เป็น กระบวนการทำงานใหม่ ๆ นอกจากนี้ สิ่งสำคัญในการสร้าง นวัตกรรมคือการใช้ความคิดสร้างสรรค์จึงจะทำให้เกิดนวัตกรรมที่ดีขึ้นมาได้ในการอธิบายเกี่ยวกับ นวัตกรรมนั้น



กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกันมีผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ
2. การบริหารจัดการขยะมีผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ เป็นรูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการประกอบการวิจัยภาคสนาม คือ แบบสอบถาม (Questionnaires) เป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ซึ่งวิธีการดำเนินการวิจัยสามารถแบ่งได้ ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เพื่อให้การวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการศึกษากลุ่มประชากรเป้าหมายคือประชาชนในเขตจังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งเป็นประชากรที่ไม่สามารถนับจำนวนได้ ผู้วิจัยกำหนดจำนวนตัวอย่างซึ่งยังไม่ทราบจำนวนที่แน่ชัด ดังนั้น ขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรการกำหนดตัวอย่างตามวิธีของทาคิยามาเน่ (Yamane, 1973) โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่น 95 เปอร์เซนต์ และระดับความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 ผู้วิจัยเลือกใช้การสุ่มตัวอย่าง โดยใช้การสุ่มตัวอย่างโดยไม่ใช้หลักความน่าจะเป็น (Nonprobability Sampling) และเลือกใช้วิธีการสุ่มแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) โดยการแจกแบบสอบถามให้กับประชาชนในเขตจังหวัดสมุทรปราการที่สะดวกและสามารถตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ เป็นรูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ ประเภทการวิจัยเชิงสำรวจ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี การทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งวัตถุประสงค์การวิจัย นิยามคำศัพท์เฉพาะเพื่อนำมากำหนดเป็น ข้อความในแบบสอบถามและจะได้นำเสนอวิธีการดำเนินการวิจัยตามลำดับ ต่อไปนี้

การสร้างแบบสอบถาม รูปแบบที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลของงานวิจัยนี้ เป็นการเก็บข้อมูลจากการสำรวจ (Survey Method) โดยจะใช้วิธีเก็บข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ ด้วยการใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ประกอบไปด้วย 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 6 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา ระยะเวลาในการปฏิบัติงาน และรายได้ต่อเดือน โดยคำถามมีลักษณะแบบเลือกคำตอบให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุดเพียงคำตอบเดียวเท่านั้น

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการบริหารจัดการขยะมูลฝอยของประชาชน จำนวน 20 ข้อ ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลจากการบริหารจัดการขยะมูลฝอยของประชาชนในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ 4 ด้าน ได้แก่ ระบบการจัดการ ความร่วมมือของประชาชน การให้ความรู้แก่ประชาชน และทัศนคติในการจัดการขยะ แบบสอบถามใช้มาตรวัดระดับ Likert 5 ระดับ (1=เห็นด้วยน้อยที่สุด ถึง 5 = เห็นด้วยมากที่สุด)

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะ จำนวน 4 ข้อ แบบสอบถามใช้มาตรวัดระดับ Likert 5 ระดับ (1=เห็นด้วยน้อยที่สุด ถึง 5 = เห็นด้วยมากที่สุด)

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย 1) การหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม (Index of-Objective Congruence: IOC) โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า มีค่า IOC ระหว่าง .067 – .788 2) การตรวจสอบค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม พบว่า ตัวแปรทุกตัวมีค่าความเชื่อมั่น ตั้งแต่ .700 – .739 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนด คือ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาร์ค (Cronbach's Alpha Coefficient) มีค่าในระดับ .70 ขึ้นไป แสดงว่าแบบสอบถามมีความน่าเชื่อถือในระดับสูง

การวิเคราะห์ข้อมูล ในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้สถิติที่ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย นำมาทำการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลักษณะของข้อมูลและวัตถุประสงค์ในการใช้ข้อมูล แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) การทดสอบค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มด้วย Independent Sample *t*-test สำหรับการเปรียบเทียบเพศ การวิเคราะห์ความแปรปรวน (One Way ANOVA) สำหรับเปรียบเทียบอายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา ระยะเวลาที่พักอาศัยอยู่ในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน และการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regression) เพื่อทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะ

2. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ระบบการจัดการ ความร่วมมือของประชาชน การให้ความรู้แก่ประชาชน ทัศนคติในการจัดการขยะ เป็นตัวแปรเชิงปริมาณ ใช้วิธีการวิเคราะห์โดยการหา



ค่าความถี่ (Frequency) การหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: *SD*) เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยการบริหารจัดการจัดการขยะมูลฝอยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะ

3. ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะ เป็นตัวแปรเชิงปริมาณ ใช้วิธีการวิเคราะห์โดยการหาค่าความถี่ (Frequency) การหาค่าเฉลี่ย (Mean: *M*) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: *SD*)

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามประชาชนในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 400 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 242 คน คิดเป็นร้อยละ 60.5 อยู่ในช่วงอายุ 36-50 ปีจำนวน 228 คิดเป็นร้อยละ 57.00 มีสถานภาพโสดจำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า จำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 45.50 มีระยะเวลาพักอาศัยอยู่ในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการน้อยกว่า 1 ปี จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.80 รายได้เฉลี่ยต่อเดือนมากกว่า 30,001 ขึ้นไป จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 31.50

ระดับความสำคัญปัจจัยด้านการบริหารจัดการขยะมูลฝอยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

ตารางที่ 1

ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของระดับความสำคัญปัจจัยด้านการบริหารจัดการขยะมูลฝอยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

ตัวแปร	จำนวน	<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับ
ด้านระบบการจัดการ (AO)	400	3.89	0.82	มาก
ความร่วมมือของประชาชน (BO)	400	4.22	0.69	มากที่สุด
การให้ความรู้แก่ประชาชน (CO)	400	4.27	0.77	มากที่สุด
ทัศนคติในการจัดการขยะ (DO)	400	4.62	0.62	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ระดับความสำคัญของปัจจัยด้านด้านการบริหารจัดการขยะมูลฝอยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ พบว่า ด้านทัศนคติในการจัดการขยะ อยู่ในระดับส่งผลมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.62 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.62 รองลงมา ด้านการให้ความรู้แก่ประชาชน อยู่ในระดับส่งผลมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.77 ด้านความร่วมมือของประชาชน อยู่ในระดับส่งผลมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.69 และด้านระบบการจัดการ อยู่ในระดับส่งผลมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.82

ตารางที่ 2

สรุปผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1 ผลการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

ตัวแปร	p-value	ผลการทดสอบสมมติฐาน
เพศ	.609	ไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน
อายุ	.008*	สอดคล้องกับสมมติฐาน
สถานภาพ	.452	ไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน
ระดับการศึกษา	.126	ไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน
ระยะเวลาในการปฏิบัติงาน	.175	ไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน
รายได้ต่อเดือน	.001*	สอดคล้องกับสมมติฐาน

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 2 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1 ผลการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลด้านอายุ และรายได้ต่อเดือน ค่า p-value น้อยมากกว่า .05 สามารถสรุปได้ว่า ปัจจัยส่วนบุคคลด้านอายุ และรายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ ส่วนปัจจัยส่วนบุคคลด้านเพศ ด้านสถานภาพ ด้านระดับการศึกษา และด้านระยะเวลาในการปฏิบัติงาน มีค่า p-value มากกว่า .05 สามารถสรุปได้ว่า ปัจจัยส่วนบุคคลเพศ ด้านสถานภาพ ด้านระดับการศึกษา และด้านระยะเวลาในการปฏิบัติงาน ที่แตกต่างกันไม่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ



ปัจจัยด้านการบริหารจัดการขยะมูลฝอยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

ตารางที่ 3

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 2 ปัจจัยด้านการบริหารจัดการขยะมูลฝอยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ

ตัวแปรอิสระ	p-value	ผลการทดสอบสมมติฐาน
ระบบการจัดการ (AO)	.000*	สอดคล้องกับสมมติฐาน
ความร่วมมือของประชาชน (BO)	.005*	สอดคล้องกับสมมติฐาน
การให้ความรู้แก่ประชาชน (CO)	.003*	สอดคล้องกับสมมติฐาน
ทัศนคติในการจัดการขยะ (DO)	.589	ไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 3 สรุปผลการวิเคราะห์แบบถดถอยเชิงพหุคูณ ปัจจัยด้านการบริหารจัดการขยะมูลฝอยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ พบว่า ปัจจัยด้านการบริหารจัดการขยะมูลฝอย โดยรวม ด้านระบบการจัดการ มีค่า p -value เท่ากับ .000* ด้านความร่วมมือของประชาชน มีค่า p -value เท่ากับ .005* ด้านการให้ความรู้แก่ประชาชน มีค่า p -value เท่ากับ .003* ทุกด้านมีค่าน้อยกว่า .05 สามารถสรุปได้ว่า ปัจจัยด้านปัจจัยด้านการบริหารจัดการขยะมูลฝอย ด้านระบบการจัดการ ด้านความร่วมมือของประชาชน และด้านการให้ความรู้แก่ประชาชน ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ ที่ระดับนัยสำคัญ .05

การอภิปรายผล

การอภิปรายผลที่ได้จากการศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ ผู้วิจัยนำเสนอการตีความและผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. จากการศึกษาประชาชนใน จังหวัดสมุทรปราการ พบว่าอายุและรายได้ส่งผลต่อความสามารถในการจัดการขยะ ซึ่งต่างจากเพศ สถานภาพ และระดับการศึกษาที่ไม่ส่งผล ผลนี้สอดคล้องบางส่วนกับงานวิจัยของ พินัย วิถีสวัสดิ์ รัฐบุรุษ คัมทรัพย์ จีวรธรณ เทพประสิทธิ์ (2565) ศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการขยะของเทศบาลเมืองบึงยี่โถ อำเภอดุสิตบุรี จังหวัดปทุมธานี ผลการเปรียบเทียบการบริหารจัดการขยะของเทศบาลเมืองบึงยี่โถ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ และรายได้ที่ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อระดับการบริหารจัดการขยะของเทศบาลเมืองบึงยี่โถ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ปัจจัยด้านการบริหารจัดการขยะใน จ.สมุทรปราการ ที่ส่งผลบวกเพิ่มขีดความสามารถในการจัดเก็บอย่างมีนัยสำคัญ ($p < .05$) ได้แก่ ระบบการจัดการ ความร่วมมือของประชาชน และการให้ความรู้แก่ประชาชน เนื่องจากเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างระบบที่มีประสิทธิภาพ ยั่งยืน และต้องอาศัยการมีส่วนร่วมและความเข้าใจที่ถูกต้องจากประชาชน อย่างไรก็ตาม ปัจจัยด้าน ทักษะคนในการจัดการขยะ กลับไม่ส่งผลต่อขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะ ในพื้นที่นี้ อาจเป็นเพราะระบบการจัดการที่มีอยู่มีความเข้มแข็ง การบริการทั่วถึง หรือการบังคับใช้กฎระเบียบ ทำให้ประสิทธิภาพไม่ขึ้นกับทัศนคติของประชาชนโดยตรง ผลลัพธ์ด้านทัศนคตินี้ แตกต่าง จากงานวิจัยของ ศุภนิดา แสงหาญ และ อรวิ ศรีบุญลือ (2567) ที่ศึกษาการจัดการขยะสกินแคร์/เครื่องสำอางใน กรุงเทพมหานคร ซึ่งพบว่า ทักษะของผู้บริโภค (รวมกับความรู้, การตระหนักรู้, สิ่งจูงใจ, นโยบายรัฐ, และสิ่งอำนวยความสะดวก) มีผลเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญต่อความตั้งใจ ในการจัดการขยะ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

จากผลการวิจัยในเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะในเขตพื้นที่จังหวัดสมุทรปราการ ผู้วิจัยได้สรุปข้อเสนอแนะ นำให้ผู้ประกอบการในธุรกิจให้บริการรับเก็บขนขยะมูลฝอย ส่วนราชการและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น องค์การบริหารส่วนจังหวัด กำหนดวิธีการในการส่งเสริมและพัฒนาปัจจัยด้านการบริหารจัดการขยะมูลฝอยเพื่อการเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการจัดเก็บขยะ มีข้อเสนอแนะที่อาจเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา ดังนี้

ประโยชน์ในเชิงทฤษฎี (Theoretical Implications)

1. ต่อยอดองค์ความรู้ด้านการจัดการขยะ ผลการวิจัยนี้ช่วยยืนยันและขยายความเข้าใจเกี่ยวกับปัจจัย (ระบบการจัดการ, ความร่วมมือ, การให้ความรู้) ที่ส่งผลต่อขีดความสามารถในการจัดการขยะในบริบทของประเทศไทย (จ.สมุทรปราการ)
2. พัฒนาแบบจำลอง/กรอบแนวคิด สามารถนำไปพัฒนาหรือปรับปรุงแบบจำลอง (Model) หรือกรอบแนวคิด (Framework) ที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านการบริหารจัดการต่างๆ กับประสิทธิภาพหรือขีดความสามารถในการจัดการขยะขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
3. ตั้งโจทย์วิจัยเพิ่มเติม ผลการวิจัย (โดยเฉพาะประเด็นเรื่องทัศนคติที่ไม่ส่งผลต่อขีดความสามารถฯ แต่ส่งผลต่อความตั้งใจในงานวิจัยอื่น) ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการศึกษาเพิ่มเติมเพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่าง ทัศนคติ พฤติกรรม ความตั้งใจ และขีดความสามารถของระบบในบริบทที่ต่างกัน หรือศึกษาปัจจัยเชิงลึกอื่นๆ ที่อาจส่งผลต่อทัศนคติและความร่วมมือ
4. เปรียบเทียบกับทฤษฎีเดิม สามารถนำไปเปรียบเทียบหรือเชื่อมโยงกับทฤษฎีที่มีอยู่ เช่น ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior), ทฤษฎีการแพร่พันธุ์นวัตกรรม (Diffusion of



Innovations) หรือหลักการบริหารจัดการภาครัฐแนวใหม่ เพื่อดูความสอดคล้องหรือประเด็นที่ต้องปรับปรุง ทฤษฎีให้เข้ากับบริบทปัจจุบัน

5. สร้างองค์ความรู้เฉพาะพื้นที่ เป็นฐานข้อมูลเชิงทฤษฎีเกี่ยวกับปัจจัยความสำเร็จในการจัดการขยะ สำหรับพื้นที่ จ.สมุทรปราการ ซึ่งอาจมีลักษณะเฉพาะทางสังคม เศรษฐกิจ ที่ต่างจากพื้นที่อื่น

ประโยชน์ในทางปฏิบัติ (Practical Implications)

กำหนดนโยบายและวางแผน (Policy & Planning)

1. อปท. และหน่วยงานรัฐ ใช้ผลวิจัยเป็นข้อมูลสนับสนุนในการกำหนดนโยบาย ยุทธศาสตร์ และ แผนปฏิบัติการเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการขยะ โดยเน้นการพัฒนาระบบ (เช่น งบประมาณ, เทคโนโลยี, การคัดแยก), การส่งเสริมความร่วมมือ, และการให้ความรู้ที่ชัดเจนและเข้าถึงง่าย

2. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย สนับสนุนการพัฒนาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่มุ่งเน้นการจัดการขยะ แบบบูรณาการ การลดขยะที่ต้นทาง (Reduce) การใช้ซ้ำ (Reuse) และการรีไซเคิล (Recycle) รวมถึงการจัดการขยะอันตรายอย่างเหมาะสม

3. ปรับปรุงการดำเนินงาน (Operational Improvement)

3.1 ผู้ประกอบการรับเก็บขนขยะ: นำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงกระบวนการทำงาน การใช้ เทคโนโลยี และการประสานงานกับ อปท. และชุมชนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3.2 อปท. พัฒนาระบบเก็บขน กำจัด และการคัดแยกขยะให้มีประสิทธิภาพ จัดสรรงบประมาณให้ เพียงพอ และพิจารณานำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาปรับใช้ เช่น Waste-to-Energy เป็นต้น

4. ส่งเสริมการมีส่วนร่วม (Stakeholder Engagement):

4.1 ทุกภาคส่วน ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมหรือโครงการเพื่อส่งเสริมความร่วมมือ ระหว่างภาครัฐ เอกชน และประชาชน ในการจัดการขยะ

4.2 สร้างแรงจูงใจ พัฒนากลไกสร้างแรงจูงใจให้ประชาชนร่วมมือคัดแยกขยะ ลดปริมาณขยะ และ เห็นประโยชน์ของการจัดการขยะที่ถูกวิธี เช่น เชื่อมโยงกับเศรษฐกิจหมุนเวียน สร้างรายได้

5. พัฒนาการสื่อสารและให้ความรู้ (Communication & Education):

5.1 หน่วยงานที่รับผิดชอบ: ออกแบบเนื้อหาและช่องทางการสื่อสารให้เข้าถึงประชาชนได้ง่ายและมีประสิทธิภาพ เน้นสร้างความตระหนัก ความเข้าใจ และทักษะที่จำเป็นในการจัดการขยะในครัวเรือน เช่น ทำ สื่อ Infographic, วิดีโอสั้น, จัดอบรม

5.2 สถานศึกษา พิจารณานำผลการเนื้อหาการจัดการขยะเข้ากับหลักสูตรการเรียนการสอน

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับ

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้คือ การยืนยันความสำคัญของระบบ การให้ความรู้ และความร่วมมือของ ประชาชน รวมถึงการระบุปัจจัยส่วนบุคคล (อายุและรายได้) ที่มีอิทธิพลต่อขีดความสามารถในการจัดการ จัดเก็บขยะในสมุทรปราการโดยเฉพาะ และที่สำคัญคือการค้นพบว่าในบริบทนี้ ทักษะคิดในการจัดการขยะของ

ประชาชนไม่ได้เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อขีดความสามารถของระบบการจัดเก็บ ซึ่งเป็นข้อมูลที่ทำนายและเสนอแนะแนวทางในการวางแผนและดำเนินงานด้านการจัดการขยะในพื้นที่สมุทรปราการให้เน้นไปที่การพัฒนา ระบบ การสร้างความร่วมมือที่เป็นรูปธรรม และการให้ความรู้ที่เข้าถึง แทนที่จะใช้ทรัพยากรมุ่งเน้นเพียงการปรับเปลี่ยนทัศนคติของประชาชน.

เอกสารอ้างอิง

กรมควบคุมมลพิษ. (2566). รายงานสถานการณ์การมลพิษของประเทศไทย. <https://www.pcd.go.th/publication/32171/>.

นพพงษ์ บุญจิตราดุลย์. (2532). การบริหารงานบุคคล. ไทยวัฒนาพานิช.

บุญดี บุญญากิจ และคณะ. (2549). การจัดการความรู้ จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ (พิมพ์ครั้งที่ 3). สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ

พินัย วิถีสวัสดิ์, รัฐบุรุษ คัมภีร์พหุและจิรวรรณ เทพประสิทธิ์. (2565).

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการขยะของเทศบาลเมืองบึงยี่โถ อำเภอรัญบุรี จังหวัดปทุมธานี, วารสารวิทยาลัยนครราชสีมา สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 16(1), 1-15.

วิรัช วิรัชนิภาวรรณ. (2555). การบริหารจัดการของหน่วยงานของรัฐ : การวิเคราะห์ น. 91.

ศุภนิดา แสงหาญและอรวิ ศรีบุญลือ. (2567). ปัจจัยที่มีผลต่อการจัดการขยะสกินแคร์และเครื่องสำอางของผู้บริโภค ในกรุงเทพมหานคร ประเทศไทย, วารสารวิชาการสังคมศาสตร์เครือข่ายวิจัยประชาชน, 6(2), 108-128.

สมิต สัณฐกร. (2546). เทคนิคการประสานงาน (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์สายธาร.

สถาบันประชากรและสังคม. (2567). จำนวนประชากรไทย. <https://ipsr.mahidol.ac.th/>

สำนักบริหารการทะเบียน, กรมการปกครอง, กระทรวงมหาดไทย. จำนวนประชากรและบ้าน. <http://stat.dopa.go.th/xstat/popyear.html> 2

สำนักงานสถิติจังหวัดสมุทรปราการ. (2568). สถานการณ์สถิติทางการของจังหวัด <https://smprakan.nso.go.th/statistical-information-service/>

สุธี สุทธิสมบูรณ์ และสมาน รังสิโยภักษ์. (2536). หลักการบริหารเบื้องต้น. สำนักพิมพ์ ก.พ..

สุรพงษ์ โสธนะเสถียร. (2533). การสื่อสารกับสังคม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมยศ นาวิการ. (2544). การบริหารแบบมีส่วนร่วม. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Schumpeter, J. A. (1942). *Capitalism, Socialism and Democracy*. Harper & Brothers.

Yamane, T. (1973). *Statistics: an introductory analysis*. Harper & Row.



นฐพัชนี: นาฏศิลป์สร้างสรรค์เพื่อการยกระดับทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น

วันที่รับบทความ: 12 พฤษภาคม 2568

วันแก้ไขบทความ: 27 มิถุนายน 2568

วันที่ตอบรับบทความ: 25 กันยายน 2568

พิมพ์ิกา महामार्त्य¹

ฤทธิชนก คชเสนี²

จินตนา อนุวัฒน์³

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ สร้างสรรค์นวัตกรรมนาฏศิลป์ชุด นฐพัชนี เพื่อการยกระดับทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดนครปฐม ขอบเขตด้านเนื้อหามุ่งศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสินค้าเศรษฐกิจ แหล่งท่องเที่ยวสำคัญที่เป็นทุนทางวัฒนธรรมเอกลักษณ์เฉพาะที่ปรากฏในคำขวัญจังหวัดนครปฐมเท่านั้น ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ นำมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ และจากนั้นสรุปข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า นวัตกรรมนาฏศิลป์ชุด นฐพัชนี มีแนวคิดการสร้างสรรค์ โดยนำพัดลายอัตลักษณ์พิเศษมาเป็นสื่อกลางในการนำเสนอทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ปรากฏในคำขวัญจังหวัดนครปฐม เพื่อส่งเสริมให้บุคคลและประชาชนตระหนักในคุณค่า เกิดความหวงแหนทุนวัฒนธรรมของตนเอง มีรูปแบบการแสดงเป็นระบำนำเสนอในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์เชิงอนุรักษ์ แบ่งการแสดงออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 สารพัด ช่วงที่ 2 นฐพัชนีศรีทวาร และ ช่วงที่ 3 งามตราตรึงสตรี องค์ประกอบการแสดง ได้แก่ 1) ผู้แสดงใช้ผู้หญิง 8 คน มีรูปร่างสมส่วน มีพื้นฐานทักษะนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์ร่วม 2) ดนตรีประกอบการแสดง เป็นเพลงที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่อย่างเรียบง่ายไพเราะ สื่อถึงจังหวัดนครปฐม ใช้เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในการบรรเลง 3) เครื่องแต่งกาย มีแรงบันดาลใจมาจากชุดไทยจักรี เพิ่มมิติความทันสมัยด้วยการห่มสไบผ้าชีพองอย่างบาง นุ่งผ้าถุงจีบหน้านางลายพุ่มข้าวบิณฑ์ สวมเครื่องประดับทอง 4) อุปกรณ์ประกอบการแสดง ประกอบด้วยพัดลายอัตลักษณ์พิเศษนครปฐม แบ่งเป็นพัดหลัก 8 ชิ้น พัดรอง 7 ชิ้น 5) กระบวนท่ารำ บูรณาการท่ารำเดิมที่มาจากเพลงมาตรฐาน ท่ารำที่มาจากการจัดวางท่านาฏยศัพท์ใหม่ และท่าที่มาจากกิจกรรมชาติของมนุษย์ และ 6) การแปรแถวและใช้พื้นที่ในการแสดง แปรแถวโดยมุ่งเน้นความหลากหลาย ได้แก่ การแปรแถวตามรูปเลขาคณิต การแปรแถวรูปแบบเฉพาะ (การตั้งขุม) การแปรแถวแบบอิสระที่มีจุดหมายปลายทาง และการแปรแถวหลายรูปแบบในแถวเดียวกัน ผลการประเมินคุณภาพ สรุปว่าผู้ชมจำนวน 80 คน มีความพึงพอใจต่อระบำนฐพัชนีในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยรวม 4.95 และมีข้อเสนอแนะสอดคล้องกันว่าเป็นชุดการแสดงที่ทำให้ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นของนครปฐมเป็นที่รู้จักมากขึ้น ส่งเสริมให้เห็นคุณค่ามากขึ้น

คำสำคัญ: นาฏศิลป์สร้างสรรค์; ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น; การยกระดับ

ประเภทของบทความ: บทความวิจัย

^{1, 2, 3} อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์, 119/19 ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม 73170

* ผู้รับผิดชอบบทความ อีเมล: pimpika.mahamart@gmail.com

อีเมล: ² Dum.daitor@gmail.com, ³ game_ja@hotmail.com

Na Tha Phat Cha Nee: Creative dance for upgrading local cultural capital

Received: 12 May 2025
Revised: 27 June 2025
Accepted: 25 September 2025

Pimpika Mahamart ¹
Rudeechanok Gajasen ²
Jintana Anuwat ³

Abstract

This research aims to create an innovative dance performance titled “Nathapachanee” to elevate and promote the cultural capital of Nakhon Pathom Province. The content scope focuses on studying foundational information related to economic products and major tourist attractions that represent the province’s unique cultural capital, as reflected in its official motto. A qualitative research methodology was employed, involving data collection through document analysis, interviews, and observation. The gathered information was then analyzed using a creative process and presented through descriptive analysis.

The findings reveal that the performance is conceptualized as a creative Thai dance piece that uses the fan as a central medium to convey the richness and beauty of the cultural elements depicted in the provincial motto. This innovation serves to raise cultural awareness and appreciation among the public, encouraging a deeper value for local heritage. The dance is structured in three segments: (1) Sarapad, (2) Nathapachanee Sri Thawara, and (3) Ngam Tra Trueng Sa Tre, with an emphasis on creative conservation of Thai classical dance. The performance consists of six key components: (1) Performers – eight proportionate female dancers with backgrounds in both classical and contemporary Thai dance; (2) Music – newly composed, simple yet melodious music performed using electronic instruments to reflect the identity of Nakhon Pathom; (3) Costumes – inspired by traditional Chakri-style attire, modernized

Keywords: Creative dance; local cultural capital; upgrading

Type of Article: Research Article

^{1,2,3} Lecturer, Position, College of Dramatic Arts, 119/19 Salaya Phuttamonton Nakornprathom 73170

* Corresponding author Email: pimpika.mahamart@gmail.com

Email: ² Dum.daitor@gmail.com, ³ game_ja@hotmail.com



with sheer chiffon shawls and pleated patterned skirts, adorned with gold accessories; (4) Props – specially designed fans bearing distinctive Nakhon Pathom motifs, including eight primary and seven secondary fans; (5) Choreography – an integration of classical movements, newly arranged poses based on Thai dance gesture, and natural human gestures; and (6) Formations and Spatial Use – diverse formations including geometric patterns, arch-like structures, purposeful free-form arrangements, and multi-pattern transitions within single sequences. The performance was evaluated by 80 audience members, yielding a high satisfaction rating with an average score of 4.95. Feedback consistently affirmed that the piece significantly enhanced awareness and appreciation of Nakhon Pathom's local cultural heritage.

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคโลกาภิวัตน์ที่เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัลเข้ามามีบทบาทในทุกมิติของสังคม การเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตผู้คนเป็นไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้รูปแบบการเรียนรู้ การเสพสื่อ และการเข้าถึง วัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง ประชาชนโดยเฉพาะเยาวชนมีแนวโน้มที่จะหันไปให้ความสนใจ กับวัฒนธรรมต่างชาติและสื่อสมัยใหม่ที่แพร่หลายจากต่างประเทศ มากกว่าการเข้าถึงและให้คุณค่ากับ ทุนวัฒนธรรมในท้องถิ่นของตนเอง ปรากฏการณ์ดังกล่าวส่งผลให้ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งเป็นองค์ประกอบ ส่วนเล็ก ๆ ที่สำคัญของชาติ ถูกลดทอนความสำคัญลงและเสี่ยงต่อการถูกหลงลืมในอนาคต ซึ่งทุนวัฒนธรรม ท้องถิ่นถือเป็นมรดกทางภูมิปัญญาที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ ความเชื่อ วิถีชีวิต และคุณค่าทางจิตวิญญาณของ ชุมชนและพื้นที่นั้น ๆ อย่างลึกซึ้ง และเป็นคุณค่าที่บุคคลได้รับจากกระบวนการหล่อหลอมทางสังคม จนกลายเป็นคุณสมบัติติดตัวที่เอื้อให้บุคคลสามารถนำไปเพิ่มพูนมูลค่าของตนเองได้ (อชรี กุลบุตร ภาสกร ดอกจันทร์ และกัมปนาท วงษ์วัฒนพงษ์, 2566) ซึ่งนับเป็นทรัพยากรสำคัญที่สามารถนำไปพัฒนาให้ เกิดคุณค่าเชิงเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมได้

จังหวัดนครปฐมเป็นอยู่อารยธรรมที่มีความสมบูรณ์ เคยเป็นเมืองศูนย์กลางอาณาจักรทวารวดี มีกลุ่มชนหลากหลายชาติพันธุ์รวมตัวอาศัยอยู่ ในความแตกต่างทางชาติพันธุ์เกิดเป็นการหลอมรวม ศิลปวัฒนธรรม การประกอบอาชีพ วิถีชีวิต เข้าด้วยกันอย่างเป็นเอกภาพเกิดเป็นอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรม ประจำถิ่นอันโดดเด่น ด้วยพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีแหล่งท่องเที่ยว สินค้า และภูมิปัญญา ท้องถิ่นจำนวนมาก เกิดการสะท้อนของดีต่าง ๆ อยู่ในคำขวัญประจำจังหวัด ได้แก่ “ส้มโอหวาน ข้าวสารขาว ลูกสาวงาม ข้าวหลามหวานมัน สนามจันทร์งามล้น พุทธมณฑลคู่ธานี พระปฐมเจดีย์เสียดฟ้า สวยงามตา แม่น้ำท่าจีน” โดยในคำขวัญนี้สามารถสะท้อนทุนวัฒนธรรมของท้องถิ่น และอัตลักษณ์สำคัญของจังหวัด นครปฐมในหลายมิติ เช่น ภูมิปัญญาท้องถิ่น การเกษตรกรรม มรดกวัฒนธรรมและสถาปัตยกรรม ทรัพยากรธรรมชาติ ศาสนาและความเป็นอยู่ของผู้คน การส่งเสริมทุนวัฒนธรรมของจังหวัดนครปฐมจึงควร เป็นหน้าที่ของทุกคนในชุมชนจะต้องช่วยกันเชื่อมโยงความรู้ท้องถิ่นเข้ากับศาสตร์ต่าง ๆ ที่มีความถนัด เพื่อเป็นแนวทางรักษาเอกลักษณ์และของดีต่าง ๆ ประจำถิ่นให้มีความมั่นคง ยั่งยืน เกิดเป็นชุมชนทาง วัฒนธรรมที่เข้มแข็ง นำมาซึ่งความเป็นอยู่ที่ดีของผู้คนในชุมชน

คณะผู้วิจัยมีศักยภาพในด้านศิลปวัฒนธรรมในมิติของงานนาฏดุริยางคศิลป์ จึงมีแนวคิดในการนำ นาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุดนรุตม์มาเป็นสื่อกลางในการสื่อสารเรื่องราวและคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นให้เกิด ความน่าสนใจ และเข้าถึงผู้ชมในวงกว้าง โดยคณะผู้วิจัยได้เลือกใช้ “พัด” ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่มีความสัมพันธ์กับ วิถีชีวิตและวัฒนธรรมไทย มาประยุกต์ใช้เป็นอุปกรณ์หลักในการเล่าเรื่องอย่างสร้างสรรค์ ทั้งในเชิงสัญลักษณ์ และการเคลื่อนไหวของนาฏศิลป์ นรุตม์ มาจากคำว่า นรุตม์ ซึ่งเป็นตัวอักษรย่อของจังหวัดนครปฐม ผสมผสาน กับคำว่า พัทธ ซึ่งหมายถึง พัด รวมกันจึงหมายความว่า พัดของจังหวัดนครปฐม ผลงานชุดนี้จึงถือเป็นตัวอย่าง ของนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่บูรณาการองค์ความรู้ทางศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างมีระบบ และมีเป้าหมาย ในการส่งเสริมให้ประชาชนตระหนักรู้ถึงคุณค่า รู้จักหวงแหน และร่วมกันอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมของตน



ในรูปแบบที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมไทยยุคใหม่ เกิดเป็นผลกระทบเชิงวัฒนธรรมที่จะสามารถส่งเสริมทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดนครปฐมให้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้น นับเป็นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้อำนาจละมุน (Soft Power) ในการช่วยพัฒนาประเทศ ซึ่งสอดคล้องกับพันธกิจของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ในการจัดการศึกษา วิจัย สร้างสรรค์นวัตกรรมรวมทั้งให้บริการวิชาการองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมที่มีคุณค่าแก่ชุมชน สังคม ส่งเสริมให้สังคมเกิดการพัฒนา ต่อยอด และสร้างสรรค์ รวมทั้งการนำต้นทุนทางวัฒนธรรมมาก่อให้เกิดคุณค่าแก่สังคม และเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

สร้างสรรค์นวัตกรรมนาฏศิลป์ชุด นรุตม์ เพื่อการยกระดับทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดนครปฐม

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา

ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสินค้าเศรษฐกิจ แหล่งท่องเที่ยวสำคัญ ที่เป็นทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยศึกษาจากคำขวัญประจำจังหวัดนครปฐม เท่านั้น

2. ด้านพื้นที่

2.1 สถานที่ในการดำเนินการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด “นรุตม์” ได้แก่ วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (ศาลายา)

2.2 สถานที่ในการดำเนินการเก็บข้อมูล ได้แก่ พื้นที่จังหวัดนครปฐม

3. ด้านระยะเวลา

กำหนดระยะเวลาในการศึกษาข้อมูลและสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ตั้งแต่ เดือนตุลาคม พุทธศักราช 2566 ถึง เดือนมิถุนายน พุทธศักราช 2568 และกำหนดระยะเวลาในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ให้อยู่ในระยะเวลา 7 นาที

ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

1. นรุตม์: นาฏศิลป์สร้างสรรค์เพื่อการยกระดับทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น จะสามารถเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางศิลปะเพื่อก่อให้เกิดคุณค่าด้านการอนุรักษ์ สืบทอด พัฒนาศิลปวัฒนธรรมควบคู่กับการเพิ่มคุณค่าและสร้างมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดนครปฐม

2. เยาวชน ประชาชน ได้เรียนรู้ พร้อมได้รับการส่งเสริมให้ตระหนักถึงคุณค่า รู้จักหวงแหน และร่วมกันอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดนครปฐมผ่านศิลปะการแสดง

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดทุนทางวัฒนธรรม

ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) เป็นแนวคิดสำคัญในศาสตร์สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา ใช้อธิบายถึง องค์ความรู้ ทักษะ ความเชื่อ ค่านิยม และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่บุคคลหรือกลุ่มคนสั่งสมและใช้เพื่อให้เกิดการยอมรับหรือความได้เปรียบในสังคม โดยไม่ได้เกี่ยวข้องกับเงินหรือทรัพย์สินโดยตรง แต่เป็น “ทุน” ที่มีอิทธิพลต่อคุณค่าที่เป็นความรู้ภูมิปัญญาของแต่ละท้องถิ่น อันรวมถึงทรัพยากรในท้องถิ่นด้วย ซึ่งแต่ละชุมชนหรือท้องถิ่น ก็จะมีทุนทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไป จากการศึกษาข้อมูล มีผู้นิยามความหมายของทุนวัฒนธรรมไว้หลากหลาย อาทิ

Bourdieu (1986) (อ้างในกัญญารัตน์ แก้วกมล และคณะ, 2564) นิยามทุนทางวัฒนธรรมไว้ว่า เป็นทุนที่สะสมอยู่ในตัวตนของแต่ละบุคคล วัตถุสิ่งของ และที่อยู่ในรูปแบบของสถาบัน แต่ละบุคคลได้รับการหล่อหลอมและผลิตซ้ำ เพื่อสืบทอด ผ่านทางระบบการศึกษา ผลผลิตที่ได้จากการสะสมทุนทางวัฒนธรรมคือรสนิยม (Taste) จะสร้างความแตกต่างและเป็นเครื่องมือที่ใช้ธำรงรักษาระดับชั้นในสังคมให้ดำรงอยู่ต่อไป

กรชนก สนิทวงศ์ (2565) กล่าวว่า ทุนทางวัฒนธรรม มีความสำคัญในฐานะที่เป็นจุดร่วมของคนในชุมชน สังคมนั้น ๆ และเป็นกลไกหนึ่งในการพัฒนาชุมชน สังคม นำไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน

ดิเรก ปัทมสิริวัฒน์ (2547) กล่าวว่า ทุนวัฒนธรรมมีความเกี่ยวข้องกับคุณค่าความรู้ ภูมิปัญญา และงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากการค้นพบโดยผู้ทรงความรู้ในท้องถิ่น รวมทั้งค่านิยมและความเชื่อที่ผูกพันสังคมทำให้เกิดการจัดระเบียบของสังคม หรือสร้างกฎกติกาที่เป็นคุณต่อสังคมโดยรวม รวมถึงกิจกรรมการถ่ายทอดความรู้จากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ทุนทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่สะสมอยู่ในตัวตนของแต่ละบุคคล วัตถุสิ่งของ และที่อยู่ในรูปแบบของสถาบัน มีความเกี่ยวข้องกับคุณค่าความรู้ ภูมิปัญญา รวมทั้งค่านิยมและความเชื่อที่ผูกพันสังคมทำให้เกิดการจัดระเบียบของสังคม เป็นกลไกหนึ่งในการพัฒนาชุมชน สังคม นำไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน ในด้านรูปแบบของทุนวัฒนธรรม มีผู้แบ่งไว้หลากหลายรูปแบบ อาทิ

Bourdieu (1986) (อ้างในกัญญารัตน์ แก้วกมล และคณะ, 2564) แบ่งทุนวัฒนธรรมออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังตัวอยู่ในรูปแบบการแสดงออกของร่างกายและจิตใจ (Embodied State)
2. ทุนทางวัฒนธรรมที่ถูกทำให้เป็นวัตถุ (Objectified State)
3. ทุนทางวัฒนธรรมเชิงสถาบัน (Institutionalized State)

อัชรี กุลบุตร ภาสกร ดอกจันทร์ และ กัมปนาท วงษ์วัฒนพงษ์ (2566) ได้กล่าวถึงรูปแบบของทุนวัฒนธรรม ตามแนวคิดของ Throsby ว่า ทุนวัฒนธรรมประกอบด้วยลักษณะสำคัญ 2 ประการ คือ

1. ทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ หมายถึง สินทรัพย์ที่เป็นรูปธรรมที่มีการเก็บ ดูแลรักษาสั่งสมผ่านกาลเวลาจนมีลักษณะเด่น กลายเป็นคุณค่าที่เป็นเอกลักษณ์ปรากฏออกมาให้เห็นแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น ทุนสำคัญในการสร้างความแตกต่างและเป็นอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น



2. ทิวทัศน์ธรรมที่สัมผัสไม่ได้ หมายถึง ทิวทัศน์ที่เป็นนามธรรม อาศัยการสัมผัสด้วยการรับรู้ เรียนรู้ทำความเข้าใจเพื่อให้เกิดความรู้สึก ซาบซึ้งหรือเกิดความประทับใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นนั้น

2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

2.1 ทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) ได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ไว้ว่า “นาฏยประดิษฐ์ หมายถึง การคิด การออกแบบ และการสร้างสรรค์ แนวคิด รูปแบบกลวิธีของนาฏศิลป์ชุดหนึ่งที่แสดงโดยผู้แสดงคนเดียวหรือหลายคน ทั้งนี้รวมถึง การปรับปรุงผลงานในอดีต นาฏยประดิษฐ์จึงเป็นการทำงานที่ครอบคลุม ปรัชญา เนื้อหา ความหมาย ท่ารำ ท่าเต้น การแปรแถว การตั้งซุ่ม การแสดงเดี่ยว การแสดงหมู่ การกำหนดดนตรี เพลง เครื่องแต่งกาย ฉาก และส่วนประกอบอื่น ๆ ที่สำคัญในการแสดงทำให้นาฏศิลป์ชุดหนึ่ง ๆ สมบูรณ์ตามที่ตั้งใจไว้ของผู้ออกแบบนาฏศิลป์ ซึ่งตรงกับภาษาอังกฤษว่า Choreographer” โดยได้กำหนดขั้นตอนการทำงานของนาฏยประดิษฐ์ ไว้ ดังนี้ 1) การคิดให้มีนาฏศิลป์ 2) การกำหนดความคิดหลัก 3) การประมวลข้อมูล 4) การกำหนดขอบเขต 5) การกำหนดรูปแบบ 6) การกำหนดองค์ประกอบอื่น ๆ และ 7) การออกแบบนาฏศิลป์

2.2 แนวคิดการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

ไพโรจน์ ทองคำสุก (2545) ได้กล่าวเกี่ยวกับแนวคิดด้านหลักเกณฑ์และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของคุณครูเฉลย ศุขะวนิช ไว้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ไทยนับเป็นพัฒนาการแสดงให้เห็นลักษณะที่หลากหลายแต่จะเห็นได้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์นั้น ผู้คิดสร้างสรรค์ควรมีพื้นฐานความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทยมากพอที่จะเข้าใจถึงแก่นแท้ของศิลปะแขนงนี้ โดยผู้คิดประดิษฐ์สร้างสรรค์งานด้านนาฏศิลป์ไทยควรคำนึงถึงหลัก 5 ประการ ดังนี้ 1) รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย 2) กระบวนท่ารำและการแปรแถว 3) โอกาสที่แสดง 4) เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบการแสดง และ 5) ดนตรีและเพลง

รจนา พวงประยงค์ (2565) กล่าวถึง การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ว่า การสร้างสรรค์งานทางนาฏศิลป์นั้น ถือเป็นอีกหนึ่งขั้น เมื่อผู้คิดสร้างสรรค์ได้สะสมความรู้จนมีความสามารถที่ประดิษฐ์ชุดท่าต่าง ๆ เชิงอนุรักษ์ หรือ อนุรักษ์เชิงสร้างสรรค์ หรือสร้างสรรค์เฉพาะ ผู้สร้างสรรค์ควรกำหนดกรอบแนวคิดในการออกแบบงานสร้างสรรค์ โดยการตั้งคำถาม 5 ข้อ ดังต่อไปนี้ 1) What ทำเพื่ออะไร หัวข้ออะไร, สนใจอะไร แล้วในอดีตทำอะไรมาแล้วบ้าง 2) Where ทำที่ไหน ใครคือผู้ชม ซึ่งในอดีตทำที่ไหน 3) When ทำเมื่อไร ทำในโอกาสไหน ในอดีตทำเมื่อไร 4) Why ทำไมต้องทำ สนใจเรื่องอะไรในหัวข้อนั้น ๆ ซึ่งในอดีตทำไมต้องทำ และ 5) How ทำอย่างไร สร้างสรรค์ อนุรักษ์เชิงสร้างสรรค์ อนุรักษ์

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นหลัก เก็บรวบรวมเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการสร้าง จากนั้นสร้างงานผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

และการประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) และใช้กระบวนการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติอย่างง่าย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย แล้วบรรยายสรุปเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

- แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ ด้านดุริยางคศิลป์ และด้านทัศนศิลป์
- แบบบันทึกข้อมูลการประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group)
- แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุตนรूपขนิ

คณะผู้วิจัยสร้างเครื่องมือและนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเหมาะสม หาค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของประเด็นคำถามแต่ละข้อกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) ทั้งนี้ข้อคำถามในเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง เหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ โดยมีการปรับปรุงแก้ไขหลังจากการพิจารณาเพียงเล็กน้อยในประเด็นของการสะกดคำ สำหรับวิธีการดำเนินการวิจัย มีรายละเอียดตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและองค์ประกอบต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ โดยสามารถแบ่งรายละเอียดได้ดังนี้

1.1 ศึกษาและเก็บข้อมูลทางวิชาการ ประกอบด้วย หนังสือ ตำรา เอกสารทางวิชาการ งานวิจัย วิทยานิพนธ์

1.2 การสังเกตการณ์

1.3 การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ

2. รวบรวมข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ นำสู่กระบวนการสร้างสรรค์

3. การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด “นรूपขนิ”

3.1 การกำหนดแนวคิดและรูปแบบการแสดง

3.2 การสร้างสรรค์พัฒนาลักษณะจังหวัดนครปฐม

3.3 การสร้างสรรค์การแสดง ชุด นรूपขนิ

1) การสร้างสรรค์เพลงและดนตรีประกอบการแสดง

2) การสร้างสรรค์ออกแบบลีลาท่ารำประกอบการแสดง

3) การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย

4) การออกแบบสร้างสรรค์การใช้พื้นที่ในการแสดง

5) การยืนยันข้อมูลความเหมาะสม โดยการประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) โดยผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านดนตรี และนาฏศิลป์

6) การปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

7) บันทึกภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว นาฏศิลป์ ชุด “นรूपขนิ”

4. การเผยแพร่นำเสนอ นรूपขนิ: นาฏศิลป์สร้างสรรค์เพื่อการยกระดับทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น



5. การประเมินความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อนาฏศิลป์ ชุด “นฐพัชนี”

6. สรุปผล ประกอบด้วย

6.1 วิเคราะห์และสรุปผลการประเมินวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย (M)

6.2 จัดทำรูปเล่มแบบสมบูรณ์

6.3 เผยแพร่และตีพิมพ์บทความลงวารสารที่อยู่บนฐาน TCI

ผลการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลด้านเอกสาร การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ภายใต้กรอบแนวคิดที่กำหนดข้างต้น พบว่า นฐพัชนี: นาฏศิลป์สร้างสรรค์เพื่อการยกระดับทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น มีรายละเอียดผลการสร้างสรรค์ ดังนี้

การสร้างสรรค์แนวคิดและรูปแบบการแสดง

ระบำนฐพัชนี เป็นการสร้างสรรค์ชุดการแสดงทางนาฏศิลป์ โดยนำพัดลายอัตลักษณ์พิเศษมาเป็นสื่อกลางในการนำเสนอทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ปรากฏในคำขวัญจังหวัดนครปฐม เพื่อส่งเสริมให้บุคคลและประชาชนตระหนักในคุณค่า เกิดความหวงแหนทุนวัฒนธรรมของตนเอง มีรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์เชิงอนุรักษ์ ประเภพระบำ แบ่งการแสดงออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่

ช่วงที่ 1 สารพัด เป็นการนำเสนอประโยชน์ของพัดพับ ที่สามารถใช้ในการบดบังอารมณ์ทางใบหน้า ใช้บังแสงแดด ใช้พัดเพื่อคลายความร้อน ใช้นาฏยศัพท์ทางนาฏศิลป์ไทยผสมผสานกับกิริยาการถือพัดของสตรี เกิดเป็นกระบวนการใหม่ทั้งดงาม

ช่วงที่ 2 นฐพัชนีศรีทวาร เป็นการนำเสนอของดีต่าง ๆ ที่เป็นทุนวัฒนธรรมของจังหวัดนครปฐม ประกอบด้วย ส้มโอ ข้าวสาร ข้าวหลาม พระราชวังสนามจันทร์ พุทธมณฑล พระปฐมเจดีย์ และแม่น้ำท่าจีน ผ่านการประกอบสร้างท่าทางนาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์ร่วมสมัยผ่านองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ทั้งดนตรี เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์การแสดง ใช้การเคลื่อนไหวในการแปรแถวเป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายของดีต่าง ๆ ในนครปฐมเมืองทวารวดี

ช่วงที่ 3 งามตราตรึงสตรี เป็นการนำเสนอกระบวนการทำรำที่แสดงออกถึงความงดงาม รื่นรมย์ของประชาชนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดนครปฐม ถือพัดเพื่อคลายความร้อน ชื่นชมและตระหนักในคุณค่าของดีต่าง ๆ ของจังหวัดนครปฐม

การสร้างสรรค์องค์ประกอบการแสดง

1) ผู้แสดง ใช้ผู้แสดงเพศหญิงทั้งหมด 8 คน คัดเลือกจากนักศึกษาชั้นปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์ กำหนดคุณสมบัติของผู้แสดงดังนี้

1.1) มีรูปร่างสมส่วน ใบหน้ารูปไข่หรือกลม ส่วนสูง 157-162 เซนติเมตร

1.2) มีพื้นฐานทักษะนาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์ร่วมสมัย

1.3) มีทักษะ และประสบการณ์การแสดงนาฏศิลป์ไทย

1.4) มีความสามารถในการกล้าแสดงออกทำทางและอารมณ์ความรู้สึก

1.5) มีปฏิภาณไหวพริบ แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี และมีความอดทน

1.6) มีบุคลิกภาพดี และมีจินตนาการในการปฏิบัติทำรำ

2) ดนตรีและเพลงประกอบการแสดง มีแนวความคิดสร้างสรรค์เพลงให้มีความเรียบง่าย ไพเราะ มีหน้าทับจังหวะตามหลักการของเพลงประกอบระบำ สื่อถึงจังหวัดนครปฐมได้ดี บุรณาการเรียบเรียงเพลงเดิมที่มีอยู่แล้วผานเป็นทำนองใหม่ที่มีความไพเราะ และใช้เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในการเรียบเรียง โดยประกอบด้วยเสียงเครื่องดนตรีไทย และดนตรีสากล แบ่งช่วงของเพลงได้ดังนี้

2.1) ช่วงที่ 1 สารพัด สร้างสรรค์ทำนองเพลงโดยใช้ต้นฉบับเพลงฝรั่งรำเท้ามาเรียบเรียง ผานแต่งเติมให้เกิดความแปลกใหม่ในรายละเอียดของท่วงทำนอง มีความกลมกลืนในเสียง

2.2) ช่วงที่ 2 นรพชนี้ศรีทวาร สร้างสรรค์ทำนองเพลงขึ้นใหม่ โดยเรียบเรียงเสียงจาก เพลงระบำทวาราวดี สื่อให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองของอาณาจักรทวาราวดีที่เป็นต้นกำเนิดของเมืองนครปฐม

2.3) ช่วงที่ 3 งามตราตรึงสตรี เป็นการสร้างสรรค์เพลงขึ้นใหม่ มีลักษณะคล้ายเพลงเร็ว เป็นการนำส่วนทำนอง (Motif) มาประกอบขึ้นใหม่เป็นท่อนสร้อยและใช้ลักษณะของ Rondo Form ของ ดนตรีตะวันตก คือ นำเสนอท่อนสร้อยและตามด้วยทำนองอื่น และจะวนกลับมาท่อนสร้อยทุกครั้ง โดยใช้การ ออกทำนองสำเนียงฝรั่งทั้งหมด 3 เที้ยวสลับกับท่อนสร้อย เพื่อให้รูปแบบเพลงเร็วมีความสมดุล

3) กระบวนท่ารำ การแสดง ชุด นรพชนี้ ใช้กระบวนท่ารำที่หลากหลายมาผสมผสานกัน ในด้านโครงสร้างท่ารำประกอบด้วย

3.1) ท่ารำเดิมที่มาจากเพลงมาตรฐาน ผู้สร้างสรรค์ได้นำท่ารำเดิมที่มาจาก เพลงช้า เพลงเร็ว รำฝรั่งคู่ เพลงจีนร่ำจันทอน ระบำทวาราวดี มาปรับใช้ มีการลด ต่อ เติม สลับที่ เปลี่ยนระดับ โดยมุ่งเน้นให้เกิดความสมดุล รวมทั้งสอดคล้องกับการสื่อความหมายอย่างงดงาม

3.2) ท่ารำที่มาจากการจัดวางท่านาฏยศัพท์ใหม่ ท่ารำประเภทนี้จะนำมาผสมผสานกับ วิธีการถือพัดในลักษณะต่าง ๆ ในการแสดงชุด นรพชนี้ ผู้วิจัยกำหนดให้ผู้แสดงถือพัด 2 แบบ คือ 1) ถือพัดมือเดียว และ 2) ถือพัด 2 มือ ซึ่งทั้งสองแบบได้มีการผสมผสานนาฏยศัพท์ทั้งมือ เท้าและศีรษะเข้าไป เกิดเป็น กระบวนท่าใหม่ และใช้นาฏยศัพท์ในการเชื่อมกระบวนท่ารำจนเกิดเป็นการตั้งชื่อความหมายที่สวยงาม

3.3) ท่าที่มาจากกิริยาธรรมชาติของมนุษย์เช่น ท่าไหว้ ท่าโน้มไหล่ และมีการใช้พัด เป็นอุปกรณ์การแสดงหลัก ซึ่งวิธีการถือพัดต่าง ๆ ผู้วิจัยศึกษาการถือพัดจากกิริยาธรรมชาติของสตรี และ นำวิธีการถือพัดนั้นมาปรับใช้เป็นกระบวนท่ารำ เช่น การกางและหุบพัด การสั่นข้อมือเพื่อให้เกิดการสั่นพลิ้วนำมา ซึ่งกระแสลม การพัดขึ้น-ลงอย่างช้า การใช้พัดในการบัดบังสีหน้าและอารมณ์ การใช้พัดในการกำบังแสงแดด การใช้พัดสื่อถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ

4) เครื่องแต่งกาย การออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย โดยมีแรงบันดาลใจมาจาก ชุดไทยจักรี ซึ่งมีความงดงามสะท้อนอัตลักษณ์อันทรงคุณค่าของเครื่องแต่งกายสตรีของชาติไทย ผู้สร้างสรรค์ ได้นำรูปแบบการทอผ้ามาปรับใช้ โดยเพิ่มมิติความทันสมัยด้วยการทอผ้าสีฟอง และสร้างผ้าปิดอกตัดเย็บ

ให้พอดิตัวผู้แสดงเย็บทับลงบนสไบชีฟองเพื่อเพิ่มมิติการไล่ระดับ เกิดความสวยงามมากยิ่งขึ้น นุ่งผ้าถุง จีบหน้านางลายทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ สวมเครื่องประดับสีทอง ประกอบด้วย สร้อยคอ ต่างหู สร้อยตัว ต้นแขน กำไลข้อมือ เข็มขัด และหัวเข็มขัด ประดับอีกด้วยเข็มกลัด “นฐ” ซึ่งเป็นสัญลักษณ์เฉพาะตัวของจังหวัด นครปฐม ศิราภรณ์ประดับด้วยเครื่องประดับผมนขนาดเล็ก ปิ่นปักผม และดอกกล้วยไม้ นอกจากนั้นผู้วิจัย เลือกลงสีม่วงและชมพู ซึ่งให้ความรู้สึกหรูหรา อ่อนหวาน และสง่างาม เป็นไปตามหลักทางจิตวิทยาของทฤษฎีสี



ภาพ 1 ภาพเครื่องแต่งกายของระบำนฐพัชนี

ทิมา พิมพิกา มหามัตย์ (2568)

5) อุปกรณ์ประกอบการแสดง เป็นต้นแบบพัดลายพิเศษอัตลักษณ์นครปฐม ซึ่งประกอบด้วย พัดหลัก ลายอัตลักษณ์นครปฐมจำนวน 8 ชิ้น และพัดรอง ลายของดีต่าง ๆ ในจังหวัด นครปฐม ได้แก่ ส้มโอ ข้าวสาร พระราชวังสนามจันทร์ ข้าวหลาม พุทธมณฑล พระปฐมเจดีย์ และแม่น้ำท่าจีน



ภาพ 2 ภาพเครื่องแต่งกายของระบำนฐพัชนี

ทิมา พิมพิกา มหามัตย์ (2568)

6) การแปรแถวและใช้พื้นที่ในการแสดง การแสดงชุด นฐพัชนี แปรแถวโดยมุ่งเน้นให้มีความหลากหลาย งดงาม ซึ่งในการแสดง ผู้แสดงจะสลับกันเข้า-ออก เพื่อให้เกิดมิติความหลากหลาย

ด้านกระบวนการแปรแถว ทั้งนี้เพื่อสื่อความหมายของกระบวนการทำให้ชัดเจน ซึ่งการแปรแถวที่ปรากฏในการแสดงชุด นรุษพัชนี แบ่งออกได้ดังนี้

6.1) การแปรแถวตามรูปเรขาคณิต คือ การนำหลักทัศนศิลป์มาออกแบบการแปรแถว ได้แก่การใช้ จุด เส้น รูปทรง สีเหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลมต่าง ๆ มาออกแบบรูปแบบของแถว ซึ่งการแปรแถวลักษณะนี้จะเอื้อต่อการแปรแถวให้กับนาฏยประดิษฐ์หรือระบำจำนวนหลายคน เพราะเป็นการกระจายการใช้พื้นที่ที่หลากหลาย มีการใช้พื้นที่บนเวทีทั่วทุกทิศทาง ให้ความสมดุลกับพื้นที่บนเวที สื่อถึงค่านิยมความสมบูรณ์ผ่านการแปรแถวแบบสมมาตรตามหลักเรขาคณิต

6.2) การแปรแถวรูปแบบเฉพาะ (การตั้งข่ม) คือลักษณะการตั้งข่มรูปแบบต่าง ๆ

6.3) การแปรแถวแบบอิสระที่มีจุดหมายปลายทาง เป็นรูปแบบการแปรแถวที่ผู้แสดงใช้พื้นที่ในการกระจายตัวออกโดยไม่กำหนดทิศทางตายตัว แต่ต้องเคลื่อนที่มาสู่จุดจบเดียวกัน เป็นการใช้พื้นที่ว่างบนเวทีอย่างอิสระ ไม่มีการกำหนดระยะห่าง

6.4) การแปรแถวหลายรูปแบบในแถวเดียวกัน คือ ในการแปรแถวจะปรากฏแถวเฉียงและแถวสามเหลี่ยมอยู่ด้วยกันอย่างกลมกลืน ซึ่งในการแปรแถวประเภทนี้อาจมีรูปแบบของแถวมากกว่า 2 รูปแบบอยู่ในแถวเดียวกันได้ เป็นการสร้างมิติและเพิ่มความหลากหลาย ความแปลกตาให้ผู้ชม

การวิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อระบำนาฏพัชนีจากกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 80 คน จากผู้ชม และนักเรียนที่ได้รับการถ่ายทอด พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดในทุกด้าน มีค่าเฉลี่ย 4.96 ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่า ระบำนาฏพัชนี สามารถยกระดับทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดนครปฐมได้ ผู้คนที่ได้รับชมตระหนักถึงคุณค่า และมีความภาคภูมิใจในทุนวัฒนธรรมที่นำเสนอผ่านการแสดงชุดนี้ อีกทั้งมีการเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมอย่างหลากหลาย ทั้งวิถีชีวิต ศาสนา วัฒนธรรม เศรษฐกิจ ตลอดจนทุนวัฒนธรรมด้านอัตลักษณ์ของจังหวัด

การอภิปรายผล

จากกระบวนการสร้างสรรค์ ระบำนาฏพัชนี พบว่า แนวคิดในการสร้างสรรค์ได้บูรณาการการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์เข้ากับการนำเสนอทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ปรากฏในคำขวัญจังหวัดนครปฐม ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมให้บุคคลและประชาชนตระหนักในคุณค่า เกิดความหวงแหนทุนวัฒนธรรมของตนเอง โดยทุนวัฒนธรรมที่ปรากฏในชุดการแสดง ประกอบด้วย ส้มโอ ข้าวสาร พระราชวังสนามจันทร์ ข้าวหลาม พุทธมณฑล พระปฐมเจดีย์ และแม่น้ำท่าจีน ซึ่งเป็นการส่งเสริม ยกย่องให้ผู้ชมได้เห็นถึงคุณค่าของสิ่งรอบตัว เชื่อมโยงสู่ประสบการณ์ในระดับท้องถิ่นที่มีความล้ำค่าในด้านวัฒนธรรมของชุมชน เมื่อพิจารณาอย่างถี่ถ้วนจะพบว่า คำขวัญของจังหวัดนครปฐม จะพบว่า ในตัวคำขวัญเป็นการสื่อถึงอัตลักษณ์สำคัญด้านสินค้าเศรษฐกิจ ด้านวิถีชีวิตการอยู่อาศัย ด้านวัฒนธรรม รวมถึงการประกอบอาชีพ ซึ่งองค์พระปฐมเจดีย์ และพุทธมณฑล เป็นสถานที่สำคัญด้านวิถีชีวิต การนับถือศาสนาของผู้คนในจังหวัดนครปฐม พระราชวังสนามจันทร์ เป็นสถานที่สำคัญเชิงรูปธรรมที่มีคุณค่าในด้านประวัติศาสตร์ของชาติ ส่วน ส้มโอ ข้าวสาร และข้าวหลาม สามารถเชื่อมโยงเข้าสู่ทุนทางวัฒนธรรม



ที่มาจากบุคคลในพื้นที่ในการถ่ายทอดสู่คนรุ่นหลัง ในด้านวิธีการปลูก การผลิต หรือใช้สำหรับค้าขายเป็นเชิงพาณิชย์ ซึ่งแนวคิดของการแสดงมีความสอดคล้องกับดิเรก ปัทมสิริวัฒน์ (2547) ที่กล่าวว่า ทุนวัฒนธรรมมีความเกี่ยวข้องกับคุณค่าความรู้ ภูมิปัญญา และงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากการค้นพบโดยผู้ทรงความรู้ในท้องถิ่น รวมทั้งค่านิยมและความเชื่อที่ผูกพันสังคมทำให้เกิดการจัดระเบียบของสังคม หรือสร้างกฎกติกาที่เป็นคุณต่อสังคมโดยรวม รวมถึงกิจกรรมการถ่ายทอดความรู้จากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง ฉะนั้นการส่งเสริมหรือการยกระดับทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านมิติของศิลปะการแสดงจึงควรได้รับการพัฒนาอย่างหลากหลาย ทั้งนี้เพื่อประโยชน์กับประเทศต่อไป

การวิจัย เรื่อง นฐพัชนี: นาฏศิลป์สร้างสรรค์เพื่อยกระดับทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น มีขั้นตอนการศึกษาวิจัยให้ได้มาซึ่งข้อมูลพื้นฐาน สู่การสร้างสรรค์ผลงานในองค์ประกอบต่าง ๆ ซึ่งตรงกับ การทำงานของนาฏยประดิษฐ์ ของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2549) ที่กำหนดขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ไว้ว่า 1) การคิดให้มีนาฏศิลป์ 2) การกำหนดความคิดหลัก 3) การประมวลข้อมูล 4) การกำหนดขอบเขต 5) การกำหนดรูปแบบ 6) การกำหนดองค์ประกอบอื่น ๆ และ 7) การออกแบบนาฏศิลป์ ซึ่งในกระบวนการออกแบบสร้างองค์ประกอบต่าง ๆ ผู้วิจัยได้ทบทวนองค์ความรู้ของตนเองอยู่เสมอ เพื่อวางให้กรอบการสร้างสรรค์งานเป็นไปตามแนวคิดตั้งต้นที่กำหนดไว้ ไม่หลุดกรอบจากการสร้างงานเพื่อยกระดับทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดนครปฐม ซึ่งสอดคล้องกับ รัชนี พวงประยงค์ (2565) ที่กล่าวว่า ผู้สร้างสรรค์ควรกำหนดกรอบแนวคิดในการตอบงานสร้างสรรค์ โดยการตั้งคำถาม 5 ข้อ ดังต่อไปนี้ 1) What ทำเพื่ออะไร หัวข้ออะไร สนใจอะไร แล้วในอดีตทำอะไรมาแล้วบ้าง 2) Where ทำที่ไหน ใครคือผู้ชม ซึ่งในอดีตทำที่ไหน 3) When ทำเมื่อไร ทำในโอกาสไหน ในอดีตทำเมื่อไร 4) Why ทำไมต้องทำ สนใจเรื่องอะไรในหัวข้อนั้น ๆ ซึ่งในอดีตทำไมต้องทำ และ 5) How ทำอย่างไร สร้างสรรค์ อนุรักษ์เชิงสร้างสรรค์ อนุรักษ์

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ในการนำระบำนฐพัชนีไปใช้ ควรศึกษารายละเอียดของการสื่อความหมายทางทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นให้ชัดเจน ซึ่งในกระบวนการทำรำและการแปรแถวเป็นส่วนสำคัญที่สุดที่จะสามารถสื่อถึงทุนวัฒนธรรมชนิดต่าง ๆ ที่ปรากฏในคำขวัญจังหวัดนครปฐมอย่างชัดเจน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

องค์ความรู้ด้านกระบวนการสร้างสรรค์ การกำหนดแนวความคิด รูปแบบการแสดง การสร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ สามารถที่จะนำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อยกระดับทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัด หรือพื้นที่วัฒนธรรมอื่น ๆ ในประเทศได้ ทั้งนี้เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมยกระดับทุนวัฒนธรรมให้คงอยู่คู่ชุมชน สังคม และประเทศชาติต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กัญญารัตน์ แก้วกมล และคณะ. (2564). การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 11(1), 75-91.
- กรชนก สนิทวงศ์. (2565). การยกระดับคุณภาพชีวิตด้วยทุนทางวัฒนธรรม: กรณีชุมชนเมืองเก่าสบสม-หาดไคร้ อำเภอเชียงของ จังหวัดเชียงราย. *วารสารวิจัยสังคมและปริทัศน์*, 45(2), 96-116.
- ดิเรก ปัทมสิริวัฒน์. (2547). *ทุนสังคม และทุนทางวัฒนธรรมในระบบเศรษฐกิจและการจัดการยุคใหม่*. คณะวิทยาการจัดการและสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ไพโรจน์ ทองคำสุก. (2545). *วิเคราะห์รูปแบบความเป็นครูสู่กระบวนการถ่ายทอดความรู้ของผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย ครูเฉลย ศุขะวณิช*. สถาบันนาฏดุริยางค์ กรมศิลปากร.
- รจนา พวงประยงค์. (2565). ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์-โขน) พ.ศ. 2554. (ผู้ให้สัมภาษณ์) พิมพ์กา มหามาศย์. (ผู้สัมภาษณ์) เมื่อวันที่ 24 มีนาคม 2565.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). *หลักการแสดงนาฏศิลป์ปริทรรศน์*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัคริ กุลบุตร ภาสกร ดอกจันทร์ และกัมปนาท วงษ์วัฒนพงษ์. (2566). รูปแบบการจัดการทุนทางวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากอย่างยั่งยืนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทยทรงดำในเขตพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 9(4), 137-157.



แนวทางส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนเพื่อการเฝ้าระวัง สื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ในจังหวัดจันทบุรี ระยอง ตราด

ดนัย โชติแสง¹

วันที่รับบทความ: 20 ตุลาคม 2568
วันแก้ไขบทความ: 4 ธันวาคม 2568
วันตอบรับบทความ: 19 ธันวาคม 2568

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อ การรับรู้ความเสี่ยง และพฤติกรรม การเฝ้าระวังสื่อของเด็กและเยาวชน 2) วิเคราะห์บทบาทของครอบครัว สถานศึกษา และการมีส่วนร่วมของ เยาวชนต่อการรู้เท่าทันสื่อ 3) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความเสี่ยง บทบาทครอบครัว สถานศึกษา และการมีส่วนร่วมของเยาวชน กับระดับการรู้เท่าทันสื่อ และ 4) หาแนวทางในการส่งเสริมการ รู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนเพื่อการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์อย่างยั่งยืนในจังหวัด จันทบุรี ระยอง ตราด ใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน โดยเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ด้วย แบบสอบถามที่สุ่มแบบแบ่งชั้นหลายขั้นตอน และเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 12 คนผ่านการ สัมภาษณ์เชิงลึก วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา การวิเคราะห์สหสัมพันธ์และการวิเคราะห์สมการ โครงสร้าง (SEM) รวมถึงการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่า 1) เด็กและเยาวชนมีระดับการ รู้เท่าทันสื่อสูง ($M = 3.89$) การรับรู้ความเสี่ยงสูงมาก ($M = 4.25$) และการมีส่วนร่วมเฝ้าระวังสื่อสูง ($M = 3.92$) 2) บทบาทของครอบครัว สถานศึกษา และการมีส่วนร่วมของเยาวชนต่อการรู้เท่าทันสื่อสะท้อน “กลไก สามประสาน” ได้แก่ ครอบครัวเป็นทัศนคติสื่อ สถานศึกษาเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และเยาวชนเป็นผู้ นำการ เปลี่ยนแปลงสื่อ 3) การวิเคราะห์ SEM แสดงให้เห็นว่า การรับรู้ความเสี่ยง บทบาทครอบครัวและสถานศึกษา มีอิทธิพลเชิงบวกต่อการรู้เท่าทันสื่อ ($\beta = .174-.196$) โดยโมเดลมีความสอดคล้องดี ($CFI = .96$, $RMSEA = .04$) และ 4) แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนเพื่อการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่ สร้างสรรค์ ประกอบด้วย การบูรณาการหลักสูตรสื่อปลอดภัย การเสริมศักยภาพครอบครัว การจัดตั้งเครือข่าย เยาวชนเฝ้าระวังสื่อ และการพัฒนาแพลตฟอร์มติดตามสื่อระดับจังหวัดอย่างเป็นระบบ

คำสำคัญ : การรู้เท่าทันสื่อ; การรับรู้ความเสี่ยง; การมีส่วนร่วมของเยาวชน; จังหวัดจันทบุรี ระยอง ตราด

ประเภทบทความ : บทความวิจัย

¹ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เลขที่ 41 หมู่ 5 ตำบลท่าช้าง อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี 22000

* ผู้รับผิดชอบบทความ อีเมล: Danai.c@rbru.ac.th

Guidelines for Promoting Media Literacy among Children and Youth to Monitor Unsafe and Non-Constructive Media in Chanthaburi, Rayong, and Trat Provinces

Danai Chotseang ¹

Received: 20 October 2025

Revised: 4 December 2025

Accepted: 19 December 2025

Abstract

This study aimed to: 1) examine the levels of media literacy, risk perception, and media surveillance behaviors among children and youth; 2) analyze the roles of family, educational institutions, and youth participation in media literacy; 3) investigate the relationships between risk perception, family and school roles, youth participation, and media literacy levels; and 4) identify strategies to promote sustainable media literacy for monitoring unsafe and non-constructive media in Chanthaburi, Rayong, and Trat provinces. A mixed-methods design was employed, collecting quantitative data from 400 participants using a multi-stage stratified random questionnaire and qualitative data from 12 key informants through in-depth interviews. Data were analyzed using descriptive statistics, correlation analysis, structural equation modeling (SEM), and qualitative content analysis. The findings revealed that: 1) children and youth exhibited high levels of media literacy ($M = 3.89$), very high risk perception ($M = 4.25$), and high participation in media surveillance ($M = 3.92$); 2) the roles of family, school, and youth reflected a “triadic mechanism,” where families shape media attitudes, schools serve as learning hubs, and youth act as change agents; 3) SEM analysis indicated that risk perception, family, and school roles positively influenced media literacy ($\beta = .174-.196$), with the model demonstrating good fit ($CFI = .96$, $RMSEA = .04$); and 4) strategies to enhance media literacy for monitoring unsafe and non-constructive media include integrating safe media curricula, strengthening family potential, establishing youth media surveillance networks, and developing a systematic provincial-level media monitoring platform.

Keywords: media literacy, risk perception, youth participation, Chanthaburi, Rayong, Trat

Type of Article: Research Article

¹ Faculty of Communication Arts, Rambhai Barni Rajabhat University, 41 Village No. 5, Tha Chang Subdistrict, Mueang Chanthaburi District, Chanthaburi Province Thailand, 22000

* Corresponding author Email: Danai.c@rbru.ac.th



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคดิจิทัลที่ข้อมูลข่าวสารแพร่กระจายอย่างรวดเร็ว เด็กและเยาวชนกลายเป็นกลุ่มผู้ใช้สื่อหลักที่มีความเสี่ยงต่อการรับรู้ข้อมูลที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาที่บิดเบือน ข่าวปลอม ความรุนแรงทางเพศ ความเกลียดชังทางวาจา (Hate Speech) หรือพฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ เช่น การพนันออนไลน์ และการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Office of the National Digital Economy and Society Commission, 2023) ปัญหาเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสังคม จิตใจ และทัศนคติของเด็กและเยาวชนในระยะยาว การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) จึงเป็นทักษะสำคัญในการสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญา ซึ่งจะช่วยให้เด็กและเยาวชนสามารถวิเคราะห์ วิเคราะห์ แยกแยะ และเลือกบริโภคสื่ออย่างมีวิจารณญาณ รวมถึงสามารถผลิตสื่อที่สร้างสรรค์และปลอดภัยได้ด้วยตนเอง (Potter, 2019; Hobbs, 2021) แนวคิดนี้ได้รับการส่งเสริมจากองค์การระดับสากล เช่น องค์การยูเนสโก (UNESCO) ที่ผลักดันให้ประเทศต่าง ๆ บูรณาการทักษะ Media and Information Literacy (MIL) เข้ากับการศึกษาในทุกระดับ (UNESCO, 2021)

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนในยุคดิจิทัลมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากพวกเขาเผชิญกับข้อมูลจำนวนมากที่อาจบิดเบือนหรือไม่ปลอดภัย งานวิจัยล่าสุดในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา เช่น Smahel et al. (2020), Pangrazio & Sefton-Green (2021) และ Livingstone et al. (2023) ชี้ว่า เด็กและเยาวชนที่มีระดับการรู้เท่าทันสื่อสูงจะสามารถตรวจสอบ แยกแยะ และกลั่นกรองเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งมีพฤติกรรมเชิงรุกในการปกป้องตนเองและสังคมจากสื่อที่ไม่เหมาะสม อย่างไรก็ตาม เยาวชนจำนวนมากยังมีพฤติกรรมเชิงรุกในการปกป้องตนเองและสังคมจากสื่อที่ไม่เหมาะสม อย่างไรก็ตาม เยาวชนจำนวนมากยังขาดทักษะการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล โดยเฉพาะในบริบทออนไลน์ การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อจึงควรเป็นการพัฒนาแบบองค์รวมที่บูรณาการความร่วมมือจากครอบครัว โรงเรียน และชุมชน เพื่อสร้าง “ภูมิคุ้มกันทางดิจิทัล” ผ่านการปลูกฝังทักษะคิดเชิงวิพากษ์และความตระหนักรู้ในความเสี่ยงของสื่อออนไลน์ (Pangrazio & Selwyn, 2018; Livingstone et al., 2023)

อย่างไรก็ตาม ครอบครัวและโรงเรียนเป็นสถาบันหลักที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชน โดยครอบครัวเป็นฐานแรกในการปลูกฝังทัศนคติและค่านิยมผ่านการเลี้ยงดูและการสื่อสาร หากพ่อแม่เปิดโอกาสให้ลูกได้ตั้งคำถามและคิดวิเคราะห์สิ่งที่เห็นในสื่อ จะช่วยเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่ออย่างมีวิจารณญาณ (Clark, 2011) ขณะที่โรงเรียนมีบทบาทในการพัฒนาทักษะดังกล่าวผ่านกิจกรรมในชั้นเรียน เช่น การวิเคราะห์ข่าว การผลิตสื่อ และการอภิปรายประเด็นสังคม ตัวอย่างเช่น โครงการโรงเรียนต้นแบบสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ของกองทุนพัฒนาสื่อฯ ส่งผลให้เยาวชนมีพฤติกรรมสื่อเชิงบวกและมีส่วนร่วมทางสังคมมากขึ้น (Banaji & Buckingham, 2013) การส่งเสริมให้เยาวชนเป็น “นักเฝ้าระวังสื่อ” จึงเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้การรู้เท่าทันสื่อกลายเป็นพลังในการสร้างสังคมประชาธิปไตยและปลอดภัย (UNESCO, 2017)

ข้อมูลเชิงทฤษฎีดังกล่าวสามารถนำไปใช้ในการออกแบบ เครื่องมือวิจัย เช่น แบบสอบถามที่ประเมินทักษะการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการตระหนักรู้ด้านสื่อ ตลอดจนพฤติกรรมการเฝ้าระวังและแจ้งเตือนเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ขณะเดียวกันก็สามารถนำไปใช้ในการสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย ที่เชื่อมโยงระหว่างปัจจัยต่าง ๆ เช่น การสนับสนุนจากครอบครัว โรงเรียน การรับรู้ความเสี่ยง และการมีส่วนร่วมของเยาวชน กับ

ระดับการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งจะช่วยให้สามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรเหล่านี้ได้อย่างมีระบบ พร้อมทั้งสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาและส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อที่มีประสิทธิภาพในบริบทของพื้นที่เป้าหมายอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม

จังหวัดจันทบุรี ระยอง และตราดเป็นพื้นที่เศรษฐกิจสำคัญของภาคตะวันออกที่มีลักษณะโครงสร้างทางสังคมและเศรษฐกิจเฉพาะตัว ทั้งฐานอุตสาหกรรม การท่องเที่ยวชายฝั่ง และการค้าผลไม้ ซึ่งส่งผลให้เด็กและเยาวชนในพื้นที่ทั้งสามจังหวัดมีการเข้าถึงอุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อออนไลน์อยู่ในระดับสูงมาก (ร้อยละ 93) ตามข้อมูลของสำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (2566) อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการเข้าถึงเทคโนโลยีสูง แต่ทักษะการรู้เท่าทันสื่อกลับอยู่ในระดับต่ำเพียงร้อยละ 48 ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยประเทศและต่ำกว่ากรุงเทพมหานครประมาณร้อยละ 20 โดยเฉพาะในกลุ่มครอบครัวแรงงานอุตสาหกรรมในระยอง ชุมชนท่องเที่ยวชายฝั่งในตราด และชุมชนวิถีดั้งเดิมในจันทบุรี ซึ่งต่างเผชิญความเสี่ยงจากข้อมูลเท็จ เนื้อหาความรุนแรง และการกลั่นแกล้งทางออนไลน์เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

โดยข้อมูลจากคู่มือรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และเฝ้าระวังสื่อไม่ปลอดภัยต่อเด็กและเยาวชน พบว่า ปัญหาที่มักเกิดขึ้นในการใช้สื่อออนไลน์กับเด็กและเยาวชนเป็นการขาดภาวะการรู้เท่าทันสื่อหรือการใช้สื่อใหม่ไปในทางที่ไม่สร้างสรรค์ อาทิ การใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการทำร้ายคนอื่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ การเสพติดสื่อดิจิทัล และติดอินเทอร์เน็ต เป็นต้น เนื่องจากเด็กและเยาวชนยังเป็นผู้มีประสบการณ์ชีวิตน้อยการเจริญเติบโต พัฒนาการสมอง ความคิด การยับยั้งชั่งใจการไตร่ตรองใคร่ครวญที่ยังไม่เจริญเติบโตสมวัยจะยังคงตั้งรับและเท่าทันสื่อเหล่านี้ได้มาน้อยเพียงใด (Chuastapanasir, 2019) สำหรับจังหวัดจันทบุรี ระยองและตราดนั้น เมื่อวันที่ 2 ธันวาคม พุทธศักราช 2566 กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้เปิดพื้นที่เสวนา แลกเปลี่ยน เรียนรู้ และรับฟังข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ สัปดาห์ครั้งที่ 4 กิจกรรมเสวนา 5 ภูมิภาค ซึ่งจังหวัดจันทบุรี ระยองและตราดเป็นเขตพื้นที่ในส่วนของภาคตะวันออก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนโดยเฉพาะกลุ่มเด็ก เยาวชน และครอบครัวมีทักษะในการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่ออย่างเหมาะสม ตอกย้ำถึงการสร้างความร่วมมือของประชาชนในสังคมชุมชนของจังหวัดที่สร้างองค์ความรู้แบบมีส่วนร่วม (กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2566) การศึกษาเพื่อพัฒนาแนวทางส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในพื้นที่จึงมีความจำเป็น เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางดิจิทัลให้เด็กและเยาวชน และสนับสนุนกลไกความร่วมมือระหว่างครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และหน่วยงานท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

จากที่มาและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา เรื่อง “แนวทางส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนเพื่อการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ในจังหวัดจันทบุรี ระยอง และตราด” เพื่อสร้างกลไกในการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีภูมิคุ้มกันทางสื่อ พร้อมทั้งส่งเสริมบทบาทของครู ผู้ปกครอง และชุมชนในการร่วมกันเฝ้าระวังและสนับสนุนการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ในพื้นที่เป้าหมาย มุ่งหวังให้ได้แนวทางปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมซึ่งสามารถใช้ได้จริงในระดับโรงเรียน ชุมชน และนโยบายท้องถิ่นในการป้องกันสื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์และส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่ออย่างยั่งยืน



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อ การรับรู้ความเสี่ยง และพฤติกรรมการเฝ้าระวังสื่อของเด็กและเยาวชนในจังหวัดจันทบุรี ระยอง และตราด
2. เพื่อวิเคราะห์บทบาทของครอบครัว สถานศึกษา และการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ
3. เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความเสี่ยง บทบาทครอบครัว สถานศึกษา และการมีส่วนร่วมของเยาวชนกับระดับการรู้เท่าทันสื่อ
4. เพื่อหาแนวทางในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชน การเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

ขอบเขตของการวิจัย

ด้านเนื้อหา ผู้วิจัยกำหนดตัวแปรจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎี ประกอบด้วย 5 ปัจจัยสำคัญ คือ 1) ระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชน 2) การรับรู้ความเสี่ยงจากสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ 3) บทบาทของครอบครัวและสถานศึกษาในการสนับสนุนการรู้เท่าทันสื่อ 4) พฤติกรรมการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการเฝ้าระวังสื่อ และ 5) แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อที่เหมาะสมในบริบทของพื้นที่ศึกษา

ด้านประชากร ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 15-21 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในจังหวัดจันทบุรี ระยอง และตราด ครู ผู้ปกครอง และบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ

ด้านเวลา ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลการศึกษาอยู่ระหว่างเดือน เมษายน พุทธศักราช 2568 - ตุลาคม พุทธศักราช 2568

ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

1.ด้านวิชาการ งานวิจัยนี้ช่วยเสริมสร้างและเติมเต็มองค์ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนไทย โดยเฉพาะในพื้นที่ภาคตะวันออกที่ยังขาดข้อมูลเชิงลึกอย่างเป็นระบบ ทั้งยังอธิบายความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ และสามารถต่อยอดเป็นแนวทางหรือแบบจำลองในการพัฒนาทักษะดังกล่าวอย่างยั่งยืนในอนาคต

2.ด้านการพัฒนานโยบายและแผนปฏิบัติการข้อมูลจากการวิจัยสามารถนำไปใช้ในการออกแบบกิจกรรม แผนงาน หรือโครงการของหน่วยงานท้องถิ่น สถานศึกษา และองค์กรภาคประชาสังคม ในการส่งเสริมพฤติกรรมการใช้สื่ออย่างปลอดภัยในกลุ่มเยาวชน พร้อมทั้งเสนอแนวทางปฏิบัติที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่ สามารถนำไปปรับใช้ได้จริง

3.ด้านการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนและเครือข่าย ผลการวิจัยจะนำไปสู่การจัดทำแนวทางหรือโมเดลความร่วมมือระหว่างโรงเรียน สถานศึกษา ครอบครัว ชุมชน และองค์กรท้องถิ่น เพื่อร่วมกันเฝ้าระวัง

และป้องกันผลกระทบจากสื่อที่ไม่ปลอดภัย พร้อมทั้งส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในฐานะ “พลเมืองดิจิทัล” ที่รู้เท่าทัน มีความรับผิดชอบ และสามารถผลิตสื่อสร้างสรรค์ได้

4.ด้านสังคมและวัฒนธรรม การพัฒนาเยาวชนให้มีความรู้เท่าทันสื่อจะช่วยลดความเสี่ยงจากภัยออนไลน์ เช่น การถูกหลอกลวง กลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และข่าวปลอม รวมถึงสร้างสังคมที่มีภูมิคุ้มกันทางข้อมูลข่าวสาร ส่งเสริมวัฒนธรรมการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณและเคารพสิทธิผู้อื่น

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อมีจุดเริ่มต้นจากงานของ Potter (2004, 2019) ซึ่งมองว่า Media Literacy เป็นทักษะพื้นฐานในการ “เข้าถึงวิเคราะห์-ประเมิน-สร้างสรรค์สื่อ” โดยเน้นกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking) เป็นแกนหลัก ต่อมา Hobbs (2021) ขยายขอบเขตให้ครอบคลุมด้าน “อารมณ์-อัตลักษณ์-จริยธรรม” ทำให้แนวคิดมีความซับซ้อนและสอดคล้องกับสื่อดิจิทัลมากขึ้น ขณะที่ UNESCO (2021) ได้บูรณาการแนวคิดนี้ภายใต้กรอบ Media and Information Literacy (MIL) ซึ่งเป็นกรอบนโยบายสากลที่หลายประเทศนำมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรการศึกษา องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อในบริบทเด็กและเยาวชนตามงานของ Livingstone, Smahel และนักวิชาการด้าน Digital Youth ระบุว่าครอบคลุม 3 มิติหลัก ได้แก่ (1) ทักษะการเข้าถึงและใช้งานเทคโนโลยี (Access & Use) (2) ทักษะการวิเคราะห์และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Analysis & Evaluation) และ (3) ทักษะการตระหนักรู้ความเสี่ยงและความรับผิดชอบต่อสังคม (Awareness & Responsibility) (Smahel et al., 2020; Livingstone et al., 2023) แนวคิดนี้จึงมีที่มาที่ไปจากทั้งทฤษฎีสื่อ ประสาทวิทยาการรับรู้ วัฒนธรรมดิจิทัล และจิตวิทยาพัฒนาการ ทำให้การรู้เท่าทันสื่อถูกใช้เป็น “ตัวแปรตาม” ของงานวิจัยจำนวนมากที่ศึกษาความสัมพันธ์กับครอบครัว โรงเรียน การรับรู้ความเสี่ยง และปัจจัยด้านสังคมออนไลน์

สำหรับ ทฤษฎี Social Learning Theory ของ Bandura (1986) เป็นรากฐานสำคัญของตัวแปรนี้ โดยมองว่าการเรียนรู้พฤติกรรมของเด็กเกิดจากการสังเกตและเลียนแบบแบบอย่างทางสังคมโดยเฉพาะครอบครัว Clark (2011) ยังเสนอว่า “ครอบครัวคือระบบการรู้เท่าทันสื่อแห่งแรก” เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่เด็กเรียนรู้ความเชื่อ ค่านิยม และการตั้งคำถามต่อสื่อเป็นครั้งแรก ทั้งนี้ งานวิจัยยุคใหม่ (2018–2024) พบว่า Family Support มีผลโดยตรงต่อการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะ การกำกับดูแลสื่อ (parental mediation) การให้คำแนะนำและสร้างพื้นที่สนทนาเรื่องสื่อ การเป็นแบบอย่างในการใช้สื่ออย่างรับผิดชอบ (Pangrazio & Selwyn, 2018; Livingstone et al., 2023) ตัวแปรนี้จึงมีที่มาจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ผสานกับบริบทครอบครัวในยุคดิจิทัล ทำให้เป็นปัจจัยต้นทางต่อพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนอย่างชัดเจน

แนวคิดเรื่อง School Support เชื่อมโยงกับทฤษฎี Ecological Systems Theory ของ Bronfenbrenner (1979) ซึ่งระบุว่าโรงเรียนเป็นระบบใกล้เคียงตัวเด็กที่สุดรองจากครอบครัวและมีผลต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และพฤติกรรมสื่อโดยตรง งานวิจัยด้าน Media Education ระบุว่าโรงเรียนมี

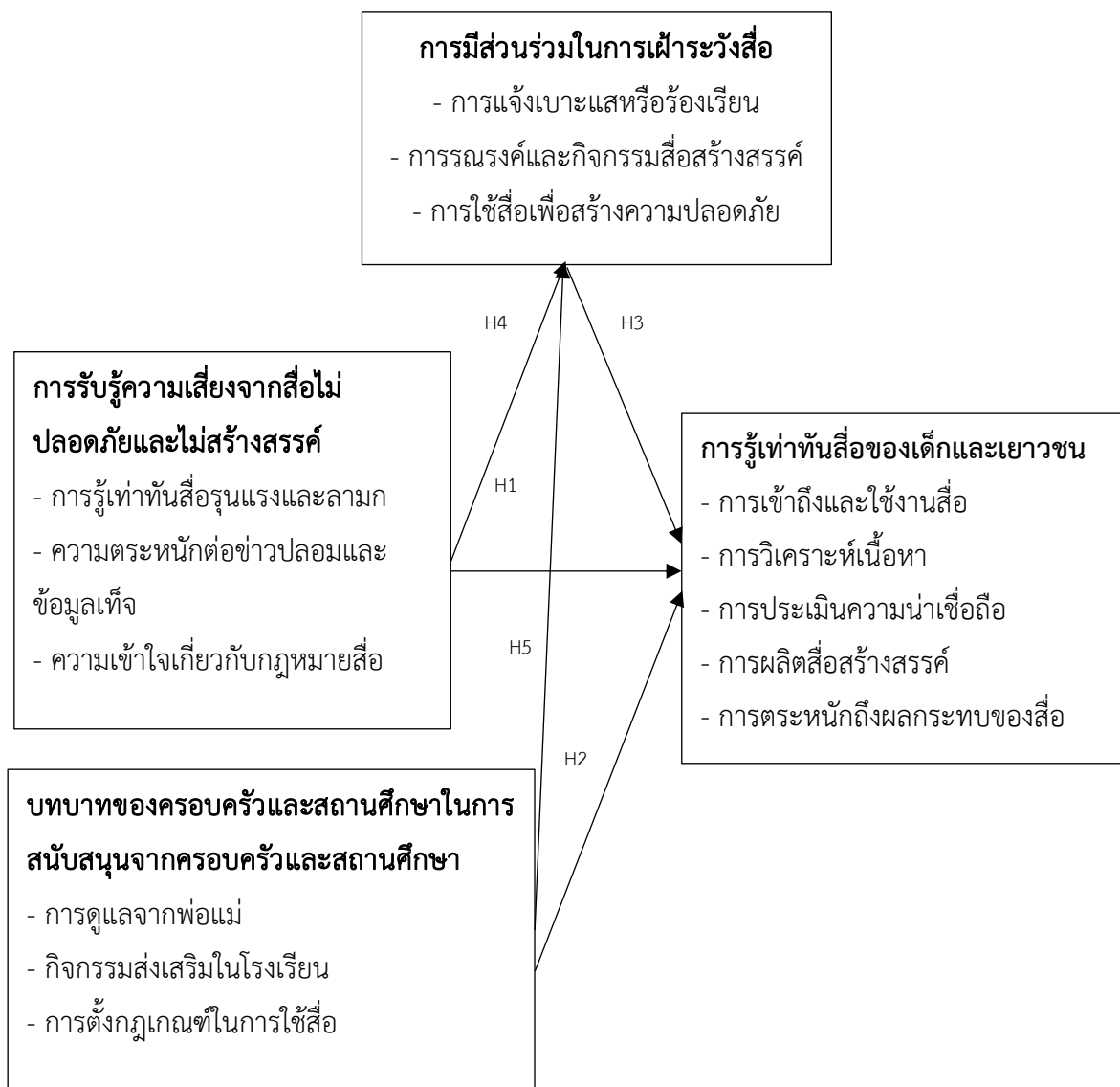


บทบาทสำคัญในการจัดสอนทักษะวิเคราะห์ข่าว การผลิตสื่อสร้างสรรค์ การสร้างทัศนคติด้านความปลอดภัยออนไลน์ (Hobbs, 2021) สำหรับงานวิจัยช่วง 5 ปีที่ผ่านมา พบว่าโรงเรียนที่มีสภาพแวดล้อมสนับสนุน (Supportive Climate) และมีครูที่มีทักษะด้านสื่อ จะทำให้เด็กมีทักษะ MIL สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ (Chen & Lee, 2022; Livingstone et al., 2023) ดังนั้น ตัวแปรนี้มี “ที่มาจากกระบวนการศึกษา” และถูกตรวจสอบซ้ำในงานวิจัยยุคดิจิทัลจำนวนมาก ทำให้เป็นตัวแปรอิสระที่มีน้ำหนักต่อการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ

นอกจากนี้ ยังพบว่า ตัวแปร “การรับรู้ความเสี่ยง” และ “การมีส่วนร่วมของเยาวชน” มีรากฐานจากแนวคิดทางสังคมและการพัฒนาที่สำคัญในยุคดิจิทัล โดยการรับรู้ความเสี่ยง (Risk Perception) มีพื้นฐานจาก Risk Society Theory ของ Beck (1992) และ Health Belief Model ซึ่งอธิบายว่าเด็กและเยาวชนที่ตระหนักถึงอันตรายจากสื่อ เช่น ข่าวปลอม เนื้อหารุนแรง หรือการคุกคามออนไลน์ จะมีแนวโน้มระมัดระวังและพัฒนาทักษะรู้เท่าทันสื่อได้ดีขึ้น งานของ Smahel et al. (2020) และโครงการ EU Kids Online ยังระบุว่า Risk Perception เป็นกลไกสื่อกลางสำคัญต่อการเกิดทักษะ MIL ขณะเดียวกัน “การมีส่วนร่วมของเยาวชน” (Youth Participation) มีที่มาจากทฤษฎี Civic Engagement, Positive Youth Development และแนวคิด Digital Citizenship ซึ่งมองว่าการที่เยาวชนมีบทบาทในการเฝ้าระวัง แจ้งเตือน และผลิตสื่อสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมที่เสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ (UNESCO, 2021) งานวิจัยช่วง 2020–2023 เช่น Lunardon และ Livingstone ยังพบความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างการมีส่วนร่วมของเยาวชนกับระดับการรู้เท่าทันสื่ออย่างชัดเจน จึงสะท้อนว่าทั้งสองตัวแปรนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในยุคดิจิทัล แนวคิด ทฤษฎีเหล่านี้ สามารถนำมาสร้างกรอบแนวคิดเพื่อเป็นฐานในการวิเคราะห์เชิงสาเหตุและสร้างแบบจำลองความสัมพันธ์ของตัวแปร ซึ่งจะนำไปสู่การสังเคราะห์แนวทางส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อที่เหมาะสมกับบริบทของจังหวัดจันทบุรี ระยองและตราด

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการศึกษาวิจัย และได้นำมาประกอบการกำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ ดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

1. H1: ระดับการรับรู้ความเสี่ยงจากสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการรู้เท่าทันสื่อ
2. H2: บทบาทของครอบครัวและสถานศึกษามีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชน



3. H3: การรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเฝ้าระวังสื่อของเด็กและเยาวชน
4. H4: การมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ทำหน้าที่เป็นตัวแปรแทรกซ้อนระหว่างการรับรู้ความเสี่ยงจากสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ กับระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชน
5. H5: การมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ทำหน้าที่เป็นตัวแปรแทรกซ้อนทางบทบาทของครอบครัวและสถานศึกษา กับระดับการรู้เท่าทันสื่อ

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยเลือกใช้รูปแบบ Explanatory Sequential Design ใช้แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลเพื่อให้ได้ผลสรุปการวิจัยที่ครอบคลุมวัตถุประสงค์การวิจัย ดังมีรายละเอียดดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เชิงปริมาณ

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา (ปวช./ปวส.) ในพื้นที่จังหวัดจันทบุรี ระยอง และตราด รวมทั้งสิ้น 30,687 คน โดยประกอบด้วยโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย 19 แห่ง มีนักเรียน 18,163 คน และสถานศึกษาอาชีวศึกษา 11 แห่ง มีนักศึกษา 12,524 คน (สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดระยอง, 2568) ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ได้จากการคำนวณด้วยวิธี *a priori power analysis* โดยโปรแกรม G*Power ที่ระดับนัยสำคัญ .05 กำลังทดสอบ .80 และขนาดอิทธิพลเล็ก ($f^2 = 0.02$) เพื่อให้ได้จำนวนที่เหมาะสมและเพื่อการไม่ตอบแบบสอบถาม

การเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีสุ่มแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วนและหลายขั้นตอน (Proportionate Stratified Multistage Sampling) โดยแบ่งประชากรออกเป็น 6 ชั้นตามจังหวัดและระดับการศึกษา (มัธยมปลาย/อาชีวศึกษา) จากนั้นสุ่มสถานศึกษาด้วยวิธี Probability Proportional to Size (PPS) ได้สถานศึกษาจำนวน 10 แห่งในสามจังหวัด ต่อมาสุ่มห้องเรียนแบบคลัสเตอร์จากสถานศึกษาที่ถูกเลือก จำนวนรวม 18 ห้องเรียน เพื่อให้ครอบคลุมระดับชั้นที่หลากหลาย สุดท้ายทำการสุ่มนักเรียนรายบุคคลในแต่ละห้องด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่ายหรือสุ่มอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนแต่ละชั้น รวมทั้งสิ้น 400 คน แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ซึ่งได้ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80–1.00 และเมื่อนำแบบสอบถามไปทดสอบความเชื่อมั่นกับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มเป้าหมายพบว่าค่า Cronbach's Alpha เท่ากับ .80 ซึ่งอยู่ในระดับดีตามเกณฑ์ Nunnally (1978) แสดงว่าเครื่องมือมีความเชื่อถือได้เพียงพอสำหรับการเก็บข้อมูลภาคสนามจริง

วิจัยเชิงคุณภาพ

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครูผู้สอน ผู้ปกครองของนักเรียน บุคลากรในชุมชน เช่น นักจัดรายการวิทยุท้องถิ่น อสม. ด้านการสื่อสาร เจ้าหน้าที่จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน ในจังหวัดจันทบุรี ระยอง และตราด

การวิจัยนี้ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลที่มีคุณสมบัติเฉพาะและสามารถให้ข้อมูลเชิงลึกได้อย่างมีคุณค่า มุ่งเน้นความเกี่ยวข้องกับประเด็นวิจัยและความพร้อมในการให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้สอน ผู้ปกครองของนักเรียน บุคลากรในชุมชน เช่น นักจัดรายการวิทยุท้องถิ่น อสม. ด้านการสื่อสาร เจ้าหน้าที่จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน รวม 12 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษานี้ใช้แบบสอบถามที่พัฒนาโดยอิงกรอบแนวคิดและมาตรวัดที่ได้รับการยอมรับ พร้อมผ่านการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กเพื่อปรับปรุงก่อนใช้งานจริง การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติใช้ทั้งสถิติเชิงพรรณนา การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) การวิเคราะห์สหสัมพันธ์และการถดถอย (Correlation และ Regression) รวมถึงการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง (Structural Equation Modeling: SEM) เพื่อทดสอบความสอดคล้องของโมเดล ทดสอบสมมติฐาน และยืนยันความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝงกับตัวแปรสังเกตได้อย่างเป็นระบบ

การวิจัยเชิงคุณภาพใช้การสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและหลากหลายจากผู้มีประสบการณ์ตรง เช่น ครู ผู้ปกครอง และบุคลากรชุมชน ข้อมูลที่ได้ถูกถอดความและวิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) และการวิเคราะห์เชิงธีม (Thematic Analysis) เพื่อค้นหารูปแบบและแนวโน้มสำคัญ ผลการตรวจสอบเครื่องมือพบว่าค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา (IOC) อยู่ในระดับสูง .89 และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ .80 แสดงถึงความน่าเชื่อถือของเครื่องมือที่ใช้ โดยกระบวนการเก็บข้อมูลทั้งหมด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้เก็บรวบรวมข้อมูลจากทั้งแหล่งปฐมภูมิและทุติยภูมิ โดยข้อมูลปฐมภูมิได้จากกลุ่มตัวอย่างผ่านแบบสอบถามและการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง เพื่อให้ได้ทั้งข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงลึก โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกใช้รูปแบบตัวต่อตัวเพื่อค้นหาทัศนคติ แรงจูงใจ และประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูล ส่วนข้อมูลทุติยภูมิมาจากเอกสาร งานวิจัย และรายงานของหน่วยงานภาครัฐ ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบผสม (Mixed Methods) ได้แก่ (1) แบบสอบถามมาตราส่วนลิเคิร์ต 5 ระดับ ทั้งแบบภาคสนามและแบบออนไลน์ (Google Forms) และ (2) การสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างที่ใช้แนวคำถามยืดหยุ่น เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลแสดงความคิดเห็นได้อย่างลึกซึ้งและครอบคลุมประเด็นการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยนี้ประกอบด้วย 4 ตัวแปรหลัก ได้แก่ (1) **ตัวแปรตาม** คือ ระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชน ซึ่งสะท้อนความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสื่ออย่างมีวิจารณญาณ ครอบคลุม



5 ด้านหลัก ได้แก่ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน การผลิตสื่อสร้างสรรค์ และการตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ; (2) **ตัวแปรอิสระที่ 1** คือ การรับรู้ความเสี่ยงจากสื่อที่ไม่ปลอดภัย หมายถึง การตระหนักและเข้าใจถึงอันตรายจากสื่อรุนแรง ข่าวดราม่า ลามกอนาจาร และการกลั่นแกล้งทางออนไลน์; (3) **ตัวแปรอิสระที่ 2** คือ บทบาทของครอบครัวและสถานศึกษาในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง การมีส่วนร่วมของพ่อแม่และโรงเรียนในการแนะนำ ดูแล และสร้างกิจกรรมสนับสนุนพฤติกรรมรู้เท่าทันสื่อ; และ (4) **ตัวแปรแทรก** คือ การมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการเฝ้าระวังสื่อ หมายถึง การแสดงบทบาทเชิงรุกในการสังเกต แจ้งเตือน แสดงความคิดเห็น หรือสร้างสื่อสร้างสรรค์เพื่อความปลอดภัยบนสื่อออนไลน์

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีแบบผสมผสาน (Mixed-Methods Research: MMR) ดังนี้

1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ไม่การใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่ออธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง เช่น เพศ อายุ การศึกษา และพฤติกรรมการใช้สื่อ จากนั้นใช้ สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) เพื่อทดสอบสมมติฐานของการวิจัย โดยเลือกใช้เครื่องมือสถิติให้เหมาะสมกับลักษณะตัวแปร ดังนี้ (1) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ (Correlation Analysis) ใช้ Pearson's Correlation เพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่าง “การรับรู้ความเสี่ยง” กับ “ระดับการรู้เท่าทันสื่อ” (2) การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Linear Regression) เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของบทบาทครอบครัวและโรงเรียนต่อระดับการรู้เท่าทันสื่อ (3) การวิเคราะห์องค์ประกอบ (EFA และ CFA) เพื่อทดสอบความตรงเชิงโครงสร้างของแบบสอบถาม โดยพิจารณาค่า KMO, Bartlett's Test และใช้การหมุนแกน Varimax (4) การวิเคราะห์โมเดลสมการเชิงโครงสร้าง (Structural Equation Modeling: SEM) ด้วยโปรแกรม AMOS (Analysis of Moment Structures) ใช้เพื่อทดสอบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างตัวแปร และตรวจสอบบทบาทของ “การมีส่วนร่วมของเยาวชน” ในฐานะตัวแปรส่งผ่าน (Mediator Variable) โดยประเมินค่าดัชนีความเหมาะสมของโมเดล เช่น CFI, GFI, RMSEA และ χ^2/df (Creswell, 2014)

2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้ การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อสำรวจประสบการณ์ มุมมอง และข้อเสนอจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ ครู ผู้ปกครอง บุคลากรชุมชน และเจ้าหน้าที่ท้องถิ่น รวมทั้งสิ้น 12 คน ข้อมูลที่ได้ถูกนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธี การวิเคราะห์เชิงธีม (Thematic Analysis) เพื่อจำแนกประเด็นหลัก (Theme) และประเด็นรอง (Sub-theme) โดยอ้างอิงวิธีการของ Cleary et al. (2014) และ Yin (2014) การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Trustworthiness) ทำผ่านการตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) ทั้งด้านข้อมูล ขั้นตอน ผู้วิจัย และกรอบแนวคิด (Data, Procedural, Researcher, and Theoretical Triangulation) เพื่อให้ผลลัพธ์มีความถูกต้องและเชื่อถือได้ (Creswell, 2014)

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อ การรับรู้ความเสี่ยง และพฤติกรรมการเฝ้าระวังสื่อของเด็กและเยาวชนในจังหวัดจันทบุรี ระยอง และตราด ผลการวิจัยพบว่า เด็กและเยาวชนในจังหวัดจันทบุรี ระยอง และตราดมีค่าเฉลี่ยระดับการรับรู้ความเสี่ยงจากสื่อไม่ปลอดภัยสูงสุด ($M = 4.25$) รองลงมาคือการมีส่วนร่วมในการเฝ้าระวังสื่อ ($M = 3.92$) บทบาทของครอบครัวและสถานศึกษา ($M = 3.91$) และระดับการรู้เท่าทันสื่อ ($M = 3.89$) โดยรวมอยู่ในระดับสูงถึงสูงมาก

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อวิเคราะห์บทบาทของครอบครัว สถานศึกษา และการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ผลการวิจัยเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูล 12 คน พบว่าการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในจังหวัดจันทบุรี ระยอง และตราด ดำเนินผ่าน “กลไกสามประสาน” ได้แก่ (1) ครอบครัว เป็นฐานรากทางทัศนคติสื่อ ทำหน้าที่กำหนดกติกา พูดคุยวิเคราะห์ข่าว และสอนให้แยกแยะสื่อที่เหมาะสม (2) สถานศึกษา เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และเครือข่ายสื่อปลอดภัย ผ่านการบูรณาการกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อในรายวิชาและการจัดค่ายเยาวชนสื่อสร้างสรรค์ และ (3) เด็กและเยาวชน เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงสื่อ โดยผลิตสื่อสร้างสรรค์และจัดตั้งกลุ่มเฝ้าระวังสื่อในโรงเรียน ทั้งนี้ แม้จะมีความร่วมมือที่ดี แต่ยังคงขาดความต่อเนื่องและพื้นที่สนับสนุน จึงเสนอให้จัดตั้ง ศูนย์เรียนรู้สื่อปลอดภัยและเครือข่ายเยาวชนรู้เท่าทันสื่อระดับจังหวัด เพื่อความยั่งยืนของการดำเนินงาน

วัตถุประสงค์ที่ 3 มีเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความเสี่ยงจากสื่อ บทบาทครอบครัว บทบาทสถานศึกษา และการมีส่วนร่วมของเยาวชนกับระดับการรู้เท่าทันสื่อ ผลการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง (Structural Equation Model: SEM) พบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์อยู่ในระดับดี ($\chi^2/df = 1.861$; CFI = 0.958; RMSEA = 0.043) แสดงให้เห็นว่าแบบจำลองที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมสำหรับการอธิบายความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างตัวแปรแฝงในงานวิจัยนี้

ผลการวิเคราะห์เชิงโครงสร้างแสดงให้เห็นว่า การมีส่วนร่วมของเยาวชน (PA) ทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการเชื่อมโยงการรับรู้ความเสี่ยงจากสื่อ (RP) บทบาทครอบครัว (FR) และบทบาทสถานศึกษา (SC) ไปสู่ระดับการรู้เท่าทันสื่อ (ML) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดย RP ส่งผลต่อ ML ผ่าน PA ในลักษณะอิทธิพลทางอ้อม ขณะที่ FR และ SC ส่งผลต่อ ML ทั้งทางตรงและทางอ้อมผ่าน PA ส่งผลให้ค่าอิทธิพลรวมเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน ผลลัพธ์ดังกล่าวสะท้อนว่า การมีส่วนร่วมของเยาวชนไม่ได้เป็นเพียงปัจจัยประกอบ แต่ทำหน้าที่เสริมพลังเชิงกระบวนการให้ปัจจัยด้านบริบทและการรับรู้สามารถถ่ายทอดอิทธิพลไปสู่การพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ รายละเอียดของค่าอิทธิพลในแต่ละเส้นทางแสดงในตาราง 1 และภาพ 2

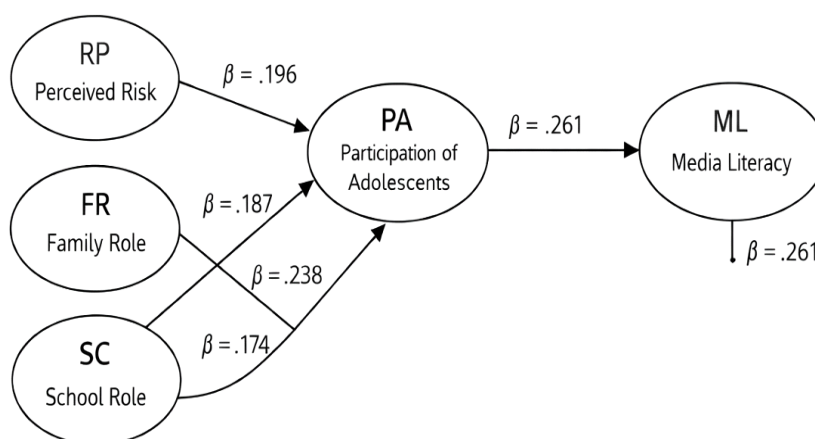


ตาราง 1

ผลการวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง (SEM)

เส้นทางความสัมพันธ์	ผลกระทบทางอ้อม (β)	ผลกระทบทางตรง (β)	ผลกระทบรวม (β)	p-value
RP $\rightarrow$ PA $\rightarrow$ ML	0.196	–	0.196	.001
FR $\rightarrow$ PA $\rightarrow$ ML	0.187	0.238	0.425	.001
SC $\rightarrow$ PA $\rightarrow$ ML	0.174	0.212	0.386	.001

หมายเหตุ: ค่าน้ำหนักองค์ประกอบทั้งหมดมีค่าเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน ($\lambda \geq 0.70$)



ภาพ 2 โมเดลสมการโครงสร้างเชิงเส้นของปัจจัยที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชน

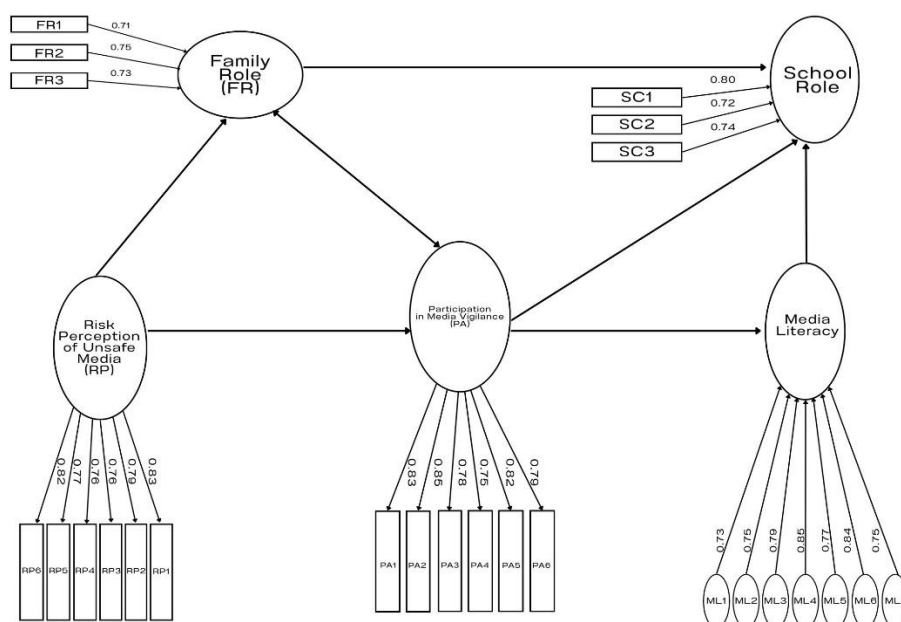
ผลการวิเคราะห์โมเดลการวัดด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis: CFA) พบว่า ตัวชี้วัดของตัวแปรแฝงทุกตัวมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน ($\lambda \geq 0.70$) สะท้อนถึงความเหมาะสมของตัวชี้วัดในการสะท้อนโครงสร้างของตัวแปรแฝง นอกจากนี้ ค่าความเชื่อมั่นเชิงองค์ประกอบ (Composite Reliability: CR) ของทุกตัวแปรแฝงมีค่าสูงกว่า 0.70 และค่าความแปรปรวนเฉลี่ยที่สกัดได้ (Average Variance Extracted: AVE) มีค่าสูงกว่า 0.50 แสดงให้เห็นว่าโมเดลการวัดมีความเที่ยงตรงเชิงสอดคล้องในระดับที่เพียงพอ ทั้งนี้ ผลการวิเคราะห์ CFA โดยรวมชี้ให้เห็นว่าโครงสร้างการวัดมีความสอดคล้องกับกรอบแนวคิดของการวิจัย และมีความแข็งแรงเพียงพอสำหรับการนำไปใช้ทดสอบความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างในขั้นต่อไป ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงนำเสนอโมเดลสมการโครงสร้างในรูปแบบ โมเดลเฉพาะตัวแปรแฝง (Latent-only Model) ซึ่งเหมาะสมกับการวิเคราะห์สมการโครงสร้างเชิงเส้นด้วยโปรแกรม AMOS

และช่วยให้การนำเสนอผลการวิเคราะห์มีความชัดเจน ลดความซ้ำซ้อนของรายละเอียดตัวชี้วัด และมีความน่าเชื่อถือทางวิชาการ

ตาราง 2

ผลการวิเคราะห์โมเดลการวัด: คำนวณน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรแฝง (CFA)

ตัวแปรแฝง	ตัวชี้วัด	Factor Loading (λ)
RP (การรับรู้ความเสี่ยงจากสื่อ)	RP1 – RP6	0.76 – 0.83
FR (บทบาทครอบครัว)	FR1 – FR3	0.71 – 0.75
SC (บทบาทสถานศึกษา)	SC1 – SC3	0.72 – 0.80
PA (การมีส่วนร่วมของเยาวชน)	PA1 – PA6	0.70 – 0.83
ML (การรู้เท่าทันสื่อ)	ML1 – ML9	0.74 – 0.88



ภาพ 3 โมเดลสมการโครงสร้างเชิงเส้น (SEM) แสดงบทบาทของ การมีส่วนร่วมของเยาวชน (PA) ในฐานะตัวแปรแทรกบางส่วน ระหว่าง การรับรู้ความเสี่ยงจากสื่อ (RP), บทบาทครอบครัวและสถานศึกษา (FR, SC) กับ การรู้เท่าทันสื่อ (ML)

วัตถุประสงค์ที่ 4 เพื่อหาแนวทางในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนเพื่อการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์อย่างยั่งยืน ผลการวิจัยจากการบูรณาการข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพร่วมกับกรอบทฤษฎี นำไปสู่แนวทางเชิงระบบในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ 4 ด้านสำคัญ ได้แก่ (1) การบูรณาการหลักสูตรและกิจกรรมสื่อปลอดภัยในโรงเรียน (2) การเสริมพลังครอบครัวให้เป็นต้นแบบการรู้เท่าทันสื่อ (3) การสร้างเครือข่ายเยาวชนเฝ้าระวังสื่อระดับโรงเรียนและชุมชน และ (4) การจัดตั้งศูนย์เฝ้าระวังสื่อระดับจังหวัดพร้อมระบบ E-Watch เพื่อรายงานข่าวปลอมและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ แนวทางดังกล่าวมุ่งเน้นการทำงานแบบบูรณาการหลายภาค



ภาพ 4 โมเดลผลกระทบของระบบนิเวศสื่อปลอดภัย (Safe Media Ecosystem Model)

การอภิปรายผล

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อ การรับรู้ความเสี่ยง และการเฝ้าระวังสื่อของเด็กและเยาวชนในจังหวัดจันทบุรี ระยอง และตราด พบว่าเยาวชนมีระดับการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในเกณฑ์สูง ($M = 3.89$) การรับรู้ความเสี่ยงจากสื่อไม่ปลอดภัยอยู่ในระดับสูงมาก ($M = 4.25$) และมีพฤติกรรมเฝ้าระวังสื่อในระดับสูง ($M = 3.92$) สะท้อนการตื่นตัวต่อภัยสื่อดิจิทัลและการใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบ ผลดังกล่าวสอดคล้องกับกรอบแนวคิดของ Potter (2019) ที่มองว่าการรู้เท่าทันสื่อเป็นความสามารถทางปัญญาที่เกิดจากองค์ความรู้และทักษะในการคิดวิเคราะห์ ตีความ และประเมินสารสื่อสารอย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังสนับสนุนผลการวิจัยของ Livingstone and Haddon (2020) ที่พบว่าการสนับสนุนจากครอบครัวและโรงเรียนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมใช้สื่ออย่างปลอดภัยของเยาวชน อย่างไรก็ตาม แม้ผลลัพธ์โดยรวมจะอยู่ในระดับสูงแต่ยังมีความจำเป็นในการเสริมสร้างทักษะคิดเชิงวิพากษ์และการตรวจสอบข้อเท็จจริง (Fact-checking) ให้เข้มแข็งขึ้นเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางดิจิทัลอย่างยั่งยืนตามแนวทาง MIL สากล

วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการวิเคราะห์เชิงคุณภาพชี้ให้เห็นบทบาทประสานกันระหว่างครอบครัว โรงเรียน และเยาวชนในการกำกับและส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งสามารถอธิบายได้ด้วยกรอบทฤษฎีระบบนิเวศของ Bronfenbrenner (1994) ที่ระบุว่าพฤติกรรมมนุษย์ถูกกำหนดโดยปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและระบบ

แวดล้อมหลายระดับ ได้แก่ ครอบครัวในฐานะ Microsystem โรงเรียน-ชุมชนในระดับ Mesosystem และนโยบายรัฐในระดับ Macrosystem ผลการวิจัยพบว่าครอบครัวมีบทบาทสำคัญในการสร้างแบบอย่างการใช้สื่อ โรงเรียนมีบทบาทด้านการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนาทักษะสื่อ ขณะที่เยาวชนมีบทบาทเป็นผู้ผลิตเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์และผู้เฝ้าระวังสื่อในโรงเรียนอย่างเข้มข้น ผลนี้สอดคล้องกับงานของ Sittichai (2022) ที่พบว่าการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองเป็นตัวพยากรณ์สำคัญของพฤติกรรมการใช้สื่อของเด็กไทย ตอกย้ำว่าการเสริมสร้างความร่วมมือทุกภาคส่วนเป็นเงื่อนไขพื้นฐานของสังคมสื่อปลอดภัย

วัตถุประสงค์ที่ 3 ผลการวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง (SEM) ยืนยันความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างการรับรู้ความเสี่ยง บทบาทครอบครัว-สถานศึกษา การมีส่วนร่วมของเยาวชน และระดับการรู้เท่าทันสื่อ โดยโมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับดีมาก ($CFI = .958$, $RMSEA = .043$) ผลการวิเคราะห์พบว่า “การมีส่วนร่วมของเยาวชน (PA)” ทำหน้าที่เป็น ตัวแปรแทรกบางส่วน (partial mediator) ที่เสริมแรงความสัมพันธ์ของปัจจัยต้น ได้แก่ การรับรู้ความเสี่ยง (RP) บทบาทครอบครัว (FR) และบทบาทสถานศึกษา (SC) ต่อระดับการรู้เท่าทันสื่อ (ML) ผลนี้สนับสนุนกรอบแนวคิดของ Pangrazio (2019) ที่เสนอ “Participatory Media Literacy” ซึ่งชี้ว่า การมีส่วนร่วมในการสร้างสื่อเป็นตัวกระตุ้นให้เยาวชนพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อได้ลึกกว่าเพียงการรับสารอย่างเดียว ผลวิจัยจึงยืนยันกลไกทางทฤษฎีว่าการเปิดพื้นที่ให้เยาวชนมีบทบาทเชิงรุกเป็นโครงสร้างสำคัญในการยกระดับการรู้เท่าทันสื่อในยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 ผลการศึกษาเสนอแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อที่ยั่งยืนใน 4 ด้าน ได้แก่ (1) การพัฒนาหลักสูตรสื่อปลอดภัยที่สอดคล้องกับบริบทโรงเรียน (2) การเสริมศักยภาพครอบครัวให้เป็นต้นแบบพฤติกรรมสื่อที่เหมาะสม (3) การสร้างเครือข่ายเยาวชนเฝ้าระวังสื่อระดับโรงเรียนและชุมชน และ (4) การจัดตั้งศูนย์เฝ้าระวังสื่อระดับจังหวัด แนวทางนี้สอดคล้องกับกรอบนโยบาย “ระบบนิเวศสื่อปลอดภัย” ของ กสทช. กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์และ สสส. และสอดคล้องกับกรอบ Youth-Centered & Community-Based Approach ที่ให้เยาวชนเป็นศูนย์กลางของการเปลี่ยนแปลง ขณะที่ภาครัฐและชุมชนทำหน้าที่สนับสนุน ผลลัพธ์ดังกล่าวสามารถต่อยอดเป็นโมเดลเชิงนโยบาย “Safe Media Ecosystem” เพื่อใช้ในการขับเคลื่อนระดับพื้นที่และระดับจังหวัดอย่างเป็นรูปธรรม

ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาที่พบว่า ควรบูรณาการการรู้เท่าทันสื่อในหลักสูตรการศึกษาตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ส่งเสริมบทบาทครอบครัวผ่านโครงการอบรม “ครอบครัวรู้เท่าทันสื่อ” และสร้างเครือข่ายชุมชนสื่อปลอดภัย โดยมีเยาวชนเป็นศูนย์กลางของการเฝ้าระวังและผลิตสื่อสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ภาครัฐควรจัดตั้ง “ศูนย์เฝ้าระวังสื่อระดับจังหวัด” และระบบ E-Watch เพื่อพัฒนาโครงสร้างนโยบายและงบประมาณระยะยาวสำหรับการวิจัยในอนาคต ควรขยายพื้นที่ศึกษาไปยังภูมิภาคอื่น ศึกษาผลของเทคโนโลยีใหม่ เช่น AI ต่อพฤติกรรมสื่อ และใช้การวิจัยแบบ Longitudinal และ PAR เพื่อเสริมสร้างระบบนิเวศสื่อปลอดภัยอย่างยั่งยืน



องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

ผลการวิจัยก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ที่สำคัญต่อการพัฒนา “ระบบนิเวศสื่อปลอดภัย” ในระดับจังหวัด โดยชี้ให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนมิได้เกิดจากการเรียนรู้รายบุคคลเท่านั้น แต่เป็นผลของปฏิสัมพันธ์เชิงระบบระหว่างครอบครัว โรงเรียน และชุมชน ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นกรอบแนวคิดเชิงนโยบายเพื่อออกแบบหลักสูตรสื่อปลอดภัย การพัฒนาศักยภาพครอบครัว การสร้างเครือข่ายเยาวชน และการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างบูรณาการ ส่งผลให้เกิดการยกระดับทักษะดิจิทัลของเยาวชน การเสริมสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบ และการสร้างภูมิคุ้มกันทางสื่อที่ยั่งยืนต่อสังคมไทย

เอกสารอ้างอิง

- กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2566). รายงานสถานการณ์สื่อกับเด็กและเยาวชน. สสย.
- กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2566). รายงาน รู้จัก รู้ใช้ รู้เท่าทันสื่อ เพื่อการขับเคลื่อนสังคม
โครงการเสวนา 5 ภูมิภาค สัญจร ครั้งที่ 4 จังหวัดจันทบุรี.
https://www.thaimediafund.or.th/tmf_news021223
- สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดระยอง. (2568). *EDU STATISTICS Rayong: สารสนเทศด้านการศึกษา
ปีการศึกษา 2568*. กระทรวงศึกษาธิการ. <https://edustatistics.moe.go.th/rayong/>
- Banaji, S., & Buckingham, D. (2013). *The civic web: Young people, the Internet and civic participation*. MIT Press.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Beck, U. (1992). *Risk society: Towards a new modernity*. Sage.
- Bronfenbrenner, U. (1994). Ecological models of human development. In T. Husén & T. N. Postlethwaite (Eds.), *International encyclopedia of education* (2nd ed., Vol. 3, pp. 1643–1647). Pergamon Press.
- Bronfenbrenner, U. (1997). *Ecological models of human development*. In G. V. Bremner, A. Fogel, & S. A. Taylor (Eds.), *International encyclopedia of education* (2nd ed). Elsevier.
- Chen, H., & Lee, C. (2022). The impacts of digital literacy and online risk perception on adolescents' safe internet use. *Journal of Adolescence*, 94, 10–22.
<https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2021.11.007>
- Chuastapanasiri. T. (2019). *Khumue ru thaathan sue onlai lae fao rawang sue mai plotphai to dek lae yaowachon* (Online media literacy guideline). Thai Media Fund.

- Clark, L. S. (2011). *The parent app: Understanding families in the digital age*. Oxford University Press.
- Cleary, M., Horsfall, J., & Hayter, M. (2014). Data collection and sampling in qualitative research: Does size matter *Journal of Advanced Nursing*, 70(3), 473–475.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Hobbs, R. (2021). *Media literacy in action: Questioning the media*. Rowman & Littlefield.
- Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *The Communication Review*, 7(1), 3–14.
- Livingstone, S., & Haddon, L. (2020). Children's online risks, opportunities, and skills: A decade of research and policy change. *Journal of Children and Media*, 14(2), 165–179.
- Livingstone, S., Stoilova, M., & Nandagiri, R. (2023). *Children's data and privacy online: Growing up in a digital age*. Policy Press.
- Livingstone, S., et al. (2023). *Global Kids Online: Comparative report 2023*. UNICEF Office of Research.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory* (2nd ed.). McGraw-Hill.
- Office of the National Digital Economy and Society Commission. (2023). *Thailand digital economy and society development report 2023*. Ministry of Digital Economy and Society.
- Pangrazio, L. (2019). *Young people's literacies in the digital age: Continuity and change*. Routledge.
- Pangrazio, L., & Selwyn, N. (2018). It's not like it's life or death or whatever: Young people's understandings of social media data. *Social Media + Society*, 4(3), 1–9.
- Pangrazio, L., & Sefton-Green, J. (2021). Digital literacies and digital safety: Redefining risk in the age of misinformation. *Media, Culture & Society*, 43(7), 1341–1356.
- Potter, W. J. (2019). *Media literacy* (10th ed.). SAGE Publications.
- Rosenstock, I. M., Strecher, V. J., & Becker, M. H. (1988). Social learning theory and the Health Belief Model. *Health Education Quarterly*, 15(2), 175–183.
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online.
- Sittichai, R. (2022). Parental involvement and digital media use behaviors among Thai youth. *Journal of Child and Adolescent Behavior*, 10(3), 184–195.



UNESCO. (2017). *Media and information literacy: Reinforcing human rights, countering radicalization and extremism*. UNESCO Publishing.

UNESCO. (2021). *Media and information literacy curriculum for teachers* (2nd ed.). UNESCO Publishing.

Yin, R. K. (2014). *Case study research: Design and methods* (5th ed.). SAGE Publications.



จริยธรรมการเขียนบทความตีพิมพ์ วารสารปรัชญาดุสิตบัณฑิตทางสังคมศาสตร์

บทบาทหน้าที่ของผู้พิมพ์ (Duties of Authors)

1. ผู้พิมพ์ต้องรับรองว่าบทความที่ส่งตีพิมพ์เป็นบทความใหม่ที่ยังไม่เคยได้รับการตีพิมพ์ และไม่ได้อยู่ระหว่างกระบวนการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารหรือแหล่งเผยแพร่อื่นใด
2. ผู้พิมพ์ต้องเขียนบทความให้ถูกต้องตามรูปแบบที่วารสารกำหนด
3. ผู้พิมพ์ต้องไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่นและต้องอ้างอิงทุกครั้งเมื่อนำผลงานของผู้อื่นมาเสนอโดยอ้างอิงในเนื้อหาบทความของตน และจัดทำเอกสารอ้างอิงไว้ท้ายบทความให้ชัดเจน
4. ผู้พิมพ์ต้องรายงานข้อมูลการวิจัยที่เกิดขึ้นจริง ไม่บิดเบือนข้อมูล และไม่ให้ข้อมูลที่เป็นเท็จ
5. ผู้พิมพ์ที่มีรายชื่อปรากฏในบทความ ต้องมีส่วนในการทำ การวิจัยจริง
6. ผู้พิมพ์ที่คัดลอกผลงานผู้อื่น (Plagiarism) หรือละเมิดลิขสิทธิ์ผู้อื่น ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียน
7. บทความที่ตีพิมพ์ในวารสารถือเป็นผลงานของผู้พิมพ์ ผู้พิมพ์และคณะต้องรับผิดชอบต่อบทความของตน
8. ผู้พิมพ์ต้องแก้ไขความถูกต้องของบทความตามข้อเสนอแนะของผู้ประเมินเบื้องต้นในการตรวจสอบรูปแบบและหลักการอ้างอิงตามที่วารสารกำหนด และแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ที่พิจารณาคุณภาพของบทความ
9. ในกรณีที่ผู้เขียนทำผิดจริยธรรมจะถูกตัดสิทธิ์การตีพิมพ์เป็นระยะเวลาอย่างน้อย 3 ปี โดยแจ้งผู้พิมพ์และหน่วยงานสังกัดของผู้พิมพ์
10. การพิจารณาอนุญาตให้ลงตีพิมพ์ในวารสารขึ้นอยู่กับพิจารณาจากบรรณาธิการและให้ถือเป็นที่สุด
11. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในมนุษย์ ควรมีหนังสือรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ (ถ้ามี)

บทบาทหน้าที่ของบรรณาธิการ (Duties of Editors)

1. บรรณาธิการมีหน้าที่ควบคุมดูแลการบริหารงานวารสารเป็นไปด้วยความเรียบร้อยตามหลักเกณฑ์ที่วารสารปรัชญาดุสิตบัณฑิตทางสังคมศาสตร์กำหนด
2. ดำเนินการตีพิมพ์เผยแพร่บทความ และพัฒนาคุณภาพของวารสารอย่างต่อเนื่อง และให้เป็นไปตามขอบเขตและวัตถุประสงค์ของวารสาร
3. ปกป้องข้อมูลส่วนตัวของผู้พิมพ์และผู้ประเมินบทความ เพื่อให้กระบวนการประเมินบทความนั้นมีอิสระในการแสดงความคิดเห็นและเป็นไปตามเกณฑ์ของวารสาร



4. บรรณาธิการไม่ใช้อำนาจหรือหน้าที่ครอบงำ ผู้ประเมินบทความให้ประเมินบทความตามที่ตนเองต้องการ
5. บรรณาธิการต้องเลือกผู้ประเมินบทความที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญตรงกับบทความนั้นๆ
6. บรรณาธิการต้องหยุดกระบวนการประเมินบทความหากเกิดการคัดลอกผลงานผู้อื่น และต้องแจ้งให้ผู้พิมพ์ทราบทันที หากเจ้าของบทความไม่ปฏิบัติตามคำแนะนำ บรรณาธิการสามารถปฏิเสธการตีพิมพ์บทความนั้นๆ
7. บรรณาธิการต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้เขียน ผู้ประเมิน และต้องมีความรับผิดชอบในการรักษาข้อมูลได้เป็นอย่างดี
8. บรรณาธิการต้องไม่ร้องขอให้มีการอ้างอิงผลงานใดเพื่อเพิ่มจำนวนการอ้างอิง (Citation) หรือค่า Impact Factor ของวารสาร หรือเพื่อเพิ่มจำนวนการอ้างอิงของผลงานของตนหรือพวกพ้อง
9. บรรณาธิการต้องไม่ตีพิมพ์บทความที่เคยตีพิมพ์ที่อื่นมาแล้ว โดยต้องมีการตรวจสอบการคัดลอกผลงานผู้อื่น (Plagiarism) อย่างจริงจัง และใช้โปรแกรมที่เชื่อถือได้เช่น โปรแกรม CopyCat เว็บไซต์ ThaiJO ในระดับไม่เกิน 10% เพื่อให้แน่ใจว่า บทความที่ตีพิมพ์ในวารสารไม่มีการคัดลอกผลงานของผู้อื่น และหากตรวจพบ การคัดลอกผลงานของผู้อื่น เกินตามที่กำหนดไว้ จะต้องหยุดกระบวนการประเมิน และติดต่อผู้เขียนบทความหลักทันที เพื่อขอคำชี้แจง เพื่อประกอบการ “ตอบรับ” หรือ “ปฏิเสธ” การตีพิมพ์บทความนั้น ๆ
10. บรรณาธิการจะต้องไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียน และผู้ประเมิน โดยเด็ดขาด เพื่อรักษาไว้ซึ่งธรรมาภิบาลในการดำเนินงานอย่างเคร่งครัด
11. บรรณาธิการต้องไม่นำข้อมูลบางส่วนหรือทุกส่วนของบทความไปเป็นผลงานของตนเอง
12. บทความที่ตรวจพบว่า มีการลอกเลียนบทความอื่นโดยมิชอบ หรือมีการปลอมแปลงข้อมูล ซึ่งสมควรถูกถอดถอน แต่ผู้เขียนปฏิเสธที่จะถอนบทความ บรรณาธิการสามารถดำเนินการถอดถอนบทความได้โดยไม่ต้องได้รับความยินยอมจากผู้พิมพ์ถือเป็นสิทธิและความรับผิดชอบต่อบทความของบรรณาธิการ
13. บรรณาธิการต้องกำกับติดตามดูแล การเก็บค่า Page Charge หรือ Processing Fee คือ ต้องมีการดำเนินการอย่างโปร่งใส เช่น กำหนดให้มีการประกาศกระบวนการเรียกเก็บอย่างชัดเจน หรือ ระบุราคาหรือเงื่อนไขของการเรียกเก็บค่า Page Charge ตามที่ได้ประกาศไว้อย่างเคร่งครัด

บทบาทหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ (Duties of Reviewers)

1. ผู้ประเมินบทความต้องมีความรู้ ความเข้าใจและเชี่ยวชาญในเนื้อหาของบทความที่ประเมิน หากบทความไม่ตรงกับสาขาวิชาที่เชี่ยวชาญ ผู้ประเมินสามารถปฏิเสธที่จะประเมินบทความเรื่องนั้นๆ ให้ผู้ประสานงานของกองบรรณาธิการทราบ
2. ผู้ประเมินบทความต้องคำนึงถึงคุณภาพของบทความเป็นหลัก พิจารณาบทความภายใต้หลักการและเหตุผลทางวิชาการโดยปราศจากอคติ หรือความคิดเห็นส่วนตัว และเป็นไปในเชิงสร้างสรรค์
3. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินบทความตามแบบประเมิน และหากมีข้อเสนอแนะนอกเหนือประเด็นตามแบบประเมินก็สามารถเสนอเพิ่มเติมเป็นลายลักษณ์อักษรให้ชัดเจน



4. ผู้ประเมินบทความจะต้องไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนใด ๆ กับวารสาร บรรณาธิการ และผู้เขียน ซึ่งหากบรรณาธิการทราบในภายหลังจะขอยกเลิกผลการประเมินนั้น และทางวารสารจะสงวนสิทธิ์ไม่ส่งบทความให้ประเมินในครั้งต่อไป
5. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินบทความตามกรอบระยะเวลาที่วารสารกำหนด
6. ผู้ประเมินบทความต้องไม่นำข้อมูลบางส่วนหรือทุกส่วนของบทความที่ประเมินไปเป็นผลงานของตนเอง
7. ผู้ประเมินบทความควรให้ข้อเสนอแนะที่สอดคล้องและเป็นประโยชน์แก่ผู้เขียนบทความ
8. ผู้ประเมินบทความจะต้องรักษาความลับ ไม่เปิดเผยข้อมูลของบทความแก่บุคคลอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง
9. ผู้ประเมินบทความที่ตรวจพบว่าบทความที่พิจารณาอยู่มีความเหมือนหรือความซ้ำซ้อนกับผลงานชิ้นอื่น ผู้ประเมินจะต้องแจ้งให้บรรณาธิการทราบ



หลักเกณฑ์การเขียนบทความเพื่อตีพิมพ์ วารสารปรัชญาคุษภักดิ์บัณฑิตทางสังคมศาสตร์

หลักเกณฑ์การเขียนบทความวิชาการ

วารสารปรัชญาคุษภักดิ์บัณฑิตทางสังคมศาสตร์ มีกำหนดการจัดพิมพ์ปีละ 3 ฉบับ (ฉบับที่ 1 มกราคม-เมษายน, ฉบับที่ 2 พฤษภาคม-สิงหาคม และฉบับที่ 3 กันยายน-ธันวาคม) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ผลงานทางวิชาการในรูปแบบของบทความวิจัย บทความวิชาการ บทวิจารณ์หนังสือและเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ ทางด้านสังคมศาสตร์

ข้อกำหนดในการส่งบทความ บทความจัดทำขึ้นโดยใช้ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษเท่านั้น บทความที่นำมาลงในวารสารต้องไม่เคยตีพิมพ์หรืออยู่ระหว่างตีพิมพ์ในหนังสือหรือวารสารใดมาก่อน กระบวนการคัดเลือกบทความโดยใช้วิธีการประเมินแบบ Double-Blind Review บทความจะถูกส่งไปยังนักวิชาการผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชานั้น ๆ เพื่อเป็นผู้อ่านประเมินบทความ

แนวทางการเขียนบทความวิชาการ ประกอบด้วย

- มีประเด็นหรือแนวความคิดที่ชัดเจน มีเนื้อหาทางวิชาการที่ถูกต้อง สมบูรณ์ และทันสมัย
- วิเคราะห์ประเด็นตามหลักวิชาการ มีการสังเคราะห์ความรู้จากแหล่งต่าง ๆ และเสนอความรู้หรือวิธีการที่เป็นประโยชน์
- สอดแทรกความรู้ใหม่ที่เป็นประโยชน์ หรือแสดงทัศนะทางวิชาการของผู้เขียนอย่างชัดเจนและเที่ยงตรง
- มีการค้นคว้าอ้างอิงจากแหล่งอ้างอิงที่เชื่อถือได้ ทันสมัย และครอบคลุม
- มีการนำเสนอข้อมูลที่เข้าใจง่ายและเป็นระบบ ใช้ภาษาทางวิชาการอย่างเหมาะสม

การส่งต้นฉบับ

1. **การตั้งค่าหน้ากระดาษ** ใช้แบบอักษร TH Sarabun New พิมพ์แบบหน้าเดียวในกระดาษขนาด A4 ตั้งขอบกระดาษทุกด้าน 1 นิ้ว (2.54 เซนติเมตร) ใส่เลขหน้ากำกับทุกหน้าที่มุมขวาด้านบน ความยาวของบทความ 12-15 หน้า

2. **ชื่อเรื่อง (Title)** ต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

3. **ชื่อผู้เขียน (Author)** ประกอบด้วย ชื่อ นามสกุล หน่วยงานที่สังกัด ที่อยู่ และอีเมลที่ติดต่อได้

4. **เนื้อหา (Text)** ควรใช้ภาษาแบบทางการที่ผู้อ่านเข้าใจง่ายและมีความชัดเจน ประกอบด้วย

4.1 **บทคัดย่อ (Abstract)** ต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ สรุปสาระสำคัญของบทความไว้อย่างครบถ้วน

4.2 **คำสำคัญ (Keywords)** จำนวน 3-5 คำ

4.3 **บทนำ (Introduction)** อธิบายที่มาและความสำคัญ โดยเขียนให้สอดคล้องกับชื่อเรื่อง



4.4 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง (Concept and Theory) อธิบายแนวคิดและทฤษฎีเพื่อเป็นแนวทางสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

4.5 กรอบในการวิเคราะห์ (Analysis Framework) นำเสนอกรอบสำหรับใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.6 ผลการวิเคราะห์ (Result) เป็นการอธิบายผลตามกรอบในการวิเคราะห์ โดยเขียนข้อมูลให้มีความถูกต้อง สมบูรณ์ สามารถตอบสนองความต้องการของผู้อ่านได้

4.7 บทสรุป (Conclusion) เป็นการสรุปเชิงอภิปรายและมีการนำเสนอแนวคิดของผู้เขียนด้วย

4.8 ข้อเสนอแนะ (Recommendation) เป็นข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ และข้อเสนอแนะสำหรับนำไปใช้ประโยชน์

4.9 องค์ความรู้ที่ได้จากบทความ (Body of Knowledge) เป็นการนำเสนอองค์ความรู้ที่วิเคราะห์และสังเคราะห์ได้จากการเขียนบทความ

4.10 การอ้างอิง (References) ใช้รูปแบบ "APA 7th Edition Style" ดังนี้

4.10.1 การเรียงลำดับ ให้เรียงลำดับจากภาษาไทยก่อนภาษาอังกฤษ ก-ฮ และ A-Z

4.10.2 ชื่อผู้เขียน เอกสารภาษาไทยใช้ชื่อ นามสกุล เอกสารภาษาอังกฤษใช้นามสกุล และอักษรย่อตัวแรกของชื่อ

4.10.3 ปีที่พิมพ์ เอกสารภาษาไทยใช้ปี พ.ศ. เอกสารภาษาอังกฤษใช้ปี ค.ศ. ใส่ในวงเล็บ หากผู้เขียนคนเดียวกันเขียนเอกสารหลายเล่ม ให้เรียงลำดับปีที่พิมพ์จากน้อยไปหามาก

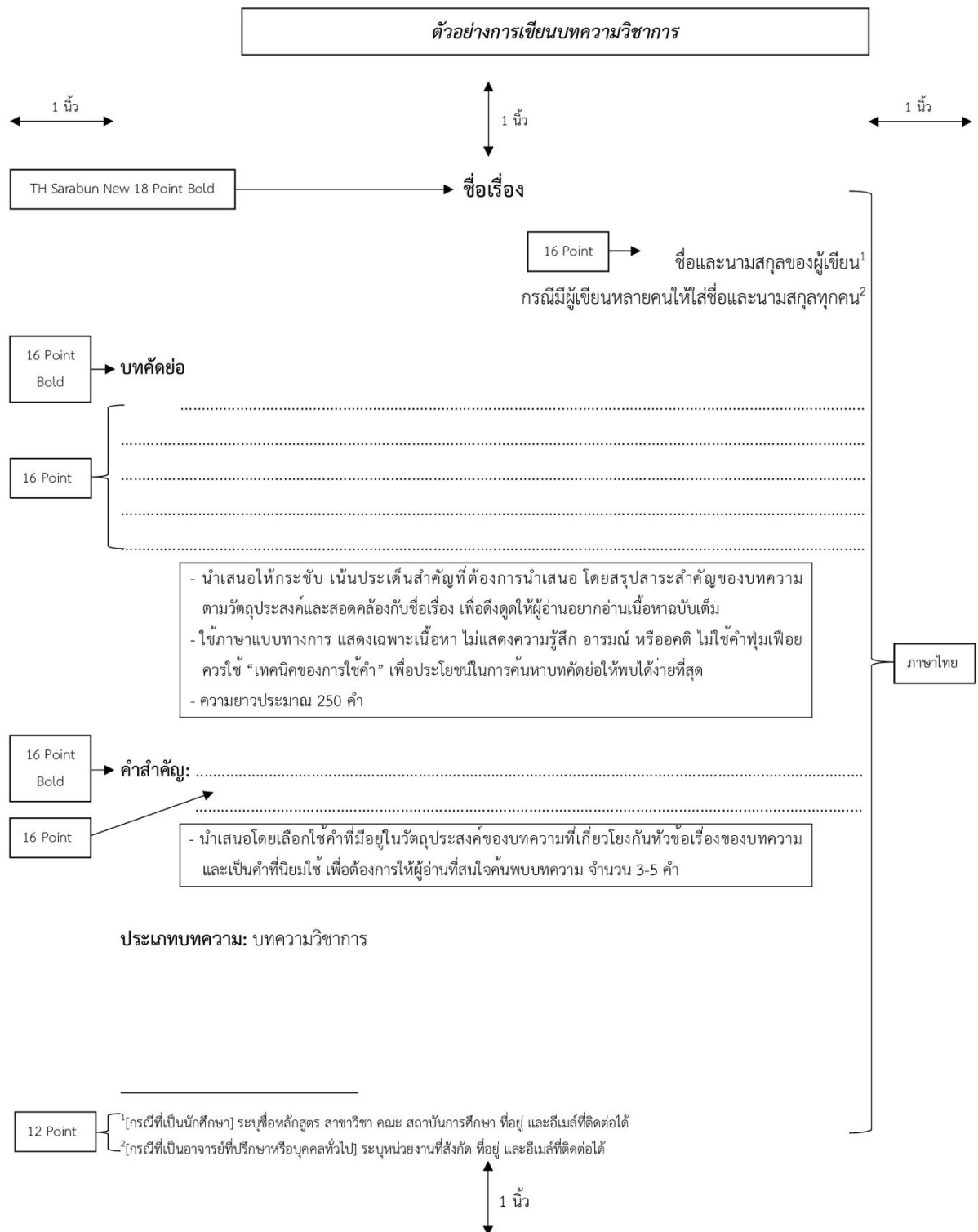
4.10.4 ชื่อเรื่อง ให้ใช้ตัวเอน กรณีเป็นเรื่องย่อในหนังสือให้ระบุ “ใน” หรือ “in” ตามด้วยผู้แต่ง และชื่อหนังสือ

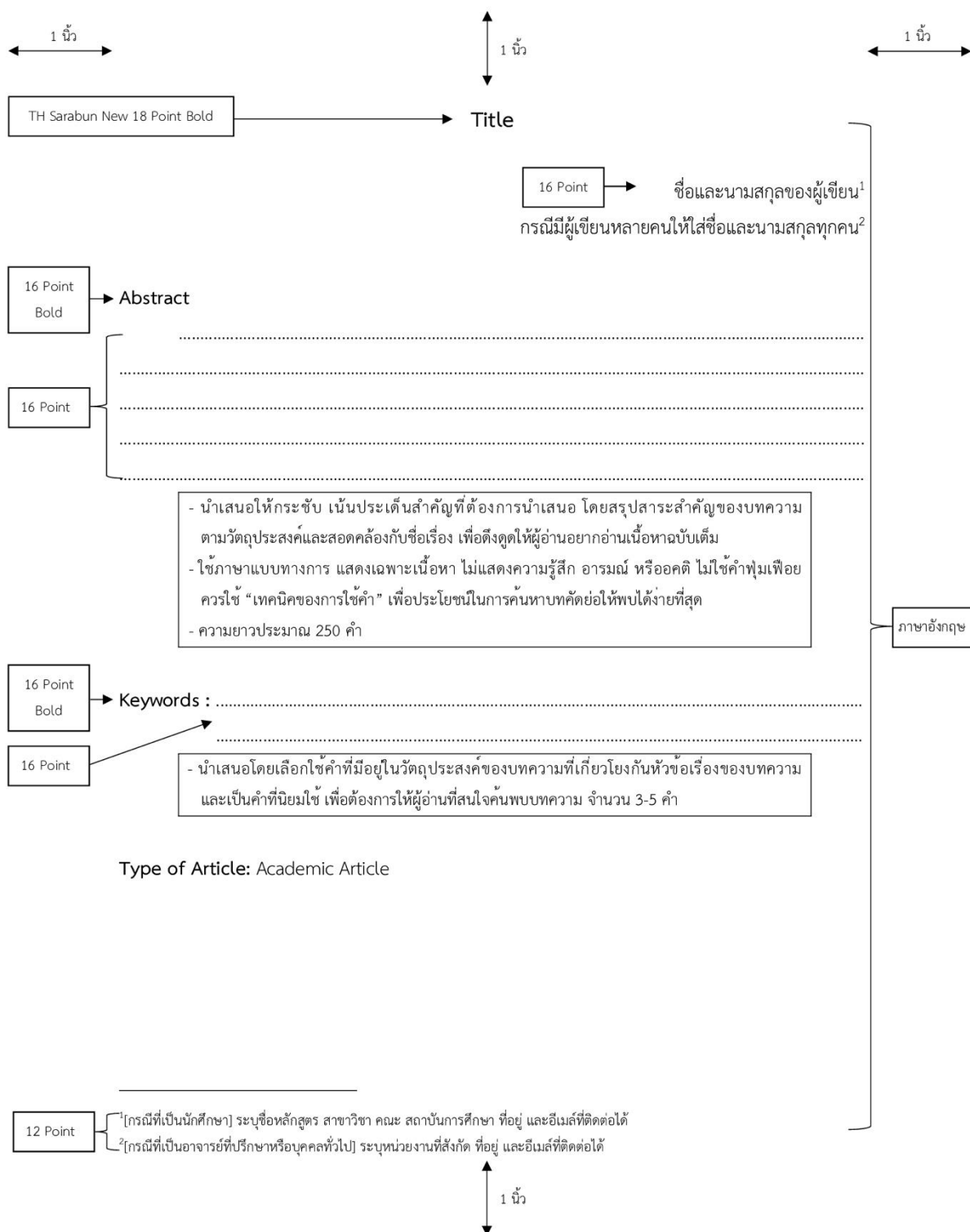
4.10.5 สถานที่พิมพ์และสำนักพิมพ์ เป็นรูปแบบของเอกสารประเภทหนังสือ หรือตำรา กรณีประเภทบทความในวารสาร ให้ระบุชื่อบทความ ชื่อวารสาร ปีที่ ฉบับที่ และหมายเลขหน้าของบทความ ตั้งแต่หน้าแรกถึงหน้าสุดท้าย (การอ้างอิงในเนื้อหาให้ระบุเฉพาะหน้าที่ใช้อ้างอิง)

4.10.6 การอ้างอิง Website ให้ระบุชื่อผู้เขียน ชื่อเรื่อง และค้นจาก Website

5. การส่งบทความ ให้ส่งต้นฉบับบทความออนไลน์ (ไฟล์ Word) และ (ไฟล์ PDF) ไปที่ <https://so08.tci-thaijo.org/index.php/dpssj>

หมายเหตุ วารสารปรัชญาดุสิตบัณฑิตทางสังคมศาสตร์ ขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาตีพิมพ์







16 Point Bold	→ บทนำ
16 Point	{
	นำเสนอเนื้อหาเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่านสู่เนื้อเรื่อง ให้ความสำคัญ และสร้างบรรยากาศให้น่าติดตามต่อไป ควรเขียนให้กระชับตรงประเด็น ไม่ยืดเยื้อ สอดคล้องกับชื่อเรื่อง โดยจับประเด็นจากชื่อเรื่องแล้วนำเสนอเนื้อหา ในส่วนนี้สามารถกล่าวถึงวัตถุประสงค์ของบทความ ที่มาของบทความ ขอบเขตของบทความ อาจมีคำจำกัดความหรือนิยามที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อ่าน
16 Point Bold	→ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
16 Point	{
	นำเสนอให้สอดคล้องกับชื่อเรื่องหรือประเด็นที่เขียน จัดวางโครงสร้างเนื้อหาและจัดลำดับให้เหมาะสม เนื้อหาสาระควรมีความต่อเนื่องกัน เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ข้อมูล และอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้
16 Point Bold	→ กรอบในการวิเคราะห์
16 Point	{
	นำเสนอกรอบในการวิเคราะห์ที่ได้จากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในรูปแบบภาพ หรือข้อความ อันเป็นใจความสำคัญที่จะนำไปสู่การวิเคราะห์ข้อมูล
16 Point Bold	→ ผลการวิเคราะห์
16 Point	{
	นำเสนอให้เป็นไปตามหลักการ ทฤษฎี ตามกรอบในการวิเคราะห์ มีหลักฐานการอ้างอิงอย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ มีความเป็นเหตุเป็นผล



16 Point Bold	→ บทสรุป	
16 Point		
นำเสนอสรุปประเด็นสำคัญ ๆ ของบทความ โดยการเลือกประเด็นสำคัญ ๆ ของบทความนั้นมาเขียนรวมไว้อย่างสั้น ๆ ท้ายบท หรืออาจใช้วิธีการบอกผลลัพธ์ว่า สิ่งทีกล่าวนั้นทั้งหมดมีความสำคัญอย่างไรสามารถนำไปเชื่อมโยงอะไรได้บ้าง หรือจะทำให้เกิดอะไรต่อไป หรือ อาจใช้วิธีการตั้งคำถามหรือให้ประเด็นทิ้งท้ายกระตุ้นให้ผู้อ่านไปแสวงหาความรู้เพื่อคิดค้นพัฒนาเรื่องนั้นต่อไป		
16 Point Bold	→ ข้อเสนอแนะ	
16 Point		
นำเสนอข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิเคราะห์สำหรับนำไปใช้ในเชิงทฤษฎีและการนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้		
16 Point Bold	→ องค์ความรู้ที่ได้จากบทความ	
16 Point		
นำเสนอข้อเสนอองค์ความรู้ที่วิเคราะห์และสังเคราะห์ได้จากการเขียนบทความ สำหรับให้ผู้อ่านสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้		
16 Point Bold	→ References	
เอกสารอ้างอิงใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษตามรูปแบบ "APA 7th Edition Style" มีวิธีการ ดังนี้ - การเรียงลำดับ ให้เรียงลำดับตามตัวอักษร ตั้งแต่ ก-ฮ แล้วตามด้วย A-Z - การเขียนอ้างอิงประเภทหนังสือ (Book) ชื่อ นามสกุล ผู้แต่ง. (ปี พ.ศ.). ชื่อเรื่อง. สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์. - การเขียนอ้างอิงประเภทวารสาร (Journal) ชื่อ นามสกุล ผู้แต่ง. (ปี พ.ศ.). ชื่อเรื่อง. ชื่อวารสาร, ปีที่(ฉบับที่), หน้าแรกถึงหน้าสุดท้ายของบทความ. - การเขียนอ้างอิงประเภท ดุษฎีนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ (Dissertation/Thesis) ชื่อ นามสกุล ผู้แต่ง. (ปี พ.ศ.). ชื่อเรื่อง. หลักสูตรปริญญา, มหาวิทยาลัย.		



หลักเกณฑ์การเขียนบทความวิจัย

วารสารปรัชญาดุสิตบัณฑิตทางสังคมศาสตร์ มีนโยบายจัดพิมพ์ปีละ 3 ฉบับ (ฉบับที่ 1 มกราคม-เมษายน, ฉบับที่ 2 พฤษภาคม-สิงหาคม และฉบับที่ 3 กันยายน-ธันวาคม) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ผลงานทางวิชาการในรูปแบบของบทความวิจัย บทความวิชาการ บทวิจารณ์หนังสือและเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ ทางด้านสังคมศาสตร์

ข้อกำหนดในการส่งบทความ บทความจัดทำขึ้นโดยใช้ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษเท่านั้น บทความที่นำมาลงในวารสารต้องไม่เคยตีพิมพ์หรืออยู่ระหว่างตีพิมพ์ในหนังสือหรือวารสารใดมาก่อน กระบวนการคัดเลือกบทความโดยใช้วิธีการประเมินแบบ Double-Blind Review บทความจะถูกส่งไปยังนักวิชาการผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชานั้น ๆ เพื่อเป็นผู้อ่านประเมินบทความ

การส่งต้นฉบับ

1. **การตั้งค่าหน้ากระดาษ** ใช้แบบอักษร TH Sarabun New พิมพ์แบบหน้าเดียวในกระดาษขนาด A4 ตั้งขอบกระดาษทุกด้าน 1 นิ้ว (2.54 เซนติเมตร) ใส่เลขหน้ากำกับทุกหน้าที่มีมูขวาด้านบน ความยาวของบทความ 12-15 หน้า

2. **ชื่อเรื่อง (Title)** ต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

3. **ชื่อผู้เขียน (Author)** ประกอบด้วย ชื่อ นามสกุล หน่วยงานที่สังกัด ที่อยู่ และอีเมลที่ติดต่อได้

4. **เนื้อหา (Text)** ควรใช้ภาษาแบบทางการที่ผู้อ่านเข้าใจง่ายและมีความชัดเจน ประกอบด้วย

4.1 **บทคัดย่อ (Abstract)** ต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ สรุปสาระสำคัญของบทความไว้อย่างครบถ้วน

4.2 **คำสำคัญ (Keywords)** จำนวน 3-5 คำ

4.3 **ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา (Background and Significance of the Problems)** นำเสนอโดยใช้ภาษาแบบทางการ เป็นแบบแผน เลือกใช้คำที่ถูกต้องตามหลักภาษาและค่านิยมของคำ ใช้คำให้เกิดความหมายตรงประเด็น และไม่ซับซ้อน เพื่อให้สามารถอ่านแล้วเข้าใจทันที

4.4 **วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Research Objectives)** นำเสนอให้สอดคล้องกับชื่อเรื่องและเนื้อหาเพื่อเป็นแนวทางในการหาคำตอบของการวิจัย

4.5 **ขอบเขตของการวิจัย (Scope of the Research)** นำเสนอให้ครอบคลุมเนื้อหา ลักษณะประชากร จำนวนประชากร ขนาดกลุ่มตัวอย่าง และตัวแปรที่ศึกษา โดยอาจจะระบุช่วงระยะเวลาที่ศึกษาด้วย

4.6 **ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย (Research Benefits)** นำเสนอประโยชน์ที่ได้รับตามวัตถุประสงค์และแนวทางการนำไปใช้ประโยชน์เชิงวิชาการและการนำไปปฏิบัติ

4.7 **แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Concepts, Theories, and Related Literatures)** นำเสนอให้มีความสัมพันธ์กันของตัวแปรทุกตัวและต้องอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ เพื่อนำไปสู่กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย



4.8 กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย (Conceptual Framework) นำเสนอให้ครอบคลุมและครบถ้วนทุกตัวแปรเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย โดยอาจนำเสนอเป็นรูปภาพเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย

4.9 สมมติฐานของการวิจัย (Hypotheses of the Research (if any)) นำเสนอถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ใช้กับคำตอบที่ผู้วิจัยคาดคะเน โดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายสามารถสื่อความหมายได้โดยตรง (ถ้ามี)

4.10 ระเบียบวิธีวิจัย (Research Methodology) อธิบายวิธีดำเนินการวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง การสร้างเครื่องมือ การเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิจัย และการวิเคราะห์ข้อมูล

4.11 ผลการวิจัย (Result) นำเสนอผลที่ได้จากการวิจัยเป็นขั้นตอนโดยสรุป

4.12 การอภิปรายผล (Discussion) เป็นการอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ หรือสมมติฐานที่ตั้งไว้

4.13 ข้อเสนอแนะ (Recommendation) เป็นข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ และข้อเสนอแนะสำหรับนำไปใช้ประโยชน์

4.14 องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย (Body of Knowledge) เป็นการนำเสนอองค์ความรู้ใหม่ที่วิเคราะห์และสังเคราะห์ได้จากการวิจัย

4.15 การอ้างอิง (References) ใช้รูปแบบ "APA 7th Edition Style" ดังนี้

4.15.1 การเรียงลำดับ ให้เรียงลำดับจากภาษาไทยก่อนภาษาอังกฤษ ก-ฮ และ A-Z

4.15.2 ชื่อผู้เขียน เอกสารภาษาไทยใช้ชื่อ นามสกุล เอกสารภาษาอังกฤษใช้นามสกุล และอักษรย่อตัวแรกของชื่อ

4.15.3 ปีที่พิมพ์ เอกสารภาษาไทยใช้ปี พ.ศ. เอกสารภาษาอังกฤษใช้ปี ค.ศ. ใส่ในวงเล็บ หากผู้เขียนคนเดียวกันเขียนเอกสารหลายเล่ม ให้เรียงลำดับปีที่พิมพ์จากน้อยไปหามาก

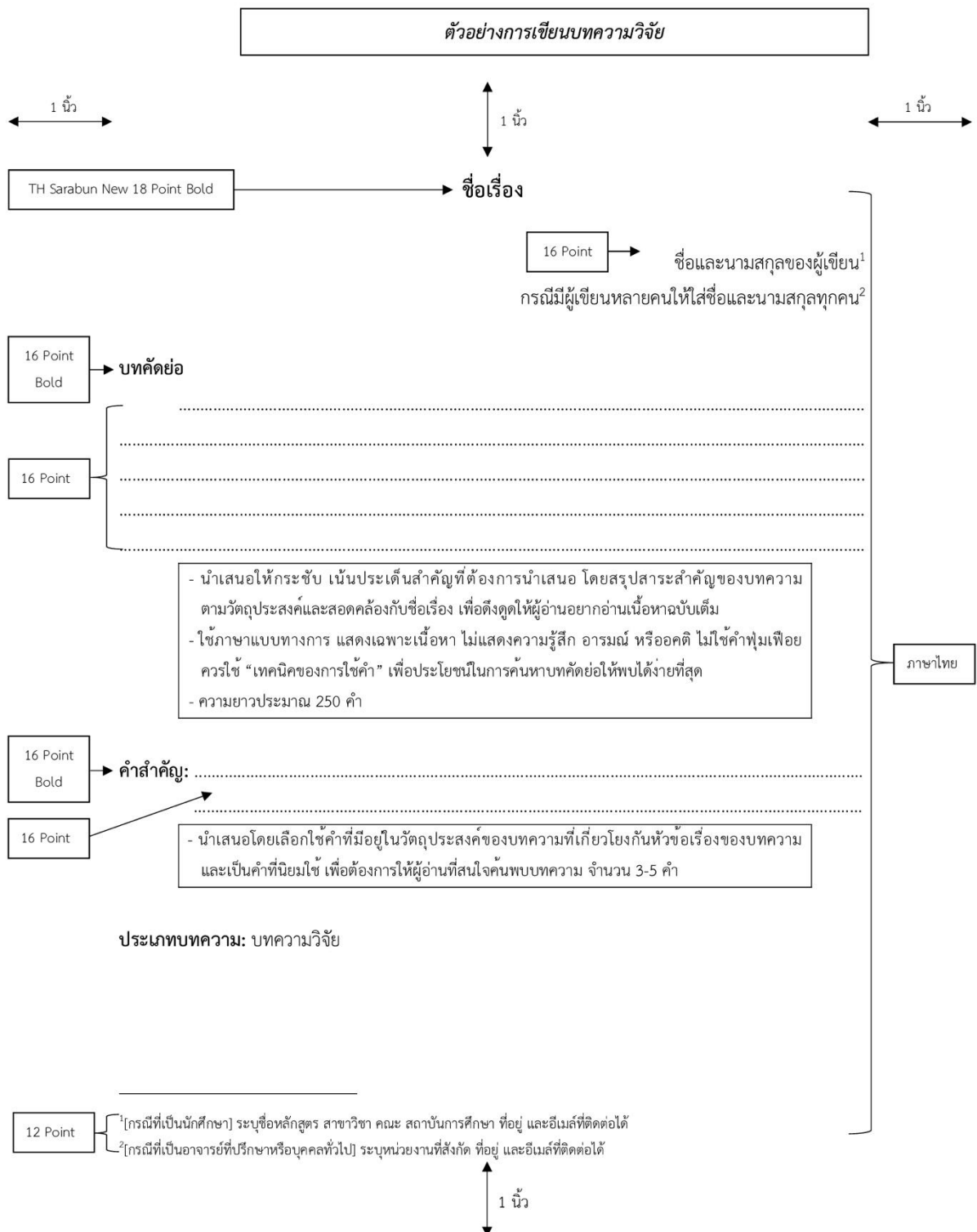
4.15.4 ชื่อเรื่อง ให้ใช้ตัวเอน กรณีเป็นเรื่องย่อในหนังสือให้ระบุ “ใน” หรือ “in” ตามด้วยผู้แต่ง และชื่อหนังสือ

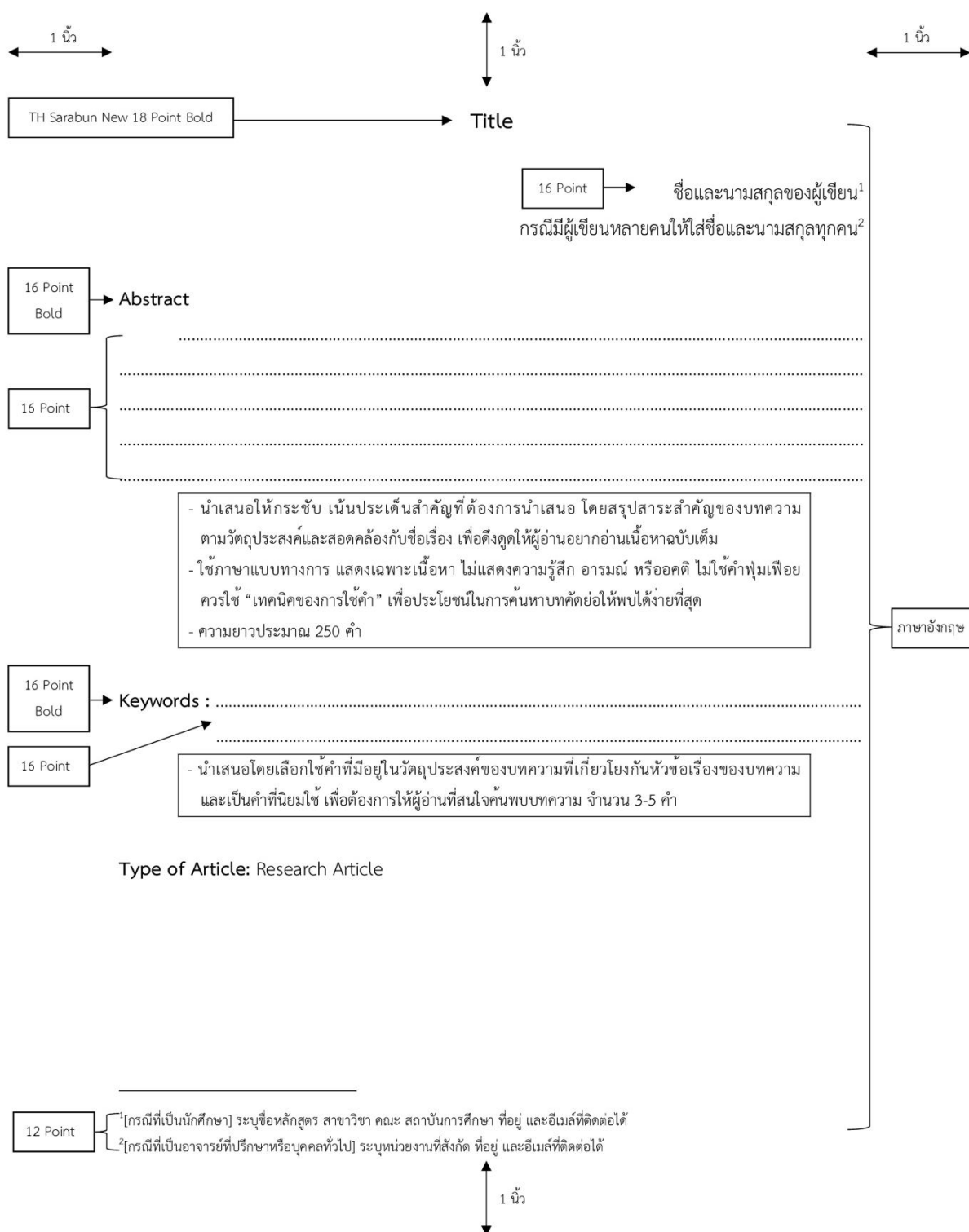
4.15.5 สถานที่พิมพ์และสำนักพิมพ์ เป็นรูปแบบของเอกสารประเภทหนังสือ หรือตำรา กรณีประเภทบทความในวารสาร ให้ระบุชื่อบทความ ชื่อวารสาร ปีที่ ฉบับที่ และหมายเลขหน้าของบทความ ตั้งแต่หน้าแรกถึงหน้าสุดท้าย (การอ้างอิงในเนื้อหาให้ระบุเฉพาะหน้าที่ใช้อ้างอิง)

4.15.6 การอ้างอิง Website ให้ระบุชื่อผู้เขียน ชื่อเรื่อง และค้นจาก Website

5. การส่งบทความ ให้ส่งต้นฉบับบทความออนไลน์ (ไฟล์ Word) และ (ไฟล์ PDF) ไปที่ <https://so08.tci-thaijo.org/index.php/dpssj>

หมายเหตุ วารสารปรัชญาดุสิตบัณฑิตทางสังคมศาสตร์ ขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาตีพิมพ์







16 Point Bold	→ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา
16 Point	นำเสนอโดยใช้ภาษาแบบทางการ เป็นแบบแผน เลือกใช้คำที่ถูกต้องตามหลักภาษาและความนิยมของคำ ใช้คำให้เกิดความหมายตรงประเด็น ไม่ซับซ้อน อ่านแล้วเข้าใจทันที การแปลคำศัพท์จากต่างประเทศควรตรวจสอบความนิยมและใช้ความหมายเดียวกันตลอดบทความ เช่น Organization พบแปลเป็นไทยว่า องค์กรหรือองค์การ เป็นต้น และภายในหนึ่งย่อหน้าควรมีใจความสำคัญประเด็นเดียวเป็นเอกภาพ และต้องอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้
16 Point Bold	→ วัตถุประสงค์ของการวิจัย
16 Point	
16 Point Bold	→ ขอบเขตของการวิจัย
16 Point	นำเสนอให้ครอบคลุมเนื้อหา ลักษณะประชากร จำนวนประชากร การเลือกกลุ่มตัวอย่าง วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่าง ขนาดกลุ่มตัวอย่าง และตัวแปรที่ศึกษา โดยอาจจะระบุช่วงระยะเวลาที่ศึกษาด้วย
16 Point Bold	→ ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย
16 Point	



16 Point Bold	→ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
16 Point	
	- นำเสนอแนวคิดและทฤษฎีให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดในการวิจัยพอสังเขปของตัวแปรทุกตัว และจำเป็นต้องอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ หลีกเลี่ยงการ "อ้างอิงใน" หรือหลีกเลี่ยงการอ้างอิงต่อกันมา ควรใช้ต้นฉบับมาอ้างอิง - นำเสนองานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ในการอภิปรายผล - นำเสนอให้มีความสัมพันธ์กันทั้งแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปสู่กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

16 Point Bold	→ กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย

ภาพ 1 กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย

16 Point Bold	→ สมมติฐานของการวิจัย (ถ้ามี)
16 Point	

16 Point Bold	→ ระเบียบวิธีวิจัย
16 Point	
	นำเสนอโดยอธิบายวิธีดำเนินการวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง การสร้างเครื่องมือ การเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิจัย และการวิเคราะห์ข้อมูล ควรอ้างอิงเจ้าของทฤษฎีที่ผู้เขียนอ้างอิงโดยตรง หลีกเลี่ยงการอ้างอิงต่อกันมา เขียนให้กระชับ นำเสนอเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของบทความ



16 Point
Bold

16 Point

→ ผลการวิจัย

นำเสนอข้อมูลเชิงประจักษ์ การวิเคราะห์ และผลการวิเคราะห์ โดยอาจจะมีการนำเสนอในรูปแบบตาราง และการแปลความหมายอย่างกะทัดรัดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ตัวอย่างการนำเสนอในรูปแบบตาราง

ตาราง 1

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ข้อความ	$\bar{X}$	SD	แปลความหมาย

16 Point
Bold

16 Point

→ การอภิปรายผล

- สรุปสาระประเด็นสำคัญ และอภิปรายผลในแง่มุมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับงานวิจัยให้ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ หากมีสมมติฐานของการวิจัยควรอภิปรายรายข้อ ข้อค้นพบที่ขัดแย้งหรือสอดคล้องกับงานวิจัยของงาน

- อภิปรายข้อจำกัดและข้อบกพร่องในการวิจัย รวมถึงการอภิปรายคุณประโยชน์ของงานวิจัย

16 Point
Bold

16 Point

→ ข้อเสนอแนะ

นำเสนอข้อเสนอแนะที่ได้จากผลการวิจัยสำหรับนำไปใช้ในเชิงทฤษฎีและการนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้



16 Point Bold	→ องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย
16 Point	
	นำเสนอเสนอองค์ความรู้ใหม่ที่วิเคราะห์และสังเคราะห์ได้จากการวิจัย สำหรับให้อ่านสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้
16 Point Bold	→ References
	เอกสารอ้างอิงใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษตามรูปแบบ "APA 7th Edition Style" มีวิธีการ ดังนี้ - การเรียงลำดับ ให้เรียงลำดับตามตัวอักษร ตั้งแต่ ก-ฮ แล้วตามด้วย A-Z - การเขียนอ้างอิงประเภทหนังสือ (Book) ชื่อ นามสกุล ผู้แต่ง. (ปี พ.ศ.). ชื่อเรื่อง. สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์. - การเขียนอ้างอิงประเภทวารสาร (Journal) ชื่อ นามสกุล ผู้แต่ง. (ปี พ.ศ.). ชื่อเรื่อง. ชื่อวารสาร, ปีที่(ฉบับที่), หน้าแรกถึงหน้าสุดท้ายของบทความ. - การเขียนอ้างอิงประเภท ดุษฎีนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ (Dissertation/Thesis) ชื่อ นามสกุล ผู้แต่ง. (ปี พ.ศ.). ชื่อเรื่อง. หลักสูตรปริญญา, มหาวิทยาลัย.



แบบเสนอบทความเพื่อตีพิมพ์ วารสารปรัชญาดุสิตบัณฑิตทางสังคมศาสตร์

เรียน บรรณาธิการวารสารปรัชญาดุสิตบัณฑิตทางสังคมศาสตร์

ข้าพเจ้า ☐ นาย ☐ นาง ☐ นางสาว ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย).....

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)

ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน.....

หน่วยงานที่สังกัด.....

ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้.....

หมายเลขโทรศัพท์.....Email.....

มีความประสงค์ขอส่งบทความ เรื่อง :

ชื่อบทความ (ภาษาไทย).....

.....

.....

ชื่อบทความ (ภาษาอังกฤษ).....

.....

.....

ประเภทของบทความ ☐ บทความวิชาการ ☐ บทความวิจัย

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้ ☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้า ☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ที่จะระบุชื่อในผลงาน

บทความนี้ยังไม่เคยตีพิมพ์ในวารสารใดมาก่อน และจะไม่นำไปเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่นอีก

นับจากวันที่ข้าพเจ้าได้ส่งผลงานต้นฉบับนี้มายังบรรณาธิการวารสารโครงการปรัชญาดุสิตบัณฑิตทาง

สังคมศาสตร์ พร้อมนี้ ข้าพเจ้าได้ส่งต้นฉบับบทความ/แบบเสนอบทความ (ไฟล์ Word) และ (ไฟล์ PDF) ไปที่

Email : phdjournal.ru@gmail.com เรียบร้อยแล้ว

ลงชื่อ.....เจ้าของบทความ

(.....)

วันที่.....เดือน.....ปี.....



โครงการปรัชญาดุษฎีบัณฑิตทางสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง
Doctor of Philosophy Programs in Social Sciences
Ramkhamhaeng University