

ผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมเพื่ออนุรักษ์และสืบสาน  
การแสดงกันตริ้มของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์

The Results of Applying Documentary Film with Audience Interaction for  
Kantrum Performance Conservation and Inheritance of Dong Man Cultural Village  
in Surin Province

จักรกรกฎ ใจรัศมี<sup>1\*</sup> นวัฏกร โปธิสาร<sup>2</sup> ดอนศักดิ์ ดีสม<sup>3</sup> และ วัฒนันท์ สมคะเณย์<sup>4</sup>

Jugkrich Jairassamee<sup>1\*</sup>, Nawuttgorn Potisarn<sup>2</sup>, Dornsak Deesom<sup>3</sup>, and Watsananan Somkhane<sup>4</sup>

คณะเทคโนโลยีการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์<sup>1-4</sup>

Faculty of Management Technology, Rajamangala University of Technology Isan, Surin Campus<sup>1-4</sup>

\*Corresponding author, e-mail: aeea1979@gmail.com

วันที่รับบทความ: 20 เมษายน 2565; วันแก้ไขบทความ: 12 สิงหาคม 2565; วันที่ตอบรับบทความ: 13 สิงหาคม 2565

#### บทคัดย่อ

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยมาอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตริ้มของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์เป็นสิ่งจำเป็นในปัจจุบัน งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตริ้มของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ และเพื่อศึกษาผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีที่สร้างขึ้น งานวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม กลุ่มเป้าหมาย คือ คณะกรรมการและสมาชิกหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาพยนตร์สารคดี โปสเตอร์ และแบบวัดความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐาน ผลการวิจัย พบว่า ภาพยนตร์สารคดีสามารถรับชมได้จากยูทูป โดยสแกนคิวอาร์โค้ดจากโปสเตอร์เพื่อเข้าถึงได้ เนื้อหาแสดงเรื่องราว ดังนี้ วิถีชีวิตของชุมชน ความหมายของกันตริ้ม ความสำคัญกับคนในชุมชน และปัญหาที่เกิดจากการแข่งขันทางธุรกิจบันเทิง สำหรับการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม พบว่าสามารถทำได้ตามแผนผังเส้นเรื่องที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดี พบว่า ระดับความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก และผลสรุปข้อเสนอแนะ พบว่า ผู้ชมจำเป็นต้องมีอินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงภาพยนตร์สารคดี การตัดสินใจในภาพยนตร์สารคดีมีน้อยจึงควรมีการออกแบบมากขึ้น ควรมีการแสดงกันตริ้ม มีการเพิ่มคำสืบค้นในยูทูป ควรมีการประชาสัมพันธ์ในช่องทางอื่น ควรสร้างในภาษาที่หลากหลาย และควรมีการส่งเสริมให้สร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมให้มากขึ้น กล่าวโดยสรุป ภาพยนตร์สารคดีก่อให้เกิดแหล่งเรียนรู้ออนไลน์อันจะนำไปสู่การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตริ้มของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ต่อไป

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สารคดี ปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม การแสดงกันตริ้ม หมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน

### Abstract

Applying modern technology to conserve and inherit the Kantrum performance of Dong Man cultural village in Surin province is essential in the present time. The research aimed to create a documentary film with audience interaction for Kantrum performance conservation and inheritance of Dong Man Cultural village in Surin province and to study the results of applying the documentary film. The research method was participatory action research using thirty targets who were committee and members of Dong Man cultural village. The research instruments were the documentary film, posters, and a satisfaction questionnaire. The data analysis used descriptive statistics. The results found that the documentary film could view via YouTube which scanned QR code for access from the poster. The content presented the story as follows: the way of community life, the meaning of Kantrum, the importance of Kantrum for people in the community, and problems happening from entertainment business competition. The audience interaction was found that it was accomplished according to the plotline. Moreover, the results of applying the documentary film found that the satisfaction mean by the documentary film was good. The conclusion of the recommendations found that the viewers need the internet to access the documentary film, there were few decisions in the documentary film so it should be more decisions ways, it should have a performance, it should include keywords on YouTube, it should promote in different channels, the films should create in a variety of languages, and should create more documentary film with audiences interactive. In conclusion, the documentary film is an online learning resource that will lead to participation in the conservation and inheritance of the Kantrum performance of Dong Man cultural village in Surin province.

**Keywords:** Documentary Film, Audience Interaction, Kantrum Performance, Dong Man Cultural Village

### บทนำ

ชุมชนจังหวัดสุรินทร์ มี 3 กลุ่มชาติพันธุ์ คือ เขมร ลาว กูย ซึ่งสภาพสังคมวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของแต่ละชาติพันธุ์ล้วนมีวัฒนธรรมของตนเองที่สะท้อนให้เห็นได้จากความเชื่อ พิธีกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งผี พราหมณ์ พุทธ รวมถึงประเพณีเทศกาลเล่นต่าง ๆ ดังชาติพันธุ์เขมรที่มีวัฒนธรรมและประเพณีที่สำคัญ เช่น เทศกาลตรุษสงกรานต์ โดยประเพณีดังกล่าวจะแสดงถึงวัฒนธรรมที่โดดเด่นผ่านการละเล่นและการแสดงต่าง ๆ ได้แก่ ลู๊ดอันเรหรือเรือมอันเร และเรือมตรดหรือเรือมตรุษ นอกจากนี้ยังมีพิธีกรรมและความเชื่อที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของการแสดงกับสังคมอย่างชัดเจน คือ พิธีกรรมมะมัวต และพิธีแห่นางหรือแต่งงาน โดยการแสดงดังกล่าวได้มีการนำดนตรี "กันตรึม" เข้ามามีบทบาทสำคัญในพิธีกรรมดังกล่าวในช่วงเวลาต่าง ๆ เช่น ช่วงพิธีสู่ขวัญ วงกันตรึมจะบรรเลงเพลงมังก์วลงจองได (บายศรีสู่ขวัญ) ซึ่งเนื้อหาในการขับร้องจะพรรณนาและสั่งสอนคู่บ่าวสาวในการครองชีวิตคู่ ส่วนพิธีกรรมมะมัวต หรือพิธีเข้าทรงของชาวเขมรถิ่นไทย จะมีความเชื่อถึงเรื่องการรักษาโรคภัยไข้เจ็บด้วยการเข้าทรงและร่ายรำบูชาบรรพบุรุษ โดยความศรัทธาจะส่งผลให้อาการเจ็บป่วยทุเลาลง หรือหายจากการเจ็บป่วยได้ (พงศธร ยอดคำเนิน, 2563 : 277) สำหรับวงกันตรึมในจังหวัดสุรินทร์ที่มีชื่อเสียงมีหลายคณะ อาทิ คณะกันตรึมดาร์ก็กันตรึมร้อยค คณะกันตรึมน้ำผึ้ง

เมืองสุรินทร์ คณะกัณตรีศรีฟ้า ดารณี คณะกัณตรีสังวร พรสวรรค์ คณะกัณตรีสมานชัย พิมพา เป็นต้น (อมรรัตน พิเลศ, 2556 : 76 – 77) โดยงานวิจัยนี้เป็นกรณีศึกษา คณะกัณตรีน้ำผึ้ง เมืองสุรินทร์ ซึ่งอยู่หมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์

หมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ ตั้งอยู่ หมู่บ้านดงมัน ตำบลคอโค อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์ ปัจจุบันยังมีการอนุรักษ์ สานต่อการแสดงกัณตรีของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน (กัญญารัตน์ พันเงาะ และ เสริม พงศ์ทอง, 2564 : 58) อันเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนที่จับต้องไม่ได้ แต่จะเห็นว่ารูปแบบการแสดงก็มีความเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เพื่อให้มีการเข้าถึงที่ง่ายขึ้น จากการศึกษาการเปลี่ยนแปลงของศิลปะการละเล่นกัณตรี ในงานวิจัยของ กัญญารัตน์ พันเงาะ และ เสริม พงศ์ทอง (2564 : 62 - 63) พบว่า ในด้านบทร้อง เครื่องดนตรี และการแสดงดนตรี มีการเปลี่ยนแปลง เช่น ด้านบทร้อง จะมีการร้องเกี่ยวกับ ซึ่งจะเน้นไปทางการสอนด้านการดำรงชีวิตของการครองเรือน ทำให้บทร้องมีความสนุกสนาน สำหรับด้านเครื่องดนตรี พบว่า ในอดีตจะมี กลอง ซอ ปี่อ้อ ฉิ่ง ฉาบ และกรับ แต่ปัจจุบันมีการเสริมเครื่องดนตรีสากลเข้ามา ทำให้เสียงดนตรีฟังเข้าใจง่ายขึ้น ซึ่งเครื่องดนตรี ได้แก่ ซอไฟฟ้า กลองชุด อิเล็กโทรน กลองทอมเบส และกีตาร์ เป็นต้น ส่วนด้านการแสดงดนตรี ในอดีตจะแสดงในงานแต่งงาน งานขึ้นบ้านใหม่ งานบวช งานศพ และมีงานที่สอดคล้องกับด้านความเชื่อ ปัจจุบันได้มีการปรับเปลี่ยนให้สามารถแสดงในงานสำคัญต่าง ๆ เช่น งานสงกรานต์ งานต้อนรับนักท่องเที่ยว วันไหว้ครู เป็นต้น จะเห็นว่าศิลปะการละเล่นกัณตรีบ้านดงมัน แม้จะมีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย แต่ก็ยังได้รับการสืบทอดให้เป็นภูมิปัญญาที่โดดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชาวเขมรสุรินทร์ ซึ่งบ้านดงมันได้มีการอนุรักษ์ศิลปะการแสดงกัณตรีมาเป็นเวลานานพร้อมกับการตั้งหมู่บ้าน และศิลปะการละเล่นกัณตรีที่โดดเด่นนี้เป็นที่ยอมรับและได้รับการคัดเลือกให้เป็นหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมันมาจนถึงปัจจุบัน (วิลาสินี เหมหงษ์ และคณะ, 2561 : 63 - 64) ดังงานวิจัยของ Liu et al. (2022 : 13) กล่าวว่า การอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมสามารถส่งเสริมได้โดยใช้อัตลักษณ์ของชุมชนร่วมกับกิจกรรมทางวัฒนธรรมของชุมชน ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เช่น ประเพณี เทศกาล และเพลงภาษาถิ่น เป็นต้น อย่างไรก็ตามแม้การแสดงกัณตรีจะมีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย แต่ก็พบปัญหาที่เกิดจากการแข่งขันของธุรกิจบันเทิง ทำให้ส่งผลต่อชนบทรณนิยมประเพณีโบราณถูกกลืนหายไป คนที่มีใจอนุรักษ์เท่านั้นจึงจะมองเห็นคุณค่า เช่น ในเวลาที่เคยประสบปัญหาเรื่องงบประมาณ ด้วยการที่มีใจอนุรักษ์กัณตรีให้ส่งต่อไปถึงเด็กรุ่นใหม่ได้สืบสานนั้น ทำให้เกิดพลังทุกครั้ง รวมไปถึงการได้รับแรงบันดาลใจจากผู้หลักผู้ใหญ่ที่รักในศิลปะและวัฒนธรรมกัณตรี ยิ่งทำให้รู้สึกมีกำลังใจที่จะสืบสานต่อไป (น้ำผึ้ง เมืองสุรินทร์, สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 23 เมษายน 2564) การแก้ปัญหาดังกล่าวควรประยุกต์ใช้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีส่งเสริมให้ผู้ชมได้เกิดทางเลือกในการเข้าถึงการแสดงกัณตรีที่ง่ายและหลากหลายมากขึ้นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เกิดการอนุรักษ์และสืบสานศิลปะการละเล่นกัณตรีให้คงอยู่ได้

เทคโนโลยีที่ทันสมัยที่สามารถเข้าถึงง่ายหากมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ต คือ ยูทูบ (YouTube) ซึ่งยูทูบเป็นทั้งแหล่งให้ความรู้ ความบันเทิง และเครือข่ายสื่อสังคม ที่นำเสนอในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว หรือวิดีโอ ซึ่งผู้ชมสามารถเลือกรับชมได้ตามที่ต้องการ การนำเสนอการแสดงกัณตรีเพื่อการอนุรักษ์และสืบสานศิลปะวัฒนธรรมผ่านยูทูบจึงเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่กำลังเป็นที่นิยม (Ribeiro et al., 2016 : 2644 – 2649; Zhang et al., 2021 : 4999 - 5000) ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) เป็นการนำเสนอในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวเช่นกัน โดยภาพยนตร์สารคดีเป็นการนำเรื่องราวซึ่งอยู่บนพื้นฐานของความจริงทั้งหมด หรือเกือบทั้งหมด ดังนั้นเนื้อหาจึงเกี่ยวข้องกับชีวิตความเป็นอยู่ ความคิดเห็น ความรู้สึก หรือทัศนคติของคน สำหรับการรับชมภาพยนตร์สารคดี ไม่ว่าจะเผยแพร่ที่ช่องทางใด ก็ล้วนตอบสนองความต้องการอยากรู้ของผู้ชม (ณัฐกานท์ ถือสมบัติ, 2559 : 38) อย่างไรก็ตามในการสร้างการรับรู้ ความจำ หรือความเข้าใจในเรื่องราว จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจัดทำสื่อแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) กับผู้ชม เนื่องจาก

สื่อดังกล่าว จะสร้างการรับรู้อันเป็นกระบวนการนำความรู้หรือข้อมูลข่าวสารเข้าสู่สมอง โดยผ่านอวัยวะสัมผัส (Sensory Organ) ซึ่งผู้ชมจะสามารถสร้างประสบการณ์ เพื่อเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะทำให้สมองรวบรวมและจดจำข้อมูลไว้ได้ (จง บุญประชา, 2557 : 13)

ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงได้สร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมเพื่ออนุรักษ์และสืบสานการแสดงกัณฑ์ของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ โดยสามารถรับชมผ่านทางยูทูป และศึกษาผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมที่พัฒนาขึ้น โดยมุ่งหวังให้เกิดแหล่งเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ ดึงดูดความสนใจให้รับชมภาพยนตร์สารคดีอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งเกิดความมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกัณฑ์ของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ให้คงอยู่ต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกัณฑ์ของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์
2. เพื่อศึกษาผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกัณฑ์ของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์

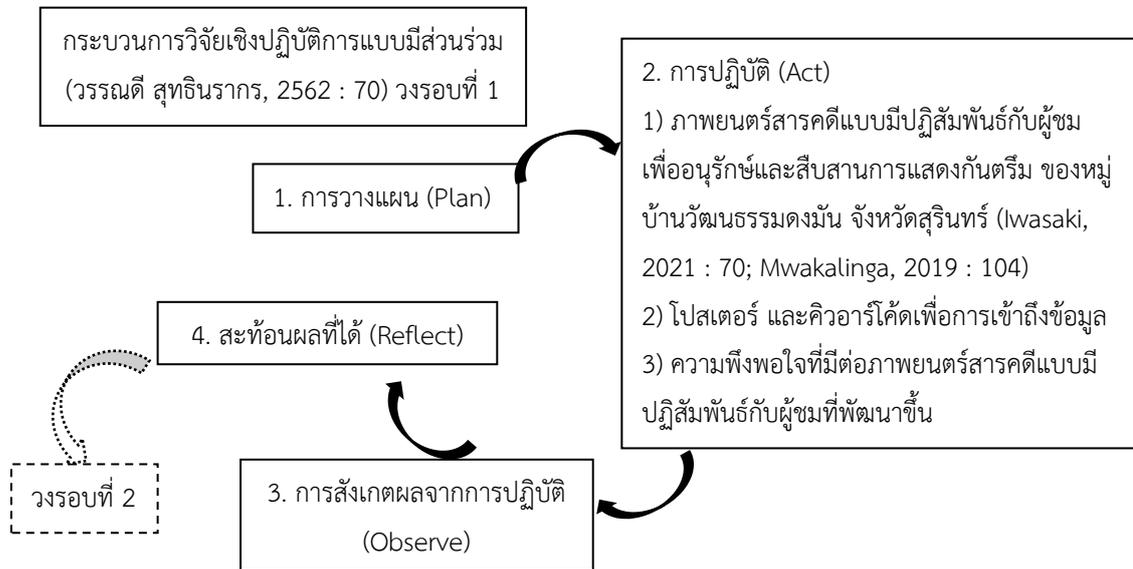
### การทบทวนวรรณกรรม

กัณฑ์ เป็นการเล่นที่สำคัญ ของชาวจังหวัดสุรินทร์ นิยมเล่นเพื่อใช้ประกอบพิธีกรรมในการรักษาคนไข้ หรือเรียกว่า การเล่นเพลงอาร์กซ์ ซึ่งมีความเชื่อว่า ผู้ที่ป่วย คือ ผู้ที่เทวดาลงโทษ ซึ่งการรักษาจะใช้เครื่องดนตรีกัณฑ์ ประกอบพิธีกรรมของหมอทรงที่กำลังส่งกระแสดิจในการหาวิธีการรักษา เครื่องดนตรีประกอบด้วย ปี่อ้อ 1 เล้า ซอ กลอง 1 คันทอง 2 ใบ ฉิ่ง ฉาบ กรับ อย่างละคู่ และการร้องประกอบทำนองต่าง ๆ ปัจจุบันได้มีการนำไปประกอบพิธีงานมงคล เช่นการบรรเลงในพิธีการแต่งงาน โดยเพลงกล่อมห่อ เป็นต้น ปัจจุบันในจังหวัดสุรินทร์มีวงกัณฑ์หลายคณะ ที่มีชื่อเสียง ดังเช่นวงของบ้านดงมัน คณะน้ำผึ้ง เมืองสุรินทร์ โดยมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบให้สามารถแข่งขันในทางธุรกิจได้ด้วย เช่น กัณฑ์ร็อค กัณฑ์ซิงเจอร์รี่ เป็นต้น (คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ, 2544 : 130 - 131)

Iwasaki (2021 : 70) ได้นำเสนอเคล็ดลับห้าข้อจากผู้สร้างภาพยนตร์สำหรับการสร้างโมดูลการสอนออนไลน์ด้วยภาพยนตร์สารคดี ดังนี้ 1. ให้ทำการวิจัย ศึกษาเนื้อหา ตัวละครหลัก ค้นหาทรัพยากรการสร้าง กำหนดกำหนดผู้เชี่ยวชาญ ค้นหาช่องว่างและเติมเต็มความสมบูรณ์ของเรื่องราวที่จะนำเสนอ 2. บอกเล่าเรื่องราวให้เห็นด้วยภาพรวบรวมบทสัมภาษณ์ที่น่าสนใจ เอกสารทางประวัติศาสตร์ เอกสาร ภาพถ่าย วิดีโอ และภาพเสริม โดยแสดงแก่ผู้ฟังเห็น ไม่ใช่แค่บอกผู้ฟังทราบ 3. กำหนด “ตัวละคร” หลัก ที่สามารถสร้างการเชื่อมต่อ ความสัมพันธ์ และการเอาใจใส่ไปยังผู้ชมตลอดการเล่าเรื่องราว 4. เนื้อหาควรรับประเด็นสากล เช่น ความรัก ความสุข ความสงบ ครอบครัว การอยู่รอด ความเจ็บปวด ความทุกข์ ความเท่าเทียม หรือการดิ้นรนต่อสู้เพื่อบรรลุเป้าหมาย และ 5. สร้างความเกี่ยวข้องกับผู้ชม ให้อำนาจผู้ชมในการดำเนินการ ส่งเสริมให้ผู้ชมใส่เรื่องราวของตนเองลงในสิ่งที่ผู้ชมกำลังเห็น

วรรณดี สุทธิสาร (2562 : 70) กล่าวถึง การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) ตามแนวคิดของเคมมิส (Kemmis) ว่ามีกระบวนการวิจัย 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย การสำรวจปัญหา เพื่อสู่การวางแผน (Plan) การปฏิบัติ (Act) การสังเกตผลจากการปฏิบัติ (Observe) แล้วจึงสะท้อนผลที่ได้ (Reflect) เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้มีกระบวนการสร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมเพื่ออนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) ดังนี้

1. ขั้นตอนการวางแผน (Plan) ดำเนินการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาบริบทของพื้นที่ติดต่อประสานงาน จัดประชุมผู้เกี่ยวข้อง กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ คณะกรรมการและสมาชิกหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จำนวน 30 คน โดยมีการร่วมกันวางแผนเพื่อกำหนดเป้าหมาย ชี้แจงวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ออกแบบกิจกรรม และกำหนดนักแสดง ฉาก ที่เกี่ยวข้องในการสร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมเพื่ออนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ การออกแบบโปสเตอร์และคิวอาร์โค้ด รวมไปถึงแนวทางการศึกษาผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมที่พัฒนาขึ้น จากนั้นดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดไว้ และตรวจสอบความถูกต้องสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulate) โดยพิจารณาเวลา สถานที่ และบุคคล

2. ขั้นตอนการปฏิบัติ (Act) ดำเนินการตามกิจกรรมตามแผนที่ได้ออกแบบไว้ ดังนี้

2.1 กิจกรรมการสร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมเพื่ออนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ ตามแผนที่ได้ออกแบบไว้ โดยมีรายละเอียด ดังนี้ 1. ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production) ดังนี้ การค้นคว้าหาข้อมูล (Research) การกำหนดประโยคหลักสำคัญ (Premise) การเขียนเรื่องย่อ (Synopsis) การเขียนโครงเรื่องขยาย (Treatment) บทภาพยนตร์ (Screenplay) บทถ่ายทำ (Shooting Script) และบทภาพ (Storyboard) 2. ขั้นการผลิต (Production) ดำเนินการผลิตภาพยนตร์สารคดีตามที่ได้เตรียมการไว้ ประกอบด้วยส่วนที่เกี่ยวข้องกัน ดังนี้ บุคลากร สถานที่ อุปกรณ์ในการผลิตรายการ ผู้ดำเนินรายการ และผู้ร่วม

รายการ และ 3. ชั้นหลังการผลิต (Post-Production) ดำเนินการลำดับภาพ หรือการตัดต่อ (Editing) การบันทึกเสียง (Sound Recording) การฉายเพื่อตรวจสอบ (Preview) และประเมินผล (Evaluation) ดำเนินการหาค่าความเที่ยงตรง โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้ค่าเฉลี่ย 4.45 (S.D. = 0.65)

2.2 กิจกรรมการออกแบบโปสเตอร์ โดยดำเนินการร่างภาพและการวางผัง (Layout) เป็นการร่างภาพแบบที่ใช้ในการตกแต่งโปสเตอร์เพื่อให้มองเห็นตัวอย่างของโปสเตอร์ จัดวางเนื้อหาและออกแบบ เป็นการนำข้อมูลที่ผ่านการคัดมาใส่ลงในโปสเตอร์รวมถึงออกแบบองค์ประกอบภาพต่าง ๆ ของโปรแกรมตัดต่อภาพและโปรแกรมสร้างภาพเวกเตอร์ ดำเนินการหาค่าความเที่ยงตรง โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้ค่าเฉลี่ย 4.33 (S.D. = 0.67)

2.3 กิจกรรมการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมที่พัฒนาขึ้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ภาพยนตร์สารคดี (กิจกรรมข้อ 2.1) โปสเตอร์ (กิจกรรมข้อ 2.2) และแบบวัดความพึงพอใจ โดยแบบวัดความพึงพอใจ มีวิธีการสร้างเครื่องมือ ดังนี้ ศึกษาเอกสาร การวัดประเมินผลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพยนตร์สารคดี การออกแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม การสร้างสื่อประสม การสร้างโปสเตอร์ กำหนดเกณฑ์ในการแปลผล คือ ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 มากที่สุด 3.51 – 4.50 มาก 2.51 – 3.50 ปานกลาง 1.51 – 2.50 น้อย 1.00 – 1.50 น้อยมาก (บุญชม ศรีสะอาด, 2554 : 209) จากนั้นร่างแบบวัดความพึงพอใจ จำนวน 30 ข้อ เพื่อนำไปหาค่าความเที่ยงตรง โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ด้านสื่อภาพยนตร์สารคดีและด้านสื่อโปสเตอร์ พบค่าความเที่ยงตรงอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ทุกข้อ ดำเนินการปรับแก้คำถูกคำผิดและการใช้ภาษาแล้วนำไปทดลองใช้ กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน และหาค่าความเชื่อมั่น คือ 0.855 จากนั้นนำไปเก็บรวบรวมข้อมูล ระหว่างเดือนตุลาคม – พฤศจิกายน 2564 โดยการเปิดยูทูปให้กับกลุ่มเป้าหมายด้วยตัวเอง รวมไปถึงการให้กลุ่มเป้าหมายทดลองสแกนคิวอาร์โค้ดจากโปสเตอร์ที่ได้ออกแบบไว้ และนำผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. ขั้นตอนการสังเกตผลจากการปฏิบัติ (Observe) ดำเนินการประชุมผู้นำชุมชน และตัวแทนคณะกรรมการและสมาชิกหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จำนวน 8 คน โดยสรุปผลที่ได้จากการปฏิบัติ (Act) จากนั้นประเมินว่าบรรลุวัตถุประสงค์ของงานวิจัยและเป็นไปตามการวางแผน (Plan) หรือไม่

4. ขั้นตอนการสะท้อนผลที่ได้ (Reflect) ผู้นำชุมชน และตัวแทนคณะกรรมการและสมาชิกหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน (จากข้อ 3) ร่วมกันให้ข้อเสนอแนะสะท้อนผลที่ได้จากการสังเกต (Observe) ในประเด็นเกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดี โปสเตอร์ คิวอาร์โค้ด และผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีจากการศึกษาความพึงพอใจ ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดไว้ และตรวจสอบความถูกต้องสามเส้าด้านข้อมูลอีกครั้ง โดยพิจารณา เวลา สถานที่ และบุคคล จากนั้นนำข้อเสนอแนะมาสรุปข้อมูลเพื่อนำไปใช้สำหรับการวางแผนพัฒนาในวงรอบถัดไป

## ผลการวิจัย

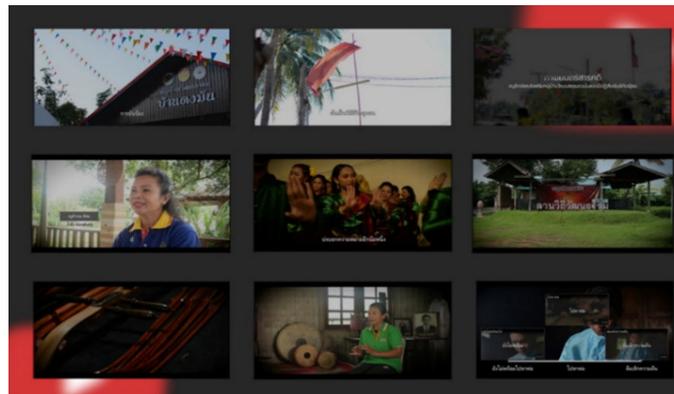
ผลการสร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์

ผลการสร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม สามารถรับชมได้จากยูทูปผ่านลิงค์ <https://www.youtube.com/watch?v=FDnBmRhslsg> หรือเข้าถึงโดยสแกนคิวอาร์โค้ดจากโปสเตอร์ ดังภาพที่ 2 และผลการสร้างภาพยนตร์สารคดี ดังภาพที่ 3

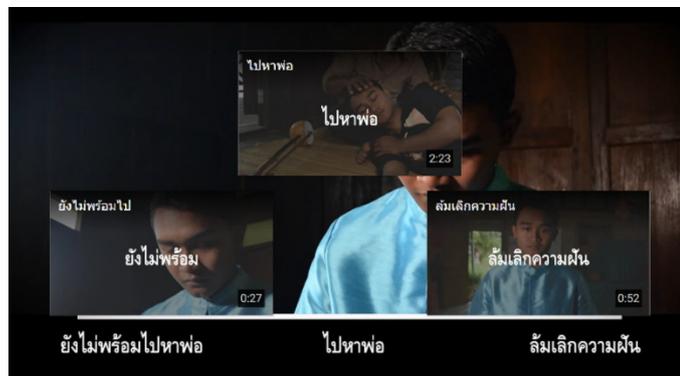


ภาพที่ 2 การเข้าถึงผ่านทางคิวอาร์โค้ดจากโปสเตอร์

จากภาพที่ 2 สามารถเข้าถึงภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมโดยการสแกนคิวอาร์โค้ดที่  
ออกแบบไว้ในโปสเตอร์เพื่อให้เข้าถึงยูทูปได้ง่าย

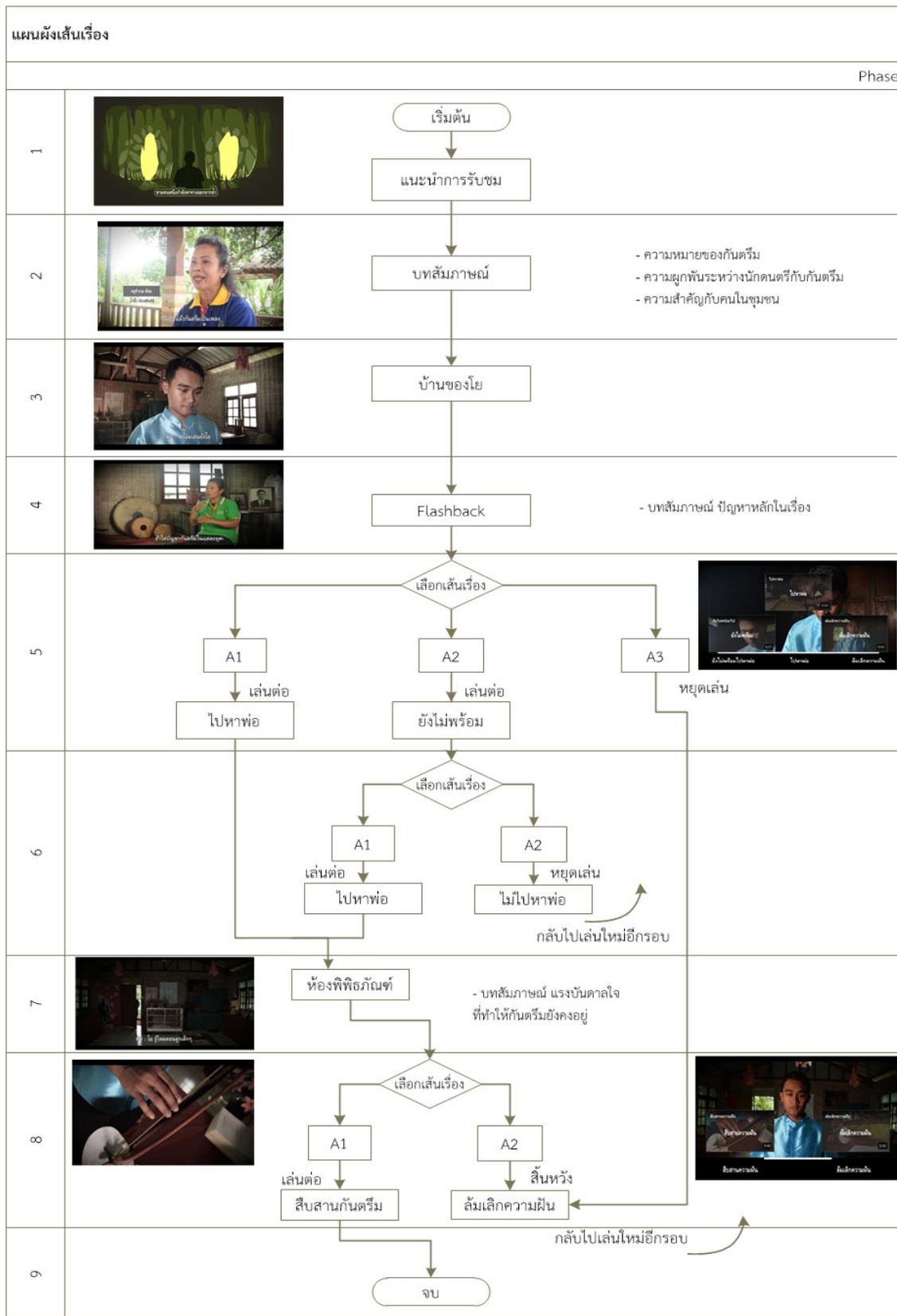


(ก) เนื้อหาภาพยนตร์



(ข) การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม

ภาพที่ 3 เนื้อหาภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม



ภาพที่ 4 แผนผังเส้นเรื่องของภาพยนตร์สารคดี

จากภาพที่ 3 (ก) พบว่าเนื้อหาเนื้อหาของภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงความหมายของกันตริ้ม ความผูกพันระหว่างนักดนตรีกับกันตริ้ม ความสำคัญกับคนในชุมชน รวมไปถึงบทสัมภาษณ์ปัญหาหลักในเรื่อง จะเห็นว่าเนื้อหาแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชุมชนที่มีดนตรีและการขับร้องเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิตของหมู่บ้านวัฒนธรรมบ้านดงมัน มีการกล่าวถึงการแสดง จะเรียง กันตริ้ม และดนตรี รวมไปถึงเป็นหมู่บ้านที่ผลิตเครื่องดนตรีพื้นบ้านกันตริ้ม จากนั้นเนื้อหาจะแสดงให้เห็นถึงความหมายของกันตริ้ม ความผูกพันระหว่างนักดนตรีกับกันตริ้ม และความสำคัญกับคนในชุมชน จากนั้นได้แสดงเนื้อหาถึงปัญหาหลักของเรื่องในยุคปัจจุบัน เนื่องจากเป็นยุคแห่งการแข่งขันทางธุรกิจ บันเทิง ส่งผลให้ชนบทรรมนิยมประเพณีโบราณได้ถูกกลืนหายไป นอกจากนี้ภาพยนตร์สครดตียังมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ดังภาพที่ 3 (ข) โดยพบว่า ผู้ชมสามารถเลือกตัดสินใจ 3 เส้นทาง คือ เส้นทางที่ 1 ไปหาพ่อ เส้นทางที่ 2 ยังไม่พร้อมหาพ่อ และเส้นทางที่ 3 หยุดเล่นล้มเลิกความฝัน สามารถแสดงแผนผังเส้นเรื่องของภาพยนตร์สครดตี ดังภาพที่ 4 ซึ่งพบว่า แผนผังเส้นเรื่องของภาพยนตร์สครดตี เป็นออกเป็น 2 ส่วนที่สำคัญ คือ การดำเนินเรื่องราวตามลำดับ และการดำเนินเรื่องราวแบบตัดสินใจ โดยการดำเนินเรื่องราวตามลำดับนั้น จะเป็นการแสดงเนื้อหาของภาพยนตร์สครดตี ในส่วนของการดำเนินเรื่องราวแบบตัดสินใจนั้น จะเป็นการตัดสินใจให้กับโย ซึ่งเป็นตัวแทนที่จะเลือกอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตริ้มของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน สืบต่อไป ซึ่งผู้ชมจะต้องเป็นคนเลือกแทนโย อันเป็นการตัดสินใจเลือกของผู้ชมที่จะอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตริ้มของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน สืบต่อไปเช่นกัน จะเห็นว่าเมื่อผู้ชมได้มีสิทธิ์ที่จะเลือกตัดสินใจชมภาพยนตร์จะทำให้ผู้ชมได้เกิดการมีส่วนร่วมไปกับนักแสดงและสามารถนำไปสู่การรับรู้ถึงการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตริ้มของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ได้

ผลการประเมินภาพยนตร์สครดตีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตริ้มของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า ค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ระดับมาก ( $\bar{X} = 4.39$ ) เมื่อพิจารณารายด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ค่าเฉลี่ยมากที่สุดไปน้อยที่สุด คือ ด้านการออกแบบภาพยนตร์สครดตีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ( $\bar{X} = 4.47$ ) ด้านเนื้อหาของภาพยนตร์สครดตีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ( $\bar{X} = 4.43$ ) ด้านความพึงพอใจที่มีต่อสื่อ ( $\bar{X} = 4.33$ ) ด้านเนื้อหาโปสเตอร์ ( $\bar{X} = 4.33$ ) และด้านการออกแบบโปสเตอร์ ( $\bar{X} = 4.33$ )

ผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สครดตีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตริ้มของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์

1. ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์สครดตีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมที่พัฒนาขึ้น ดังตารางที่

1 - 2

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

	รายการ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	17	56.67
	หญิง	13	43.33
	รวม	30	100.00
อายุ	ต่ำกว่า 20 ปี	5	16.67
	20 - 31 ปี	6	20.00

ตารางที่ 1 (ต่อ)

รายการ		จำนวน	ร้อยละ
	31 - 40 ปี	6	20.00
	มากกว่า 41 ปี	13	43.33
	<b>รวม</b>	30	100.00
สถานภาพ	ผู้ใหญบ้าน	1	3.33
	กรรมการหมู่บ้าน	5	16.67
	สมาชิกหมู่บ้าน	24	80.00
	<b>รวม</b>	30	100.00
อาชีพ	รับราชการ	4	13.33
	นักเรียน/นักศึกษา	5	16.67
	เกษตรกร	10	33.33
	รับจ้าง	8	26.67
	ค้าขาย	3	10.00
	<b>รวม</b>	30	100.00

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศชาย จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 56.67 มีมากกว่า 41 ปี จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43.33 มีสถานะเป็น สมาชิกหมู่บ้าน จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 และมีเกษตรกร จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมที่พัฒนาขึ้น

n = 30 คน

รายการประเมิน	ความพึงพอใจ		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
<b>1. ด้านเนื้อหาโปสเตอร์</b>			
1.1 เนื้อหาของโปสเตอร์มีความเหมาะสม	4.47	0.51	มาก
1.2 เนื้อหาของโปสเตอร์มีความครบถ้วนของเนื้อหา	4.33	0.61	มาก
1.3 เนื้อหาของโปสเตอร์มีความชัดเจน	4.40	0.56	มาก
1.4 การใช้ภาษาในโปสเตอร์มีความถูกต้องเหมาะสม	4.27	0.58	มาก
1.5 ภาพที่ใช้ประกอบมีความสวยงาม	4.37	0.61	มาก
1.6 การออกแบบภาพสอดคล้องกับเนื้อหา	4.43	0.57	มาก
<b>รวม</b>	4.38	0.52	มาก
<b>2. ด้านเนื้อหาภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม</b>			
2.1 เนื้อหาของภาพยนตร์สารคดีมีความเหมาะสม	4.30	0.70	มาก

ตารางที่ 2 (ต่อ)

n = 30 คน

รายการประเมิน	ความพึงพอใจ		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
2.2 เนื้อหาของภาพยนตร์สารคดีมีความครบถ้วนของเนื้อหา	4.33	0.61	มาก
2.3 เนื้อหาของภาพยนตร์สารคดีมีความชัดเจน	4.37	0.56	มาก
2.4 การใช้ภาษาในภาพยนตร์สารคดีมีความถูกต้องเหมาะสม	4.37	0.72	มาก
2.5 ภาพประกอบที่ใช้ในภาพยนตร์สารคดีมีความเหมาะสม	4.40	0.50	มาก
2.6 เสียงประกอบมีความถูกต้องชัดเจน	4.47	0.57	มาก
<b>รวม</b>	4.37	0.51	มาก
<b>3. ด้านการออกแบบโปสเตอร์</b>			
3.1 การออกแบบของโปสเตอร์มีความเหมาะสม	4.43	0.63	มาก
3.2 โทนสีของโปสเตอร์มีความสวยงาม	4.47	0.68	มาก
3.3 ขนาดตัวอักษรอ่านง่ายมีความเหมาะสม	4.47	0.57	มาก
3.4 การออกแบบภาพโปสเตอร์มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.43	0.57	มาก
<b>รวม</b>	4.45	0.57	มาก
<b>4. ด้านการออกแบบภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม</b>			
4.1 การออกแบบขนาดวิดีโอมีความเหมาะสม	4.53	0.57	มากที่สุด
4.2 ใช้ภาพประกอบวิดีโอที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.43	0.63	มาก
4.3 การออกแบบที่ใช้ทั้งหมดเป็นรูปแบบเดียวกัน	4.33	0.80	มาก
4.4 เสียงบรรยายมีความเหมาะสม	4.30	0.70	มาก
4.5 เสียงประกอบมีความเหมาะสม	4.40	0.67	มาก
<b>รวม</b>	4.40	0.57	มาก
<b>5. ด้านความพึงพอใจที่มีต่อสื่อ</b>			
5.1 สามารถเข้าใจเนื้อหาที่ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมสื่อออกมา	4.37	0.61	มาก
5.2 การวางลำดับภาพที่เข้าใจง่าย	4.43	0.73	มาก
5.3 ความสะดวกในการชมภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม	4.37	0.61	มาก
5.4 ความเหมาะสมของเวลาในการรับชมภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม	4.30	0.60	มาก
5.5 เสียงประกอบและเสียงบรรยายมีความเหมาะสมชัดเจน	4.30	0.53	มาก
<b>รวม</b>	4.35	0.58	มาก
<b>โดยรวม</b>	4.39	0.46	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ระดับมาก ( $\bar{x} = 4.39$ , S.D. = 0.46) เมื่อพิจารณาทางด้านเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ ด้านการออกแบบโปสเตอร์ ( $\bar{x} = 4.45$ , S.D. = 0.57) ด้านการออกแบบ

ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ( $\bar{X} = 4.40$ , S.D. = 0.57) ด้านเนื้อหาโปสเตอร์ ( $\bar{X} = 4.38$ , S.D. = 0.52) ด้านเนื้อหาภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ( $\bar{X} = 4.37$ , S.D. = 0.51) และด้านความพึงพอใจที่มีต่อสื่อ ( $\bar{X} = 4.35$ , S.D. = 0.58) เมื่อพิจารณารายข้อเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากกว่าข้ออื่น คือ การออกแบบขนาดวิดีโอมีความเหมาะสม ( $\bar{X} = 4.53$ , S.D. = 0.57) เนื้อหาของโปสเตอร์มีความเหมาะสม ( $\bar{X} = 4.47$ , S.D. = 0.51) เสียงประกอบมีความถูกต้องชัดเจน ( $\bar{X} = 4.47$ , S.D. = 0.57) โทนมือของโปสเตอร์มีความสวยงาม ( $\bar{X} = 4.47$ , S.D. = 0.68) และขนาดตัวอักษรอ่านง่ายมีความเหมาะสม ( $\bar{X} = 4.47$ , S.D. = 0.57)

## 2. ผลสรุปข้อเสนอแนะจากผู้ชม ชุมชน คณะกรรมการหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน ดังนี้

2.1 เนื่องจากภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ เป็นภาพยนตร์ที่จำเป็นต้องดูผ่านยูทูปเท่านั้นถึงจะแสดงผลแบบปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม (Interactive) ได้ ดังนั้นผู้ชมจึงจำเป็นต้องมีอินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงยูทูป

2.2 เนื้อเรื่องถ่ายทอดเรื่องราวปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันได้ดี แต่อยากให้เรื่องราวการแก้ปัญหาที่สามารถโน้มน้าวผู้ชมได้หลากหลายทาง อาจต้องให้ชุมชนและหน่วยงานราชการเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบการตัดสินใจที่หลากหลาย

2.3 อยากให้ใส่ชุดการแสดงอย่างน้อย 1 ชุดการแสดงเพื่อให้ผู้ชมได้รับชมและรับฟังกันตรึม และเป็นการสร้างแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมบนยูทูปด้วย

2.4 การสืบค้นภาพยนตร์สารคดีในยูทูปไม่เจอในหน้าแรกของการค้นหาด้วยคำว่า “กันตรึม” “บ้านดงมัน” “หมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน” ทั้งนี้เนื่องจากในยูทูปมีสื่อมัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับคำสืบค้นเป็นจำนวนมาก ควรมีการเพิ่มคำสืบค้น ที่สามารถเข้าถึงภาพยนตร์สารคดีในยูทูปให้ง่ายขึ้น

2.5 ควรมีการประชาสัมพันธ์โปสเตอร์และภาพยนตร์สารคดีในยูทูปในช่องทางที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดการรับรู้และเข้าถึงภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ให้มากขึ้น

2.6 ควรสร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ ในรูปแบบภาษาที่หลากหลาย เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาเขมร เป็นต้น

2.7 ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมมีความทันสมัยในการนำเสนอสื่อทำให้ผู้ชมตื่นตัวตลอดเวลา และดึงดูดให้รับชมมากขึ้น ควรมีการส่งเสริมให้สร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมให้มากขึ้น

## สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

### 1. สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยนี้ได้ศึกษาผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมเพื่ออนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน สามารถสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการสร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ สรุปได้ว่า ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมสามารถเข้าถึงโดยการสแกนคิวอาร์โค้ดบนโปสเตอร์ การออกแบบเนื้อหาของภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม เนื้อหาประกอบด้วย วิถีชีวิตของชุมชนของหมู่บ้านวัฒนธรรมบ้านดงมัน การกล่าวถึงการแสดง จะเรียง กันตรึม และดนตรี การผลิตเครื่องดนตรี การบอกความหมายของกันตรึม ความผูกพันระหว่างนักดนตรีกับกันตรึม และความสำคัญกับคนในชุมชน การกล่าวถึงปัญหาหลักของเรื่องซึ่งส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงขนบธรรมเนียมประเพณีโบราณ การนำเสนอ โย

เป็นตัวแทนเยาวชนในหมู่บ้าน ที่จำเป็นจะต้องตัดสินใจที่จะสืบทอดการเล่นดนตรีพื้นบ้าน โดยผู้ชมจะต้องเป็นคนเลือกแทนโย ว่า จะเลือกที่จะอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน หรือเลือกที่จะสิ้นหวัง ผลการประเมินภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ระดับมาก

2. ผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ สรุปได้ว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมที่พัฒนาขึ้น พบว่า มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ระดับมาก และผลการศึกษาข้อเสนอแนะจากผู้ชม คณะกรรมการหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน สามารถสรุปดังนี้ เนื่องจากภาพยนตร์สารคดีได้ถูกอัปโหลดไปในยูทูป ผู้ชมจึงจำเป็นต้องมีอินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงภาพยนตร์สารคดี ส่วนการตัดสินใจในภาพยนตร์สารคดีมีน้อยเส้นทาง ในการพัฒนาเนื่องจากภาพยนตร์สารคดีครั้งต่อไปจึงควรมีการออกแบบที่หลากหลายมากขึ้น มีการเพิ่มชุดการแสดงเพื่อให้ความรู้ ความบันเทิงไปพร้อมกัน ควรมีการเพิ่มคำสื่บค้นในยูทูปที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย ควรมีการประชาสัมพันธ์ไปสเตอร์และภาพยนตร์สารคดีในช่องทางอื่น ควรสร้างในภาษาที่หลากหลาย เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาเขมร เป็นต้น และควรมีการส่งเสริมให้สร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมให้มากขึ้น

## 2. อภิปรายผล

ผลการสร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ โดยภาพยนตร์สารคดีมีเนื้อหาที่แสดงถึงวิถีชีวิตของชุมชนของหมู่บ้านวัฒนธรรมบ้านดงมัน มีประเด็นปัญหาโดยการเปิดเผยและย้ำเตือนไปยังผู้ชมให้ตระหนักถึงปัญหา พร้อมทั้งหาทางออกในการแก้ปัญหาร่วมกัน โดยพบว่าการดำเนินเนื้อเรื่องของนักแสดงที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ออกมาได้ดี จะส่งผลให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมกับนักแสดง ทำให้เข้าใจ และเกิดความตระหนักในสถานการณ์ที่เน้นย้ำถึงปัญหาของการอนุรักษ์สืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ ซึ่งเป็นจุดประสงค์หลักที่สำคัญของการสร้างสื่อประเภทภาพยนตร์สารคดี สอดคล้องกับงานวิชาการของ Mwakalinga (2019 : 104) ที่กล่าวถึงจุดประสงค์ของภาพยนตร์สารคดี คือ การเปิดเผย ย้ำเตือน โต้แย้ง การมีส่วนร่วมกับสังคม ในการพัฒนาความเข้าใจและความตระหนักในเหตุการณ์เฉพาะอย่างหรือประเด็นต่าง ๆ ซึ่งคาดหวังที่จะเรียกร้องให้สังคมดำเนินการ รวมไปถึงการร่วมสร้างสังคมประชาธิปไตยให้มากขึ้น นอกจากนี้ภาพยนตร์สารคดียังมีตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องราว คือ คุณน้ำผึ้ง เมืองสุรินทร์ ที่ทำหน้าที่เล่าเรื่องราวกันตรึมในหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ และมี โย ที่ให้อำนาจผู้ชมในการตัดสินใจเลือกเส้นทางผ่านภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม เนื่องจากการสร้างภาพยนตร์สารคดีที่ดีจำเป็นที่จะต้องมิตัวละครหลักที่สามารถที่สร้างการเชื่อมโยงสื่อสารไปยังผู้ชมตลอดการเล่าเรื่องราว อีกทั้งการให้ผู้ชมได้มีโอกาสในการเข้ามามีส่วนร่วมของการดำเนินเรื่องราว จะทำให้บรรลุจุดประสงค์ของการสร้างภาพยนตร์ที่ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Iwasaki (2021 : 70) ได้นำเสนอเทคนิคการสร้างภาพยนตร์สารคดีที่ดีห้าข้อ ดังนี้ การทำการวิจัย การบอกเล่าเรื่องราวให้เห็นด้วยภาพ การกำหนด “ตัวละคร” หลัก การสร้างเนื้อหารองรับประเด็นสากล และการสร้างความเกี่ยวข้องกับผู้ชม

2. ผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์

จากข้อเสนอแนะจากผู้ชม คณะกรรมการหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน ในการตัดสินใจดำเนินเรื่องราวในภาพยนตร์สารคดีมีน้อยเส้นทาง ซึ่งควรมีการออกแบบการตัดสินใจที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากผู้ชมจะได้เข้าถึงประเด็นต่าง ๆ ตามที่ผู้จัดทำภาพยนตร์สารคดีต้องการสื่อสารเรื่องราวมากขึ้น และเป็นการให้อำนาจการตัดสินใจกับผู้ชมในการดำเนินการอย่างแท้จริง สอดคล้องกับภาพยนตร์แบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมของแบร์ กริล (Bear Grylls)

เป็นนักผจญภัยชาวอังกฤษที่มีชื่อเสียงและได้สร้างภาพยนตร์ที่ให้อ่านการตัดใจกับผู้ชมหลายเรื่องในการผจญภัยร่วมกับเขาซึ่งมีเส้นทางการตัดสินใจที่หลากหลายตลอดทั้งเรื่อง (Netflix, 2019) นอกจากนี้การสร้างภาพยนตร์สารคดีที่หลากหลายภาษา จะช่วยส่งเสริมให้เข้าใจมากขึ้น เนื่องจากภาษาจะสร้างการรับรู้ของผู้ชมที่เป็นคนต่างชาติที่สนใจในศิลปะการแสดงกันตรึมของจังหวัดสุรินทร์ให้สูงขึ้น แม้คนต่างชาติจะให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ภาษาไทย แต่ถ้าหากมีการเพิ่มภาษาที่หลากหลายมากขึ้นก็จะส่งผลต่อการเข้าใจวัฒนธรรมได้รวมเร็วยิ่งขึ้น จะเห็นว่าภาษามีส่วนสำคัญในการเรียนรู้วัฒนธรรม จะเห็นได้จากงานวิจัยของ อธิพงษ์ เพ็ชรเกิด (2558 : 66) ได้ศึกษาเงื่อนไขที่ส่งผลต่อการรับรู้วัฒนธรรมไทยของแรงงานต่างชาติในจังหวัดพะเยา โดยกล่าวว่า สิ่งแรกที่แรงงานต่างชาติพยายามสร้างการรับรู้วัฒนธรรมไทย คือ การพัฒนาภาษาไทย เนื่องจากภาษาเป็นสิ่งแรกที่ทำให้ติดต่อสื่อสารกับนายจ้างได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ โกเมศ สุพลภัก และ เมตตา วิวัฒนานุกูล (2556 : 45) กล่าวว่า การเรียนภาษาจะช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมของบุคลากรที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้

### ข้อเสนอแนะ

#### 1. ข้อเสนอแนะในการใช้ประโยชน์

1. โรงเรียน สถานบันการศึกษา ชุมชน สามารถนำไปเป็นสื่อการสอนเพื่ออนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ได้

2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการมาท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้

#### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและพัฒนาภาพยนตร์สารคดีให้อยู่ในรูปแบบภาษาที่หลากหลาย เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาเขมร เป็นต้น โดยให้มีการให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษามีส่วนร่วมในการวิจัยพัฒนาภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม

2. ควรมีการศึกษาการรับรู้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ ของเยาวชนและนักท่องเที่ยว เพื่อการสืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์

### เอกสารอ้างอิง

กัญญารัตน์ พันใจ และ เสริม พงศ์ทอง. (2564). การเปลี่ยนแปลงการเล่นเพลงกันตรึมของชาวไทยเชื้อสายเขมร ในหมู่บ้านดงมัน ต.คอโค อ.เมือง จ.สุรินทร์ ระหว่าง พ.ศ. 2544 -ปัจจุบัน. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์**, 16(2), 56 - 64.

โกเมศ สุพลภัก และ เมตตา วิวัฒนานุกูล. (2556). การรับรู้และการสื่อสารเพื่อการจัดการความหลากหลายทางวัฒนธรรมของบริษัทข้ามชาติในประเทศไทย. **วารสารนิเทศศาสตร์**, 31(4), 39 - 58.

คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ. (2544). **วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์ และภูมิปัญญาจังหวัดสุรินทร์**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

จง บุญประชา. (2557). การออกแบบสื่อการจัดแสดงเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเยาวชน : กรณีศึกษาศูนย์เยาวชนสวนอ้อย. **วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับภาษาไทย**, 34(3), 1 - 16.

ณัฐกานท์ ถือสมบัติ. (2559). **ภาพยนตร์สารคดีจากพิธีกรรมสู่ขวัญข้าวของกลุ่มชาติพันธุ์ไทยลาว**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่น. สุรินทร์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.

- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). **การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่**. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- พงศธร ยอดดำเนิน. (2563). การดำรงอยู่ของศิลปะการแสดงกัณฑ์ในสังคมเขมรถิ่นไทยจังหวัดสุรินทร์. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**, 12(2), 259 - 280.
- วรรณดี สุทธิรักษา. (2562). **การวิจัยเชิงปฏิบัติการ: การวิจัยเพื่อเสริมภาพและการสรรค์สร้าง**. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : สยามปริทัศน์. 368 หน้า.
- วิลาสินี เหมหงษ์, คณินนิตย์ ไสยโสภณ, บุญยัง หมั่นดี. (2561). การศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดสุรินทร์. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์**, 19(1), 59 - 68.
- อมรรัตน์ พิเลิศ. (2556). เพลงพื้นบ้านกัณฑ์มธุรสกัณฑ์มธุรสสมัย. **วารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูล**, 8(1), 67 - 80.
- อธิพงษ์ เพ็ชรเกิด. (2558). เงื่อนไขที่ส่งผลต่อการรับรู้วัฒนธรรมไทยของแรงงานต่างชาติในจังหวัดพะเยา. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา**, 3(1), 62 - 70.
- Iwasaki, P. Y. (2021). Five Tips from Filmmakers: An Online Instructional Module for Documentary Film Research. **IAFOR Journal of Education**, 9(4), 63 - 82.
- Mwakalinga, M. N. (2019). African Documentary Film: Jean Marie Teno and Hybridism in Afrique, je te Plumerai. **Tanzania Zamani**, 11(1), 102 - 125.
- Netflix. (2019). **You vs. Wild | Interactive Series ft. Bear Grylls | Official Trailer | Netflix** [Video]. Retrieved April 10<sup>th</sup>, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=pwcr3cc0LZM>.
- Liu, X., Huang, Y., Xiang, H., Zhang, C., Chen, J., Xiao, D. (2022). Optimization Strategies for the Management Mechanisms of Conservation and Utilization in Traditional Chinese Villages Based on Relevance Analyses of Performance Evaluation. **Journal of Asian Architecture and Building Engineering**. 1 - 15. <https://doi.org/10.1080/13467581.2022.2097243>.
- Ribeiro, G. R. P. L. C., Bonini, L. M. M., Franco, F. C., Prados, R. M. N. (2016). Education, Culture and Heritage: A Proposal for Use of YouTube Videos in High School. **Creative Education**, 7, 2640 - 2651. <http://dx.doi.org/10.4236/ce.2016.717248>.
- Zhang, S., Aktas, T., Luo, J. (2021). Mi YouTube es Su YouTube? Analyzing the Cultures using YouTube Thumbnails of Popular Videos. In **2021 IEEE International Conference on Big Data (Big Data)**, December 15<sup>th</sup> - 18<sup>th</sup>, 2021. 4999 - 5006. Los Alamitos, California: IEEE Computer Society. <https://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/BigData52589.2021.9671401>.

บุคลานุกรม

น้ำผึ้ง เมืองสุรินทร์ (ผู้ให้สัมภาษณ์). ดอนศักดิ์ ตีสัม (ผู้สัมภาษณ์). ที่ บ้านดงมัน ตำบลคอคอด อำเภอมือง จังหวัดสุรินทร์ 32000. เมื่อวันที่ 23 เมษายน 2564.