



Journal of Chandrakasemsarn

จันทรเกษมสาร

ปีที่ 28 ฉบับที่ 02 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2565) Vol.28 No.02 [July- December 2022]

ISSN (Online) : 2651-1975, ISSN (Print) : 0858-0006



Chandrakasem Rajabhat University



วารสารจันทร์เกษมสาร มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ปีที่ 28 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2565

บรรณาธิการแถลง

วารสารจันทร์เกษมสาร มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ปีที่ 28 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม) พ.ศ. 2565 เป็นวารสารระดับชาติ ซึ่งปัจจุบันอยู่ในฐานข้อมูลของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1 โดยวารสารจันทร์เกษมสารมีความมุ่งหวังเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ข้อมูลทางการวิจัยและข้อมูลทางวิชาการสำหรับคณาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย นิสิต นักศึกษา และบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจ

ในวารสารจันทร์เกษมฉบับนี้ประกอบด้วยบทความวิจัย จำนวน 9 เรื่อง และบทความวิชาการ จำนวน 1 เรื่อง โดยนำเสนอประเด็นต่าง ๆ ที่มีประโยชน์ต่อวงวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ดังนี้

ประเด็นทางการศึกษา ประกอบไปด้วยบทความวิชาการ เรื่อง “การเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ส่งผ่านประสบการณ์จากมหาวิทยาลัยเฮลซิงกิและโรงเรียนอูลูลา เมืองเอสบู ประเทศฟินแลนด์” เป็นการนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ของประเทศฟินแลนด์ ซึ่งสามารถนำมาเป็นต้นแบบเพื่อประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี ส่วนบทความวิจัย ประกอบไปด้วย เรื่อง “กลยุทธ์การบริหารหลักสูตร ระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อพัฒนานักศึกษาสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล” ที่ได้มีการนำเสนอกลยุทธ์การบริหารหลักสูตรโดยใช้กรอบการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอกเพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีคุณลักษณะเป็นพลเมืองดิจิทัล นอกจากนี้ยังมีบทความวิจัยเชิงบูรณาการองค์ความรู้ทางสถาปัตยกรรมและการจัดการศึกษา เรื่อง “รูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานคร ที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน” ที่มีการนำแนวทางการออกแบบเพื่อสร้างบรรยากาศในการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน ทั้งนี้ ยังมีประเด็นเกี่ยวกับการพัฒนาระบบการบริหารงานวิจัยของคณะศึกษาศาสตร์ ในบทความวิจัย เรื่อง “การพัฒนาระบบบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย” ที่สะท้อนให้เห็นรูปแบบการบริหารงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ที่มุ่งเน้นการพัฒนาท้องถิ่นเพื่อให้สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นระยะ 20 ปี

ประเด็นทางด้านสังคมศาสตร์ประกอบไปด้วย บทความวิจัยด้านกฎหมาย เรื่อง “กฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์” ที่มีการศึกษาเปรียบเทียบกฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยได้มีการเปรียบเทียบระหว่างประเทศไทยกับประเทศต่างๆ จำนวน 5 ประเทศ เพื่อหาข้อเสนอแนะหรือแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนากฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทยต่อไป สำหรับบทความวิจัยด้านการบริหารประกอบด้วย (1) บทความเกี่ยวกับการบริหารงานภาครัฐ เรื่อง “บทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาอุทยานแห่งชาติ

ผาแต้ม จังหวัดอุบลราชธานี” ที่ศึกษาบทบาทขององค์การบริหารส่วนจังหวัดในการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาบทบาทขององค์การบริหารส่วนจังหวัดในการจัดการการท่องเที่ยวให้เกิดความยั่งยืน และ (2) บทความเกี่ยวกับการบริหารธุรกิจ เรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเรียกร้องความสนใจมากเกินไป กับผลการประเมินการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัทเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล” ที่ศึกษาพฤติกรรมของพนักงานในการเรียกร้องความสนใจมากเกินไป หรือที่เรียกสั้น ๆ ว่า พฤติกรรม “หิวแสง” ที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานโดยมีการนำแบบวัดบุคลิกภาพ และแบบสอบถามเชิงจิตวิทยามาใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เพื่อให้เห็นถึงพฤติกรรมการหิวแสงที่ส่งผลกระทบต่อการทำงาน ในส่วนของบทความวิจัยด้านสื่อสารมวลชน ศึกษาเรื่อง “การสื่อสารสุขภาพเพื่อพัฒนาความรู้ด้านสุขภาพเกี่ยวกับการแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือก และสมุนไพร ทางสื่อออนไลน์ในประเทศไทย” เป็นการศึกษากระบวนการและหาแนวทางในการสื่อสารประเด็นสุขภาพทางการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือกให้กับประชาชนในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-19 เพื่อให้ประชาชนรับรู้ข้อมูลที่ถูกต้อง และสามารถดูแลตนเองในเบื้องต้นได้ นอกจากนี้ ยังมีบทความวิจัยด้านผู้สูงอายุในชุมชน เรื่อง “ภูมิปัญญาและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาของผู้สูงอายุชุมชนเวียงท่ากาน-ยุหว่า อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่” ที่ได้ศึกษาการบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนา ที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต การถ่ายทอดภูมิปัญญา และผลที่เกิดขึ้นกับสุขภาพของผู้สูงอายุ

ประเด็นสุดท้าย ประเด็นทางด้านภาษาศาสตร์ ได้แก่ บทความวิจัยเรื่อง “การลดทอนคุณค่าตนเองของเพศชายผ่านการใช้อุปสรรคในเพลงลูกทุ่งชายภายใต้บริบทสังคมแบบชายเป็นใหญ่” ที่ได้นำเสนอสถานะสังคมชายเป็นใหญ่ที่ยังคงปรากฏให้เห็นจากการศึกษากลวิธีทางภาษาจากเพลงลูกทุ่งซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้ชายที่ผิดหวังจากคนรัก

ทางกองบรรณาธิการขอขอบคุณเจ้าของบทความวิชาการและบทความวิจัยทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ลงเผยแพร่ในวารสารจันทร์เกษมสาร รวมทั้งผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ในการพิจารณา กลั่นกรอง และให้ข้อเสนอแนะแก่เจ้าของบทความ เพื่อให้วารสารจันทร์เกษมสารได้บทความที่มีคุณภาพสำหรับผู้สนใจจะได้นำไปใช้ประโยชน์ต่อไป

ณพัชญ์ปภา สว่างนุวัตรกุล

บรรณาธิการ

สารบัญ

หน้า

บทความวิชาการ

การเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ส่งผ่านประสบการณ์ จากมหาวิทยาลัยเฮลซิงกิและโรงเรียนอูโลลา เมือง เอสปู ประเทศฟินแลนด์	<i>Phenomenon Based Learning: Imparting Knowledge from the University of Helsinki and Aurora School Espoo in Finland</i>	157
---	--	-----

บทความวิจัย

ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเรียนรู้ ความสนใจมากเกินไปกับผลการประเมิน การปฏิบัติงานของพนักงานบริษัทเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล	<i>Relationship between Attention-seeking and Work Performance of Employees in Bangkok and Vicinity</i>	173
บทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี ในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาอุทยานแห่งชาติผาแต้ม จังหวัดอุบลราชธานี	<i>The Roles of the Ubon Ratchathani Provincial Administrative Organization in the Management of Cultural Tourism: A Case Study of Pha Taem National Park, Ubon Ratchathani Province</i>	189
การพัฒนาระบบบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจ สัมพันธ์เพื่อการพัฒนา ท้องถิ่นของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย	<i>Development of a Research Management System and Mission Relations for Local Development of the Faculty of Education, Chandakasem Rajabhat University and Network Partners</i>	205
รูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็ก ก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศ การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้ แบบสมองเป็นฐาน	<i>The Interior Architectural Forms of Preschool Child Development Centers in Bangkok that Promote the Learning Environment of Early Childhood Children According to the Brain- Based Learning Approach</i>	221
การพัฒนากฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน จากการเล่นเกมออนไลน์	<i>The Law on Protecting Children and Youth in Case of Playing Online Games</i>	237
การลดทอนคุณค่าตนเองของเพศชายผ่านการใช้ อุปสรรคในเพลงลูกทุ่งชายภายใต้บริบทสังคม แบบชายเป็นใหญ่	<i>The Deterioration of the Male Self-esteem Through the use of Metaphors in Male Country Music in the Context of a Patriarchal Society</i>	253
ภูมิปัญญา และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม การบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาของผู้สูงอายุ ในชุมชนเวียงท่ากาน-ยุหว่า อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่	<i>Wisdom and Factors Related Consumption Behavior of Traditional Lanna Food among the Elderly in Wiang Tha Kan-Yuwa Community, Sanpatong District, Chiang Mai Province</i>	269

สารบัญ (ต่อ)

		หน้า
กลยุทธ์การบริหารหลักสูตร ระดับปริญญาบัณฑิต	Administrative Strategies for Undergraduate	285
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อพัฒนา	Program in Information Technology on The	
นักศึกษาสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล	Development of Students as Digital Citizens	
การสื่อสารสุขภาพเพื่อพัฒนาความรู้ด้านสุขภาพ	Health Communication to Develop Knowledge	301
เกี่ยวกับการแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือก	of Health About Thai Traditional Medicine	
และสมุนไพร บนสื่อออนไลน์ในประเทศไทย	Alternative Medicine and Herbs Through	
	Online Media in Thailand	
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการพิจารณาบทความ		
หลักเกณฑ์การลงตีพิมพ์ในวารสารจันทร์เกษมสาร		
คำแนะนำการเตรียมต้นฉบับ		

การเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ผ่านประสบการณ์จากมหาวิทยาลัยเฮลซิงกิ และโรงเรียนอูลูลา เมืองเอสบู ประเทศฟินแลนด์

พัชรา พุ่มพชาติ

หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

บทคัดย่อ

การเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์เป็นการจัดการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยการใช้ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ เป็นวิธีการเรียนรู้แบบสหวิทยาการที่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้นำความรู้มาเชื่อมโยงกันทั้งภายในศาสตร์และเชื่อมโยงระหว่างศาสตร์มาประยุกต์รวมกันเพื่อศึกษาและทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์จากการตั้งคำถาม การสืบค้น การตอบคำถามและแก้ปัญหาด้วยด้วยตนเองโดยใช้วิธีการปฏิบัติที่หลากหลายจนทำให้เกิดเป็นการเรียนรู้อย่างเข้าใจ กว้าง ลึกและตรงประเด็นที่ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะและทักษะชีวิตที่จำเป็นเพื่อการเข้าใจโลกอย่างรอบด้าน สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ รู้จักแก้ปัญหา ยอมรับและเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง และดำรงชีวิตอยู่ด้วยความรักและเห็นอกเห็นใจกัน นับเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองโลกที่มีคุณภาพสามารถพัฒนาตนเองและสังคมได้อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: การเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ ประสบการณ์

รับบทความ: 1 มีนาคม 2565

แก้ไขเสร็จ: 27 มิถุนายน 2565

ตอบรับบทความ: 8 สิงหาคม 2565

Phenomenon Based Learning: Imparting Knowledge from the University of Helsinki and Aurora School Espoo in Finland

Patchara Poompachati

Graduate Diploma Program in Teaching Profession, Faculty of Education, Chandrakasem Rajabhat University

Abstract

Phenomenal based learning process is a method of educational management by focusing on children as the center. This learning process will apply the situation of realities as the starting point for learning which consists of multidisciplinary that will stimulate the children capability to integrate knowledges within disciplinary and interdisciplinary. Regarding the learning process by such method, the children will combine their knowledges in order to study and understand the phenomenal by making questions, inquiring, answering questions, and self problem solving by different set of practices so that they gain the extensive, profound and focused knowledge. This learning process will help the learners develop necessary life skills and capacity to understand the multidimensional world reality and will be able to integrate and adapt themselves to the different situations, solve the problems, accept and respect different ways of thinking as well as live in harmony and understanding. This education management method is highly suitable and effective to support children to grow as good global citizens and to create sustainable development both to themselves and society.

Keywords: Learning, Phenomenon based learning, Experience

บทนำ

ฟินแลนด์เป็นประเทศที่ได้รับการยอมรับว่ามีการจัดการศึกษาที่ดีที่สุดในโลก ด้วยเหตุผลที่สำคัญ คือ มีระบบการศึกษาที่เปิดโอกาสให้ทุกคนได้เรียนอย่างเสมอภาคและเท่าเทียมกัน ผู้สอนเป็นผู้ที่มีความเป็นมืออาชีพ (Professional) อีกทั้งมีนโยบายการศึกษาที่ทันสมัย ทำให้ประชาชนมีความเชื่อมั่นในสถานศึกษา (Vasileios & Johanna, 2016) สถานศึกษาที่อยู่ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและท้าทายได้ส่งผลกระทบต่อชีวิตของเด็กและเยาวชน การจัดการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะชีวิตจึงเป็นสิ่งที่สถานศึกษาต้องให้ความสำคัญสำหรับการพัฒนาผู้เรียน (Finnish National Board of Education, 2016, p.2) ในปี ค.ศ. 2016 ระบบการศึกษาของประเทศฟินแลนด์ได้มีการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญจากการปฏิรูปหลักสูตรที่มีเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างยั่งยืนมาประกอบกับการเตรียมผู้เรียนเพื่อการดำรงชีวิต การจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานฉบับใหม่ที่มีหลักสำคัญ คือ การสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกคนให้ประสบผลสำเร็จอย่างมีคุณภาพและมีสุขภาวะที่ดี สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองโดยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กำหนดเป้าหมายและวิธีการเรียนรู้ที่เป็นของตนเองอันเนื่องจากสังคมโลกยุคใหม่การเรียนรู้ของผู้เรียนไม่ได้จำกัดขอบเขตว่าต้องมาจากผู้สอนเพราะความรู้ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทำให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาได้ด้วยตนเองอย่างไร้ข้อยุติตามความต้องการและความสนใจ อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับการสอนและการเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงระหว่างวิชาที่เรียนในโรงเรียนและปรากฏการณ์ของชีวิตนอกโรงเรียน ซึ่งเรียกว่า การเรียนรู้แบบสหวิทยาการมาเป็นเป้าหมายสำคัญโดยกำหนดให้โรงเรียนทุกแห่งต้องมีการจัดการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวให้นักเรียนอายุ 7–16 ปีทุกคนอย่างน้อย 1 หลักสูตรต่อปี ผู้สอนจะทำการออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สำรวจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในโลกซึ่งสามารถมองเห็นได้จากมุมมองที่เหมือนและแตกต่างกันออกไปเพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะที่ได้รับจากการเรียนรู้ในหลายวิชา ตลอดจนรวมถึงประสบการณ์ที่ได้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นนำมาสร้างเป็นเป็นความรู้ใหม่ (Finnish National Board of Education, 2016; Halinen, 2018, p.75)

จากบริบทของการจัดการศึกษาท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกยุคใหม่ ทำให้มีการนำ “การจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์” เข้ามาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนของประเทศฟินแลนด์ในทุกระดับ เนื่องจากเป็นการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาผู้เรียนในสภาพจริงตามบริบทของสังคมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเข้าใจ กว้าง ลึกและตรงประเด็นที่ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 ที่รวมถึงทักษะสำคัญ คือ ทักษะด้านดิจิทัลและทักษะชีวิตที่จำเป็น

เพื่อการเข้าใจโลกอย่างรอบด้านสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ รู้จักแก้ปัญหา ยอมรับและเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง และดำรงชีวิตอยู่ด้วยความรักและเห็นอกเห็นใจกัน

ความหมายของการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์

การเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์เป็นการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญที่มีการกล่าวถึงและมีการนำมาใช้กันอย่างกว้างขวางในหลายประเทศโดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงระยะของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ตรงกับคำศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า “Phenomenon Based Learning” เป็นการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ (Phenomenon) ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้น (Based) ของการเรียนรู้ (Learning) ดังที่นักการศึกษาหลายท่านได้ศึกษาบริบทของการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์มาอธิบายความหมาย ไว้ดังนี้

การเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ หมายถึง การเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญซึ่งใช้วิธีการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Multidisciplinary Instructional Approach) โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้เริ่มต้นในการสืบค้นและแก้ปัญหาเป็นการเรียนรู้ที่ไม่เน้นรายวิชาแต่จะให้ผู้เรียนได้ค้นหาคำตอบและแก้ปัญหาจากข้อสงสัยของตนเองโดยใช้ความรู้จากรายวิชาที่เกี่ยวข้อง (VALAMIS, 2019)

การเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ หมายถึง การเรียนรู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการค้นหาคำตอบเกี่ยวกับปรากฏการณ์ในโลกโดยใช้การเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Multidisciplinary Learning) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) การเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Investigative Learning) และการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-centred) โดยผู้เรียนมีหน้าที่รับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเองด้วยวิธีการที่หลากหลาย และใช้ความรู้จากหลายวิชาอย่างลึกซึ้ง (Liisa, 2021)

จากความหมายดังกล่าวมาประกอบกับการส่งผ่านประสบการณ์จากมหาวิทยาลัยเฮลซิงกิและโรงเรียนอูลูลา เมืองเอสบู ประเทศฟินแลนด์สามารถนำมาอธิบายได้ว่าการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ หมายถึง การจัดการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Multidisciplinary Studies) และการบูรณาการระหว่างกลุ่มสาระวิชา (Integrating Different School Subjects) โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้แสวงหาความรู้และแก้ปัญหาโดยใช้ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้น (Based) ของการเรียนรู้ (Learning)

แนวทางการศึกษาปรากฏการณ์

แนวทางการศึกษาปรากฏการณ์ในแต่ละชนิดซึ่งเกิดขึ้นแล้วและเกิดขึ้นจริงที่ผู้เรียนสนใจและต้องการค้นหาคำตอบจะถูกศึกษาอย่างละเอียดในเอกลักษณ์และตามบริบทที่แท้จริงที่เกิดขึ้น และในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาและทักษะที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์จะถูกนำไปศึกษาและฝึกปฏิบัติด้วยวิธีการเรียนรู้ในลักษณะข้ามกลุ่มสาระวิชา โดยปรากฏการณ์ที่ต้องการศึกษาอาจถูกจำแนกแบ่งออกเป็นสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น ในบางหัวข้อของปรากฏการณ์อาจเกี่ยวข้อง

กับมนุษย์ สหภาพยุโรป สื่อและเทคโนโลยี น้ำหรือพลังงาน ซึ่งในการเรียนรู้แบบนี้จะมีจุดเริ่มต้นแตกต่างจากวัฒนธรรมของการเรียนรู้แบบดั้งเดิมซึ่งโรงเรียนมักจะแบ่งหัวข้อวิชาตามสิ่งที่ศึกษาออกเป็นส่วนใหญ่ แต่สำหรับการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์จะใช้แนวทางของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเนื้อหาหลักและหัวข้อต่าง ๆ ตลอดจนรวมถึงมีการใช้วิธีการสอนที่มีความหมายและเป็นระบบ เช่น การเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem-based Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นหลัก (Project-based Learning) และการเรียนรู้โดยใช้แฟ้มสะสมงาน (Portfolio Learning) การเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ได้ให้ความสำคัญยิ่งต่อการเรียนรู้ที่เกิดจากสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย และแตกต่างกันเพื่อเพิ่มคุณค่าการเรียนรู้ โดยในขณะเดียวกันก็จะมี การนำสื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้าไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วย (Silander, 2015, p.9) ดังตัวอย่างปรากฏการณ์ เช่น พระจันทร์เต็มดวง เมล็ดพืชเล็กกลายกลายเป็นต้นไม้ใหญ่ หลอดไฟฟ้าส่องสว่าง เรือลอยอยู่บนผิวน้ำ เครื่องบินลอยอยู่บนอากาศ ไฟป่า น้ำท่วม น้ำแข็งละลาย และพายุถล่ม ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้เรียนมีความสงสัยและต้องการค้นหาคำตอบเพื่อให้เกิดเป็นความรู้และความเข้าใจอย่างลึกซึ้งซึ่งที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำรงชีวิตตามบริบทที่เกี่ยวข้อง

แนวทางการศึกษาปรากฏการณ์ดังกล่าวที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ข้ามกลุ่มสาระวิชา และการใช้วิธีการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติที่หลากหลายจึงเป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนรู้จักที่เรียนรู้ สิ่งต่าง ๆ จนทำให้เกิดเป็นความเข้าใจในปรากฏการณ์ได้อย่างลึกซึ้งอันนำไปสู่การพัฒนาตนเองอย่างเป็นองค์รวม การพัฒนาทักษะชีวิตที่ยั่งยืน และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

หลักสำคัญสำหรับการออกแบบการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ 5 ประการ

การจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ที่มีประสิทธิภาพมีหลักสำคัญที่ต้องพิจารณา คือ ผู้สอนจำเป็นต้องวางแผนรูปแบบในการสอนและออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสม (Chris, 2020) โดยมีหลักสำคัญที่ผู้สอนจำเป็นต้องนำมาเชื่อมต่อกันสำหรับการออกแบบการเรียนรู้ 5 ประการ ดังนี้ (Symeonidis & Schwarz, 2016, p.31-47)

1. ความเป็นองค์รวม (Holisticity) การออกแบบการเรียนรู้จำต้องยึดหลักของการจัดการเรียนรู้ที่ต้องไม่แยกเป็นรายวิชาแต่จะมีลักษณะของการเรียนรู้แบบบูรณาการจากสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความจริงรอบตัว ทั้งที่มาจากความคิดเห็นที่แตกต่างและหลากหลาย ความเป็นองค์รวมจะช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจโลกที่มีความซับซ้อน และค้นหาคำตอบของการแก้ปัญหาที่ไม่ซับซ้อนสู่การแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้

2. ความเป็นจริง (Authenticity) การจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีการเลือกปรากฏการณ์ในการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริง ถูกต้อง แน่นนอนและชัดเจน ผู้เรียน

จะได้เรียนรู้ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเหมาะสมกับเวลา และมีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์กับผู้เรียนทั้งในปัจจุบันและอนาคต โดยการค้นหาและตรวจสอบปรากฏการณ์จากการค้นหาจากสื่อและแหล่งข้อมูลจากสภาพจริงที่เกิดขึ้น

3. สภาวะแวดล้อม (Contextuality) จากปรากฏการณ์มีสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนต้องทำการศึกษา คือ ลักษณะที่สำคัญของปรากฏการณ์นั้น ๆ ตลอดจนธรรมชาติตามสภาวะแวดล้อมของปรากฏการณ์อย่างลึกซึ้งว่าคืออะไร เป็นอย่างไร ทำไม ที่ไหน หรือเพราะอะไร เพื่อให้การประยุกต์ความรู้ที่สามารถนำไปปฏิบัติได้อย่างชัดเจนไม่ใช่เพียงแค่ตั้งสมมุติฐานหรือความคิดที่พบจากทฤษฎีเท่านั้น ในแต่ละสภาวะแวดล้อมจำเป็นต้องอธิบายเพื่อให้เกิดความชัดเจนถึงเงื่อนไข ความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตและสิ่งที่เกิดขึ้นย่อมทำให้ผู้ได้เข้าใจในปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในลักษณะที่เรียกว่า Anchor Learning คือ การเรียนรู้แบบกว้าง ลึก และตรงประเด็น

4. การเรียนรู้โดยการแสวงหาความรู้จากการใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem Based Inquiry Learning) การเรียนรู้และการสร้างความรู้แบบร่วมมือเกิดขึ้นจากคำถามของผู้เรียน การกำหนดปัญหาที่อาจมีทั้งปัญหาที่สงสัย อายากรู้ และต้องการศึกษาจากปรากฏการณ์หรืออาจมาจากผู้สอนเป็นผู้ร่วมกำหนดก็ช่วยทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและมีความสำคัญ การกำหนดปัญหานับเป็นหลักสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนได้นำหลักของการเรียนรู้โดยการแสวงหาความรู้จากการใช้ปัญหาเป็นหลักมาเป็นจุดเริ่มต้นในการแสวงหาความรู้ที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้งและเข้าใจจากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในโลก

5. กระบวนการเรียนรู้แบบเปิดกว้าง (Open-ended Learning Processes) กระบวนการเรียนรู้แบบเปิดกว้างเกิดขึ้นจากเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรูปแบบต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับรู้และเพิ่มข้อมูลใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นตลอดเวลา โดยมีลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้บริบทของปรากฏการณ์ที่มีความเชื่อมโยงกันได้อย่างรอบด้าน เปิดกว้าง และไม่มีที่สิ้นสุดซึ่งผู้เรียนสงสัยและอยากรู้ โดยสามารถออกแบบ สร้าง และวางแผนวิธีการ กิจกรรม และเลือกสื่ออุปกรณ์ที่จะใช้ในการเรียนรู้ทั้งที่เป็นการเรียนรู้ของตนเอง และการเรียนรู้แบบร่วมมือในกลุ่มได้

หลักสำคัญดังกล่าวมีความสำคัญสำหรับนำมาใช้กำหนดการออกแบบและวิธีสอนการจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ที่มีการบูรณาการเชื่อมโยงศาสตร์สาขาต่าง ๆ ที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกันมาผสมผสานเข้าด้วยกันอันทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองในการดำรงชีวิต

ข้อควรพิจารณาสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์

การเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์เริ่มต้นจากการที่ผู้เรียนมากำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน และเกณฑ์ในการประเมินการเรียนรู้มาจากรายวิชาของหลักสูตร และความเกี่ยวข้อง

กับปรากฏการณ์ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ผ่านตำรา ภาพ วิดีโอ สำนวน การระดมสมอง และแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ผู้สอนควรมีการวางแผนในการกำหนด ความคิดล่วงหน้าของผู้เรียนเกี่ยวกับปรากฏการณ์ความคาดหวังและเป้าหมายโดยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามของตนเองที่ต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์และในกระบวนการเรียนรู้ ควรให้ผู้เรียนควรศึกษาปรากฏการณ์ด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การทดสอบ การไปเยี่ยมชม สถานที่ การสืบค้นจากแหล่งการเรียนรู้ หรือการสอบถามจากผู้รู้ เป็นต้น ในระหว่างกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนควรได้แสดงความคิดเห็นในสิ่งที่ได้รับการเรียนรู้ และผลที่เกิดขึ้นในอนาคตด้วย วิธีการเรียนรู้โดยใช้แฟ้มสะสมงานจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับให้ผู้เรียนได้บันทึกสิ่งที่ได้รับระหว่างกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้นเพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ ข้อควรพิจารณาสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์มีได้ดังนี้ (Liisa, 2021)

1. จุดเริ่มต้นของปรากฏการณ์ไม่ได้หมายถึงการนำเนื้อหาจากหลายวิชามาสผสมผสานกัน
2. ผู้เรียนมีความมุ่งหมายหลายอย่างที่ต้องการเรียนรู้จากปรากฏการณ์ทั้งจากจุดเริ่มต้น และตลอดการเรียนรู้
3. ผู้เรียนสามารถกำหนดเนื้อหาและวิธีการเรียนรู้ที่มีความเป็นไปได้ด้วยตนเอง
4. สารการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องมาจากแต่ละรายวิชาแต่สาระในวิชาที่แตกต่างกันจะถูกหลอมรวมเข้าด้วยกัน
5. วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ได้แก่ การเรียนรู้โดยการสำรวจ (Exploratory Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นหลัก (Project Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้แฟ้มสะสมงาน (Portfolio Learning) และการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)
6. การประสานความร่วมมือของผู้สอนเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น และเกิดแรงบันดาลใจทำให้การเรียนรู้ประสบผลสำเร็จได้ตรงตามเป้าหมาย
7. ผู้เรียนเป็นผู้รับผิดชอบตลอดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองและร่วมกับผู้อื่น

ข้อควรพิจารณาสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ดังกล่าว นับเป็นเหตุผลสำคัญทำให้ต้องมีการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน เนื่องจากการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้านโดยเฉพาะการคิดทางปัญญา และจิตใจ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะชีวิต การทำงานเป็นทีม และการศึกษาค้นคว้าที่เกิดจากการเชื่อมโยงความรู้ในหลายสาระวิชา การตั้งคำถามของผู้เรียนจากปรากฏการณ์จะทำให้เกิดการศึกษาและค้นคว้าเนื้อหาอย่างลุ่มลึกจากมุมมองที่หลากหลาย และจะช่วยให้เกิดการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในโลกยุคปัจจุบัน ได้แก่ การคิดที่หลากหลาย (Divergent Thinking) การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) และทักษะการเจรจาต่อรอง (Negotiating Skills) (John, 2016) นอกจากนี้

สถานศึกษาควรมีการเตรียมความพร้อมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือ Digital Literacy ให้แก่ผู้เรียนสำหรับการสื่อสาร การค้นคว้า และการทำงานร่วมกันส่งผลให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์

ด้วยธรรมชาติของการจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ที่ไม่ใช่เป็นการผสมผสานระหว่างเนื้อหาของแต่ละวิชาเข้าด้วยกัน แต่เป็นการสอนที่ผู้เรียนต้องอาศัยพหุวิทยาการในการเรียนรู้ที่เกิดจากการเชื่อมโยงความรู้ในหลายสาระวิชามารวมกันเพื่อทำความเข้าใจถึงสิ่งที่เกิดขึ้นจากการมองอย่างเป็นองค์รวม (Chris, 2020) จากการวิเคราะห์ข้อมูลขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ของนักการศึกษาหลายท่าน การเข้าร่วมฝึกอบรม การร่วมสัมมนาและศึกษาชั้นเรียนที่มหาวิทยาลัยเฮลซิงกิ และโรงเรียนอูลูลา เมืองเฮลซิงกิ ประเทศฟินแลนด์ สามารถนำมาอธิบายเป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ 6 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 เลือกปรากฏการณ์ หมายถึง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ร่วมกันเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วและเกิดขึ้นจริงเกี่ยวกับ คน สัตว์ พืช สถานที่ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวทั้งในโลก บนโลกหรือนอกโลก อีกทั้งปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเอง ไม่ว่าจะเป็นผู้กระทำหรือถูกกระทำเพื่อนำมาเลือกเป็นปรากฏการณ์สำหรับการจัดการเรียนรู้ตามความต้องการและความสนใจของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 ตั้งคำถาม หมายถึง การให้ผู้เรียนศึกษาปรากฏการณ์ที่เลือกแล้วตั้งคำถามที่เป็นของตนเองเช่น ใคร อะไร ทำไม อย่างไร ที่ไหน เพราะอะไร เช่นใด อีกทั้งเป็นคำถาม ในมุมมองที่แตกต่างจากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น ถ้า....จะเป็นอย่างไร และถ้ามี....จะอย่างไร เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ระดมความคิดเพื่อตอบคำถาม หมายถึง การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนระดมความคิดจากความรู้ ความเข้าใจ หรือประสบการณ์เดิมของตนเองเพื่อตอบคำถาม

ขั้นที่ 4 ตรวจสอบหาความจริงของคำตอบ หมายถึง การปฏิบัติการตรวจสอบหาความจริงของคำตอบเพื่อพิสูจน์หรือประเมินอันเป็นการยืนยันว่าเป็นคำตอบที่ถูกต้องเป็นไปได้ และชัดเจนผ่านกระบวนการเรียนรู้ เช่น การเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem-based Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นหลัก (Project-based Learning) และการเรียนรู้โดยใช้แฟ้มสะสมงาน (Portfolio Learning) เป็นต้น ผลของตรวจสอบทำให้ผู้เรียนได้รู้และเข้าใจ ยอมรับเหตุและผล และเกิดการเรียนรู้

ขั้นที่ 5 สรุปและยืนยันคำตอบ หมายถึง การนำผลการตรวจสอบหาความจริงของคำตอบที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้มาสรุป และยืนยันว่าเป็นคำตอบที่ถูกต้องและมีความเป็นไปได้

ขั้นที่ 6 นำเสนอผลคำตอบในลักษณะที่มีความเป็นนวัตกรรม หมายถึง การนำผลสรุปและยืนยันคำตอบที่เป็นความจริงมานำเสนอผลในลักษณะที่มีความเป็นนวัตกรรม คือ มีความแปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม ดีและมีประโยชน์ผ่านกิจกรรม ได้แก่ การอธิบาย การแสดงวิธีการแก้ปัญหา แฟ้มสะสมงาน การจัดนิทรรศการ การนำเสนอสิ่งประดิษฐ์ บล็อก ชีงงาน หรือนวัตกรรมต่าง ๆ เป็นต้น

จาก 6 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ดังกล่าว เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนจำเป็นต้องมีการออกแบบและวางแผนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองให้เหมาะสมกับธรรมชาติและความต้องการผู้เรียนที่มีความสนใจอยากรู้ อยากเห็น สามารถสืบค้น วิเคราะห์ ข้อมูลและตัดสินใจการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความพร้อมที่จะประสานงานความร่วมมือกับผู้อื่น เพื่อสร้างสรรค์งานที่แปลกและแตกต่างจากเดิม โดยต้องตระหนักว่าการเรียนรู้ไม่ใช่มีเพียงเป้าหมายเพื่อความรู้ทางวิชาการแต่เพียงอย่างเดียว แต่กระแสของโลกที่เปลี่ยนแปลงไป การจัดการเรียนรู้จำเป็นต้องให้ผู้เรียนได้พัฒนาองค์ประกอบทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต สามารถนำไปปฏิบัติใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ตลอดจนเป็นการเตรียมผู้เรียนเพื่อสร้างสรรค์สิ่งที่มีคุณค่าและสังคมในอนาคต



ภาพที่ 1 การจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ 6 ขั้นตอน

การตั้งคำถามของผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์มีจุดเน้นที่สำคัญยิ่ง คือ การตั้งคำถามของผู้เรียนที่เปรียบเสมือนเป็นกุญแจที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและความอยากรู้อยากเห็น เกิดการคิด และการแก้ปัญหา อันนำไปสู่การค้นคว้าและแสวงหาคำตอบจากสิ่งที่ตนเองสงสัยใคร่รู้ อันนำมาสู่การพิสูจน์ข้อค้นพบที่เป็นความจริงหรือความถูกต้อง หรือเป็นการค้นพบความรู้ใหม่ที่จำเป็น

ต่อการดำรงชีวิต และสังคมอย่างรอบด้าน ตลอดจนช่วยให้ผู้เรียนได้จดจำและเข้าใจสิ่งที่เรียนได้อย่างลึกซึ้งจนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่เป็นความจำระยะยาว การตั้งคำถามของผู้เรียนเป็นความสำคัญที่ผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามด้วยตนเอง เช่น การให้ผู้เรียนได้อยู่ในสถานการณ์ที่ท้าทายและสร้างแรงจูงใจของความอยากรู้อยากเห็น การยกย่องและใส่ใจในทุกคำถามที่ผู้เรียนถาม การให้คำชมว่าเป็นคำถามที่ดี หรือจดบันทึกคำถามใส่ในกระดานหรือบนกระดาน และการกระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนได้มีคำถามของตนเองอย่างสม่ำเสมอ เป็นต้น (Emma, 2021) แนวทางการสนับสนุนให้ผู้เรียนมีการตั้งคำถาม ได้แก่ การจัดสภาพแวดล้อมให้ปลอดภัยที่เอื้อต่อการตั้งคำถาม การให้คำชมเมื่อผู้เรียนถามคำถามด้วยตนเอง การฝึกให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามทั้งคำถามปลายปิดและปลายเปิด การไม่เร่งรีบตั้งคำถามเมื่อเริ่มบทเรียนในทันที การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติการตั้งคำถาม การจัดเวลาให้ผู้เรียนได้ไตร่ตรองคำถามของตนเอง และการให้โอกาสผู้เรียนได้ตั้งคำถามเพิ่มเติมจากคำถามที่มีอยู่ (Waterford, 2021) การตั้งคำถามของผู้เรียนนับเป็นจุดเริ่มต้นของการสืบค้นคำตอบทั้งจากเอกสารหรือตำรา แต่ในขณะเดียวกันอาจไม่ใช่คำตอบที่ถูกต้องตลอดเวลา เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางวิทยาการและเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วย่อมทำให้องค์ความรู้หรือข้อค้นพบที่ถูกบันทึกไว้อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ผู้เรียนจึงควรได้มีโอกาสในการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และสืบค้นหาคำตอบผ่านกระบวนการเรียนรู้ในวิธีการที่หลากหลายมาประกอบกันเพื่อให้ได้คำตอบที่ยืนยันว่าเป็นคำตอบที่ถูกต้องชัดเจน และเป็นจริงในสถานการณ์ขณะนั้น

การจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์จะสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ฝึกการตั้งคำถามด้วยตนเองจากปรากฏการณ์ในลักษณะของมุมมองที่แตกต่างจากเดิม โดยนำลักษณะของคำถามที่เกี่ยวกับ ใคร อะไร ที่ไหน เมื่อไร ทำไม และอย่างไร มาผสมผสานเข้าด้วยกันให้เกิดเป็นคำถามลักษณะใหม่ ดังตัวอย่าง ปรากฏการณ์หัวเรื่อง “โฆษณาเกินจริง” คำถามที่ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนได้สร้างขึ้น เช่น

1. ใครเป็นผู้ผลิตสินค้านี้ ผลิตภัณฑ์ไหนและมีจำหน่ายที่ไหนบ้าง
2. สินค้านี้มีส่วนผสมและทำมาจากอะไร และมีอะไรบ้าง
3. สินค้านี้หมดอายุเมื่อไร มีวิธีการดูอย่างไร
4. ทำไมเราจึงซื้อและซื้อมาทำอะไร
5. สินค้าที่ซื้อมามีสรรพคุณเหมือนหรือแตกต่างจากที่โฆษณาอย่างไร
6. ถ้าเราต้องการซื้อสินค้าควรมีวิธีการเลือกอย่างไร
7. ถ้าต้องการสินค้าในราคาที่คุ้มค่าควรซื้อที่ไหน และมีวิธีการซื้ออย่างไร

การให้ความสำคัญและกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีบทบาทในการตั้งคำถามที่หลากหลายและมีมุมมองที่แตกต่างจากคำถามเดิมจะนำไปสู่การแสวงหาคำตอบเพื่อให้ได้ข้อค้นพบที่ถูกต้อง

ชัดเจน หรืออาจเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ซึ่งเรียกว่า นวัตกรรม อันเป็นเป้าหมายที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์

การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์

สภาพแวดล้อมของการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์นับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างหนึ่ง ที่ผู้สอนจำเป็นต้องจัดเตรียม การจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมจำเป็นต้องพิจารณาสำหรับการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์มีดังนี้

1. สภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน ที่มีลักษณะของการเปิดกว้างเพื่อให้ผู้เรียนได้ และเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันหรือทำงานร่วมกัน ด้วยการจัดโต๊ะและเก้าอี้ให้ผู้เรียนได้สะดวก ในการเคลื่อนไหวสำหรับการทำกิจกรรมทั้งกลุ่มขนาดเล็ก 2-3 คน ขนาดกลาง 5-7 คน หรือ ขนาดใหญ่ทั้งชั้นเรียน พร้อมกับมีอุปกรณ์สำหรับผู้เรียนได้จัดบันทึกข้อมูลที่บันทึกทั้งภาษาเขียน หรือภาพ จัดมุมสนับสนุนสำหรับการสืบค้นข้อมูลและอุปกรณ์สำหรับการสร้างสรรค์ชิ้นงาน และมีบริเวณสำหรับการแสดงผลงานหรือนิทรรศการเพื่อแสดงความก้าวหน้าหรือร่องรอยของการค้นพบที่ ตลอดจนการจัดให้นักเรียนได้มีการใช้อุปกรณ์หรือเทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูล เช่นเทคโนโลยี เช่น แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ หรือคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

2. สภาพแวดล้อมภายนอกห้องเรียนโดยการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เป็นบุคคล และสถานที่ ดังนี้

2.1 สภาพแวดล้อมที่เป็นบุคคล นับเป็นการได้มาซึ่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ที่สนับสนุนให้การเรียนรู้มีความถูกต้องชัดเจน สภาพแวดล้อมที่เป็นบุคคลอาจเป็นไปได้ทั้งในระดับครอบครัว สถานศึกษา ชุมชนและสังคมที่เกี่ยวข้องเพื่อผู้เรียนได้ทำหน้าที่เก็บข้อมูล ด้วยตนเอง ได้แก่ การสัมภาษณ์ การทดลอง การทดสอบ หรือการสังเกตในสถานการณ์จริง

2.2 สภาพแวดล้อมที่เป็นสถานที่ นับเป็นการได้มาซึ่งข้อมูลปฐมภูมิได้เช่นกัน สภาพแวดล้อมที่เป็นสถานที่อาจเป็นไปได้ทั้งสถานที่ในและนอกบริเวณสถานศึกษา แหล่งการเรียนรู้ในชุมชนและสังคมซึ่งผู้สอนควรได้จัดเตรียมและประสานงานกับผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อจัดเตรียมสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการแสวงหาความรู้ของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์

การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ที่เป็นบุคคลและสถานที่ จึงเป็นภารกิจที่ผู้สอนต้องให้ความสำคัญและดำเนินการตามแนวทางดังกล่าวเนื่องจากเป็นสิ่งสนับสนุนให้ผู้เรียนได้สืบค้นข้อมูลเพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้องและชัดเจนด้วยตนเองจากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอันเป็นปัจจัยที่สำคัญของการเรียนรู้แบบลงมือแบบปฏิบัติให้แก่ผู้เรียนที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมาย

การประเมินผล

การประเมินผลเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ เนื่องจากผลการประเมินจะเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้สอนได้ทราบถึงพัฒนาการและการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อนำไปพัฒนา ปรับปรุง และแก้ไขให้เหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน ผู้สอนควรต้องมีการวางแผนกระบวนการประเมินมีดังนี้

1. จัดให้มีการประเมินทั้งก่อน ระหว่าง และหลังการจัดการเรียนรู้
2. จัดสถานการณ์สำหรับการประเมิน ได้แก่ การร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน การทำงานกับกลุ่มเพื่อน และการปฏิบัติชิ้นงานที่ได้รับมอบหมายทั้งในห้องเรียนหรือที่บ้าน เป็นต้น
3. เตรียมเครื่องมือการประเมินที่หลากหลายตามวัตถุประสงค์ของการประเมิน ในแต่ละสถานการณ์
4. ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องได้มีบทบาทในการประเมินทั้งผู้เรียน ผู้สอน บุคคลในโรงเรียน พ่อแม่หรือผู้ปกครอง และบุคคลที่เกี่ยวข้องในชุมชน เป็นต้น
5. ผู้สอนควรต้องติดตามการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด คอยสังเกตพฤติกรรมและร่วมแสดงความคิดเห็นกับผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอในระหว่างที่ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรม
6. สนทนาซักถามผลการปฏิบัติหรือชิ้นงานเพื่อนำมาวิเคราะห์ถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ และพัฒนาการของผู้เรียนในแต่ละด้าน ที่สามารถนำมาแก้ไข ปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ต่อไป

การประเมินผลดังกล่าวนับเป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและความก้าวหน้าของผู้เรียนอย่างเป็นองค์รวมที่ผู้สอนสามารถนำไปใช้ในการพัฒนา ปรับปรุง และแก้ไขการจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์

แผนการจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์หัวเรื่อง โฆษณาเกินจริง เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ทางโรงเรียนอูโลลา เมืองเอสบู ประเทศฟินแลนด์ (Aurora School, Espoo, Finland) จัดเตรียมและนำมาสาธิตระหว่างการประชุมและศึกษาดูงานเมื่อเดือนมีนาคม พ.ศ. 2563 ในการนี้ผู้เขียนจึงได้นำข้อมูลมาเรียบเรียงและนำเสนอเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์ หัวเรื่อง โฆษณาเกินจริง

สาระสำคัญ

โฆษณาเกินจริง เป็นเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันที่เกิดขึ้นบ่อย ทุกคนได้รับการโฆษณาเกินจริงจากประสบการณ์ตรงหรือสื่อที่หลากหลายทั้งการบอกเล่าจากคนใกล้ชิด โทรทัศน์ วิทยุ

สื่อมวลชน หรือสื่อเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ การขาดการคิดไตร่ตรองและตัดสินใจซื้อสินค้าจากการโฆษณาเกินจริงอาจทำให้เกิดผลกระทบต่อผู้บริโภคอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

จุดประสงค์

1. ความรู้

หลังการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนมีความรู้ดังต่อไปนี้

- 1.1 อธิบายเกี่ยวกับวิธีการเลือกซื้อสินค้าจากโฆษณาได้อย่างมีเหตุผล
- 1.2 ยกตัวอย่างวิธีการพิจารณาสินค้าจากการโฆษณาก่อนตัดสินใจซื้อได้อย่างมีเหตุผล

2. ทักษะ

หลังการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะดังต่อไปนี้

- 2.1 พัฒนาทักษะการตัดสินใจ
- 2.2 พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา
- 2.3 พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- 2.4 ทักษะการคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรม
- 2.5 ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2.6 ทักษะการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล
- 2.7 ทักษะการตระหนักรู้ในตน
- 2.8 ทักษะการจัดการกับอารมณ์

3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลังการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนได้รับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังต่อไปนี้

- 3.1 มีความรับผิดชอบและทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ
- 3.2 ปฏิบัติตนตามข้อตกลงได้
- 3.3 สนใจใฝ่เรียนรู้
- 3.4 มุ่งมั่นในการทำงาน
- 3.5 ความเห็นอกเห็นใจในผู้อื่น

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 เลือกปรากฏการณ์

1. ผู้สอนและผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ร่วมกันเกี่ยวกับสินค้าที่ขายกันในขณะนี้ และมอบหมายให้ผู้เรียนแต่ละคนนำสินค้าที่ตนเองได้ซื้อมาคนละ 1 ชนิดในคาบเรียนต่อไป

2. ให้ผู้เรียนร่วมกันจัดหมวดหมู่สิ่งของที่แต่ละคนนำมา และให้แต่ละคนอยู่ประจำกลุ่มสินค้าที่ตนเองนำมา

ขั้นที่ 2 ตั้งคำถาม

ผู้เรียนร่วมกันทำการสำรวจสินค้าในกลุ่มของตนเองผ่านการมอง การดม การชิม การฟัง หรือการสัมผัส แล้วตั้งคำถามพร้อมจดบันทึกลงบนกระดานรูปเกี่ยวกับสินค้าที่ตนเองนำมา โดยผู้สอนคอยกระตุ้นให้มีการตั้งคำถามในมุมมองที่แตกต่างจากเดิม เช่น ราคาเท่าไร ทำไมจึงซื้อ มีส่วนผสมของอะไรบ้าง มีประโยชน์อย่างไร ซื้อที่ไหน ทำไมจึงลดราคา วิธีใช้ต้องทำอย่างไร เหมาะกับใคร มีวิธีการดูแลรักษาอย่างไร ถ้าต้องการซื้อจำนวนมากจะต้องทำอย่างไร เก็บไว้นานได้ไหมใช้แล้วให้ผลเป็นอย่างไร และมีวิธีเก็บอย่างไร ฯลฯ

ขั้นที่ 3 ระดมความคิดเพื่อตอบคำถาม

1. ให้ผู้เรียนร่วมกันระดมความคิดเพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับสินค้าของตนเอง โดยใช้ความรู้หรือประสบการณ์เดิมที่มีและทำการบันทึกคำตอบลงบนกระดานรูป

2. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับคำตอบเกี่ยวกับสินค้าที่ผู้เรียนตอบ และผู้สอนเปิดประเด็นเกี่ยวกับคำตอบที่ได้ว่าสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรอบด้าน คำตอบที่ผู้เรียนตอบมามีความน่าเชื่อถือ ถูกต้อง เป็นจริง เหมาะสม หรือชัดเจนเพียงใด

ขั้นที่ 4 ตรวจสอบหาความจริงของคำตอบ

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนร่วมกันระดมความคิดเพื่อหาวิธีการที่จะตรวจสอบหาความจริงของคำตอบเกี่ยวกับสินค้าของตนเองว่ามีความน่าเชื่อถือ ถูกต้อง เป็นจริง เหมาะสม หรือชัดเจนเพียงใด

2. ผู้เรียนนำเสนอวิธีการของแต่ละกลุ่มสำหรับตรวจสอบหาความจริงของคำตอบของสินค้าว่าเป็นคำตอบที่ถูกต้องหรือไม่

3. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติการตรวจสอบหาความจริงของคำตอบด้วยตนเองในวิธีการที่เลือกตามความเหมาะสมเช่น การสัมภาษณ์ผู้ใช้จริง การทดลอง การจัดทำโครงการเกี่ยวกับสินค้า การสอบถามผู้รู้หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น การคิดคำนวณเกี่ยวกับราคาสินค้า การติดต่อกับร้านค้าโดยตรง การออกแบบสินค้า เป็นต้นโดยผู้สอนคอยช่วยเหลือในการจัดเตรียมแหล่งข้อมูล อธิบายและแนะนำอย่างใกล้ชิด พร้อมกับให้ผู้เรียนทำการบันทึกผลการปฏิบัติในวิธีการที่เป็นของตนเอง

ขั้นที่ 5 สรุปและยืนยันคำตอบ

ผู้เรียนนำผลการตรวจสอบหาความจริงของคำตอบมาสรุปและยืนยันว่าเป็นคำตอบที่ถูกต้องน่าเชื่อถือ ถูกต้อง เป็นจริง เหมาะสม หรือชัดเจน เช่น การทำแผนภูมิ การวาดภาพ การประดิษฐ์ และการเขียนการทำแผนโฆษณา เป็นต้น

ขั้นที่ 6 นำเสนอผลคำตอบในรูปแบบที่มีความเป็นนวัตกรรม

1. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนในการนำเสนอผลคำตอบสำหรับการเลือกซื้อสินค้าแต่ละชนิดจากการโฆษณาอย่างมีคุณภาพ และปลอดภัย ที่สมาชิกในกลุ่มได้ทำการตรวจสอบอย่างถูกต้อง สำหรับเป็นข้อมูลในการเลือกซื้อสินค้าว่าทุกคนต้องคิดและตัดสินใจ ไตร่ตรอง เพราะมีสินค้าจำนวนมากที่มีการโฆษณาเกินจริง

2. ผู้เรียนนำเสนอผลคำตอบในวิธีการที่เป็นของตนเอง เช่น การแสดงบทบาทสมมุติ การรายงานข่าวการสร้างโฆษณาผ่าน YouTube เป็นต้น พร้อมกับให้ผู้เรียนวางแผนเชิญผู้ที่เกี่ยวข้องมาร่วมชมนิทรรศการ

การประเมินผล

ผู้สอนทำการประเมินผลตามสภาพจริงโดยการสังเกตและบันทึกผลการปฏิบัติระหว่างการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะให้ครอบคลุมตามที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์

บทสรุป

การจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์เป็นการเรียนรู้โดยการใช้ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ และการบูรณาการระหว่างกลุ่มสาระวิชาที่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้นำความรู้มาเชื่อมโยงกันทั้งภายในศาสตร์ และเชื่อมโยงระหว่างศาสตร์อื่นมาประยุกต์รวมกันเพื่อทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์อย่างลึกซึ้ง โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะและทักษะชีวิตที่จำเป็นท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกยุคใหม่ที่ต้องรู้และเข้าใจโลกอย่างรอบด้านปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่ผันแปร รู้จักแก้ปัญหา ยอมรับและเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง ดำรงชีวิตอยู่ด้วยความรักและเห็นอกเห็นใจกัน โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน คือ 1) เลือกปรากฏการณ์ 2) ตั้งคำถาม 3) ระดมความคิดเพื่อตอบคำถาม 4) ตรวจสอบหาความจริงของคำตอบ 5) สรุปและยืนยันคำตอบ และ 6) นำเสนอผลคำตอบในรูปแบบที่มีความเป็นนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้โดยอิงปรากฏการณ์จึงเป็นการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองโลกในสังคมยุคโลกาภิวัตน์ที่มีคุณภาพอย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

Chris, D. (2020). *What is Finland's Phenomenon-based Learning approach?* Retrieved February 12, 2022 from https://www.teachermagazine.com/au_en/articles/what-is-finlands-phenomenon-based-learning-approach

- Emma, C. (2021). *4 Ways to Encourage Students to Ask Questions*. Retrieved March 2, 2022 from <https://www.edutopia.org/article/4-ways-encourage-students-ask-questions>
- Finnish National Board of Education. (2016). *New national core curriculum for basic education: focus on school culture and integrative approach*. Retrieved January 7, 2022, from <https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/new-national-core-curriculum-for-basic-education.pdf>
- Halinen, I. (2018). *The new educational curriculum in Finland*. In Matthes, M., Pulkkinen, L., National Core Curriculum for Basic Education 2014. Brussels, Belgium: The Finnish National Agency of Education.
- John, D. (2016). *10 Reasons to 'Phenomenon Teach'*. Retrieved January 14, 2022, from <https://www.teachertoolkit.co.uk/2016/11/12/phenomenon-based-teaching/?fbclid=IwAR25xIFRZy0OFdc8xhG5q2XnpCQDGzQ3WSdAYwp0-kIY0YexVc0mAvNoMWU>
- Liisa, P. (2021). *Phenomenon based learning*. Retrieved January 12, 2022, from <https://hundred.org/en/innovations/phenomenon-based-learning#29596c58>
- Silander, P. (2015). Digital pedagogy. In Mattila, P. & Silander, P. (Eds.) *How to create the school of the future: Revolutionary thinking and design from Finland* (pp.9-26). Oulu, Finland: University of Oulu Center for Internet Excellence.
- Symeonidis, V., & Schwarz, J. F. (2016). Phenomenon-based teaching and learning through the pedagogical lenses of phenomenology: The recent curriculum reform in Finland. *Forum OŚwiatowe*, 28(2), 31-47.
- VALAMIS. (2019). *Phenomenon-based Learning*. Retrieved January 23, 2022, from <https://www.valamis.com/hub/phenomenon-based-learning#what-is-phenomenon-based-learning>
- Vasileios, S. & Johanna, F. (2016). *Phenomenon-Based Teaching and Learning through the Pedagogical Lenses of Phenomenology: The Recent Curriculum Reform in Finland*. Retrieved January 20, 2022, from https://www.researchgate.net/publication/313696751_Phenomenon-Based_Teaching_and_Learning_through_the_Pedagogical_Lenses_of_Phenomenology_The_Recent_Curriculum_Reform_in_Finland
- Waterford. (2021). *7 Tips for Teaching Students How to Ask Questions in Class*. Retrieved January 29, 2022, from <https://www.waterford.org/education/how-to-ask-questions/>

ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเรียนรู้อารมณ์ความรู้สึกมากเกินไป กับผลการประเมินการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัทเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

อรุณี เผ่าพงษ์บุรินทร์¹ และ วรรณพงษ์ บุญศิริธรรมชัย¹

¹สาขาบริหารธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความแตกต่างของพฤติกรรมการเรียนรู้อารมณ์ความรู้สึกมากเกินไป เมื่อจำแนกตามลักษณะด้านประชากรศาสตร์และ 2) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบพฤติกรรมการเรียนรู้อารมณ์ความรู้สึกมากเกินไป กับผลการประเมินการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัทเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ พนักงานบริษัทเอกชนที่อยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ขนาดตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาจำนวน 408 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามออนไลน์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติแบบพรรณนา (Descriptive Statistic) และวิเคราะห์เปรียบเทียบองค์ประกอบพฤติกรรมการเรียนรู้อารมณ์ความรู้สึกมากเกินไป เมื่อจำแนกตามลักษณะทางประชากรศาสตร์โดยการทดสอบค่าที (Independent Samples t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเรียนรู้อารมณ์ความรู้สึกมากเกินไปกับผลการประเมินการปฏิบัติงานโดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุแบบ Stepwise (Stepwise Multiple Regression Analysis)

ผลการวิจัยพบว่า 1) องค์ประกอบพฤติกรรมการเรียนรู้อารมณ์ความรู้สึกมากเกินไป 5 ด้าน ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง ความเหงา ภาวะการกลัวการตกกระแส ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสทรีโอนิก และความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้าวร้าว มีความแตกต่างเมื่อจำแนกตามอายุและระดับการศึกษา องค์ประกอบความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบหลงตัวเองแตกต่างกันเมื่อจำแนกตามอายุและ 2) องค์ประกอบของพฤติกรรมการเรียนรู้อารมณ์ความรู้สึกมากเกินไป ที่ส่งผลในเชิงบวกต่อผลการประเมินการปฏิบัติงานของพนักงานมากที่สุด คือ ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้าวร้าว และความเหงา องค์ประกอบที่ส่งผลเชิงลบต่อผลการประเมินการปฏิบัติงาน คือ ภาวะการกลัวการตกกระแส และความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสทรีโอนิก

คำสำคัญ: การเรียนรู้อารมณ์ความรู้สึก การปฏิบัติงาน การประเมิน

Relationship between Attention-seeking and Work Performance of Employees in Bangkok and Vicinity

Arunee Phaopongburiphun¹ and Waranpong Boonsiritomachai¹

¹Master's Degree Program in Business Administration Kasetsart University

Abstract

This research study was conducted with the following objectives: 1) to study how different demographic characteristics affecting attention-seeking elements and 2) to study the relationship between attention-seeking elements and the work performance of employees in Bangkok and the vicinity. The study population was comprised of 408 samples of employees in Bangkok and the vicinity. Online questionnaires were employed as the major data collection instrument. Descriptive statistics were used to analyze the data Independent Samples t-Test and One-way ANOVA were used to analyze a comparison of attention-seeking behavior elements with demographic characteristics. Stepwise Multiple Regression Analysis was applied to test the hypothesis in this study.

From the results of demographic characteristics, differences in age and education were found to impact five elements of attention-seeking behavior: self-esteem, loneliness, fear of missing out, histrionic personality disorder, and borderline personality disorder. For narcissistic personality disorder, it was found that the difference in age could account for it, but the difference in education did not seem to have impact. The multiple regression analysis found that the element that had the most positive effect on employee performance was borderline personality disorder, followed by loneliness. Fear of missing out had the most negative effect on employee work performance, followed by histrionic personality disorder.

Keywords: Attention-Seeking, Work Performance, Appraisal

บทนำ

ปัจจุบันทั่วโลกกำลังประสบกับการเปลี่ยนแปลงในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงของภาคธุรกิจต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสงครามการค้า โรคระบาด และเทคโนโลยี ที่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันและพฤติกรรมผู้บริโภค และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรงของธุรกิจ (สุพริศร์ สุวรรณิก, 2565) ผู้บริหารองค์กรต่าง ๆ ต้องเตรียมความพร้อมที่จะปรับตัวเพื่อให้เข้ากับความต้องการของลูกค้าที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาและรวดเร็ว รวมถึงการวางตำแหน่งในการดำเนินธุรกิจใหม่ โดยพิจารณาสิ่งที่ต้องเพิ่มเติมต่อยอดให้องค์กรแข็งแกร่ง โดยองค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยให้องค์กรก้าวผ่านการเปลี่ยนแปลงไปได้ ก็คือ “บุคลากรในองค์กร” ที่ต้องมีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง องค์กรจึงต้องมีการวางแผนการบริหารจัดการพนักงานให้มีความรู้ความสามารถ เพื่อให้พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น (สมพิศ ทองปาน, 2559, น.245–257) สิ่งหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญ และเป็นเครื่องมือช่วยในการบริหารพนักงานภายในองค์กร คือ การประเมินผลการปฏิบัติงาน (Performance Appraisal) ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่องค์กรจะสามารถนำผลจากการประเมินการปฏิบัติงานมาใช้ในการบริหารจัดการด้านทรัพยากรบุคคลเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายขององค์กร เนื่องจากผลการประเมินการปฏิบัติงานจะทำให้องค์กรทราบถึงความสามารถของพนักงาน และสามารถนำไปพัฒนาความสามารถและยกระดับประสิทธิภาพของพนักงาน โดยผ่านกระบวนการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ (Human Resource Training and Development) เช่น การฝึกอบรม การฝึกปฏิบัติการ ศึกษาดูงาน เป็นต้น (อุ้มยศ พฤกษ์สำราญ, 2561, น.2–3)

สังคมโลกในปัจจุบันที่โซเชียลมีเดียเข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างมากในชีวิตประจำวันที่เป็นทั้งแหล่งข้อมูลข่าวสาร สารความรู้ ความบันเทิง และกลายเป็นแหล่งธุรกิจสำคัญบนโลกออนไลน์ ข้อมูลจากรายงาน Thailand Digital Stat 2022 ของ We Are Social รายงานว่าคนไทยกว่า 56.85 ล้านคน หรือคิดเป็น 81.2% มีการใช้งานโซเชียลมีเดีย ซึ่งเพิ่มขึ้นจากปีก่อน 3.4% หรือ 1.9 ล้านคน และคนไทยใช้เวลากับโซเชียลมีเดียเฉลี่ยวันละเกือบ 3 ชั่วโมง เพิ่มขึ้นจากปีก่อนถึง 6.5% โดยแพลตฟอร์มที่คนไทยใช้มากที่สุดอันดับหนึ่ง คือ Facebook ที่เข้าถึงผู้ใช้งานในช่วงอายุ 16–64 ปีได้มากถึง 93.3% อันดับสอง คือ Line 92.8% อันดับสาม คือ Facebook Messenger 84.7% และอันดับสี่ คือ TikTok มีสัดส่วนมากถึง 79.6% ซึ่งมากกว่า Instagram ค่อนข้างมาก (ณัฐพล เมืองธรรม, 2565) จะเห็นได้ว่าบุคคลที่มีชื่อเสียงสามารถสร้างรายได้จำนวนมากผ่านโซเชียลมีเดีย และการจะสร้างตัวตนให้มีชื่อเสียงในปัจจุบันก็เป็นเรื่องง่าย เพราะสามารถสร้างตัวตนจนเป็นที่รู้จักผ่านทางโซเชียลมีเดียได้ และการที่คนส่วนใหญ่ต้องการมีตัวตน ทำให้ขณะนี้ คำว่า "หิวแสง" เป็นที่รู้จักในสังคมออนไลน์ว่า บุคคลใดที่กำลังหิวแสง

แสดงว่าบุคคลนั้นกำลังอยากมีชื่อเสียง ด้วยการเรียกร้องความสนใจทุกรูปแบบไม่ว่าจะเป็นไปในทางที่ดีหรือไม่ก็ตาม (สุเจตน์ วรรณฉัตร, 2564)

ในเชิงจิตวิทยาพฤติกรรมหิวแสง คือ การอยากเป็นจุดสนใจและเรียกร้องความสนใจมากเกินไป (Excessive Attention-seeking) มักเกิดในเวลาที่มีความวิตกกังวลที่รู้สึกไม่มั่นคง เมื่อไม่ได้ได้รับความสนใจ สมองจะตีความว่าเป็นสถานการณ์ที่อันตรายและจะสั่งการให้ทำหรือหยุดทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งพฤติกรรมเรียกร้องความสนใจนี้อาจมีสาเหตุมาจาก ความอิจฉา การเอาคุณค่าของตัวเองไปไว้ที่คนอื่น ความโดดเดี่ยว อีกทั้งความผิดปกติด้านบุคลิกภาพ เช่น ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสทรีโอนิก (Histrionic Personality Disorder) ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้ำกึ่ง (Borderline Personality Disorder) และความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบหลงตัวเอง (Narcissistic Personality Disorder) ก็อาจทำให้เกิดการแสดงอาการเรียกร้องความสนใจได้ (Kirby, 2022) ตัวอย่างเช่น ในสังคมออนไลน์ทุกคนสามารถที่จะลงข้อความหรือแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ที่เป็นที่ถกเถียงกันอยู่ในสังคม รวมไปถึงการแสดงอารมณ์ที่มากเกินไปจนความเป็นจริงต่อประเด็นนั้น ๆ หรือที่เรียกว่า “ดราม่า” ซึ่งการแสดงอารมณ์นี้จะเป็นตัวกระตุ้นสมองให้หลังสารเอ็นโดรฟินออกมา จึงทำให้เกิดการเสพติดข้อมูลนั้นได้ง่าย การที่ลงความเห็นในเรื่องใดที่กำลังเป็นที่สนใจ แล้วมีคนแสดงความถูกต้องหรือแสดงความคิดเห็นในเชิงสนับสนุน จะทำให้รู้สึกดีที่ความเห็นนั้นได้รับการยอมรับ ถ้ามีคนแสดงความถูกต้องมากก็ยิ่งรู้สึกดีมากขึ้น และยิ่งอยากได้รับจำนวนการถูกใจที่สูงกว่าเดิมเรื่อย ๆ ในกรณีที่รู้สึกว่าจำนวนการถูกใจเป็นรางวัล นอกจากสมองจะหลังสารเอ็นโดรฟินแล้ว ยังหลังสารโดปามีนออกมาด้วย ทำให้ยิ่งรู้สึกดีเป็นสองเท่า แต่หากลงข้อความแล้วไม่มีคนสนใจ ก็จะมีความรู้สึกแย่และมีการยอมรับนับถือตนเองน้อยลง ดังนั้นคนที่หิวแสงจึงคอยพยายามหาวิธีที่จะเป็นจุดสนใจของผู้อื่นอยู่เสมอเพื่อให้ตัวเองรู้สึกมั่นคง นอกจากนี้ความกลัวตกกระแสที่เรียกว่าโฟโม (FOMO: Fear Of Missing Out) ก็ยังคอยกระตุ้นให้คนที่มีความหิวแสง ต้องคอยวิ่งไล่แสงอยู่เสมอ ต่างจากคนทั่วไปที่มีจุดยืนชัดเจนที่จะเลือกติดตามเฉพาะสิ่งที่ตนสนใจเท่านั้น (Gordon, 2014)

จากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้นจึงสนใจที่จะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบพฤติกรรมเรียกร้องความสนใจมากเกินไป กับผลการประเมินการปฏิบัติงาน ของพนักงานบริษัทเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล กล่าวคือ ถ้าพนักงานมีพฤติกรรม การอยากเป็นจุดสนใจและเรียกร้องความสนใจมากเกินไป (หิวแสง) จะสัมพันธ์กับผลการประเมินการปฏิบัติงานของพนักงานหรือไม่ เพื่อเป็นประโยชน์ในกระบวนการการบริหารทรัพยากรมนุษย์ ขององค์กร ในการเตรียมพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความแตกต่างขององค์ประกอบพฤติกรรมการเรียกร้องความสนใจมากเกินไปของพนักงานบริษัทเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล เมื่อจำแนกตามลักษณะด้านประชากรศาสตร์
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบพฤติกรรมการเรียกร้องความสนใจมากเกินไป กับผลการประเมินการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัทเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ พนักงานบริษัทเอกชนที่อยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล (สมุทรปราการ นนทบุรี ปทุมธานี นครปฐม และสมุทรสาคร) จำนวนทั้งสิ้น 6,027,990 คน (สำนักงานประกันสังคม, 2564) ขนาดตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาจำนวน 400 คน โดยคำนวณจากสูตรของ Yamane (1973) ซึ่งจากการเลือกตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) มีผู้ตอบกลับจำนวน 408 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น ได้แก่

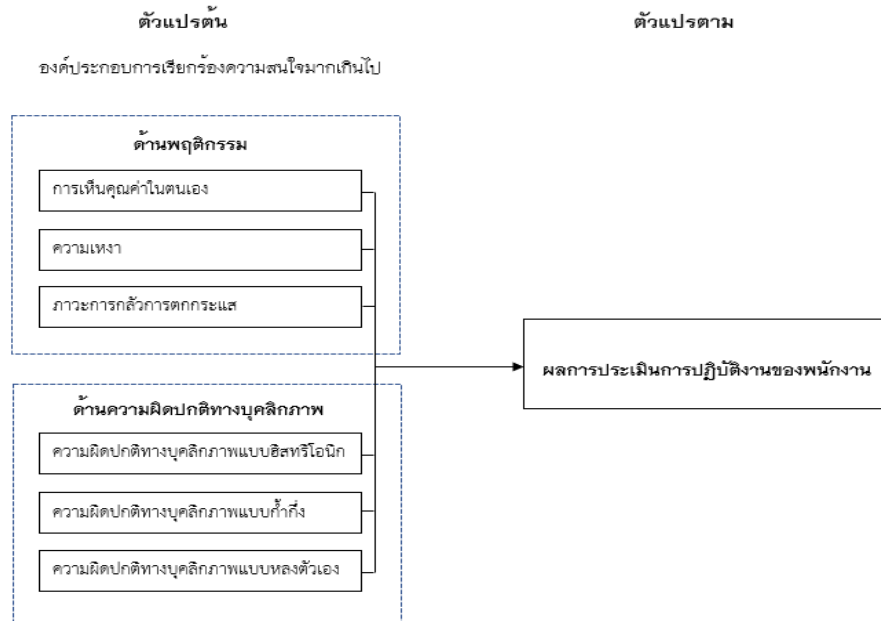
1.1 องค์ประกอบการเรียกร้องความสนใจมากเกินไปด้านพฤติกรรม ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง ความเหงา และภาวะการกลัวการตกกระแส

1.2 องค์ประกอบการเรียกร้องความสนใจมากเกินไปด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพ ได้แก่ ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสทรีโอนิก ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้ำกึ่ง และความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบหลงตัวเอง

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลการประเมินการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัทเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเรียกร้องความสนใจมากเกินไป กับผลการประเมินการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัทเอกชนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยศึกษาจากวัตถุประสงค์ แนวคิดทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

1. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม อันได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง ความเหงา และ ภาวะการกลั้วการตกกระแส มีความสัมพันธ์กับผลการประเมินการปฏิบัติงานของพนักงาน บริษัทเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล
2. องค์ประกอบด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพ อันได้แก่ ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสทรีโอนิก ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้ำกึ่ง และความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบหลงตัวเอง มีความสัมพันธ์กับผลการประเมินการปฏิบัติงานของพนักงาน บริษัทเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียกร้องความสนใจ พบว่า สาเหตุของการเรียกร้องความสนใจมากเกินไปอาจเกิดจาก 2 ปัจจัย คือ ปัจจัยด้านพฤติกรรมและปัจจัยด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพ ซึ่งแบบสอบถามถูกพัฒนาขึ้นจาก IDRI Labs International โดยอ้างอิงจากผลงานวิจัยในอดีต แล้วนำมาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับการวิจัยในครั้งนี้ แบ่งเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลประชากรทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ และระดับการศึกษา ลักษณะของคำถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List)

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามวัดองค์ประกอบด้านพฤติกรรม ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตัวเอง (ดัดแปลงจากงานวิจัยของ Rosenberg, 1965) ความเหงา (อ้างอิงจากผลงานของ Tharayil, 2022) และภาวะการกลั้วตกกระสอ (ดัดแปลงจากงานวิจัยของ Przybylski et al., 2013, p.1841–1848) โดยมีลักษณะเครื่องมือเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) สร้างตามมาตรวัดของของลิเคิร์ท (Likert Scale)

ส่วนที่ 3 เป็นแบบสอบถามวัดองค์ประกอบด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพ ได้แก่ ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสทรีโอนิก (ดัดแปลงจากงานของ Ferguson, 2014) แบบก้าวร้าวก้าว (ดัดแปลงจากงานของ Zanarini et al., 2022) และแบบหลงตัวเอง (ดัดแปลงจากงานของ Raskin & Hall, 1979) โดยมีลักษณะเครื่องมือเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ สร้างตามมาตรวัดของของลิเคิร์ท

ส่วนที่ 4 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับผลการปฏิบัติงาน (ดัดแปลงจากงานวิจัยของ Koopmans et al., 2014, p.61–81) โดยมีลักษณะเครื่องมือเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ สร้างตามมาตรวัดของของลิเคิร์ท

โดยแบบสอบถามในส่วนที่ 2–4 ได้ผ่านการวิเคราะห์หาความเชื่อมั่น ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟ่าของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ซึ่งค่าถามแต่ละส่วนมีค่าอัลฟ่าของครอนบาค ตั้งแต่ 0.7–0.9

การรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยนี้เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลในสภาพการณ์จริง โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) กลุ่มตัวอย่างจากพนักงานบริษัทเอกชนที่ทำงานอยู่ในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จำนวน 400 ตัวอย่าง โดยทำการส่งลิงค์แบบสอบถาม (Google Form) ผ่านทางแอปพลิเคชันไลน์ (LINE) แล้วนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ผล โดยจำนวนแบบสอบถามที่ส่งกลับและมีจำนวนสมบูรณ์ คือ 408 ชุด

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษานำข้อมูลแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมได้จากกลุ่มตัวอย่างมาประมวลผลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ และใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติเป็นเครื่องมือในการช่วยปฏิบัติการ โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้สถิติแบบพรรณนาข้อมูล (Descriptive Statistics) โดยการวิเคราะห์แจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ
2. วิเคราะห์ความแตกต่างทางด้านประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อองค์ประกอบพฤติกรรม การเรียกร้องความสนใจมากเกินไปโดยการทดสอบค่าที (Independent Samples t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA)

3. วิเคราะห์องค์ประกอบด้านพฤติกรรม และด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพ และวิเคราะห์ระดับผลการประเมินการปฏิบัติงาน โดยการวิเคราะห์แจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ หาค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบด้านพฤติกรรม และด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพ กับผลการประเมินการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัทเอกชนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล โดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบ Stepwise (Stepwise Multiple Regression Analysis)

ผลการวิจัย

การใช้สถิติแบบพรรณนาข้อมูลลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการวิเคราะห์แจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ความถี่ (จำนวนคน) และร้อยละเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านลักษณะส่วนบุคคล

ลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	139	34.10
หญิง	269	65.90
2. อายุ		
21-30 ปี	170	41.60
31-40 ปี	201	49.30
41-50 ปี	35	8.60
51-60 ปี	2	0.50
3. ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	54	13.20
ปริญญาตรี	308	75.50
สูงกว่าปริญญาตรี	46	11.30
รวม	408	100

จากตารางที่ 1 พบว่า ลักษณะส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 408 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 269 คน ร้อยละ 65.9 มีช่วงอายุ 31-40 ปี จำนวน 201 คน ร้อยละ 49.30 และมีระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 308 คน ร้อยละ 75.50

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรม จำแนกตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ (เพศ)

ประชากรศาสตร์	ด้านพฤติกรรม								กระแส			
	ปัจจัยการเห็นคุณค่าในตัวเอง				ปัจจัยความเหงา				ปัจจัยภาวะการกลั้วการตก			
เพศ	M	SD	T	P	M	SD	T	P	M	SD	T	P
ชาย	3.40	0.69	-2.59	0.794	3.39	0.71	-2.47	0.989	3.27	0.82	-1.20	0.744
หญิง	3.58	0.68			3.57	0.70			3.38	0.80		

จากตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบด้านพฤติกรรม จำแนกตามเพศไม่พบว่า ปัจจัยการเห็นคุณค่าในตนเอง ปัจจัยความเหงา และปัจจัยภาวะการกลั้วการตกกระส่าย แตกต่างกันเมื่อจำแนกตามเพศของพนักงาน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 กล่าวคือ ไม่พบว่าพนักงานเพศชายและหญิงมีพฤติกรรมทั้ง 3 ด้านแตกต่างกัน

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรม จำแนกตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ (อายุ และระดับการศึกษา)

ปัจจัยด้านพฤติกรรม	ลักษณะทางประชากรศาสตร์				
	อายุ		ระดับการศึกษา		
	ระหว่างกลุ่ม	ภายในกลุ่ม	ระหว่างกลุ่ม	ภายในกลุ่ม	
1. การเห็นคุณค่าในตัวเอง					
ค่า MS	6.209	0.436	11.044	0.426	
ค่า F	14.248		25.914		
ค่า P-value	0.001		0.001		
2. ความเหงา					
ค่า MS	4.939	0.473	14.294	0.438	
ค่า F	10.439		32.641		
ค่า P-value	0.01		0.001		
3. ภาวะการกลั้วการตกกระส่าย					
ค่า MS	3.676	0.643	6.123	0.639	
ค่า F	5.714		9.587		
ค่า P-value	0.001		0.001		

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบองค์ประกอบด้านพฤติกรรม จำแนกตามอายุและระดับการศึกษา พบว่า พนักงานที่มีช่วงอายุและระดับการศึกษาแตกต่างกัน มีการเห็นคุณค่าในตนเอง ความเหงา และภาวะการกลั้วการตกกระส่ายแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยช่วงอายุที่มีองค์ประกอบทั้ง 3 ด้านมากที่สุด คือ 51–60 ปี รองลงมา คือ 34–40 ปี และน้อยที่สุด คือ 21–30 ปี ส่วนระดับการศึกษาที่มีองค์ประกอบทั้ง 3 ด้านมากที่สุด คือ สูงกว่าปริญญาตรี รองลงมาคือ ปริญญาตรี และน้อยที่สุดคือ ต่ำกว่าปริญญาตรี

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบความผิดปกติทางบุคลิกภาพ จำแนกตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ (เพศ)

ประชากรศาสตร์	ด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพ											
	ปัจจัยด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสทรีโอนิก				ปัจจัยด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้ำกึ่ง				ปัจจัยด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบหลงตัวเอง			
	M	SD	T	P	M	SD	T	P	M	SD	T	P
ชาย	3.10	0.75	-0.40	0.186	3.35	0.60	-1.08	0.612	2.84	0.77	-0.16	0.721
หญิง	3.13	0.66			3.41	0.54			2.85	0.72		

จากตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพ จำแนกตามเพศ พบว่า ปัจจัยความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสทรีโอนิก ปัจจัยความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้าวร้าว และ ปัจจัยความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบหลงตัวเอง ไม่ขึ้นอยู่กับเพศของพนักงาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ พนักงานเพศชายและหญิงมีความผิดปกติทางบุคลิกภาพทั้ง 3 แบบไม่ต่างกัน

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบความผิดปกติทางบุคลิกภาพ จำแนกตามลักษณะทางประชากรศาสตร์(อายุและระดับการศึกษา)

ปัจจัยด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพ	ลักษณะทางประชากรศาสตร์			
	อายุ		ระดับการศึกษา	
ความแปรปรวน	ระหว่างกลุ่ม	ภายในกลุ่ม	ระหว่างกลุ่ม	ภายในกลุ่ม
1. ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสทรีโอนิก				
ค่า MS	3.676	0.643	2.745	0.472
ค่า F	5.714		5.810	
ค่า P-value	0.001		0.030	
2. ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้าวร้าว				
ค่า MS	1.519	0.313	5.397	0.297
ค่า F	4.857		18.193	
ค่า P-value	0.002		0.001	
3. ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบหลงตัวเอง				
ค่า MS	2.447	0.536	0.370	0.551
ค่า F	4.564		0.672	
ค่า P-value	0.004		0.511	

จากตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบองค์ประกอบด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพ จำแนกตามอายุและระดับการศึกษา พบว่า พนักงานที่มีช่วงอายุและระดับการศึกษาแตกต่างกัน มีความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสทรีโอนิก และความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้าวร้าวที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และเมื่อจำแนกตามอายุพบความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบหลงตัวเอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แต่เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษาไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ

ตารางที่ 6 การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบพฤติกรรมการเรียกร้องความสนใจ มากเกินไปกับผลการประเมินการปฏิบัติงานของพนักงาน

องค์ประกอบพฤติกรรมการเรียกร้องความสนใจ	ผลการประเมินการปฏิบัติงานของพนักงาน			
	r	P	ทิศทาง	ระดับ
ความสนใจมากเกินไป				
1. การเห็นคุณค่าในตัวเอง	0.209	0.000	ทิศทางเดียวกัน	ค่อนข้างต่ำ
2. ความเหงา	0.312	0.000	ทิศทางเดียวกัน	ค่อนข้างต่ำ
3. ภาวะการกลัวการตกกระแส	0.004	0.940	ทิศทางเดียวกัน	ต่ำ
4. ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสทรีโอนิก	0.144	0.004	ทิศทางเดียวกัน	ต่ำ
5. ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้าวร้าว	0.422	0.000	ทิศทางเดียวกัน	ปานกลาง
6. ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบหลงตัวเอง	0.33	0.508	ทิศทางเดียวกัน	ค่อนข้างต่ำ
รวม	0.296	0.000	ทิศทางเดียวกัน	ค่อนข้างต่ำ

จากตารางที่ 6 พบว่าความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบพฤติกรรมกรรณการเรียกร้องความสนใจมากเกินไปกับผลการประเมินการปฏิบัติงานมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 มีความสัมพันธ์อยู่ในระดับค่อนข้างต่ำและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

**ตารางที่ 7 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของปัจจัยที่ส่งผลต่อผลการประเมินการปฏิบัติงาน
โดยการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ แบบ Stepwise**

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P-value
Regression	48.644	4	12.166	30.279	0.001
Residual	161.926	403	0.402		
Total	210.591	407			

*ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยที่ระดับนัยสำคัญ .05

จากตารางที่ 7 พบว่า ผลการปฏิบัติงานมีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงกับตัวแปร 4 ตัวแปรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยตัวแปรทั้ง 4 ตัวนี้ สามารถร่วมกันพยากรณ์ผลการปฏิบัติงานได้ร้อยละ 23.10

ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณแบบ Stepwise โดยมีองค์ประกอบพฤติกรรมกรรณการเรียกร้องความสนใจมากเกินไป (6 ประการ) เป็นตัวทำนายผลการประเมินการปฏิบัติงาน

ตัวแปรอิสระ	B	S.E.	Beta	T	P-Value
ค่าคงที่	2.242	0.206		10.87	0.001
1. การเห็นคุณค่าในตัวเอง (X1)			-0.075	-1.23	0.219
2. ความเหงา (X2)	0.262	0.066	0.259	3.95	0.001
3. ภาวะการกลั้วการตกกระแส (X3)	-0.165	0.048	-0.187	-3.43	0.001
4. ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสทรีโอนิก (X4)	-0.170	0.061	-0.164	-2.77	0.006
5. ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้าวร้าว (X5)	0.525	0.076	0.414	6.88	0.001
6. ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบหลงตัวเอง (X6)			0.046	0.86	0.392
R = .481, R ² = .231, Adjusted R ² = .223, SEE = .63388					

*ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยที่ระดับนัยสำคัญ .05

จากตารางที่ 8 การวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุคูณแบบ Stepwise พบว่า องค์ประกอบการเรียกร้องความสนใจมากเกินไปที่มีผลในเชิงบวกต่อผลการประเมินการปฏิบัติงานของพนักงานมากที่สุด คือ ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้าวร้าว มีค่า β เท่ากับ .414 และ P-value เท่ากับ .001 และรองลงมา คือ ความเหงา มีค่า β เท่ากับ .259 และ P-value เท่ากับ .001 ขณะที่ภาวะการกลั้วการตกกระแสมีผลเชิงลบต่อผลการประเมินการปฏิบัติงานของพนักงานมากที่สุด มีค่า β เท่ากับ -.187 และ P-value เท่ากับ .001 และรองลงมา คือ ความผิดปกติทาง

บุคลิกภาพแบบฮิสเทอริก มีค่า β เท่ากับ $-.164$ และค่า P -value เท่ากับ $.006$ ส่วนปัจจัยอื่น ๆ พบว่า ไม่สามารถพยากรณ์หรือมีผลต่อผลการประเมินการปฏิบัติงาน

จึงได้นำค่าสัมประสิทธิ์ของแต่ละตัวแปร มาเขียนเป็นสมการพยากรณ์ได้ดังนี้

$$Y = 2.242 + 0.262X_2 - 0.165X_3 - 0.170X_4 + 0.525X_5$$

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยขององค์ประกอบพฤติกรรมการเรียนรู้ ความสนใจมากเกินไป จำแนกตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ และระดับการศึกษา ในด้านพฤติกรรม พบว่า เพศที่แตกต่างกันส่งผลต่อองค์ประกอบด้านการเห็นคุณค่าในตัวเอง ความเหงา และภาวะการกลั้วการตกกระสอไม่แตกต่างกัน (ตารางที่ 2) เนื่องจากสังคมโลกปัจจุบันให้ความสำคัญเรื่องความเสมอภาคทางเพศ ทุกสถานะมีสิทธิในความเป็นมนุษย์อย่างเท่าเทียมกัน ซึ่งทำให้มีการแสดงออกทางพฤติกรรมได้อย่างไม่มีข้อจำกัด (รัชดา ไชยคุปต์, 2562) ในส่วนของอายุและระดับการศึกษา พบว่า อายุและระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อองค์ประกอบด้านการเห็นคุณค่าในตัวเอง ความเหงา และภาวะการกลั้วการตกกระสอไม่แตกต่างกัน (ตารางที่ 3) โดยอายุและระดับการศึกษาที่แตกต่างกันอาจทำให้การดำเนินชีวิตประจำวัน การอยู่ในสภาพแวดล้อม หรือเผชิญกับปัญหาแตกต่างกัน ซึ่งอาจส่งผลทางด้านพฤติกรรมที่แตกต่างกัน (ปัญจนาว วรวัฒนชัย, 2563, น.1-16) ในส่วนของด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพ พบว่า เพศที่แตกต่างกันส่งผลต่อองค์ประกอบด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสเทอริก แบบก้าวร้าว และแบบหลงตัวเองไม่แตกต่างกัน (ตารางที่ 4) ในส่วนของอายุและระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อองค์ประกอบด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสเทอริก และแบบก้าวร้าวที่แตกต่างกัน (ตารางที่ 5) เนื่องจากความผิดปกติทางบุคลิกภาพจะเริ่มปรากฏให้เห็นในช่วงวัยรุ่นตอนปลายหรือผู้ใหญ่ตอนต้น (อิสริย์ บุญยิ่งสถิตย์, 2562, น.45-66) ส่วนผลทดสอบความแตกต่างด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบหลงตัวเอง พบว่า อายุที่แตกต่างกันส่งผลต่อความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบหลงตัวเองแตกต่างกัน โดยคนที่สูงวัยจะมีระดับความหลงตัวเองต่ำกว่าวัยกลางคน (Carter & Douglass, 2018) แต่ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันส่งผลต่อความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบหลงตัวเองไม่ต่างกัน

ในส่วนของการทดสอบองค์ประกอบในด้านต่าง ๆ ของพฤติกรรมการเรียนรู้ความสนใจที่มีผลต่อผลการประเมินการปฏิบัติงาน พบว่า องค์ประกอบทางด้านพฤติกรรมที่มีผลต่อผลการประเมินการปฏิบัติงาน ได้แก่ ด้านความเหงา และด้านภาวะการกลั้วการตกกระสอ โดยด้านความเหงามีผลเชิงบวกต่อผลการประเมินการปฏิบัติงาน อย่างมีนัยสำคัญ (ตารางที่ 8) เนื่องจากสังคมโลกปัจจุบันที่การดำรงชีวิตของคนส่วนใหญ่มีลักษณะต่างคนต่างอยู่ ด้วยการมา

ของโซเชี่ยลมีเดียก็ทำให้ผู้คนแยกตัว และเน้นให้ความสำคัญแก่ตัวบุคคลมากกว่าแบบกลุ่ม อีกทั้งบรรทัดฐานทางสังคมที่ต้องการให้คนพึ่งพาตนเองได้มากขึ้น มีสถานะทางสังคมที่น่าเชื่อถือ และมีหน้าที่การงานที่ดี ซึ่งการที่จะประสบความสำเร็จและได้มาซึ่งการยอมรับทางสังคมนั้น ทำให้บุคคลเหล่านั้นต้องเผชิญกับความเหงา อย่างไรก็ตามความเหงาเป็นเพียงสถานการณ์ที่มักเกิดขึ้นเมื่อบุคคลรับรู้ถึงความต้องทางสังคมไม่ได้รับการตอบสนองในบางสภาวะแวดล้อมเท่านั้น (Ozcelik & Barsade, 2018, p.2343–2366) ในส่วนของด้านภาวะการกลั้วการตกกระแสงมีผลเชิงลบต่อผลการปฏิบัติงานของพนักงานอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Fridchay & Reizer (2022, p.257–277) พบว่า พนักงานที่มีภาวะการกลั้วการตกกระแสงสูง จะมีผลการปฏิบัติงานต่ำ การที่พนักงานใช้เทคโนโลยีจะช่วยให้การทำงานมีประสิทธิภาพและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน ในทางกลับกันการใช้เทคโนโลยีที่มากเกินไปอาจนำมาสู่ภาวะการติดโซเชี่ยลมีเดีย และอาจเป็นสาเหตุทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานต่ำ

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบด้านความผิดปกติทางบุคลิกภาพที่ส่งผลต่อผลการประเมินการปฏิบัติงาน ได้แก่ ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้ำกึ่ง และแบบฮิสทรีโอนิก โดยความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้ำกึ่งมีผลเชิงบวกต่อผลการประเมินการปฏิบัติงาน อย่างมีนัยสำคัญมากที่สุด แม้ว่า จิราพร รักการ (2565) กล่าวว่าบุคคลที่มีความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้ำกึ่ง จะมีลักษณะการแสดงออกที่บ่งบอกถึงความไม่มั่นคงและการเปลี่ยนแปลงง่าย ในด้านอารมณ์ พฤติกรรม และภาพลักษณ์ตนเอง มักไม่ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน อย่างไรก็ตาม Salters–Pedneault (2021) อธิบายว่าบุคคลที่มีความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้ำกึ่งสามารถทำงานได้ดีในอาชีพที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ การแสดง การตลาด การออกแบบ หรือการเล่นดนตรี นอกจากนี้บุคคลหลายคนที่มีบุคลิกภาพแบบนี้สามารถทำงานในด้านการเอาใจใส่ผู้อื่นได้ดีอีกด้วย เช่น อาชีพครู นักจิตวิทยา นักสังคมสงเคราะห์ หรือพยาบาล เป็นต้น ในส่วนของความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสทรีโอนิกมีผลเชิงลบต่อผลการประเมินการปฏิบัติงานอย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือ ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสทรีโอนิก เป็นภาวะทางจิตใจที่มีลักษณะพฤติกรรมที่ผิดปกติ เรียกร้องความสนใจ และมีภาพลักษณ์ที่ผิดกับความเป็นจริง ไม่ถือว่าเป็นปัญหาสุขภาพจิตที่รุนแรง แต่อาจส่งผลเสียต่อความสามารถในการใช้ชีวิตประจำวันในสังคม การเรียน หรือการทำงาน ทำให้ผู้ที่มีบุคลิกภาพประเภทนี้ อาจมีปัญหาในการเรียนที่โรงเรียน หรือส่งผลต่อการปฏิบัติงานได้ (คมสวัสดิ์ อุทุมปลั่ง, 2565)

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ อาจนำไปปรับใช้ภายในองค์กรเพื่อศึกษาพฤติกรรม การเรียกร้องความสนใจและความผิดปกติทางบุคลิกภาพของพนักงานเบื้องต้น
2. เพื่อเป็นข้อมูลให้ผู้บริหารและฝ่ายทรัพยากรบุคคลทราบว่าบุคคลที่มีลักษณะความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้าวร้าว และคนที่มีความเหงา สามารถปฏิบัติงานได้ดี ควรให้การสนับสนุนและเอาใจใส่ โดยการสร้างบรรยากาศในการทำงานไม่ให้ตึงเครียดจนเกินไป อาจจัดกิจกรรมเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ภายในองค์กร เพื่อช่วยให้พนักงานผ่อนคลาย และสามารถปฏิบัติงานได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. ฝ่ายบริหารทรัพยากรบุคคล ควรทำความเข้าใจพฤติกรรมและลักษณะความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบฮิสทรีโอนิก และเพิ่มช่องทางในการติดต่อสื่อสารเพื่อให้พนักงานสามารถเข้ามาปรึกษาปัญหาต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น เพื่อช่วยบรรเทาความเครียดและความกังวลของพนักงานให้น้อยลง
4. ฝ่ายทรัพยากรบุคคลควรมีการให้ข้อมูลหรือประชาสัมพันธ์เกี่ยวพฤติกรรมด้านภาวะการกลั้วการตกกระแสน ว่ามีลักษณะและส่งผลต่อการปฏิบัติงานอย่างไร เพื่อให้พนักงานได้ตระหนักถึงพฤติกรรมดังกล่าว และสามารถนำไปเป็นแนวทางในการปรับพฤติกรรมตนเองต่อไป

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยในอนาคตอาจจัดทำในองค์กรหรือหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่ง ที่ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงผลการปฏิบัติงานที่แท้จริงของผู้ตอบแบบสอบถามได้ ซึ่งจะช่วยให้ได้รับผลการปฏิบัติงานที่ถูกต้องแม่นยำ
2. เนื่องจากแบบสอบถามที่ใช้เป็นเชิงจิตวิทยา การวิจัยครั้งถัดไปอาจทำการปรับแบบสอบถามให้กระชับและให้ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถเข้าใจคำถามได้ง่าย
3. คำถามเกี่ยวกับความผิดปกติทางบุคลิกภาพที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเพียงแบบทดสอบทางจิตวิทยาเบื้องต้น ภายใต้การควบคุมทางสถิติ ไม่ได้ให้การประเมินหรือคำแนะนำอย่างมืออาชีพแต่อย่างใด การวิจัยครั้งถัดไปอาจจะทำการเก็บข้อมูลแบบเชิงลึกจากผู้ที่มีความผิดปกติทางบุคลิกภาพโดยตรง เพื่อให้ผลการวิจัยที่แม่นยำมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- คมสวัสดิ์ อุดมปลั่ง. (2565). *ฮิสทีเรีย (Histrionic Personality Disorder): อาการ สาเหตุ วิธีการรักษา*. สืบค้นเมื่อ 9 เมษายน 2565, จาก <https://cth.co.th/histrionic-personality-disorder/>
- จิราพร รักการ. (2565). *การพยาบาลผู้ป่วยที่มีปัญหาสุขภาพจิตและผู้ที่มีการเจ็บป่วยทางจิต*. สืบค้นเมื่อ 9 เมษายน 2565, จาก https://elnurse.ssru.ac.th/jiraporn_ra/pluginfile.php/27/block_html/content/บทที่%206.8%20การพยาบาลผู้ป่วยที่มีความผิดปกติทางบุคลิกภาพ.pdf
- ณัฐพล เมืองธรรม. (2565). *สรุป 52 Insight สำคัญจาก Thailand Digital Stat 2022 ของ We Are Social*. สืบค้นเมื่อ 16 กุมภาพันธ์ 2565, จาก <https://www.everydaymarketing.co/trend-insight/insight-thailand-digital-stat-2022-we-are-social/>
- ปัญจนาวุ วรวัฒน์ชัย. (2563). พฤติกรรมที่เป็นปัญหาของสังคม. *วารสารสารสนเทศ*, 19(2), 1–16.
- รัชดา ไชยคุปต์. (2562). *รู้จักและเข้าใจความเสมอภาคทางเพศ*. [บทวิเคราะห์] สืบค้นเมื่อ 16 มีนาคม 2565, จาก <https://www.chula.ac.th/cuinside/23302/>
- สมพิศ ทองปาน. (2559). HR เชิงรุกในยุคของการเปลี่ยนแปลง. *วารสารบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 10(3), 245–257.
- สำนักงานประกันสังคม. (2564). *ข้อมูลจำนวนผู้ประกันตนมาตรา 33*. สืบค้นเมื่อ 5 เมษายน 2565, จาก https://catalog.sso.go.th/th/dataset/?data_type=ข้อมูลสถิติ
- สุพริศร์ สุวรรณิก. (2565). *โลกจะเปลี่ยนไปอย่างไร หลังวิกฤตโควิด-19 จบลง?*. สืบค้นเมื่อ 20 พฤษภาคม 2565, จาก https://www.bot.or.th/Thai/ResearchAndPublications/articles/Pages/Article_30Mar2020.aspx
- สุเจตน์ วรณนัตร. (2564). “SPOTLIGHT EFFECT” ตอบคำถามว่าทำไมมนุษย์จึงต้องการให้ผู้อื่นสนใจ เพื่อก้าวข้ามข้อบกพร่องนี้. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2565, จาก <https://www.themacho.co/2020/spotlight-effect/>
- อิสริย์ บุญยิ่งสถิตย์. (2562). แนวทางการบำบัดความคิดและพฤติกรรมสำหรับผู้ป่วยโรคบุคลิกภาพผิดปกติชนิดก้ำกึ่ง. *วารสารจิตวิทยาคลินิกไทย*, 50(2), 45–66.
- อุ้มยศ พฤษ์สำเร็จ. (2561). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง False Consensus Effect ที่มีผลต่อการปฏิบัติงาน (การค้นคว้าอิสระ ปริญญาโทบริหารธุรกิจ)*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- Carter, L. G., & Douglass, D. M. (2018). *The Aging Narcissus: Just a Myth? Narcissism Moderates the Age–Loneliness Relationship in Older Age*. Retrieved April 2, 2022, from <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2018.01254/full>
- Ferguson, C. (2022). *3 Minute Histrionic Test*. Retrieved April 7, 2022, from <https://www.idrlabs.com/3-minute-histrionic/test.php>

- Fridchay, J. & Reizer, A. (2022). Fear of Missing out (FOMO): Implications for Employees and Job Performance. *The Journal of Psychology*, 156(4), 257–277.
- Gordon, B. (2014). *Excessive Attention-Seeking and Drama Addiction*. Retrieved March 16, 2022, from <https://www.psychologytoday.com/us/blog/obesely-speaking/201411/excessive-attention-seeking-and-drama-addiction>
- Kirby, S. (2022). *Are You Guilty Of Attention Seeking Behavior? How to Spot The Habits Of This Behavior*. Retrieved April 8, 2022 from <https://www.betterhelp.com/advice/behavior/are-you-guilty-of-attention-seeking-behavior/>
- Koopmans, L., Bernaards, M. C., Hildebrandt, H. V., De Vet, C.W. H., & Van der Beek, J. A. (2014). Measuring Individual Work Performance – Identifying and Selecting Indicators. *A Journal of Prevention, Assessment & Rehabilitation*, 45(3), 61–81.
- Ozcelik, H. & Barsade, S. (2018). No Employee an Island: Workplace Loneliness and Job Performance. *The Academy of Management Journal*, 61(6), 2343–2366.
- Przybylski, A., Murayama, K., Dehaan, R. C., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computer in Human Behavior*, 29(4), 1841–1848.
- Raskin, R. & Hall, C. (2022). *3 Minute Narcissism Test*. Retrieved April 7, 2022, from <https://www.idrlabs.com/3-minute-narcissism/test.php>
- Rosenberg, M. (2022). *3 Minute Self-Esteem Test*. Retrieved April 7, 2022, from <https://www.idrlabs.com/3-minute-self-esteem/test.php>
- Salters-Pedneault, K. (2021). *Having a Career With Borderline Personality Disorder*. Retrieved May 30, 2022, from <https://www.verywellmind.com/bpd-and-career-choices-425401>
- Tharayil, D. (2022). *Loneliness Test*. Retrieved April 7, 2022, from <https://www.idrlabs.com/loneliness/test.php>
- Yamane, T. (1973). *Statistic: An Introductory Analysis*. 3rd ed. New York: Harper and Row Publications.
- Zanarini, M. (2022). *Borderline Personality Test*. Retrieved April 7, 2022, from <https://www.idrlabs.com/borderline-personality/test.php>

บทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการ
การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาอุทยานแห่งชาติผาแต้ม
จังหวัดอุบลราชธานี

จิราพร วาฬ¹ และ สุภาณี นวกุล¹

¹สาขารัฐประศาสนศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 2) ปัจจัยที่มีผลต่อบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และ 3) เพื่อเสนอแนวทางในการพัฒนาบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การวิจัยครั้งนี้ใช้การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) คือ การวิจัยเชิงปริมาณ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 400 ตัวอย่าง นำข้อมูลมาวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้การวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) และในส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการสัมภาษณ์จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 9 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พบว่า อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$, $SD = 0.62$) บทบาทด้านแหล่งท่องเที่ยว อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.27$, $SD = 0.61$) รองลงมา คือ บทบาทด้านสิ่งอำนวยความสะดวก อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$, $SD = 0.71$) บทบาทด้านผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.12$, $SD = 0.70$) และบทบาทด้านบริการอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.06$, $SD = 0.71$) 2) ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยบริหารจัดการกับบทบาทขององค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พบว่า ด้านการตลาดและด้านบุคลากร มีความสัมพันธ์กันในทางบวกที่ส่งผลต่อบทบาทขององค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) แนวทางในการพัฒนาบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี ควรเพิ่มการประสานงานกับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ส่งเสริมและพัฒนาบุคลากรด้านการท่องเที่ยวให้มีทักษะภาษาต่างประเทศเพิ่มมากขึ้น ส่งเสริมกลยุทธ์ความร่วมมือกับจังหวัดใกล้เคียง และจัดกิจกรรมส่งเสริมด้านการตลาดเพิ่มมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อุทยานแห่งชาติผาแต้ม บทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัด

รับบทความ: 18 พฤษภาคม 2565

แก้ไขเสร็จ: 23 กรกฎาคม 2565

ตอบรับบทความ: 8 สิงหาคม 2565

The Roles of the Ubon Ratchathani Provincial Administrative Organization in the Management of Cultural Tourism: A Case Study of Pha Taem National Park, Ubon Ratchathani Province

Jiraporn Warpop¹ and Suphanee Navakul¹

¹Master of Public Administration Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Chandrakasem Rajabhat University

Abstract

The objectives of this research study were to: 1) study the role of the Ubon Ratchathani Provincial Administrative Organization in the management of cultural tourism: a case study of Pha Taem National Park, Ubon Ratchathani Province; 2) study the problems and obstacles in the management of cultural tourism; and 3) determine the guidelines for the development of the role of the Ubon Ratchathani Provincial Administrative Organization in the management of cultural tourism. The study was conducted as a mixed-method. The quantitative research part employed questionnaire as a tool to collect data from 400 samples. The results were analyzed by using statistics of mean, standard deviation and Multiple Regression Analysis. In the qualitative research was conducted with 9 key informants using an in-depth interview.

The Results reveal that of: 1) The analysis of the role of the Ubon Ratchathani Provincial Administrative Organization in the management of cultural tourism was found to be at “high level” ($\bar{X} = 4.15$, $SD = 0.62$) following the role of tourist attraction aspect that it was at “highest level” ($\bar{X} = 4.27$, $SD = 0.61$), as well as the role of facilities ($\bar{X} = 4.15$, $SD = 0.71$); role of travel products ($\bar{X} = 4.12$, $SD = 0.70$) and role of service were also found at “high level” ($\bar{X} = 4.06$, $SD = 0.71$). 2) The relationship between management factors and the role of the Ubon Ratchathani Provincial Administrative Organization in the management of cultural tourism, market and manpower was found to be a positive correlation that affected the role of the Ubon Ratchathani Provincial Administrative Organization in the management of cultural tourism with statistically significant at the 0.05 level. Furthermore, 3) The guidelines for the development of the role of the Ubon Ratchathani PAO, would recommend that coordination among public sector, the private sector, as well as local people to promote and develop tourism be made possible. In addition, personnel should have more foreign language skills, in order to promote strategies for cooperation with neighboring provinces and organize more marketing promotion activities.

Keywords: Cultural Tourism, Pha Taem National Park, Provincial Administrative Organization

Received: 18 May 2022

Revised: 23 July 2022

Accepted: 8 August 2022

บทนำ

การท่องเที่ยวเป็นปัจจัยอันสำคัญ ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาประเทศ เป็นผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม ในการ “สร้างงาน สร้างอาชีพ สร้างรายได้” และยังเป็น การกระตุ้นการพัฒนาในด้านอื่น ๆ ตามมาอีกด้วย (ภาวิณี ตันตระกูล, 2552, อ้างใน รัชฎาภรณ์ รัตนวรกานต์, 2561, น.182) การท่องเที่ยวเป็นอีกหนึ่งอุตสาหกรรมที่สร้างรายได้ให้กับประเทศไทย มาอย่างต่อเนื่อง ในปี พ.ศ. 2562 การท่องเที่ยวสร้างรายได้ จำนวน 2.03 ล้านล้านบาท ในขณะที่ปี พ.ศ. 2563 จากเหตุการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) ปรับลดเป้าหมายจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติที่จะเดินทางมาไทยในปี 2563 เหลือ 36 ล้านคน ลดลงร้อยละ 9.5 จากปี 2562 และลดเป้าหมายรายได้จากนักท่องเที่ยวต่างชาติ ลดลงเหลือ 1.78 ล้านล้านบาท แต่สำหรับตลาดในประเทศ ททท.ยังคงเป้าหมายเดิมที่จำนวนนักท่องเที่ยวไทย 172 ล้านคน สร้างรายได้ 1.13 ล้านล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 4 (ธนาคารเพื่อการส่งออกและนำเข้า แห่งประเทศไทย, 2563) ทั้งนี้การท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมบริการ เพื่อตอบสนองความต้องการ ของนักท่องเที่ยวทั้งด้านทรัพยากรและข้อมูลข่าวสาร จะต้องทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความพึงพอใจ และประทับใจในการให้บริการ (พัชรินทร์ ศิริอำพันธ์กุล และคณะ, 2550, น.104) กระทรวงการท่องเที่ยว และกีฬาได้กำหนดนโยบายในการพัฒนาบริการและส่งเสริมการท่องเที่ยว ซึ่งได้กำหนดให้ประเทศไทย เป็นประเทศศูนย์กลางท่องเที่ยวแห่งเอเชีย โดยเป้าหมายหลักในการพัฒนาด้านสาธารณูปโภค ที่พักสาธารณสุขพื้นฐาน รูปแบบการท่องเที่ยวที่หลากหลาย การนำเสนอวัฒนธรรมไทยที่เป็น เอกลักษณ์ การกำหนดมาตรฐานความปลอดภัยแก่นักท่องเที่ยวและการต้อนรับด้วยอัธยาศัย ไมตรี จึงเห็นได้ว่านโยบายดังกล่าวมีความสำคัญต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวทุกระดับโดยเฉพาะ ระดับท้องถิ่น ซึ่งภารกิจดังกล่าวถ่ายโอนให้แก่ เทศบาล เมืองพัทยา องค์การบริหารส่วนตำบล องค์การบริหารส่วนจังหวัด และกรุงเทพมหานคร ในประเภทกลุ่มงานเลือกทำโดยอิสระ (คณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติ, 2554) องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี เป็น ราชการส่วนท้องถิ่นตามพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการแผ่นดิน พ.ศ. 2534 จัดตั้งขึ้นตาม พระราชบัญญัติองค์การบริหารส่วนจังหวัด พ.ศ. 2540 มีฐานะเป็นนิติบุคคล มีเขตพื้นที่และมีอำนาจหน้าที่ในการจัดระบบบริการสาธารณะสำหรับจังหวัดอุบลราชธานี เป็นจังหวัดที่มีศักยภาพ ในด้านการท่องเที่ยวทั้งสถานที่ท่องเที่ยวตามธรรมชาติเชิงประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ศาสนา โดยมีกลยุทธ์ที่จะส่งเสริมและพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวให้ได้มาตรฐาน รวมทั้งเพิ่มมาตรฐาน ความปลอดภัยให้กับนักท่องเที่ยวไปสู่เป้าหมายการพัฒนาศักยภาพในด้านการท่องเที่ยว อันเป็น การกระตุ้นการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจที่ก่อให้เกิดกระแสการท่องเที่ยว การซื้อสินค้าและบริการ ทั้งในระบบจังหวัดและภูมิภาค เป็นการกระจายรายได้เข้าสู่ภาคประชาชน เป็นแหล่งสร้างรายได้ ของประชาชนในพื้นที่ ตลอดจนเป็นการกระตุ้นทางเศรษฐกิจของจังหวัดอุบลราชธานี (องค์การบริหาร

ส่วนจังหวัดอุบลราชธานี, 2563) ข้อมูลจำนวนนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวชมแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ในจังหวัดอุบลราชธานี รายได้จากจังหวัดอุบลราชธานี พ.ศ. 2562 รายได้จากผู้เยี่ยมเยือน 581.57 ล้านบาท (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2563) อุทยานแห่งชาติ ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนทั้งในมิติวัฒนธรรม เศรษฐกิจ การศึกษาและสังคม เป็นแหล่งรวมของทรัพยากรสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต ซึ่งมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันอย่างเป็นกระบวนการและมีระบบนำไปสู่การผลิตและควบคุมตนเองตามธรรมชาติ อันส่งผลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งทางตรงทางอ้อม (กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช, 2560, น.1) อุทยานแห่งชาติผาแต้ม จังหวัดอุบลราชธานี มีกิจกรรมการจัดงานรับแสงแรกแห่งสยาม โดยองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีและส่วนราชการที่เกี่ยวข้อง กิจกรรมภายในงานมีขบวนแห่ขันหมากเพื่อเป็นสิริมงคลตามวิถีดั้งเดิมของชาวอีสาน พิธีบายศรีสู่ขวัญแขกผู้มาเยือน พิธีส่งแสงตะวัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและกระตุ้นเศรษฐกิจ โดยจุดเด่นของอุทยานแห่งชาติผาแต้ม คือ สามารถท่องเที่ยวได้ตลอดทั้งปีและมีสถานที่ท่องเที่ยวที่หลากหลายอาทิ ภาพเขียนสีผาแต้ม เสาเฉลียง หุ่นดอกหญ้า น้ำตกแสงจันทร์ และน้ำตกสร้อยสวรรค์ กิจกรรมเหล่านี้ล้วนได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวมาโดยตลอด (สำนักงานโกลด์อุบลดอกคอม, 2563)

จากข้อมูลสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดอุบลราชธานี พบว่า ในปี พ.ศ. 2560 มีนักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามาชมที่อุทยานแห่งชาติผาแต้มกว่า 20,000 คน สามารถสร้างรายได้ 63 ล้านบาท ในเรื่องของการใช้จ่ายใช้สอยของนักท่องเที่ยว ถือว่าประสบความสำเร็จในการดึงดูดนักท่องเที่ยวเข้าสู่พื้นที่ มากกว่าปีที่ผ่านมาร้อยละ 2 (กรุงเทพมหานคร, 2560) องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี ในฐานะองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่มีขนาดใหญ่ มีบทบาทอำนาจหน้าที่ในการบริหารสาธารณะแก่ประชาชน มีงบประมาณจำนวนมาก มีพื้นที่ในการรับผิดชอบจำนวนมาก มีบุคลากรที่เพียงพอ และได้มีการวางนโยบายด้านการท่องเที่ยว การส่งเสริมการอนุรักษ์ให้เกิดการพัฒนาในเวลาเดียวกัน (องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี, 2561) อันเป็นไปตามพระราชบัญญัติองค์การบริหารส่วนจังหวัด พ.ศ. 2540 มาตรา 45 (8) อีกทั้งตามพระราชบัญญัติกำหนดแผนและขั้นตอนการกระจายอำนาจให้แก่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น พ.ศ. 2542 มาตรา 17 (14) กำหนดให้องค์การบริหารส่วนจังหวัดมีอำนาจและหน้าที่ในการจัดการส่งเสริมการท่องเที่ยว ดังนั้น องค์การบริหารส่วนจังหวัดจึงมีหน้าที่โดยตรงตามกฎหมายที่จะดำเนินการเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ในท้องถิ่นของตน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา “บทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี” ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม โดยใช้อุทยานแห่งชาติผาแต้มเป็นกรณีศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดแผนงานด้านการท่องเที่ยว ตลอดจนจนศึกษาปัญหา

และอุปสรรค เพื่อเป็นข้อมูลสะท้อนกลับให้กับหน่วยงานนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาบทบาทขององค์กรและพัฒนาแผนการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาอุทยานแห่งชาติผาแต้ม จังหวัดอุบลราชธานี
2. เพื่อศึกษาปัจจัยการบริหารจัดการที่มีผลต่อบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาอุทยานแห่งชาติผาแต้ม จังหวัดอุบลราชธานี
3. เพื่อเสนอแนวทางในการพัฒนาบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาอุทยานแห่งชาติผาแต้ม จังหวัดอุบลราชธานี

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

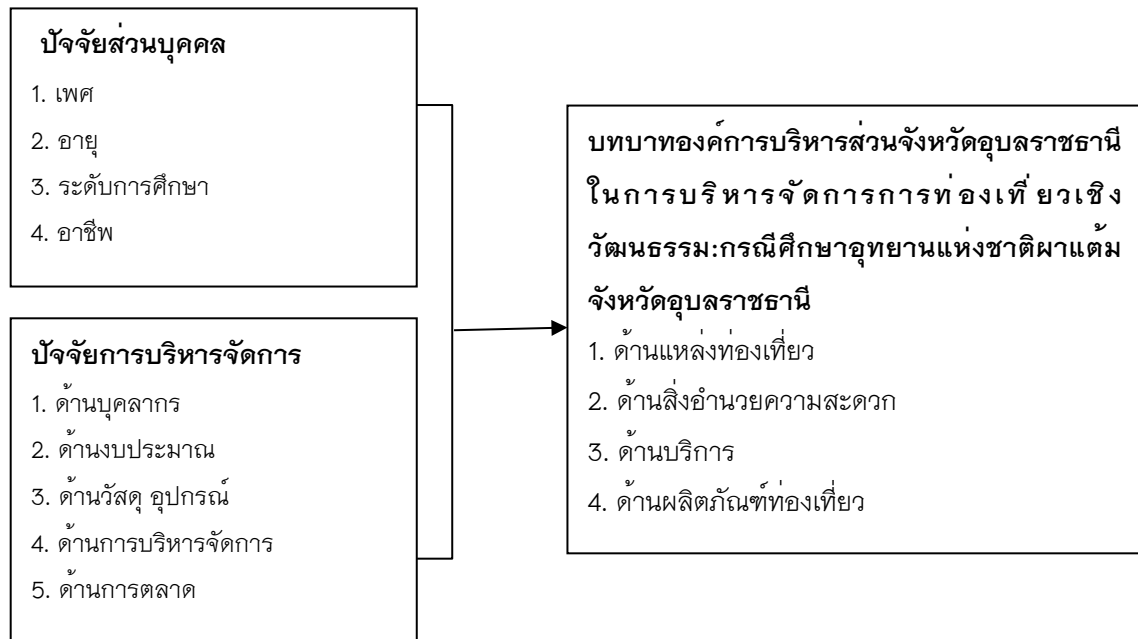
ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ ประชากรในตำบลโขงเจียมจำนวนทั้งหมด 6,270 คน (องค์การบริหารส่วนตำบลโขงเจียม, 2562, น.4) และจำนวนนักท่องเที่ยว จากข้อมูลรายงานสถิตินักท่องเที่ยวของอุทยานแห่งชาติผาแต้ม ปี 2563 มีจำนวน 151,235 คน (สำนักงานพื้นที่อนุรักษ์ที่ 9, 2564) ดังนั้นจึงมีประชากรรวมทั้งหมดจำนวน 157,505 คน คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามาเน่ (Yamane, 1973, pp.727–728) ได้ขนาดตัวอย่าง 400 คน และสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง จำนวน 9 คน แบ่งออกเป็น ผู้บริหารและบุคลากรองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 3 คน และบุคลากรอุทยานแห่งชาติผาแต้ม จำนวน 6 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ 1) ปัจจัยส่วนบุคคล (เพศ อายุ ระดับการศึกษา และอาชีพ) และ 2) ปัจจัยการบริหารจัดการ (ด้านบุคลากร ด้านงบประมาณ ด้านวัสดุ/อุปกรณ์ ด้านการบริหารจัดการ และด้านการตลาด)
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ บทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษา อุทยานแห่งชาติผาแต้ม จังหวัดอุบลราชธานี (ด้านแหล่งท่องเที่ยว ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านบริการ และด้านผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยกำหนดตัวแปรอิสระ คือ ปัจจัยการบริหารจัดการ (5M) จากแนวคิดของสมคิด บางโม (2545, น.61) และตัวแปรตามบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแนวคิดของดร.ชนี เอมพันธุ์ (2550, น.14) นำมาเขียนเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังภาพ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

ปัจจัยบริหารจัดการมีอิทธิพลต่อบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาอุทยานแห่งชาติผาแต้ม จังหวัดอุบลราชธานี

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

1. แบบสอบถาม (Questionnaire)

จัดทำขึ้นโดยอาศัยการค้นหามาจากเอกสารและงานวิจัย เพื่อนำมาสร้างแบบสอบถามผ่านการตรวจสอบความตรงโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่า มีคะแนนเท่ากับ 1 จำนวน 35 ข้อ และมีคะแนนเท่ากับ 0.67 จำนวน 5 ข้อ ทำการหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีการของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้เท่ากับ 0.983 แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 4 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา และอาชีพ ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ

ตอนที่ 2 เป็นคำถามปลายปิดสอบถามความคิดเห็นด้านบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จำนวน 20 ข้อ

ตอนที่ 3 เป็นคำถามปลายปิดสอบถามความคิดเห็นด้านปัจจัยบริหารจัดการ จำนวน 20 ข้อ

2. แบบสัมภาษณ์ (Semi-structured Interview)

เป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) สร้างโดยผ่านการเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ทำการหาค่า IOC พบว่า มีคะแนนเท่ากับ 1 จำนวน 2 ข้อ และมีคะแนนเท่ากับ 0.67 จำนวน 5 ข้อ

การรวบรวมข้อมูล

1. การวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา จำนวน 400 ตัวอย่าง โดยใช้การส่งแบบสอบถามออนไลน์ Google Form เพื่ออำนวยความสะดวกต่อผู้ตอบแบบสอบถาม

2. การวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์ในการเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 9 คน แบ่งออกเป็น บุคลากรขององค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 3 คน ได้แก่ นายก อบจ.อุบลราชธานี 1 คน, หัวหน้าฝ่ายบริหารงานทั่วไป 1 คน นักจัดการงานทั่วไปชำนาญการ 1 คน และบุคลากรของอุทยานแห่งชาติผาแต้ม จำนวน 6 คน ได้แก่ พนักงานพิทักษ์ป่า 3 คน พนักงานจ้างเหมาบริการ 2 คน และ พนักงานบุคคลภายนอก 1 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์เชิงปริมาณ เป็นข้อมูลที่ได้จากการแจกแบบสอบถาม ได้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสถิติทางสังคมศาสตร์ มีกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ดังนี้

ส่วนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage)

ส่วนที่ 2 บทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดในการบริหารจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมฯ ทำการวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ส่วนที่ 3 ปัจจัยการบริหารจัดการ ทำการวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การทดสอบสมมติฐาน (Hypothesis Testing) โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ Multiple Regression Analysis

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ที่ได้จากการแบบสัมภาษณ์ มีขั้นตอนดังนี้

2.1 นำข้อมูลที่ได้จากการจัดบันทึกและบันทึกเสียงในการสัมภาษณ์มาจัดกลุ่มประเด็น

2.2 ทำการวิเคราะห์ตามประเด็นข้อมูล การตีความเนื้อหาข้อมูล

2.3 ทำการพรรณนาความเชื่อมโยงตามกรอบแนวคิด และทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย
จากนั้นหาข้อสรุป เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา และอาชีพ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 26-35 ปี มีระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี และมีอาชีพเป็นพนักงานเอกชน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยการบริหารจัดการ การสำรวจความคิดเห็นปัจจัยการบริหารจัดการประกอบด้วย 5 ด้าน มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลระดับความคิดเห็นของปัจจัยการบริหารจัดการ

ปัจจัยการบริหารจัดการ	M	SD	ระดับความคิดเห็น
ด้านบุคลากร	4.20	0.71	มาก
ด้านงบประมาณ	4.29	0.73	มากที่สุด
ด้านวัสดุ อุปกรณ์	4.36	0.74	มากที่สุด
ด้านการบริหารจัดการ	4.34	0.72	มากที่สุด
ด้านการตลาด	4.38	0.71	มากที่สุด
รวม	4.31	0.65	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ปัจจัยการบริหารจัดการ ทั้ง 5 ด้าน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.31 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ส่วนใหญ่เห็นด้วยมากที่สุด คือ ด้านการตลาด อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 รองลงมา คือ ด้านวัสดุ อุปกรณ์ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 และลำดับสุดท้าย คือ ด้านบุคลากร อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การสำรวจความคิดเห็นบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ประกอบด้วย 4 ด้าน ซึ่งมีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

**ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลระดับความคิดเห็นของ
บทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี**

บทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี	M	SD	ระดับความคิดเห็น
ด้านแหล่งท่องเที่ยว	4.27	0.61	มากที่สุด
ด้านสิ่งแวดล้อมความสะอาด	4.15	0.71	มาก
ด้านบริการ	4.06	0.71	มาก
ด้านผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว	4.12	0.70	มาก
รวม	4.15	0.62	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า บทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมฯ ทั้ง 4 ด้าน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.15 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ส่วนใหญ่เห็นด้วยมากที่สุด คือ ด้านแหล่งท่องเที่ยว อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 รองลงมา คือ ด้านสิ่งแวดล้อมความสะอาด อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 และลำดับสุดท้าย คือ ด้านบริการ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4 การวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณระหว่างปัจจัยการบริหารจัดการที่มีต่อ
บทบาท อบจ. อุบลราชธานี ในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมฯ**

ตัวแปร	b	SE _b	β	t	Sig
ค่าคงที่	1.826	0.175		10.439	0.000*
ด้านบุคลากร (M1)	0.193	0.052	0.222	3.706	0.000*
ด้านงบประมาณ (M2)	-0.050	0.069	-0.059	-0.735	0.463
ด้านวัสดุ อุปกรณ์ (M3)	0.124	0.077	0.149	1.610	0.108
ด้านการบริหารจัดการ (M4)	0.079	0.074	0.093	1.064	0.288
ด้านการตลาด (M5)	0.193	0.076	0.223	2.530	0.012*
SEest = ± 0.51 ; Durbin-Watson = 1.324					
R = 0.566; R ² = 0.320; F = 37.052; DF = 5; sig = 0.000					

* นัยสำคัญที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4 พบว่า ปัจจัยการบริหารจัดการมีอิทธิพลต่อบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมฯ จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการตลาด และด้านบุคลากรมีอิทธิพลเชิงบวกต่อบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมฯ

อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ได้ร้อยละ 32 แต่ในด้านงบประมาณมีอิทธิพลเชิงลบต่อบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมฯ ทั้งนี้สามารถเขียนสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ และคะแนนมาตรฐาน ได้ดังนี้

$$Y = 1.826 + 0.193(M1) - 0.050(M2) + 0.124(M3) + 0.079(M4) + 0.193(M5)$$

$$Z = 0.222(M1) - 0.059(M2) + 0.149(M3) + 0.093(M4) + 0.223(M5)$$

อภิปรายผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 บทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมฯ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า บทบาทด้านแหล่งท่องเที่ยว อยู่ในระดับมากที่สุด การที่ผลออกมาเช่นนี้เพราะ อบจ.อุบลราชธานี มีการพัฒนาปรับปรุงภูมิทัศน์ของอุทยานแห่งชาติผาแต้ม ให้มีความสวยงาม น่าสนใจ มีความกลมกลืนกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ สร้างระบบสาธารณูปโภคเพื่อสะดวกเข้าถึงพื้นที่อุทยาน เช่น ถนน การเดินรถประจำทาง การประปา และการไฟฟ้า ฯลฯ ประดับตกแต่งทางเข้าอุทยานให้มีความสวยงามและสะท้อนคุณค่าวัฒนธรรม มีลานกิจกรรมเพื่อชมการแสดงหรือสาธิตกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม และกิจกรรมอื่น ๆ มีการจัดทำระบบโฆษณา ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติผาแต้ม ไปยังกลุ่มเป้าหมาย เช่น แผ่นพับ นิตยสาร วารสาร และคู่มือท่องเที่ยว เพื่อประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวได้รับทราบ สอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยของ นิชนันท์ อ่อนรัตน์ (2561) พบว่า กระบวนการกำหนดนโยบายการส่งเสริมการท่องเที่ยวไปปฏิบัติ จังหวัดอุบลราชธานีมีการกำหนดนโยบาย แผนงาน โครงการ และกิจกรรมร่วมกับของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

บทบาทด้านสิ่งอำนวยความสะดวก อยู่ในระดับมาก การที่ผลออกมาเช่นนี้เพราะ อบจ.อุบลราชธานี มีเส้นทางที่นักท่องเที่ยวสามารถเดินทางเข้าถึงได้อย่างสะดวก มีป้ายบอกทาง/แนะนำติดตั้งไว้ในตำแหน่งที่เห็นเด่นชัด เนื้อหาถูกต้องชัดเจนมีรถโดยสาร และรถรับจ้างสาธารณะบริการนักท่องเที่ยว มีเจ้าหน้าที่รับผิดชอบดูแลด้านความปลอดภัย และอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวที่มาอุทยานแห่งชาติผาแต้ม มีการจัดทำป้ายประกาศ/คำเตือนจุดเสี่ยงอันตรายที่นักท่องเที่ยวเข้าใจได้ง่าย สอดคล้องกับงานของ ณิชญาภรณ์ รัตนวรกานต์ (2561, น.180-181) ผลการวิจัยส่วนหนึ่ง พบว่า ด้านพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวก เพื่อการท่องเที่ยวมีค่าเฉลี่ยสูงสุด อันเป็นมาจากกฎหมายจัดตั้งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีขอบเขตที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวที่มีการบัญญัติไว้อย่างชัดเจน

บทบาทด้านผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว อยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะ อบจ.อุบลราชธานี มีสินค้า/ของที่ระลึก/บริการที่หลากหลายท้องถิ่นหรือชุมชน มีคุณภาพและราคาเหมาะสม

สะท้อนคุณค่าทางวัฒนธรรม มีการจัดแสดงสินค้าภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรม สอดคล้องกับแนวคิดของดร.ชนิ เอมพันธุ์ (2550, น.141) ที่อธิบายว่า ผลิตภัณฑ์ของแหล่งท่องเที่ยว เป็นส่วนหนึ่งของความต้องการในการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับนักท่องเที่ยวผู้ประกอบการและ ประชาชนในพื้นที่ซึ่งหมายถึงกิจกรรม รูปแบบหรือกระบวนการการท่องเที่ยว นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดของเทิดชาย ช่วยบำรุง (2552, น.62) ที่ได้กล่าวว่าการมีเศรษฐกิจฐานราก ที่เข้มแข็ง สมดุล มีภูมิคุ้มกัน สามารถเพิ่มรายได้และการมีงานทำ การพัฒนาคุณภาพผลิตภัณฑ์ เชื่อมโยงสู่ตลาดภายในและนอกประเทศ แสดงถึง“จุดยืนผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว” อันเป็นปัจจัย สำคัญในการพัฒนาการท่องเที่ยวในท้องถิ่นสู่ความยั่งยืนนั้น

บทบาทด้านบริการ อยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะการที่มีห้องน้ำสาธารณะสะอาด และเพียงพอ มีจำนวนถังขยะเพียงพอมีที่พักผ่อนสำหรับนักท่องเที่ยว มีร้านอาหารและเครื่องดื่ม จำนวนเหมาะสม และควบคุมราคาขาย มีสถานที่พักผ่อนที่สะอาด ปลอดภัย และราคาเหมาะสม สอดคล้องกับการศึกษาของ หยี่ฟาง แซ่ฟาง (2564) ผลการวิจัยพบว่า ด้านการบริการการท่องเที่ยว อยู่ในระดับมาก เพราะมีการสนับสนุนหรือจัดให้มีบริการด้านสารสนเทศ สนับสนุนหรือจัดให้มี บริการด้านความปลอดภัย สนับสนุนหรือจัดให้มีบริการด้านขนส่ง และสนับสนุนหรือจัดให้มี บริการที่พักค้างแรมสำหรับนักท่องเที่ยว

วัตถุประสงค์ที่ 2 ปัจจัยการบริหารจัดการที่มีผลต่อบทบาทองค์การบริหาร ส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมฯ พบว่า ภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ อบจ.อุบลราชธานี ปัจจุบันมีหน้าที่ในการส่งเสริม การพัฒนาการท่องเที่ยว เห็นได้จากรายงานผลการดำเนินงานประจำปี เอกสารที่ปรากฏใน ยุทธศาสตร์ที่ 5 การส่งเสริมการลงทุน พาณิชยกรรม และการท่องเที่ยว (2559-2563) แผนพัฒนาท้องถิ่น พ.ศ. 2561-2565 (องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี, 2561, น.52) แผนยุทธศาสตร์การพัฒนา พ.ศ. 2560-2561 (องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี, 2559, น.1-2) และแผนพัฒนาจังหวัด พ.ศ. 2561-2565 (สำนักงานจังหวัดจังหวัดอุบลราชธานี, 2561, น.1) สอดคล้องกับคำให้สัมภาษณ์ของสุจิตใจ จันทา (สัมภาษณ์, 4 กันยายน 2564) และกานต์ กัลป์ตินันท์ (สัมภาษณ์, 4 กันยายน 2564) บทบาทด้านการบริหารจัดการของ อบจ.อุบลราชธานีมีแผนการบริหาร จัดการที่ชัดเจน และมีโครงสร้างคณะทำงานฯ ตามที่กฎหมายท้องถิ่นบัญญัติไว้ โดยมีนายก อบจ.อุบลราชธานี เป็นประธานคณะกรรมการที่ปรึกษาอุทยานแห่งชาติผาแต้ม ดังนั้นปัจจัย การบริหารจัดการจึงมีความสัมพันธ์ต่อบทบาทของ อบจ.อุบลราชธานีในการบริหารจัดการ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมฯ

จากผลการวิเคราะห์ดังตารางที่ 4 พบว่า ปัจจัยการบริหารจัดการที่มีผลต่อบทบาทขององค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมฯ 2 ด้าน คือ ด้านการตลาดและด้านบุคลากร ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

ด้านการตลาด พบว่า มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด สอดคล้องกับแผนพัฒนาจังหวัดอุบลราชธานีที่มีการกำหนดงบประมาณเพื่อประชาสัมพันธ์ ประเด็นการพัฒนา การค้า การลงทุน และการท่องเที่ยว (สำนักงานจังหวัดอุบลราชธานี, 2561, น.52) แผนพัฒนาท้องถิ่น พ.ศ. 2561-2565 ประเด็นการพัฒนาที่ 3 การส่งเสริมและการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงคุณภาพ (องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี, 2561, น.72-73, น.106-107) งานวิจัยของ วรณารถ ดวงอุดม (2557, น.42) อีกด้วยว่า ในด้านความสามารถทางการตลาดและการประชาสัมพันธ์ ระดับองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยนาท พบว่า มีความสามารถด้านการตลาดและการประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับดี ดังนั้น ในด้านการตลาดของ อบจ.อุบลราชธานี จึงกล่าวได้ว่ามีประสิทธิภาพเป็นไปตามที่กำหนดไว้ในแผนต่าง ๆ

หนึ่งในด้านการตลาด มีความสัมพันธ์กันในทางบวกที่ส่งผลต่อบทบาทขององค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมฯ การที่ผลการวิจัยปรากฏเช่นนี้สอดคล้องกับคำให้สัมภาษณ์ของสุจิต จันทา (สัมภาษณ์, 3 พฤศจิกายน 2564) และ สมมาศ มีธรรม (สัมภาษณ์, 3 พฤศจิกายน 2564) มีสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดอุบลราชธานี ช่วยในการประชาสัมพันธ์ ทำแผนพับ ใบปลิว ทำยูทูบ เชิญชวนนักท่องเที่ยว ทำให้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น แต่สถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้ไม่สามารถส่งเสริมกิจกรรมด้านการตลาดได้ ซึ่งหากสถานการณ์ดีขึ้น อบจ.อุบลราชธานี ก็จะมีการขับเคลื่อนกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ในแผนงาน กล่าวโดยสรุป การเสริมสร้างศักยภาพการพัฒนาการท่องเที่ยวสู่ความยั่งยืน องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นองค์กรภาครัฐที่ใกล้ชิดชุมชน และแหล่งท่องเที่ยวมากที่สุด รู้จักและเข้าใจพื้นที่เป็นอย่างดี จึงสามารถกำหนดทิศทางและแนวทางในการพัฒนาการท่องเที่ยวในพื้นที่ให้สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ได้เป็นอย่างดี จึงจำเป็นที่จะต้องมีบทบาทในการจัดทำระบบข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวอาณานิคมบริเวณเพิ่มขึ้น

ด้านบุคลากร จากผลการวิเคราะห์อยู่ในระดับมาก ซึ่งมีค่าน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับด้านอื่น ๆ สอดคล้องกับการศึกษาของ วรณารถ ดวงอุดม (2557, น.35) ที่ได้ทำการศึกษา เรื่องความสามารถในการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวขององค์การปกครองส่วนท้องถิ่นจังหวัดชัยนาท พบว่า สถานะของการบริหารจัดการการท่องเที่ยว โดยภาพรวมได้รับการพัฒนาขึ้นในระดับหนึ่ง และมีความหลากหลายของระดับความสามารถในการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว ในด้านการจัดการความรู้ยังมีข้อจำกัด ทั้งด้านความรู้ความเข้าใจ ทักษะ รวมทั้งการฝึกอบรมและ

เผยแพร่ ในด้านการบูรณาการนโยบาย แผนงานโครงการ มีเพิ่มขึ้น แต่ยังไม่เพียงพอ หนึ่งในด้านบุคลากร มีความสัมพันธ์กันในทางบวกที่ส่งผลต่อบทบาทขององค์การบริหารส่วนจังหวัด อุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมฯ

วัตถุประสงค์ที่ 3 แนวทางในการพัฒนาบทบาทองค์การบริหารส่วนจังหวัด อุบลราชธานีในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมฯ

จากข้อมูลการสัมภาษณ์และข้อค้นพบจากเอกสารที่เกี่ยวข้องนำมาสู่การเสนอในการพัฒนาบทบาท อบจ.อุบลราชธานีต่อการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีความสำคัญใน 3 ด้าน ดังนี้

ด้านบุคลากร 1) พัฒนาความสามารถของบุคลากรในด้านภาษาเพื่อให้ข้อมูล การท่องเที่ยวเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างประเทศให้เดินทางมาเที่ยวมากยิ่งขึ้น เพื่อยกระดับเป็นเมืองท่องเที่ยวชั้นนำ เช่น เชียงใหม่ ภูเก็ต เป็นต้น และ 2) ส่งเสริมและสนับสนุนให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการการท่องเที่ยว ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการสอดคล้องกับแนวคิดของเทิดชาย ช่วยบำรุง (2552, น.68) ในธุรกิจการท่องเที่ยวบุคลากรผู้ให้บริการหรือพนักงานสามารถสร้างความพึงพอใจกับนักท่องเที่ยวซึ่งเป็นลูกค้าได้ มีความสามารถ มีทัศนคติที่ดี สามารถตอบสนองลูกค้ามีความคิดริเริ่ม มีความสามารถในการแก้ปัญหา จะสามารถสร้างค่านิยมให้กับแหล่งท่องเที่ยวได้

ด้านการตลาด จัดทำแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์สำหรับการท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานีโดยเฉพาะ ซึ่งข้อมูลดังกล่าวจะต้องมีการอัปเดตให้มีความทันสมัยอยู่เสมอหรืออาจมีคู่มือการท่องเที่ยว การรับรองมาตรฐานที่กิน ที่พัก ที่เที่ยว เช่น การสำรวจและค้นหาแหล่งท่องเที่ยวใหม่ ๆ การพัฒนาพื้นที่ที่กว้างว่างเปล่า การพัฒนาวิถีชีวิตประชาชน การพัฒนาพื้นที่สาธารณะ และการฟื้นฟู ส่งเสริมงานประเพณีเพิ่มมากขึ้น เป็นต้น ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ เพื่อประกอบการตัดสินใจของนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาจังหวัดอุบลราชธานี สอดคล้องกับหยีฟาง แซ่ฟาง (2564, น.860) ที่กล่าวว่า การกำหนดทิศทางการตลาดนำการพัฒนาจะขับเคลื่อนไปสู่แหล่งท่องเที่ยวคุณภาพ (Quality Destination) ด้วยการบูรณาการอย่างเป็นระบบเป็นรูปธรรมและการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง และเชื่อมต่อกับแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ

ด้านบริหารจัดการ 1) เปิดโอกาสให้สถาบันการศึกษา/หน่วยงานวิชาการเข้ามามีบทบาทในฐานะที่ปรึกษาในกระบวนการจัดทำแผนพัฒนาการท่องเที่ยว และ 2) กำหนดเป้าหมายความสำเร็จร่วมกันทั้งภาครัฐ ภาคธุรกิจเอกชน และภาคประชาชนในพื้นที่เพื่อสร้างความร่วมมือหรือหน้าที่รับผิดชอบสอดคล้องกับการศึกษาของรุ่งฤดี แยมจรัส (2564, น.185) ที่พบว่า ผู้บริหารหรือผู้นำของอุทยานแห่งชาติ มีศักยภาพในการบริหารจัดการส่งผลต่อการจัดการท่องเที่ยว

อย่างยั่งยืน กระบวนการบริหารเป็นเครื่องมืออันสำคัญในการปฏิบัติงาน เพราะการบริหารเป็นระบบสัมพันธ์ของกิจกรรมต่าง ๆ ที่ปฏิบัติ คือ วิธีทางที่จะนำไปสู่ความสำเร็จ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี ควรส่งเสริมหรือเพิ่มช่องทางให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมพัฒนาการท่องเที่ยว รักษาแหล่งท่องเที่ยว และการบริหารจัดการการท่องเที่ยวได้อย่างสะดวกเพิ่มมากขึ้น มีการประสานงานกับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ตลอดจนประชาชนอย่างสม่ำเสมอ ในการกำหนด ทบทวนเป้าหมายแผนงานในการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

2. องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี ควรส่งเสริมและพัฒนาบุคลากรด้านการท่องเที่ยว พัฒนาทักษะด้านภาษา รวมทั้งบุคคลอื่นที่มีส่วนเกี่ยวข้องให้มีความรู้เรื่องการพัฒนาการส่งเสริมการท่องเที่ยว การบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ

3. องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี ควรส่งเสริมให้ใช้กลยุทธ์ความร่วมมือกับจังหวัดใกล้เคียง และควรเสริมขวัญกำลังใจให้ความช่วยเหลือที่จำเป็นกับภาคเอกชน รวมทั้งส่งเสริมด้านการตลาดเพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบบทบาทขององค์การบริหารส่วนจังหวัดอื่น ๆ เพื่ออธิบายเปรียบเทียบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่

2. ควรมีการศึกษาสำรวจและประเมินความพึงพอใจผู้รับบริการต่อการบริการท่องเที่ยวขององค์การบริหารส่วนจังหวัด เพื่อทราบระดับความคิดเห็นว่าการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอยู่ในระดับใด มีความตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนหรือนักท่องเที่ยวอย่างไร

3. ควรมีการศึกษาอุปสรรคที่ส่งผลต่อการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อนำประเด็นปัญหา อุปสรรคที่ได้มาปรับปรุงแผนพัฒนาด้านการท่องเที่ยวขององค์การบริหารส่วนจังหวัดให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และทันต่อสถานการณ์การท่องเที่ยวในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช. (2560). *แผนแม่บทอุทยานแห่งชาติแบบบูรณาการ พ.ศ. 2560-2564*. กรุงเทพฯ: ส่วนวิจัยและพัฒนาอนุรักษ์อุทยานแห่งชาติ, สำนักอุทยานแห่งชาติ, กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช.
- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2563). *สถิติด้านการท่องเที่ยวปี 2563 (Tourism Statistics 2020)*. สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2564, จาก <http://mots.go.th>
- กานต์ กัลป์ตินันท์. (2564). นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี, องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี. (4 กันยายน 2564). สัมภาษณ์.
- กรุงเทพธุรกิจ. (2560). *อุบลราชธานี ททท.เผยปีใหม่เงินสะพัด 63 ล้าน*. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2564, จาก <http://bangkokbiznew.com>
- คณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติ, กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2554). *แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ พ.ศ. 2555-2559*. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2564, จาก <https://www.mots.go.th/download/ImplementationOfThePolicy/NotificationOfTheNationalTourismPolicy.pdf>
- ณัชฎาภิญญ์ รัตนวรกานต์. (2561). องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นกับมาตรการทางกฎหมายเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว. *วารสารर्मพฤษ มหาวิทยาลัยเกริก*, 36(3), 179-202.
- นิชนันท์ อ่อนรัตน์. (2561). นโยบายการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดอุบลราชธานี. *วารสารรังสิตบัณฑิตศึกษาในกลุ่มธุรกิจและสังคมศาสตร์*, 4(2), 228-241.
- ดรรชนี เอ็มพันธุ์. (2550). *การพัฒนาการท่องเที่ยวโดยชุมชนและการจัดกิจกรรมโฮมสเตย์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เทิดชาย ช่วยบำรุง. (2552). *บทบาทขององค์การปกครองส่วนท้องถิ่นกับการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน บนฐานแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง*. นนทบุรี: สถาบันพระปกเกล้า.
- ธนาคารเพื่อการส่งออกและนำเข้าแห่งประเทศไทย. (2563). *ททท. ปรับลดเป้าหมายจำนวนและรายได้จากการท่องเที่ยวปี 2563*. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2564, จาก <https://kmc.exim.go.th/detail/economy-news/20200211153113>
- พัชรินทร์ ศิริอำพันธ์กุล, บุญา ชูสุวรรณ และกระพัน ศรีงาน. (2550). *รูปแบบการให้บริการนักท่องเที่ยวของผู้ประกอบการจำหน่ายของที่ระลึกในอีสานใต้*. บุรีรัมย์: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- รุ่งฤดี แยมจรัส. (2564). การบริหารจัดการการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนในเขตอุทยานแห่งชาติจังหวัดระนอง. *วารสารวิจัยราไพพรรณี*, 15(1), 179-181.

วรรณารถ ดวงอุดม. (2557). ความสามารถในการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจังหวัดชัยนาท. *วารสารเศรษฐศาสตร์และกลยุทธ์การจัดการ*, 1(1), 35-53.

สมคิด บางโม. (2545). *การบริหาร*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

สมมาศ มีธรรม. (2564). นักจัดการงานทั่วไปชำนาญการ, องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี. (3 พฤศจิกายน 2564). สัมภาษณ์.

สำนักงานไค้ดอุปดอดทคอดม. (2563). *รับแสงแรกแห่งสยามประจำปี 2563*. สืบค้นเมื่อ 18 มกราคม 2564, จาก <https://www.guideubon.com/2.0/go2ubon/first-sunrise-2020-ubon>

สำนักงานจังหวัดอุบลราชธานี. (2561). *แผนพัฒนาจังหวัดอุบลราชธานี พ.ศ. 2561-2565 ฉบับทบทวน*. อุบลราชธานี: กลุ่มงานยุทธศาสตร์และข้อมูลเพื่อการพัฒนาจังหวัด.

สำนักงานพื้นที่อนุรักษ์ที่ 9, กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่าและพันธุ์พืช. (2564). *ข้อมูลรายงานสถิตินักท่องเที่ยวของอุทยานแห่งชาติผาแต้ม สถิตินักท่องเที่ยวที่เข้าไปอุทยานแห่งชาติประจำปี 2563*. สืบค้นเมื่อ 8 มีนาคม 2564, จาก

<https://portal.dnp.go.th/Content/nationalpark?contentId=20014>

สุดใจ จันทำ. (2564). หัวหน้าฝ่ายบริหารงานทั่วไป, องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี. (4 กันยายน 2564). สัมภาษณ์.

หยีฟาง แซ่ฟาง. (2564). การนํานโยบายไปปฏิบัติในด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวของบุคลากรองค์การบริหารส่วนจังหวัดแม่ฮ่องสอน. *วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 4(3), 857-873.

องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี. (2559). *แผนยุทธศาสตร์การพัฒนา พ.ศ. 2560-2561*. อุบลราชธานี: องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี.

องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี. (2561). *แผนพัฒนาท้องถิ่น พ.ศ. 2561-2565*. อุบลราชธานี: องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี.

องค์การบริหารส่วนจังหวัดอุบลราชธานี. (2563). *โครงการส่งเสริมสนับสนุนการท่องเที่ยวจังหวัดอุบลราชธานี*. ฝ่ายบริหารงานทั่วไป. (อัตสำเนา).

องค์การบริหารส่วนตำบลโขงเจียม. (2562). *แผนพัฒนาท้องถิ่น พ.ศ. 2561-2565*. สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2564, จาก http://saokjlocal.go.th/data_8357

Yamane, T. (1973). *Statistics: An introductory analysis* (3rd ed.). New York: Harper & Row Publication.

การพัฒนาระบบบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนา ท้องถิ่นของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย

เกษมศรี อัครศรีพงศ์ธร¹ เทวิกา ประดิษฐ์บาท² ปิยาภรณ์ เตชะเรืองรอง³ ณัฐกรรณ์ ปะพาน⁴

ฐิติวัธน์ สุขป้อม⁴ และตฤณ แจ่มถิ่น⁵

¹คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

²จิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

³เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

⁴หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

⁵การศึกษาปฐมวัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสถานภาพและแนวทางการบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย และ 2) เพื่อพัฒนาระบบบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย ประชากรเป้าหมาย ได้แก่ คณะกรรมการหน่วยจัดการงานวิจัยและคณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ จำนวน 30 คน ผู้แทนในเขตเทศบาลตำบลสรรพยาจำนวน 14 คน ตัวแทนชาวบ้านในชุมชนเทศบาลตำบลสรรพยา ได้แก่ 3 หมู่บ้าน หมู่บ้านละ 5 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม แบบสอบถามคณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ และแบบสอบถามข้อมูลชุมชน การวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ จำนวน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) พบว่า สถานภาพการทำวิจัยของคณาจารย์ย้อนหลัง 6 ปี คือได้เงินสนับสนุนงานวิจัยมากที่สุด คือ ปี พ.ศ. 2559 จำนวน 2,818,636 บาท และปีที้น้อยสุด คือ ปี พ.ศ. 2562 จำนวน 683,100 บาท ส่วนแนวทางการบริหารจัดการงานวิจัยฯ พบว่า สนับสนุนทุนวิจัยให้มีความเหมาะสมกับโครงการตามความต้องการของชุมชน พัฒนาระบบบริหารจัดการงานวิจัยให้ชัดเจน และ 2) ผู้วิจัยได้พัฒนาระบบดังกล่าวขึ้นบนฐานการวิจัยและได้ระบบบริหารจัดการงานวิจัยฯ ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1.1) ระบบการพัฒนาโจทย์วิจัย 1.2) ระบบการบริหารเพื่อดำเนินการวิจัย และ 1.3) ระบบเผยแพร่งานวิจัยสู่การใช้ประโยชน์

คำสำคัญ: การพัฒนาท้องถิ่น การพัฒนาระบบบริหารจัดการงานวิจัย พันธกิจสัมพันธ์

Development of a Research Management System and Mission Relations for Local Development of the Faculty of Education, Chandrakasem Rajabhat University and Network Partners

Kasemsri Asawasripongthorn¹ Tawiga Praditbathuga² Piyaporn Techaraungrong³

Nattakorn Papan⁴ Thitiwas Sukpom⁴ and Trin Jamtin⁵

¹Dean of Faculty of Education, Chandrakasem Rajabhat University

²Psychology, Faculty of Education, Chandrakasem Rajabhat University

³Digital Technology for Education, Faculty of Education, Chandrakasem Rajabhat University

⁴Graduate Diploma Program in Teaching Profession, Faculty of Education, Chandrakasem Rajabhat University

⁵Early Childhood Education, Faculty of Education, Chandrakasem Rajabhat University

Abstract

The objectives of this research article were 1) to study the status and guidelines for research management and mission relations for local development of the Faculty of Education, Chandrakasem Rajabhat University, and network partners; and 2) to develop a research management system and mission relations for local development of the mentioned organizations. The target population for the study was comprised of 30 members of the Committee of the Research Management Unit and the faculty members of the Faculty of Education, 14 representatives of the Sappaya Sub-district Municipality, and 15 representatives of 3 villages, 5 persons from each village. The research instruments were a group discussion form, a set of questionnaires for the faculty members of the Faculty of Education, and another set of questionnaires for community members. Data derived were analyzed using descriptive statistics and content Analysis.

The findings were as follows. 1) Regarding the research status of the faculty members in the past 6 years, it received the most funding for research studies in 2016 for 2,818,636 baht and the least in 2019 for 683,100 baht. As for the guidelines for research management that research funding should be appropriate for the projects needed by the community, a research management system should be explicit in terms of roles. 2) The research management system could be divided into 3 parts: 1.1) research problem development system, 1.2) management system to govern the research operation, and 1.3) system for disseminating implementation of the research findings.

Keywords: Local Development, Research Management System Development, Mission Relations

บทนำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ในฐานะเป็นมหาวิทยาลัยราชภัฏ 1 ใน 38 แห่ง ได้ร่วมประชุมเพื่อจัดทำแผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560–2579) ได้นำสาระแนวทางของแผนฯ ดังกล่าวมาสู่การปฏิบัติงานของมหาวิทยาลัย ทุกด้าน และเน้นให้ทุกคณะร่วมกันดำเนินการวิจัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น โดยมีสถาบันวิจัยและพัฒนาเป็นแกนหลัก ดังนั้น คณะศึกษาศาสตร์ จึงได้นำนโยบายดังกล่าวของมหาวิทยาลัย มาดำเนินการด้านการวิจัยของคณะฯ เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หรือการวิจัยเชิงพื้นที่ ทั้งนี้ คณะศึกษาศาสตร์ได้เลือกพื้นที่เทศบาลตำบลสรรพยา อำเภอสรรพยา จังหวัดชัยนาท มาเป็น พื้นที่ในการพัฒนาบนพื้นฐานการวิจัย เนื่องจากเป็นหนึ่งในพื้นที่ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม มีความมุ่งหมายที่จะพัฒนา

เทศบาลตำบลสรรพยา มีความสำคัญทางด้านการเกษตรในระดับอำเภอ พื้นที่เกษตรกรรม ส่วนใหญ่อยู่บริเวณทางทิศเหนือจรดใต้ และทางด้านทิศตะวันตกของตำบล ส่วนทางทิศตะวันออก จะเป็นเขตที่อยู่อาศัยกลาง การพาณิชย์ และบริการที่สำคัญของตำบล หมู่ที่ 4 มีลักษณะเป็น ศูนย์กลางการพาณิชย์บริการ และเป็นศูนย์ราชการ ซึ่งประชาชนส่วนใหญ่นิยมไปใช้บริการ ในเขตเทศบาลตำบลสรรพยา ประชากรส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ประชากรมีความสัมพันธ์ กันอย่างใกล้ชิด โดยมีวัดเป็นศูนย์กลางรวมจิตใจของชุมชน ประชากรในเขตตำบลสรรพยา มักนิยมตั้งถิ่นฐานบริเวณริมแม่น้ำเจ้าพระยา สำหรับชุมชนใหม่จะเกาะกลุ่มเรียงรายไปตามถนน ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 311 ทั้งนี้มีอาชีพหลัก ได้แก่ เกษตรกร ค้าขายและรับจ้าง ส่วนอาชีพรอง ได้แก่ จักสานผักตบชวา โดยมีสินค้า โอท็อป 2 ชนิด ได้แก่ จักสานผักตบชวาและเสื้อสำเร็จรูป ผ้าบาติก (ไทยตำบล, 2562)

เทศบาลตำบลสรรพยา เป็นตำบลที่มีทุนทางสังคม เศรษฐกิจและวัฒนธรรมอยู่ใน ระดับหนึ่ง ซึ่งสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ และจากนโยบายของมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ที่มุ่งหวังพัฒนาท้องถิ่นบนพื้นฐานการวิจัย แต่ในสภาพที่ผ่านมา ระบบบริหารจัดการงานวิจัยและ พันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นทั้งในระดับมหาวิทยาลัยยังมีระบบที่ไม่ชัดเจน โดยเฉพาะ ในระดับคณะศึกษาศาสตร์ ส่งผลให้งานวิจัยที่นำไปใช้ประโยชน์เชิงพื้นที่ยังมีจำนวนน้อย เนื่องจากที่ผ่านมาคณาจารย์เกือบทั้งหมดทำการวิจัยด้านการศึกษา มีเพียงคณาจารย์บางท่าน ที่ทำงานวิจัยเชิงพื้นที่ ทำให้มีงานวิจัยที่นำไปใช้ประโยชน์เพื่อตอบสนองความต้องการของชุมชน ท้องถิ่นมีน้อยมาก ดังนั้นคณะศึกษาศาสตร์เห็นควรอย่างยิ่งในการดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนา ระบบบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย โดยมุ่งเน้นไปที่การเปลี่ยนแปลง 3 มิติ ได้แก่ 1) การแก้ไขปัญหาและการพัฒนาพื้นที่ชุมชนท้องถิ่น 2) พัฒนาระบบและกลไกการวิจัย

ของคณะศึกษาศาสตร์ เพื่อบริหารจัดการงานวิจัยทั้งต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ ไปพร้อม ๆ กับพื้นที่และชุมชนท้องถิ่น และ 3) ใช้งบประมาณด้านการวิจัยอย่างคุ้มค่า ซึ่งผลที่ได้จากงานวิจัยนี้จะส่งผลให้คณะศึกษาศาสตร์มีระบบและกลไกด้านการวิจัยในการพัฒนาท้องถิ่น พัฒนาคณาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ให้สามารถทำวิจัยเชิงพื้นที่บนพื้นฐานความต้องการของชุมชนท้องถิ่นอย่างแท้จริง ได้ Joy การวิจัยจากความต้องการของพื้นที่ในเทศบาลตำบลสรรพยาเพื่อการพัฒนาเทศบาลตำบลสรรพยา ตลอดจนได้พัฒนาระบบบริหารจัดการวิจัยโดยความร่วมมือของคณะศึกษาศาสตร์ สถาบันวิจัยและพัฒนา และเทศบาลตำบลสรรพยา โดยใช้แนวคิดภาคีเครือข่ายเพื่อให้เกิดการพัฒนาพร้อมกันอย่างต่อเนื่อง ในปีนี้มุ่งหวังพัฒนา 3 หมู่บ้าน ได้แก่ หมู่ 3 บ้านหมู่ใหญ่ หมู่ 4 บ้านตลาดสรรพยา หมู่ 5 บ้านหัวแหลม เพื่อเป็นต้นแบบและจะนำไปขยายในการดำเนินพื้นที่อื่นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพและแนวทางการบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย
2. เพื่อพัฒนาระบบบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

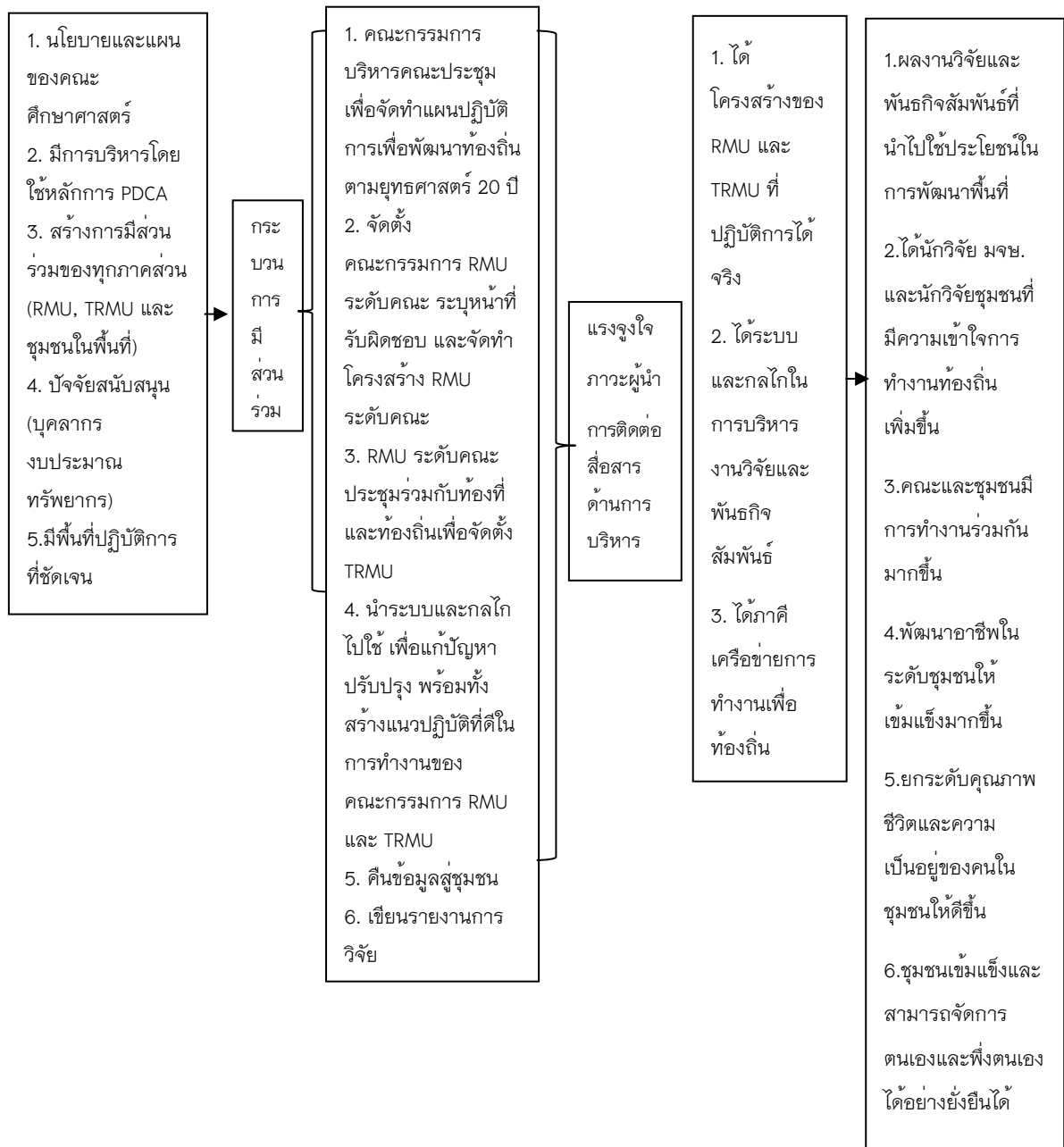
ประชากรเป้าหมายใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. คณะกรรมการหน่วยจัดการงานวิจัย จำนวน 22 คน และคณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ จำนวน 8 คน รวม 30 คน ผู้แทนในเขตเทศบาลตำบลสรรพยาจำนวน 14 คน ได้แก่ นายกเทศมนตรี ปลัดเทศบาล รองปลัดเทศบาล รักษาการผู้อำนวยการกองการศึกษา นักวิชาการการศึกษา เกษตรตำบล พัฒนาการตำบล กำนันตำบล รวม 8 คน ผู้ใหญ่บ้าน จำนวน 3 คน และผู้อำนวยการโรงเรียน จำนวน 3 คน โดยคัดเลือกจากการเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเชิงนโยบาย
2. ตัวแทนชาวบ้านในชุมชนเทศบาลตำบลสรรพยา จำนวน 3 หมู่บ้าน ได้แก่ หมู่ 3 บ้านหมู่ใหญ่ หมู่ 4 บ้านตลาดสรรพยา และหมู่ 5 บ้านหัวแหลม จำนวน หมู่บ้านละ 5 คน โดยคัดเลือกจากการเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเชิงผลกระทบ และเป็นผู้สนใจในการให้ข้อมูล

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ นโยบายและแผนของคณะศึกษาศาสตร์ การบริหารโดยใช้หลักการ PDCA ปัจจัยสนับสนุน และพื้นที่ปฏิบัติการที่ชัดเจน
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ระบบบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือการวิจัย

1. แบบสอบถามและแบบบันทึกการสนทนากลุ่มของคณาจารย์
2. แบบสอบถามข้อมูลชุมชนของสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

การรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาสถานภาพการทำวิจัยของคณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ ย้อนหลัง 6 ปี และนำข้อมูลเข้าประชุมที่ผู้บริหารคณะศึกษาศาสตร์ เพื่อจัดตั้งคณะกรรมการบริหารจัดการงานวิจัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ระดับคณะ (RMU) โดยกำหนดตัวบุคคลในแต่ละด้านและหน้าที่
2. ประสานเทศบาลตำบลสรรพพยา เพื่อประชุมจัดตั้งคณะกรรมการบริหารจัดการงานวิจัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ระดับตำบล (TRMU) โดยกำหนดตัวบุคคลและหน้าที่
3. จัดการสนทนากลุ่มออนไลน์ระหว่าง RMU คณะศึกษาศาสตร์ และ TRMU เทศบาลตำบลสรรพพยา และกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเก็บข้อมูลเบื้องต้นของชุมชนในพื้นที่ที่รับผิดชอบ หาแนวทางและระบบการทำงานร่วมกันระหว่างคณะศึกษาศาสตร์กับเทศบาลตำบลสรรพพยาในการบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น
4. ร่างคู่มือระบบบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย และนำร่างคู่มือระบบบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของคณะศึกษาศาสตร์เข้าประชุมออนไลน์ระหว่าง RMU คณะศึกษาศาสตร์ และ TRMU เทศบาลตำบลสรรพพยา
5. ปรับปรุงร่างคู่มือระบบบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของคณะศึกษาศาสตร์ตามข้อเสนอแนะของ RMU คณะศึกษาศาสตร์ และ TRMU เทศบาลตำบลสรรพพยา

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เชิงปริมาณ ใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ จำนวน
2. เชิงคุณภาพ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ข้อที่ 1 ได้แก่

1. การทำวิจัยของคณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ ย้อนหลัง 6 ปี พบข้อมูลดังนี้

ตารางที่ 1 เงินทุนสนับสนุนงานวิจัยของคณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ย้อนหลัง 6 ปี

ที่	รายการ	ปีพ.ศ. 2557	ปีพ.ศ. 2558	ปีพ.ศ. 2559	ปีพ.ศ. 2560	ปีพ.ศ. 2561	ปีพ.ศ. 2562	รวม
1	เงิน สนับสนุน จาก ภายใน สถาบัน	992,274	228,720	759,936	1,124,104	1,089,255	683,100	4,877,389
2	เงิน สนับสนุน จาก ภายนอก สถาบัน	400,000	370,100	2,058,700	707,000	595,000	–	4,130,800
รวม		1,392,274	598,820	2,818,636	1,831,104	1,684,255	683,100	9,008,189

จากตารางที่ 1 พบว่า เงินทุนสนับสนุนงานวิจัยของคณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ย้อนหลัง 6 ปี ได้เงินสนับสนุนรวมทั้งหมดจำนวน 9,008,189 บาท แบ่งเป็นเงินสนับสนุนจากภายในสถาบัน ทั้งหมดจำนวน 4,877,389 บาท และเป็นเงินสนับสนุนจากภายนอกสถาบันทั้งหมดจำนวน 4,130,800 บาท โดยในปี พ.ศ. 2559 ได้รับเงินทุนสนับสนุนงานวิจัยมากที่สุด รวมทั้งหมดจำนวน 2,818,636 บาท แบ่งเป็นเงินสนับสนุนจากภายในสถาบันทั้งหมดจำนวน 759,936 บาท และเป็นเงินสนับสนุนจากภายนอกสถาบันทั้งหมดจำนวน 2,058,700 บาท และปีพ.ศ. 2562 เป็นปีที่ได้รับเงินทุนสนับสนุนงานวิจัยน้อยที่สุด รวมทั้งหมดจำนวน 683,100 บาท ซึ่งได้จากเงินสนับสนุนจากภายในสถาบันเพียงแหล่งเดียว และก่อนดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องนี้ คณะศึกษาศาสตร์ยังไม่มีระบบบริหารจัดการงานเพื่อพันธกิจสัมพันธ์ชุมชน จึงทำให้งานวิจัยเพื่อชุมชนท้องถิ่นมีไม่มากเท่าที่ควร

2. คณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์มีความเชี่ยวชาญในการทำวิจัย ดังนี้

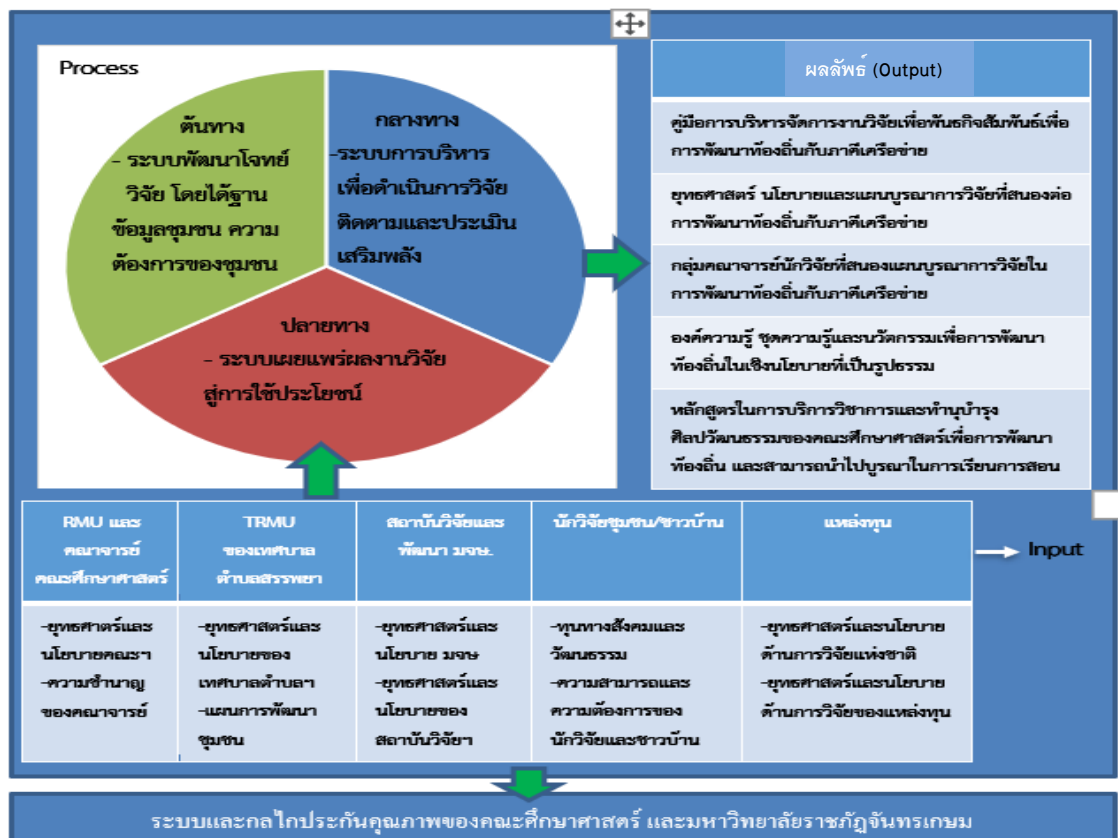
จำนวนคณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์มี 30 คน โดยมีความเชี่ยวชาญด้านการทำวิจัยในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านร่างกาย สุขภาพกาย สุขภาพจิต การพัฒนาหลักสูตร การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย กิจกรรมนันทนาการ และการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา ระดับรองลงมา ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และการจัดการชั้นเรียน และในระดับน้อยที่สุด ได้แก่ นวัตกรรมด้านการศึกษา การนิเทศ ความฉลาดรู้ การวัดและประเมินผล เทคโนโลยีการศึกษา ภูมิปัญญาท้องถิ่น และสินค้า OTOP

3. แนวทางการบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทร์เกษมกับภาคีเครือข่าย

ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลและได้สังเคราะห์ข้อมูลถึงแนวทางที่ควรเป็นไป พบว่า คณาจารย์ คณะกรรมการบริหารจัดการงานวิจัยระดับคณะ (RMU) คณะกรรมการบริหารจัดการงานวิจัยระดับตำบล (TRMU) และตัวแทนชุมชนเทศบาลตำบล สรรพยา ได้เสนอแนวทางการบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาเทศบาลตำบลสรรพยา โดยความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ได้แก่ สนับสนุนทุนวิจัยให้มีความเหมาะสมกับโครงการความต้องการของชุมชน ระดับรองลงมา ได้แก่ การลงพื้นที่เป้าหมายเพื่อศึกษาบริบท ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และพัฒนาระบบบริหารจัดการงานวิจัยให้ชัดเจน และระดับน้อยที่สุด ได้แก่ สนับสนุนทุนวิจัยงบรายได้

4. ระบบบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย

คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลและทำได้นำข้อมูลมาสังเคราะห์ พัฒนาเป็นระบบบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของคณะศึกษาศาสตร์ และได้ประชุมเพื่อปรึกษาพิจารณาในระบบฯ ที่ค้นพบกับคณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ ผู้บริหารเทศบาลตำบลสรรพยา ผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาลตำบลสรรพยา และตัวแทนชาวบ้าน ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ระบบและกลไกการบริหารจัดการงานวิจัยเพื่อพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของคณะศึกษาศาสตร์กับภาคีเครือข่าย

จากภาพที่ 2 ระบบและกลไกการบริหารจัดการงานวิจัยเพื่อพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นคณะศึกษาศาสตร์กับภาคีเครือข่าย มี 2 ระบบ คือ ระบบสนับสนุน (Input) และระบบดำเนินการ (Process) และทำให้ได้ผลลัพธ์ (Output) ที่สอดคล้องกับความต้องการของคณะศึกษาและภาคีเครือข่าย สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

1. ระบบสนับสนุน (Input) เป็นระบบที่สำคัญในการพัฒนาส่วนที่ 2 ของโมเดลระบบบริหารจัดการวิจัยฯ ซึ่งในส่วนที่ 1 ประกอบด้วย

1.1 คณะกรรมการบริหารจัดการงานวิจัยระดับคณะ (RMU) และคณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ โดยคำนึงถึงยุทธศาสตร์และนโยบายด้านการวิจัย ด้านวิชาการ และการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนของคณะศึกษาศาสตร์ ตลอดจนคำนึงถึงความรู้ในสาขาวิชาชีพและความชำนาญด้านการวิจัยของคณาจารย์ ซึ่งคณาจารย์ได้รับการพัฒนาความรู้ในสาขาวิชาชีพและความชำนาญด้านการวิจัย โดยการจัดฝึกอบรม สัมมนา และการจัดการความรู้ที่คณะศึกษาศาสตร์จัดขึ้น ตลอดจนส่งคณาจารย์เข้ารับการพัฒนาความรู้ในสาขาวิชาชีพและความชำนาญด้านการวิจัยในระดับที่มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมจัดขึ้น หรือเข้าร่วมพัฒนาในองค์กรภายนอก

1.2 คณะกรรมการบริหารงานวิจัยระดับตำบล (TRMU) ในส่วนนี้เป็นคณะกรรมการจากตัวแทนทุกส่วนของเทศบาลตำบลสรรพยา อำเภอสรรพยา จังหวัดชัยนาท โดยคณะศึกษาศาสตร์ได้คำนึงถึงประเด็นยุทธศาสตร์และนโยบายการบริหารของเทศบาลตำบลสรรพยา แผนพัฒนาชุมชนทุนทางสังคมและทุนทางวัฒนธรรมในเขตเทศบาลตำบลสรรพยา

1.3 สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม โดยในส่วนนี้คำนึงถึงยุทธศาสตร์และนโยบายด้านการวิจัยของสถาบันวิจัยและพัฒนา ยุทธศาสตร์และนโยบายด้านการวิจัยของมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ตลอดจนคณะศึกษาศาสตร์พร้อมให้ความร่วมมือทุกด้านกับสถาบันวิจัยและพัฒนา

1.4 นักวิจัยชุมชน และชาวบ้าน ในส่วนนี้คณะศึกษาศาสตร์คำนึงถึงทุนทางสังคมทุนทางวัฒนธรรมที่ชาวบ้านในเขตเทศบาลตำบลสรรพยา มีอยู่ และคณะศึกษาศาสตร์ยังได้ร่วมกับสถาบันวิจัยและพัฒนาในการพัฒนานักวิจัยชุมชน โดยลงพื้นที่เพื่อสอนชาวบ้านในการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามของสถาบันวิจัยและพัฒนา เพื่อให้ได้ฐานข้อมูลชุมชนและความต้องการของชุมชนในเขตเทศบาลตำบลสรรพยา

1.5 แหล่งทุนวิจัยทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม คณะศึกษาศาสตร์คำนึงถึงยุทธศาสตร์และนโยบายด้านการวิจัยของแหล่งทุนต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นแหล่งทุนงบประมาณรายได้ของมหาวิทยาลัยราชภัฏ หรือแหล่งทุนงบประมาณภายนอก

มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม เช่น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ เป็นต้น

2. การวิจัยต้นทาง กลางทางและปลายทาง (Process) ซึ่งในส่วนนี้ ประกอบด้วย 3 ระบบ ได้แก่

2.1 ระบบพัฒนาโจทย์วิจัย (การวิจัยต้นทาง) เป็นระบบที่ทำให้เกิดฐานข้อมูลความต้องการในการพัฒนาชุมชนและโจทย์วิจัยในการพัฒนาเทศบาลตำบลสรรพพยา ซึ่งประกอบด้วย 3 หมู่บ้าน ได้แก่ หมู่ 3 บ้านหมู่ใหญ่ หมู่ 4 บ้านตลาดสรรพพยา และหมู่ 5 บ้านหัวแหลม ทั้งนี้ คณะศึกษาศาสตร์ได้จัดทำโครงการจ้างงานและผลิตนักวิจัยชุมชน โดยทำการจ้างงานประชาชนที่ประสงค์เข้าร่วมโครงการ 8 คน และคณาจารย์ได้ทำการแนะนำและฝึกประชาชน ทั้ง 8 คน ซึ่งเป็นชาวบ้านในจังหวัดชัยนาท เพื่อให้เป็นนักวิจัยชุมชนในการเก็บฐานข้อมูลชุมชนตามแบบสอบถามที่ร่วมกันจัดทำขึ้นระหว่างสถาบันวิจัยและพัฒนา กับคณะต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย ได้แก่ คณะเกษตรและชีวภาพ คณะศึกษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และวิทยาลัยการแพทย์ทางเลือก ในวันที่ 9 กรกฎาคม พ.ศ. 2563 และได้ลงพื้นที่ติดตามการเก็บข้อมูลของนักวิจัยชุมชนทั้ง 8 คน เพื่อติดตามความก้าวหน้า และปัญหาในการเก็บข้อมูลในวันที่ 3 สิงหาคม พ.ศ. 2563

นอกจากนี้คณะผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ไปเทศบาลตำบลสรรพพยา เพื่อพบคณะกรรมการบริหารงานวิจัยระดับตำบล (TRMU) ของเทศบาลตำบลสรรพพยา เพื่อสนทนากลุ่มเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของชุมชน และแนวทางในการบริหารจัดการงานวิจัยร่วมกันระหว่างคณะศึกษาศาสตร์และเทศบาลตำบลสรรพพยา ตลอดจนในวันที่ 24 สิงหาคม พ.ศ. 2563 คณะผู้วิจัยจำนวน 4 คน และ TRMU ของเทศบาลตำบลสรรพพยา จำนวน 10 คน ได้ประชุมออนไลน์ เพื่อตรวจสอบข้อมูลการวิจัยที่คณะผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ และพิจารณาร่วมกันเกี่ยวกับโมเดลระบบและกลไกการบริหารจัดการงานวิจัยเพื่อพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นคณะศึกษาศาสตร์กับภาคีเครือข่าย ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1) ความต้องการในการพัฒนาเทศบาลตำบลสรรพพยา ได้แก่ ด้านการศึกษา การท่องเที่ยว และการเกษตรอย่างครบวงจร

2) ความต้องการในการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาบนฐานของการวิจัย ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ตั้งแต่ระดับปฐมวัยถึงระดับประถมศึกษา การจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย 3-5 ปี เน้นพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ส่วนในระดับประถมศึกษาเน้นภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาจีน

การสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ในแต่ละกลุ่มสาระวิชา ขาดแคลนบุคลากรด้านการศึกษา และต้องการนักศึกษาฝึกสอนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

3) ความต้องการในพัฒนาชาวบ้านบนฐานการวิจัย ได้แก่ การจัดการท่องเที่ยว โดยชุมชนโดยเน้นการฝึกอบรม และพาไปศึกษาดูงาน ทำให้เกิดแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม เพื่อลดการใช้พลาสติกในการท่องเที่ยว ต้องการทำบรรจุภัณฑ์ที่ทันสมัยทำจากวัสดุธรรมชาติ ต้องการมีความรู้และทักษะการบริหารการทำธุรกิจออนไลน์ โดยให้คณะศึกษาศาสตร์มาช่วยฝึกอบรมและดำเนินการจนสามารถขายสินค้าได้ ต้องการทำชุมชนการเรียนรู้ และแหล่งการเรียนรู้สมุนไพรในครัวเรือนและแปรรูป 15 ชนิด โดยประสานความร่วมมือกับโรงพยาบาลสรรพบุรี การฝึกอาชีพที่มีตลาดแรงงานรองรับ การดูแลผู้สูงอายุด้านสุขภาพจิตและสุขภาพกาย ภาวะโรคซึมเศร้า และการส่งเสริมอาชีพในผู้สูงอายุ

จากความต้องการของชุมชนที่ได้ข้อมูลจากเทศบาลตำบลสรรพพยา ทำให้คณะศึกษาศาสตร์เล็งเห็นโจทย์วิจัยที่ควรดำเนินการ ทั้งนี้เป็นโจทย์วิจัยที่มาจากความต้องการของชุมชน โดยอยู่บนพื้นฐานของความเชี่ยวชาญของคณาจารย์ในคณะศึกษาศาสตร์และบูรณาการข้ามศาสตร์กับคณะอื่น ๆ ได้แก่ คณะวิทยาการจัดการ คณะเกษตรและชีวภาพ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และวิทยาลัยการแพทย์ทางเลือก อีกทั้งควรอยู่บนพื้นฐานของยุทธศาสตร์การวิจัยของแหล่งทุน ยุทธศาสตร์ด้านการวิจัยของสถาบันวิจัยและพัฒนา และยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัย

นอกจากนี้ยังพบแนวทางในการบริหารจัดการงานวิจัยร่วมกันระหว่าง คณะศึกษาศาสตร์ และเทศบาลตำบลสรรพพยา โดยโจทย์วิจัยที่ร่วมกันดำเนินการควรเป็นโจทย์วิจัยที่สอดคล้องกับความต้องการการพัฒนายุทธศาสตร์และนโยบายการพัฒนาชุมชน ชาวบ้าน ครูและบุคลากรทางการศึกษาของเทศบาลตำบลสรรพพยา อีกทั้งควรสอดคล้องกับแหล่งทุนสนับสนุนการวิจัย และหากเทศบาลตำบลสรรพพยามีประเด็นเร่งด่วนในการวิจัยเพื่อพัฒนาชุมชนท้องถิ่น ทางเทศบาลตำบลสรรพพยาจะประสานมายังคณะศึกษาศาสตร์ เพื่อเป็นภาคีเครือข่ายในการร่วมดำเนินการวิจัยต่อไป

2.2 ระบบการบริหารเพื่อดำเนินการวิจัย ติดตามและประเมินเสริมพลัง

(การวิจัยกลางทาง) คณะศึกษาศาสตร์ เทศบาลตำบลสรรพพยา นักวิจัยชุมชน และชาวบ้าน ดำเนินการวิจัย ภายใต้การบริหารจัดการเพื่อการวิจัยตามรูปแบบ PDCA (Plan Do Check Act) และติดตามผลการบริหารจัดการเพื่อการวิจัยด้วยวิธีการประเมินแบบเสริมพลังอำนาจ (Empowerment Evaluation) ทั้งนี้เมื่อมีการดำเนินการวิจัย ภาคีเครือข่ายทั้งหมด จะปฏิบัติตามขั้นตอน PDCA ดังนี้

2.2.1 ขั้นวางแผน (Plan) จัดตั้งคณะกรรมการดำเนินงาน ร่วมประชุมและวางแผนดำเนินการวิจัยทุกขั้นตอน โดยมีการประชุมเพื่อวางแผนทุกขั้นตอนของการวิจัยอย่างน้อยเดือนละ 1 ครั้ง

2.2.2 ขั้นปฏิบัติตามแผน (DO) คณะกรรมการดำเนินงานในแต่ละฝ่าย ดำเนินการวิจัยตามแผนที่วางไว้ และมีการรายงานการดำเนินงานตามแผนทุกขั้นตอน

2.2.3 ขั้นตรวจสอบแผน (Check) คณะกรรมการติดตามและประเมินผลด้วยเทคนิคการเสริมพลังอำนาจ (Empowerment Evaluation) เพื่อตรวจสอบว่าได้ปฏิบัติตามแผนการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์การวิจัยหรือไม่ โดยเน้นให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่คณะทำงานและชุมชนท้องถิ่น

2.2.4 ขั้นการปรับปรุงและพัฒนา (Action) คณะกรรมการดำเนินการวิจัยทุกฝ่าย ร่วมประชุมพิจารณาการดำเนินการวิจัยทุกขั้นตอน โดยเฉพาะพิจารณาผลจากการตรวจสอบแผนการวิจัย การเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล หากพบปัญหาที่ทำให้การดำเนินการวิจัยไม่ประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ในการพัฒนาชุมชนท้องถิ่น คณะกรรมการดำเนินการวิจัยต้องร่วมกันหาแนวทางปรับปรุงและพัฒนาจนประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่น

2.3 ระบบเผยแพร่งานวิจัยสู่การใช้ประโยชน์ (การวิจัยปลายทาง)

คณะศึกษาศาสตร์และเทศบาลตำบลสรรพยา ได้ผลงานวิจัยที่ดำเนินการร่วมกันเพื่อพัฒนาเทศบาลตำบลสรรพยา ในด้านการศึกษา การท่องเที่ยว และการเกษตรอย่างครบวงจร ซึ่งนำองค์ความรู้เปิดเวทีคืนสู่ชุมชน นำไปเผยแพร่ในการประชุมเชิงวิชาการ ตีพิมพ์วารสาร และจัดการความรู้เผยแพร่ร่วมกันระหว่างคณะศึกษาศาสตร์และเทศบาลตำบลสรรพยา

การดำเนินงานวิจัยตามระบบทั้ง 3 ระบบร่วมกันระหว่างคณะศึกษาศาสตร์และเทศบาลตำบลสรรพยา ทำให้ได้ผลลัพธ์ (Output) ดังนี้

1. คู่มือการบริหารจัดการงานวิจัยเพื่อพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นกับภาคีเครือข่าย
2. ยุทธศาสตร์ นโยบายและแผนบูรณาการการวิจัยที่สนองต่อการพัฒนาท้องถิ่นกับภาคีเครือข่าย
3. กลุ่มคณาจารย์นักวิจัยที่สนองแผนบูรณาการวิจัยในการพัฒนาท้องถิ่นกับภาคีเครือข่าย
4. องค์ความรู้ ชุดความรู้และนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นในเชิงนโยบายที่เป็นรูปธรรม

5. หลักสูตรในการบริการวิชาการและทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของ คณะศึกษาศาสตร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น และสามารถนำไปบูรณาการในการเรียนการสอน

ทั้งนี้ระบบบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย เมื่อดำเนินการตามระบบฯ ดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อระบบและกลไกด้านประกันคุณภาพ การศึกษาของคณะศึกษาศาสตร์ และมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

จากการดำเนินงานวิจัยนี้ก่อให้เกิดการทำงานร่วมกันระหว่างคณะศึกษาศาสตร์ เทศบาลตำบลสรพยา สถาบันวิจัยและพัฒนา นักวิจัยชุมชน และชาวบ้าน ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ อย่างแท้จริงต่อชุมชนในพื้นที่เทศบาลตำบลสรพยา และทำให้เกิดต้นแบบที่ดีเพื่อคณะศึกษาศาสตร์ สามารถนำงานวิจัยเรื่องนี้ต่อยอดในการทำการศึกษาวิจัยในเขตลาดพร้าว ชุมชนในเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร

นอกจากนี้ผลจากการวิจัยในครั้งนี้ คณะศึกษาศาสตร์ได้ใช้เป็นข้อมูลในการ ดำเนินการพัฒนาด้านการวิจัยและโครงการต่าง ๆ ของคณะศึกษาศาสตร์ ดังนี้

1. จัดทำแผนกลยุทธ์ด้านการวิจัยของคณะได้เป็น 5 ยุทธศาสตร์ ได้แก่ สร้างองค์ความรู้ และนวัตกรรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการศึกษา การสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา ผู้สูงอายุ สร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมด้านการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจ สร้างองค์ความรู้และ นวัตกรรมเพื่อการเกษตรและสิ่งแวดล้อม และพัฒนาเครือข่ายบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจ สัมพันธ์คณะศึกษาศาสตร์คู่ชุมชนท้องถิ่น

2. จัดโครงการพัฒนาอาจารย์ด้านการวิจัยเพื่อพัฒนาวิทยวิจัยเพื่อพันธกิจ สัมพันธ์ชุมชน โดยใช้ข้อมูลความต้องการของชุมชน ทำให้มีคณาจารย์ส่งข้อเสนอโครงการวิจัย ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

3. เป็นฐานข้อมูลในการจัดทำโครงการงบประมาณยุทธศาสตร์ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 และ พ.ศ. 2566

อภิปรายผลการวิจัย

1. สถานภาพและแนวทางการบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย พบว่า การทำวิจัยของ คณาจารย์ย้อนหลัง 6 ปี ปีที่ได้เงินสนับสนุนงานวิจัยมากที่สุด คือ ปี พ.ศ. 2559 ได้เงินสนับสนุน จำนวน 2,818,636 บาท และปีทีน้อยสุด คือ ปี พ.ศ. 2562 ได้เงินสนับสนุนจำนวน 683,100 บาท คณาจารย์เน้นทำการวิจัยประเด็นด้านการศึกษา มีเพียงบางงานวิจัยที่ดำเนินการวิจัยกับ กลุ่มผู้สูงอายุ ทั้งนี้กลุ่มที่ใช้ในการวิจัยมีทั้งที่อยู่ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดชัยนาท ส่วนแนวทางการบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของคณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย พบว่า สนับสนุนทุนวิจัยให้มีความเหมาะสมกับโครงการความต้องการของชุมชน การลงพื้นที่เป้าหมายเพื่อศึกษาบริบท ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย พัฒนาระบบบริหารจัดการงานวิจัยให้ชัดเจน กำหนดบทบาทหน้าที่ผู้รับผิดชอบให้ชัดเจน ทั้งอาจารย์และสายสนับสนุน กำหนดบทบาทหน้าที่ผู้รับผิดชอบให้ชัดเจนของทีมงานเทศบาลตำบลสรพยา มีฐานข้อมูลชุมชน ระบบการทำงานของคณะกรรมการรวดเร็ว การดำเนินงานควรมีกลุ่มอย่างไม่เป็นทางการ กำหนดแนวทางดำเนินงานตามเป้าหมาย การเบิกจ่ายและมอบทุนวิจัยควรมีความรวดเร็ว ไม่ยุ่งยาก ไม่ซับซ้อน จัดตั้งคณะกรรมการภาคีเครือข่ายเพื่อประสานงานกับท้องถิ่น ควรมีคณะทำงานที่เป็นกลุ่มย่อยและมีการตั้งเฉพาะแกนหลักและสนับสนุนทุนวิจัยงบรายได้ สอดคล้องกับงานวิจัยพระมหาบุญช่วย สิริธโรและคณะ (2560) ศึกษาวิจัยเรื่อง สภาพและแนวทางการพัฒนาระบบบริหารองค์การงานวิจัยของกลุ่มเครือข่ายพันธมิตรวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยภาคเหนือ พบว่า การพัฒนาระบบบริหารงานวิจัยทั้ง 9 ด้าน มีความต้องการจากกลุ่มตัวอย่างในระดับมาก ได้แก่ ระบบข้อมูลสารสนเทศและสิ่งอำนวยความสะดวก ระบบสิ่งจูงใจในการทำวิจัย ระบบความร่วมมือประสานงานวิจัย ระบบการติดตามและประเมินผล ระบบการเผยแพร่ผลงานวิจัยและการนำไปใช้ประโยชน์ ระบบงบประมาณและการเบิกจ่าย ระบบการพัฒนานักวิจัย ระบบโครงสร้างการบริหารงานวิจัย และระบบนโยบายและแผนงานการวิจัย

2. การพัฒนาระบบบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย พบว่า ระบบบริหารจัดการงานวิจัย ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ 1) ระบบการพัฒนาจิตวิทยวิจัย (การวิจัยต้นทาง) เพื่อให้ได้ฐานข้อมูลของชุมชน ความต้องการการพัฒนาของชุมชนบนฐานการวิจัย และได้จิตวิทยวิจัยตามความต้องการของชุมชนที่คณาจารย์ควรดำเนินการ 2) ระบบการบริหารเพื่อดำเนินการวิจัย ติดตามและประเมินเสริมพลัง (การวิจัยกลางทาง) เพื่อให้ได้การบริหารจัดการเพื่อการวิจัยตามรูปแบบ PDCA (Plan Do Check Act) และติดตามผลการบริหารจัดการเพื่อการวิจัยด้วยวิธีการประเมินแบบเสริมพลังอำนาจ (Empowerment Evaluation) และ 3) ระบบเผยแพร่ผลงานวิจัยสู่การใช้ประโยชน์ (การวิจัยปลายทาง) เพื่อให้ได้ผลงานวิจัยที่ดำเนินการร่วมกันเพื่อพัฒนาเทศบาลตำบลสรพยา ในด้านการศึกษา การท่องเที่ยว และการเกษตรอย่างครบวงจร ซึ่งนำองค์ความรู้เปิดเวทีคืนสู่ชุมชน นำไปเผยแพร่ในการประชุมเชิงวิชาการ ตีพิมพ์วารสาร และจัดการความรู้เผยแพร่ร่วมกันระหว่างคณะศึกษาศาสตร์และเทศบาลตำบลสรพยา สอดคล้องกับฉัตรนภา พรหมมา (2560) ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบบริหารงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์กับสังคม พบว่า 1) ระบบการบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์ของมหาวิทยาลัยกับสังคมที่เป็นนวัตกรรมมีกลไกเชิงระบบพัฒนา

ต่อเนื่องทั้งระดับมหาวิทยาลัยและคณะ 2) ระบบสนับสนุนการวิจัยพัฒนาชุมชนท้องถิ่นที่ส่งเสริมชุมชนจัดการตนเองอย่างยั่งยืน 3) ระบบเรียนรู้และพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ร่วมกับภาคีเครือข่ายที่ยกระดับคุณภาพต่อเนื่องช่วยให้ได้หลักสูตร คู่มือ เครื่องมือเพื่อต่อยอดขยายผล 4) พัฒนาระบบฐานข้อมูลและจัดการข้อมูลอย่างมีส่วนร่วม 5) ระบบติดตามประเมินเสริมพลังองค์กรสนับสนุนการวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์ของมหาวิทยาลัยและองค์กรภาคี และ 6) ระบบพัฒนานวัตกรรม องค์ความรู้การจัดการความรู้และสังเคราะห์ความรู้ร่วมกับภาคีเครือข่าย และสอดคล้องกับงานวิจัยของนาวิวรรณ พวงภาศิริและคณะ (2561, น.11) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาระบบการจัดการฐานข้อมูลเพื่อการวิจัยและการจัดการสุขภาวะชุมชน องค์การบริหารส่วนตำบลพระธาตุเชิงแกงแบบมีส่วนร่วม พบว่า ระบบนี้ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ข้อมูลการวิจัยและการพัฒนาการจัดการสุขภาวะชุมชนแบบมีส่วนร่วม และข้อมูลการประเมินติดตามเสริมพลังองค์กรชุมชนจัดการตนเองเพื่อสุขภาวะเชิงสร้างสรรค์ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ซึ่งระบบฐานข้อมูลการวิจัยและการพัฒนาการจัดการสุขภาวะชุมชนแบบมีส่วนร่วมในส่วนนี้มีข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องประกอบไปด้วย ข้อมูลบริบทชุมชน ข้อมูลพื้นฐานประชาชน ข้อมูลสุขภาพการเจ็บป่วยและการเข้ารับการรักษา ข้อมูลการประกอบอาชีพ เป็นต้น โดยที่ระบบมีการดำเนินการกับข้อมูลต่าง ๆ เหล่านี้ คือ การเพิ่มข้อมูลใหม่ การปรับแก้ไขข้อมูลให้ถูกต้อง การนำเสนอหรือรายงานข้อมูลที่เป็นไปตามความต้องการของชุมชน และระบบฐานข้อมูลการประเมินติดตามเสริมพลังองค์กรชุมชนจัดการตนเองเพื่อสุขภาวะเชิงสร้างสรรค์ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นแบบออนไลน์

ทั้งนี้จากการอภิปรายผล เห็นได้ว่า การพัฒนาระบบบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย ใช้แนวทางของวงจร PDCA ซึ่งทำให้กิจกรรมการเพิ่มผลิตภาพมีความเหมาะสมกับองค์กร จากการที่มีการสำรวจสถานการณ์ขององค์กรในประเด็นต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการผลิต หรือด้านบุคลากร เพื่อมาใช้เป็นข้อมูลป้อนเข้าสำหรับการวางแผนและกำหนดแนวทางการดำเนินงาน มีการตรวจสอบประเมินผลเป็นระยะ ทำให้สามารถปรับแผนให้สอดคล้องกับสถานการณ์ได้ อีกทั้งยังมีการวิเคราะห์ผลสำเร็จของโครงการ ทำให้รู้ถึงจุดอ่อน จุดแข็งของการดำเนินงาน และถือเป็นบทเรียนสำหรับการดำเนินงานต่อไป และตรงจุดนี้เองที่ทำให้สามารถยกระดับการปรับปรุงและพัฒนาได้จริง จึงมีโอกาที่การพัฒนาต่อยอดจะเป็นไปอย่างเหมาะสมและถูกทิศทาง (สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ, 2563)

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ค้นพบสถานการณ์การทำวิจัยของคณาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ ความต้องการของชุมชน ทุนทางวัฒนธรรมและทุนทางสังคมของชุมชนเทศบาลตำบลสรรพพยา เพื่อร่วมกันค้นพบแนวทาง

การบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย

2. พัฒนาระบบบริหารจัดการงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมกับภาคีเครือข่าย เพื่อจัดทำแผนกลยุทธ์ด้านการวิจัยของคณะได้เป็น 5 กลยุทธ์ จัดโครงการพัฒนาอาจารย์ด้านการวิจัยเพื่อพัฒนาวิทยะกิจเพื่อพันธกิจสัมพันธ์ชุมชน โดยใช้ข้อมูลความต้องการของชุมชน ทำให้มีคณาจารย์ส่งข้อเสนอโครงการวิจัยตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ และเป็นฐานข้อมูลในการจัดทำโครงการงบประมาณประจำปีงบประมาณปี พ.ศ. 2565 และปี พ.ศ. 2566

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรนำวิธีการและผลจากการวิจัยครั้งนี้ ไปศึกษาพัฒนาระบบบริหารจัดการในประเด็นอื่น ๆ เช่น ระบบบริหารจัดการสุขภาวะชุมชนเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ระบบบริหารจัดการสิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

เอกสารอ้างอิง

- ฉัตรนภา พรหมมา. (2560). การพัฒนาระบบบริหารงานวิจัยและพันธกิจสัมพันธ์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์กับสังคม. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ (สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)*, 12(1), 7-11.
- ไทยด้าบล. (2562). *จังหวัดชัยนาท*. สืบค้นเมื่อ 18 ธันวาคม 2562 จาก <http://chainat.kapook.com>
- นาริวรรณ พวงภาศิริ, พิชิต พวงภาศิริ, พรเทพ จันทรเพ็ง, สุรพล ชุ่มกลิ่น, ราตรี คำโหมง, และพิภพ มณีจำนงค์. (2561). *การพัฒนาระบบการจัดการฐานข้อมูลเพื่อการวิจัยและการจัดการสุขภาวะชุมชนองค์การบริหารส่วนตำบลพระธาตุเชิงแกง*. สืบค้นเมื่อ 18 ธันวาคม 2562. จาก <https://he02.tcithaijo.org/index.php/cmunursing/article/view/7690>
- พระมหาบุญช่วย สิริธโร, ไฉไลฤดี ยวนะศิริ, รุ่งทิพย์ กล้าหาญ, พดิน แดงจวง, สนิท สัตโยภาส, และวรรณดี ม้าลำพอง. (2560). *สภาพและแนวทางการพัฒนาระบบบริหารองค์งานวิจัยของกลุ่มเครือข่ายพันธมิตรวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยภาคเหนือ*. *วารสารพุทธศาสตร์ศึกษา*, 8(1), 10-25.
- สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ. (2563). *PDCA หัวใจสำคัญของการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง*. สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2563 จาก <http://www.cai.ku.ac.th>

รูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานคร ที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน

ณัฐริสา โคตร¹ อริสสา บุญโพธิ์เตี้ย¹ และมารดารัตน์ สุขสง่า²

¹สาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

²สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน และ 2) เสนอแนะแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้แบบบันทึกข้อมูลและแบบฟอร์มสรุปข้อมูลการออกแบบเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา ผลงานวิจัย และบทความวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนปัจจุบันยังไม่เอื้อต่อบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็ก เช่น การจัดวางสื่อ การใช้สีของผนัง วัสดุของเฟอร์นิเจอร์ พื้นที่กิจกรรมขาดความยืดหยุ่น เป็นต้น ดังนั้นนอกจากการให้ความสำคัญกับผู้สอน สื่อ และหลักสูตรแล้ว สภาพแวดล้อมทางกายภาพเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลและส่งผลกระทบต่อการพัฒนาเด็กอย่างรอบด้านและ 2) การออกแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐานควรนำแนวคิด ทฤษฎี จิตวิทยาเข้ามาใช้ในการออกแบบห้องให้สอดคล้องกับกิจกรรมและการพัฒนาสมองของเด็ก เพิ่มการรับรู้และเรียนรู้ด้วยการออกแบบกราฟิก เช่น รูปสัตว์ และต้นไม้ เป็นต้น เพื่อกระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้และเพิ่มการจดจำได้ดีขึ้น

คำสำคัญ: การออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน ศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน

The Interior Architectural Forms of Preschool Child Development Centers in Bangkok that Promote the Learning Environment of Early Childhood Children According to the Brain-Based Learning Approach

Pooree Sakod¹ Arisara Bunpotia¹ and Marndarath Suksanga²

¹Interior Architecture Program, Rajamangala University of Technology Rattanakosin

²Public Administration Program, Suan Sunandha Rajabhat University

Abstract

The objectives of this research paper were 1) to study the interior architectural forms of preschool child development centers in Bangkok that promote the learning environment of early childhood according to the brain-based learning approach, and 2) to propose the interior design guidelines for preschool child development centers in Bangkok in order to enhance the learning environment of early childhood according to the brain-based learning approach. The documentary research technique was employed in this qualitative study using data recording forms and design summary forms to collect data from related documents, textbooks, research studies, and research articles.

The findings of this research are as follows. 1) The interior architectural forms of preschool child development centers were not conducive to the learning environment of children, such as the placement of learning media, the use of wall colors and furniture materials, and inflexible activity areas. In addition to the foci on teachers, learning media, and curriculum, it was considered essential to pay attention to the physical environment, one of the factors that influence and affect children's development in various aspects. 2) According to the brain-based learning approach, psychological concepts, theories, and colors should be applied to design the interior architecture of each room in accordance with children's activities and brain development. Moreover, to promote children's learning and perception, all relevant graphics, such as animal and tree images, should be designed to stimulate children's interests, foster a learning atmosphere, and improve recognition skills.

Keywords: Interior Architecture Design, Preschool Child Development Centers, Brain-Based Learning Approach

บทนำ

เป็นที่ยอมรับทั่วโลกว่าการส่งเสริมการพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงปฐมวัยมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการสร้างรากฐานทั้งด้านการเติบโตและพัฒนาการให้กับเด็ก อีกทั้งยังเป็นการบ่มเพาะคุณลักษณะบางประการที่จะติดตัวเด็กไปตลอดช่วงชีวิต รวมถึงผลการวิจัยทางประสาทวิทยาศาสตร์ บ่งชี้ว่า การพัฒนาทักษะสมองส่วนหน้าในช่วงอายุ 3-6 ปี เป็นช่วงที่มีพัฒนาการสูงสุดที่จะนำไปสู่การจัดการชีวิตให้ประสบความสำเร็จ (ภัทรพร เลี้ยวดี และคณะ, 2562, น.2) สำหรับในระดับนโยบายของประเทศไทยนั้น ประเด็นการพัฒนาเด็กปฐมวัยถูกให้ความสำคัญมาอย่างต่อเนื่อง ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ยุทธศาสตร์ที่ 1 การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ โดยมีหนึ่งในเป้าหมายสำคัญ คือ ให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการเต็มตามศักยภาพ และสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ว่า “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุขสอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21” ดังนั้น การบรรลุเป้าหมายการพัฒนาคนในทุกมิติ และทุกช่วงวัยนั้น จะต้องเริ่มพัฒนาตั้งแต่ช่วงปฐมวัย เพื่อให้การทำหน้าที่ของสมอง ความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมของเด็ก ไปสู่เป้าหมายที่กำหนด จะเห็นได้ว่า ช่วงปฐมวัยจะเป็นช่วงที่มีความสำคัญ เพราะเป็นวัยเริ่มต้น และเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ การพัฒนาเด็กปฐมวัยควรได้รับการดูแลที่เหมาะสมตามวัยผ่านศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่มีคุณภาพ และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ได้รับความคุ้มครองจากครอบครัว แต่หากพิจารณาถึงสถานการณ์เด็กปฐมวัยในประเทศไทย เด็กปฐมวัยจำนวนมากยังขาดการดูแลและการกระตุ้นพัฒนาการ การเรียนรู้ และจินตนาการอย่างเหมาะสม โดยเฉพาะในครัวเรือนที่ยากจน ผลการศึกษายังพบว่า เด็กอายุ 3-5 ปี ร้อยละ 15 ไม่ได้เข้าเรียนในระดับปฐมวัย ทั้งที่เป็นสิ่งสำคัญมากต่อพัฒนาการของเด็ก สำหรับเด็กที่ได้เข้าเรียนในระดับปฐมวัยก็อาจยังไม่ได้ได้รับการบริการที่มีคุณภาพที่จะช่วยให้เด็กได้พัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ (องค์การยูนิเซฟแห่งประเทศไทยและสำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2559, น.132) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสถาบันวิจัยเพื่อการประเมินและออกแบบนโยบายที่ดำเนินการสำรวจสถานะความพร้อมในการเข้าสู่ระบบการศึกษาของเด็กปฐมวัยสำหรับประเทศไทย พบว่า ความพร้อมของเด็กปฐมวัยไทยในบางประเด็นยังอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ อาทิ ด้านการรู้จักตัวเลข ด้านความเข้าใจในการฟัง ด้านความจำขณะทำงาน และด้านกล้ามเนื้อมัดเล็ก ซึ่งถือว่าเป็นประเด็นที่น่าเป็นกังวล ขณะเดียวกันด้านความพร้อมของสถานศึกษาก็ยังอยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจ (วีระชาติ กิเลนทอง, 2563)

ดังนั้นเพื่อลดปัญหาความเหลื่อมล้ำการศึกษา ภาครัฐจึงจัดให้มีสถานพัฒนาเด็กเล็กปฐมวัยที่ดูแลตั้งแต่ทารกแรกเกิดจนถึงอายุ 6 ปี หรือก่อนเข้าเรียนประถมศึกษาปีที่ 1

ซึ่งกรุงเทพมหานครในฐานะองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นรูปแบบพิเศษมีภารกิจหน้าที่รับผิดชอบด้านการพัฒนาเด็กปฐมวัย จึงได้จัดตั้งศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนขึ้นเพื่อช่วยเหลือประชาชนผู้มีรายได้น้อย และประกอบอาชีพนอกบ้าน ทำให้ไม่สามารถเลี้ยงดูบุตรหลานที่อยู่ในวัยก่อนเข้าเรียนภาคบังคับ ให้มีโอกาสเตรียมความพร้อมช่วยเสริมสร้างพัฒนาการถูกต้องสมวัยให้กับเด็ก ทั้งด้านการเรียน ด้านอารมณ์ และด้านสังคม เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการและพร้อมที่จะศึกษาต่อในระดับการศึกษาภาคบังคับ จากรายงานผลการศึกษาของคณะกรรมการวิสามัญศึกษาแนวทางเพื่อกำหนดมาตรฐานสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยของกรุงเทพมหานคร พบปัญหา และข้อจำกัดของการบริหารจัดการศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานคร เช่น ด้านบุคลากร ด้านสถานที่ ด้านงบประมาณ และด้านกฎหมาย เป็นต้น (พรเทพ ศิริวนารังสรรค์, 2564, น.18) สอดคล้องกับรายงานปัญหา และอุปสรรคในสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยของกระทรวงมหาดไทยที่พบว่า ปัญหา และอุปสรรคที่สำคัญของสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยในประเทศไทย ได้แก่ ปัญหาด้านบุคลากรครูผู้ดูแลเด็กไม่เพียงพอและไม่เป็นไปตามอัตราส่วน ปัญหาการจัดสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยให้ครอบคลุมในทุกพื้นที่ รวมถึงปัญหาด้านอาคารสถานที่ไม่ได้มาตรฐาน และมีสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมในการดูแล และพัฒนาเด็กปฐมวัย (“กระทรวงมหาดไทย”, 2564, น.69) สอดคล้องกับผลการประเมินคุณภาพภายนอกของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กในภาพรวมอยู่เพียงระดับพอใช้ และมีศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ร้อยละ 10.8 ที่ต้องปรับปรุง/ปรับปรุงเร่งด่วน (ภัทรพร เลี้ยวดี และคณะ, 2562, น.4) สำหรับองค์ความรู้ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยส่วนใหญ่จะถูกกล่าวถึงในปรัชญาทางการศึกษา และผลการวิจัยส่วนใหญ่มักให้ความสำคัญ และนำหนักกับครูผู้สอน สื่อการสอน และหลักสูตร เป็นต้น เห็นได้จากแนวคิดทางการศึกษาและทางจิตวิทยาที่มีการกล่าวถึงรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น แนวการสอนแบบมอนเตสซอรี (Montessori) แนวการสอนแบบวอลดอร์ฟ (Waldorf) แนวการสอนแบบพหุปัญญา และการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐาน เป็นต้น โดยแต่ละแนวคิดทางการศึกษาต่างมีเป้าหมายและเป้าหมายเหล่านี้ส่งผลต่อเด็ก และความต้องการของตัวเด็ก ซึ่งความต้องการดังกล่าวจะถูกเติมเต็มได้ด้วยการออกแบบพื้นที่ที่อยู่รอบตัวเด็ก (Shawket, 2016, p.222) แนวคิดทางการศึกษาด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL) เป็นหนึ่งในรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่กำลังได้รับความนิยมและตื่นตัว สถาบันการศึกษาหลายแห่งได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ BBL มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้ โดยได้นำทฤษฎีพหุปัญญาทางสมองทั้ง 8 ด้าน มาฝึกทักษะให้สอดคล้องกับการทำงานของสมอง เพื่อพัฒนากระบวนการคิด และการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ตลอดจนส่งเสริมให้ดึงศักยภาพของสมองมาใช้ได้อย่างเต็มที่

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า นอกจากการพัฒนาเด็กปฐมวัยควรให้ความสำคัญกับครูผู้สอน สื่อการสอน และหลักสูตรแล้ว การออกแบบสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมจะช่วยเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้อันส่งผลต่อพัฒนาทางสมองของเด็กตามช่วงวัย (สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2557, น.8)

ดังนั้นการนำองค์ความรู้ทางด้านการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน เช่น สี แสงสว่าง และบริเวณที่ว่าง เป็นต้น มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสภาพแวดล้อมทางกายภาพ จะเป็นสิ่งเร้ากระตุ้นสมองของเด็กให้เกิดจินตนาการ แรงบันดาลใจในการเรียน และได้รับการเรียนรู้เพิ่มขึ้น (วิศณี ไชยรักษ์ และ ขวัญจิต รัตนวรรณกุล, 2557, น.114) การออกแบบสถาปัตยกรรมภายในจึงเปรียบเสมือนการสร้างพลังในการเล่นให้กับเด็ก อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นการรับรู้ ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม และอารมณ์ จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงเห็นถึงความสำคัญของการออกแบบสภาพแวดล้อมให้สอดคล้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย จึงดำเนินการวิจัยเรื่อง “รูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบสถาปัตยกรรมภายในที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย และเสนอแนะแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานคร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน
2. เพื่อเสนอแนะแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐาน (BBL) สภาพแวดล้อมกับการเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ การออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน เช่น สี แสงสว่าง และบริเวณที่ว่าง เป็นต้น

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. รูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน
2. แนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

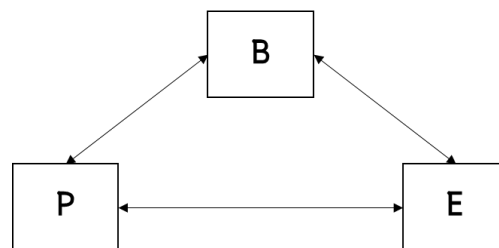
คณะผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยรวบรวมจากเอกสาร ตำราวิชาการ และผลงานวิจัย มาเป็นกรอบแนวทางในการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL)

คือ การนำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสมองและระบบการทำงานของสมองมาใช้ในการออกแบบจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับพัฒนาการของสมองแต่ละช่วงวัย เพื่อก่อให้เกิดศักยภาพและพัฒนาการเรียนรู้ของมนุษย์ (เกศสุตา ใจคำ, 2552, น.64)

2. สภาพแวดล้อมกับการเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้

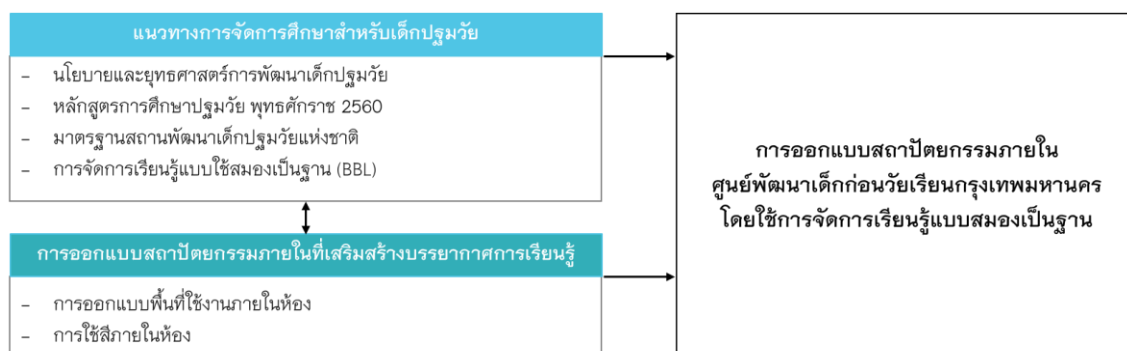
แบนดูรา (Bandura, 2012, p.351) เสนอทฤษฎีปัญญาทางสังคมที่อธิบายว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม (B) บุคคล (P) และสิ่งแวดล้อม (E) โดยที่บุคคลและสิ่งแวดล้อมมีความสำคัญเท่า ๆ กัน และมีอิทธิพลต่อกัน จึงเกิดแนวคิดของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมมนุษย์ด้วยแนวคิด BEP ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ปัจจัยสาเหตุของพฤติกรรมมนุษย์

ที่มา: (Bandura, 2012, p.351)

โดยสรุปจากทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนนำแนวคิดความรู้ลึกของสถานที่สามารถสรุปเป็นแนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยกระบวนการวิธีการวิจัยเชิงเอกสาร โดยใช้แบบบันทึกข้อมูลและแบบฟอร์มสรุปข้อมูลการออกแบบ เพื่อประมวลองค์ความรู้และสังเคราะห์ให้เกิดเป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน

การรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาข้อมูลจากแหล่งทุติยภูมิต่าง ๆ ทั้งเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐาน (BBL) สภาพแวดล้อมกับการเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ การออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน เช่น สี แสงสว่าง และบริเวณที่ว่าง เป็นต้น
2. ดำเนินการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งทุติยภูมิ และสรุปองค์ความรู้ด้านเกี่ยวกับรูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน
4. ดำเนินการการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน กรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อสร้างข้อสรุปเชิงอุปนัย และนำข้อมูลมาใช้ในการเสนอแนะการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน กรุงเทพมหานครโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน

ผลการวิจัย

1. รูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน

จากการศึกษารูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน ส่วนใหญ่พบว่า รูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนยังไม่เอื้อต่อบรรยากาศการเรียนรู้ และพัฒนาการตามช่วงวัยของเด็ก เช่น การติดบอร์ด โปสเตอร์ ภาพสัญลักษณ์ต่าง ๆ ตามผนังห้อง เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ เป็นการติดโดยขาดแบบแผน ขาดการแบ่งโซนองค์ความรู้ที่ชัดเจน บางภาพติดอยู่ในตำแหน่งที่สูงเกินระดับสายตาของเด็ก ทำให้ยากต่อการเรียนรู้ของเด็ก การใช้โทนสีของผนัง ส่วนใหญ่เลือกใช้โทนสีเข้ม เช่น สีฟ้าเข้ม ชมพูเข้ม ม่วงเข้ม หรือบางแห่งอาจเลือกใช้สีโทนอ่อนแบบไม่มีภาพกราฟิกใด ๆ บนผนัง ทำให้ขาดการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้

ให้กับเด็ก สำหรับการออกแบบบริเวณที่ว่างภายในห้องยังขาดความยืดหยุ่น เนื่องจากโต๊ะเรียนส่วนใหญ่เป็นโต๊ะไม้ มีน้ำหนักมาก ไม่สามารถปรับเปลี่ยนหรือเคลื่อนย้ายให้เหมาะสมกับกิจกรรมของเด็ก รวมถึงการออกแบบพื้นที่การใช้สอยมีลักษณะเป็นห้องอเนกประสงค์มากกว่าเป็นห้องกิจกรรมที่มีลักษณะเฉพาะ ทำให้เด็กต้องอยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมเดิมทั้งวัน ความสนใจและบรรยากาศการเรียนรู้จึงลดลง อีกทั้งการจัดเก็บอุปกรณ์จึงไม่สอดคล้องกับพื้นที่ด้วยเพราะมีสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการทำกิจกรรมทุกประเภทจำนวนมาก

สำหรับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐานเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เป็นการนำทฤษฎีพหุปัญญาทางสมองทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ ปัญญาด้านภาษาและการสื่อสาร ปัญญาด้านร่างกายและความเคลื่อนไหว ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์และการจินตนาการ ปัญญาด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ปัญญาด้านดนตรีและจังหวะ ปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ และการเข้าใจผู้อื่น และปัญญาด้านการเข้าใจธรรมชาติ (วินิชา เรช, 2550 อ้างถึงใน เกตุสุดา ใจคำ, 2552, น.64) มาฝึกทักษะให้สอดคล้องกับการทำงานของสมอง เพื่อพัฒนากระบวนการคิดและการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ส่งเสริมให้ศักยภาพของสมองมาใช้ได้อย่างเต็มที่ จากแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐานข้างต้น นอกจากการให้ความสำคัญและน้ำหนักกับครูผู้สอน สื่อการสอน และหลักสูตรแล้ว การออกแบบสภาพแวดล้อมทางกายภาพ เช่น แสงสว่าง สี เสียง การจัดวางโต๊ะเก้าอี้ วัสดุ อุปกรณ์ สื่อต่าง ๆ แหล่งเรียนรู้ ตลอดจนบริเวณเพื่อการจัดกิจกรรม และนิทรรศการต่าง ๆ ภายในห้องที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะของสมองก็สามารถจะช่วยส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กได้ เนื่องจากสภาพแวดล้อมมีอิทธิพลและส่งผลกระทบต่อการพัฒนาเด็กอย่างรอบด้าน ทั้งการเรียนรู้ อารมณ์ ความรู้สึก ตลอดจนพฤติกรรมของเด็ก เด็กได้รับสัมผัสจากสภาพแวดล้อมด้วยประสาทสัมผัสทุกด้าน สภาพแวดล้อมจึงเข้าถึงเด็กได้โดยง่าย จนสามารถโน้มน้าเด็กไปในทิศทางใดก็ได้ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับพื้นที่และการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในรอบตัวเด็ก

การปรับปรุงสภาพแวดล้อมเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของสมอง พรพิไล เลิศวิชา (2555 อ้างถึงใน อรอนงค์ ฤทธิธัชชัย และคณะ, 2560, น.4-7) ได้กล่าวถึง การนำแนวทางตามหลักการ BBL เพื่อมาออกแบบสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้ของสมองด้วยกฎ 5 ดอก โดยอธิบายว่า การกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้แบบ BBL ควรใช้กิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการออกแบบสภาพแวดล้อมเพื่อให้สมองของเด็กเกิดการตื่นตัว สนใจ ทำท่ายการคิด เรียนรู้ และจดจำ ผลจากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการทำงานของสมอง พบว่า สมองส่วนที่ใหญ่ที่สุด คือ ส่วนซีรีบรัม (Cerebrum) ประกอบไปด้วยกลีบสมองย่อย 4 ส่วน ซึ่งสมองส่วนหน้าสุดที่ชื่อว่า Prefrontal Cortex หรือเรียกว่าสมองส่วนการคิด ทำหน้าที่ประมวลผลข้อมูลขั้นสูง มีความสัมพันธ์กับทักษะด้านภาษา

การวางแผน ตัดสินใจ และใช้เหตุผล เป็นต้น โดยสมองส่วนนี้เชื่อมโยงกับระบบลิมบิก (Limbic System) เป็นระบบประสาทที่ควบคุมพฤติกรรมอัตโนมัติของร่างกาย เช่น การเต้นของหัวใจ การย่อยอาหาร การควบคุมอุณหภูมิร่างกาย และที่สำคัญที่สุด คือ การควบคุมกระบวนการทางอารมณ์ เมื่อสมองส่วนการคิดเชื่อมโยงกับสมองส่วนอารมณ์ ทุกการตัดสินใจของเด็กในชีวิตจึงเกี่ยวพันกับอารมณ์ และยิ่งไปกว่านั้น อารมณ์ยังส่งผลต่อการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับที่เลอดูซ์ (LeDoux, 1996 cited in Wood, Wood & Boyd, 2008, pp.310-311) ได้อธิบายว่า สมองกับอารมณ์ (Emotion and brain) มีความเกี่ยวข้องกัน

ดังนั้นหากเด็กได้รับการกระตุ้นด้วยสภาพแวดล้อมก็จะสามารถช่วยส่งเสริมให้เกิดการบรรยากาศการเรียนรู้ได้มากขึ้น โดยนำแนวคิดการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในมาประยุกต์ในการออกแบบสภาพแวดล้อมทางกายภาพ เช่น การออกแบบห้องเรียนให้แปลกใหม่ การวางผังของห้องเรียน ควรคำนึงถึงการใช้พื้นที่ในห้องเรียนที่ต้องรองรับได้หลากหลายกิจกรรม ควรจัดสรรแบ่งพื้นที่ภายในห้องโดยให้แต่ละพื้นที่เชื่อมต่อกันได้ไม่แยกขาดจากกัน เพื่อให้เด็กทำงานได้หลากหลายด้วยตนเองหรือทำงานในกลุ่มต่าง ๆ ได้ในเวลาเดียวกัน ให้เด็กได้มีโอกาสสังเกตและเรียนรู้จากเพื่อน และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และสร้างปฏิสัมพันธ์กัน ในพื้นที่หน่วยย่อยที่เชื่อมต่อกันได้นี้ทุกส่วนควรมองเห็นกันและกันได้ทั้งหมด เพื่อให้เด็กสามารถเคลื่อนที่จากกิจกรรมหนึ่งไปอีกกิจกรรมหนึ่งได้ซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจ และครูสามารถดูแลเด็ก ๆ ได้ทั่วถึง (Jacobs and Sargo, 2005 อ้างถึงใน นัฏฐิกา นวพันธุ์, 2560, น.16) นอกจากนี้สียังเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มักจะคำนึงถึงในการออกแบบสภาพแวดล้อม เพราะสีเป็นสิ่งที่เร้าภายนอกที่มนุษย์สามารถรับรู้ได้ทางตาและก่อให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ กัน ในเชิงจิตวิทยา “สี” จึงมีอิทธิพลต่ออารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ โดยแต่ละโทนสี หรือกลุ่มสี สามารถสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึกที่แตกต่างกัน เช่น ผลงานของ วาสลิลี แคนดินสกี (Wassily Kandinsky) จิตรกรแนวแอบสแตรกท์ (Abstract) กล่าวว่า “สีมีอิทธิพลต่อจิตวิญญาณ” โดยศึกษาและสังเกตเห็นว่าคนส่วนใหญ่รู้สึกกระตือรือร้นในการใช้ชีวิต สีให้บรรยากาศที่สวยสดใส เช่น แสงทองของพระอาทิตย์ สีเขียวของน้ำทะเล มักทำให้เรารู้สึกอบอุ่นและเป็นสุข ดังนั้นจึงนับว่าสีมีอิทธิพลต่อมนุษย์และอาจนำมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบต่าง ๆ กัน เช่น นำไปใช้ประโยชน์ในเชิงบำบัดเพื่อรักษาอาการทางกายหรือทางจิต เป็นต้น (นัฏฐิกา นวพันธุ์, 2560, น.10) การใช้สีในงานสถาปัตยกรรมภายในจะช่วยกระตุ้นให้เด็กสามารถเรียนรู้และจดจำเนื้อหาที่เรียนได้ดีขึ้น

2.เสนอแนะแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน กรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน

ผลจากการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน พบว่า เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่วางอยู่บนฐานคิดที่เข้าใจการทำงานของสมอง ซึ่งสมองเป็นอวัยวะพิเศษของร่างกาย ต้องการทั้งอาหารกายและอาหารใจในสัดส่วนที่ถูกต้องเหมาะสมตลอดช่วงอายุ อาหารกายของสมอง ได้แก่ อาหารหลัก 5 หมู่ และน้ำดื่มสะอาด อาหารใจ ได้แก่ ความรัก ความอบอุ่นจากพ่อแม่และผู้ใกล้ชิด ความสุข ความพอใจจากการเล่นและทำกิจกรรมที่เด็กสนใจ สมองต้องการอาหารใจนี้ทั้งในการเจริญเติบโต การเรียนรู้ และการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ สมองของเด็กปฐมวัยอยู่ในระยะที่กำลังได้รับประสบการณ์จากการเคลื่อนไหวร่างกายทุกส่วน และพัฒนาระบบสัมผัส ได้แก่ รูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัสแบบต่าง ๆ เพื่อให้ประสบการณ์นั้นฉายภาพมายังตำแหน่งต่าง ๆ ในสมอง ดังนั้นการออกแบบสภาพแวดล้อมหรือการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในจึงมีส่วนช่วยเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัยได้ จากการประมวลองค์ความรู้ ผ่านการวิเคราะห์เชื่อมโยงเป้าหมายทางการศึกษาเข้ากับการออกแบบทางกายภาพ คณะผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้ดังกล่าวมาเสนอแนะเป็นแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานคร นำแนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน เรื่อง “ความรู้สึกของสถานที่ (Sense of Place)” มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานคร โดยนำลักษณะความแตกต่างสถานที่ทางภูมิศาสตร์ มาออกแบบแต่ละชั้นเรียนในอาคารให้สอดคล้องตามระดับของภูมิประเทศ ได้แก่ น้ำ ที่ราบลุ่ม ที่ราบสูง และภูเขา เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้จากธรรมชาติ และนำแนวคิดทฤษฎีสี่มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบห้องต่าง ๆ ให้มีสีสันสดใส อีกทั้งเพิ่มการรับรู้และเรียนรู้ด้วยงานกราฟิกรูปสัตว์ ต้นไม้ และสิ่งอื่น ๆ ในธรรมชาติ เพื่อสร้างจินตนาการและเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐาน



ภาพที่ 3 การออกแบบห้องเรียน (Classroom)

ที่มา: (อริสสา บุญโพธิ์เตี้ย, 2564, น.100)

จากภาพที่ 3 การออกแบบห้องเรียน ห้องเรียนถือเป็นห้องที่เป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาทักษะทุกด้านของเด็ก จากผลการศึกษาพบว่า สมองเกี่ยวข้องกับอารมณ์ และอารมณ์ยังส่งผล

ต่อการเรียนรู้ของเด็ก ดังนั้นหากสมองของเด็กได้ทำงานเหมือนกล้ามเนื้อ ก็เหมือนเด็กได้ออกกำลังกายบ่อย ๆ กล้ามเนื้อย่อมแข็งแรง สมองก็เช่นกันหากเด็กได้ใช้ทำกิจกรรมเดิมบ่อย เซลล์ประสาทที่เชื่อมโยงกันจะยิ่งแน่นยิ่งขึ้น ห้องเรียนจึงเป็นสภาพแวดล้อมแบบหนึ่งที่จะทำให้เด็กได้ฝึกออกกำลังกายสมอง และสร้างเส้นใยเชื่อมโยงระหว่างเซลล์ประสาทจนเกิดเป็นทักษะที่ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ใจที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน คือ การจัดสภาพแวดล้อมโดยเฉพาะห้องเรียนให้เป็นสถานที่กระตุ้นเด็กให้ได้เรียนรู้และจดจำเนื้อหาที่เรียนได้ดีขึ้น คณะผู้วิจัยจึงได้ออกแบบสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนให้แปลกใหม่ สนุกสนานหรือดึงดูดใจ ใช้ความเข้มข้น มีสีสัน เพื่อให้สมองส่วนอารมณ์มีส่วนร่วมไปกับการเรียน ยิ่งถ้าเป็นอารมณ์เชิงบวก จะทำให้เด็กอารมณ์ดีมีสมาธิ และจะเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น รวมถึงการจัดวางเก้าอี้เป็นกลุ่ม ๆ เพื่อให้พูดคุย แลกเปลี่ยน ทำกิจกรรมด้วยกันสะดวก หรือบางครั้งสามารถยกเก้าอี้ ออกเพื่อทำกิจกรรมเคลื่อนไหวได้ ออกแบบพื้นที่ใช้งานภายในห้องเรียนให้มุมที่หลากหลาย



ภาพที่ 4 การออกแบบห้องเรียนศิลปะ (Art classroom)

ที่มา: (อริสลา บุญโพธิ์เตี้ย, 2564, น.98)

จากภาพที่ 4 การออกแบบห้องเรียนศิลปะ ห้องเรียนศิลปะเป็นห้องกิจกรรมพิเศษที่เป็นการเสริมทักษะและพัฒนาการของเด็ก ห้องกิจกรรมพิเศษนี้เปรียบเสมือน “อาหารสมอง” ของเด็ก ที่ช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองซีกซ้าย และซีกขวา ให้ทำงานไปพร้อมกันได้อย่างสมดุล ซึ่งมีความสำคัญต่อความคิดสร้างสรรค์ การเพิ่มสุนทรียะของเด็ก การเรียนรู้ด้านศิลปะนอกจากจะได้พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็กและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตาแล้ว กิจกรรมศิลปะยังสอดคล้องกับแบบแผนการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน หรือ BBL อีกด้วย เด็กจะได้ฝึกปฏิบัติจริง มีประสบการณ์ตรง เรียนรู้ผ่านการสังเกตและฝึกกิจกรรมอย่างหลากหลาย เพื่อพัฒนาจุดเชื่อมต่อของใยประสาท ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ผ่อนคลาย มีอิสระทางความคิด คณะผู้วิจัยจึงได้ออกแบบห้องเรียนศิลปะให้เหมือนห้องเรียนรู้ที่ราบลุ่มแบบป่าดิบชื้น เพิ่มการรับรู้และเรียนรู้ด้วยการออกแบบกราฟิกรูปสัตว์ในป่าดิบชื้นบนผนัง เช่น สมเสร็จ แรด เก้ง กวาง และอุรังอุตัง เป็นต้น นอกจากนี้การออกแบบโทนสีห้องหลักเป็นโทนสีเขียวเพื่อเชื่อมโยงกับธรรมชาติและให้เข้ากับ

ธีม (Theme) ป่าดิบชื้น อีกทั้งกระตุ้นสมาธิในการทำโครงการศิลปะ และเพิ่มสีโชนสัมผัสและเสียง ให้กับเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นสมองของเด็กให้ตื่นตัว กระตุ้นให้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม มีพลังขับเคลื่อน และมีความคิดสร้างสรรค์



ภาพที่ 5 การออกแบบสนามเด็กเล่น (Playground)

ที่มา: (อริสสา บุญโพธิ์เตี้ย, 2564, น.95)

จากภาพที่ 5 การออกแบบสนามเด็กเล่น โดยออกแบบสนามเด็กเล่นให้เหมือนห้องเรียนรู้ แหล่งน้ำทะเล และเพิ่มการใช้สีโชนร้อนให้กับเครื่องเล่นต่าง ๆ เช่น สีแดง และสีส้ม เป็นต้น เพื่อกระตุ้นให้สมองของเด็กเกิดความรู้สึกละเล่นสนุกสนาน กระตุ้นความตื่นตัว ตื่นเต้น กระตือรือร้น ความคิดสร้างสรรค์ และกล้าหาญ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง “รูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน กรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน” คณะผู้วิจัยได้พบประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังต่อไปนี้

1. รูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน

จากการศึกษารูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนส่วนใหญ่พบว่า รูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนยังไม่เอื้อต่อบรรยากาศการเรียนรู้และพัฒนาการตามช่วงวัยของเด็ก เช่น การติดบอร์ด โปสเตอร์ ภาพสัญลักษณ์ต่าง ๆ ตามผนังห้อง ขาดการแบ่งโซนองค์ความรู้ที่ชัดเจน ตำแหน่งขาดความเหมาะสม ทำให้ยากต่อการเรียนรู้ของเด็ก การใช้โทนสีไม่สอดคล้องกับความต้องการในการกระตุ้นพัฒนาการทางสมองของเด็ก การออกแบบบริเวณที่ว่างภายในห้องขาดความยืดหยุ่น เฟอร์นิเจอร์มีน้ำหนักมาก ไม่สามารถปรับเปลี่ยนหรือเคลื่อนย้ายให้เหมาะสมกับกิจกรรมของเด็ก รวมถึงการออกแบบพื้นที่

การใช้สอยมีลักษณะเป็นห้องอเนกประสงค์ทำให้เด็กต้องอยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมเดิมทั้งวัน ส่งผลให้ความสนใจและบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กลดลง การให้ความสำคัญกับการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อพัฒนาการทางสมองของเด็ก โดยเฉพาะเด็กปฐมวัยที่กำลังสนใจเรียนรู้ ค้นคว้า ทดลองและต้องการสัมผัสกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Abdul-Samad and Macmillan (2004, p.901) ที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการจัดหลักสูตรกับสภาพแวดล้อมทางกายภาพ พบว่า นอกจากความรู้ ทักษะของครู สื่อการสอน เนื้อหาของหลักสูตร ที่มีบทบาทสำคัญต่อการศึกษาศึกษาของเด็กแล้ว สภาพแวดล้อมทางกายภาพยังเป็นหนึ่งในปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่มีผลต่อกระบวนการสอนและการเรียนรู้ เช่นเดียวกันกับแนวคิดของ Savage and Savage (2010) ที่อธิบายว่า สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้มีความสำคัญและส่งผลโดยตรงต่อผู้เรียนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ และมีส่วนช่วยสนับสนุนเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์อันดีระหว่างครูกับผู้เรียน เช่นเดียวกันกับผลการวิจัยของ Sebba and Churchman (1986, p.75) อธิบายว่า แนวคิดทางการศึกษาเป็นตัวกำหนดบทบาทให้กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพ และการออกแบบสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่สัมพันธ์กับบทบาทนั้นจะเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถเปลี่ยนสภาพของแนวคิดทางการศึกษาให้เป็นความจริงขึ้นมาได้ เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ นัฏฐิกา นวพันธ์ (2560, น.22) พบว่า สภาพแวดล้อมมีความสำคัญต่อการเรียนรู้แบบมอนเตสซอรี (Montessori) และสภาพแวดล้อมเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้การเรียนรู้บรรลุเป้าหมาย

ดังนั้นรูปแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน ควรเริ่มตั้งแต่การออกแบบห้องเรียน ซึ่งเป็นห้องที่ถือเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาทักษะทุกด้านของเด็ก โดยออกแบบสถาปัตยกรรมภายในห้องเรียนให้มีประโยชน์ใช้สอย ให้ความรู้สึกลสบาย มีสมาธิ ดึงดูดให้เข้าห้องเรียน ด้วยการตกแต่งผนังห้องเรียนให้ความแปลกใหม่ มีสีสัน จะช่วยกระตุ้นให้เด็กสามารถเรียนรู้และจดจำเนื้อหาที่เรียนได้ดีขึ้น นอกจากนี้ให้ความสำคัญกับการออกแบบสนามเด็กเล่น กระตุ้นให้เด็กอยากเล่น เกิดการเรียนรู้อย่างอิสระ โดยการเคลื่อนไหวร่างกายทุกส่วน ทั้งกล้ามเนื้อเล็กและกล้ามเนื้อใหญ่ เหมาะสมตามวัย และมีทักษะชีวิต เพราะเมื่อเด็กออกกำลังกาย ร่างกายจะส่งเลือดไปเลี้ยงสมองมากขึ้น ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. เสนอแนะแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานครที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน

การออกแบบสภาพปฏิกิริยาภายในของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน กรุงเทพมหานคร ที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามการจัดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน ควรแบ่งประเภทของห้องให้สอดคล้องกับกิจกรรมของเด็ก เพื่อกระตุ้นให้เด็กได้เคลื่อนไหว ร่างกายและไม่ต้องอยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมเดิมทั้งวัน ซึ่งจะทำให้ความสนใจและบรรยากาศ การเรียนรู้ของเด็กลดลง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ นิพัทธา วรรณภา (2565, น.57) พบว่า เพื่อความคล่องตัวในการจัดกิจกรรมของครู และสร้างความสนใจในการเรียนรู้ของเด็กควรออกแบบ แต่ละพื้นที่ให้สอดคล้องกับกิจกรรมที่จะเกิดในแต่ละรูปแบบ สำหรับการวิจัยนี้คณะผู้วิจัยได้ให้ ความสำคัญกับการออกแบบห้องเรียน ห้องเรียนศิลปะ และสนามเด็กเล่น โดยห้องเรียนและ ห้องเรียนศิลปะคณะผู้วิจัยใช้สีเขียวโทนอบอุ่นทำให้เด็กมีสมาธิและจดจ่อกับกิจกรรมที่ทำ รวมถึงออกแบบกราฟิกบนผนังด้วยสีสดใส ทำให้เด็กเกิดความสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้ และเพิ่ม การจดจำได้ดีขึ้น ตลอดจนจัดพื้นที่เป็นมุมกิจกรรมและจัดวางเฟอร์นิเจอร์ให้ยืดหยุ่น ทำให้เด็ก เกิดความอยากรู้และอยากแสวงหาคำตอบ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Kwallek and Lewis (1990, pp.276-277) ที่ทำการทดสอบสภาพแวดล้อมสำนักงานที่มีสีแตกต่างกันต่อประสิทธิภาพ และอารมณ์ของพนักงาน พบว่า ประสิทธิภาพการอ่านในห้องสีขาวล้วนลดลงเมื่อเทียบกับห้องสีแดง และน้ำเงิน เช่นเดียวกันกับผลการวิจัยของ Hulshof (2013, pp.53-54) ได้ทดสอบประเมินประสิทธิภาพ การเรียนรู้และอารมณ์ของผู้ร่วมทดสอบในห้องประชุมที่มีสีและกลิ่นแตกต่างกัน พบว่า ห้องประชุม ที่ใช้โทนสีเย็นและกลิ่นผ่อนคลายทำให้ผู้ทดสอบรับรู้ถึงอารมณ์สงบ ส่วนห้องประชุมที่ใช้สี โทนอบอุ่นและกลิ่นกระตุ้นทดสอบรู้สึกตื่นตัวและเร้าอารมณ์ เช่นเดียวกันกับผลการวิจัยของ จีระพันธุ์ พูลพัฒน์ (2558, น.6-7) พบว่า การจัดสภาพแวดล้อมให้เด็กได้มีโอกาสศึกษาด้วยตนเอง อย่างอิสระจากสิ่งแวดล้อมที่จัดไว้ให้อย่างมีจุดมุ่งหมาย วัสดุอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไว้มีขนาด ที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก และเป็นสิ่งที่เด็กต้องการศึกษา ขณะที่เด็กทำกิจกรรม เด็กจะมีสมาธิ มีความรับผิดชอบในการทำกิจกรรมให้สำเร็จ มีการคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง และได้เรียนรู้จาก การค้นพบด้วยตนเอง สำหรับการออกแบบสนามเด็กเล่นคณะผู้วิจัยใช้สีโทนร้อนและออกแบบ เครื่องเล่นเป็นรูปสัตว์ต่าง ๆ ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกรื่นเริงสนุกสนาน กระตุ้นความตื่นตัว ตื่นเต้น กระตือรือร้น และกล้าหาญ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ พรพิไล เลิศวิชา (2555 อ้างถึงใน อรอนงค์ ฤทธิ์ฤทัย และคณะ, 2560, น.4) ที่กล่าวว่า การทำสีเครื่องเล่นของสนามเด็กเล่นตามหลักการ ของ BBL ทำให้สนามเด็กเล่นดูน่าตื่นเต้น และสามารถดึงดูดความสนใจให้เด็กได้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

หน่วยงานที่จัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยควรให้ความสำคัญกับการออกแบบสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนให้แปลกใหม่ น่าสนใจ มีความเข้มข้น มีสีสัน จะช่วยกระตุ้นให้เด็กสามารถเรียนรู้และจดจำเนื้อหาที่เรียนได้ดีขึ้น และสอดคล้องกับพัฒนาการของสมองตามช่วงวัย ตลอดจนเอื้อต่อการเรียนรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่นมีความสุข และเรียนรู้การทำการกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ ปลอดภัย มีความมั่นคงทางอารมณ์

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งต่อไปควรนำเรื่องแสงสว่างมาใช้ในการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน เนื่องจากแสงสว่างถือเป็นส่วนหนึ่งในด้านสภาพแวดล้อมที่มีผลต่อการมองเห็นและการรับรู้ของเด็กปฐมวัย

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2564, 24 กุมภาพันธ์). ราชกิจจานุเบกษา. เล่มที่ 138 ตอนพิเศษ 43ง, หน้า 66-69.
- เกตุสุตา ใจคำ. (2552). การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน: (Brain-Based Learning). วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น, 3(1), 62-70.
- จิระพันธุ์ พูลพัฒน์. (2558). การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยตามแนวคิดของมอนเตสซอรี. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นงนุช นวพันธ์. (2560). การออกแบบสถาปัตยกรรมและพื้นที่สำหรับเด็กปฐมวัยตามแนวการสอนแบบมอนเตสซอรี. วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล, 25(2), 11-23.
- นิพัทธา วรรณภา. (2565). สภาพแวดล้อมและกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย. วารสารคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 7(2), 57-72.
- พรเทพ ศิริวนารังสรรค์. (2564). รายงานผลการศึกษาของคณะกรรมการวิสามัญศึกษาแนวทางเพื่อกำหนดมาตรฐานสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยของกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: สภากรุงเทพมหานคร.
- ภัทรพร เลี้ยววงศ์, สุนิสา คำแก้ว, เมฆขลา ทองวิไล และปาริชาติ เป็นวนษ์. (2562). แนวทางการขยายผลการจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพในสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย กรณีศึกษา: การพัฒนาคุณภาพศูนย์พัฒนาเด็กเล็กขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น. กรุงเทพฯ: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- วิศณี ไชยรักษ์ และขวัญจิต รัตนวรรณกุล. (2557). การออกแบบสถาปัตยกรรมภายในห้องเรียนเด็กปฐมวัยโดยใช้การเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นพื้นฐาน. วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล, 18(1), 105-121.

- วีระชาติ กิเลนทอง. (2563). รายงานสถานการณ์ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาและคุณภาพทรัพยากรมนุษย์ไทยตามช่วงวัย. [รายงานการสำรวจ]. สืบค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2563 จาก <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/890148>
- สุวิทย์ เมษินทรีย์. (2557). รายงานการวิจัย แนวทางการพัฒนาการศึกษาไทยกับการเตรียมความพร้อมศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- องค์การยูนิเซฟแห่งประเทศไทยและสำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2559). รายงานฉบับสมบูรณ์ การสำรวจสถานการณ์เด็กและสตรีในประเทศไทย พ.ศ. 2558-2559. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- อรอนงค์ ฤทธิธำชัย, ลัญชัย สันติเวช และนิธิวดี ทองป่อง. (2560). จิตวิทยาสีกับห้องเรียน BBL. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 40(1), 1-14.
- อริสลา บุญโพธิ์เตี้ย. (2564). *โครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กปฐมวัยสำหรับเด็กด้อยโอกาส (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ)*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์, นครปฐม.
- Abdul-Samad, Z. & Macmillan, S.G. (2004). Improving Design Quality and Value in the Built Environment through Knowledge of Intangibles. In *2004 IEEE International Engineering Management Conference* (pp.349-373). Singapore. Industrial Engineering and Engineering Management.
- Bandura, A. (2012). *Social cognitive theory*. In: P. A. M. Van Lange, A. W. Kruglanski, & E. T. Higgins, (editors), *Handbook of Theories of Social Psychology*. (pp.349-373). Sage Publications.
- Hulshof, B. (2013). *The Influence of Colour and Scent on People's Mood and Cognitive Performance in Meeting Rooms*. (Master's thesis). University of Twente, Enschede.
- Kwallek, N., & Lewis, C. M. (1990). Effects of Environmental Colour on Males and Females: A Red or White or Green Office. *Applied Ergonomics*, 21(4), 275-278.
- Savage, T.V., & Savage, M. K. (2010). *Successful Classroom Management and Discipline: Teaching Self-Control and Responsibility* (3rd Ed.). Los Angeles: SAGE Publications, Inc.
- Sebba, R., & Churchman, A. (1986). Schoolyard Design as an Expression of Educational Principles. *Children's Environments Quarterly*, 3(3), 70-76.
- Shawket, I. M. (2016). Educational Methods Instruct Outdoor Design Principles: Contributing to a Better Environment. *Procedia Environmental Sciences*, 34, 222-232.
- Wood, S. E., Wood, E.G. & Boyd, D. (2008). *Mastering the world of psychology* (3rd ed.). Boston, M.A.: Pearson.

การพัฒนากฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์

อัครเดช มณีภาค¹ และ คณาธิป ทองรวีวงศ์²

¹สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

²สถาบันกฎหมายสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพข้อเท็จจริงและปัญหาที่เกิดขึ้นในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ 2) ศึกษามาตรการทางกฎหมายไทยที่บังคับอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ เกมที่เป็นการพนัน กฎหมายในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกม และ 3) ศึกษามาตรการทางกฎหมายของต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ พัฒนากฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ให้เหมาะสม โดยวิธีการวิจัยสำหรับการวิจัยนี้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลเอกสารรวมทั้งการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง จำนวน 9 คน

ผลการวิจัย พบว่า จากการนำหลักกฎหมายของต่างประเทศ 5 ประเทศ ได้แก่ ประเทศจีน ประเทศเกาหลีใต้ ประเทศสิงคโปร์ ประเทศสหราชอาณาจักร และประเทศเยอรมนี มาวิเคราะห์เนื้อหา เปรียบเทียบกับกฎหมายประเทศไทย พบว่า ประเทศไทยไม่มีกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับเกมซึ่งวางหลักคุ้มครองเด็กในการป้องกันการติดเกมด้วยการจัดให้มีกลไกย่อยต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ไม่มีการกำหนดให้ต้องขออนุญาตผู้ปกครองก่อนเล่นเกม และไม่ได้กำหนดให้ต้องระบุอายุเด็กก่อนเล่นเกม แม้มีกฎหมายบางฉบับที่วางหลักจำกัดเวลาเล่นเกม เช่น พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งมีหลักการควบคุมร้านเกมหรืออินเทอร์เน็ตคาเฟ่ โดยกำหนดระยะเวลาใช้บริการของผู้เยาว์แต่ข้อจำกัดของกฎหมายนี้ คือสามารถควบคุมได้เฉพาะผู้ให้บริการเกมที่มีหน้าร้านหรือสถานที่ให้บริการนั่งเล่นเกม อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ปัจจุบันมีลักษณะให้บริการผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่หรือสมาร์ทโฟนที่เด็กสามารถเข้าถึงจากสถานที่ใดก็ได้โดยไม่จำเป็นต้องมานั่งเล่นในร้านเกม ดังนั้น กฎหมายดังกล่าวจึงไม่สามารถปรับใช้คุ้มครองการติดเกมมากเกินไป เนื่องจากไม่สามารถควบคุมผู้ให้บริการออนไลน์ในการจำกัดเวลาเล่นเกมของเด็กที่เล่นผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ นอกจากนี้โดยรวมแล้วกฎหมายประเทศไทยยังไม่มีมาตรการตรวจสอบระบุอายุเด็กผู้เล่นเกมและการขออนุญาตผู้ปกครองในการเล่น เกม เนื้อหาเกม การลงทะเบียน การขึ้นบัญชีเกมที่มีลักษณะต้องห้าม รวมทั้งกำหนดหลักเกณฑ์ผู้ให้บริการ กำหนดโทษที่เหมาะสม

คำสำคัญ: การพัฒนากฎหมาย กฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน การเล่นเกมออนไลน์ การป้องกันการติดเกม

รับบทความ: 12 เมษายน 2565

แก้ไขเสร็จ: 11 สิงหาคม 2565

ตอบรับบทความ: 28 กันยายน 2565

The Law on Protecting Children and Youth in Case of Playing Online Games

Akaradach Maneepak¹ and Kanathip Thongraweewong²

¹Faculty of Law Faculty of Humanities and Social Sciences Chandrakasem Rajabhat University

²Director of Digital Media Law Institute Kasem Bundit University

Abstract

The objectives of this research are as follows; 1) to study the facts and problems arising from the protection of children and youth from playing online games; 2) to study the current Thai legal measures concerning online games and gambling games and laws regulating business operations related to online game; and 3) to study of relevant foreign legal measures in relation to online game and conduct a comparative analysis aiming at development of Thai laws to protect children and youth from playing online games. The methodology of this research was considered qualitative research equipped with content analysis and comparative analysis of Thai and foreign laws. In addition, in-dept interview with 9 stakeholders were also applied.

The results of this comparative analysis of Thai laws and foreign laws of 5 countries namely China, South Korea, Singapore, United Kingdom and Germany were as follows. It could be observed that there were no specific measures of the Thai laws to protect children and the youth from the game addiction systematically, especially no required permission from the parents and limited age of players. Although, some relevant laws could be observed to restrict time limit of playing games such the Film and Video Act B.E. 2551 which appeared to control games provider or internet café by restricting service time for the youth. In addition, the limitation of this law could be observed as it appeared to control only the internet café. However, this law did not appear to cover game providers that offer service or online game via mobile phones which children could play at anytime and anyplace. So, the law could not be applied to protect children playing online game via mobile devices. In addition, the measures to impose age limitation and required parent permission for playing online game, game contents, registration, permission for the forbidden games including rules and punishment for service providers were not found in Thai laws.

Keywords: Development of Law, Child and Youth Protection Laws, Playing Online Games, Game Addiction Prevention.

Received: 12 April 2022

Revised: 11 August 2022

Accepted: 28 September 2022

บทนำ

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้ทำการสำรวจพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนกับการใช้สื่อออนไลน์ในช่วง “อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ” ระหว่างวันที่ 1 มีนาคม–31 พฤษภาคม 2563 เพื่อเป็นการเฝ้าระวังเกี่ยวกับกลยุทธ์ทางการตลาด และการโฆษณาของธุรกิจพนันออนไลน์ และผลักดันนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการพนันเครือข่ายเยาวชนลดปัจจัยเสี่ยง ซึ่งพบว่า เด็กและเยาวชนใช้สื่อออนไลน์เพิ่มมากขึ้นเป็นร้อยละ 48.20 โดยได้พบเห็นโฆษณาชวนให้มีการเล่นพนัน หรือมีการเสี่ยงโชค เช่น “เล่นเกมได้เงิน” หรือ “กักตัวไม่กลัวจน” มากถึงร้อยละ 70.06 ช่วงอายุที่พบเห็นโฆษณาชวนให้เล่นพนันหรือเกมพนันมากที่สุด คือ อายุ 15–19 ปี ร้อยละ 47.40 ส่วนช่องทางที่พบเห็นมากที่สุด คือ เฟซบุ๊ก ร้อยละ 76.53 รองลงมา คือ เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันดูหนังฟังเพลง เล่นเกม ร้อยละ 70.64 และไลน์ ร้อยละ 32.50 เมื่อเห็นโฆษณาดังกล่าวแล้ว พบว่า มีเด็กและเยาวชนตามเข้าไปเล่นพนัน ร้อยละ 13.24 โดยเกมพนัน 5 ประเภท ที่เล่นมากที่สุด ได้แก่ ยิงปลา ร้อยละ 31.68 เพราะไม่เหมือนการพนัน แต่เป็นการเล่นเกมที่มีโอกาสได้เงิน รองลงมา คือ แทงหวย ร้อยละ 19.80 เกมสล็อต บาคาร่า และทายผลกีฬา ตามลำดับ ผลการเล่นพนันส่วนใหญ่ คือ ร้อยละ 82.18 เสียมากกว่าได้ และจำนวนเงินที่เสียสูงสุดมากถึง 100,000 บาท น้อยที่สุดอยู่ที่ 7,000 บาท โดยช่วงดังกล่าวทำให้มีเว็บพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นเกือบ 1 เท่า โดยตั้งแต่ 1 มกราคม–15 มีนาคม 2563 มีเว็บพนัน 240 เว็บไซต์ แต่ในช่วงระหว่าง 16 มีนาคม–31 พฤษภาคม 2563 พบว่า มีเว็บพนันออนไลน์เกิดใหม่เพิ่มขึ้นอีกมากถึง 200 เว็บไซต์ รวมเป็น 440 เว็บไซต์ ทั้งยังมีผู้ใช้เฟซบุ๊กกว่า 167 ยูสเซอร์ ที่รับโปรโมตเว็บพนันออนไลน์ นอกจากนี้ยังมี 109 แพนเพจที่โปรโมตเว็บพนันออนไลน์ โดยแต่ละเพจมีผู้ติดตามตั้งแต่ 20 คน ไปจนถึง 2.1 ล้านคน เพจยอดนิยม ได้แก่ เพจคำคมหรือประโยคโดนใจวัยรุ่น เพจรถแต่ง-รถซิ่ง เพจโพสต์รูปสาวสวย หนุ่มหล่อ และเพจพนันออนไลน์โดยตรง (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2563)

สถิติคดีเกี่ยวกับเด็กและเยาวชนกระทำความผิด ในปี 2563 เกี่ยวกับยาเสพติดให้โทษสูงเป็นอันดับ 1 โดยมีสาเหตุจูงใจส่วนหนึ่งมาจากการพนัน รองลงมา คือ ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน โดยมีสาเหตุจูงใจส่วนหนึ่งมาจากการพนัน ความผิดเกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย ความผิดเกี่ยวกับเพศ ความผิดเกี่ยวกับความสงบสุข เสรีภาพ ชื่อเสียง และการปกครอง ตามลำดับ (กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน, 2563) จากสภาพปัญหาที่เกี่ยวข้องดังกล่าวนำไปสู่ผลกระทบในทางลบต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งในงานวิจัยนี้จำแนกเป็น 4 ประเด็นเพื่อนำสภาพปัญหาข้อเท็จจริงดังกล่าวมาพัฒนากฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็ก และเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ คือ 1) พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ 2) เนื้อหาเกมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม และการจัดเรตติ้งเกมออนไลน์ 3) การควบคุม

การประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ในประเด็นต่าง ๆ เช่น ระยะเวลาเล่น การระบุอายุ การขออนุญาตผู้ปกครอง และ 4) เกมออนไลน์ที่มีลักษณะเป็นการพนันกับเกมกีฬาอีสปอร์ต

ในต่างประเทศมีการกำหนดมาตรการหรือกลไกเพื่อคุ้มครองเด็กจากผลกระทบทางลบดังกล่าว ในหลายประเทศ เช่น เกาหลีใต้ มีกฎหมายเกี่ยวกับเกมโดยเฉพาะ และมีการกำหนดเรตติ้งของเกมตามอายุที่เหมาะสมของผู้เล่นเกมโดยจะต้องไม่ขายหรือแจกจ่ายให้แก่เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ทั้งยังมีการคัดกรองผู้เข้าเล่นตามอายุรวมถึงกำหนดให้ผู้ประกอบการกำหนดเวลาในการเล่นของเด็กแต่ละคนต่อวันด้วย โดยงานวิจัยนี้จะนำหลักกฎหมายต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาดังกล่าวมาศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับกฎหมายไทย เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อเสนอแนะหรือร่างกฎหมายหรือแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนากฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพข้อเท็จจริง และปัญหาที่เกิดขึ้นในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์
2. เพื่อศึกษาหามาตรการทางกฎหมายไทยที่บังคับอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ เกมที่เป็นการพนัน กฎหมายในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกม และเปรียบเทียบกับต่างประเทศ
- 3) เพื่อศึกษาหามาตรการทางกฎหมายที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์เพื่อพัฒนากฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ให้เหมาะสม

ขอบเขตของการวิจัย

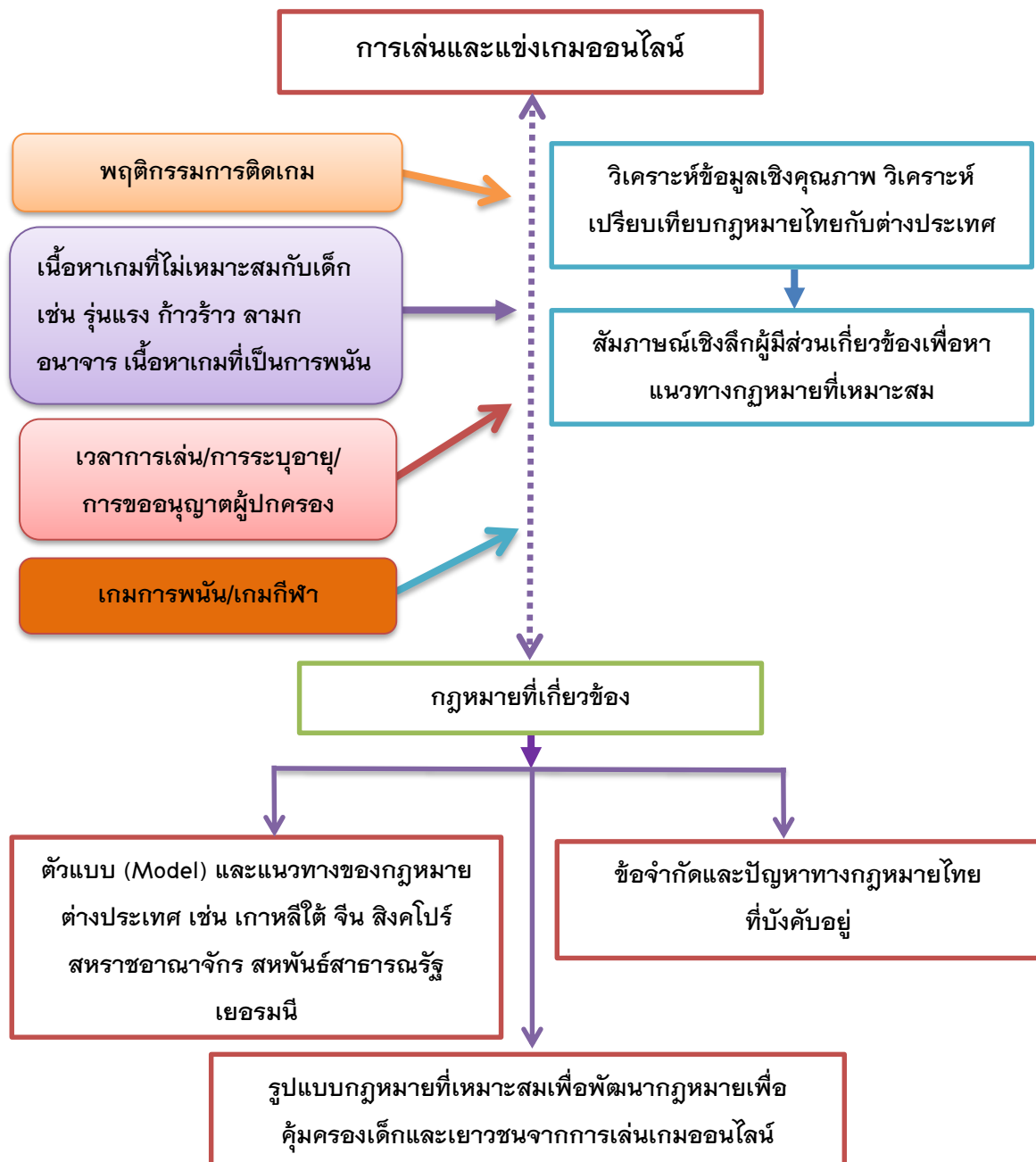
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ด้านกฎหมาย และด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน โดยการเลือกแบบเจาะจงโดยมีคุณสมบัติมีความเชี่ยวชาญด้านกฎหมาย และด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องด้านละ 1 คน ดังนี้ ผู้พิพากษา อัยการประจำสำนักงานอัยการสูงสุด สำนักงานอัยการคดีเยาวชนและครอบครัวจังหวัดลพบุรี นักวิชาการด้านกฎหมาย ตำรวจกองบังคับการปราบปราม สำนักงานตำรวจแห่งชาติ นักวิชาการพนักงานคุมประพฤติ กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกระทรวงยุติธรรม นักวิชาการนิติกรปฏิบัติการกองกฎหมายและระเบียบท้องถิ่น กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย นักวิชาการด้านอีสปอร์ต นักวิชาการนิติกรสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบล องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น และทนายความ

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. **ตัวแปรต้น** ได้แก่ การเล่น และแข่งเกมออนไลน์ พฤติกรรมเกม เนื้อหาเกม เวลาการเล่น และเกมการพนัน
2. **ตัวแปรตาม** ได้แก่ รูปแบบกฎหมายที่เหมาะสมเพื่อพัฒนากฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก แบบมีโครงสร้าง ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เป็นรายบุคคล ประกอบไปด้วย สภาพปัญหา และผลกระทบทางลบจากเกมออนไลน์ต่อเด็กและเยาวชน ปัญหาของตัวบทกฎหมาย ช่องว่าง การบังคับใช้กฎหมายในประเด็นพฤติกรรมกรรมการติดเกม เนื้อหาเกมที่ไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชน การควบคุมรายละเอียด การให้บริการเกม เช่น การระบุอายุ การขออนุญาตผู้ปกครอง เกมที่มีลักษณะเป็นการพนัน แนวทางการแก้ไขปัญหาลักษณะที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย และข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่เห็นว่ามีประโยชน์ สำหรับแนวทางปรับปรุงกฎหมาย

การรวบรวมข้อมูล

รวบรวมข้อมูลจากเอกสารวิชาการ และเอกสารทางกฎหมายต่าง ๆ ทั้งในประเทศไทย และกฎหมายที่เกี่ยวข้องต่างประเทศ จากแหล่งทางกายภาพ เช่น ห้องสมุด หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ฐานข้อมูลออนไลน์ของต่างประเทศ เว็บไซต์ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องของต่างประเทศ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ตรวจสอบความถูกต้องเอกสารพร้อมแยกแยะตามประเด็นการวิจัย

รวบรวมข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยจัดทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการเข้าสัมภาษณ์ หรือเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ในการสัมภาษณ์ ได้มีการจดบันทึก การบันทึกข้อมูลโดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการบันทึกเสียง และหรือภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูล

กรณีเอกสารทางกฎหมายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุปจากการศึกษาเนื้อหาจากเอกสารทางกฎหมายที่เกี่ยวข้อง นำข้อมูลที่ได้จากเอกสารโดยวิเคราะห์เชิงบรรยาย
2. การวิเคราะห์โดยการเปรียบเทียบข้อมูลโดยผู้วิจัยสังเกตหรือรวบรวมข้อมูลได้หลาย ๆ อย่างแล้วนำมาแยกชนิดเปรียบเทียบกันโดยนำข้อมูลเอกสารของกฎหมายไทย และต่างประเทศมาทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบ

กรณีของการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกจะใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. นำข้อมูลเนื้อหาที่ได้จากการบันทึกหรือการสังเกตจากสัมภาษณ์มาทำการคัดแยกวิเคราะห์เนื้อหา โดยสร้างข้อสรุปข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์เป็นข้อความบรรยาย
2. การวิเคราะห์โดยการเปรียบเทียบข้อมูลโดยการนำข้อมูลเนื้อหาจากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับข้อมูลเนื้อหาจากเอกสารนำไปสู่การค้นพบสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นจริง

เพื่อนำไปสู่สภาพปัญหาข้อกฎหมายเกี่ยวกับปัญหาในต้วบทกฎหมาย ความเหมาะสมขององค์ประกอบกฎหมาย ช่องว่าง และการบังคับใช้

ผลการวิจัย

1. ผลศึกษาสภาพข้อเท็จจริง และปัญหาที่เกิดขึ้นในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ในประเด็นพฤติกรรมการติดเกม

ผลการสังเคราะห์ประเด็นพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ พบว่า ปัจจุบันเกมออนไลน์อยู่ในรูปแบบบนโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์สื่อสารอื่น เช่น แท็บเล็ต (Tablet) ทำให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ง่าย ผู้ปกครองกำกับดูแลได้ยากขึ้น อาจทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมไม่เหมาะสมทำให้เกิดปัญหาอาชญากรรมในเด็กและเยาวชน ผลกระทบทางลบจากเกมออนไลน์ทำให้อาจเกิดความเสี่ยง มีพฤติกรรมเลียนแบบเกมพฤติกรรมฉุนเฉียว มีอารมณ์รุนแรง ก่อเหตุคดีต่าง ๆ เช่น ทำร้ายร่างกาย คดีลักทรัพย์ ปล้นทรัพย์ ตามที่ปรากฏตามสื่อต่าง ๆ

2. ผลการสังเคราะห์มาตรการทางกฎหมายไทยที่บังคับอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ เกมที่เป็นการพนัน กฎหมายในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกม และเปรียบเทียบกับต่างประเทศ

2.1 กฎหมายต่างประเทศที่มีกลไกเฉพาะสำหรับการป้องกันพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ คือ กฎหมายเกี่ยวกับการส่งเสริมเกมออนไลน์ (Game Industry Promotion Act) และกฎหมายคุ้มครองผู้เยาว์ (Youth Protection Act) ของประเทศเกาหลีใต้มีกลไกเฉพาะเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน คือ การป้องกัน “การติดเกมมากเกินไป” ประเทศจีนมีประกาศเรื่องการใช้ระบบต่อต้านการติดเกมออนไลน์ (Notice Concerning Implementation of Anti-Addiction System of Online Games) และประกาศเรื่องการยืนยันตัวตนเพื่อหลีกเลี่ยงการติดเกมออนไลน์ (Notice Concerning Real Name Authentication to Avoid Online Game Addiction) จำแนกด้วยกลไกย่อย 3 ประการ คือ การระบุตัวตนเด็กการจำกัดเวลาเล่นเกม กำหนดมาตรการทางเทคนิคเพื่อจำกัดหรือลดการเล่นเกมของเด็กเมื่อเปรียบเทียบกับกฎหมายประเทศสหราชอาณาจักร และประเทศสิงคโปร์ พบว่า ไม่ได้กำหนดมาตรการป้องกันพฤติกรรมติดเกมของเด็กและเยาวชน นอกจากนี้ประเทศเกาหลีใต้นั้นยังพบว่าการบูรณาการหลักการป้องกันพฤติกรรมติดเกมไว้ในกฎหมายอื่น เช่น กฎหมายการศึกษาที่กำหนดให้มีหลักสูตรหรือรายวิชาเกี่ยวกับเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสิทธิหน้าที่ผู้เล่นเกมและผลกระทบทางลบของการติดเกม แต่กฎหมายประเทศสิงคโปร์ ประเทศสหราชอาณาจักร และประเทศจีนไม่ได้กำหนดรายวิชาดังกล่าวในกฎหมายการศึกษา แม้ว่าในสถาบันการศึกษาจะมีหลักสูตรเกี่ยวกับเกมก็มุ่งเน้นด้านเทคนิคแต่ไม่ได้มีเนื้อหาในแง่สิทธิหน้าที่ของผู้เล่นเกม ประเทศเยอรมนีมีกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการใช้บริการเกมออนไลน์อย่างเป็นทางการ

ระบบ ทั้งในระดับ “สหพันธ์” และ “มลรัฐ” มีการควบคุมเกมออนไลน์ โดยควบคุมผู้ให้บริการ อินเทอร์เน็ต อายุของผู้ใช้บริการ การขึ้นบัญชีรายการที่ส่งเสริมการใช้ความรุนแรง สื่อลามก อนาจาร สื่อสารสนเทศที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน สื่อที่มีผลกระทบต่อพัฒนาการ รวมทั้งบุคลิกภาพของเด็กและเยาวชน

2.2 ผลการวิเคราะห์กฎหมายต่างประเทศเปรียบเทียบกับกฎหมายประเทศไทย ในประเด็นพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ พบว่า ประเทศไทยไม่มีกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับเกม ซึ่งวางหลักคุ้มครองเด็กในการป้องกันการติดเกมด้วยการจัดให้มีกลไกย่อยต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ไม่มีการกำหนดให้ต้องขออนุญาตผู้ปกครองก่อนเล่นเกม และไม่ได้กำหนด ให้ต้องระบุอายุเด็กก่อนเล่นเกม แม้ผลการศึกษาจะพบว่า มีกฎหมายบางฉบับที่วางหลักจำกัด เวลาเล่นเกม แต่ข้อจำกัด คือ สามารถควบคุมได้เฉพาะผู้ให้บริการเกมที่มีหน้าร้านหรือสถานที่ ให้บริการนั่งเล่นเกม ซึ่งผู้ให้บริการเกมออนไลน์ปัจจุบันให้บริการผ่านสมาร์ตโฟนที่เด็กสามารถ เข้าถึงจากสถานที่ใดก็ได้ ดังนั้น กฎหมายดังกล่าวจึงไม่สามารถปรับใช้คุ้มครองการติดเกมได้ นอกจากนี้กฎหมายประเทศไทยยังไม่มีมาตรการตรวจสอบระบุอายุเด็กผู้เล่นเกม และการขออนุญาต ผู้ปกครองในการเล่นเกมน

3. ผลการศึกษาหามาตรการทางกฎหมายที่บังคับอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับการคุ้มครอง เด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ เกมที่เป็นการพนัน กฎหมายในการกำกับดูแล การประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมของประเทศไทยเปรียบเทียบกับของต่างประเทศ เพื่อพัฒนา กฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ ให้เหมาะสม

3.1 ผลการวิเคราะห์ประเด็นการควบคุมเนื้อหา และจัดเรตติ้งเกมออนไลน์

3.1.1 กฎหมายต่างประเทศ พบว่า การควบคุมเนื้อหาเกมเป็นมาตรการหนึ่ง ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาเกมที่ไม่เหมาะสม โดยประเทศจีนมีกฎหมายหลายฉบับ ที่มีหลักการควบคุมเนื้อหาของเกมออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกฎหมายที่ให้อำนาจกระทรวง วัฒนธรรมควบคุมเนื้อหาเกมด้วยเหตุผลทาง “วัฒนธรรม” และ “ค่านิยม” ได้แก่ กฎหมายควบคุม การประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ และกฎหมายที่วางหลักคุ้มครองผู้เยาว์จากเกมออนไลน์แต่ไม่ได้ กำหนดควบคุมเนื้อหาสำหรับเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะ ในขณะที่กฎหมายประเทศเกาหลีได้ วางกลไกหลายอย่างเพื่อควบคุมเนื้อหาเกมที่มีผลกระทบต่อเด็ก 3 ประเภหลัก คือ ความรุนแรง การเก้งก้าง และเนื้อหากระตุ้นความต้องการทางเพศ นอกจากนี้ ยังกำหนดกลไกจัดเรตติ้งเกม ตามระดับอายุของบุคคลด้วย ส่วนกฎหมายประเทศสหราชอาณาจักร และประเทศสิงคโปร์ไม่ได้ กำหนดมาตรการควบคุมเนื้อหาเกม และการจัดเรตติ้งเกมออนไลน์ไว้เป็นการเฉพาะ ประเทศเยอรมนี มีการกำหนดอายุของผู้ใช้บริการที่เป็นเด็กและเยาวชนสำหรับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ที่มี ผู้ให้บริการเจ้าของโปรแกรมต่าง ๆ อาจแจ้งหรือระบุการกำหนดอายุผู้ให้บริการที่เป็นเด็ก

และเยาวชน ซึ่งเป็นการป้องกันกลั่นแกล้ง ล่วงละเมิดทางเพศ รวมทั้งจูงใจให้ซื้อผลิตภัณฑ์หรือสินค้าที่มีลักษณะเป็นการพนันขึ้นต่อ

3.1.2 กฎหมายต่างประเทศเปรียบเทียบกับกฎหมายประเทศไทย พบว่า ประเทศไทยไม่มีกฎหมายเฉพาะสำหรับเกมออนไลน์ และการกำหนดหลักการควบคุมการนำเข้า การจัดจำหน่าย และการให้บริการเกมออนไลน์ รวมทั้งไม่ได้กำหนดให้เนื้อหาต้องห้ามในเชิงวัฒนธรรมหรือความไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชนเป็นเงื่อนไขของการให้บริการ จึงต้องพิจารณาหรือตีความกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องซึ่งพบว่ามีสองฉบับ ได้แก่ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พุทธศักราช 2551 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พุทธศักราช 2550 ที่แก้ไขเพิ่มเติมพุทธศักราช 2560 แม้ว่ากฎหมายดังกล่าวสามารถนำมาปรับใช้ควบคุมเนื้อหาเกมออนไลน์ แต่ก็มียกเว้นประกอบที่กว้าง และไม่เจาะจงกับเนื้อหาเกมที่ไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชน อีกทั้งอาจเป็นมาตรการที่กระทบต่อเสรีภาพตามรัฐธรรมนูญจนเกินไป

3.2 ผลการวิเคราะห์ประเด็นการควบคุมการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ สามารถจำแนกเป็นประเด็นมาตรการย่อย 6 ประการ ได้แก่

3.2.1 กฎหมายต่างประเทศเปรียบเทียบกับกฎหมายประเทศไทย

1) มาตรการกำหนดนิยามเกมออนไลน์ พบว่าประเทศจีน และประเทศเกาหลีใต้ ที่มีกฎหมายควบคุมกำกับธุรกิจเกมเป็นการเฉพาะนั้นได้กำหนดนิยามของเกมออนไลน์ไว้ ได้แก่ กฎหมายเกี่ยวกับการส่งเสริมเกมออนไลน์ (Game Industry Promotion Act) และกฎหมายคุ้มครองผู้เยาว์ (Youth Protection Act) ของประเทศเกาหลีใต้มีกลไกเฉพาะเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน ก็คือ การป้องกัน “การติดเกมมากเกินไป” ประเทศจีนมีประกาศเรื่องการใช้ระบบต่อต้านการติดเกมออนไลน์ (Notice Concerning Implementation of Anti-addiction System of Online Games) และประกาศเรื่องการยืนยันตัวตนเพื่อหลีกเลี่ยงการติดเกมออนไลน์ (Notice Concerning Real Name Authentication to Avoid Online Game Addiction) ส่วนประเทศสหราชอาณาจักร และประเทศสิงคโปร์ ไม่ได้กำหนดนิยามเกมออนไลน์ไว้ เนื่องจากไม่มีกฎหมายเฉพาะสำหรับกำกับธุรกิจเกมออนไลน์อย่างเป็นระบบ ส่วนกฎหมายประเทศไทย พบว่า ไม่มีการระบุนิยามของเกมหรือเกมออนไลน์ไว้เป็นการเฉพาะดังเช่นกฎหมายประเทศเกาหลีใต้ และกฎหมายประเทศจีน

2) มาตรการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ พบว่าประเทศที่มีมาตรการโดยเฉพาะ ได้แก่ ประเทศจีน และประเทศเกาหลีใต้ โดยประเทศจีนมีมาตรการส่งเสริมกระจายในกฎหมายหลายฉบับ แต่ประเทศเกาหลีใต้มีกฎหมายเกี่ยวกับการส่งเสริมเกมออนไลน์ (Game Industry Promotion Act) โดยเฉพาะ สำหรับกฎหมายประเทศสหราชอาณาจักร และประเทศสิงคโปร์ไม่ได้กำหนดมาตรการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ไว้โดยเฉพาะ ส่วนกฎหมายประเทศไทยไม่ได้กำหนดมาตรการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมโดยเฉพาะ

3) มาตรการควบคุมกำกับ และใบอนุญาตนั้น พบว่า กฎหมายที่มีมาตรการกำกับธุรกิจเกมโดยเฉพาะ และมีการกำหนดหลักการใบอนุญาตด้วย ได้แก่ กฎหมายประเทศจีน คือ กฎหมายควบคุมการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ และกฎหมายที่วางหลักคุ้มครองผู้เยาว์จากเกมออนไลน์ ประเทศเกาหลีใต้ คือ กฎหมายเกี่ยวกับการส่งเสริมเกมออนไลน์ (Game Industry Promotion Act) และประเทศเยอรมนี คือ พระราชบัญญัติการพนัน สำหรับประเทศสหราชอาณาจักร และประเทศสิงคโปร์นั้นไม่ได้วางหลักการจดทะเบียน และขอใบอนุญาตสำหรับธุรกิจเกมออนไลน์ ว่าเป็นการเฉพาะ ส่วนประเทศไทยไม่มีกฎหมายเฉพาะที่วางหลักควบคุมการประกอบธุรกิจผลิตหรือให้บริการเกมออนไลน์โดยต้องขอใบอนุญาตหรือจดทะเบียนก่อน

4) มาตรการควบคุมการประกอบธุรกิจเกมโดยต่างชาติ เช่น การควบคุมการนำเข้าเกม การควบคุมการให้บริการเกมออนไลน์ที่ดำเนินการโดยธุรกิจต่างชาตินั้น พบว่า ประเทศที่มีมาตรการดังกล่าว ได้แก่ ประเทศจีน โดยอยู่ภายใต้กฎหมายควบคุมการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ และกฎหมายที่วางหลักคุ้มครองผู้เยาว์จากเกมออนไลน์ ในขณะที่มาตรการดังกล่าวไม่พบในกฎหมายประเทศอื่นตามขอบเขตงานวิจัยนี้ ส่วนประเทศไทยไม่มีกฎหมายที่วางมาตรการควบคุมหรือจำกัดไว้โดยเฉพาะ

5) มาตรการเฉพาะในแง่ของการกำหนดระยะเวลาเล่น การระบุนาย การขออนุญาตผู้ประกอบการ พบว่า กฎหมายต่างประเทศที่มีมาตรการนี้ ได้แก่ กฎหมายควบคุมการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ และกฎหมายที่วางหลักคุ้มครองผู้เยาว์จากเกมออนไลน์ ประเทศเกาหลีใต้ คือ กฎหมายเกี่ยวกับการส่งเสริมเกมออนไลน์ (Game Industry Promotion Act) และประเทศเยอรมนี คือ พระราชบัญญัติการพนัน ทั้งนี้กฎหมายประเทศจีนไม่ได้กำหนดหลักการขออนุญาตจากผู้ปกครองแต่ประเทศเกาหลีใต้กำหนดเงื่อนไขให้ผู้ประกอบธุรกิจเกมที่ได้รับอนุญาตจะต้องมีหน้าที่ดำเนินการแจ้งรายละเอียด และขออนุญาตผู้ปกครองแก่ผู้เล่นเกมด้วย ส่วนสหราชอาณาจักร และประเทศสิงคโปร์ไม่ได้กำหนดมาตรการนี้ โดยมาตรการนี้จัดเป็นมาตรการที่ป้องกันพฤติกรรมติดเกมหรือเล่นเกมมากเกินไป และจัดเป็นมาตรการในกลุ่มเงื่อนไขการประกอบธุรกิจเกม ส่วนประเทศไทยไม่ได้กำหนดมาตรการดังกล่าว

6) มาตรการคุ้มครองเด็กผู้เล่นเกมโดยการกำหนดความผิดสำหรับการเล่นเกมที่เป็นการเอาเปรียบผู้เล่นอื่น พบว่า กฎหมายต่างประเทศที่กำหนดมาตรการดังกล่าว ได้แก่ กฎหมายเกี่ยวกับการส่งเสริมเกมออนไลน์ (Game Industry Promotion Act) ของประเทศเกาหลีใต้ และพระราชบัญญัติการพนัน ของประเทศเยอรมนี ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับเกมออนไลน์ มาตรการนี้ไม่ปรากฏในกฎหมายประเทศจีน สหราชอาณาจักร ประเทศสิงคโปร์ ส่วนประเทศไทยไม่ได้กำหนดมาตรการนี้

3.3 ประเด็นเกมออนไลน์ที่มีลักษณะเป็นการพนัน

3.3.1 กฎหมายต่างประเทศเปรียบเทียบกับกฎหมายประเทศไทย

ผลการศึกษากฎหมายต่างประเทศ พบว่า กฎหมายประเทศจีน และประเทศเกาหลีใต้มีหลักการควบคุมเกมที่มีลักษณะพนัน โดยแบ่งเป็น 2 มาตรการหลัก คือ มาตรการห้ามหรือเซ็นเซอร์เกมที่มีลักษณะการพนันหรืออาจเรียกว่าการแบน (Banning) และมาตรการควบคุมการใช้เงินเสมือนหรือหน่วยเงินในเกมที่อาจนำมาสู่การใช้ในการพนันเกมออนไลน์ ส่วนกฎหมายสหราชอาณาจักร และประเทศสิงคโปร์ไม่พบว่ามีกำหนดมาตรการหลักดังกล่าวในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีลักษณะการพนัน ส่วนประเทศเยอรมนี บัญญัติรับรองหลักการ เซ็นเซอร์ จัดตั้งสำนักงานกลางแห่งสหพันธ์เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อสารสนเทศ ในระดับสหพันธ์ ทำหน้าที่ควบคุมตรวจสอบสื่อสารสนเทศที่เป็นอันตรายแก่เด็กและเยาวชนได้ทั่วทั้งประเทศเยอรมนี พร้อมขึ้นบัญชีสื่อสารสนเทศที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนรวมถึงการพนัน ส่วนกฎหมายประเทศไทยที่เป็นอยู่ปัจจุบันไม่มีการวางมาตรการหลัก 2 ประการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีลักษณะการพนันดังเช่นกฎหมายประเทศจีน และประเทศเกาหลีใต้ กล่าวคือ ไม่มีมาตรการกำหนดให้ผู้ให้บริการต้องแบนหรือเซ็นเซอร์เกมออนไลน์ที่มีลักษณะเก็งกำไรหรือการพนัน และไม่มีมาตรการควบคุมเงินเสมือนหรือเงินที่ใช้ในเกม

4. สรุปผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์เชิงลึก

การสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน สรุปผลการสัมภาษณ์ตามประเด็นการศึกษาวิจัยได้ดังนี้

4.1 สภาพปัญหา และผลกระทบทางลบจากเกมออนไลน์ต่อเด็กและเยาวชน พบว่า ในอดีตเกมออนไลน์จะอยู่ในรูปแบบบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ เด็กและเยาวชนจะเข้าถึงได้ต้องไปใช้บริการที่ร้านอินเทอร์เน็ตหรือที่บ้าน ปัจจุบันเกมออนไลน์อยู่ในรูปแบบอุปกรณ์สื่อสารอื่นทำให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ง่าย ทำให้ผู้ปกครองกำกับดูแลได้ยากขึ้น อาจทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมไม่เหมาะสม เกิดปัญหาอาชญากรรมในเด็กและเยาวชนได้หากไม่มีผู้ปกครองคอยกำกับดูแลหรือควบคุมเด็กและเยาวชน

4.2 ปัญหาของตัวบทกฎหมาย ช่องว่าง การบังคับใช้กฎหมายในประเด็นพฤติกรรม การติดเกม พบว่า กฎกระทรวงกำหนดเด็กที่เสี่ยงต่อการกระทำผิด พ.ศ. 2549 ที่ออกตามความตามพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 กำหนดพฤติกรรมของเด็กที่ประพฤติตนไม่สมควรไว้ไม่ได้กำหนดในเรื่องของเด็กที่มีปัญหาพฤติกรรมติดเกม ทำให้ไม่สามารถแก้ไขปัญหาลูกติดเกมได้เท่าที่ควร หากกำหนดไว้เมื่อพบเห็นเด็กและเยาวชนที่ติดเกมสามารถเรียกผู้ปกครองมาร่วมหารือ ว่ากล่าวตักเตือน ทำทัณฑ์บน หรือมีข้อตกลงร่วมกัน ตามมาตรา 44 แห่งพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 ซึ่งจะช่วยให้ผู้ปกครองเอาใจใส่ดูแลเด็กและเยาวชนมากขึ้น ในภาครัฐ

หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรกำหนดนโยบาย และวางแนวทางปฏิบัติเพื่อให้เกิดมาตรการที่จะช่วยเหลือเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน และจำเป็นต้องมีการพัฒนานกฎหมายใหม่ที่บูรณาการกรอบแนวทางของกฎหมายในสองส่วนเข้าด้วยกัน

4.3 ปัญหาของตัวบทกฎหมาย ช่องว่าง การบังคับใช้กฎหมายในประเด็นเนื้อหาเกมที่ไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชน พบว่า การควบคุมเนื้อหา และเรตติ้งเกมออนไลน์ การจัดระดับความรุนแรงของเกม การกำหนดอายุเป็นประเด็นปัญหาทางกฎหมายที่สำคัญในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และประกาศคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ เรื่องหลักเกณฑ์ในการตรวจพิจารณาวีดิทัศน์และสื่อโฆษณา พ.ศ. 2552 ซึ่งการนำเกมออกจำหน่ายและเผยแพร่ในประเทศไทย เนื้อหาของเกมต้องไม่มีเนื้อหาเป็นการทำลาย ชัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน แต่ยังไม่มีการจัดระดับเนื้อหาความรุนแรง เพื่อป้องกันไม่ให้เด็กเข้าถึงเกมที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุที่อาจจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนได้ สำหรับเกมในสมาร์ทโฟนไม่มีการกำหนดควบคุมการดาวน์โหลดเกม การเข้าถึงเกมของเด็กและเยาวชน ทำให้เด็กหรือเยาวชนสามารถเข้าถึงเกมได้โดยง่าย

4.4 ปัญหาของตัวบทกฎหมาย ช่องว่าง การบังคับใช้กฎหมายในประเด็นการควบคุมการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ พบว่า ควรมีการกำหนดมาตรการควบคุม การให้บริการเกม เช่น การระบุอายุ การขออนุญาตผู้ปกครอง ร้านเกมต้องตั้งอยู่ในที่ที่เหมาะสม เพิ่มบทลงโทษสำหรับร้านเกมที่ฝ่าฝืนกฎหมาย แม้ว่ากฎหมายจะมีการกำหนดอายุผู้เล่นโดยเด็กที่อายุต่ำกว่า 18 ปีสามารถเล่นได้ตามเวลาที่กำหนด แต่ปัจจุบันเด็กสามารถเล่นเกมได้ทุกที่ บทบัญญัติในกฎหมายดังกล่าวจึงไม่มีความจำเป็น และไม่สามารถบังคับได้ร้านเกมที่ปล่อยปละละเลย รวมทั้งตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 กำหนดโทษเพียงการพักใช้ใบอนุญาตหรือการเพิกถอนใบอนุญาต ซึ่งยังไม่รุนแรงเพียงพอที่จะทำให้เกรงกลัวต่อกฎหมาย หากร้านปล่อยปละละเลยให้บริการนอกเวลาที่กฎหมายกำหนด มีอัตราโทษเพียงปรับ ร้านเห็นว่าการฝ่าฝืนกฎหมายคุ้มค่าพอที่จะยอมเสียค่าปรับ ปัจจุบัน พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560 ซึ่งเป็นเรื่องของการพนันทั่ว ๆ ไป ไม่มีกล่าวถึงโทษของการพนันออนไลน์เฉพาะว่าจะต้องรับโทษหนักขึ้นอย่างไร ควรจะมีการเพิ่มคำนิยามการพนันออนไลน์ ในรูปแบบเกมออนไลน์ที่เป็นลักษณะการพนัน และอัตราโทษ โดยกำหนดให้ผู้ให้บริการ กำหนดอายุบุคคลที่จะเข้าถึงข้อมูลเว็บการพนันออนไลน์ โดยผู้ให้บริการต้องรับผิดชอบต่อการป้องกันเด็กหรือเยาวชนเข้าไปมีส่วนร่วมในการเข้าถึงการเล่นพนันออนไลน์ที่ให้บริการผ่านเซิร์ฟเวอร์ต่างประเทศที่ควบคุมหรือจัดการยาก

4.5 ปัญหาข้อกฎหมายเกี่ยวกับเกมการพนันอีสปอร์ตที่ใช้บังคับอยู่ ควรต้องแยกกันระหว่างการพนันออนไลน์กับอีสปอร์ต เพราะอีสปอร์ต ถือว่าเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง ที่มีอุตสาหกรรมกีฬาให้การยอมรับ โดยมีสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) และได้รับการรับรองจากสมาพันธ์อีสปอร์ตโลก (International E-Sports Federation: IESF) รัฐควรส่งเสริมเกมอีสปอร์ตให้เป็นกีฬาที่ยอมรับสากลซึ่งเป็นหลักสูตรในสถานศึกษาได้ควรเสนอให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต รวมถึงรับฟังเยาวชนให้มากยิ่งขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 การศึกษาสภาพข้อเท็จจริง และปัญหาที่เกิดขึ้นในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์โดยจากการนำหลักกฎหมายของต่างประเทศ 5 ประเทศ ได้แก่ ประเทศจีน ประเทศเกาหลีใต้ ประเทศสิงคโปร์ ประเทศสหราชอาณาจักร และประเทศเยอรมนี เปรียบเทียบกับกฎหมายประเทศไทย พบว่า ประเทศไทยไม่มีกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับเกมซึ่งวางหลักคุ้มครองเด็กในการป้องกันการติดเกมอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งไม่มีการกำหนดให้ต้องขออนุญาตผู้ปกครองก่อนเล่นเกม และไม่ได้กำหนดให้ต้องระบุอายุเด็กก่อนเล่นเกม แม้มีกฎหมายบางฉบับที่วางหลักจำกัดเวลาเล่นเกม เช่น พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งมีหลักการควบคุมร้านเกม โดยกำหนดระยะเวลาใช้บริการของผู้เยาว์แต่ข้อจำกัด คือ สามารถควบคุมได้เฉพาะผู้ให้บริการเกมที่มีสถานที่ให้บริการนั่งเล่นเกม เนื่องจากปัจจุบันมีลักษณะให้บริการผ่านสมาร์ทโฟนที่เด็กสามารถเข้าถึงจากสถานที่ใดก็ได้โดยไม่ต้องมานั่งเล่นในร้านเกม ดังนั้น กฎหมายจึงไม่สามารถปรับใช้คุ้มครองการติดเกมมากเกินไป นอกจากนี้โดยรวมแล้วกฎหมายประเทศไทยยังไม่มีมาตรการตรวจสอบระบุอายุเด็กผู้เล่นเกม และการขออนุญาตผู้ปกครองในการเล่นเกมนั้น เนื้อหาเกมการลงทะเลเบียน การขึ้นบัญชีเกมที่มีลักษณะต้องห้าม รวมทั้งกำหนดหลักเกณฑ์ผู้ให้บริการ กำหนดโทษที่เหมาะสม สอดคล้องกับผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกที่ให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ได้แก่ องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.) ซึ่งมีบทบาทหน้าที่สำคัญ โดยเฉพาะในบทบาทส่งเสริมและพัฒนาเด็กและเยาวชน แต่ปัจจุบันยังไม่มีกฎหมายระเบียบที่ชัดเจนเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ในเรื่องการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ ปัจจุบันมีอำนาจ และหน้าที่ในการจัดระบบการบริการสาธารณะเพื่อประโยชน์ของประชาชนในท้องถิ่นของตนเอง คือ การสังคมสงเคราะห์และการพัฒนาคุณภาพชีวิตเด็ก สตรีคนชรา และผู้ด้อยโอกาสซึ่งกฎหมายดังกล่าวกำหนดให้อำนาจหน้าที่ให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการดำเนินงานด้านเด็กและเยาวชนในลักษณะที่ค่อนข้างกว้าง เมื่อองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นดำเนินโครงการเกี่ยวกับ การคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ จะถูกหักทวง

จากสำนักงานตรวจเงินแผ่นดิน (สตง.) ว่ากิจการดังกล่าวไม่อยู่ในอำนาจหน้าที่ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องแก้ไขเพิ่มเติม กฎหมายให้ชัดเจนเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยถ่ายโอนภารกิจดังกล่าวให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ดำเนินการ

2. จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 การศึกษาหามาตรการทางกฎหมายไทยที่บังคับอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ เกมที่เป็นการพนัน กฎหมายในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกม และเปรียบเทียบกับต่างประเทศ พบว่า ประเทศไทยไม่มีกฎหมายเฉพาะสำหรับเกมออนไลน์ และการกำหนดหลักการควบคุมการนำเข้า การจัดจำหน่าย และการให้บริการเกมออนไลน์ จึงควรเพิ่มเติมการเล่นเกมออนไลน์ผ่านสมาร์ตโฟนในพระราชบัญญัติ หรือกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้องและบังคับใช้ เนื่องจากปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปจากร้านเกมเป็นเกมออนไลน์ที่เล่นได้ทุกที่เพียงมีสมาร์ตโฟน ซึ่งกฎหมายที่เกี่ยวข้องที่ใช้ควบคุมการประกอบธุรกิจร้านเกม และอินเทอร์เน็ตเท่านั้น จึงควรแก้ไขการเล่นเกมที่ผ่านสมาร์ตโฟน พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 เกี่ยวกับการตรวจตรา และบังคับใช้กฎหมายของเจ้าหน้าที่ ในการกำกับดูแลร้านเกม และอินเทอร์เน็ต ไม่ให้เด็กและเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าใช้บริการนอกช่วงเวลาที่ถูกกฎหมายกำหนด ตรวจตราเนื้อหาของเกม ต้องเหมาะสม และไม่มีสื่อลามกอนาจารภายในร้านเกม รวมถึงการเล่นผ่านสมาร์ตโฟนซึ่งยากต่อการควบคุม เพราะเด็กอาจจะเล่นภายในบ้านหรือสถานที่อื่น นอกจากร้านเกม และอินเทอร์เน็ต (สมภพ ประทุม, สัมภาษณ์. 18 มกราคม 2564), (ศักดิ์สิทธิ์ สุทธิศิริ, สัมภาษณ์. 18 มกราคม 2564), (ธนวุฒิ วงศ์อนันต์, สัมภาษณ์. 18 มกราคม 2564), (สุรเชษฐ์ เดชะพันธ์, สัมภาษณ์. 12 มกราคม 2564), (รัชชัย ไหวพริบ, สัมภาษณ์. 20 กุมภาพันธ์ 2564), (ณรงค์ศักดิ์ ชมนาวัง, สัมภาษณ์. 18 มกราคม 2564), (ไพโรจน์ สมุทธรักษ์, สัมภาษณ์. 14 มกราคม 2564), (วิโรจน์ นิติมหามงคล, สัมภาษณ์. 18 มกราคม 2564) และ (เอกรินทร์ มีดี, สัมภาษณ์. 18 มกราคม 2564)

3. จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 การศึกษามาตรการทางกฎหมายของต่างประเทศ ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ เพื่อพัฒนากฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ให้เหมาะสม พบว่า กฎหมายประเทศจีนและประเทศเกาหลีใต้มีหลักการควบคุมเกมที่มีลักษณะพนัน โดยแบ่งเป็น 2 มาตรการหลัก คือ มาตรการห้ามหรือเซ็นเซอร์เกมที่มีลักษณะการพนัน และมาตรการควบคุมการใช้เงินเสมือนหรือหน่วยเงินในเกมที่อาจนำมาใช้ในการพนันเกมออนไลน์ ดังนั้น ประเทศไทยควรจะมีกฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ไว้โดยแยกต่างหากจากกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็ก กฎหมาย ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ กฎหมายการพนัน ที่มีอยู่เดิมเนื่องจากกฎหมายแต่ละฉบับ

มีวัตถุประสงค์ในการบังคับใช้เฉพาะต่างกันแม้จะมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชน แต่ก็มิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อคุ้มครองเด็กหรือเยาวชนจากการเล่นเกมโดยเฉพาะและควรกำหนดเงื่อนไขควบคุมการประกอบธุรกิจผลิต และให้บริการเกมออนไลน์โดยต้องขออนุญาตก่อน แล้วก็ต้องมีหน้าที่ปฏิบัติตามเงื่อนไขอื่น ๆ เช่น การควบคุมเนื้อหา การควบคุมเวลาการเล่น การแจ้งเตือนเนื้อหาไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก เป็นต้น โดยข้อเสนอแนะในประเด็นต่าง ๆ ดังกล่าว ผู้วิจัยจะนำมาจัดทำข้อเสนอเชิงรูปธรรมในรูปแบบของร่างพระราชบัญญัติโดยมีเนื้อหาและสาระสำคัญดังกล่าวในร่างพระราชบัญญัติป้องกันและคุ้มครองเด็กจากเกมออนไลน์ที่จะเสนอคณะรัฐมนตรีหรือสภานิติบัญญัติในอนาคต โดยร่างพระราชบัญญัติ ประกอบด้วยหมวดต่าง ๆ ได้แก่ หมวด 1 นิยามความหมาย หมวด 2 หลักการส่งเสริมธุรกิจเกมออนไลน์ หมวด 3 การจดทะเบียนผู้ประกอบการเกม หมวด 4 หน้าที่ผู้ประกอบการเกม หมวด 5 มาตรการควบคุมเนื้อหาเกมออนไลน์ หมวด 6 มาตรการป้องกันการติดเกมมากเกินไป หมวด 7 มาตรการอื่น และหมวด 8 บทกำหนดโทษ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรมีการแก้ไขกฎหมายโดยกำหนดกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับเกมออนไลน์ กำหนดกลไกคุ้มครองเด็กอย่างเป็นระบบ โดยมีกลไกย่อย 4 ประการ คือ การระบุตัวตนเด็ก การขออนุญาตผู้แทนโดยชอบธรรมก่อนใช้บริการเกม การจำกัดเวลาเล่นเกม และกำหนดมาตรการทางเทคนิคเพื่อจำกัดหรือลดการเล่นของเด็ก

2. ควรปรับปรุงกฎกระทรวงกำหนดเด็กที่เสี่ยงต่อการกระทำผิด พ.ศ. 2549 ที่ออกตามความตามพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 กำหนดพฤติกรรมของเด็กที่ประพฤติตนไม่สมควรไว้ เมื่อพบเห็นเด็กและเยาวชนที่ติดเกมสามารถเรียกผู้ปกครองมาร่วมประชุมเพื่อให้มีข้อตกลงร่วมกันตามมาตรา 44 แห่งพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 ซึ่งจะทำให้ผู้ปกครองเอาใจใส่ ดูแลเด็กและเยาวชนมากขึ้น

3. ควรแก้ไขกฎหมายโดยกำหนดกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับเกมออนไลน์โดยมีการกำหนดเรตติ้งตามแนวทางของประเทศเกาหลีใต้ รวมทั้งมีการกำหนดเงื่อนไขว่าผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต้องจัดให้มีมาตรการทางเทคนิคเพื่อแสดงเรตติ้ง เพื่อเป็นการสร้างความสมดุลระหว่างการประกอบธุรกิจเกม และการคุ้มครองเด็ก รวมถึงมีการขึ้นบัญชีรายการที่เป็นเกมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้ความรุนแรง สื่อลามกอนาจาร การพนัน สื่อสารสนเทศที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน เหมือนประเทศเยอรมนี

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. งานวิจัยนี้มีขอบเขตศึกษากฎหมายต่างประเทศ 5 ประเทศ จึงควรทำการศึกษาค้างต่อไปโดยศึกษาเปรียบเทียบกฎหมายประเทศอื่นที่มีหลักการเกี่ยวกับเกมออนไลน์ เช่น ออสเตรเลีย ญี่ปุ่น และสหภาพยุโรป
2. นอกจากประเด็นทางกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในกรณีเกมออนไลน์ 4 ประเด็นหลักของการวิจัยนี้ ควรมีการศึกษาต่อยอดในประเด็นอื่น เช่น ผลกระทบจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่แฝงมากับเกมออนไลน์ หรือการฉ้อโกงหลอกลวงในลักษณะฟิชชิง (Phishing) การนำข้อมูลส่วนบุคคลของเด็กที่ลงทะเบียนหรือเล่นเกมออนไลน์ไปใช้โดยมิชอบ การกลั่นแกล้งรังแกในสภาพแวดล้อมของเกมออนไลน์ (Cyberbullying in Game Environment)

เอกสารอ้างอิง

- กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน. (2563). *สถิติ คดีเกี่ยวกับเด็กและเยาวชนกระทำความผิด*. สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2563, จาก www.djop.go.th
- ณรงค์ศักดิ์ ชมนาวัง, นิติกรปฏิบัติการกองกฎหมายและระเบียบท้องถิ่น กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย. (18 มกราคม 2564). สัมภาษณ์.
- ธนาวุฒิ วงศ์อนันต์, อาจารย์ประจำสาขาวิชานิติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์. (18 มกราคม 2564). สัมภาษณ์.
- ธวัชชัย ไหวพริบ, พนักงานคุมประพฤติ กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน กระทรวงยุติธรรม. (20 กุมภาพันธ์ 2564). สัมภาษณ์.
- ไพโรจน์ สมุทรักษ์, ประธานสาขาวิชามัลติมีเดียและอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. (14 มกราคม 2564). สัมภาษณ์.
- วิโรจน์ นิติหมามงคล, นิติกรสังกัดองค์การบริหารตำบลแม่ศึก จังหวัดเชียงใหม่. (18 มกราคม 2564). สัมภาษณ์.
- ศักดิ์สิทธิ์ สุทธิศิริ, อัยการจังหวัดประจำสำนักงานอัยการสูงสุด สำนักงานอัยการคดีเยาวชนและครอบครัวจังหวัดลพบุรี. (18 มกราคม 2564). สัมภาษณ์.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2563). *รายงานสถานการณ์การพนันในสังคมไทย*. สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2563, จาก <http://www.gamblingstudy-th.org>
- สมภพ ประทุม, ผู้พิพากษา. (18 มกราคม 2564). สัมภาษณ์.
- สุรเชษฐ์ เดชะพันธ์, รองผู้กำกับการ 3 กองบังคับการปราบปราม สำนักงานตำรวจแห่งชาติ. (12 มกราคม 2564). สัมภาษณ์.
- เอกรินทร์ มีดี, ทนายความ. (18 มกราคม 2564). สัมภาษณ์.

การลดทอนคุณค่าตนเองของเพศชายผ่านการใช้อุปลักษณ์ในเพลงลูกทุ่งชาย ภายใต้บริบทสังคมแบบชายเป็นใหญ่

ภัทติดา โสตาบัน

สาขาภาษา คณะศิลปศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษากลวิธีและหน้าที่ของอุปลักษณ์ในการใช้เพื่อลดคุณค่าตนเองของเพศชายในเพลงลูกทุ่ง และ 2) วิเคราะห์หาความหมายและอุดมการณ์แฝงในอุปลักษณ์ที่พบ โดยมีที่มาจากสภาพสังคมไทยที่นับได้ว่ามีลักษณะของสังคมชายเป็นใหญ่มากมายยาวนาน การถูกกดขี่ของเพศหญิงถูกนำมาวิเคราะห์ผ่านการใช้ภาษาในสังคมและพบว่าเพศหญิงมีคุณสมบัติที่ดีน้อยกว่าเพศชายในทุกด้าน ดังนั้นเมื่อภาษาสามารถชี้ให้เห็นสถานะของเพศหญิงในสังคมได้ การศึกษาภาษาเพื่อวิเคราะห์สถานะของเพศชายก็ย่อมทำได้เช่นเดียวกัน โดยงานนี้จะวิเคราะห์การใช้อุปลักษณ์ในเพลงลูกทุ่งที่พูดถึงผู้ชายที่ผิดหวังจากความรัก

ผลการวิจัยพบว่า มีการใช้โมอุปลักษณ์เพื่อลดทอนคุณค่าตนเองดังต่อไปนี้ 1) ชายผู้ผิดหวังในความรัก คือ ลัทธิ 2) ชายผู้ผิดหวังในความรัก คือ ของสิ่งไม่มีค่า และ 3) ชายผู้ผิดหวังในความรัก คือ ผู้แพ้ในเกมการแข่งขัน อย่างไรก็ตามผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าผู้ชายไม่อาจยอมตกอยู่ในสถานะที่ต่ำกว่าได้ เนื่องจากอุปลักษณ์ที่พบไม่ได้เป็นความตั้งใจที่จะใช้เพื่อลดทอนคุณค่าแต่เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการเพิ่มคุณค่าให้ตนเอง และยังมีการตัดพ้อต่อว่าผู้หญิงไปในคราวเดียวกัน แต่การใช้อุปลักษณ์เหล่านั้นทำให้การดำเนินชีวิตของผู้หญิงถูกถ่ายทอดมาอย่างแยบคาย เพื่อคงความเป็นสุภาพบุรุษตามความคาดหวังของสังคมชายเป็นใหญ่ไว้อีกด้วย

คำสำคัญ: อุปลักษณ์ เพลงลูกทุ่ง การลดคุณค่าตนเอง แนวคิดชายเป็นใหญ่

The Deterioration of the Male Self-esteem Through the use of Metaphors in Male Country Music in the Context of a Patriarchal Society

Pattanida Sodabun

Department of Language, Faculty of Liberal Arts, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

Abstract

The aim of this research was to study the linguistic patterns and strategies used when men appeared inferior in a patriarchal society. This work analyzed metaphors in Thai country songs about a man who failed in love. As Thailand has long been characterized by a patriarchal society. The oppression of women was analyzed through the use of language in society. It was found that women were inferior to men in all aspects. When language could identify the status of women in society, a linguistic study to analyze the status of men could likewise be conducted.

The results showed that conceptual metaphors were used to degrade men's self-esteem in the following ways: 1) MEN WHO FAIL IN LOVE ARE LIKE ANIMALS, 2) MEN WHO FAIL IN LOVE ARE VALUELESS THINGS, 3) MEN WHO FAIL IN LOVE ARE LOSERS IN GAMES. However, the study's results suggest that men might not actually be in an inferior position because the metaphors were intended to be used solely to devalue, yet to add value to themselves. In the meantime, the content of male songs also appeared to blame and complain about women metaphorically. Still, these metaphors were used in such an ingenious manner to maintain the gentlemanliness expected of men in a patriarchal society.

Keywords: Metaphor, Thai Country Songs, Men's Self-esteem Degradation, Patriarchal Society

บทนำ

สังคมไทยมีลักษณะของสังคมแบบชายเป็นใหญ่ มีความไม่เท่าเทียมกันระหว่างชายหญิง ปรากฏอยู่ในทุกมิติ เป็นที่สังเกตว่าผู้ชายจะเป็นฝ่ายกุมอำนาจโดยตรงผ่านโครงสร้างครอบครัวแบบ父เดียวเมียเดียว และผู้หญิงมักตกเป็นฝ่ายเสียเปรียบ (ดาร์เร็น เมตตาริกานนท์, 2526, น.32; ธนัย เจริญกุล, 2551, น.47; ชานันท์ ยอดหงษ์, 2555, น.19) อาจกล่าวได้ว่าผู้หญิงเป็นรอง ถูกกดทับ และถูกกดทอนคุณค่าอยู่ตลอดเวลา การจะพิสูจน์ว่าสังคมไทยดำเนินไปด้วยอุดมการณ์ข้างต้นชัดเจนมากน้อยเพียงใดนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าภาษาสามารถเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เราเห็นได้

ที่ผ่านมาประเด็นสังคมชายเป็นใหญ่ที่มีการศึกษาผ่านภาษามักมุ่งเน้นไปที่ฝ่ายหญิง ในฐานะเป็นฝ่ายที่ถูกกระทำ ขณะที่งานวิจัยชิ้นนี้ตั้งคำถามบนพื้นฐานที่ว่า หากสังคมไทยดำเนินไปตามกรอบแนวคิดชายเป็นใหญ่ และเต็มไปด้วยโอกาสที่เพศหญิงจะถูกกดทอนคุณค่า ในระนาบเดียวกันเพศชายจะเลือกกดทอนคุณค่าตัวเองด้วยหรือไม่อย่างไร และสังคมก็ควรจะต้องสามารถรับรู้ปรากฏการณ์นี้ได้เช่นเดียวกับที่ตระหนักรู้ในเพศหญิง ซึ่งการรับรู้การกดทอนคุณค่าตนเองผ่านภาษาดังกล่าวนี้มีความเป็นไปได้ที่จะสามารถมองผ่านการใช้อุปลักษณ์เพราะปรากฏการณ์การใช้ภาษาลักษณะนี้เป็นการมองสิ่งหนึ่งผ่านอีกสิ่งหนึ่งซึ่งมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์บางประการระหว่างคุณสมบัติที่มีร่วมกันทำให้สามารถมองเห็นและเข้าใจทัศนคติของคนในสังคมที่มีต่อตนเองและคนอื่นได้ และเรายังจะสามารถมองเห็นการนิยามตนเองของตัวผู้พูดได้ด้วย

เมื่ออุปลักษณ์เป็นกลวิธีการใช้ภาษาเพื่อการเปรียบเทียบ ทำความเข้าใจสิ่งรอบตัว และตีความประสบการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตได้โดยไม่ต้องอาศัยทักษะความสามารถพิเศษใด ๆ (ศิริพร ภักดีผาสุก, 2561, น.84) ขณะเดียวกันเพื่อให้เกิดความเข้าใจรอบด้านและลึกซึ้งขึ้น การศึกษาวิเคราะห์จึงมุ่งพิจารณาบริบทที่เกิดร่วมกับภาษาควบคู่ไปด้วย เพราะโดยหลักการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์อันเป็นกรอบวิจัยหลักในงานชิ้นนี้มองว่าบริบทเป็นส่วนหนึ่งของภาษา สถานการณ์ทางสังคมและการสื่อสารมีความเชื่อมโยงกับภาษาอย่างเป็นระบบ งานชิ้นนี้จึงให้ความสนใจเรื่องการใช้อุปลักษณ์ของผู้ส่งสารในเนื้อเพลงลูกทุ่งที่มีเนื้อหาบอกเล่าความรู้สึกของชายที่ผิดหวังในความรัก และศึกษาว่าผู้ส่งสารนั้นมีเหตุผลในการเลือกใช้อุปลักษณ์แต่ละอุปลักษณ์อย่างไร และต้องการให้ผู้รับสารรู้สึกเช่นไร โดยมีจุดประสงค์หลักในการชี้ให้เห็นเจตนาและอุดมการณ์บางอย่างที่ถูกผลิตและตอกย้ำขึ้นเป็นระบบความคิดที่อยู่เบื้องหลังการใช้ภาษาของสมาชิกในสังคมปิตาธิปไตย ในขณะที่เดียวกันก็สามารถเข้าใจวิธีการใช้ และมองเห็นบทบาทหน้าที่ของเครื่องมือทางภาษาอันได้แก่อุปลักษณ์ไปด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาอุปสรรคที่บ่งชี้การลดคุณค่าตนเองในเพศชายจากเนื้อเพลงลูกทุ่งที่เกี่ยวกับการผิดหวังจากความรัก
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์อุปสรรคที่พบจากเนื้อเพลงลูกทุ่งที่เกี่ยวกับการผิดหวังจากความรัก

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

งานวิจัยชิ้นนี้ใช้เพลงจาก YouTube ทางช่องแกรมมี่ป๊กในอัลบั้มรวมฮิตลูกทุ่งเพลงออกหักผู้ชายออกหัก ชุดที่ 1-10 จำนวน 100 เพลงเป็นข้อมูลในการศึกษาวิเคราะห์เท่านั้น

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ รูปแบบการใช้คำในเพลงที่สื่อถึงผู้ชายที่ผิดหวังในรัก
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ทศนคติที่มีต่อผู้ชาย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้กรอบแนวคิดในการวิจัย คือ

1. วาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ (Critical Discourse Analysis)

งานวิจัยนี้ใช้กรอบวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ตามแนวภาษาศาสตร์ที่มุ่งเน้นการศึกษาผ่านตัวบท ว่าตามหลักการแล้วแนวคิดนี้ประกอบขึ้นจากสังคมและวัฒนธรรมโดยมีภาษาเป็นตัวผลิตและเปลี่ยนแปลงความเชื่อ หรือทัศนคติของสมาชิกในสังคมที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ (Fairclough and Wodak, 1997, p.113) และสามารถนำมาศึกษาได้ทั้งส่วนที่เป็นโครงสร้างและกลวิธีเพื่อให้เข้าใจความหมายหรือพบอุดมการณ์ที่แฝงอยู่ในตัวภาษา

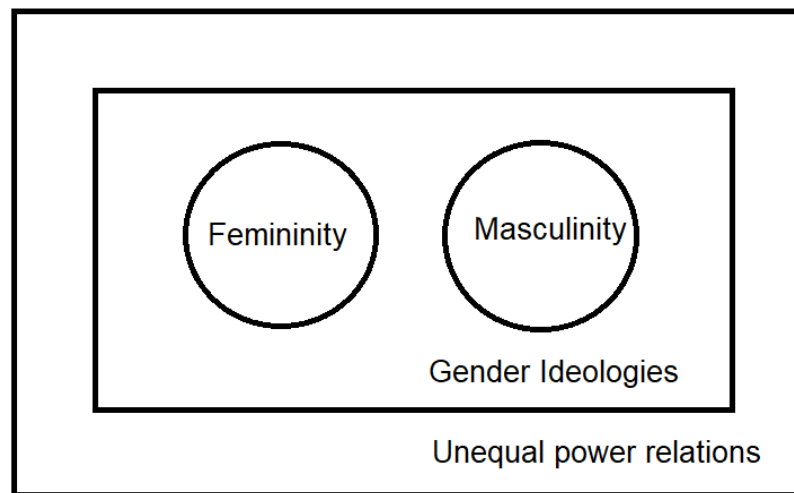
2. แนวคิดชายเป็นใหญ่

นิยามของ Kate Millett (1971, p.24) ที่ว่า ระบบชายเป็นใหญ่เกิดขึ้นในระดับวัฒนธรรมและยังมีความเป็นสากล กินระยะเวลานาน และมีพลังมากกว่าระบบชนชั้น ความเป็นหญิงความเป็นชายไม่ได้เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ แต่ถูกกำหนดและเรียนรู้ผ่านวัฒนธรรม ดังนั้นจึงมีความหลากหลายแตกต่างกันไปตามแต่ละสังคม และสามารถเปลี่ยนแปลงนิยามไปได้เรื่อย ๆ แต่เมื่อความเป็นชายอยู่เหนือความเป็นหญิง สังคมจึงมักให้โอกาสด้านต่าง ๆ กับผู้ชายมากกว่าโดยไม่รู้ตัว

ดังนั้นแนวคิดชายเป็นใหญ่ที่วาทนี้จึงเสมือนได้กำหนดให้ผู้ชาย คือ ศูนย์กลางของสังคมและแบ่งแยกความแตกต่างระหว่างชายหญิงเป็นสองขั้ว โดยระบุว่าผู้ชายเป็นเพศที่เข้มแข็ง มีเหตุผลเป็นผู้นำ ส่วนผู้หญิงเป็นเพศที่อ่อนแอ ใช้อารมณ์ และมีหน้าที่ในการเลี้ยงลูก คุณลักษณะตามนี้ทำให้ผู้หญิงต้องตกเป็นรองและถูกจำกัดบทบาทเอาไว้ตามที่ผู้ชายต้องการ (พลากร เจียมธีระนาถ, 2554, น.174)

ขณะที่สังคมวัฒนธรรมภูมิภาคเอเชีย โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมวัฒนธรรมจีน อินเดีย และรวมถึงสังคมไทย พบว่า แนวคิดชายเป็นใหญ่ หรือสังคมปิตาธิปไตยยังมีการดำรงอยู่ของแนวคิดนี้จนถึงทุกวันนี้ (ณรงค์กรรณ รอดทรัพย์, 2555, น.31) ซึ่งในสังคมไทยผู้ชายที่เป็นหัวหน้าครอบครัวมักจะเป็นปัจเจกชนที่ควบคุมผู้หญิง (รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข, 2558, น.103)

แนวคิดชายเป็นใหญ่จึงถูกนำมาใช้เป็นกรอบในการวิจัยในงานนี้โดยมุ่งเน้นที่มิติทัศนคติความเป็นหญิงและมนิทัศน์ความเป็นชายที่ถูกนิยามและถูกคาดหวังจากสังคมซึ่งจากภาพประกอบที่ 1 ที่ดัดแปลงจากกรอบแนวคิดของ Bayisenge (2015, p.42) จะเห็นว่าความเป็นหญิงและชายอยู่ภายใต้แนวคิดอุดมการณ์ทางเพศ แต่ถูกครอบไว้ในกรอบความไม่เท่าเทียมกันของอำนาจในสังคมซึ่งหมายความว่าสมาชิกในสังคมต่างรับรู้ความไม่เท่าเทียมกันของแต่ละเพศไปในทิศทางเดียวกัน



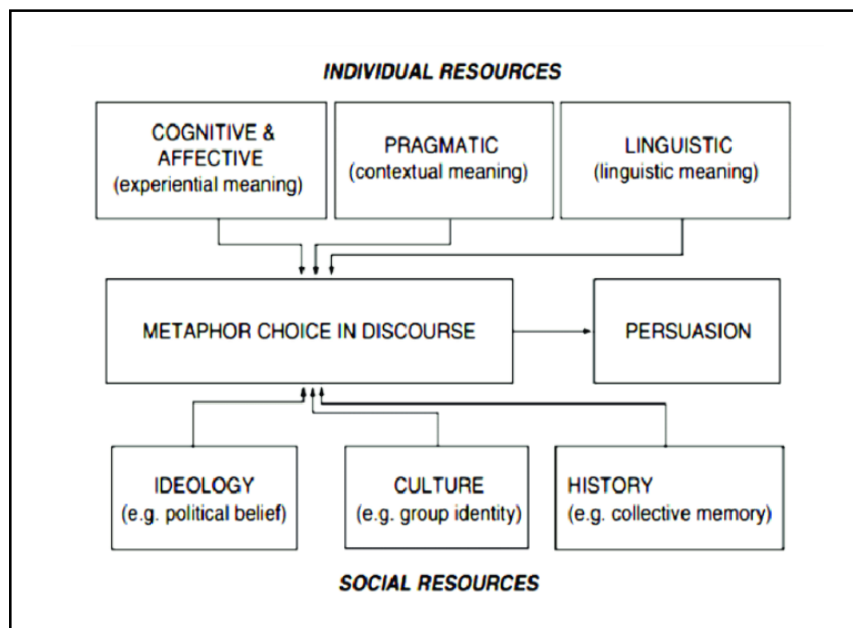
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดชายเป็นใหญ่ที่ใช้ในงานวิจัย

3. อุปลักษณ์ในภาษา

อุปลักษณ์ เป็นปรากฏการณ์ทางภาษาที่ไม่ใช่แค่สะท้อนความรู้มรยทางภาษาในเชิงวรรณศิลป์ หรือศิลปะการใช้ภาษาของคนใดคนหนึ่งเท่านั้น แต่เป็นการสะท้อนภาพรวมของสังคมจนถึงวัฒนธรรมด้วย เลคอฟ และ จอห์นสัน (Lakoff & Johnson, 1980, p.22) เป็นผู้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับอุปลักษณ์ว่าเป็นเรื่องพื้นฐานและสามัญในชีวิตมนุษย์โดยเกี่ยวข้องอย่างยิ่งกับระบบความคิด แนวคิดนี้มีชื่อว่า ทฤษฎีเรื่องมโนอุปลักษณ์ (Conceptual Metaphor Theory) หลักการสำคัญของแนวคิดนี้อยู่ที่การมองว่า อุปลักษณ์เป็นระบบวิธีคิดในเชิงเปรียบเทียบที่สะท้อนการเข้าใจโลกของมนุษย์หมายความว่ามนุษย์จะต้องเข้าใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งดีอยู่ก่อนแล้ว จึงจะสามารถถ่ายทอดความเข้าใจไปใช้ในเชิงเปรียบเทียบได้ กระบวนการเปรียบเทียบนี้เลคอฟและจอห์นสันได้เสนอศัพท์มาใช้

เพื่อเป็นคำเรียกส่วนที่อยู่ในระบบความคิดว่า มโนอุปลักษณ์ (Conceptual Metaphor) และเรียกสิ่งที่ใช้ภาษาแสดงออกมาว่า ถ้อยคำอุปลักษณ์ (Linguistic Metaphor) (ศิริพร รักดีผาสุข, 2561, น.83)

เมื่อการศึกษาอุปลักษณ์สามารถขยายขอบเขตได้กว้างกว่าการมองเห็นศิลปะการใช้ภาษา แต่สามารถเห็นได้ถึงความคิดของคนในสังคม จึงมีแนวการวิเคราะห์หนึ่งที่ต้องการวิเคราะห์พิจารณาเจตนาของผู้ผลิตถ้อยความในฐานะส่วนหนึ่งของสังคม คือ แนวคิดการวิเคราะห์อุปลักษณ์เชิงวิพากษ์ (Critical Metaphor Analysis) ที่เสนอโดยชาร์เตอร์ริส-แบล็ค (Charteris-Black, 2004, p.28) แนวคิดนี้มีวัตถุประสงค์และขั้นตอนการวิเคราะห์เพื่อชี้ให้เห็นเจตนาและอุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังการใช้ภาษา ผู้พูดภาษาจะเลือกอุปลักษณ์ที่แตกต่างกันมาใช้ในการสื่อความ โดยมีความพยายามหาเหตุผลมาอธิบายว่าเหตุใดผู้ใช้ภาษาจึงเลือกมโนอุปลักษณ์หนึ่งแต่ไม่เลือกอีกมโนอุปลักษณ์หนึ่ง การวิเคราะห์อุปลักษณ์ตามแนวคิดนี้จึงเผยให้เราเห็นความคิดที่แฝงอยู่ในตัวบท กล่าวคือ กระบวนการวิเคราะห์จะทำให้เราสามารถระบุถ้อยคำอุปลักษณ์ที่ถูกเลือกมาสื่อความและเข้าใจเหตุผลที่มโนอุปลักษณ์นั้นถูกเลือกมาใช้ในสังคมตามภาพประกอบที่ 2



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดอุปลักษณ์ (A Discourse Model for Metaphor) ของ Charteris-Black
ที่มา: (Charteris-Black, 2004, p.248)

สมมติฐานของการวิจัย

ผู้ชายในสังคมที่อยู่บนแนวคิดชายเป็นใหญ่เมื่อผิดหวังในความรักจะไม่ลดทอนคุณค่าตนเองอย่างตรงไปตรงมาแต่จะสะท้อนทัศนคติบางประการทั้งที่มีต่อตนเองและมีต่อผู้หญิง รวมถึงต่อว่าผู้อื่นผ่านอุปลักษณ์ในภาษา

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือหรือทฤษฎีในการวิจัย

ชุดข้อมูลในงานวิจัยจะถูกระบุวิเคราะห์ผ่านทฤษฎีว่าด้วยเรื่องวาทกรรมและอุปลักษณ์ ได้แก่ วาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ (Critical Discourse Analysis) โดย Fairclough and Wodak และแนวคิดการวิเคราะห์อุปลักษณ์เชิงวิพากษ์ (Critical Metaphor Analysis) โดย Charteris-Black

การรวบรวมข้อมูล

รวบรวมเพลงลูกทุ่งชายที่มีเนื้อหาลอกหักหรือผิดหวังจากคนที่ตนหมายปอง ในวิดีโอทัศน์ “รวมฮิตลูกทุ่งเพลงอกหักผู้ชายอกหัก ชุดที่ 1-10” ทางช่องแกรมมี่ปิกจำนวน 100 เพลง บนสื่อออนไลน์ Youtube

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลตามแนวคิดการวิเคราะห์อุปลักษณ์เชิงวิพากษ์ (Critical Metaphor Analysis) 3 ขั้น ดังนี้ 1) ระบุถ้อยคำอุปลักษณ์ที่ปรากฏในเนื้อเพลง 2) ตีความถ้อยคำอุปลักษณ์ที่พบเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างวงความหมายเปรียบเทียบ โดยอยู่บนหลักการวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ และ 3) อธิบายแรงจูงใจหรือชุดความคิดที่ทำให้เกิดการใช้นิอุปลักษณ์นั้น ๆ โดยการพิจารณาข้อความโดยรอบที่เกี่ยวข้องผ่านแนวคิดชายเป็นใหญ่ แล้วสรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัย

ถ้อยคำอุปลักษณ์และความหมายของอุปลักษณ์ที่พบ

จากเนื้อเพลงลูกทุ่ง 100 เพลงที่มีเนื้อหาวาดด้วยผู้ชายอกหัก หรือผิดหวังจากคนรักที่ตนหมายปองพบถ้อยคำอุปลักษณ์ที่สะท้อนการลดคุณค่าตนเองทั้งสิ้น 44 ถ้อย โดยพบว่าเป็นนิอุปลักษณ์ที่มีวงความหมายปลายทางร่วมกัน คือ ความด้อยต่ำของคุณค่าศักดิ์ศรีของตน ขณะที่มีความหมายต้นทางแตกต่างกันตามลำดับการปรากฏดังนี้ ดังนี้ 1) [ชายที่ผิดหวังในความรักคือสัตว์] พบจำนวน 19 ถ้อย 2) [ชายที่ผิดหวังในความรักคือสิ่งของ, สิ่งของไม่มีค่า] พบจำนวน 17 ถ้อย และ 3) [ชายที่ผิดหวังในความรักคือผู้แพ้ในเกมการแข่งขัน] พบจำนวน 8 ถ้อย ตามลำดับที่ปรากฏ ในภาพประกอบที่ 3



ภาพที่ 3 แผนภูมิวงกลมแสดงสัดส่วนการปรากฏตามมโนอุปลักษณ์ที่พบ

โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. [ชายที่ผิดหวังในความรักคือสัตว์] พบว่า ชายที่ผิดหวังจากความรักแทนตัวเองเป็นทั้งกา กระต่ายน้อย หิ่งห้อย แมงเม่า หนูทดลอง ควาย หมา คางคก ลูกฮวก และหนอนผีเสื้อ เป็นต้น

- ตัวอย่าง**
- (1) ยอมเป็นวัวเป็นควาย ให้เธอใช้มาเท่าไร (น้ำใต้คอก-สกายพาส)
 - (2) เรามันแค่หิ่งห้อย น้อยแสงหมดแรงสู้ไหว (หิ่งห้อยกับตะวัน-ไชโย)
 - (3) เธอเอ๋ย เธอก็เหมือนไฟ ที่เป็นเพียงแมงเม่าเหงาใจ จะตายก็ได้รักเธอ
แค่เท่านั้น (แมงเม่าเหงาใจ-ปาววี)
 - (4) เป็นแค่หนอนไร้ค่า ที่หลงลืมตาเกิดมาท่ามกลางดอกไม้ ต่อให้หิวก็ฝืน
ก็ทนจะยอมไม่กินไม่กินดอกไม้ให้เจ้าดอกไม้ระคาย (หนอนผีเสื้อ-หนูมิเตอร์)

วงความหมายต้นทาง

[สัตว์]

วัว/ควาย

หิ่งห้อย

แมงเม่า

หนอน



วงความหมายปลายทาง

[ชายที่ผิดหวังในรัก]

ชายที่ผิดหวังในรัก

”

”

”

เป็นต้น

จากอุปลักษณ์สัตว์ที่พบแสดงให้เห็นว่าไม่ว่าจะเป็นสัตว์ชนิดใดก็สะท้อนสถานะที่ต่ำต้อย ไม่ได้มีความสง่างามหรือน่าเกรงขามเท่าสัตว์หรือสิ่งอื่น ๆ ในธรรมชาติเช่น (2)-(4) เป็นการเปรียบ

สถานะอันต่ำต้อยของตัวเองเป็นสัตว์ขนาดเล็กที่ไม่มีพลังอำนาจ แรงแน้อยสู้กับสัตว์อื่นไม่ได้ หรือจาก “เรามันแค่หึ่งห้อยน้อยแสงหมดแรงสู้ไหว เค้าเป็นดั่งตะวันบนฟ้าไกลที่เธอมั่นใจให้เค้าเป็นคนสำคัญ” เมื่อผู้ชายเปรียบตนเองเป็นหึ่งห้อย ผู้ชายที่เข้ามาได้ผู้หญิงไปจึงเป็นดวงอาทิตย์ที่เมื่อเทียบกับที่แสงสว่างแล้ว ดวงอาทิตย์ก็ย่อมชนะหึ่งห้อยอย่างแน่นอน

ขณะเดียวกันก็พบการใช้คุณสมบัติด้านดีของสัตว์นั้น ๆ ไปพร้อมกันด้วย เช่น ใน (1) ไม่เพียงแต่นำเอาสถานะต่ำต้อยของวัวควายมาใช้ แต่มีการนำเอาคุณสมบัติความอดทนที่ช่วยคนทำงานมาใช้เปรียบเทียบกับประโยชน์ที่ผู้ชายได้ทำให้ผู้หญิงมาโดยตลอด หรือใน (4) ที่พบการเทียบตนเองเป็นหนอนผีเสื้อที่ไม่เพียงเป็นสัตว์ขนาดเล็ก ไม่มีคนสนใจหากเทียบกับตัวผีเสื้อ ขณะเดียวกันก็นำเอาด้านดีนำเสนอพร้อมกันด้วยว่า หนอนนี้คอยเฝ้าดูแลและไม่เคยทำลายดอกไม้ เช่นเดียวกับคนที่แม้ไม่สำคัญ แต่ปรารถนาดีและไม่คิดทำร้ายผู้หญิง

2. [ชายที่ผิดหวังในความรักคือสิ่งของ, สิ่งของไม่มีค่า] เป็นการนำคุณลักษณะของสิ่งของที่ไม่มีค่า เป็นสิ่งที่คนไม่ได้จำเป็นต้องเอาใจใส่ ไม่มีความเห็นอกเห็นใจต่อสิ่งเหล่านั้น เช่น ยางลบ ดิน เรือ หลุมหลบภัย หุ่นไล่กา และของเล่น เป็นต้น

วงความหมายต้นทาง

[สิ่งของ/สิ่งของไร้ค่า]

ดิน/เศษดิน

หลุมหลบภัย

หุ่นไล่กา

ของเล่น

ยี่หื้อสิ่งของ



วงความหมายปลายทาง

[ชายที่ผิดหวังในรัก]

ชายที่ผิดหวังในรัก

”

”

”

ความมีค่า/ศักดิ์ศรีของผู้ชาย

เป็นต้น

ตัวอย่าง

- (1) คือจิ้งการเข้ามาของเจ้า มาตัวก็**อนดิน** (จิ้งใต้เจ้ากะเซาฮัก-มนต์แคน)
- (2) **ผงธุลีดิน** คงสู้กากเพชรบ่ได้ (ยากสำหรับอ้ายง่ายสำหรับเขา-ชัยณรงค์)
- (3) ผู้ชาย บ่มี**ยี่หื้อ** (คนบ่มียี่หื้อ-พีสะเดิด)
- (4) พี่มันเคว้งมันคว้าง เหมือน**เรือ**ที่รอวันล่ม (กระเป่าแบนแพนทิง-เอกราช)
- (5) พี่คือ**หลุมหลบภัย** เว้าสู่ฟุ้งบ่ต้องเกรงใจ (คนน่าฮักออกหักบ่คือ-ไหมไทย)

จากวงความหมายของสิ่งของที่พบในอุปลักษณ์ข้างต้นนั้น ผู้ชายที่ผิดหวังเทียบตนเองเป็นสิ่งของซึ่งมีคุณสมบัติไร้ชีวิต ไม่มีค่า เพราะผู้หญิงปฏิบัติเหมือนตนไม่มีความรู้สึก และไม่เป็นที่ต้องการ ดังตัวอย่าง (1)–(4) ใน (1) และ (2) เปรียบตนเอง คือ เศษดินที่ผู้หญิงไม่เห็นคุณค่า

ไม่สนใจหีบมาครอบครอง (3) สะท้อนว่าตนเป็นผลิตภัณฑ์ที่ไม่มีียี่ห้อ ไม่ใช่สิ่งที่ผู้หญิงจะเลือก ส่วน (4) การเปรียบเทียบเป็นเรือที่รอวันล่ม หมายถึง เป็นสิ่งของที่หาประโยชน์ไม่ได้ หรือหมดค่าแล้ว เมื่อไม่มีผู้หญิงที่เป็นเหมือนคนบังคับเรือให้แล่นอีกต่อไป ขณะที่ (5) การเปรียบเทียบเป็นหลุมหลบภัย คือ การมองว่าตนเองเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิต ฝ่ายหญิงไม่มีความจำเป็นต้องใส่ใจในความรู้อีก หรือ นึกห่วงใยกัน เพียงแค่มีไว้ใช้ประโยชน์เท่านั้น

3. [ชายที่ผิดหวังในความรัก คือ ผู้แพ้ในเกมการแข่งขัน] มโนอุปลักษณ์นี้ คือ การเปรียบเทียบผู้ชายที่อกหักกับผู้ที่แพ้การแข่งขัน ฝ่ายชนะก็คือผู้ที่ผู้หญิงตกลงเลือกให้เป็นคนรัก จากบทเพลงพบการใช้ *กีฬามวย* มาเปรียบเทียบในความถี่สูงกว่ากีฬาประเภทอื่นจากที่พบถ้อยคำอุปลักษณ์ประเภทนี้ทั้งสิ้น 8 ถ้อย พบว่า มีการเปรียบเทียบเป็นกีฬามวยจำนวน 5 ถ้อยซึ่งคิดเป็นร้อยละ 62.5 ของข้อมูลที่พบ ส่วนอีก 3 ถ้อยไม่ได้ระบุชนิดกีฬา

วงความหมายต้นทาง

[ผู้แพ้เกมกีฬา]

มวยวัด



มวยชूम

คะแนน/แต้มการแข่งขัน

ฟอร์มการเล่น

ชั้นเชิงการเล่นกีฬา

วงความหมายปลายทาง

[ชายที่ผิดหวังในรัก]

ชายที่ผิดหวังในรัก

ชายที่เหนือกว่าและได้ผู้หญิงไปครอง

ความรักที่ผู้หญิงมีไว้ให้ผู้ชาย

วิถีชีวิตและลักษณะของผู้ชาย

ความสามารถ/สถานะทางสังคม

เป็นต้น

ตัวอย่าง

(1) มวยแพ้ทางห่างชั้นสู้กันไม่ได้ (เขาขอลาไลน์อายขอลา-มนต์แคน)

(2) เขาเป็นมวยชूम ส่วนอายเป็นแค่มวยวัด (น้ำตาผ้าเหลือง-จิตรกร)

(3) สุภาพบุรุษมนุษย์รูปหล่อ ข้าไม่มีฟอร์มเป็นมวยวัดชาวบ้าน (สะตอฝักอ่อน-ป๋อง)

โดยพบว่าผู้ที่ผิดหวังนำเสนอตนเองเป็นมวยวัด ไม่เก่งอย่างผู้ชายที่มีการชूमช้อม ซึ่งหมายถึงมีการเข้าหาผู้หญิงที่ตนหมายปองมาเป็นระยะเวลาหนึ่งแล้ว กระทั่งชนะในเกมนี้ และได้ผู้หญิงไปครอบครอง

(4) คนรวยเค้ามีแต้มต่อ คนหล่อเค้ามีแต่มนำ (คนไม่มีแต้ม-พีสะเดิด)

ตัวอย่าง (4) แสดงถึงการเปรียบเทียบความรักเป็นการแข่งขัน ผู้ที่แพ้ก็คือคนที่มีความน้อยกว่าคนอื่น เปรียบกับผู้ชายที่ไม่เป็นที่ต้องใจของฝ่ายหญิงก็มีสิทธิ์ที่จะสมหวังไม่สูงนั่นเอง นอกจากนี้ยังสะท้อนมุมมองของชายที่ไม่ได้ถูกเลือกที่มีต่อผู้หญิงที่ไม่เลือกตนแฝงอยู่อีกด้วยว่า

ผู้หญิงเลือกผู้ชายแค่เพียงฐานะทางสังคม และรูปร่างหน้าตา ซึ่งทำให้เข้าใจว่าตนมีเพียงความดี ซึ่งดีเป็นค่าคะแนนที่ไม่มาก ลู้ความรวยกับความหล่อไม่ได้ และเป็นฝ่ายแพ้ไป

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่พบว่าในเพลงลูกทุ่งชายที่มีเนื้อหาอกหักใช้อุปลักษณ์เพื่อลดทอนคุณค่าตนเองดังต่อไปนี้ มีโนอุปลักษณ์ 1) [ชายผู้ผิดหวังในความรักคือสัตว์] 2) [ชายผู้ผิดหวังในความรักคือของสิ่งไม่มีค่า] และ 3) [ชายผู้ผิดหวังในความรักคือผู้แพ้ในเกมการแข่งขัน] จากวงความหมายเปรียบเทียบทั้ง 3 วง คือ สัตว์ สิ่งของ และผู้แพ้มักกล่าวจะพบว่าคุณสมบัติที่วงต้นทางมีส่วนร่วม คือ *สถานะความต่ำต้อยด้อยค่า และไม่เป็นที่ต้องการ* ซึ่งสะท้อนการลดทอนคุณค่าของตนเองของชายที่ผิดหวังในความรัก เช่น เปรียบเป็นกระต่ายที่ไม่ได้อยู่ในฐานะสัตว์นักล่า เป็นสัตว์น้อยที่ไม่น่าเกรงขามและไม่สง่างามอย่างสัตว์อื่น เช่น ลูกฮวก สุนัข หรือเป็นก้อนดินที่ไร้ค่าเมื่อเทียบกับก้อนเพชร หรือเปรียบกับมวญวัดที่เป็นรองอยู่เสมอในเรื่องชั้นเชิงและสถานะ เป็นต้น

ส่วนการเลือกใช้อุปลักษณ์ จะพบว่ามีการเลือกคุณสมบัติบางอย่าง และไม่เลือกคุณสมบัติบางอย่างของวงความหมายต้นทางที่หลากหลายไปตามจุดมุ่งหมายของผู้ใช้ และพบว่าในบริบทนี้ ผู้ใช้เลือกหยิบเอาคุณลักษณะที่เป็นข้อด้อยที่ดูน่าเห็นใจ น่าสงสารหรือเวทนา รวมกับคุณสมบัติข้อที่เป็นประโยชน์ของสิ่งนั้นมาใช้ด้วยกัน ซึ่งข้อด้อยที่ถูกเลือกไม่ได้เป็นข้อเสียหรือให้ความหมายในแง่ลบ เช่น พบว่าในหลายบทเพลงที่มีการเปรียบเทียบตนเองเป็น ‘สุนัข’ นั้นได้เลือกเอาคุณลักษณะของการเป็นสัตว์ชั้นต่ำ และเลือกคุณสมบัติความซื่อสัตย์มาใช้ด้วยกัน แต่ไม่ได้เป็นการเลือกเอาความหมายในเชิงหยาบคาย หรือเลวทราม เช่น “ใจหมา-ชาติหมา-ปากหมา” อย่างในบริบทอื่นที่พบในสังคมมาใช้ หรือจากเนื้อเพลง หนอนผีเสื้อ ของหนู มิเตอร์ ที่นำเสนอภาพของหนอนที่ไม่คิดจะทำร้ายดอกไม้ ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า ถึงแม้จะเห็นความพยายามของผู้ชายที่จะลดทอนคุณค่าตนเอง แต่ก็ไม่ได้ตั้งใจนำเสนอความไม่ดีของตน ขณะเดียวกันกลับให้คุณค่าบางอย่างแก่ตนเพิ่มเข้ามาด้วย

ด้วยกลวิธีการลดทอนคุณค่าตนเอง แต่แฝงคุณค่าความดีของตนเองเข้ามาดังกล่าวนอกจากจะทำให้ตนดูน่าสงสาร น่าเห็นใจในฐานะเหยื่อแล้ว ยังทำให้เห็นคู่เทียบที่เป็นฝ่ายตรงข้าม และทำให้สามารถใช้ต่อว่าทั้งฝ่ายชาย และฝ่ายหญิงได้ในคราวเดียวกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ว่าผู้ชายในสังคมที่อยู่บนแนวคิดชายเป็นใหญ่เมื่อผิดหวังในความรักจะไม่ลดทอนคุณค่าตนเองอย่างตรงไปตรงมาแต่จะสะท้อนทัศนคติบางประการทั้งที่มีต่อตนเองและมีต่อผู้หญิง รวมถึงต่อว่าผู้อื่นผ่านอุปลักษณ์ในภาษา

ตัวอย่าง

จากเนื้อเพลงหลายเพลงที่พบว่ามี การเปรียบตนเองเป็น ‘วัวควาย’ เช่น ยอมเป็นวัวเป็นควาย ให้เธอใช้มาทำอะไร (น้ำใต้ศอก-สกายพาส) ก็ไม่ได้ใช้เปรียบเรื่องสติปัญญาในฐานะสัญลักษณ์ของความด้อยปัญญาเท่านั้น แต่เลือกใช้คุณสมบัติความอดทนด้วย กล่าว คือ ผู้ชายเทียบตนเองเป็นวัวควายที่ทนให้คนใช้งาน เหมือนที่ตนทุ่มเททำทุกอย่างเพื่อผู้หญิง แล้วสุดท้ายผู้หญิงก็ไปหาผู้ชายอีกคน เนื้อหาของถ้อยความดังนี้ทำให้เข้าใจได้ว่า ผู้ชายได้ต่อว่าว่าผู้หญิงหลอกใช้ และได้ประโยชน์จากตนไปแล้ว จากนั้นก็ไปรักคนที่ไม่ได้พยายามทุ่มเททำสิ่งดีเหมือนอย่างที่เขาทำ ทำให้เป็นการให้ร้ายผู้ชายอีกคนไปในคราวเดียวกัน

จากเนื้อเพลงที่มีการเปรียบเทียบเป็น ‘หนอนผีเสื้อ’ จากในวรรคที่ว่า “ต่อให้หิวก็ผืนก็ทน จะยอมไม่กินไม่กินดอกใบ ให้เจ้าดอกไม้ระคาย” ชี้ชัดว่าหนอนเผ้าดูแลและไม่ทำร้ายดอกไม้ เป็นการเปรียบเทียบกับที่ตนเผ้าทะนุถนอมผู้หญิงและไม่คิดจะทำลายผู้หญิง ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับการเนื้อเพลงที่เลือกใช้ ‘หลุมหลบภัย’ ซึ่งแทนตนเองว่าเป็นที่ปลอดภัยสำหรับผู้หญิง แต่ผู้หญิงกลับไปเลือกชายอีกคน อุปลักษณ์ที่ว่านี่เป็นการให้ร้ายผู้ชายอีกคนว่าเป็นสิ่งอันตราย ไม่ได้หวังดีเหมือนอย่างที่เขาทำต่อผู้หญิงมาโดยตลอดได้ด้วย

จากการเปรียบเทียบเป็น ‘มวยวัด’ เช่นในเนื้อเพลงที่ว่า “เขาเป็นมวยช่มส่วนอายเป็นแค่มวยวัด” ก็เป็นการเปรียบว่าตนมีความซื่อ ความจริงใจ ไม่ได้เป็นนักมวยที่แอบช่มซ้อม เปรียบกับชายอื่นที่เข้าหาผู้หญิงขณะที่ตนยังพยายามขอความรักจากฝ่ายหญิงอยู่ ซึ่งเป็นการให้ร้ายว่าชายคนนี้เป็นขี้ที่เข้าหาผู้หญิงแบบไม่ตรงไปตรงมา

ตัวอย่างข้างต้นชี้ให้เห็นว่า ผู้ชายที่ผิดหวังจากความรักเปรียบตนเองเป็นสิ่งไร้ค่า ไม่เป็นที่ต้องการของผู้หญิง ทั้งที่ตนมีความดีงามอยู่ เช่น มีความอดทนคอยดูแล ไม่เคยทำร้าย และยังให้ความปลอดภัย หรือมีความจริงใจให้ฝ่ายหญิงมาโดยตลอด แต่สุดท้ายแล้วผู้หญิงก็ไม่รับรัก และไปเลือกคนที่ไม่มีค่าอย่างที่ตนมี ซึ่งเป็นการให้ร้ายผู้ชายอีกคนที่เข้ามา ลักษณะของกลวิธีทางภาษาเช่นนี้ นำไปสู่การตำหนิผู้หญิงในเรื่องของการตัดสินใจเลือกคนรัก กล่าวคือ ยิ่งลดทอนคุณค่าของตนเองในฐานะเหยื่อที่ตกอยู่ในสถานะที่น่าสงสารทั้งที่มีความดี ยิ่งทำให้การตำหนิฝ่ายหญิงฉายชัดขึ้นโดยที่ไม่จำเป็นต้องกล่าวเป็นถ้อยคำที่ชัดเจนว่าผู้หญิงเป็นคนใจง่าย เป็นคนเลือกคนที่หน้าตา หรือเลือกจากเพียงสถานะทางเศรษฐกิจ อีกทั้งยังสะท้อนความดูแลเห็นว่าผู้หญิงไม่มีสติพิจารณาได้ว่าผู้ชายอีกคนไม่น่าไว้ใจ หรือไม่ได้หวังดีอย่างที่เขาเป็นนั่นเอง

อภิปรายผลการวิจัย

ที่ผ่านมางานที่นำเสนอการใช้อุปลักษณ์ผ่านเนื้อเพลงลูกทุ่งจำนวนมาก ด้วยเนื้อเพลงที่ถูกแต่งขึ้นอย่างพิถีพิถันจึงทำให้สามารถเห็นกลวิธีการสร้างภาพพจน์ นอกจากนี้ยังสามารถ

สะท้อนค่านิยมของคนในสังคมช่วงเวลานั้น ๆ ได้เป็นอย่างดีด้วย โดยเฉพาะค่านิยมความเชื่อที่มีต่อเพศหญิงในสังคมไทย เช่น มิรินต้า บุรรุ่งโรจน์ (2548, น.1) ได้ศึกษาอุปลักษณะผู้หญิงในเพลงลูกทุ่ง พบว่า มีการใช้อุปลักษณะ 4 ประเภทในการใช้เปรียบเทียบกับผู้หญิง ได้แก่ อุปลักษณะสิ่งมีชีวิต อุปลักษณะสิ่งไม่มีชีวิต อุปลักษณะธรรมชาติ และอุปลักษณะการเดินทาง ขณะที่นั้นดา วีรวิทยานุกูล (2544, น.1) ได้วิเคราะห์ภาพของผู้หญิงที่ปรากฏในเนื้อหาของเพลงลูกทุ่งระหว่างปี พ.ศ. 2525–2540 ทั้งจากสายตาของผู้หญิงเอง และจากสายตาของผู้ชาย โดยพบว่ามีการเสนอภาพของผู้หญิงตามความเชื่อดั้งเดิม คือ มีการแสดงออกแบบสงวนท่าที มีคุณสมบัติของกุลสตรี ยังต้องพึ่งพาผู้ชาย และมักเป็นฝ่ายถูกกระทำ และพบพลวัตของผู้หญิงจากผู้หญิงสมัยใหม่ที่เริ่มเห็นคุณค่าตัวเอง เริ่มมีความทะเยอทะยาน กล้าแสดงออกมากขึ้น รู้เท่าทันและพึ่งพาตัวเองได้ดีขึ้นตามช่วงเวลาที่เปลี่ยนไป จะเห็นว่างานส่วนใหญ่มุ่งศึกษามโนทัศน์ของคนในสังคมที่มีต่อผู้หญิงเพื่อสะท้อนให้เห็นว่าผู้หญิงถูกผู้ชายและสังคมกดขี่ และอยู่บนความไม่เท่าเทียมกันระหว่างเพศ นอกเหนือจากการศึกษาอุปลักษณะเพื่อสะท้อนมุมมองที่มีต่อผู้หญิงในด้านความไม่เท่าเทียมแล้ว ยังสามารถพบงานที่ศึกษาสถานะของผู้ที่ตกอยู่ในสถานะต่ำกว่าคนอื่นในสังคม เช่น ภาพของผู้ที่ถูกต่อว่าในฐานะของมือที่สามในงานของ ศรณชนก ศรแก้ว (2560, น.1) ที่พบว่าอุปลักษณะที่พบกับบุคคลประเภทนี้ปรากฏเป็นสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับ หรือเป็นส่วนเกิน เช่น สัตว์ สิ่งของ และปีศาจ โดยกล่าวว่า เพราะฐานะของบุคคลที่สาม เป็นคนที่ทำร้ายหรือทำลายความสัมพันธ์ของคู่รัก จึงถูกแทนด้วยสิ่งที่เป็นแง่ลบ งานชิ้นนี้วิเคราะห์การใช้อุปลักษณะดังกล่าวกับทั้งในผู้ชายและผู้หญิง โดยไม่ได้จำแนกว่าถ้อยความเหล่านั้นถูกผลิตจากฝ่ายใดหรือเพศใด

ขณะที่งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการวิเคราะห์กลวิธีที่ผู้ชายใช้ลดทอนคุณค่าของตนเองผ่านการใช้อุปลักษณะในเพลงลูกทุ่งที่เป็นตัวแทนของชายผู้ที่ผิดหวังหรือพลัดจากความรักที่ตนปรารถนา ซึ่งสามารถนำมาอภิปรายขยายความจากผลการศึกษาได้ในประเด็นต่อไปนี้

การตีความวงความหมายและอภิปรายชุดความคิดจากอุปลักษณะที่พบ

จากมโนอุปลักษณะในเพลงลูกทุ่งชายที่มีเนื้อหาออกหัก พบว่าวงความหมายต้นทางที่พบมีคุณสมบัติในเรื่องของ ‘คุณค่า’ ร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นสัตว์ สิ่งของ หรือผู้แพ้ ต่างมีคุณสมบัติในเรื่องความต่ำต้อย ไร้คุณค่า และไม่เป็นที่ต้องการ คุณสมบัตินี้ดังกล่าวถูกนำมาเปรียบเทียบกับชายที่ผิดหวังจากความรักและรู้สึกว่าคุณค่าของตัวเองไม่มีคุณค่าพอที่จะทำให้ผู้หญิงเลือกตน

แต่ถึงแม้ผู้ชายจะใช้อุปลักษณะด้อยค่าตนอย่างตรงไปตรงมา แต่จากวงความหมายที่ใช้จะสามารถมองเห็นการกดทับระหว่างผู้ชายด้วยกันอยู่เป็นลำดับ ลดหลั่นไปตามสถานะทางเศรษฐกิจ หน้าที่การงาน และสถานภาพด้วย การที่ตนพลัดจากรักที่ตนปรารถนานั้น ผู้ชายได้แสดงออกว่าไม่ได้เกิดจากที่ตัวเองมีคุณค่าไม่มากพอ หรือเป็นความผิดพลาดของตนเอง

แต่เพียงฝ่ายเดียว เพราะขณะที่ด้อยค่าตนเองนั้นก็ได้หยิบยกเอาคุณสมบัติในด้านดีของวงความหมายต้นทางมาใช้ด้วย เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นว่า *ผู้ชายที่ผู้หญิงเลือกไม่ได้มีคุณสมบัติที่ดีและเป็นฝ่ายหญิงเองที่เลือกในสิ่งที่ไม่ควรเลือก* และตำหนิผู้หญิงว่าเลือกคบคนที่ฐานะ หรือรูปลักษณ์ภายนอกมากกว่าจากคุณงามความดีที่ตนมีให้มาก่อน โดยเชื่อว่าเบื้องหลังของการใช้ภาษาดังกล่าวเกิดขึ้นจากธรรมชาติของผู้ชายซึ่งเชื่อว่าเป็นเพศที่ชอบการแข่งขัน เรื่องแพ้ชนะจึงเป็นเรื่องหนึ่งที่มีผลต่อจิตใจ การยอมรับความพ่ายแพ้ไม่ใช่เรื่องง่าย ดังนั้นอุปนิสัยที่พบจึงสะท้อนว่าผู้ชายปลอบประโลมตนเองด้วยการหยิบยกข้อดีของตนเอง แบ่งรับแบ่งสู้ความพ่ายแพ้ที่เกิดขึ้นเพื่อลดทอนความเจ็บปวดในใจลง

ผลการวิจัยจึงชี้ให้เห็นว่า การที่ผู้ชายลดทอนคุณค่าตัวเองผ่านมโนอุปนิสัยทั้งจากการเปรียบตนเองเป็นสัตว์ เป็นสิ่งของ หรือเป็นผู้แพ้ในเกมการแข่งขันนับว่าไม่ได้เป็นการด้อยค่าตนเองอย่างตรงไปตรงมา แต่แฝงการยกย่องเชิดชูตนเอง และตำหนิต่อว่าฝ่ายหญิงไว้อย่างแนบเนียนด้วย หากแต่การใช้อุปนิสัยแสดงให้เห็นว่าผู้ชายมีการตระหนักรู้ถึงมโนทัศน์ความเป็นชายที่สังคมชายเป็นใหญ่คาดหวังไว้ด้วย กล่าวคือ ผู้ชายในสังคมชายเป็นใหญ่ยังถูกคาดหวังให้มีความสง่างาม เสียสละ เข้าใจ และเห็นใจให้เกียรติผู้หญิง ขณะเดียวกันก็ต้องสามารถควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมของตนเองเมื่ออยู่ในพื้นที่สาธารณะได้ (เพ็ญนภา, 2553, น.52) ผู้วิจัยจึงเชื่อว่าการต่อว่าตำหนิผู้หญิงจึงเป็นสิ่งที่ไม่ควรเกิดขึ้นอย่างยิ่ง อุปนิสัยที่พบจึงนับว่ามีส่วนช่วยเลี้ยงการตำหนิอย่างตรงไปตรงมา และยังมีส่วนช่วยในการลดความรุนแรงที่อาจเกิดในช่วงที่กำลังคับแค้นใจ โดยการเลือกใช้อุปนิสัยปลดปล่อยอารมณ์โกรธบางส่วนของผู้ชายที่ต้องผิดหวังได้อย่างแยบยลโดยไม่หยาบคายอีกด้วย

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. สามารถนำกระบวนการศึกษาและผลการวิจัยไปใช้เป็นตัวอย่างในการเรียนการสอนว่าด้วยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับสังคม และทำให้เกิดความเข้าใจการใช้อุปนิสัยมากขึ้นได้
2. ใช้เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่แสดงให้เห็นว่าในบทเพลงมีการผลิตซ้ำอุดมการณ์ชายเป็นใหญ่ให้กับสังคมอย่างต่อเนื่องและแนบเนียนอยู่ตลอดเวลา
3. นำผลที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการสนับสนุนให้สถาบันต่าง ๆ ในสังคมสร้างความเปลี่ยนแปลงค่านิยม ความเชื่อ ทศนคติในเรื่องความไม่เท่าเทียมกันทางเพศไม่ว่าจะเป็นเพศใดก็ตามให้เกิดขึ้นในสังคมเพื่อลด และกันไม่ให้เกิดการกดขี่ หรือกดทับทางเพศ

4. ใช้หลักค้นหาล้อมวลชนเพิ่มการตรวจสอบสื่อที่อาจจะแฝงหรือผลิตซ้ำอุดมการณ์ความไม่เท่าเทียมกันระหว่างเพศได้ หรือกรณีให้สื่อมวลชนนำเสนอเนื้อหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ และยกย่องให้เกียรติกันโดยเท่าเทียม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. สามารถขยายการศึกษาไปที่การใช้อุปลักษณะในแนวเพลง หรือสื่อสาธารณะอื่น ๆ ได้กว้างขวางขึ้น

2. สามารถนำไปสู่การศึกษาเปรียบเทียบการใช้อุปลักษณะในกลุ่มผู้ใช้ภาษาที่หลากหลายขึ้น โดยอาจใช้การเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มผู้ใช้ภาษาเพื่อมองหาความแตกต่างทางโมทัศน์ในสังคมได้

3. สามารถนำไปศึกษาต่อยอดในด้านการตระหนักรู้ของฝ่ายผู้รับสารว่ามองเห็นและเข้าใจอุดมการณ์ที่แฝงอยู่ในรูปภาษาหรือไม่มากนักน้อยเพียงใด

เอกสารอ้างอิง

- ชานันท์ ยอดหงษ์. (2555). “นายใน” ชีวิตทางสังคมและเพศสภาพในพระราชสำนักพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ดาร์วิน เมตตาริกานนท์. (2526). โสณนิกกับนโยบายของรัฐบาลไทย พ.ศ. 2411-2503 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ธัญญ์ เจริญกุล. (2551). การขนานนามสกุล: กลไกของรัฐในการสร้างสำนึกชาตินิยมและอัตลักษณ์ความเป็นชาย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ณรงค์กร รอดทรัพย์. (2555). ปีศาจปิตุโย : ภาพสะท้อนแห่งความไม่เสมอภาคระหว่างชายหญิงในสังคมเอเชีย, วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. 4(2), 30-46.
- นันทา วีรวิทยานุกุล. (2544). “ผู้หญิงกับอัตลักษณ์” สตรีศึกษา 2: ผู้หญิงกับประเด็นต่างๆ. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ สำนักงานปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี.
- พลากร เจียมธีระนาถ. (2554). วาทกรรมชายเป็นใหญ่ในภาพยนตร์ไทยที่ให้ความสำคัญแก่สตรี. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพ็ญภา คล้ายสิงห์โต. (2553). อุดมการณ์ทางเพศสภาพในพาดหัวข่าวอาชญากรรมในหนังสือพิมพ์ไทย: การวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

- มิรินต้า บุรรุ่งโรจน์. (2548). *อุปลักษณ์เชิงมโนทัศน์เกี่ยวกับผู้หญิงในบทเพลงลูกทุ่งไทย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข. (2558). การประกวดความงามกับระบบชายเป็นใหญ่ในพื้นที่สาธารณะ. *วารสารเศรษฐศาสตร์การเมืองบูรพา*. 3(1), 83–105.
- ศรณชนก ศรแก้ว. (2560). *อุปลักษณ์เชิงมโนทัศน์เกี่ยวกับบุคคลที่สามของความรักในเพลงไทย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- ศิริพร รักดีผาสุก. (2561). *ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์และแนวทางการนำมาศึกษาภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bayisenge, J. (2015). *Changing Gender Relations? Women's Experiences of Land Rights in the Case of the Land Tenure Reform Program in Rwanda*. Gothenburg: University of Gothenburg Press.
- Charteris-Black, J. (2004). *Corpus approaches to critical metaphorical analysis*. Basingstoke/ New York: Palgrave/Macmillan.
- Fairclough, N. (1995). *Media discourse*. London: Arnold.
- Fairclough, N. & Wodak, R. (1997). Critical Discourse Analysis. In Teun A. van Dijk (ed.), *Discourse as social interaction*. (271–280). London: Sage.
- Lakoff, G & Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. Chicago: Chicago university Press.
- Millett, K. (1971). *Sexual politics*. New York: Avon Books.

ภูมิปัญญา และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภคอาหารพื้นบ้าน ล้านนาของผู้สูงอายุในชุมชนเวียงท่ากาน-ยุหว่า อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่

สามารถ ใจเตี้ย¹ สิริ รัตนปัญญา¹ และณัฏฐ์ สุขสีทอง¹

¹ภาควิชาสาธารณสุขศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาภูมิปัญญาด้านอาหารพื้นบ้านล้านนา และ 2) วิเคราะห์ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาของผู้สูงอายุ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นผู้สูงอายุในชุมชนเวียงท่ากาน-ยุหว่า อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 295 คน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย จำนวน 8 คน เก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยแบบสอบถาม การวิจัยเอกสาร การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ และการสนทนากลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการวิจัย พบว่า อาหารพื้นบ้านล้านนาเป็นกระบวนการ และระบบความสัมพันธ์ชุมชน ในภาคเหนือ ทั้งนี้ภูมิปัญญาอาหารพื้นบ้านของผู้สูงอายุ ประกอบด้วย 1) การเรียนรู้ จากบิดา-มารดา และกิจกรรมในชุมชน 2) การแสวงหาวัตถุดิบจากทรัพยากรชุมชน และ 3) การปรุง รังอาหารที่ให้ความสำคัญกับคุณค่าทางโภชนาการ ผู้สูงอายุบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนา เฉลี่ยระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 3.33 ± 0.83) โดยมีปัจจัยอายุ ($r = 0.126$, $p\text{-value} = 0.032$) จำนวนสมาชิกในครัวเรือน ($r = 0.184$, $p\text{-value} = 0.002$) และรายได้ของครอบครัว ($r = 0.118$, $p\text{-value} = 0.049$) มีความสัมพันธ์กับการบริโภคอาหารพื้นบ้านของผู้สูงอายุอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติ ทั้งนี้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเสนอแนะการเสริมสร้างสุขภาพผู้สูงอายุด้วยอาหารพื้นบ้าน โดยการสืบทอดและประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาด้วยมิติอาหารสุขภาพ การผสมผสานภูมิปัญญา สมัยเก่ากับสมัยใหม่ และการให้คุณค่าของการปรุงอาหารที่สรวงคุณค่า

คำสำคัญ: ภูมิปัญญาอาหารพื้นบ้านล้านนา การบริโภค ผู้สูงอายุ

Wisdom and Factors Related Consumption Behavior of Traditional Lanna Food among the Elderly in Wiang Tha Kan–Yuwa Community, Sanpatong District, Chiang Mai Province

Samart Jaitae¹ Siwalee Rattanapunya¹ and Nuttron Sukseetong¹

¹Department of Public Health, Faculty of Science and Technology Chiangmai Rajabhat University

Abstract

The purpose of this research were to: 1) synthesize traditional Lanna food wisdom and 2) evaluate the relationship among the factors on lanna traditional food consumption of elderly. 295 elderly and 8 stakeholders in Wiang Tha Kan–Yuwa Community, Sanpatong District, Chiangmai Province were recruited as the participants. Data were collected by using documentary research, questionnaires, informal interview and focus group discussion. Data were analyzed using descriptive statistics and content analysis.

The results indicate that the Lanna traditional food was a paradigm and communities relation system in Northern Thailand. The traditional Lanna food wisdom of the elderly consisted of 1) learning from parents and activities in the community, 2) questing raw materials from community resources and 3) cooking recipes with a focus on nutrition. The elderly had moderate levels of Lanna traditional food consumption (mean = 3.33 ± 0.83). The influencing factors were including age ($r = 0.126$ p -value = 0.032), number of family members ($r = 0.184$ p -value = 0.002), and household income ($r = 0.118$ p -value = 0.049). In addition, the significantly positive correlations were found in Lanna traditional food consumption. In this regard, the stakeholders recommended enhancing the elderly's health through traditional food by inheriting and applying wisdom with a healthy food dimension. Moreover, combining old-fashioned wisdom with modern knowledge, and valuing food cooking methods could help preserves the value.

Keywords: Lanna Traditional Food Wisdom, Consumption, Elderly

บทนำ

ผู้ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ โดยเฉพาะการเผาผลาญพลังงานที่ลดลง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อภาวะโภชนาการ เกิดปัญหาภาวะขาดสารอาหาร ทั้งการขาดแร่ธาตุ แคลเซียม ธาตุเหล็ก และขาดวิตามินได้ (ชวีกา แก้วอนันต์, 2561, น.112) สอดคล้องกับผู้สูงอายุที่มีอายุมากกว่า 70 ปี กลไกในร่างกายจะมีความผิดปกติทั้งระบบการย่อยอาหาร ระบบฮอร์โมน ระบบประสาท มวลกระดูกลดลง และระบบการควบคุมของสมองส่วนกลาง การเปลี่ยนแปลงระบบดังกล่าวข้างต้นจะนำไปสู่การขาดสารอาหาร ความเจ็บป่วย และอาจเสียชีวิตได้ (Antina, Gert & Monicque, 2013, p.316) ปัญหาเหล่านี้ได้สะท้อนหลักการเลือกรับประทานอาหารที่เหมาะสมต่อสุขภาพซึ่งเป็นเรื่องที่สำคัญสำหรับผู้สูงอายุ โดยผู้สูงอายุมีการเตรียมความพร้อมด้านสุขภาพ ส่วนใหญ่มีการเตรียมความพร้อมในระดับปานกลาง ร้อยละ 55.00 เช่น การรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ และหลีกเลี่ยงเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บุหรี่ (ณัฐธัญญาณี จันทพลาบูรณ์ และอภิรดี วงศ์ศิริ, 2565, น.109) การบริโภคอาหารพื้นบ้านจึงอาจเป็นทางเลือกในการรับประทานอาหารสำหรับผู้สูงอายุได้ ทั้งนี้การปรุงตำรับอาหารพื้นบ้านจะใช้พืชผักจากธรรมชาติตามหัวไร่ปลายนาเป็นวัตถุดิบ ไม่มีสารปรุงแต่งใดนอกจากนี้ยังมีรายงาน พบว่า สถานการณ์ปัญหาความไม่มั่นคงด้านอาหารในโลกส่งผลให้กระแสการบริโภคอาหารท้องถิ่นกำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะในภูมิภาคที่พัฒนาแล้ว รวมถึงประเทศสหรัฐอเมริกา (Hedberg & Zimmerer, 2020, p.35) และยุโรป (Skallerud & Wien, 2019, p.79)

ดังนั้นการเสริมสร้างสุขภาพผู้สูงอายุด้วยอาหารพื้นบ้านย่อมส่งผลดีต่อสุขภาพ และที่สำคัญคือทำให้ภูมิปัญญาด้านอาหารพื้นบ้านไม่หายสาบสูญไป และยังเป็นการช่วยรักษาวัฒนธรรมของชุมชนเพราะอาหารถือว่าเป็นวัฒนธรรมที่ต้องมีการสืบทอดส่งต่อภูมิปัญญาจากรุ่นต่อรุ่น ในส่วนอาหารพื้นบ้านล้านนาก็เช่นเดียวกัน การปรุงตำรับอาหารส่วนใหญ่จะประกอบด้วยผักพื้นบ้านที่มีคุณค่าทางโภชนาการทั้งโปรตีน และวิตามิน มีรายงานการศึกษาในผู้สูงอายุองค์การบริหารส่วนตำบลสะลวง พบว่า ผู้สูงอายุจะเน้นการปรุงอาหารจากวัตถุดิบที่หาได้จากป่าธรรมชาติ และปลูกเอง ผู้สูงอายุบางส่วนจะรับประทานผักพื้นบ้าน เช่น ชี้เหล็ก และสะเดา โดยจะนำมาลวกจนเปื่อย และใช้แกงส้มน้ำพริก รวมถึงรับประทานกล้วยน้ำว้าเพื่อบำรุงร่างกาย (สามารถ ใจเตี้ย, 2562, น.8) คุณค่าทางโภชนาการในอาหารพื้นบ้านยังสะท้อนคุณประโยชน์ที่แฝงอยู่ภายใต้องค์ความรู้ และตำรับอาหารที่ถูกส่งผ่านจากประสบการณ์ และวิถีทางเลือกเพื่อการบริโภคอาหารในแต่ละชาติพันธุ์ และยังเป็นความพยายามของชุมชนในการรักษาวินัยความมั่นคงทางอาหารภายใต้เงื่อนไขพื้นที่ ค่านิยม บรรทัดฐานดั้งเดิม และองค์ความรู้ (Miqat et al., 2021, p.277) สอดคล้องกับผู้สูงอายุในเขตเทศบาลตำบลสุเทพที่มี

ระดับความรู้เกี่ยวกับอาหารพื้นบ้าน รวมเฉลี่ยระดับปานกลาง มีเจตคติเกี่ยวกับอาหารพื้นบ้าน รวมเฉลี่ยระดับมาก และมีการบริโภคอาหารพื้นบ้านรวมเฉลี่ยระดับปานกลาง โดยปัจจัยอายุ และความรู้ด้านอาหารพื้นบ้านล้วนมีส่วนร่วมกันพยากรณ์การบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาของผู้สูงอายุได้ ร้อยละ 70.90 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้การสร้างเสริมสุขภาพผ่านอาหารพื้นบ้านล้านนาเป็นการสะท้อนทางเลือกในการสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุในเขตเมือง (สามารถ ใจเตี้ย, 2563, น.103) ปรากฏการณ์เหล่านี้ได้สะท้อนคุณค่าทางโภชนาการ และคุณประโยชน์ในอาหารพื้นบ้านล้านนาที่แฝงอยู่ภายใต้องค์ความรู้ และตำรับอาหารที่ถูกส่งผ่านจากประสบการณ์ และวิถีทางเลือกเพื่อการบริโภคอาหารของคนรุ่นเก่าสู่คนรุ่นใหม่ ซึ่งแนวทางนี้เป็นการดูแลสุขภาพในวิถีชีวิตของชาวล้านนาที่ตั้งอยู่บนฐานสัญญาชาติญาณแห่งการอยู่รอดของมนุษย์ ทำให้ผู้คนรู้จักการเรียนรู้และปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ทั้งการเปลี่ยนแปลงทางด้านสภาพแวดล้อม สังคม วัฒนธรรม หรือเศรษฐกิจ นอกจากนี้การเรียนรู้เหล่านี้ยังเป็นจุดกำเนิดของกระบวนการ และแบบแผนในการแก้ไขปัญหาเพื่อทำให้ตนเองอยู่รอดได้อย่างมีสุขภาวะที่ดี ดังนั้นการสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุด้วยการบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาอาจเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาโรคและความเจ็บป่วยในผู้สูงอายุได้

ในบริบทพื้นที่ชุมชนเวียงท่ากาน-ยุหว่า อำเภอสันป่าตอง มีจำนวนผู้สูงอายุ ร้อยละ 30 ของประชากรทั้งหมด พื้นที่นี้เป็นตำบลที่มีผู้สูงอายุมากที่สุดในอำเภอสันป่าตอง ปัญหาสุขภาพส่วนใหญ่ประชาชนป่วย และเสียชีวิตด้วยโรคมะเร็ง เบาหวาน ความดัน โลหิตสูง หัวใจ และโรคอ้วนเป็นจำนวนมาก ซึ่งล้วนเกิดจากพฤติกรรมกรรมการบริโภคเป็นหลัก นอกจากนี้ประชาชนยังขาดการสร้างเสริมสุขภาพที่ดี บางส่วนมีภาวะโรคซึมเศร้า และขาดการออกกำลังกายอย่างต่อเนื่อง ในผู้สูงอายุยังเกิดภาวะการรู้สึกไร้ค่า ในส่วนการแก้ไขปัญหาหน่วยงานที่รับผิดชอบผู้สูงอายุหรือชมรมผู้สูงอายุมีการจัดกิจกรรมทั้งโรงเรียนผู้สูงอายุตำบลยุหว่า เน้นกิจกรรมนำวิชาการแล้วประมวลเป็นหลักสูตรสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อให้ผู้สูงอายุมีความสุข (วนาสี นาวจันทร์อร่าม, 2561) จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผลการวิจัยนี้จึงอาจเป็นแนวทางสำหรับผู้เกี่ยวข้องได้ประยุกต์ใช้เป็นแนวทางเพื่อกำหนดนโยบาย และนำสู่การปฏิบัติเพื่อการสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุได้อย่างเหมาะสมกับความต้องการ และสถานการณ์ปัญหาภาวะสุขภาพที่ผู้สูงอายุกำลังเผชิญในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสังเคราะห์ภูมิปัญญาอาหารพื้นบ้านล้านนาเพื่อการสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาของผู้สูงอายุ

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. การสังเคราะห์ภูมิปัญญาอาหารพื้นบ้านล้านนาเพื่อการสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ ประกอบด้วย รายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องอาหารพื้นบ้าน จำนวน 1 ฉบับ รายงานประจำปีของหน่วยงานด้านสาธารณสุขในพื้นที่ จำนวน 1 ชุด และเอกสารบันทึกดำรับอาหารพื้นบ้านของผู้สูงอายุ จำนวน 2 ฉบับ รวมถึงทำการคัดเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงจากผู้มีประสบการณ์และปฏิบัติงานด้านการสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุเพื่อการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ และการสนทนากลุ่ม ประกอบด้วยตัวแทนผู้สูงอายุ จำนวน 5 คน ตัวแทนผู้นำชุมชน จำนวน 2 คน และตัวแทนหน่วยงานด้านสาธารณสุข จำนวน 1 คน

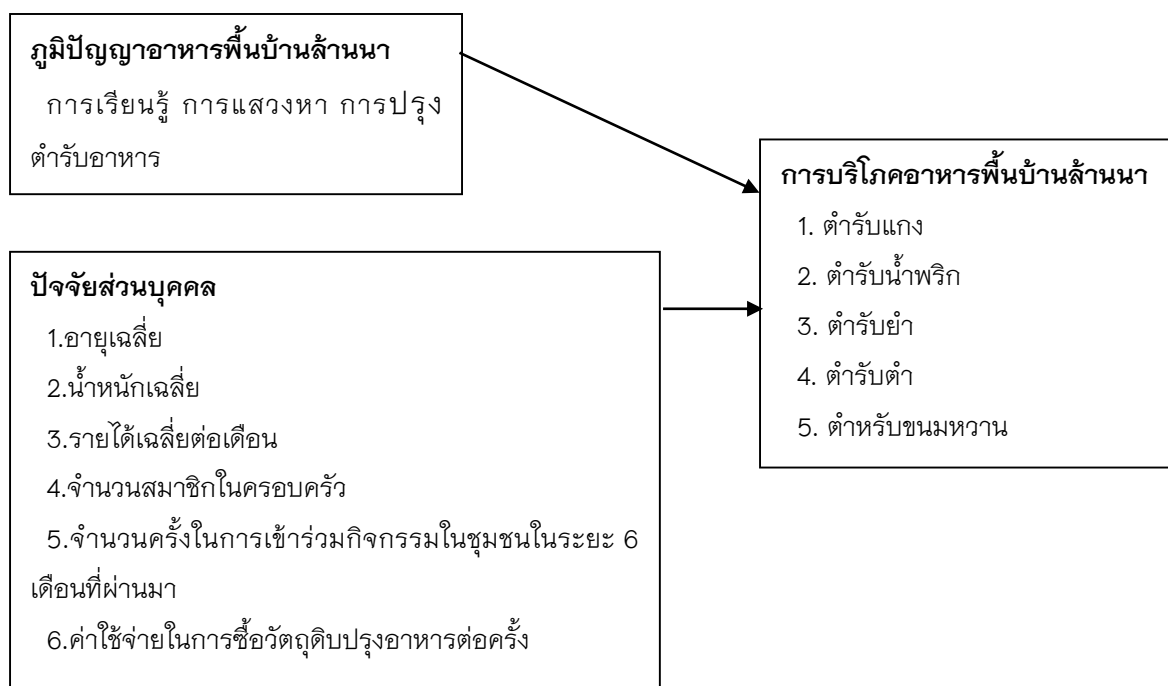
2. การศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาของผู้สูงอายุ เป็นผู้สูงอายุในชุมชนเวียงท่ากาน-ยุหว่า อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 4,044 คน ผู้วิจัยได้เลือกใช้การคำนวณขนาดตัวอย่างจากสูตรของ Daniel (2010) ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 300 คน ใช้การสุ่มแบบหลายขั้นตอน และคัดเลือกผู้สูงอายุแต่ละหมู่บ้านมาศึกษาโดยใช้ตารางสุ่ม (Random Number Table) ตามสัดส่วนของจำนวนผู้สูงอายุแต่ละหมู่บ้าน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. **ตัวแปรต้น** ได้แก่ อายุเฉลี่ย (ค่าเฉลี่ย) น้ำหนัก (ค่าเฉลี่ย) รายได้เฉลี่ยต่อเดือน (ค่าเฉลี่ย) จำนวนสมาชิกในครอบครัว (ค่าเฉลี่ย) จำนวนครั้งในการเข้าร่วมกิจกรรมในชุมชนในระยะ 6 เดือนที่ผ่านมา (ค่าเฉลี่ย) และค่าใช้จ่ายในการซื้อวัตถุดิบปรุงอาหารต่อครั้ง (ค่าเฉลี่ย)

2. **ตัวแปรตาม** ได้แก่ การบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาของผู้สูงอายุ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยฉบับนี้ใช้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods) โดยใช้กระบวนการเก็บข้อมูลแบบผสมผสานทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

1. การสังเคราะห์ภูมิปัญญาอาหารพื้นบ้านเพื่อการสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ ใช้การวิจัยเอกสาร ร่วมกับการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ และการสนทนากลุ่มครอบคลุมประเด็นการเรียนรู้ การแสวงหาวัตถุดิบ และการปรุงตำรับอาหาร

เครื่องมือการวิจัย เป็นแบบบันทึกข้อมูลจากการวิจัยเอกสาร และแบบบันทึกการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการและการสนทนากลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล การวิจัยเอกสารใช้การวิเคราะห์ตีความหมายข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์หากระบวนทัศน์ (Thematic Analysis) ตามขั้นตอน ดังนี้ อ่านข้อความในเอกสารที่คัดเลือกได้อย่างรอบคอบ กำหนดรหัส (Coding) ของประเด็นที่สำคัญแบบประโยคต่อประโยคในแต่ละบรรทัด (Line by Line) กำหนดกระบวนทัศน์ (Theme) วิเคราะห์กระบวนทัศน์ที่ได้และตรวจสอบข้อมูลที่วิเคราะห์ได้กับแหล่งข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง (Morse & Field, 1996) ส่วนข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ และการสนทนากลุ่มใช้การวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction)

2. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภคอาหารพื้นบ้านของผู้สูงอายุ ใช้การศึกษาเชิงสำรวจชนิดการสำรวจแบบภาคตัดขวาง (Cross Sectional Survey)

เครื่องมือการวิจัย เป็นแบบสอบถามการบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาเพื่อสร้างเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุ ข้อคำถามครอบคลุมประเภทอาหารพื้นบ้าน ได้แก่ ตำรับแกง ตำรับน้ำพริก ตำรับยำ ตำรับตำ และตำรับขนมหวาน ลักษณะแบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบบสอบถามแต่ละข้อมีคะแนนตั้งแต่ 1-5 คะแนน (Joshi et al., 2015, p.396-403)

การแปลผลค่าเฉลี่ย

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00-1.49 ผู้สูงอายุรับประทานอาหารพื้นบ้านระดับน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.50-2.49 ผู้สูงอายุรับประทานอาหารพื้นบ้านระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.50-3.49 ผู้สูงอายุรับประทานอาหารพื้นบ้านระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50-4.49 ผู้สูงอายุรับประทานอาหารพื้นบ้านระดับมาก

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.50-5.00 ผู้สูงอายุรับประทานอาหารพื้นบ้านระดับมากที่สุด

แบบสอบถามทั้งหมดมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84 (Cronbach, 1951, p.297-334) นอกจากนี้การศึกษานี้ยังใช้เครื่องมือแบบบันทึกการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการและการสนทนากลุ่มเพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพที่เกี่ยวข้อง

การรวบรวมข้อมูล ผู้เก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษานี้ประกอบด้วย ผู้วิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยในพื้นที่ (อาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน) โดยได้ทำการอบรมชี้แจงรายละเอียดของข้อคำถาม และวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยหัวหน้าคณะผู้วิจัย เพื่อให้มีความเข้าใจตรงกันเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการเก็บรวบรวมข้อมูล ข้อคำถาม และวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อให้การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลไปในทางเดียวกัน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง และข้อมูลเกี่ยวกับการบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนา วิเคราะห์โดยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. ข้อมูลปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาของผู้สูงอายุ ใช้การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson's Correlation Coefficient)

3. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ และการสนทนากลุ่มใช้การวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยนี้แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ภูมิปัญญาอาหารพื้นบ้านเพื่อการสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ

ภูมิปัญญาอาหารพื้นบ้านของผู้สูงอายุในชุมชนเวียงท่ากาน-ยู่หว่า การปรุงตำรับอาหารส่วนใหญ่จะใช้วัตถุดิบจากผักพื้นบ้านที่หาได้ในชุมชนเป็นหลัก ซึ่งผักพื้นบ้านบางชนิดเป็นสมุนไพรพื้นบ้านบางตำรับจะใช้เนื้อสัตว์เป็นส่วนประกอบรอง บางตำรับจะมีการสงวนคุณค่าของผักพื้นบ้าน เช่น การใช้เวลาในการต้มให้น้อยลง ในส่วนของเครื่องแกงจะมีกะปิ และปลาร้าเป็นส่วนประกอบหลัก และมีบางตำรับที่ใช้ถั่วเน่าทดแทนปลาร้า แต่อย่างไรก็ตามด้วยวิถีความคุ้นเคยด้านรสชาติของเครื่องปรุงรส เช่น ผงชูรส ซอสปรุงรส ยังคงเป็นสารสังเคราะห์ที่นิยมใส่ในตำรับอาหาร ทั้งนี้ภูมิปัญญาอาหารพื้นบ้าน ประกอบด้วย

1. การเรียนรู้ ในอดีตผู้สูงอายุมีการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารพื้นบ้านจากบิดา มารดา และเครือญาติ ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้จะไม่มีรูปแบบที่แน่นอน แปรเปลี่ยนไปตามสภาพการเปลี่ยนแปลงของทรัพยากรธรรมชาติในชุมชน ทั้งนี้ในปัจจุบันมีการเรียนรู้ด้านอาหารพื้นบ้านล้านนาผ่านการดำเนินกิจกรรมการฝึกอบรมขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และสถาบันการศึกษาที่เข้ามาดำเนินกิจกรรมการบริการวิชาการและการวิจัย กิจกรรมในชุมชนทั้งงานมงคลและอวมงคลที่ยังคงปรุงตำรับอาหารพื้นบ้านล้านนาเลี้ยงแขกที่มาร่วมงาน รวมถึงผู้สูงอายุบางส่วนที่สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้จากสื่อออนไลน์จะค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าทางโภชนาการของอาหารพื้นบ้านที่ตนเองรับประทานเป็นประจำ

2. การแสวงหาวัตถุดิบ ตลาดสดในชุมชนยังคงเป็นแหล่งการแสวงหาวัตถุดิบในการนำมาปรุงตำรับอาหารที่สำคัญของผู้สูงอายุ ซึ่งตลาดสดแต่ละแห่งจะมีความหลากหลายของวัตถุดิบแตกต่างกันออกไป ส่วนใหญ่วัตถุดิบที่นำมาจำหน่ายจะเป็นกลุ่มผักพื้นบ้านตามฤดูกาล เช่น ผักหวานป่า ผักพ้อคำติเมีย ผักเชียงดา และหน่อไม้ เป็นต้น โดยราคาการจำหน่ายจะขึ้นอยู่กับปริมาณ และความนิยมบริโภคของผักพื้นบ้านแต่ละชนิด แต่อย่างไรก็ตามยังมีผู้สูงอายุบางส่วนที่ยังแข็งแรงจะเข้าป่าชุมชนเพื่อแสวงหาวัตถุดิบในป่า เช่น เห็ดป่า สัตว์ป่า และผักป่าทั่วไป เป็นต้น

3. การปรุงตำรับอาหารพื้นบ้านล้านนา ตำรับแกงเป็นตำรับอาหารที่ผู้สูงอายุปรุงและรับประทานมากที่สุด การปรุงตำรับแกงจะใช้วัตถุดิบจากผักพื้นบ้านที่หาได้ในชุมชนเป็นหลัก ซึ่งผักพื้นบ้านบางชนิดเป็นสมุนไพรพื้นบ้าน บางตำรับจะใช้เนื้อสัตว์เป็นส่วนประกอบรอง บางตำรับจะมีการสงวนคุณค่าของผักพื้นบ้าน เช่น การใช้เวลาในการต้มให้น้อยลง ในส่วนของเครื่องแกงจะมีกะปิ และปลาร้าเป็นส่วนประกอบหลัก และมีบางตำรับที่ใช้ถั่วเน่าทดแทนปลาร้า แต่อย่างไรก็ตามด้วยวิถีความคุ้นเคยด้านรสชาติเครื่องปรุงรส เช่น ผงชูรส ซอสปรุงรส ยังคง

เป็นสารสังเคราะห์ที่นิยมใส่ในตำรับอาหาร ในส่วนของตำรับน้ำพริกเป็นอาหารพื้นบ้านที่ปรุงได้ง่าย สามารถรับประทานร่วมกับข้าวเหนียวหรือข้าวสวย ทั้งนี้เกือบทุกครัวเรือนจะมีตำรับน้ำพริกติดครัวไว้รับประทาน



ภาพที่ 2 น้ำพริกปลา (ปลา)



ภาพที่ 3 น้ำพริกอ่อง

นอกจากนี้ยังพบ ตำรับยำ เช่น ยำจิ้นไก่ (เนื้อไก่) ยำผัก (ส้าผัก) ยำหน่อไม้ ตำรับตำ เช่น ตำปาม่วง (มะม่วง) ตำปาล้าง (ถั่วฝักยาว) ตำปาดู (มะเขือ) ตำรับลาบ/ส้า เช่น ลาบหมู วัวควาย ส้าจิ้น (เนื้อวัว) ตำรับแอ็บ เช่น แอ็บปลาหน้อย (ปลาตัวเล็ก ๆ) ตำรับปิ้งย่าง เช่น จิ้นปิ้ง (เนื้อหมู เนื้อวัวย่างไฟอ่อน ๆ) และตำรับฮุ่ม เช่น ฮุ่มไก่/ฮุ่มควาย เป็นต้น

การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ และการสนทนากลุ่ม ยังสรุปได้ว่า การปรุงตำรับอาหารพื้นบ้านล้านนาวัตถุดิบหลักโดยเฉพาะผักพื้นบ้านต้องมีการใช้สารเคมีในการเกษตรให้น้อยที่สุด เน้นวัตถุดิบที่เป็นเนื้อสัตว์ที่ย่อยง่ายและมีคุณค่าทางโภชนาการสูง เช่น เนื้อปลารวมถึงลดการใช้สารปรุงแต่งรสให้น้อยลง ซึ่งรสชาติอาหารจะมีรสชาติเฉพาะของผักพื้นบ้าน เช่น รสเปรี้ยวจากยอดมะขาม ยอดมะกอกป่า ยอดส้มป่อย และใบเม่า เป็นต้น เช่นเดียวกับ รสหวาน และรสมัน จะได้จากกลุ่มผักพื้นบ้านที่ใช้เป็นเครื่องเคียงลาบ ส้าหรือน้ำพริก ซึ่งมักจะนิยมรับประทานเป็นผักสด

ภูมิปัญญาอาหารพื้นบ้านล้านนาเหล่านี้ยังได้สะท้อนความสมบูรณ์ของฐานทรัพยากรอาหารในชุมชนที่ยังคงมีความมั่นคง ถึงแม้วัตถุดิบบางประเภทจะหายาก และมีราคาสูง นอกจากนี้ยังมีปัจจัยทั้งความนิยมบริโภคของกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ลดลง การเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างชุมชนที่ความเป็นเมืองรุกคืบเข้าสู่ชุมชนมากขึ้น ปัจจัยเหล่านี้อาจจะส่งผลต่อคุณค่าและวิถีการบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาในอนาคต

ส่วนที่ 2 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนา

ของผู้สูงอายุ ประกอบด้วย

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้สูงอายุ พบว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 55.90 อายุเฉลี่ย 68.24 ± 6.94 ปี น้ำหนักเฉลี่ย 56.98 ± 9.45 กิโลกรัม นับถือศาสนาพุทธ ร้อยละ 97.30 สถานภาพสมรส/คู่ ร้อยละ 66.80 อาศัยอยู่กับกับคู่สมรส และบุตร หลาน ร้อยละ 45.20 ระดับการศึกษาประถมศึกษา ร้อยละ 58.50 ประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป ร้อยละ 54.10 รายได้เฉลี่ย $9,707.42 \pm 8,608.60$ บาทต่อเดือน มีจำนวนสมาชิกในครอบครัว เฉลี่ย 3.30 ± 1.38 คน เข้าร่วมกิจกรรมในชุมชน (งานขึ้นบ้านใหม่ งานศพ งานแต่งงาน) เฉลี่ย 8.65 ± 6.96 ครั้งในระยะ 6 เดือนที่ผ่านมา เจ็บป่วยด้วยโรคทั่วไป ร้อยละ 50.20 เมื่อเจ็บป่วยจะใช้บริการกับหน่วยงานโรงพยาบาล ร้อยละ 100.00 และใช้งานสื่อออนไลน์เพื่อการเข้าถึงแหล่งข้อมูล ร้อยละ 45.20

2. การบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนา พบว่า ผู้สูงอายุรับประทานประเภทอาหารพื้นบ้านล้านนาเฉลี่ยโดยรวมระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.33 ± 0.83) โดยมีการบริโภคระดับมาก ได้แก่ ตำรับน้ำพริก (ค่าเฉลี่ย 3.92 ± 0.80) และตำรับแกง (ค่าเฉลี่ย 3.71 ± 0.77) การบริโภคระดับปานกลาง ได้แก่ ตำรับยำ (ค่าเฉลี่ย 3.44 ± 0.83) และตำรับตำ (ตำ) (ค่าเฉลี่ย 3.10 ± 0.74) และบริโภคตำรับขนมหวานระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 2.46 ± 0.98) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาของผู้สูงอายุ

ประเภทอาหารพื้นบ้านล้านนา	ค่าเฉลี่ย	ระดับการบริโภค
ตำรับแกง	3.71 ± 0.77	มาก
ตำรับน้ำพริก	3.92 ± 0.80	มาก
ตำรับยำ	3.44 ± 0.83	ปานกลาง
ตำรับตำ (ตำ)	3.10 ± 0.74	ปานกลาง
ตำรับขนมหวาน	2.46 ± 0.98	น้อย
รวมเฉลี่ย	3.33 ± 0.83	ปานกลาง

3. ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาของผู้สูงอายุ พบว่า ปัจจัยอายุ และรายได้ของครอบครัวมีความสัมพันธ์เชิงบวกระดับต่ำกับการบริโภคอาหารพื้นบ้านของผู้สูงอายุอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($r = 0.126$ และ 0.118 p -value = 0.032 และ 0.049 ตามลำดับ) ส่วนปัจจัยจำนวนสมาชิกในครัวเรือนมีความสัมพันธ์เชิงบวกระดับต่ำกับการบริโภคอาหารพื้นบ้านของผู้สูงอายุอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 ($r = 0.184$, p -value = 0.002) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาของผู้สูงอายุ

ตัวแปร	ค่าความสัมพันธ์ (r)	p – value*
อายุ (ปี)	.126	0.032*
น้ำหนัก (กิโลกรัม)	.401	0.491
สมาชิกในครัวเรือน (คน)	.184	0.002**
รายได้ของครอบครัว (บาทต่อเดือน)	.118	0.049*
การเข้าร่วมกิจกรรมในชุมชนในระยะ 6 เดือนที่ผ่านมา	.088	0.151
ค่าใช้จ่ายในการซื้อวัตถุดิบปรุงอาหารต่อครั้ง	.810	0.189

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ทั้งนี้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้เสนอแนะการเสริมสร้างสุขภาพด้วยอาหารพื้นบ้านโดยการสืบทอด และประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาด้วยมิติอาหารสุขภาพบนฐานของความหลากหลายของตำรับอาหารพื้นบ้านล้านนาที่ยังคงมีความสำคัญต่อวิถีการบริโภคของประชาชนทั่วไป การผสมผสานภูมิปัญญาสมัยเก่ากับสมัยใหม่ผ่านกิจกรรมในชุมชน กิจกรรมในโรงเรียน รวมถึงการสร้างโอกาสการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างช่วงวัย และการให้คุณค่าของการปรุงอาหาร อันเป็นกระบวนการสร้างองค์ความรู้และทักษะการปรุงตำรับอาหารที่มีมิติของความสัมพันธ์ของสมาชิกในครัวเรือน และการอนุรักษ์ ฟื้นฟูภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ

อภิปรายผลการวิจัย

การเรียนรู้ด้านอาหารพื้นบ้านล้านนาเป็นวัฒนธรรมด้านอาหารของผู้สูงอายุที่ถูกกำหนดด้วยรูปแบบการดำรงชีวิตประจำวันตามแบบแผนพื้นบ้านล้านนาที่ยังคงช่วยเหลือ และแบ่งปันทรัพยากรอาหารถึงแม้จะเผชิญกับปัญหาความยากลำบากจากการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง และครอบครัว การเรียนรู้เหล่านี้ยังเป็นการสืบทอดองค์ความรู้ด้านอาหารพื้นบ้านมาจากคนรุ่นก่อน ซึ่งองค์ความรู้เหล่านี้ถูกสั่งสม ทดลอง และปรับปรุงตำรับอาหารตามการเปลี่ยนแปลงของวัตถุดิบที่บางชนิดสูญหายไปจากพื้นที่ สอดคล้องกับการจัดการองค์ความรู้อาหารพื้นบ้านยอดเยี่ยมเพื่อเสริมสร้างสุขภาพของผู้สูงอายุ เขตภาคเหนือตอนบนที่พบว่า ในอดีตการจัดการความรู้ผู้คนในท้องถิ่นล้านนาตอนบนได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้วิธีการปรุงอาหารจากบรรพบุรุษส่งต่อรุ่นสู่รุ่นจากงานประเพณีวิถีชุมชน และการบอกต่อกันมา (พูนทรัพย์ เกตุวีระพงศ์ และคณะ, 2563, น.167) นอกจากนี้องค์ความรู้เหล่านี้ยังสะท้อนวิถีการดำรงชีวิตของผู้สูงอายุที่ยังต้องพึ่งพิงฐานทรัพยากรธรรมชาติในชุมชนในฐานะแหล่งวัตถุดิบที่สำคัญ ดังจะเห็นได้จากการปรุงตำรับแกงและน้ำพริกที่ส่วนใหญ่จะใช้ผักพื้นบ้านที่แสวงหาได้ในบริเวณรอบบ้านหรือ

ในชุมชนเป็นวัตถุดิบหลัก สอดคล้องกับผู้สูงอายุเพศหญิงชาติพันธุ์ของที่ปรุงตำรับอาหารพื้นบ้านถึง 47 ตำรับ จำแนกเป็นประเภทแกง 19 ตำรับ ประเภทน้ำพริก (ตำ) 14 ตำรับ และประเภทอื่น ๆ อีก 14 ตำรับ อาหารดังกล่าวมีคุณค่าทางโภชนาการครบถ้วนทั้งโปรตีน คาร์โบไฮเดรต ไขมัน วิตามิน และแร่ธาตุ ส่วนเครื่องปรุงสำคัญ ได้แก่ ปลาร้า เกลือ กะปิ และนิยมใช้ตะไคร้ ข่า ขมิ้น ใบมะกรูด กระเทียม หัวหอมเล็ก และผักชีในการปรุงแต่งอาหารให้น่ารับประทานยิ่งขึ้น (พิบูลบุญมาภาศ, 2544, น.ง) อย่างไรก็ตามองค์ความรู้ด้านอาหารพื้นบ้านในชุมชนถึงแม้จะมีการบริโภคโดยทั่วไปแต่จะนิยมบริโภคเฉพาะกลุ่มวัยผู้ใหญ่ตอนปลาย และผู้สูงอายุเท่านั้น ซึ่งปรากฏการณ์นี้อาจส่งผลการสืบต่อภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องในอนาคต

ผู้สูงอายุบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาเฉลี่ยโดยรวมระดับปานกลาง อาจเป็นไปได้ว่าวิถีการบริโภคอาหารในชีวิตประจำวันเปลี่ยนรูปแบบจากสำรับอาหารที่มีอาหารเพียงประเภทเดียวบนสำรับ ปรับเปลี่ยนเป็นสำรับอาหารที่มีความหลากหลายของตำรับอาหารที่หลากหลาย ตำรับอาหารบางตำรับที่ไม่ใช่ตำรับอาหารพื้นบ้านมีรสชาติที่ผู้สูงอายุชื่นชอบ ซึ่งอาจจะส่งผลต่อการบริโภคอาหารพื้นบ้านที่ลดลง นอกจากนี้อาจจะมีปัจจัยการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพในชุมชนที่ส่งผลต่อการลดลงและการแสวงหาวัตถุดิบในการปรุงตำรับอาหารที่ไม่สามารถตอบสนองความต้องการในการบริโภคของผู้สูงอายุได้ สอดคล้องกับการศึกษาที่พบว่า การเลือกรับประทานอาหารพื้นบ้านของผู้สูงอายุจะเลือกรับประทานอาหารจากรสชาติที่อร่อย ถูกปาก รสชาติจัด ขั้นตอนในการปรุงไม่ยุ่งยาก ปริมาณอาหารที่จัดเตรียมต่อวันจะเป็นในปริมาณที่พอดีต่อการบริโภค 3 มื้อในวันเดียว (สามารถ ใจเตี้ย, 2558, น.5; พิริยฉัตร คณานุกรักษ์ และคณะ, 2563, น.550)

ปัจจัยอายุมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการบริโภคอาหารพื้นบ้านของผู้สูงอายุอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อาจเป็นไปได้ว่าในชุมชนยังคงแบบแผนการบริโภคที่ยังคงเป็นไปตามวิถีดั้งเดิม โดยผู้สูงอายุยังคงปรุงตำรับอาหารพื้นบ้านเพื่อบริโภคเป็นประจำจนเกิดเป็นบริโภคนิสัยในชีวิตประจำวัน ถึงแม้จะมีปัจจัยการเปลี่ยนแปลงทั้งทางกายภาพและโครงสร้างชุมชนที่ส่งผลให้การบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาในชุมชนเปลี่ยนไป ในส่วนปัจจัยรายได้ของครอบครัวมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการบริโภคอาหารพื้นบ้านของผู้สูงอายุอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อาจเป็นไปได้ว่า การจัดเตรียมอาหารสำหรับผู้สูงอายุบางครั้งหรือเป็นหน้าที่ของบุตรหลาน ซึ่งส่วนใหญ่จะซื้ออาหารจากภายนอกชุมชนหลังจากเลิกงานมารับประทานร่วมกับผู้สูงอายุในครัวเรือน รวมถึงวัตถุดิบ และเครื่องปรุงอาหารมีแนวโน้มราคาที่สูงขึ้นโดยเฉพาะกลุ่มผักป่า และเห็ดป่าที่มีให้รับประทานเฉพาะฤดูกาลเท่านั้น สอดคล้องกับการศึกษาที่พบว่า ปัจจัยด้านเพศ ระดับ การศึกษา รายได้ และพื้นที่อาศัยมีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารที่แตกต่างกันของผู้สูงอายุในจังหวัดสุราษฎร์ธานี (มโนลี ศรีเปารยะ เพ็ญพงษ์, 2560, น.90) นอกจากนี้

การศึกษานี้ยังพบปัจจัยจำนวนสมาชิกในครัวเรือนมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการบริโภคอาหารพื้นบ้านของผู้สูงอายุอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อาจเป็นไปได้ว่าผู้สูงอายุเกือบครึ่งยังอาศัยอยู่ร่วมกับบุตร หลานเป็นครอบครัวใหญ่ หลายครอบครัวสะท้อนต้นทุนการปรุงตำรับอาหารเพื่อบริโภค ในครัวเรือนที่มีค่าใช้จ่ายที่มีแนวโน้มสูงขึ้นจากราคาวัตถุดิบ และเครื่องปรุงอาหารที่เพิ่มขึ้น ซึ่งการปรุงตำรับอาหารพื้นบ้านบริโภคร่วมกันในครัวเรือนที่มีสมาชิกจำนวนมากจึงอาจเป็นทางเลือกในการลดค่าใช้จ่ายดังกล่าว การบริโภคอาหารพื้นบ้านในครัวเรือนร่วมกันยังอาจเป็นแนวทางในการถ่ายทอดภูมิปัญญาจากผู้สูงอายุสู่สมาชิกในครัวเรือน โดยคนในครอบครัวมีส่วนสำคัญในการถ่ายทอดวัฒนธรรมอาหารให้แก่สมาชิกในครอบครัวของตนเอง อันเป็นการรักษาสืบทอดวัฒนธรรมอาหารล้านนาได้อย่างเหมาะสม (นิชมน ภมร และพัชรี ตันติวิภาวิน, 2563, น.28)

ปัจจัยด้านน้ำหนักก็มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการบริโภคอาหารพื้นบ้านของผู้สูงอายุ อาจเป็นไปได้ว่า เมื่อมีอายุเพิ่มขึ้นผู้สูงอายุจะเผชิญปัญหาโรคอ้วนที่เกิดจากการพฤติกรรมการบริโภคอาหาร และระบบการเผาผลาญที่เสื่อมลง ทำให้ผู้สูงอายุแสวงหาแนวทางในการควบคุมน้ำหนักซึ่งการบริโภคอาหารพื้นบ้านเป็นทางเลือกที่สามารถปฏิบัติได้โดยง่าย ซึ่งมีข้อแนะนำให้ผู้สูงอายุที่มีภาวะโรคอ้วนควรรับประทานอาหารที่ให้พลังงานต่ำ และมีเส้นใยสูง เช่น ผักต่าง ๆ และงดเว้นอาหารทอดทุกชนิด (นันทน์ภัส ธนฐากร และธนัส กนกเทศ, 2562, น.22) ส่วนปัจจัยการเข้าร่วมกิจกรรมในชุมชนในระยะ 6 เดือนที่ผ่านมา และค่าใช้จ่ายในการซื้อวัตถุดิบปรุงอาหารต่อครั้งมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการบริโภคอาหารพื้นบ้านของผู้สูงอายุ อาจเป็นไปได้ว่ารูปแบบของอาหารที่นำมาเลี้ยงในกิจกรรมชุมชนยังคงเป็นอาหารพื้นบ้านที่นิยมบริโภคในชุมชน ซึ่งวัตถุดิบบางส่วนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อวัตถุดิบ เช่นเดียวกับ การปรุงตำรับอาหารเพื่อการบริโภคในชีวิตประจำวันที่บางตำรับใช้ผักพื้นบ้านที่ปลูกไว้ในครัวเรือน และเนื้อสัตว์ (ไก่ ปลา) ที่เลี้ยงไว้ สอดคล้องกับประชาชนในชุมชนสะลง-ซี้เหล็ก ที่นำพืชอาหารจากป่ามาปลูกไว้ในบริเวณหัวไร่ ปลายนา พื้นที่ว่างในชุมชน และพื้นที่อยู่อาศัยเพื่อความสะดวกในการใช้ประโยชน์อันเป็นวิถีชีวิตพื้นบ้านในเรื่องของความประหยัดตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง (สามารถ ใจเตี้ย และคณะ, 2565, น.183)

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารพื้นบ้านล้านนาของผู้สูงอายุ เป็นการสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ การทดลองใช้ และการปรับเปลี่ยนส่วนประกอบของอาหารที่ตนเองคุ้นเคยเพื่อให้เหมาะสมต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนไป ดังนั้นชุมชนในฐานะแหล่งเรียนรู้ควรสร้างโอกาสให้ผู้สูงอายุ

ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับประชาชนกลุ่มวัยต่าง ๆ ซึ่งการดำเนินกิจกรรมเหล่านี้จะเป็นแนวทางการอนุรักษ์ และฟื้นฟูภูมิปัญญาอาหารพื้นบ้านได้อย่างเหมาะสม

2. การบริโภคอาหารและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาของผู้สูงอายุ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ซึ่งทางชุมชนชน องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น และโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลในพื้นที่ศึกษาสามารถนำไปใช้เพื่อการวางแผนการรับมือ และช่วยเหลือด้านความมั่นคงอาหารให้กับผู้สูงอายุเมื่อเกิดปัญหาที่คล้ายกันในอนาคต

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. พัฒนาด้านแบบชุมชนในการสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุบนฐานทรัพยากรทั้งด้านกายภาพ ชีวภาพ และสังคม ทั้งนี้ในชุมชนมีความหลากหลายของทรัพยากรที่มีศักยภาพในการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ชุมชน

2. การวิเคราะห์คุณค่าทางโภชนาการในตำรับอาหารพื้นบ้านล้านนาที่ค้นพบในชุมชนจะก่อให้เกิดหลักฐานเชิงประจักษ์ด้านวิทยาศาสตร์ที่สนับสนุนประโยชน์ และคุณค่าของอาหารพื้นบ้าน ซึ่งอาจจะช่วยให้คนรุ่นใหม่บริโภคอาหารพื้นบ้านเพิ่มขึ้น รวมถึงการสร้างเชื่อมั่นต่อภูมิปัญญาด้านอาหารพื้นบ้านอันจะส่งผลต่อการรักษา ดูแล และหวงแหนของผู้คนในชุมชน

เอกสารอ้างอิง

- ชวิตา แก้วอนันต์. (2561). โภชนาการสำหรับผู้สูงอายุ. *วารสารมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย*, 12(2), 112-118.
- นิชมน ภมร และพัชรี ตันติวิภาวิน. (2563). การจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านวัฒนธรรมอาหารพื้นบ้านภาคเหนือตอนบนของไทย. *วารสารวิจัยบัณฑิตศึกษาในกลุ่มธุรกิจและสังคมศาสตร์* 6(2), 28-44.
- ณัฐธยาณี จันทพลานูรณ์ และอภิตี วงศ์ศิริ. (2565). การเตรียมความพร้อมในการก้าวเข้าสู่วัยผู้สูงอายุของประชาชนในเขตพื้นที่ตำบลหนองกอมเกาะ อำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคาย. *วารสารจันทร์เกษมสาร*, 28(1), 109-124.
- นันท์นภัส ธนฐากร และธนัส กนกเทศ. (2562). โรคอ้วนในผู้สูงอายุ: การประเมินและแนวทางป้องกัน. *วารสารมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 13(1), 16-26.
- พิกุล บุญมาภาค. (2544). *การศึกษาตำรับอาหารพื้นบ้านชาวยอง* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

- พริยฉัตร คณานุรักษ์, กัลยา สร้อยสิงห์, เกษมสุข เขียวทอง, ธนวันต์ พัฒนสิงห์, จิณา ชัมเมอร์ส และจิราพร ธรรมสุขเสรี. (2563). พฤติกรรมการรับประทานอาหารตามหลักโภชนาการของผู้สูงอายุในจังหวัดชลบุรี. *วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี*, 14(3), 548–563.
- พูนทรัพย์ เกตุวีระพงศ์, พระมหาสิมรัตน์ สิริธมโม, ชีรวัฒน์ จันทรจำรัส และสายฝน อินศรีชื่น. (2563). การจัดการองค์ความรู้อาหารพื้นบ้านยอตนิยมเพื่อเสริมสร้างสุขภาพของผู้สูงอายุเขตภาคเหนือตอนบน. *วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง*, 9(2), 167–177.
- มโนลี ศรีเปารยะ เพ็ญพงษ์. (2560). พฤติกรรมการบริโภคอาหารส่งผลต่อสุขภาพของผู้สูงอายุในจังหวัดสุราษฎร์ธานี. *วารสารศรีวันาลัยวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*, 7(2), 90–103.
- วนาลี นาว จันทรอร่าม. (2561). ผู้สูงอายุตำบลยุหว่า สันป่าตอง ขอแก้อย่างมีคุณภาพ. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2565, จาก <https://www.gotoknow.org/>
- สามารถ ใจเตี้ย. (2558). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการบริโภคอาหารพื้นบ้านของผู้สูงอายุในเขตเมือง. *วารสารวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี กรุงเทพ*, 31(2), 1–8.
- สามารถ ใจเตี้ย. (2562). การสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุด้วยภูมิปัญญาพื้นบ้านล้านนา กรณีศึกษาองค์การบริหารส่วนตำบลสะลวง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารเครือข่ายบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ*, 9(1), 1–16.
- สามารถ ใจเตี้ย. (2563). ปัจจัยพยากรณ์พฤติกรรมการบริโภคอาหารพื้นบ้านล้านนาของผู้สูงอายุเทศบาลตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารหาตใหญ่วิชาการ*, 18(1), 103–115.
- สามารถ ใจเตี้ย, สุรศักดิ์ นุ่มมีศรี, ลิวลี รัตนปัญญา, จันจิราภรณ์ สท้านไตรภพ, ณิชธร สุขสีทอง, ศศิภัฏญ์ นานบุญจิตต์, ฉัตรศิริ วิภาวิน และอัจฉรา คำพันธ์. (2565). การใช้ประโยชน์และการมีส่วนร่วมของประชาชนเพื่อการอนุรักษ์พืชอาหารจากป่าชุมชนสะลวง-ชี้เหล็ก อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต*, 10(2), 180–189.
- Antina, B., Gert, J.T.H & Monique, M. L. (2013). Physiological and Psychosocial Age-Related Changes Associated with Reduced Food Intake in Older Person. *Ageing Research Reviews*, 12(1), 316–328.
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient Alpha and The Internal Structure of Tests. *Psychometrika*, 16(3), 297–334.
- Daniel, W. W. (2010). *Biostatistics: Basic Concepts and Methodology for the Health Sciences* (9th ed.). New York: John Wiley & Sons.

- Hedberg, R. C. & Zimmerer, K. S. (2020). What's the Market Got to Do With It? Social–Ecological Embeddedness and Environmental Practices in a Local Food System Initiative. *Geoforum*, 110, 35–45.
- Joshi, A., Kale, S., Chandel, S. & Pal, D. K. (2015). Likert Scale: Explored and Explained. *Current Journal of Applied Science and Technology*, 7(4), 396–403.
- Miqat, N., Nur, R., Fattah, V., Sulilawat, S., & Purnamasari, I. (2021). Local Wisdom of Customary Law Community to Realize Food Sovereignty in Central Sulawesi. *Jumbura Law Review*, 3(2), 277–294.
- Morse, J. & Field, P. (1996). *Nursing research: the application of qualitative Approaches*. London: Chapman and Hall.
- Skallerud, K., & Wien, A. H. (2019). Preference for local food as a matter of helping behavior: Insights from Norway. *Journal of Rural Studies*, 67, 79–88.

กลยุทธ์การบริหารหลักสูตร ระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อพัฒนานักศึกษาสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล

สุปราณี วงษ์แสงจันทร์¹ และ ประกอบ คุณารักษ์¹

¹สาขาวิชาการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เสนอสถานภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา 2) เสนอสถานภาพการบริหารหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา 3) แสดงความแตกต่างของการบริหารหลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิตระหว่างสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงกับสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลต่ำ และ 4) เสนอกลยุทธ์การบริหารหลักสูตรที่นำไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาที่ได้จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1-3 โดยเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือนมีนาคมถึงกันยายน พ.ศ. 2564 จากประชากรที่รวบรวมได้ 93 สถาบัน กลุ่มตัวอย่างรวบรวมได้ คือ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร 404 คน และนักศึกษาชั้นปีที่สี่ 419 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) สถานภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในหลักสูตรจำนวน 8 ด้าน ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.09$, $SD = 0.98$) ซึ่งการรักษาลักษณะที่ดีของตนเอง มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ($M = 3.34$, $SD = 0.92$) 2) ประเด็นการบริหารหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา จำนวน 6 ด้าน ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.27$, $SD = 0.94$) ซึ่งกลยุทธ์การสอนและการประเมินผลการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ($M = 3.61$, $SD = 0.94$) 3) กลุ่มที่มีผลการบริหารหลักสูตรอยู่ในระดับสูง คิดเป็นร้อยละ 31.7 และกลุ่มที่มีผลการบริหารหลักสูตรอยู่ในระดับต่ำ คิดเป็นร้อยละ 28 และใช้วิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) ประกอบกับการทดสอบความแตกต่างรายคู่ด้วยวิธีการทดสอบของเชฟเฟ (Scheffe's test) มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 พบว่า การบริหารหลักสูตร ระดับปริญญาบัณฑิตระหว่างสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงกับสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลต่ำ โดยรวมแตกต่างกัน และเมื่อพิจารณาตัวแปรย่อยทั้ง 6 ตัวปรากฏผลเช่นเดียวกัน และ 4) การวิเคราะห์ SWOT เพื่อแบ่งกลุ่มตามผลการบริหารหลักสูตร จำนวน 3 ระดับ ได้แก่ (1) กลุ่มที่มีผลการบริหารหลักสูตรในระดับสูง จำนวน 2 กลยุทธ์ (2) กลุ่มที่มีผลการบริหารหลักสูตรในระดับกลาง จำนวน 6 กลยุทธ์ และ (3) กลุ่มที่มีผลการบริหารหลักสูตรในระดับต่ำ จำนวน 4 กลยุทธ์ ซึ่งผลการประเมินพบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.60$, $SD = 0.54$)

คำสำคัญ: กลยุทธ์การบริหารหลักสูตร สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ พลเมืองดิจิทัล

รับบทความ: 21 สิงหาคม 2565

แก้ไขเสร็จ: 31 ตุลาคม 2565

ตอบรับบทความ: 29 พฤศจิกายน 2565

Administrative Strategies for Undergraduate Program in Information Technology on The Development of Students as Digital Citizens

Supranee Vongsaengjun¹ and Pragob Kunarak¹

¹Educational Administration and Leadership for Change, Graduate School, Eastern Asia University

Abstract

The objectives of this research paper were to 1) present students' digital citizenship status; 2) propose the status of curriculum administration related to digital citizenship of students; 3) demonstrate the difference in undergraduate program administration between educational institutions that successfully developed high digital citizenship and those that achieved low digital citizenship development; and 4) present administrative strategies that leads to student digital citizenship. Regarding, data analysis according to objectives 1–3, the data were collected from March to September 2021 from the population of 93 institutions. The collected sample comprising 404 lecturers responsible for the program, and 419 fourth-year students.

The results of the research showed that 1) the eight aspects of Digital Citizenship of students could be discussed in the overall picture at moderate level ($M = 3.09$, $SD = 0.98$), with the highest mean of digital citizen identity ($M = 3.34$, $SD = 0.92$). 2) The program administration related to the digital citizenship of students was found to comprise of six aspects. The overall picture was moderate ($M = 3.27$, $SD = 0.94$) of which the teaching strategies and learning assessments had the ranked with highest mean ($M = 3.61$, $SD = 0.94$). 3) The group with a high level of program administration results accounted for 31.7% and the group with low program administration resulted in 28%. By using One-Way ANOVA method, together with the double difference test of Scheffe's test method at .05 level of statistical significance, it was found that program administration of undergraduate degree between institutions appeared to succeed in developing high digital citizenship with educational institutions success in developing at low level of overall digital citizenship and varied by institutes. When considering the six sub variables the same result appeared. Furthermore, 4) The SWOT analysis was divided into 3 groups according to the results of program administration at 3 levels: (1) a group with high level of program administration results, 2 strategies, (2) a group with middle program administration result, 6 strategies, and (3) The group with low program administration results, 4 strategies.

Keywords: Program Administrative Strategies, Information Technology Program, Digital Citizenship

Received: 21 August 2022

Revised: 31 October 2022

Accepted: 29 November 2022

บทนำ

บริบทของประเทศไทยและของโลกกำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านการพัฒนา เศรษฐกิจ การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ตลอดจนนวัตกรรมและเทคโนโลยีต่าง ๆ ก่อให้เกิดแหล่ง ความรู้ใหม่อย่างมหาศาล ระบบการศึกษาต้องมุ่งพัฒนาสมรรถภาพของผู้เรียนให้สามารถพัฒนา ตนเองได้เต็มตามศักยภาพ รวมทั้งต้องมุ่งเน้นคุณธรรมและจริยธรรมเพื่อให้บุคคลเหล่านั้น เป็นคนดี รับผิดชอบต่อสังคมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข แผนการปฏิรูปประเทศ ด้านการศึกษาได้กำหนดแผนงาน เรื่องที่ 7 การปฏิรูปการศึกษาและการเรียนรู้โดยการพลิกโฉม ด้วยระบบดิจิทัล ได้ระบุประเด็นปฏิรูปด้านการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล ด้านการรู้ดิจิทัล การรู้สารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อ การสร้างพฤติกรรมที่สะท้อนการรู้กติกา มารยาท จริยธรรม เกี่ยวกับการใช้สื่อ การสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต เน้นความปลอดภัยจึงเป็นสิ่งที่ทุกภาคส่วน ต้องตระหนัก (คณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูปการศึกษา, 2562, น.6–10, 234–240)

การใช้ดิจิทัลไม่ถูกต้องส่งผลให้เกิดผลกระทบต่อยาวชน อาทิ 1) การมีส่วนร่วมของคน ในสังคมและกิจกรรมทางสังคมที่มีการพบปะสังสรรค์กันน้อยลง 2) การละเมิดสิทธิเสรีภาพ ส่วนบุคคล การเผยแพร่ข้อมูลบางอย่างที่ไม่เป็นความจริงก่อให้เกิดความเสียหายต่อบุคคล 3) อาชญากรรมบนเครือข่าย การขโมยความลับ การขโมยข้อมูลสารสนเทศ การหลอกลวง การทำลายข้อมูล และการปล่อยไวรัสคอมพิวเตอร์ 4) ปัญหาสุขภาพ การจ้องมองคอมพิวเตอร์ เป็นเวลานาน ส่งผลเสียต่อสายตา ทำให้สายตาผิดปกติ มีอาการแสบตา เวียนศีรษะ ส่งผลต่อ สุขภาพจิต และ 5) การเสพติดคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เช่น ติดการเล่นเกมส์ ติดการแชท ติดการพนัน ซึ่งผู้ที่มีอาการเสพติดสิ่งเหล่านี้ ต้องใช้เวลา ทำกิจกรรมนั้นมากขึ้นเรื่อย ๆ ไม่สามารถเลิกและควบคุมตนเองได้ ก่อให้เกิดปัญหาทั้งทาง ร่างกายและจิตใจ (นันทวัฒน์ ธิมะชัย, 2561, น.1–2; Krutka & Carpenter, 2017, pp.51–55)

ปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ที่พบจากนักศึกษา ระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น การถูกแฮกบัญชีเฟซบุ๊ก การถูกหลอกลวงให้โอนเงินผ่านมือถือ การละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ การติดเกมจนทำให้เสียการเรียน การพูดคำไม่สุภาพบนสื่อสังคม ออนไลน์ การโพสต์ข้อความและภาพที่ไม่เหมาะสม และการแบ่งปันข้อมูลอย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เป็นต้น สะท้อนให้เห็นว่านักศึกษายังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมบนโลกดิจิทัล ประกอบกับการจัดการเรียน การสอนในสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับปริญญาบัณฑิต ยังไม่มีรายวิชาที่ส่งเสริมทางด้านพลเมือง ดิจิทัลมากนัก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552, น.29–31) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องศึกษาค้นคว้าและหา แนวทางหรือมาตรการเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาดังกล่าวที่เกิดขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเสนอสถานภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา
2. เพื่อเสนอสถานภาพการบริหารหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา
3. เพื่อแสดงความแตกต่างของการบริหารหลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิตระหว่างสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงกับสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลต่ำ
4. เพื่อเสนอกลยุทธ์การบริหารหลักสูตรที่นำไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาที่ได้จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1-3

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ หลักสูตรปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 93 สถาบัน จากทั้งสิ้น 99 สถาบัน ที่สังกัดสถาบันอุดมศึกษาทั้งในภาครัฐและภาคเอกชน กลุ่มตัวอย่างที่เลือกมาศึกษาใช้วิธีการเลือกแบบโควตา (Quota Sampling) จากคณาจารย์ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร สถาบันละ 5 คน และนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สถาบันละ 5 คน เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวมีความเข้าใจและเกี่ยวข้องกับหลักสูตรมานาน ทำให้ความแตกต่างของความรู้ความเข้าใจในแต่ละบุคคลมีน้อย หรือในทางกลับกัน คือ มีความเป็นเอกพันธ์สูง โดยมีผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่รวบรวมได้ จำนวน 404 คน และนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศที่รวบรวมได้ จำนวน 419 คน จากจำนวนทั้งสิ้น 990 คน

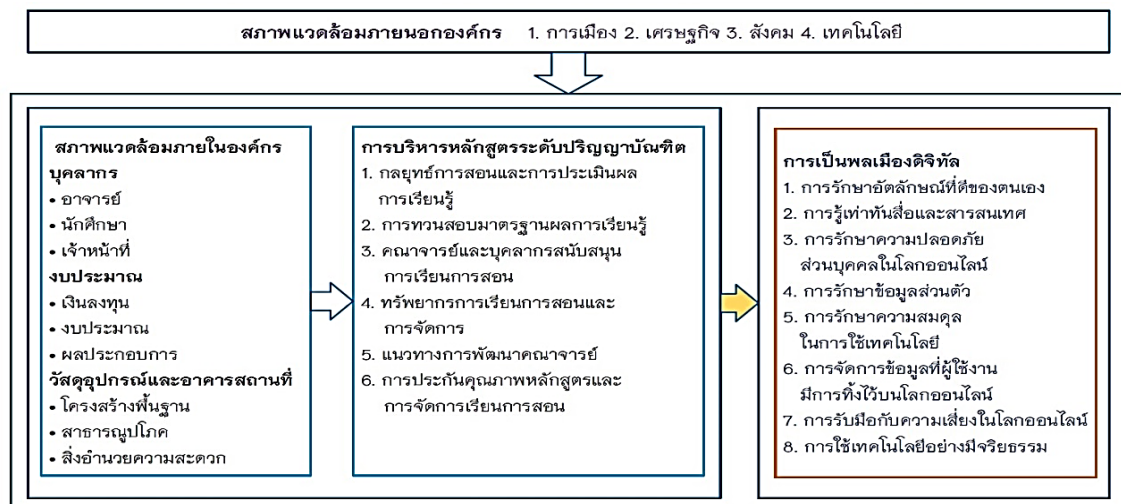
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ 1) กลยุทธ์การสอนและการประเมินผลการเรียนรู้ 2) การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ 3) คณาจารย์และบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน 4) ทรัพยากรการเรียนการสอนและการจัดการ 5) แนวทางการพัฒนาอาจารย์ และ 6) การประกันคุณภาพหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน โดยมีสภาพแวดล้อมภายนอก คือ การเมือง เศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี และสภาพแวดล้อมภายใน คือ บุคลากร งบประมาณ และวัสดุอุปกรณ์และอาคารสถานที่
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ การเป็นพลเมืองดิจิทัล 8 ประการ ดังนี้ 1) การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง 2) การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ 3) การรักษาความปลอดภัยส่วนบุคคลในโลกออนไลน์ 4) การรักษาข้อมูลส่วนตัว 5) การรักษาความสมดุลในการใช้เทคโนโลยี 6) การจัดการข้อมูลที่ใช้ทำงานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ 7) การรับมือกับความเสี่ยงในโลกออนไลน์ และ 8) การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม

สมมติฐานของการวิจัย

เพื่อทดสอบนัยสำคัญทางสถิติได้กำหนดสมมติฐานว่าง (Null Hypothesis) ของการวิจัยสำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่สาม คือ การบริหารหลักสูตรของสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงกับสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลต่ำ ไม่มีความแตกต่างกัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยของกลยุทธ์การบริหารหลักสูตร ระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อพัฒนานักศึกษาสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล ประกอบไปด้วย 4 ส่วนตามองค์ประกอบของตัวแบบ CIPP Model (Stufflebeam, 2003, p.29) ประกอบด้วย 1) บริบท (Context) เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมภายนอกองค์กร แบ่งออกเป็น 4 ปัจจัย 2) ปัจจัยนำเข้า (Input) เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมภายในองค์กร แบ่งออกเป็น 3 ปัจจัย 3) กระบวนการ (Process) เกี่ยวข้องกับการบริหารหลักสูตร ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 แบ่งการบริหารหลักสูตรเป็น 6 ด้าน และ 4) ผลผลิต (Product) เป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา คือ การเป็นพลเมืองดิจิทัล จำนวน 8 ด้าน (DQ Institute, 2019, pp.10–17; สรานนท์ อินทนนท์, 2561, น.5; วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561, น.55–128) แสดงกรอบแนวคิด ดังภาพที่ 1

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แบบสอบถามข้อเท็จจริง เพื่อใช้ศึกษาสถานภาพปัจจุบันของการบริหารหลักสูตร ระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสถานภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา 2) แบบประเมินกลยุทธ์ เพื่อใช้

ประเมินกลยุทธ์ของงานวิจัย โดยแบ่งหัวข้อการประเมินเป็น 4 ประเด็น คือ ความเหมาะสม ความเป็นไปได้ ความสอดคล้อง และความเป็นประโยชน์

การรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยนี้ มีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ 1) การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ในส่วนของสถานภาพปัจจุบันของการบริหารหลักสูตร สถานภาพของนักศึกษา ด้านการเป็นพลเมืองดิจิทัล สภาพแวดล้อมภายใน และสภาพแวดล้อมภายนอก โดยได้ส่งแบบสอบถามผ่านจดหมาย และจัดทำแบบสอบถามออนไลน์ กรณีที่ไม่สามารถเก็บข้อมูลได้ครบถ้วน ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองเพิ่มเติม 2) การประเมินและให้ข้อเสนอแนะ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อจัดทำกลยุทธ์การบริหารหลักสูตรเพื่อพัฒนานักศึกษาสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล อนึ่ง กรณีที่ได้ข้อมูลมาไม่ครบทุกกลยุทธ์ หรือขาดความชัดเจน ผู้วิจัยได้ประสานเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความชัดเจน ความสมบูรณ์ของข้อมูล ร่วมกับผู้ทรงคุณวุฒิและนำไปวิเคราะห์

การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้ 1) การใช้ Descriptive Statistics เพื่ออธิบายการแจกแจงความถี่และร้อยละ ส่วนของข้อมูลที่ได้จากสถานการณ์ปัจจุบันด้านความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา และความสามารถในการบริหารหลักสูตรเพื่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับนักศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เครื่องมือทางสถิติ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปโดยมีสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2) การวิเคราะห์ความแตกต่างของการบริหารหลักสูตร ระหว่างสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงกับสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลต่ำ ใช้วิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) ประกอบกับการทดสอบความแตกต่างรายคู่ด้วยวิธีการทดสอบของเชฟเฟ (Scheffe's test) และ (3) การกำหนดกลยุทธ์การบริหารหลักสูตรที่ได้จากการสังเคราะห์จากผลการวิเคราะห์คำถามข้อที่ 1-3 ประกอบกับความคิดเห็นที่ได้จากการประเมินและให้ข้อเสนอแนะโดยผู้ทรงคุณวุฒิ โดยการจัดทำ SWOT MATRIX และตรวจสอบกลยุทธ์ทั้ง 4 ด้าน ตามแนวทางของกัสกี (Guskey, 2000, p.61)

ผลการวิจัย

รายละเอียดผลการวิจัยแสดงตามวัตถุประสงค์ทั้ง 4 ข้อตามลำดับต่อไปนี้

1. สถานภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามจากสถาบันการศึกษาจำนวน 93 สถาบัน กลุ่มผู้ให้ข้อมูล แบ่งเป็น อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จากกลุ่มตัวอย่าง

ทั้งสิ้น 823 คน ประกอบด้วย อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร จำนวน 404 คน และนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 419 คน ซึ่งอัตราการตอบกลับที่ครบถ้วนสมบูรณ์คิดเป็นร้อยละ 83.13 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถานภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา

n = 823

สภาพปัจจุบัน	M	SD	การแปลผล	ลำดับ
1. การศึกษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง	3.34	0.92	ปานกลาง	1
2. การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ	3.11	0.95	ปานกลาง	3
3. การรักษาความปลอดภัยส่วนบุคคลในโลกออนไลน์	3.08	0.99	ปานกลาง	4
4. การรักษาข้อมูลส่วนตัว	3.08	0.96	ปานกลาง	4
5. การรักษาความสมดุลในการใช้เทคโนโลยี	2.97	0.96	ปานกลาง	6
6. การจัดการข้อมูลที่ใช้งานมีการทิ้งไว้ในโลกออนไลน์	2.96	1.03	ปานกลาง	7
7. การรับมือกับความเสี่ยงในโลกออนไลน์	2.93	1.01	ปานกลาง	8
8. การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม	3.26	0.99	ปานกลาง	2
รวม	3.09	0.98	ปานกลาง	

จากตารางที่ 1 พบว่า สภาพปัจจุบันความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ในภาพรวม อยู่ระดับปานกลาง ($M = 3.09$, $SD = 0.98$) ซึ่งการศึกษอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองมีค่าเฉลี่ยเป็นลำดับแรก ($M = 3.34$, $SD = 0.92$) รองลงมา คือ การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม และลำดับสุดท้าย คือ การรับมือกับความเสี่ยงในโลกออนไลน์ ($M = 2.93$, $SD = 1.01$) รายละเอียดดังตารางที่ 1

ความคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา หลักสูตรปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ให้ความคิดเห็นว่า ควรเสริมเรื่องการรับรู้กฎหมายและการหาทางแก้ไขเมื่อพบกับปัญหาทางภัยคุกคาม ควรเน้นเรื่องจริยธรรมในการรักษาข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูล หลักสูตรพยายามปรับปรุงหรือเพิ่มเติมรายวิชาที่มีความทันสมัยสอดคล้อง สร้างประสบการณ์จากภายนอกให้นักศึกษาอย่างต่อเนื่องทั้งในลักษณะออนไลน์ หรือออฟไลน์ และ 2) นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ให้ความคิดเห็นว่า ควรเพิ่มเรื่องกฎหมายเพื่อปรับใช้ในชีวิตประจำวัน การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ขาดความเหมาะสมอาจส่งผลเสียต่อสุขภาพโดยรวม หลักสูตรที่สอนไม่ทันสมัยกับการทำงานจริง ควรนำโปรแกรมปัจจุบันที่สามารถทำงานได้จริงมาใช้ ควรเสริมการรู้เท่าทันเพื่อให้นักศึกษาสามารถทราบความต้องการในตลาดแรงงานของหลักสูตร และให้ความสำคัญกับวิชาทางเลือกมากขึ้น เป็นต้น

2. สถานภาพการบริหารหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล ผลวิเคราะห์แบบสอบถามการบริหารหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สภาพปัจจุบันการบริหารหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล จำนวน 6 ด้าน ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการบริหารหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา หลักสูตรปริญญาบัณฑิต สาขาวิชา

เทคโนโลยีสารสนเทศ จากอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร จำนวน 404 คน โดยผู้วิจัยได้สอบถามข้อเท็จจริงที่เกี่ยวกับการบริหารหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการบริหารหลักสูตร n = 404

สภาพปัจจุบัน	M	SD	การแปลผล	ลำดับ
1. กลยุทธ์การสอนและการประเมินผลการเรียนรู้	3.61	0.94	มาก	1
2. การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้	3.27	0.85	ปานกลาง	3
3. คณาจารย์ และบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน	2.95	1.03	ปานกลาง	6
4. ทรัพยากร การเรียนการสอนและการจัดการ	3.55	0.95	มาก	2
5. แนวทางการพัฒนาอาจารย์และบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน	3.09	0.73	ปานกลาง	5
6. การประกันคุณภาพหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน	3.15	0.98	ปานกลาง	4
รวม	3.27	0.94	ปานกลาง	

จากตารางที่ 2 พบว่า ภาพรวมการบริหารหลักสูตรอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.27$, $SD = 0.94$) โดยกลยุทธ์การสอนและการประเมินผลการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเป็นลำดับแรก ($M = 3.61$, $SD = 0.94$) รองลงมาคือ ทรัพยากร การเรียนการสอนและการจัดการ ($M = 3.55$, $SD = 0.95$) และลำดับสุดท้ายคือ คณาจารย์ และบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน ($M = 2.95$, $SD = 1.03$) รายละเอียดดังตารางที่ 2

สำหรับความคิดเห็นเพิ่มเติมที่ได้รับจากอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในภาพรวมเห็นด้วยกับประเด็นการบริหารหลักสูตร โดยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม อาทิ ควรส่งเสริมกิจกรรมหรือสร้างกลยุทธ์ด้านการสร้างนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศเชิงสร้างสรรค์ การบริหารหลักสูตรแบบมีส่วนร่วมจากหลากหลายภาคส่วน ควรให้อาจารย์ในหลักสูตรทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดกลยุทธ์ร่วมกัน คำนึงถึงความสำคัญของพลเมืองดิจิทัล โดยเข้ามามีบทบาทในทุก ๆ รายวิชาของหลักสูตรและเพิ่มความเข้มข้นตามลำดับชั้นปี ส่งเสริมการสร้างบัณฑิตให้มีคุณธรรมจริยธรรม รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง และผลกระทบที่เกิดขึ้นจากโลกของการใช้เทคโนโลยี เป็นต้น

3.ความแตกต่างในการบริหารหลักสูตรฯ ระหว่างสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูง กับสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลต่ำ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากสถาบันการศึกษาที่จัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 93 สถาบัน กลุ่มผู้ให้ข้อมูล คือ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร จำนวน 404 คน โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมาย ร้อยละ 27 สูงและต่ำของ Chung Teh Fan (1952, pp.1–31) พบว่า กลุ่มอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูง มีจำนวน 128 คน ร้อยละ 31.70 และกลุ่มที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลต่ำ จำนวน 113 คน ร้อยละ 28 ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) พบว่า การบริหารหลักสูตร

ระดับปริญญาบัณฑิตของสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงและต่ำในภาพรวมมีความแตกต่างกัน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากนั้น จึงทำการทดสอบความแตกต่างรายคู่ด้วยวิธีการทดสอบของเซฟเฟ (Sheffe's test) สำหรับการบริหารหลักสูตรในสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูง กับสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลต่ำมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 3 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบการบริหารหลักสูตร ระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ n=404

ตัวแปร	กลุ่มสูง		กลุ่มต่ำ		Mean Difference	F	Sig	ลำดับ
	M	SD	M	SD				
1. กลยุทธ์การสอนและการประเมินผลการเรียนรู้	4.45	0.67	2.81	0.69	1.63*	172.45*	0.000	3
2. การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้	3.95	0.88	2.78	0.67	1.17*	91.16*	0.000	6
3. คณาจารย์ และบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน	3.88	0.93	2.04	0.65	1.85*	192.51*	0.000	1
4. ทรัพยากร การเรียนการสอนและการจัดการ	4.31	0.81	2.75	0.77	1.56*	137.98*	0.000	4
5. แนวทางการพัฒนาคณาจารย์และบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน	3.74	0.71	2.54	0.57	1.20*	150.65*	0.000	5
6. การประกันคุณภาพหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน	4.05	0.93	2.35	0.63	1.70*	178.40*	0.000	2
รวม	4.06	0.53	2.55	0.42	1.52*	498.43*	0.000	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 $F_{\alpha=0.05, df=2} = 3.01$

จากตารางที่ 3 พบว่า การบริหารหลักสูตรของสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูง กับสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลต่ำ ในภาพรวมมีความแตกต่างกัน โดยที่กลุ่มสูงมีค่าสูงกว่ากลุ่มต่ำที่ 1.52 และเมื่อพิจารณาตัวแปรย่อยทั้ง 6 ตัว ปรากฏผลเช่นเดียวกัน โดยด้านคณาจารย์ และบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน มีความแตกต่างกันเป็นลำดับแรกที่ 1.85 รองลงมา คือ การประกันคุณภาพหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนที่ 1.70 และลำดับสุดท้าย คือ การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ รายละเอียดดังตารางที่ 3

4. กลยุทธ์การบริหารหลักสูตร เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเป็นสามขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมด้วย SWOT analysis การกำหนดกลยุทธ์ด้วย TOWS Matrix และการตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของกลยุทธ์ (เศกสรร สกนธวัฒน์, 2560, น. 67–74) ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาจุดแข็ง (S) จุดอ่อน (W) โอกาส (O) และภาวะคุกคาม (T) ของการบริหารหลักสูตรเพื่อพัฒนานักศึกษาสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยทำการสังเคราะห์

ผลการวิจัยจากข้อที่ 1-3 เพื่อสร้าง SWOT Matrix ด้วยการจับคู่ของ S-O, W-O, S-T และ W-T จากผลการวิเคราะห์ SWOT ที่เป็นทั้งข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ รวมทั้งการทำ TOWS Matrix จึงได้ กลยุทธ์จำนวน 12 กลยุทธ์ แบ่งเป็น 3 กลุ่มตามผลการบริหารหลักสูตร แบ่งเป็น 1) กลุ่มที่มีผลการบริหารหลักสูตรในระดับสูง จำนวน 3 กลยุทธ์ 2) กลุ่มที่มีผลการบริหารหลักสูตรในระดับกลาง จำนวน 5 กลยุทธ์ และ 3) กลุ่มที่มีผลการบริหารหลักสูตรในระดับต่ำ จำนวน 4 กลยุทธ์ รายละเอียดดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 กลยุทธ์บริหารหลักสูตรเพื่อพัฒนานักศึกษาสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์บริหารหลักสูตรเพื่อพัฒนานักศึกษาสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล
1. กลยุทธ์สำหรับกลุ่มที่มีผลการบริหารหลักสูตรในระดับสูง กลยุทธ์ที่ 1 กำหนดแนวปฏิบัติที่ดีในการบริหารจัดการทรัพยากรการเรียนการสอนสู่ความเป็นเลิศ เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับนักศึกษา กลยุทธ์ที่ 2 สร้างต้นแบบการนำกลยุทธ์การสอนและการประเมินผลการเรียนรู้ในการเป็นพลเมืองดิจิทัลสู่สังคม กลยุทธ์ที่ 3 พลิกโฉมการพัฒนาอาจารย์ และบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอนในสถาบันเพื่อมุ่งสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา
2. กลยุทธ์สำหรับกลุ่มที่มีผลการบริหารหลักสูตรในระดับกลาง กลยุทธ์ที่ 4 ส่งเสริม/สนับสนุนแนวทางการพัฒนาอาจารย์และบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอนสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม กลยุทธ์ที่ 5 พัฒนารูปแบบการประกันคุณภาพหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับนักศึกษาอย่างแท้จริง กลยุทธ์ที่ 6 สร้างเทคนิค/วิธีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนานักศึกษาสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างเป็นรูปธรรม กลยุทธ์ที่ 7 ระดมทรัพยากรสำหรับการเรียนการสอนและการจัดการเพื่อพัฒนานักศึกษาสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์ที่ 8 สรรหากลยุทธ์การสอนและการประเมินผลการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับนักศึกษา
3. กลยุทธ์สำหรับกลุ่มที่มีผลการบริหารหลักสูตรในระดับต่ำ กลยุทธ์ที่ 9 เร่งรัดพัฒนาอาจารย์ และบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอนให้มีความเข้าใจด้านการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา กลยุทธ์ที่ 10 สร้างแนวทางการพัฒนาอาจารย์และบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับนักศึกษา กลยุทธ์ที่ 11 ทบทวนการประกันคุณภาพหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับนักศึกษา กลยุทธ์ที่ 12 กำหนดวิธีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่เป็นมาตรฐานเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับนักศึกษา

พร้อมจัดทำกลวิธีสำหรับการดำเนินงานให้บรรลุเป้าประสงค์ในแต่ละกลยุทธ์ ซึ่งผลประเมินกลยุทธ์จำนวน 4 ด้าน ตามแนวทางของ Guskey (2000, p.61) เป็นการแสดงความคิดเห็น และ

ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันตามแนวคิดของ Linstone and Teroiff (1975, p.7) จากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 7 ท่าน แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลประเมินกลยุทธ์การบริหารหลักสูตร

n = 7

กลยุทธ์	ความเหมาะสม		ความเป็นไปได้		ความสอดคล้อง		ความเป็นประโยชน์		ค่าเฉลี่ยรวม (M)	SD	ลำดับ
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD			
กลยุทธ์ที่ 1	4.33	0.48	4.46	0.69	4.67	0.50	4.57	0.53	4.51	0.55	11
กลยุทธ์ที่ 2	4.48	0.53	4.39	0.63	4.62	0.59	4.57	0.53	4.51	0.57	11
กลยุทธ์ที่ 3	4.57	0.53	4.39	0.71	4.57	0.53	4.57	0.53	4.53	0.58	8
กลยุทธ์ที่ 4	4.78	0.44	4.58	0.68	4.72	0.48	4.67	0.52	4.69	0.53	3
กลยุทธ์ที่ 5	4.62	0.50	4.39	0.71	4.67	0.50	4.57	0.53	4.56	0.56	7
กลยุทธ์ที่ 6	4.71	0.49	4.50	0.60	4.71	0.49	4.57	0.53	4.63	0.53	4
กลยุทธ์ที่ 7	4.48	0.52	4.50	0.66	4.52	0.53	4.57	0.53	4.52	0.56	10
กลยุทธ์ที่ 8	4.48	0.61	4.54	0.65	4.67	0.50	4.71	0.49	4.60	0.56	5
กลยุทธ์ที่ 9	4.78	0.54	4.75	0.61	4.83	0.41	4.83	0.41	4.80	0.49	1
กลยุทธ์ที่ 10	4.72	0.55	4.79	0.51	4.83	0.41	4.83	0.41	4.80	0.47	1
กลยุทธ์ที่ 11	4.67	0.50	4.54	0.60	4.57	0.53	4.57	0.53	4.59	0.54	6
กลยุทธ์ที่ 12	4.52	0.53	4.50	0.66	4.57	0.53	4.52	0.53	4.53	0.57	8
รวม	4.59		4.53		4.66		4.63		4.60		

จากตารางที่ 5 พบว่า ผลประเมินกลยุทธ์การบริหารหลักสูตรจำนวน 4 ด้าน ในภาพรวมกลยุทธ์ที่ 9 และ 10 มีค่าเฉลี่ยเป็นลำดับแรก รองลงมา คือ กลยุทธ์ที่ 4 และลำดับสุดท้าย คือ กลยุทธ์ที่ 1 และกลยุทธ์ที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน เมื่อพิจารณาแยกเป็นรายด้าน กลยุทธ์ที่ได้รับผลประเมินสูงสุดในแต่ละด้าน คือ 1) ด้านความเหมาะสม ได้แก่ กลยุทธ์ที่ 4 และ 9 2) ด้านความเป็นไปได้ ได้แก่ กลยุทธ์ที่ 10 3) ด้านความสอดคล้อง ได้แก่ กลยุทธ์ที่ 9 และ 10 และ 4) ด้านความเป็นประโยชน์ ได้แก่ กลยุทธ์ที่ 9 และ 10 รายละเอียดผลประเมินในแต่ละกลยุทธ์ปรากฏดังตารางที่ 5

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย เรื่องกลยุทธ์การบริหารหลักสูตร ระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อพัฒนานักศึกษาสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล มี 4 ประเด็น ดังต่อไปนี้

1. สภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศในประเทศไทย ในภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.93–3.34 จากคะแนนเต็ม 5 ซึ่งการรับมือกับความเสี่ยงในโลกออนไลน์ มีคะแนนเป็นลำดับสุดท้าย เนื่องจากการคุกคาม/ข่มขู่บนโลกออนไลน์เกิดขึ้นตลอดเวลา และเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น การป้องกันตนเอง และคนรอบข้างจากการคุกคาม/การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ โดยนักศึกษาต้องสามารถตอบโต้ได้อย่างมีสติ และไม่ใช้อินเตอร์เน็ตเป็นเครื่องมือเพื่อคุกคาม ล่อลวง และกลั่นแกล้งผู้อื่นเป็นสิ่งสำคัญมากที่สุด ประกอบกับความเห็นของอาจารย์ผู้รับผิดชอบ

หลักสูตรและนักศึกษาให้ความเห็นตรงกันในเรื่องของการส่งเสริมการรับมือกับความเสี่ยงและข้อกฎหมายที่นักศึกษาคควรรู้เพื่อนำไปใช้ในชีวิตรประจำวัน เป็นประเด็นที่ผู้บริหารหลักสูตรต้องเร่งให้ความรู้ความเข้าใจและพัฒนาทักษะในเรื่องดังกล่าวอย่างเร่งด่วน สอดคล้องกับการศึกษาของพิมพ์ตะวัน จันทน์ และคณะ ที่ได้กำหนดคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี (Jantan et al., 2020, pp.432-436) ด้านทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ มีพฤติกรรมบ่งชี้ คือ ต้องสามารถป้องกันภัยคุกคามบนโลกออนไลน์ การคำนึงถึงความปลอดภัยในการใช้งาน และการเก็บรักษาข้อมูลส่วนตัว อีกทั้ง การศึกษาของวรรณกร พรประเสริฐ และ รักษ์ิต สุทธิพงษ์ (2562, น.112) พบว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ส่วนใหญ่อยู่ในระดับต่ำ พบปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) การหลงเชื่อโฆษณาชวนเชื่อ การด่าทอกันในโลกออนไลน์และนำมาซึ่งปัญหาการทะเลาะวิวาทกันในชีวิตจริง ดังนั้น จึงจำเป็นต้องอย่างยิ่งที่ต้องเตรียมความพร้อมนักศึกษาให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบ สร้างความปลอดภัยในการใช้ดิจิทัล ไม่ให้เกิดผลกระทบที่ร้ายแรง และสามารถรับมือผลกระทบจากภัยออนไลน์ที่เกิดขึ้นได้

2. การบริหารหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง และรายด้านอยู่ในระดับปานกลางถึงมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.95-3.61 จากคะแนนเต็ม 5 ในหลักสูตรมีกลยุทธ์การสอนและการประเมินผลการเรียนรู้ในระดับมาก โดยมีการนำเทคนิคการสอนที่หลากหลายมาช่วยในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักศึกษา มีการสอดแทรกเนื้อหา กิจกรรมที่ส่งเสริมด้านคุณธรรม จริยธรรม มีการส่งเสริมวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการนำเทคนิคที่หลากหลายมาช่วยในการประเมินผลการเรียนรู้ เป็นต้น แต่ทว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยที่น้อยที่สุด คือ คณาจารย์ และบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน ในประเด็นด้านการจัดการเรียนการสอนที่เน้นเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับนักศึกษา การกำหนดวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม การเชิญผู้เชี่ยวชาญจากภาคธุรกิจหรือภาคอุตสาหกรรม หรือมีประสบการณ์ตรงมาถ่ายทอดประสบการณ์ในรายวิชาต่าง ๆ ให้กับนักศึกษา และการสร้างประสบการณ์ทำวิจัยเพื่อไปสู่จุดหมายของหลักสูตร รวมทั้งการมีบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอนสนับสนุนการดำเนินการของหลักสูตร และ/หรือผู้ช่วยสอนประจำห้องปฏิบัติการที่มีความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชานั้น เป็นสิ่งที่หลักสูตรต้องตระหนักและแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของมนรัตน์ แก้วเกิด, สุกัญญา แซ่มซ้อย และ พงษ์ทิ ศิริบรรณพิทักษ์ (2564, น.74-75) เรื่องความต้องการจำเป็นในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งในภาพรวมของการบริหารวิชาการมีความต้องการจำเป็นในเรื่องของการวัดและประเมินผล การพัฒนาหลักสูตร และการจัดการเรียนรู้ ตามลำดับ อีกทั้ง การศึกษาของ อริสา

มีพัฒน์ และคณะ (2560, น.104) พบว่า การบริหารหลักสูตรระดับปริญญาตรี ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี โดยรวมมีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านหลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ทั้งนี้ การบริหารหลักสูตรเป็นการจัดการและดำเนินการควบคุม ส่งเสริมและสนับสนุนให้การจัดกิจกรรมต่าง ๆ ตอบสนองต่อจุดหมายหรือจุดมุ่งหมายของหลักสูตร โดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดให้เกิดประโยชน์และมีประสิทธิภาพสูงสุด รองลงมาคือ ด้านอาจารย์ ด้านการกำกับมาตรฐานหลักสูตร ส่วนด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าด้านอื่น ๆ

3. ผลการเปรียบเทียบการบริหารหลักสูตร ระดับปริญญาบัณฑิต ระหว่างสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูง กับสถาบันการศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลต่ำ ในภาพรวมและแต่ละตัวแปรย่อยในการบริหารหลักสูตรที่มีความเกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในทุกข้อ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับความเชื่อมั่น .05 ได้แก่ กลยุทธ์การสอน และการประเมินผลการเรียนรู้ คณาจารย์และบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน การประกันคุณภาพหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ ทรัพยากรการเรียนการสอนและการจัดการ และแนวทางการพัฒนาอาจารย์และบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน ทั้งนี้เนื่องจาก แต่ละสถาบันมีความสามารถในการบริหารจัดการหลักสูตรตามศักยภาพและสมรรถนะของตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ เหมือนฝัน วงเดช, ภูวดล จุลสุคนธ์ และ เฉลิมชัย หาญกล้า (2562, น.143-144) ทำการเปรียบเทียบการบริหารหลักสูตรสถานศึกษา ตามทัศนะของผู้บริหารสถานศึกษาและครู โดยภาพรวมแตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการเตรียมความพร้อมของสถานศึกษา ด้านการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา ด้านการวางแผนดำเนินการใช้หลักสูตร ด้านการดำเนินการบริหารหลักสูตร ด้านการนิเทศ กำกับ ติดตาม ประเมินผล และด้านการสรุปผลการดำเนินงานของสถานศึกษา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้น ด้านการปรับปรุงพัฒนากระบวนการบริหารจัดการหลักสูตร

4. ผลการวิเคราะห์กลยุทธ์การบริหารหลักสูตรปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อพัฒนานักศึกษาสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้กลยุทธ์การบริหารหลักสูตรทั้งสิ้น 12 กลยุทธ์ แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ตามผลการบริหารหลักสูตร ได้แก่ 1) กลุ่มที่มีผลการบริหารหลักสูตรในระดับสูง 2) กลุ่มที่มีผลการบริหารหลักสูตรในระดับกลาง และ 3) กลุ่มที่มีผลการบริหารหลักสูตรในระดับต่ำ เนื่องจากหลักสูตรปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความพยายามส่งเสริมและขับเคลื่อนหลักสูตรเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับนักศึกษา

โดยเลือกกลยุทธ์ที่อยู่ในกลุ่มของตนเองให้สอดคล้องกับศักยภาพและขีดความสามารถตามบริบทของคณะ/หลักสูตร สอดคล้องกับการศึกษาของ อริสา มีพัฒน์ และคณะ (2560, น.103) ระบุว่า การบริหารหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นวิธีการที่สำคัญในการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาในสถาบันระดับอุดมศึกษาตอบสนองต่อการผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพสอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ตลาดแรงงาน ความก้าวหน้าของศาสตร์และเทคโนโลยี บริบททางสังคม และสร้างความมั่นใจให้กับผู้รับบริการทางการศึกษา รวมทั้งการศึกษา การบริหารจัดการคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏในทศวรรษหน้า (นิภาภรณ์ คำเจริญ, อรุณี หงษ์ศิริวัฒน์ และพันธ์ศักดิ์ พลสารมัย, 2560, น.121) ได้นำเสนอกลยุทธ์การบริหารจัดการ อาทิ การปรับปรุงโครงสร้างการบริหารงาน การส่งเสริมด้านหลักสูตร สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ การประกันคุณภาพการศึกษาและการบริหารบุคลากรให้คุณภาพ ประกอบกับ แผนอุดมศึกษา ระยะยาว 20 ปี พ.ศ. 2561-2580 (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2561, น.10) ได้กำหนด แนวทางการปฏิบัติตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติเกี่ยวกับสมรรถภาพ ดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี ตามกรอบการผลิตและพัฒนากำลังคนเพื่อรองรับดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (คณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2561, น.1-2) และผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษาระดับอุดมศึกษา เพื่อให้เกิดคุณลักษณะ ที่พึงประสงค์กับผู้เรียน ทั้งในระหว่างกำลังศึกษา หลังจากสำเร็จการศึกษา และสร้างคนไทยรุ่นใหม่ ให้มีคุณลักษณะคนไทย 4.0 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2561, น.1-9) ทั้งนี้ เพื่อเสริม จุดแข็ง ขจัดจุดอ่อน โดยพิจารณาจากสถานะการบริหารหลักสูตรของแต่ละสถาบันเพื่อวางแผน กลยุทธ์การพัฒนานักศึกษาไปสู่ การเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้งในระยะสั้น ระยะกลาง ระยะยาว ให้เกิดประสิทธิผลสูงสุด เพื่อให้คณาจารย์และผู้บริหารหลักสูตรสามารถเป็นฟันเฟืองที่แข็งแกร่ง ของคณะ สถาบัน และประเทศชาติต่อไป

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากสถาบันการศึกษาที่จัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศในประเทศไทย พบว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา และการบริหารหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา นั้นอยู่ในระดับปานกลาง ผู้วิจัยจึงให้ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ ดังนี้

1. คณะ/หลักสูตร ระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศหรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง สามารถประเมินความสามารถในการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา และคัดเลือก กลยุทธ์การบริหารหลักสูตรไปใช้เพื่อช่วยในการพัฒนาขีดความสามารถของนักศึกษาให้สามารถ

รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 และดำรงชีวิตในฐานะการเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างเต็มภาคภูมิ

2. ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสามารถนำกลยุทธ์การบริหารหลักสูตรเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา ระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ในการบริหารหลักสูตรเพื่อพัฒนาบัณฑิตสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยสามารถเลือกพิจารณาตามบริบทของสถาบันการศึกษา

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากลยุทธ์การบริหารหลักสูตร ระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ส่งผลต่อการพัฒนานักศึกษาสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีดังนี้

1. การนำกลยุทธ์การบริหารหลักสูตรที่เหมาะสมกับบริบทของกลุ่มสถาบันไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง และประเมินความสามารถการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาเพื่อให้เกิดการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในกลุ่มสถาบันได้อย่างแท้จริง

2. การออกแบบรายวิชาและกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ชัดเจนเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนและยกระดับความสามารถทางด้านพลเมืองดิจิทัลให้กับนักศึกษาในหลักสูตร/คณะ/สถาบันการศึกษาในโอกาสต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (17 กันยายน 2552). *ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2552*. ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 126 ตอนพิเศษ 171 ง. คณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2561). *ประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง แนวทางการปฏิบัติตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติเกี่ยวกับสมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี*. สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2562 จาก <http://www.thaiall.com/tqf/>
- คณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูปการศึกษา. (2562). *แผนปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา*. สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2562 จาก <http://www.onec.go.th/>
- นันทวัฒน์ ชิมาย. (2561). *ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศทางด้านลบ*. [บทเรียนออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2562 จาก <https://sites.google.com/site/comeducationm1/>
- นิภาภรณ์ คำเจริญ, อรุณี หงษ์ศิริวัฒน์ และพันธ์ศักดิ์ พลสารมัย. (2560). การบริหารจัดการ คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏ ในทศวรรษหน้า. *วารสารครุศาสตร์*, 45(1), 121–137.
- มนรัตน์ แก้วเกิด, สุกัญญา แซ่มะขอย และพฤษณี ศิริบรรณพิทักษ์. (2564). ความต้องการจำเป็นในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม*, 15(1), 66–77.

- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). *คู่มือพลเมืองดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- วรรณากร พรประเสริฐ และ รักจิต สุทธิพงษ์. (2562). ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษา ระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*. 19(2), 104–117.
- เศกสรร สกนธวัฒน์. (2560). *กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนในเครือมูลนิธิคณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทย ตามแนวคิดการเสริมสร้างนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล* (ดุฎฐิพนธ์ ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- สรานนท์ อินทนนท์. (2561). *ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)*. ปทุมธานี: นัชชาวัฒน์. สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2561). *แผนอุดมศึกษาระยะยาว 20 ปี พ.ศ. 2561–2580*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). *มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561*. กรุงเทพฯ: 21 เซ็นจูรี.
- เหมือนฝัน วงเดช, ภูวดล จุลสุคนธ์ และเฉลิมชัย หาญกล้า. (2562). การบริหารหลักสูตรสถานศึกษาตาม ทัศนะของผู้บริหารสถานศึกษาและครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จังหวัดลพบุรี. *วารสารลวะศรี วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*. 3(1), 133–148.
- อริสา มีพัฒน์, ชุตักดิ์ เอกเพชร และ สมคิด นาคขวัญ. (2560). การศึกษาการบริหารหลักสูตรระดับ ปริญญาตรี ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ของ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 17(2), 100–113.
- DQ Institute. (2019). *Digital Intelligence: DQ Global Standards Report 2019*. Retrieved 20 December 2020 from www.dqinstitute.org
- Fan, Chung Teh. (1952). *The Item Analysis Table*. New Jersey: Princeton: Educational Testing Services.
- Guskey, T.R. (2000). *Evaluation professional development*. California: Corwin Press.
- Jantan, P., Patpol, M., & Sripahol, S. (2020). The Characteristics of Undergraduate Student' Digital Citizenship. *Journal of Social Science and Buddhistic Anthropology*, 5(12), 430–444.
- Krutka, D. G., & Carpenter, J. P. (2017). Digital citizenship in the curriculum. *Educational Leadership*, 75(3), 50–55.
- Linstone, H. A., & Turoff, M. (1975). *Introduction in the delphi method: Techniques and applications*. Massachusetts: Addison–Wesley.
- Stufflebeam, D. L. (2003). *International Handbook of Educational Evaluation*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.

การสื่อสารสุขภาพเพื่อพัฒนาความรอบรู้ด้านสุขภาพเกี่ยวกับการแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือก และสมุนไพร บนสื่อออนไลน์ในประเทศไทย

ณัชชา พัฒนะนุกิจ¹ กนกรัตน์ ยศไกร¹ รัชณี จันทร์เกษ² วัชรภรณ์ นิลเพชร²

และ พรเพ็ญ ขวลิทธาตา³

¹คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

²กองวิชาการและแผนงาน กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก

³หลักสูตรนิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษากระบวนการสื่อสารสุขภาพเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพเกี่ยวกับการแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือกและสมุนไพรบนสื่อออนไลน์ในประเทศไทย 2) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพ และ 3) ศึกษาแนวทางการพัฒนาการสื่อสารสุขภาพเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพฯ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน คือ การวิจัยเชิงปริมาณ ตัวแทนประชากรไทย อายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป ทั้ง 6 ภูมิภาค ใน 77 จังหวัด จำนวน 3,750 คน โดยใช้แบบสอบถามแบบมาตรวัดประมาณค่า และเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ผู้ให้ข้อมูลหลักเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 10 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) กระบวนการสื่อสารสุขภาพเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพฯ ทำงานขับเคลื่อนร่วมกับเครือข่ายภาครัฐ ภาคเอกชน ร่วมผลิตสื่อและเนื้อหาเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพแก่ประชาชนใช้สื่อออนไลน์เพื่อบริหารจัดการสื่อสารได้ทันทั่วถึง ปัญหาด้านกระบวนการสื่อสาร พบว่า ต้องมีบุคคลที่มีชื่อเสียงมาช่วยสื่อสารกับประชาชน ปัญหาการปิดการมองเห็นในสื่อเฟซบุ๊กของกรมการแพทย์แผนไทยฯ ส่งผลให้ข้อมูลข่าวสารไม่กระจายไปยังสาธารณชน 2) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพฯ พบว่า อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.88 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า การได้รับข่าวสารจากเครือข่ายที่เกี่ยวข้องกับกรมการแพทย์แผนไทยฯ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.96 รองลงมา คือ ประชาชนมั่นใจคำปรึกษาทางออนไลน์ของบุคลากรทางกรมการแพทย์แผนไทยฯ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.92 และ 3) แนวทางการพัฒนาความรอบรู้ด้านสุขภาพฯ ควรจัดหาบุคลากรที่มีความรู้ด้านสื่อสังคมออนไลน์ ควรผลิตเนื้อหาที่น่าสนใจประโยชน์ได้ทันที ควรจัดทำเนื้อหาที่เหมาะสมกับแพลตฟอร์มสื่อออนไลน์ และควรจัดทำฐานข้อมูลสุขภาพที่สืบค้นบนสื่อออนไลน์ได้สะดวกทันเวลา

คำสำคัญ: การสื่อสารสุขภาพ การแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือก สมุนไพร สื่อออนไลน์

Health Communication to Develop Knowledge of Health About Thai Traditional Medicine Alternative Medicine and Herbs Through Online Media in Thailand

Nutcha Patananukit¹ Kanokrat Yossakrai¹ Rutchanee Chantraket²

Watcharaporn Ninpetch² and Pornpen Chawalitthada³

¹Faculty of Communication Arts, BangkokThonburi University

²Division of Technical and Planning, Department of Thai Traditional and Alternative Medicine

³Communication Arts, Faculty of Management Science, Chandrakasem Rajabhat University

Abstract

The objectives of this article were 1) study the process of health Communication to develop knowledge of health crisis using Thai traditional medicine, alternative medicine, and herbs through online media; 2) study factors affecting communication to develop knowledge of health and 3) study the guidelines to develop knowledge of health. The study applied mixed methods research methodology. The sample consisted of 3,750 including fifteen years old or older participants from six regions of Thailand, who were selected through purposive sampling. The instrument used was rating scale questionnaire. For qualitative research, a semi-structured interview was used with ten key informants.

The findings revealed that: 1) the process of health communication to develop knowledge of the health of the Departments of Thai Traditional Medicine (DTAM) and Alternative Medicine was considered the collaboration between the public and private sector. They produced media and content to develop knowledge of health were used to manage communication in due time. The influencers assisted in the communication process. Visibility blocking in the Facebook of DTAM resulted in an inability to spread the news to the public. Furthermore, 2) factors affecting communication to develop knowledge of health were found at a high level with the mean score of 3.88. When considering each item, it was found that getting news from the network of hospitals or agencies relating to DTAM was high with a mean score of 3.96. In addition, 3) the following suggestions were given: 1) personnel proficient in online media should be recruited; 2) content could be perceived and used simultaneously by the people, and it should be made to suit the platforms of each type of online media.

Keywords: Health Communication, Thai Traditional Medicine, Alternative Medicine, Herbs, Online Media

บทนำ

จากสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคโควิด-19 (COVID-19) ทั่วโลก เราคงปฏิเสธไม่ได้ว่าการแพร่กระจายเป็นไปอย่างรวดเร็วส่งผลให้ประชาชนทั่วโลกเจ็บป่วย และเสียชีวิตเป็นจำนวนมาก (กรุงเทพมหานคร, 2564) ปัจจุบันยังไม่สามารถผลิตวัคซีนที่จะปราบเชื้อโรคดังกล่าวได้ บุคลากรทางการแพทย์ทั่วโลกต่างมุ่งมั่นที่จะคิดค้นพัฒนาทั้งวัคซีน และยารักษาโรค รวมถึงการหาสารสกัดต่าง ๆ จากพืชสมุนไพรท้องถิ่นของแต่ละประเทศ ทำให้คนไทยเริ่มให้ความสำคัญกับสมุนไพรไทย (ทันกระแสสุขภาพ กระทรวงสาธารณสุข, 2564).

สังคมไทยเกิดกระแสความตื่นตัวมากขึ้น ประกอบกับกระทรวงสาธารณสุขได้มีนโยบายส่งเสริม “ความรอบรู้ด้านสุขภาพ” ให้แก่ประชาชน นำการแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือก และสมุนไพรมาใช้ในการรักษาดูแลสุขภาพในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 แต่ปัญหาที่พบ คือ ประชาชนบางกลุ่มเข้าใจไม่ถึงยา ไม่มีสมุนไพร “ฟ้าทะลายโจร” รักษา รวมถึง “ขาดความรู้ด้านสุขภาพในการใช้ยา” (กรุงเทพมหานคร, 2564) “ความรอบรู้ด้านสุขภาพ” เป็นเรื่องใหญ่ที่ทั่วโลกกำลังให้ความสำคัญ หากประชาชนได้รับ “ภูมิคุ้มกัน” ผ่านการเสริมสร้างความรอบรู้ด้านสุขภาพ ย่อมหมายถึงความเป็นไปได้ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้รอดพ้นจากพฤติกรรมเสี่ยง (สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ, 2564) อีกทั้งมุมมองขององค์การอนามัยโลก (WHO) มีการพัฒนาและส่งเสริมให้ประชาชนมี “ความรอบรู้ด้านสุขภาพ” ถือเป็นการสร้างและพัฒนาขีดความสามารถในระดับบุคคลในการรักษาสุขภาพตนเองอย่างยั่งยืน จากกรอบคิดดังกล่าว จึงเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิรูปความรู้และการสื่อสารสุขภาพในประเทศไทย โดยแผนยุทธศาสตร์ของกระทรวงสาธารณสุขได้จัดตั้ง “สำนักงานโครงการขับเคลื่อนกรมอนามัย 4.0 เพื่อเพิ่มความรู้ด้านสุขภาพของประชาชน” ได้ทำงานเรื่องนี้อย่างจริงจัง (วัชรพร เชยสุวรรณ, 2560, น.183-184; สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ, 2564)

กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก เป็นหน่วยงานที่มีพันธกิจที่เกี่ยวข้องกับกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข ได้นำนโยบายภาครัฐมาสู่แผนการปฏิบัติงาน เพื่อการขับเคลื่อนการสื่อสารความรู้ด้านสุขภาพที่ผ่านมา ยังไม่สามารถช่วยให้ประชาชนในภาพรวมมีทักษะทางปัญญาและทางสังคม เพื่อการเข้าถึงข้อมูลความรู้ด้านสุขภาพบนสื่อออนไลน์ และการดูแลสุขภาพตนเองได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งปัญหาการรับรู้ข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพบนสื่อออนไลน์บิดเบือนที่ส่งผลต่อการนำไปปฏิบัติดูแลตนเองในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 (กระทรวงสาธารณสุข, 2561, น.22-23; สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ, 2564)

จากบริบทข้างต้น จึงเป็นที่มาของการศึกษา “การสื่อสารสุขภาพเพื่อพัฒนาความรู้ด้านสุขภาพเกี่ยวกับการแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือก และสมุนไพร บนสื่อออนไลน์ในประเทศไทย” ที่มุ่งศึกษากระบวนการสื่อสารสุขภาพ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสาร เพื่อนำไปสู่แนวทางการพัฒนาการสื่อสารสุขภาพฯ ในครั้งนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารสุขภาพเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพในภาวะวิกฤติโควิด-19 ด้วยการแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือกและสมุนไพร บนสื่อออนไลน์ในประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพในภาวะวิกฤติโควิด-19 ด้วยการแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือกและสมุนไพร บนสื่อออนไลน์ในประเทศไทย
3. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาการสื่อสารสุขภาพในการส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพในภาวะวิกฤติโควิด-19 ด้วยการแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือกและสมุนไพร บนสื่อออนไลน์ในประเทศไทย

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1) การศึกษากระบวนการสื่อสารสุขภาพ และศึกษาแนวทางการพัฒนาการสื่อสารสุขภาพเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพฯ ผู้วิจัยได้ประยุกต์จากกลยุทธ์การดำเนินงานเพื่อพัฒนาความรอบรู้ด้านสุขภาพที่มีความเกี่ยวข้องกับทั้งระดับนโยบายและระดับปฏิบัติการ (Pleasant, 2012, p.35-36; Ratzan, 2012, p.5-9; Vamos, 2012, p.90-91) มีประเด็นดังนี้
1) ผู้ส่งสาร 2) เนื้อหาสาร 3) ช่องทางการสื่อสาร 4) ผู้รับสาร และ 5) ผลย้อนกลับ
- 2) การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพฯ ผู้วิจัยนำหลักการขององค์การอนามัยโลก (Kickbusch et al., 2013, p.1-4) ที่ได้เสนอแนวทางการพัฒนาการสื่อสารในระบบบริการสุขภาพ เพื่อสร้างเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพให้กับบุคคลมาศึกษาในภาวะวิกฤติโควิด-19 ดังนี้ 1) ปรับปรุงเว็บไซต์ (Website) 2) จัดระบบบริการทางโทรศัพท์ (Phone) 3) การให้ข้อมูล (Entry) 4) การแสดงเส้นทาง (Way-finding) และ 5) การใช้คำพูด (Talk)

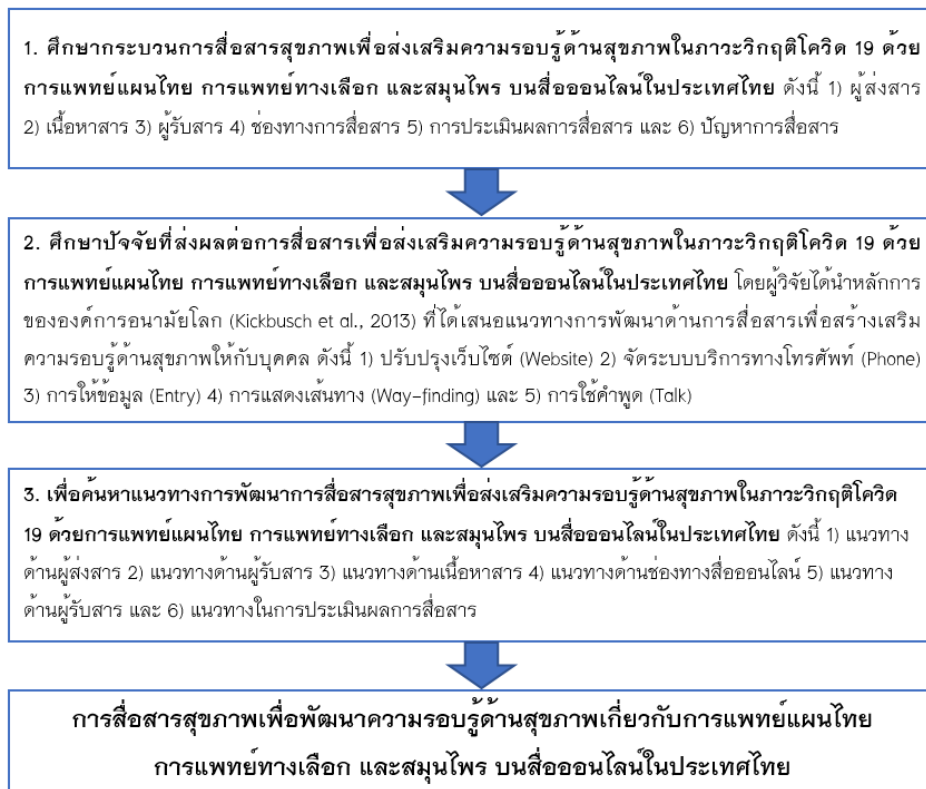
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร คือ ประชาชนไทย อายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป ที่เคยเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือกและสมุนไพร บนสื่อออนไลน์ ของกรมการแพทย์แผนไทยการแพทย์ทางเลือก ทั้ง 6 ภูมิภาค ใน 77 จังหวัด (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565)
2. กลุ่มตัวอย่าง สำหรับการวิจัยเชิงปริมาณ คือ ตัวแทนประชาชนไทยอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป ที่เคยเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือกและสมุนไพร บนสื่อออนไลน์ ของกรมการแพทย์แผนไทยการแพทย์ทางเลือก ทั้ง 6 ภูมิภาค ใน 77 จังหวัด (กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย, 2565) โดยการสำรวจประชากร ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 รวมทั้งสิ้น 66,171,439 คน (ตามประกาศสำนักทะเบียน กรมการปกครอง ณ วันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565) การกำหนดกลุ่มตัวอย่างอ้างอิงจากวิธีการคำนวณสูตรการหาจำนวนขนาดตัวอย่างแบบที่มีจำนวนประชากรมากเท่ากับ ∞ ของ Yamane (1970) ระดับ

ความเชื่อมั่น 95 % ยอมรับค่าความคลาดเคลื่อนเท่ากับ 0.05 ดังนี้ จำนวนกลุ่มตัวอย่าง คือ 3,750 คน จากนั้นทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูลหลักคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนด้านทำงานด้านนโยบาย การดำเนินงาน การจัดทำเนื้อหา การกำหนดกลยุทธ์การสื่อสาร การผลิตสื่อออนไลน์ ของ กรมการแพทย์แผนไทยการแพทย์ทางเลือก กระทรวงสาธารณสุข จำนวน 10 คน (จำนวน 3 กลุ่ม)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือการวิจัย

1. การวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยนำมาศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพฯ ตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 เครื่องมือ คือ แบบสอบถามชนิดปลายปิด (Close-Ended Questionnaire) แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะประชากร (Demographics) ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน อาศัยภูมิภาค/จังหวัด/เขตการปกครอง เป็นคำถามที่มีหลายคำตอบให้เลือก (Multiple Choices Question) จำนวน 6 ข้อ

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพฯ ได้แก่ 1) การปรับปรุงการสื่อสารทางเว็บไซต์/สื่อออนไลน์ (Website/Online) 2) จัดระบบบริการทางโทรศัพท์ (Phone) 3) การให้ข้อมูล (Entry) 4) การแสดงเส้นทางข้อมูล (Way-finding) และ 5) การใช้คำพูด (Talk) แบบสอบถามลักษณะแบบมาตรวัดประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบของลิเคิร์ท (Liker's Scale) มี 5 ระดับ เรียงลำดับจากน้อยไปหามาก (Likert, 1967, p.36-37)

การหาคุณภาพเครื่องมือเชิงปริมาณ ดังนี้ 1) การหาความเที่ยง (Reliability) คำนวณจากความเที่ยงของข้อคำถามแต่ละส่วน โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์ของครอนบาค (Cronbach's Alpha coefficient) (Cronbach, 1990, p.202-204) ข้อคำถามมีค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้องภายในแบบแอลฟาของครอนบาค มีค่าความเที่ยงทั้งฉบับ เท่ากับ .99 ได้ข้อคำถามอ้างอิงที่มีคุณภาพทั้งสิ้น จำนวน 22 ข้อ แสดงว่ามีความเที่ยงสูง เหมาะสมในระดับดีมากที่จะนำแบบสอบถามดังกล่าวไปใช้วัดกับกลุ่มตัวอย่างจริง 2) จากนั้นผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกำหนดจำนวน (Quota Sampling) (Krejcie & Morgan, 1970, p.607) จากประชาชนใน 6 ภูมิภาค ภูมิภาคละ 75 คน รวมทั้งสิ้น จำนวน 525 คน

2. การวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยนำมาศึกษากระบวนการสื่อสารสุขภาพตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และศึกษาแนวทางพัฒนาการสื่อสารสุขภาพตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เครื่องมือ คือ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi Structure Interview) มีหัวข้อหลัก (Topic Guide) ในการสนทนาที่ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดจนครบ (ขวัญเมือง แก้วดำเกิง, 2564, น.64-65) โดยผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนด้านนโยบาย การจัดทำเนื้อหา กลยุทธ์การสื่อสารของกรมการแพทย์แผนไทยฯ ของกระทรวงสาธารณสุข จำนวน 10 คน สำหรับการหาคุณภาพเครื่องมือเชิงคุณภาพ คือ นำแบบสัมภาษณ์ตรวจโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินความครบถ้วนถูกต้องของเนื้อหาและโครงสร้างของข้อคำถาม (Content Validity) เพื่อตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence Index หรือ IOC) ซึ่งข้อคำถามมีความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) อยู่ในช่วง 0.6-0.97

การรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ สามารถแบ่งวิธีการรวบรวมข้อมูลได้เป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. การศึกษากระบวนการสื่อสารสุขภาพฯ และแนวทางการพัฒนาด้านการสื่อสารสุขภาพฯ ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีขั้นตอนดังนี้ 1) ผู้วิจัยขออนุญาตทำวิจัย และขอความร่วมมือผู้บริหารของกรมการแพทย์แผนไทยฯ คัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) 2) นัดสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก และ 3) ถอดเทปการสัมภาษณ์ จัดระบบการเก็บข้อมูลเป็นไฟล์ภาพและเสียงตามหัวข้อผลการวิจัย

2. การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพฯ ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) มีขั้นตอนดังนี้ 1) ทำจดหมายขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูล

แบบสอบถามออนไลน์ไปยังผู้บริหารของ กรมการแพทย์แผนไทยฯ เพื่อกระจายให้ตัวแทนกรมฯ ทั้ง 77 จังหวัด 2) ส่งแบบสอบถามออนไลน์ไปยังกรมการแพทย์แผนไทยฯ เพื่อกระจายสู่กลุ่มตัวอย่าง ตามเกณฑ์ที่กำหนด 77 จังหวัด และ 3) สร้างระบบการจัดเก็บข้อมูลจาก 77 จังหวัด เพื่อเข้าสู่ กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

3. ประมวลผลข้อมูลและทำการสรุปผลการวิจัย เพื่อนำเสนอตามวัตถุประสงค์การวิจัย ในครั้งนี้

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เพื่อการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริม ความรอบรู้ด้านสุขภาพฯ ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ทางสถิติ ประกอบด้วย ร้อยละ (Percentage) ค่าความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (Standard Deviation: *SD*)

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้วิธีแบ่งข้อมูล (Typology) เพื่อศึกษากระบวนการ สื่อสารสุขภาพฯ ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ของผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 3 กลุ่ม จากนั้นนำมาแบ่งหัวข้อ ตามกระบวนการสื่อสารสุขภาพ คือ 1) ผู้ส่งสาร 2) เนื้อหาสาร 3) ช่องทางการสื่อสาร 4) ผู้รับสาร 5) การประเมินผล และ 6) ปัญหาและข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาการสื่อสารเพื่อส่งเสริม ความรอบรู้ด้านสุขภาพ เพื่อศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่

1. ผลการศึกษากระบวนการสื่อสารสุขภาพเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพ ในภาวะวิกฤติโควิด-19 ด้วยการแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือก และสมุนไพร บนสื่อออนไลน์ในประเทศไทย

จากการเก็บข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth interview) ของผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 10 คน สรุปได้ดังนี้

1.1) ด้านผู้ส่งสาร (Sender) คือ กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก รับนโยบายจากภาครัฐนำมาสู่การปฏิบัติงานวางแผนการสื่อสาร มีการประสานร่วมมือกับกลุ่ม ผู้ปฏิบัติงานทางการแพทย์แผนไทยที่เกี่ยวข้อง

1.2) ด้านการจัดทำเนื้อหา (Message) เน้นการสื่อสารที่สอดคล้องกับนโยบาย การส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพในภาวะวิกฤติโควิด-19ฯ กลยุทธ์การสื่อสารเน้นให้ประชาชน มีสุขภาพดีทุกช่วงวัย สื่อสารแบบเน้นองค์ความรู้ที่น่าเชื่อถือ จัดทำในรูปแบบอินโฟกราฟิก เพื่อให้ง่ายต่อการแชร์ต่อบนสื่อออนไลน์ สร้างจุดสนใจของเนื้อหาด้วยการนำประโยค หรือวลีฮิต ในช่วงเวลานั้นนำมาโยงเข้ากับเนื้อหา

1.3) ด้านช่องทางการสื่อสาร (Channel) ใช้สื่อผสม ได้แก่ สื่อมวลชน สื่อบุคคล สื่อเฉพาะกิจ สื่อออนไลน์ แอปพลิเคชันต่าง ๆ ใช้ความถี่ในการเผยแพร่ของสื่อ นำมาช่วยทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของประชาชน

1.4) ด้านผู้รับสาร (Receiver) เน้นการสื่อสารที่เข้าถึงประชาชนที่มีความหลากหลายช่วงอายุ

1.5) ด้านการประเมินผล (Feedback) เป็นการประเมินผลจากกิจกรรมและผู้เข้าร่วมกิจกรรม จากนั้นสรุปเป็นรายงานถึงผู้บริหาร

1.6) ด้านปัญหาการสื่อสาร คือ 1) ปัญหาด้านผู้ส่งสาร (Sender) คือ บุคลากรทางการแพทย์แผนไทยฯ ยังไม่สามารถโน้มน้าวใจได้มากพอ ต้องมีบุคคลที่ประชาชนชื่นชอบ (Influencer) มาเป็นตัวกลางโน้มน้าวใจ 2) ปัญหาด้านการจัดทำเนื้อหา (Message) ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารยังคงรูปแบบเป็นทางการ ทำให้การสื่อสารเนื้อหาเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ยาก 3) ปัญหาด้านช่องทางการสื่อสาร (Channel) คือ การโดนปิดกั้นการมองเห็นจากเฟซบุ๊ก ทำให้ข่าวสารของกรมการแพทย์แผนไทยฯ ไม่สามารถเผยแพร่ในวงกว้างได้ จึงเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย 4) ปัญหาด้านผู้รับสาร (Receiver) เนื่องจากรูปแบบการนำเสนอเนื้อหา มีความหลากหลาย ทำให้ไม่สามารถสร้างความพึงพอใจแก่ผู้รับสารได้ทุกช่วงวัย แม้ว่าจะเป็นเรื่องเดียวกัน ส่งผลต่อปัญหาการเปิดรับข่าวสารของผู้รับสาร และ 5) ปัญหาด้านการประเมินผลทางสื่อออนไลน์ เนื่องจากมีการเผยแพร่หลายช่องทางทำให้ไม่สามารถติดตามผลการประเมินให้ต่อเนื่องได้

2. ผลการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพ ในภาวะวิกฤติโควิด-19 ด้วยการแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือกและสมุนไพรบนสื่อออนไลน์ในประเทศไทย

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง อายุระหว่าง 15 ขึ้นไป จำนวน 3,750 คน จาก 6 ภูมิภาคของกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ลักษณะประชากร (Demographics) ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 77.00 และเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 23.00 ช่วงอายุที่พบมากที่สุด อายุ 51-55 ปี คิดเป็นร้อยละ 15.10 ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 34.30 ประกอบอาชีพเกษตรกร/กรรมกร/ลูกจ้าง คิดเป็นร้อยละ 20.50 รายได้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในช่วง 1-5,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 26.90 โดยกลุ่มตัวอย่างทั้ง 6 ภูมิภาค จำนวนเท่ากันทุกภาคคิดเป็น ร้อยละ 16.70

ส่วนที่ 2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพฯ ดังนี้

**ตารางที่ 1 จำนวนค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริม
ความรอบรู้ด้านสุขภาพในภาวะวิกฤติโควิด-19 ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล**

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพ ในภาวะวิกฤติโควิด-19 ด้วยการแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือก และสมุนไพร บนสื่อออนไลน์ในประเทศไทย			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับ
1. ท่านได้รับข่าวสารจากเครือข่าย โรงพยาบาล หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับ กรมการแพทย์แผนไทยฯ อยู่เสมอ	3.96	1.02	มาก
2. ท่านมั่นใจในการให้คำปรึกษาจากบุคลากรของกรมการแพทย์แผนไทยฯ	3.92	0.98	มาก
3. กรมการแพทย์แผนไทยฯ ที่อัปเดตต่อสถานการณ์ทางสื่อออนไลน์เสมอ	3.88	0.98	มาก
4. กรมการแพทย์แผนไทยฯ จัดทำข้อมูลในประเด็นที่คนในสังคมอยากรู้	3.89	0.98	มาก
5. กรมการแพทย์แผนไทยฯ จัดทำข้อมูลบริการประชาชนอย่างสม่ำเสมอ	3.83	0.97	มาก
6. ใช้งานที่อ่านง่าย เข้าใจง่าย และเสี่ยงการใช้ศัพท์ทางวิชาการ	3.91	0.97	มาก
7. มีการนำรูปภาพ อินโฟกราฟิก มาประกอบเนื้อหาเพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น	3.88	0.98	มาก
8. การนำเสนอเนื้อหาที่สั้น กระชับ จำได้ง่าย และประชาชนสามารถนำไปใช้ได้	3.92	0.98	มาก
9. การออกแบบตัวอักษร สีเส้น และรูปแบบ ง่ายต่อการอ่านทางสื่อออนไลน์	3.91	0.97	มาก
10. ท่านสามารถค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือกได้ง่าย	3.91	0.97	มาก
12. มีช่องทางในการสื่อสารทางสื่อออนไลน์ที่หลากหลาย เพื่อให้ประชาชนเข้าถึง	3.89	0.98	มาก
13. กรมการแพทย์แผนไทยฯ มีแอปพลิเคชันต่าง ๆ เพื่อให้ประชาชนเข้าถึง	3.89	0.99	มาก
14. เมื่อท่านเกิดความสับสนในการทนายาสุนไพรร ท่านจะเปิดหาข้อมูลที่ เผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ของกรมการแพทย์แผนไทยฯ	3.88	0.99	มาก
15. ท่านมั่นใจในระบบการรักษาความลับที่เกี่ยวกับการถาม-ตอบส่วนบุคคล ทางสื่อออนไลน์ของ กรมการแพทย์แผนไทยฯ	3.84	0.98	มาก
16. มีการจัดทำข้อมูลบริการในส่วนที่ผู้ใช้นักจะถามอยู่เสมอ	3.82	0.97	มาก
17. ท่านสามารถสื่อสารความต้องการด้านเนื้อหาทางสื่อออนไลน์ของ กรมการแพทย์แผนไทยฯ ได้	3.83	0.97	มาก
18. ข้อมูลข่าวสารของกรมการแพทย์แผนไทยฯ สร้างแรงจูงใจให้ท่านตระหนัก ถึงความจำเป็นในการดูแลสุขภาพตนเอง	3.92	0.97	มาก
19. กรณีท่านเกิดข้อสงสัย ท่านสามารถได้ตอบซักถามเจ้าหน้าที่ทางสื่อออนไลน์ ของกรมการแพทย์แผนไทยฯ ได้	3.82	0.98	มาก
20. ท่านมั่นใจว่าข้อมูลจากกรมการแพทย์แผนไทยฯ สามารถแชร์ต่อได้	3.90	0.98	มาก
21. ข้อมูลสุขภาพของกรมการแพทย์แผนไทยฯ มีความน่าเชื่อถือ ท่านจึง ตัดสินใจนำข้อมูลไปใช้ เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพของท่าน	3.92	0.97	มาก
22. ข้อมูลสุขภาพของกรมการแพทย์แผนไทยฯ มีผลต่อการตัดสินใจของท่าน ในการแนะนำ บอกต่อ ให้คนอื่นนำไปใช้ดูแลสุขภาพ	3.92	0.97	มาก
รวมทั้งสิ้น	3.88	0.90	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.88 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า การได้รับข่าวสารจากโรงพยาบาล หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการแพทย์แผนไทยฯ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.96 รองลงมา คือ มั่นใจในการให้คำปรึกษาทางออนไลน์ที่มีบุคลากรของกรมการแพทย์แผนไทยฯ มาให้ คำปรึกษาแก่กลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.92 ใช้ภาษาที่อ่านง่าย เข้าใจง่าย เสี่ยง การใช้ศัพท์ทางวิชาการ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.91

3. ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาการสื่อสารสุขภาพเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพในภาวะวิกฤติโควิด-19 ด้วยการแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือก และ สมุนไพร บนสื่อออนไลน์ในประเทศไทย

จากการเก็บข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ของผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 10 คน สรุปได้ดังนี้

3.1) ด้านผู้ส่งสาร (Sender) ควรจัดหาบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยี สมัยใหม่ ควรผลักดันเชิงนโยบายนำองค์ความรู้เรื่องแพทย์แผนไทยสอดแทรกในหลักสูตร การแพทย์เบื้องต้นของนักศึกษาแพทย์ทั้งแผนปัจจุบันและแพทย์แผนไทย ผลักดันให้มีการขยาย โรงพยาบาลแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือกที่มีมาตรฐานไปสู่จังหวัดใหญ่ ๆ ของแต่ละภาค ควรนำบุคคลที่มีชื่อเสียงมาเป็นส่วนหนึ่งของการเผยแพร่ให้ความรู้แก่ประชาชน

3.2) ด้านการผลิตเนื้อหา (Message) ควรผลิตเนื้อหาที่ประชาชนสามารถนำไปใช้ ประโยชน์ได้ทันที สร้างความเข้าใจร่วมกันภายในองค์กร รวมถึงให้มีความรู้ ความเข้าใจในการผลิต สื่อและเนื้อหาสาร ควรมีการผลิตเนื้อหาล่วงหน้า เพื่อให้เนื้อหาสามารถเผยแพร่อย่างต่อเนื่อง และ เนื้อหาควรมีความหลากหลาย

3.3) ด้านช่องทางการสื่อสารบนสื่อออนไลน์ (Channel) ควรจัดทำรูปแบบของเนื้อหา ที่เหมาะกับแพลตฟอร์มแต่ละประเภทของสื่อออนไลน์

3.4) ด้านผู้รับสาร (Receiver) ควรจัดทำฐานข้อมูลด้านสุขภาพ ที่สืบค้นได้สะดวก ทันเวลา ประชาชนเข้าถึงได้ง่าย และสะดวก

3.5) ด้านการประเมินผล (Feedback) ควรมีการจัดทำแบบสำรวจความคิดเห็น ของประชาชน ในแต่ละครั้งที่มีการจัดทำเนื้อหาส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพด้านการแพทย์ แผนไทย และการแพทย์ทางเลือก

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้น สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. กระบวนการสื่อสารสุขภาพเพื่อส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพฯ มีประเด็นสำคัญ ดังนี้

เมื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของการสื่อสารสุขภาพ กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก คือ ผู้ส่งสารสำคัญ (Sender) ที่ใช้วิธีการสื่อสารสองทาง (Two-way Communication) เน้นการแสวงหาความร่วมมือกับพันธมิตร เครือข่ายผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ (Channel) รวมถึงแอปพลิเคชัน เพื่อให้เข้าถึงผู้รับสาร (Receiver) ได้ทั่วถึง และนำไปใช้ในการจัดการสุขภาพได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบของการสื่อสารเพื่อสุขภาพ (Ratzan, 2012, p.5-9) ประกอบด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ที่เชื่อมประสานกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร เพื่อตอบสนองต่อการมีสุขภาพที่ดีของกลุ่มเป้าหมายในระดับที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเพื่อสุขภาพ ประกอบไปด้วย 1) การศึกษาด้านสุขภาพ (Health Education) 2) การสื่อสารกับภาวะความเสี่ยง (Risk Communication) เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพแก่ประชาชนในภาวะวิกฤติโควิด-19 3) การสื่อสารกับผู้ป่วยที่เป็นโควิด-19 (Patient Communication) 4) การให้ข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพ (Consumer Health Information) และ 5) การใช้สื่อใหม่ประเภทต่าง ๆ (New Media) เพื่อที่จะนำมาใช้ในการเผยแพร่ข้อมูล

ส่วนปัญหาและอุปสรรคด้านการสื่อสารเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพฯ คือ เรื่องขาดบุคลากรที่มีความรู้เฉพาะทางด้านสื่อออนไลน์ เนื่องจากรูปแบบของการจัดทำเนื้อหาแต่ละแพลตฟอร์มมีความแตกต่างกัน บุคลากรมีไม่เพียงพอส่งผลต่อการผลิตเนื้อหาล่าช้า อีกทั้งงบประมาณเพื่อซื้อสื่อมีจำกัด เมื่อจัดทำสื่อเองโดยไม่ได้มีการซื้อพื้นที่สื่อ จึงพบปัญหาการปิดการมองเห็นจากเฟซบุ๊ก สำหรับปัญหาด้านผู้รับสาร (Receiver) เนื่องจากผู้รับสารมีทุกกลุ่มวัย ดังนั้นการผลิตสื่อในแต่ละเรื่อง ไม่สามารถสร้างความพึงพอใจแก่ประชาชนทุกกลุ่มวัยได้ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ เบญจวรรณ สอนอาจ (2562, น.11-13) ได้ศึกษาเรื่อง แนวทางการสร้างความรอบรู้ด้านสุขภาพเพื่อส่งเสริมพฤติกรรม สุขภาพ ของประชากรวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่า ปัจจัยความรู้ด้านสุขภาพ มาจากการจัดการตนเอง ด้านการตัดสินใจ และด้านทักษะการสื่อสาร ส่งผลต่อพฤติกรรมสุขภาพของประชากรวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01, .05 และ .10 ตามลำดับ

2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพฯ ผู้วิจัยได้นำหลักการขององค์การอนามัยโลก (Kickbusch et al., 2013, p.1-4) เรื่องแนวทางการพัฒนาด้านการสื่อสารในระบบบริการสุขภาพเพื่อสร้างเสริมความรู้ด้านสุขภาพให้กับบุคคลทางสื่อออนไลน์ ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้ 1) การปรับปรุงการสื่อสารทางสื่อออนไลน์ มีการออกแบบตัวอักษร สี สัน รูปแบบ ขนาด ง่ายต่อการอ่านทางสื่อออนไลน์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.91 กรมการแพทย์แผนไทยฯ มีแอปพลิเคชันต่าง ๆ เพื่อให้เข้าถึงประชาชน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.89 2) การจัดระบบบริการทางโทรศัพท์ ประชาชนมั่นใจในระบบการรักษาความลับที่เอื้อ

ต่อการถาม-ตอบส่วนบุคคลทางสื่อออนไลน์ของกรมการแพทย์แผนไทยฯ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.84 กรณีเกิดข้อสงสัยสามารถติดต่อซักถามเจ้าหน้าที่ทางสื่อออนไลน์ของกรมการแพทย์แผนไทยฯ ได้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.82 3) การจัดทำข้อมูล (Entry) กรมการแพทย์แผนไทยฯ จัดทำข้อมูลบริการประชาชนอยู่เสมอ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.83 การได้รับข่าวสารจากเครือข่ายโรงพยาบาล หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับกรมการแพทย์แผนไทยฯ อยู่เสมอ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.96 ข้อมูลสุขภาพของกรมการแพทย์แผนไทยฯ มีผลต่อการตัดสินใจในการแนะนำ บอกต่อ ให้คนอื่นนำไปใช้ดูแลสุขภาพ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.92 4) การแสดงเส้นทางการสื่อสาร (Way-finding) ประกอบด้วย ข้อมูลสุขภาพของกรมการแพทย์แผนไทยฯ มีความน่าเชื่อถือ จึงตัดสินใจนำข้อมูลไปใช้ เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.92 ความมั่นใจในข้อมูลของกรมการแพทย์แผนไทยฯ ที่สามารถแชร์ต่อได้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.90 สามารถค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับแพทย์แผนไทย การแพทย์ทางเลือกได้ง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.91 สามารถสื่อสารความต้องการด้านเนื้อหาทางสื่อออนไลน์ของกรมการแพทย์แผนไทยฯ ได้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.83 และ 5) การใช้คำพูด (Talk) มั่นใจในการให้คำปรึกษาจากบุคลากรของกรมการแพทย์แผนไทยฯ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.92 สอดคล้องกับงานวิจัยของ เสริมศักดิ์ ขุนพล (2564, น.109-120) ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อเพื่อความรู้ด้านสุขภาพเกี่ยวกับภาวะซึมเศร้าของผู้สูงอายุ พบว่า แนวทางการสร้างสรรค์สื่อเพื่อความรู้ด้านสุขภาพ คือ การทำความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานในการใช้สื่อ และเข้าใจสื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสาร อีกทั้งให้กลุ่มเป้าหมายได้เข้ามามีส่วนร่วมสื่อที่ผลิตขึ้นจะกลายเป็นจะเครื่องมือที่สร้างความรู้ความเข้าใจมากที่สุด

3. แนวทางการพัฒนาการสื่อสารสุขภาพเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพฯ สรุปดังนี้

3.1 แนวทางการพัฒนาด้านผู้ส่งสาร (Sender) ควรจัดสรรบุคลากรให้เพียงพอต่อการปฏิบัติหน้าที่ และควรพัฒนาความรู้ความสามารถของบุคลากรที่ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยี สื่อใหม่ให้ก้าวทันเทคโนโลยีของสื่อ ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากความเจริญด้านเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการผลิตสื่อในหลายแพลตฟอร์มและต้องใช้ความชำนาญในการผลิตเนื้อหาที่แข่งกับเวลา ซึ่งสอดคล้องกับเหมือนฝัน ไม่สูญผล (2557, น.256-259) ได้ศึกษาเรื่อง กระบวนการสื่อสารสุขภาพในบริบทการแพทย์แผนไทย พบว่า กระบวนการสื่อสารภายในบริบทการแพทย์แผนไทย จุดเน้นที่สำคัญอยู่ที่ศักยภาพของผู้ส่งสารที่เป็นผู้สื่อสารด้านสุขภาพ ต้องมีศักยภาพในการปฏิบัติงาน

3.2 แนวทางการพัฒนาการด้านการผลิตเนื้อหา (Message) ควรมีการชี้แจงผู้ที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานด้านการสื่อสารสุขภาพ ผู้บริหาร เจ้าหน้าที่และผู้เกี่ยวข้อง ให้มีความรู้ความเข้าใจร่วมกันในการดำเนินงานการผลิตสื่อในสถานการณ์โควิด-19ฯ ควรเพิ่มช่องทาง

การสื่อสารเพื่อให้ประชาชนได้ร่วมกำหนดเนื้อหาที่ต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเปิดรับสื่อของ Merrill & Lowenstein (1971) อธิบายไว้ว่า แรงผลักดันให้บุคคลเลือกเปิดรับเนื้อหาที่ตนสนใจนั้น เพื่อประโยชน์ของตนเอง อีกทั้งสอดคล้องกับการวิจัยของ เสริมศักดิ์ ขุนพล (2564, น.109-120) ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อเพื่อความรู้ด้านสุขภาพเกี่ยวกับภาวะซึมเศร้าของผู้สูงอายุ พบว่า แนวทางการสร้างสรรค์สื่อเพื่อความรู้ด้านสุขภาพที่สำคัญ คือ การให้กลุ่มเป้าหมายได้เข้ามามีส่วนร่วมในการคิด ผลิตเนื้อหา และร่วมเผยแพร่ให้มากที่สุด จุดนี้เป็นสิ่งสะท้อนแนวทางการพัฒนาด้านการผลิตเนื้อหา

3.3 แนวทางการพัฒนาการสื่อสารด้านช่องทางสื่อ (Channel) ควรเพิ่มงบประมาณสนับสนุนด้านการซื้อพื้นที่สื่อออนไลน์และสื่อหลัก เนื่องจากระบบการทำงานสื่อออนไลน์ที่มีข้อจำกัดเรื่องบุคลากรไม่เพียงพอต่อการทำงาน จำเป็นต้องซื้อพื้นที่สื่อ ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ เมธาวิ จำเียร และเมธิ แก้วสนิท (2561, น.155-159) ได้ศึกษาเรื่อง การสื่อสารสุขภาพเพื่อสร้างเสริมสุขภาพที่ดีของคนในชุมชน พบว่า การดำเนินการสื่อสารจะต้องให้ความสำคัญกับองค์ประกอบต่าง ๆ ของการสื่อสาร ทั้งผู้ส่งสารต้องมีการวางแผนร่วมกับผู้รับสาร เน้นการจัดสรรงบประมาณและบุคลากรให้เพียงพอต่อการดำเนินงาน

3.4 แนวทางการพัฒนาการสื่อสารด้านผู้รับสาร (Receiver) ควรมีการจัดทำฐานข้อมูลที่เชื่อถือ ให้ผู้รับสารสามารถสืบค้นได้ง่าย เน้นกิจกรรมส่งเสริมความรู้ให้แก่ประชาชน สร้างช่องทางสื่อสารให้เข้าถึงได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ อรทัย รุ่งวชิรา และคณะ (2564, น.54-59) ได้ศึกษาเรื่อง การประเมินความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพ และพฤติกรรมสุขภาพผู้สูงอายุที่เป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ศูนย์การแพทย์และฟื้นฟูผู้ป่วยโรคหัวใจ จังหวัดปทุมธานี พบว่า บุคลากรด้านสุขภาพควรพัฒนาระบบฐานข้อมูล เพื่อนำไปสู่การวางแผนจัดกิจกรรมการส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการจัดทำระบบฐานข้อมูลเพื่อการสื่อสารกับคนกลุ่มใหญ่ระดับประเทศ

3.5 แนวทางการพัฒนาด้านการประเมินผล (Feedback) ควรดำเนินการสำรวจความคิดเห็นในแต่ละโครงการอย่างต่อเนื่อง ให้ผลการประเมินเป็นปัจจุบันมากที่สุด

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการศึกษารายการนี้ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนงานด้านการส่งเสริมสุขภาพองค์ความรู้ทางการแพทย์แผนไทยของหน่วยงานภาครัฐ หรือเอกชนสามารถนำไปวิเคราะห์เพื่อพัฒนาวิธีการสื่อสารสุขภาพทางสื่อออนไลน์ และนำไปสู่แนวทางการพัฒนาการสื่อสารสุขภาพเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพของประชาชนไทยในอนาคตได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

การศึกษาครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาประเด็นด้านนโยบายการสื่อสารสุขภาพเพื่อการส่งเสริมความรอบรู้ของกรมการแพทย์แผนไทยฯ เพื่อจะได้เห็นทิศทางการทำงานเชิงนโยบายของภาครัฐ รวมถึงนำผลมาสะท้อนการปฏิบัติงานและการปรับปรุงการดำเนินงานด้านการส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพให้มีศักยภาพยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงสาธารณสุข. (2561). *แผนการปฏิรูปประเทศด้านสาธารณสุข*. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2565, จาก <https://shorturl.asia/o9jeW>
- กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย. (2565). *เกณฑ์แบ่งประชากรไทย ของ ราชบัณฑิตยสถาน*. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2565, จาก <https://shorturl.asia/olSOV>
- กรุงเทพมหานครกิจ. (2564). *แนะนำการใช้ "สมุนไพรไทย" รักษา ก่อน-ขณะเป็น-หลังเป็นโควิด-19*. สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2564, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/social/960841>
- ขวัญเมือง แก้วดำเกิง. (2564). *ความรอบรู้ด้านสุขภาพ: กระบวนการ ปฏิบัติการ เครื่องมือประเมิน*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: โอดี ออก ดิจิตอล พรินท์ จำกัด.
- ทันกระแสนสุขภาพ กระทรวงสาธารณสุข. (2564). *น้ำสมุนไพรยอดฮิตกับเชื้อ COVID-19*. สืบค้นเมื่อ 4 สิงหาคม 2564, จาก http://healthydee.moph.go.th/view_article.php?id=1486
- เบญจวรรณ สอนอาจ. (2562). *แนวทางการสร้างความรอบรู้ด้านสุขภาพเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพ ของประชากรวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- เมธาวี จำเนียร และเมธี แก้วสนิท. (2561). *การสื่อสารสุขภาพเพื่อสร้างเสริมสุขภาพที่ดีของคนในชุมชน*. *วารสารสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย*, 24(2), 155-159.
- เหมือนฝัน ไม่สูญผล (2557). *กระบวนการสื่อสารสุขภาพในบริบทการแพทย์แผนไทย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, กรุงเทพฯ.
- วัชรพร เขยสุวรรณ. (2560). *ความรอบรู้ด้านสุขภาพ: แนวคิดและการประยุกต์สู่การปฏิบัติการพยาบาล*. *วารสารแพทยนาวิ*, 44(3), 183-184.
- สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ. (2564). *พินิจแผนโลก-ระดมแผนชาติสร้างความรอบรู้ด้านสุขภาพคนไทย*. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2565, จาก <https://shorturl.asia/AmdMV>
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). *การแบ่งภูมิภาคประเทศไทย*. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2565, จาก <http://www.nesdc.go.th>
- สำนักทะเบียนกรมการปกครอง. (2565). *ประชากรศาสตร์ไทย*. สืบค้นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2565, จาก <https://shorturl.asia/fhEBS>

- เสริมศักดิ์ ขุนพล. (2564). การสร้างสรรค์สื่อเพื่อความรู้ด้านสุขภาพเกี่ยวกับภาวะซึมเศร้าของผู้สูงอายุ. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 25(3), 109-120.
- อรรถัย รุ่งวชิรา, วิไลลักษณ์ ลังกา, รุ่งทิพา แยมรุ่ง, และสุนีย์ ละก้าป่น. (2564). การประเมินความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพ และพฤติกรรมสุขภาพผู้สูงอายุที่เป็นโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ศูนย์การแพทย์และฟื้นฟูปึงยีโก จังหวัดปทุมธานี. *วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข*, 31(2), 54-67.
- Cronbach, L. J. (1990). *Essentials of psychological testing* (5th ed.). New York: Harper Collins Publishers.
- Kickbusch, L., Jürgen M. P., Franklin, A. & Agis D. T. (2013). *Health literacy: The solid facts*. Copenhagen: World Health Organization Regional Office for Europe. Retrieved September 14, 2021, from <https://shorturl.asia/qdwU1>
- Krejcie, R.V., & Morgan, D.W. (1970). Determining Sample Size for Research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(2), 607.
- Likert, R. (1967). The Method of Constructing and Attitude Scale. In Reading in Fishbein, M. (Ed.), *Attitude Theory and Measurement*. New York: Wiley & Son. Fishbein, M. (Ed.), *Attitude Theory and Measurement*. New York: Wiley & Son.
- Merrill, J., C., and Lowenstein, R. L. (1971). *Media, messages, and men: New perspectives in communication*. New York: David McKay Company.
- Pleasant, A. (2012). *Health literacy around the world: Part health literacy efforts outside of the United States*. Retrieved September 18, 2021, from <https://shorturl.asia/lkRAO>
- Ratzan, S. C. (2012). *Policies and programs promoting health literacy globally. Presentation at the institute of medicine workshop on health literacy: Improving health, health systems, and health policy around the world*. Retrieved September 18, 2021, from <https://shorturl.asia/CnEru>
- Vamos, S. (2012). Health literacy in Canada. Presentation at the institute of medicine workshop on health literacy: Improving health, health systems, and health policy around the world. Retrieved September 18, 2021, from <https://shorturl.asia/yVjaA>
- Yamane, T. (1970). *Statistic: An Introductory Analysis*. (2nd ed.). New York: Harper & Row.

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการพิจารณาบทความ (Reviewers)
ที่ลงเผยแพร่ในวารสารจันทร์เกษมสาร ปีที่ 28 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2565

รายชื่อ

รองศาสตราจารย์ ดร.กัญกร	เยี่ยมพญา
รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา	บุญส่ง
รองศาสตราจารย์ ดร.โกศล	มีคุณ
รองศาสตราจารย์ ดร.ตุลญา	โรจน์ทั้งคำ
รองศาสตราจารย์ ดร.ทัศนีย์	ลิ้มสุวรรณ
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช	สุดสังข์
รองศาสตราจารย์ ดร.ปณฏฐาง	จันทร์บุญเรือง
รองศาสตราจารย์ ดร.พรสวรรค์	ศิริกัญจนารมณ์
รองศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์	อินตะชน
รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทรธิรา	ผลงาน
รองศาสตราจารย์ ดร.วาสนา	คุณาอภิสิทธิ์
รองศาสตราจารย์ ดร.อภิรัช	พุกสวัสดิ์
รองศาสตราจารย์ ดร.อรสา	จรรยาธรรม
รองศาสตราจารย์มุกดา	ศรียงค์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด	อินทจามรรักษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชลธิป	สมาธิโต
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐดนัย	สุภัทรากุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดรณศักดิ์	ตติยะลาภะ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะธิดา	ทองอร่าม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ศักดิ์	รวมชมรัตน์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มยุรี	รัตนเสริมพงศ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ราตรี	แจ่มนิยม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วาสิตา เกิดผล	ประสพศักดิ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สถาพร	ถาวรอธิวาสน์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์	อัจฉริยนนท์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรทัย	เสียงจินดาถาวร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนิษฐา	พุทธเสถียร
ดร.เสถียรภาคณ์	มุขดี
นายทวีศักดิ์	วรพิวุฒิ

หลักเกณฑ์การลงตีพิมพ์ในวารสารจันทร์เกษมสาร

เวลาเผยแพร่	เผยแพร่เป็นประจำทุกปี ๆ ละ 2 ฉบับ โดยกำหนดออกตรงตามเวลาอย่างต่อเนื่อง คือ ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน และ ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม
เจ้าของวารสาร	มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทร์เกษม
ติดต่อกองบรรณาธิการ	สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทร์เกษม โทร 0-2942-6800 (ต่อ 9001-9009) แฟกซ์: 0-2512-1845 อีเมล: research.rdi@chandra.ac.th

มาตรฐานวารสาร

ปฏิบัติตามเกณฑ์มาตรฐานวารสารวิชาการกลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ โดยกองบรรณาธิการ ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิตามเกณฑ์ที่ อว. และ สกสว. กำหนด ทั้งจากภายในและภายนอก ในสัดส่วนที่เป็นผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมากกว่าผู้ทรงคุณวุฒิภายใน ระบบการพิจารณาประเมินบทความใช้ระบบที่ผู้เขียนและผู้อ่านไม่ทราบชื่อซึ่งกันและกัน (Double Blind) โดยผู้อ่าน (Reviewer) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีตำแหน่งทางวิชาการ และ/หรือเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในระดับปริญญาเอก มีความเชี่ยวชาญในสาขาและมีผลงานวิจัยอย่างต่อเนื่องหรือสอดคล้องกับบทความที่นำเสนออย่างน้อย 3 คน

เรื่องที่ลงวารสาร

1. เป็นบทความวิจัย (Research Articles) หรือบทความวิชาการ (Articles) ในกลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์
2. ต้องเป็นบทความที่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ใดมาก่อน รวมทั้งไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาหรือส่งเพื่อตีพิมพ์ที่อื่นซ้ำในเรื่องเดียวกัน
3. เนื้อหา ส่วนประกอบใด ๆ ของบทความ เป็นความคิดเห็นของผู้เขียนแต่ละท่าน กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยหรือรับผิดชอบ
4. ต้นฉบับที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารจันทร์เกษมสารต้องผ่านการพิจารณาจากผู้ประเมินบทความตามกระบวนการ และได้รับการยอมรับจากผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความอย่างน้อย 3 คน
5. ผู้เขียนต้องยินยอมปฏิบัติตามเงื่อนไขที่กองบรรณาธิการวารสารกำหนด รวมทั้งต้องยินยอมให้บรรณาธิการแก้ไขความสมบูรณ์ของบทความได้ก่อนเผยแพร่
6. ผู้เขียนต้องกรอกข้อมูลในระบบฐานข้อมูลวารสารอิเล็กทรอนิกส์กลางของประเทศไทย (Thai Journals Online–ThaiJO) โดยเข้าไปที่ www.tci-thaijo.org

คำแนะนำการเตรียมต้นฉบับ

1. บทความทุกบทที่ส่งมาให้พิจารณา ต้นฉบับพิมพ์ในกระดาษเอ 4 ความยาวระหว่าง 14–16 หน้า โดยใช้ชนิดและขนาดของตัวอักษรตามที่กำหนด

2. บทความทุกบทต้องมีชื่อเรื่อง ชื่อผู้เขียนทุกคน บทคัดย่อ คำสำคัญ ที่เป็นภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ชื่อภาษาอังกฤษเฉพาะคำขึ้นต้นให้พิมพ์เป็นตัวพิมพ์ใหญ่ โดยแยกบทคัดย่อออกจากเนื้อหา ใช้ตัวอักษรแบบ TH Niramit AS

3. หัวข้อในบทความประกอบด้วย

3.1 บทคัดย่อ (ภาษาไทย) ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง ใช้ตัวหนา ขนาด 18 ชื่อผู้เขียน ใช้ตัวหนา ขนาด 15 สังกัดที่ทำงาน ใช้ตัวปกติ ขนาด 12 ให้ระบุไว้ในบรรทัดต่อจาก ชื่อ-สกุล บทคัดย่อ ใช้ตัวหนาขนาด 16 เนื้อความใช้ตัวปกติ ขนาด 16

ชื่อเรื่องภาษาไทย (ขีดขวา)

ชื่อผู้เขียนภาษาไทย¹ (ขีดขวา)

¹สังกัดที่ทำงานภาษาไทย (ขีดขวา)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแบบฝึกทักษะภาษาฝรั่งเศสเพื่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการโรงแรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

3.2 บทคัดย่อ (ภาษาอังกฤษ) ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง ใช้ตัวหนา ขนาด 18 ชื่อผู้เขียน ใช้ตัวหนา ขนาด 15 สังกัดที่ทำงาน ใช้ตัวปกติ ขนาด 12 ให้ระบุไว้ในบรรทัดต่อจาก ชื่อ-สกุล บทคัดย่อ ใช้ตัวหนาขนาด 16 เนื้อความใช้ตัวปกติ ขนาด 16

ชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ (ขีดขวา)

ชื่อผู้เขียนภาษาอังกฤษ¹ (ขีดขวา)

¹สังกัดที่ทำงานภาษาอังกฤษ (ขีดขวา)

Abstract

The purposes of this research were 1) to develop French for Tourism and Hotel Industries Lessons for Developing Cross-cultural Competency Among Undergraduates

3.3 คำสำคัญทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (Keywords) อยู่ต่อจากบทคัดย่อ 3–5 คำ ใช้ตัวปกติขนาด 14 ส่วนหัวข้อคำว่าคำสำคัญใช้ตัวหนา ขนาด 14

3.4 เนื้อหาบทความ แบ่งเป็น 1 คอลัมน์ หัวข้อใช้ตัวหนา ขนาด 16 เนื้อความใช้ตัวปกติ ขนาด 16

3.5 เนื้อหาบทความวิจัยประกอบด้วยหลักสำคัญคือ บทนำที่กล่าวถึงความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย (ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย) กรอบงานวิจัย (ถ้ามี) สมมติฐานการวิจัย (ถ้ามี) วิธีดำเนินการวิจัย (เครื่องมือการวิจัยการรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล) ผลการวิจัย (ให้นำเสนอข้อมูลหรือตารางผลการวิเคราะห์ สังเคราะห์) อภิปรายผลการวิจัย ข้อเสนอแนะการวิจัย (ข้อเสนอแนะสำหรับการปฏิบัติ ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป) เอกสารอ้างอิง

3.6 เนื้อหาบทความวิชาการ ประกอบด้วยหลักสำคัญคือ บทนำ เนื้อหา บทสรุป เอกสารอ้างอิง

4. รูปแบบตาราง ชื่อตาราง ใช้ตัวหนา ขนาด 16 หัวข้อตาราง ใช้ตัวหนา ขนาด 14 เนื้อหาในตาราง ใช้ตัวปกติ ขนาด 14 ดังนี้

ตารางที่ 1 คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจแต่ละด้านของผู้สูงอายุที่อาศัยอยู่สถานสงเคราะห์ผู้สูงอายุหญิง (n=29)

ความพึงพอใจ	M	SD	ระดับความพึงพอใจ
ด้านที่พักอาศัย	x.xx	x.xx	มากที่สุด
ด้านอาหาร	x.xx	x.xx	มาก

5. ใช้การอ้างอิงตามแนว เอพีเอ (APA–American Psychological Association Edition 6) ทั้งเอกสารอ้างอิงที่เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

6. ห้ามใช้เลขข้ออัตโนมัติ

7. ต้องทำการตั้งค่ากระดาษ ดังนี้

7.1 ตั้งค่าน้ำกระดาษ

- บน-ล่าง 3 ซม. - ซ้าย-ขวา 2.54 ซม.
- เย็บกระดาษ 0.91 ซม. - ตำแหน่งเย็บกระดาษ ซ้าย

7.2 ตั้งค่าการย่อหน้า (Paragraph)

การจัดแนว กระจายแบบไทย

ระดับเค้าร่าง เนื้อความ

การเยื้อง ซ้าย-ขวา 0 ซม. พิเศษ ไม่มี

ระยะห่าง ก่อน-หลัง 0 w. ระยะห่างบรรทัด หนึ่งเท่า

7.3 ตั้งค่า tabs

1.0.6 นิ้ว/1.52 ซม.

1.10.85 นิ้ว/2.16 ซม.

1.1.11.1 นิ้ว/2.79 ซม.

1)1.35 นิ้ว/3.34 ซม.

ตัวอย่างการเขียนเอกสารอ้างอิง อ้างอิงโดยการเรียงลำดับตามตัวอักษร

1. หนังสือ

1.1 การอ้างอิงในรายการบรรณานุกรม

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). *ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561–2580* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

Yamane, T. (1973). *Statistics: An introductory analysis* (3rd ed.). New York: Harper & Row Publication.

1.2 การอ้างอิงในเนื้อหา แบบนาม-ปี

(สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2562, น.45)

(Yamane, 1973, p.725)

(Harris & Cook, 2020)

(Harris et al., 2020)

(Miller, 1999; Shafranske & Mahoney, 1998)

2. บทความวารสาร

2.1 การอ้างอิงในรายการบรรณานุกรม

เกศรา เสงงาน, แจ่มจันทร์กุลวิจิตร, และลักขณา คงแสง. (2561). ภาวะสุขภาพและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับภาวะสุขภาพของเด็กที่รับบริการที่ฝ่ายพัฒนาเด็กปฐมวัย. *วารสารพยาบาลสงขลานครินทร์*, 32(1), 11–25.

Mellers, B. A. (2000). Choice and the relative pleasure of consequences. *Psychological Bulletin*, 126(3), 910–916.

Cheung, J. M. Y., Bartlett, D. J., Armour, C. L., Laba, T. L., & Saini, B. (2018). To drug or not to drug: A qualitative study of patients' decision-making processes for managing insomnia. *Behavioral Sleep Medicine*, 16(1), 1–26.

2.2 การอ้างอิงในเนื้อหา แบบนาม-ปี

(เกศรา เสงี่ยม และคณะ, 2561, น.16)

(เกศรา เสงี่ยม และคณะ, 2561, น.16-20)

(Mellers, 2000, p.915)

(Mellers, 2000, pp.915-920)

(Cheung et al., 2018, p.23)

3. วิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์ และภาคนิพนธ์

3.1 การอ้างอิงในรายการบรรณานุกรม

Niphawan, S. (2008). *Caregiver role strain and rewards of caregiving: A study of caring for traumatic brain injured patients in eastern Thailand* (Doctoral dissertation). Mahidol University, Bangkok.
ภาสกร เพ็ชรประไพ. (2548). การศึกษาความต้องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, กรุงเทพฯ.

3.2 การอ้างอิงในเนื้อหา แบบนาม-ปี

(ภาสกร เพ็ชรประไพ, 2548, น.1)

4. แหล่งข้อมูลออนไลน์

4.1 การอ้างอิงในรายการบรรณานุกรม

Jairaksa, S. (2017). *Promote Technical Occupations*. Retrieved May 29, 2018, from http://cddata.cdd.go.th/cddkm/prov/km2_viewlist.php?action=view&div=64&kid=28748
กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2557). *ร่างแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ฉบับที่ 3) ของประเทศไทย พ.ศ. 2557-2561*. สืบค้นเมื่อ 28 มกราคม 2561, จาก <http://itc.ddc.moph.go.th>

4.2 การอ้างอิงในเนื้อหา แบบนาม-ปี

(Jairakas, 2017, p.1)

วารสารจันทร์เกษมสาร ปีที่ 28 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2565)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเผยแพร่ความรู้ ความคิด และผลงานที่เกี่ยวกับการศึกษาและการวิจัย ในแนวทางสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์ทางวิชาการของมหาวิทยาลัย
2. ส่งเสริมให้คณาจารย์ บุคลากรของมหาวิทยาลัย ผลิตผลงานทางวิชาการ เผยแพร่ต่อสาธารณชน ในรูปแบบบทความวิชาการและวิจัย
3. เพื่อเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนแนวคิด หรือความรู้ที่เกี่ยวข้องกับผลงานวิชาการ ระหว่าง นักวิชาการในมหาวิทยาลัยกับสังคมภายนอก

ที่ปรึกษา

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทร์เกษม
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย
ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา

บรรณาธิการ

ดร.ณพัชญ์ปภา สว่างนุวัตรกุล

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

ดร.กัลยกร วงศ์รักษ์

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ ดร.ปราโมทย์ ประสาทกุล	มหาวิทยาลัยมหิดล
ศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ	สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
ศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด กิจจันทร์	(มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทร์เกษม)
รองศาสตราจารย์ ดร.อังคินันท์ อินทรกำแหง	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณดี สุทธิโนรากร	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทร์เกษม
39/1 ถนนรัชดาภิเษก แขวงจันทร์เกษม เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10900
โทรศัพท์ 0-2942-6800 ต่อ 9001-9009
E-mail: research.rdi@chandra.ac.th

กองจัดการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิศิษฐ์	ปิ่นทองวิชัยกุล
ดร.วีระพงศ์	รุกขพันธ์
เรืออากาศเอกหญิงพิรดา	อนุเวช
นางผกาดี	ไวกลีกรรม
นางรัชไนย์	พลพิบูลย์
นางสาวนรรชนา	ทาสุวรรณ
นางสาวทิพย์อนงค์	จินตวิจิต
นางสาวศิริพร	สุวัฒนสุข
นายเอกพล	กันทอง

เลขากองจัดการ

นางสาวยวงทอง	มากเอียด
นายวิศรุต	พิพิธกุล

ศิลปกรรม-ภาพปก

นางสาวนรรชนา	ทาสุวรรณ
--------------	----------

พิมพ์ที่:

มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
เลขที่ 39/1 ถนนรัชดาภิเษก แขวงจันทรเกษม เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10900
โทรศัพท์ 0-2942-6800 (ต่อ 9001-9009)
อีเมล: research.rdi@chandra.ac.th

Institute of
Research
and ***Development***
Chandrakasem Rajabhat University



ISSN (Online) : 2651-1975
ISSN (Print) : 0858-0006

สถาบันวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

39/1 ถนนรัชดาภิเษก แขวงจันทรเกษม เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900
โทรศัพท์ : 0-2942-5800, 0-2942-6800 (ต่อ 9001-9007)
อีเมล : research.rdi@chandra.ac.th