ISSN 2822 - 0617 (Online)
วารสารกำหนดออกปีละ 2 ฉบับ ฉบับที่ 1 ประจำเดือน มกราคมถึงมิถุนายน
ฉบับที่ 2 ประจำเดือน กรกฎาคมถึงธันวาคม

ที่ปรึกษา อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

ที่ปรึกษากองบรรณาธิการ
รองศาสตราจารย์ ดร.สารภี วรรณตรง นายประสงค์ ทองประ และ นางสาววารสนา ไชยพรรณา
ผู้ทรงคุณวุฒิประจำสำนักศิลปะและวัฒนธรรม

บรรณาธิการที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พีรวัส อินทวี ผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม

บรรณาธิการ อาจารย์ ดร.วิจิตรา โพธิสาร รองผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม

กองบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิศักดิ์ จำปาแดง	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีศักดิ์ ทองทิพย์	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตสุรินทร์
รองศาสตราจารย์ ดร.ประดิษฐ์ นารีรักษ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
รองศาสตราจารย์ ดร.อัศนีย์ เปลี่ยนศรี	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุเทณ วัชรชิโณรส	มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คำภีรภาพ อินทะนู	หาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัชราพร สุขทอง	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สยาม ระโส	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิชชาณัฐ ตู้จินดา	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัชวาล สนิทสันเทียะ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์วนมพร พาหะนิชย์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ทีมสนับสนุนงานวารสาร สังกัดสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

นายอนุชา ถือสมบัติ	นางสาวณฤดี แปลงดี	นายสมชาย มิถุนดี
นายเอกราช สร้อยจิตร	นางนิมิตรา บุตรกันหา	นายสาคร สีหะวงษ์
นางสาวพวงฤดี สุกใส	นางสาววรรณภา เพิ่มมี	นางสาวนุชสรา พันแก้ว
นางสาวอัญชิสา สมบัติพิทักษ์สุข	นางสาวอัศฎา คงสุข	

สำนักงาน วารสารสำนักศิลปะและวัฒนธรรม อาคาร 38 ชั้น 1 สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
186 หมู่ 1 ถ.สุรินทร์-ปราสาท ต.นอกเมือง อ.เมือง จ.สุรินทร์ 32000
โทรศัพท์ 0 4451 5227 อีเมล acj.lmr@srru.ac.th
เว็บไซต์ https://so07-mi.tci-thaijo.org/index.php/acj

บทบรรณาธิการที่ปรึกษา

วารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูล ได้เริ่มต้นตีพิมพ์ผลงานวิชาการ ตั้งแต่ฉบับที่ 1 ปีการศึกษา 2549 จนถึงปัจจุบัน พ.ศ. 2565 ซึ่งเป็นปีที่ 11 โดยวารสารได้มีการปรับปรุงรูปแบบและการบริหารจัดการวารสารให้เป็นไปตามเกณฑ์ TCI กองบรรณาธิการได้เปิดรับบทความ 2 ประเภท คือ บทความวิจัย และบทความวิชาการทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ วารสารมีกำหนดการออกปีละ 2 ฉบับ ได้แก่ ฉบับที่ 1 ประจำเดือน มกราคมถึงมิถุนายน และฉบับที่ 2 ประจำเดือน กรกฎาคมถึงธันวาคม ขอบเขตของวารสาร ได้แก่ ศิลปวัฒนธรรม (ดนตรี ประวัติศาสตร์และปรัชญา วิทยาศาสตร์ ทัศนศิลป์และศิลปะการแสดง ภาษาและภาษาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ศิลปะทั่วไป มนุษยศาสตร์ ศาสนศึกษา และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง) แหล่งเรียนรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่น บทความที่ส่งเข้ามาจะได้รับการประเมินคุณภาพของผลงานทางวิชาการ โดยผู้ประเมินซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 ท่าน ซึ่งพิจารณาแบบปกปิดรายชื่อทั้งผู้เขียนบทความ ผู้ประเมิน และผู้ที่เกี่ยวข้อง (Double Blind Review) ทั้งนี้วารสารจะดำเนินงานตามกรอบจริยธรรมการตีพิมพ์ผลงานในวารสารวิชาการ (Publication Ethics) อย่างเคร่งครัด ทั้งนี้วารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูลหวังเป็นอย่างยิ่งว่านักวิจัย นักวิชาการ จะส่งผลงานเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานทางวิชาการในวารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูล วารสารขอเชิญชวนส่งผลงานวิชาการมายังวารสารเพื่อที่เราจะได้ประเมินคุณภาพและตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานทางวิชาการของท่านต่อไป อนึ่งที่สำคัญวารสารขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่สละเวลาในการกลั่นกรองคุณภาพผลงานวิชาการให้มีคุณภาพ โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารนี้จะเป็นแหล่งเรียนรู้และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม แหล่งเรียนรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่นสืบต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พีรวัส อินทวี
ผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม
บรรณาธิการที่ปรึกษา

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูล มีขอบเขตการตีพิมพ์ของวารสาร ได้แก่ ศิลปวัฒนธรรม (ดนตรี ประวัติศาสตร์และปรัชญาวิทยาศาสตร์ ทัศนศิลป์และศิลปะการแสดง ภาษาและภาษาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ศิลปะทั่วไป มนุษยศาสตร์ ศาสนศึกษา และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง) แหล่งเรียนรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยในปีที่ 11 ฉบับที่ 1 ประจำเดือน มกราคม - มิถุนายน พ.ศ. 2565 มีบทความ จำนวน 6 บทความ เป็นออกเป็นบทความวิจัย จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ 1) ผลการใช้สื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์ 2) การพัฒนาระบบสารสนเทศพิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็อง อำเภอเมืองสุรินทร์ จังหวัดสุรินทร์ 3) ผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมเพื่ออนุรักษ์และสืบสาน การแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ บทความวิชาการ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ 1) บทบาทบุคลากรทีมศาสนพิธีในมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ 2) แนวทางอนุรักษ์และสืบสานแซนพนมภูมิปัญญาและประเพณีบ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์ และ 3) การจัดการทุนวัฒนธรรมตำนานปราสาทยายเหงา บ้านพูนทราย ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์

กองบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความที่เผยแพร่ในวารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูล จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่าน และเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญในวงการวิชาการที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปวัฒนธรรม แหล่งเรียนรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่นได้

อาจารย์ ดร.วิจิตรา โพธิสาร
รองผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม
บรรณาธิการ

สารบัญ

หน้า

บทความวิจัย

- ผลการใช้สื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์ 1
  - จักรกฤช ใจรัศมี, ปฏิวัติ ยะสะกะ, จารุวรรณ คำตาล, ปาลิดา เสนาปรุ
- การพัฒนาระบบสารสนเทศพิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็อง อำเภอเมืองสุรินทร์ จังหวัดสุรินทร์ 16
  - สุพัตรา วะยะลุน, พงศกร พงษ์ปรีชา, ศุภชัย งาหอม, ศุภกิตติ์ หนองใหญ่
- ผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมเพื่ออนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ 31
  - จักรกฤช ใจรัศมี, นวัฒกร โพธิสาร, ดอนศักดิ์ ดีสม, วัสนนันท์ สมคะเณย์

บทความวิชาการ

- บทบาทบุคลากรทีมศาสนพิธีในมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ 46
  - พิพัฒน์ วิถี, พิทักษ์ แสนกล้า, พีรวัส อินทวี, ทองพูล ขุมคำ, ธงไชย สุขแสวง, วิโรจน์ ทองปลิว
- แนวทางอนุรักษ์และสืบสานแชนพนมภูมิปัญญาและประเพณีบ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์ 56
  - ยโสธารา ศิริภาประภากร, สำเริง อินทยุง, เกริกวุฒิ กันเที่ยง, สุริยา คลังฤทธิ์
- การจัดการทุนวัฒนธรรมตำนานปราสาทยายเหงาบ้านพูนทราย ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ 66
  - พระอำพล ธนปาโล, พระมิตร จารุธมฺโม, พระพิชิต ปิยวณฺโณ, ยโสธารา ศิริภาประภากร, เกริกวุฒิ กันเที่ยง, สุริยา คลังฤทธิ์

ภาคผนวก

- จริยธรรมการตีพิมพ์ผลงานในวารสารวิชาการ (Publication Ethics) 78
- เทมเพลสบทความวิชาการและบทความวิจัย 81
- แบบฟอร์มการส่งบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ 86
- คำแนะนำสำหรับผู้เขียนบทความ 87
- ขั้นตอนการทำงานของวารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูล 99
- รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ ประจำปีที่ 11 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2565) 100
- รายชื่อกองบรรณาธิการวารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูลและคณะทำงาน 101

ผลการใช้สื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์

The Effect of Using Digital Media via Community's Identity for Cultural Tourism Public Relations at Thenmee Community in Surin Province

จักรกฤช ใจรัศมี[1*] ปฏิวัติ ยะสะกะ[2] จารุวรรณ คำตาล[3] และ ปาลิดา เสนาปรุ[4]
Jugkrich Jairassamee[1*], Patiwat Yasaka[2], Jaruwan Kamtal[3], and Palida Senapru[4]
คณะเทคโนโลยีการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์[1-4]
Faculty of Management Technology, Rajamangala University of Technology Isan, Surin Campus[1-4]
*Corresponding author, e-mail: aeea1979@gmail.com

วันที่รับบทความ: 5 เมษายน 2565; **วันแก้ไขบทความ**: 29 มิถุนายน 2565; **วันตอบรับบทความ**: 30 มิถุนายน 2565

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์ และ 2) ศึกษาผลการใช้สื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น โดยใช้การวิจัยแบบผสมผสาน ทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ จากการศึกษากลุ่มเป้าหมาย 30 คน และกลุ่มตัวอย่าง 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ความต้องการ และแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อสื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการสังเคราะห์ความต้องการของชุมชน และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า สื่อดิจิทัลอยู่ในรูปแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ทั้งแบบภาพเคลื่อนไหวและภาพนิ่ง ส่วนสื่อโมชั่นกราฟิกแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชุมชนบ้านเทนมีย์ ประกอบด้วย ประวัติและความเป็นมา ศิลปะและวัฒนธรรม ได้แก่ การแต่งกาย อาหารพื้นถิ่น และประเพณี รวมไปถึงสินค้าโอทอป นวัตวิถี ฐานเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง และแหล่งท่องเที่ยวใกล้เคียงชุมชน สำหรับการเข้าถึงสามารถเข้าถึงได้ด้วยคิวอาร์โค้ด ที่อยู่บนโปสเตอร์ที่ออกแบบไว้ ซึ่งผลการพัฒนาสื่อดิจิทัล พบว่า ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายโดยรวมอยู่ที่ระดับมากที่สุด (4.75) และผลการใช้สื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า โดยรวมอยู่ที่ระดับมาก (4.35) กล่าวโดยสรุปสื่อดิจิทัลสามารถนำไปใช้งานในการแสดงอารมณ์ ความรู้สึก การสื่อสาร ผ่านสติ๊กเกอร์ไลน์ อีกทั้งยังส่งเสริมประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ ผ่านโมชั่นกราฟิกอีกด้วย

คำสำคัญ: สื่อดิจิทัล สติ๊กเกอร์ไลน์ โมชั่นกราฟิก การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อัตลักษณ์ชุมชน

Abstract

The purposes of this research aimed to 1) develop digital media via the community's identity for cultural tourism public relations at Thenmee community in Surin province and 2) study the effect of using the digital media. The research was mixed methods including quantitative and qualitative research. There were thirty people in the target group and 400 sample. The research tools

were a demand interview form and a questionnaire to measure the digital media satisfaction of users. The qualitative data analysis for the community needs synthesis and quantitative data analysis using descriptive statistics including frequency, percentage, mean and standard deviation. The results found that the digital media was Line stickers in the form of animation and images. The motion graphic which presented the way of life of Thenmee community included history and background, art and culture such as dress, local food and traditions. Moreover, it included OTOP Inno-Life products, learning resources of sufficiency economy, and nearby community attractions travel. For access, the Line sticker and motion graphic used a QR code on the poster. According to the digital media development results found that the mean of the target group opinion in total was very good (4.75). The study of the effect of using the digital media of the sample found that in total was good (4.35). In conclusion, digital media can apply to expressing emotions, feelings, and communication through pass Line stickers. It also promotes the community's identity for cultural tourism public relations at Thenmee community to tourism via the motion graphic.

Keywords: Digital Media, Line Sticker, Motion Graphic, Cultural Tourism, Community's Identity

บทนำ

ชุมชนบ้านเทนมีย์ ตั้งอยู่ที่ หมู่ 1 ตำบลเทนมีย์ อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์ บ้านเทนมีย์เป็นชุมชนที่โดดเด่นในเรื่องผ้าไหมพื้นบ้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่นในบ้านเทนมีย์ที่พบ คือ ภูมิปัญญาการปลูกหม่อนเลี้ยงไหม การทอผ้าไหม การแปรรูปผ้าไหม การย้อมสีธรรมชาติ การทำขนมพื้นบ้าน อาหารพื้นถิ่น การจักสาน มีกระบวนการในด้านกลุ่มองค์กรเศรษฐกิจที่หลากหลายรูปแบบผ่านเงินกองทุนในชุมชน และการรวมกลุ่มเพื่อผลิตและจำหน่ายที่เข้มแข็ง มีศูนย์การเรียนรู้โอทอป (OTOP) นวัตวิถีรองรับผู้ที่มาขอศึกษาดูงาน ทั้งหน่วยงานรัฐ เอกชน และบุคคลทั่วไป เพื่อสามารถนำความรู้ไปต่อยอดผลงานของตัวเองได้ ศูนย์การเรียนรู้โอทอป นวัตวิถีการแบ่งฐานเรียนรู้ออกเป็น 4 ฐาน ได้แก่ ฐานที่ 1 ฐานเรียนรู้การทอผ้าไหม ฐานที่ 2 ฐานเรียนรู้การปลูกหม่อนเลี้ยงไหม ฐานที่ 3 ฐานเรียนรู้การแปรรูปผ้าไหม และฐานที่ 4 ฐานเรียนรู้วัดสีขาว บ้านเทนมีย์เป็นหมู่บ้านโอทอปนวัตวิถีผลิตสินค้าจากภูมิปัญญาชาวบ้าน ที่สืบทอดกันแต่สมัยโบราณนานมา ผลิตภัณฑ์ผ้าไหม การผลิตมีความประณีตเป็นแบบฉบับดั้งเดิมของตัวเอง ช่วงมาตรการป้องกันโรคโควิด 19 หมู่บ้านได้มีนวัตกรรมใหม่ล่าสุดที่สร้างรายได้ให้หมู่บ้านอย่างมาก คือ หน้ากากอนามัย ที่ทำมาจากผ้าไหม ด้วยชุมชนบ้านเทนมีย์เป็นหมู่บ้านโอทอปนวัตวิถี มีสินค้าโอทอป และมีฐานการเรียนรู้ เป็นชุมชนสัมมาชีพที่มีความเข้มแข็ง มีสินค้าผลิตจากผ้าไหมขึ้นชื่อ ได้รับการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์โอทอป ระดับ 4 ดาว มักมีนักท่องเที่ยวเดินทางมาจำนวนมาก จึงทำให้เกิดเป็นโฮมสเตย์ในหมู่บ้าน เพื่อรองรับนักท่องเที่ยวที่สนใจการท่องเที่ยวชุมชนและการท่องเที่ยวเชิงเกษตร สร้างรายได้ให้กับประชาชนในหมู่บ้านได้มีเศรษฐกิจหมุนเวียนดีขึ้น เพราะบ้านเทนมีย์ มีทั้งพืชผักเกษตรอินทรีย์ไว้จำหน่ายให้นักท่องเที่ยวไปรับประทานต่อที่บ้าน เยาวชนมีรายได้จากการนำเสนอศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นให้แก่แขกผู้ที่มาพักได้รับชม นอกจากนี้ชุมชนบ้านเทนมีย์ ยังเป็นชุมชนสันติสุขท่ามกลางพหุวัฒนธรรมในอีสานใต้ จะเห็นได้จากงานวิจัยของ ธนันต์ชัย พัฒนะสิงห์ และคณะ (2564 : 304) ซึ่งพบว่า ในการสร้างสังคมสันติสุขในสังคมพหุวัฒนธรรม ชุมชนจำเป็นต้องเกิดกิจกรรม ประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรม รวมไปถึงการหาวิธีในการบริหารความ

ขัดแย้งของชุมชน การอาศัยความร่วมมือ ความรัก ความสามัคคีของคนในชุมชน นอกจากนี้ชุมชนจำเป็นต้องอาศัยพลังบวร ได้แก่ บ้าน วัด โรงเรียน/หน่วยราชการ และการสร้างเครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชน

อัตลักษณ์ เป็นการบ่งบอกถึงตัวตน ความพิเศษ ความแตกต่างจากคนอื่นหรือกลุ่มอื่น มีความเป็นหนึ่งเดียวกัน ดังนั้น อัตลักษณ์ชุมชน จึงหมายถึง ความเป็นลักษณะเฉพาะของชุมชน ทั้งสิ่งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ซึ่งการนำเสนออัตลักษณ์ชุมชนเพื่อการท่องเที่ยวและเป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมคนในชุมชนจะต้องร่วมกันค้นหาอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อโน้มน้าวให้นักท่องเที่ยวเข้ามายังชุมชน เช่น เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่น่าสนใจ หรือสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจ นอกจากนี้ควรมีการสร้างตราสัญลักษณ์ของชุมชนให้เกิดการรับรู้และติดตามชุมชนผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ และควรมีการสื่อสารเรื่องราวของชุมชนอย่างต่อเนื่อง (เมธาวี จำเนียร, 2562 : 240, 245) สำหรับสื่อประชาสัมพันธ์ที่กำลังเป็นที่นิยม และจะต้องเข้าถึงง่ายผ่านทางสมาร์ทโฟน เนื่องจากคนส่วนใหญ่นิยมใช้และพกพาสะดวก ดังงานวิจัยของ วิเชษฐ์ แสงดวงดี และคณะ (2563 : 168 – 169) ได้พัฒนาสติกเกอร์ต้นแบบที่มีข้อความสำหรับทักทาย ประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวชุมชน รวมถึงสินค้าและบริการต่าง ๆ ของชุมชนที่สะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของชุมชน โดยมีการนำเสนอข้อมูลของประวัติความเป็นมา และแผนที่การท่องเที่ยว ที่สามารถเข้าถึงผ่านทางคิวอาร์โค้ดด้วยโทรศัพท์มือถือเพื่อแสดงและดาวน์โหลดข้อมูลรายละเอียดของจุดท่องเที่ยวต่าง ๆ เป็นต้น จะเห็นว่าการใช้สื่อรูปแบบใหม่ในรูปแบบสื่อดิจิทัลนำไปสู่การเพิ่มยอดขายได้ (ชลธิชา สมานโสร์, 2564 : 1 - 5) ทั้งนี้เนื่องจากสื่อดิจิทัลเป็นสื่อที่สามารถนำเสนอเนื้อหาได้หลากหลาย เช่น ข้อความ ภาพ และภาพเคลื่อนไหว รวมไปถึงการมีช่องทางใหม่ในการสื่อสารที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำรงชีวิตของคน เช่น การสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การซื้อสินค้าออนไลน์ เป็นต้น (ฐะณุพงศ์ ศรีกาฬสินธุ์ และ ฉัตรเมือง เผ่ามานะเจริญ, 2564 : 11 - 12) ดังนั้นจึงจำเป็นต้องใช้สื่อดิจิทัลเพื่อประชาสัมพันธ์ไปยังผู้รับสารให้เกิดประสิทธิผลสูงสุด

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น งานวิจัยนี้จึงได้ศึกษาพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์ และศึกษาผลการใช้งานผ่านทางสติ๊กเกอร์ไลน์และโมชั่นกราฟิก ที่สามารถเล่าเรื่องราวชุมชนบ้านเทนมีย์ โดยออกแบบตัวละครจะบ่งบอกความเป็นอัตลักษณ์ชุมชนบ้านเทนมีย์ เพื่อให้เข้าถึงและดึงดูดกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น ก่อให้เกิดการสร้างอัตลักษณ์ที่ดี สร้างจุดขายให้กับสินค้าหรือบริการ อีกทั้งยังเพิ่มประสิทธิภาพทางด้านการส่งเสริม และประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์
2. เพื่อศึกษาผลการใช้สื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์

การทบทวนวรรณกรรม

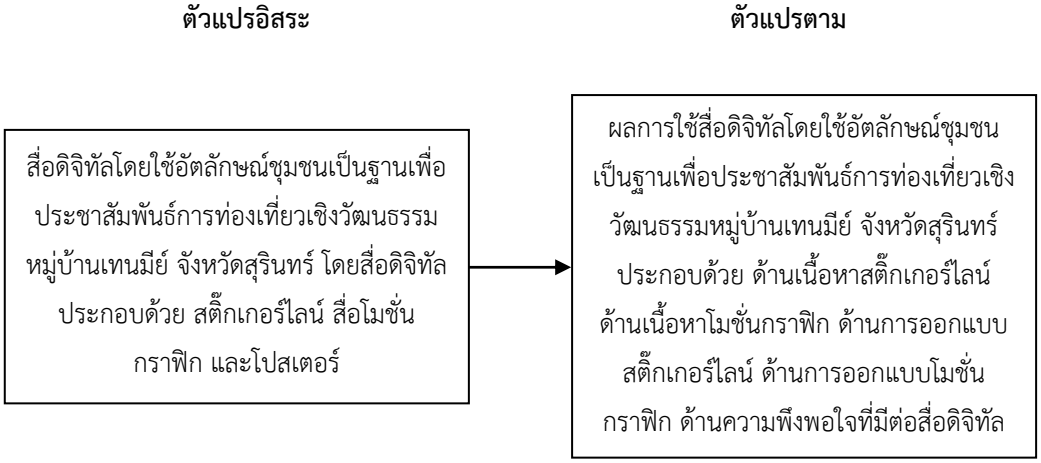
สืบศิริ แซ่ลี้ (2559 : 117) ได้ศึกษาการออกแบบสติ๊กเกอร์อิเล็กทรอนิกส์ที่แสดงอัตลักษณ์ของภาคอีสานตอนเหนือ กรณีศึกษาสัญลักษณ์ประจำจังหวัด โดยสรุปผลอัตลักษณ์ประจำจังหวัดที่สามารถใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์จังหวัด ดังนี้ 1. จังหวัดกาฬสินธุ์ คือ อนุสาวรีย์พระยาชัยสุนทร (ท้าวโสมพะมิต) 2. จังหวัดขอนแก่น คือ อุทยานไดโดเสาร์ศรีเวียง 3. จังหวัดหนองคาย คือ บั้งไฟพญานาค 4. จังหวัดอุดรธานี คือ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติบ้านเชียง

ซึ่งผลการศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว และบุคคลทั่วไปที่มีต่อสติ๊กเกอร์อิเล็กทรอนิกส์ที่แสดงอัตลักษณ์ของภาคอีสานตอนเหนือ กรณีศึกษาสัญลักษณ์ประจำจังหวัด พบว่า ระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับเหมาะสมที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.45

สิริกานต์ ทองพูน และคณะ (2563 : 948) ได้ศึกษาอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านลานคา จังหวัดสุพรรณบุรี โดยพบว่า อัตลักษณ์ชุมชนบ้านลานคา มีลักษณะที่จับต้องได้ ได้แก่ ด้านโบราณสถาน คือ วัดลานคา รอยพระพุทธบาทไม้ตะเคียนทอง ศาลปู่เจ้าย่าเมือง ด้านสถาปัตยกรรม คือ สะพานแขวนบ้านลานคา ด้านโบราณวัตถุ คือ เรือศรีวันนา สำหรับอัตลักษณ์ชุมชนที่มีลักษณะจับต้องไม่ได้ ได้แก่ ด้านวัฒนธรรมประเพณี คือ วันสารทไทยพวน วันทำบุญหลังบ้าน วันสงกรานต์บั้งไฟไทยพวน ด้านพิธีกรรมและความเชื่อ คือ การไหว้ปู่เจ้าย่าเมือง กำฟ้าหรือค้ำฟ้า ด้านการแสดงและการละเล่น คือ การรำวงย้อนยุค การรำโทน และการเต้นบาสโลบ สำหรับแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยใช้อัตลักษณ์ชุมชน ควรมีแนวทาง คือการพัฒนาพื้นที่แหล่งท่องเที่ยว การจัดการสภาพแวดล้อม การปรับปรุงภูมิทัศน์แหล่งท่องเที่ยวในชุมชน การจัดทำเส้นทางการท่องเที่ยว และการสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ รวมถึงการสร้างตราสินค้าของชุมชน

วราลักษณ์ มาประสม และคณะ (2564 : 167 - 168) ได้ศึกษาผลการใช้สื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมสร้างแผนที่เส้นทางการท่องเที่ยวแหล่งอารยธรรมขอมในสี่จังหวัดอีสานใต้ : นครราชสีมา บุรีรัมย์ สุรินทร์ และศรีสะเกษ โดยพบข้อเสนอแนะเชิงคุณภาพ ดังนี้ การนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยว ควรมีการเพิ่มข้อมูลร้านอาหาร ที่พัก หรือการเดินทาง เป็นต้น ควรออกแบบแผ่นพับที่สวยงาม และสามารถแสกน AR ได้ง่าย ควรเรียบเรียงเนื้อหาในภาพเคลื่อนไหวให้กระชับ กราฟิกควรมีความหมาะสมกับทุกเพศทุกวัย การนำเสนอภาพเคลื่อนไหว 360 องศา ควรทำให้มองเห็นปราสาทโดยสะเอียด สามารถหมุนได้ 360 องศา ควรออกแบบการใช้งานให้เหมาะมกับผู้สูงอายุ ควรนำไปประยุกต์ใช้กับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ และควรมีการส่งเสริมให้หน่วยงานและผู้ประกอบการนำสื่อดิจิทัลไปใช้ในการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยว

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน ทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ซึ่งมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

งานวิจัยเชิงคุณภาพ

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ คณะกรรมการและสมาชิกชุมชนบ้านเทนมีย์ ตำบลเทนมีย์ อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์ จำนวน 30 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

งานวิจัยเชิงปริมาณ

ประชากร ได้แก่ นักท่องเที่ยวที่เคยท่องเที่ยวในจังหวัดสุรินทร์ ในปี พ.ศ. 2562 จำนวน 1,069,332 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2563)

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักท่องเที่ยวที่เคยท่องเที่ยวในจังหวัดสุรินทร์ จำนวน 400 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยตารางของทาโรยามาเน่ และเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มตามสะดวก (Convenience Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ คือ แบบสัมภาษณ์ความต้องการ และการวิจัยเชิงปริมาณ คือ แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อสื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น การพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย โดยการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสติ๊กเกอร์ไลน์ อัตลักษณ์ชุมชน การพัฒนาแอพพลิเคชั่น การออกแบบโมชั่นกราฟิก ความพึงพอใจ การสร้างแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม

การสร้างแบบสัมภาษณ์ โดยมีข้อคำถาม จำนวน 3 ประเด็น คือ 1. รูปแบบความต้องการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์ชุมชนบ้านเทนมีย์ 2. เรื่องที่ต้องการประชาสัมพันธ์ชุมชนบ้านเทนมีย์ และ 3. ลักษณะการออกแบบสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ชุมชนบ้านเทนมีย์

การสร้างแบบถาม โดยร่างแบบสอบถาม ออกแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 3 ข้อ คือ เพศ อายุ วุฒิการศึกษา ตอนที่ 2 ความพึงพอใจเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลเพื่อประชาสัมพันธ์ชุมชนบ้านเทนมีย์ โดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐาน จำนวน 36 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ดังนี้ ด้านเนื้อหาสติ๊กเกอร์ไลน์ ด้านเนื้อหาโมชั่นกราฟิก ด้านการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ ด้านการออกแบบโมชั่นกราฟิก ด้านความพึงพอใจที่มีต่อสื่อดิจิทัล และตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ จากนั้นนำแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามไปหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อหาค่าความเที่ยงตรง เพื่อวัดดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item-Objective Congruence Index : IOC) พบค่าความเที่ยงตรงมากกว่า 0.50 ทุกข้อ ดำเนินการปรับแก้แล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน และหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบสอบถาม คือ 0.867

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล 2 ระยะ คือ เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ช่วงเดือน มีนาคม 2564 บันทึกข้อมูลด้วยเครื่องบันทึกเสียง และแบบสัมภาษณ์ และเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ช่วงเดือน กันยายน 2564 ด้วยแบบสอบถาม ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูล ผลการพัฒนาสื่อดิจิทัลด้วยแบบสอบถามที่พัฒนาขึ้น โดยคณะกรรมการและสมาชิกชุมชนบ้านเทนมีย์ จำนวน 30 คน และผลการใช้สื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์ 400 คน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ด้วยการวิเคราะห์และสังเคราะห์ความต้องการของชุมชนในพัฒนาสื่อดิจิทัล โดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์ และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์

ผลการศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยคณะกรรมการและสมาชิกชุมชนบ้านเทนมีย์ พบว่าความต้องการสื่อดิจิทัลใน 3 ประเด็น สรุปดังนี้ 1. รูปแบบความต้องการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์ชุมชนบ้านเทนมีย์ มีลักษณะเป็น สื่อโมชั่นกราฟิก สื่ออินโฟกราฟิก และสื่อสติ๊กเกอร์ไลน์ 2. เรื่องที่ต้องการประชาสัมพันธ์ชุมชนบ้านเทนมีย์ ประกอบด้วย สินค้าโอทอป อัตลักษณ์หมู่บ้าน หรือโฮมสเตย์หมู่บ้าน และ 3. ลักษณะการออกแบบสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ชุมชนบ้านเทนมีย์ ดังนี้ ความน่ารักสดใส เป็นทางการ หรือกึ่งทางการ เป็นต้น ดังนั้นการพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์ ในงานวิจัยนี้จึงพัฒนาสื่อดิจิทัลที่ประกอบด้วย สติ๊กเกอร์ไลน์ ด้วยโปรแกรมสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ โมชั่นกราฟิก ด้วยโปรแกรมสร้างภาพ ตัดต่อภาพเคลื่อนไหว ใส่ภาพ ใส่เสียงที่เป็นข้อมูลของชุมชนบ้านเทนมีย์ และสร้างเอฟเฟคพิเศษ และโปสเตอร์ เพื่อนำคิวอาร์โค้ด (QR Code) และลิงก์ (Link) ที่ไว้สำหรับสแกนหรือเข้าดูสื่อโมชั่นกราฟิก เพื่อให้เกิดความสะดวกสำหรับผู้ใช้งาน จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินหาคุณภาพของเครื่องมือ จำนวน 3 ท่าน โดยใช้ข้อคำถามชุดเดียวกันกับแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อสื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น โดยวัดดัชนีความสอดคล้องระหว่างสื่อดิจิทัลและวัตถุประสงค์ (IOC) พบค่าความเที่ยงตรง มีค่าเท่ากับ 1.0 ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าสื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น มีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถนำไปใช้ได้

ผลจากการพัฒนาสื่อดิจิทัลในการประชาสัมพันธ์บ้านเทนมีย์ ผ่านสื่อสติ๊กเกอร์ไลน์ และสื่อโมชั่นกราฟิก ซึ่งได้พัฒนาและออกแบบจากผลการสัมภาษณ์ชุมชน ข้อมูลและเนื้อหาสาระที่ได้เป็นข้อมูลที่มีการอ้างอิงเกือบทั้งสิ้น เป็นสื่อที่มีเนื้อหาแสดงถึงอัตลักษณ์ชุมชน มีการนำเสนอเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์ด้านประวัติความเป็นมา สินค้าโอทอป และวิถีชีวิตของบ้านเทนมีย์ ซึ่งการนำเสนอข้อมูลสื่อดิจิทัลในรูปแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ แบบภาพเคลื่อนไหว ดังภาพที่ 1 และแบบภาพนิ่ง ดังภาพที่ 2

ภาพที่ 1 สติ๊กเกอร์ไลน์ แบบภาพเคลื่อนไหว

จากภาพที่ 1 เป็นสติ๊กเกอร์ไลน์ แบบภาพเคลื่อนไหว จำนวน 10 ตัว ที่แสดงข้อความและการเคลื่อนไหว เช่น “สุดยอด” “สอบถามได้น๊า” “ส่งเรียบร้อยครับ” “ออ กุน เจริญ” “โปรโมชั่น” “มะนี ซเร็น เจ๊ดเจีย” “โอเค” “โฮรป บาย เฮย” “บ้านเทนมีย์ ยินดีต้อนรับ” “จูง กะ” เป็นต้น โดยภาษาที่ใช้ส่วนใหญ่จะเป็นภาษาเขมร ซึ่งเป็นภาษาถิ่นของชุมชนบ้านเทนมีย์

ภาพที่ 2 สติ๊กเกอร์ไลน์ แบบภาพนิ่ง

จากภาพที่ 2 เป็นสติ๊กเกอร์ไลน์ แบบภาพนิ่ง จำนวน 14 ตัว ที่มีรูปแบบตัวละคร เช่นเดียวกับสติ๊กเกอร์ไลน์ แบบภาพเคลื่อนไหว แต่เป็นภาพนิ่ง ที่มีข้อความส่วนใหญ่เป็นภาษาเขมร แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชุมชนบ้านเทนมีย์ นอกจากนี้ผลการพัฒนาสื่อโมชั่นกราฟิก ดังภาพที่ 3 และโปสเตอร์เพื่อสแกนคิวอาร์โค้ด ดังภาพที่ 4

ภาพที่ 3 สื่อโมชั่นกราฟิก

จากภาพที่ 3 พบว่า สื่อโมชั่นกราฟิก ได้มีตัวละครหลัก 2 ตัว ทำหน้าที่เป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง คือ พรานเทน กับพรานมีย์ ซึ่งในบทดำเนินเรื่องจะเล่าถึง ประวัติและความเป็นมาของชุมชนบ้านเทนมีย์ ศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ การแต่งกาย อาหารพื้นถิ่น และประเพณี รวมไปถึงสินค้าโอทอป นวัตวิถี ฐานเรียนรู้ เศรษฐกิจพอเพียง และแหล่งท่องเที่ยวใกล้เคียงชุมชนบ้านเทนมีย์ เช่น ซแรย์อทิตยา อ่างเก็บน้ำห้วยเสนง เป็นต้น

ภาพที่ 4 สแกนคิวอาร์โค้ดจากโปสเตอร์เพื่อเข้าถึงสื่อโมชั่นกราฟิก

จากภาพที่ 4 เป็นโปสเตอร์เพื่อเข้าถึงสื่อโมชั่นกราฟิกและสติ๊กเกอร์ไลน์ สามารถเข้าถึงได้ด้วยคิวอาร์โค้ด นอกจากนี้ยังมีข้อมูลที่ติดต่อได้ของผู้นำชุมชน และเพจของชุมชนอีกด้วย เมื่อทดสอบผลการพัฒนาสื่อดิจิทัลด้วยแบบสอบถามที่พัฒนาขึ้น โดยคณะกรรมการและสมาชิกชุมชนบ้านเทนมีย์ จำนวน 30 คน ผลการวิจัย สรุปโดยรวมดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสื่อดิจิทัลจากคณะกรรมการและสมาชิกชุมชนบ้านเทนมีย์

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=30)		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหาสติ๊กเกอร์ไลน์	4.71	0.50	มากที่สุด
2. ด้านเนื้อหาโมชั่นกราฟิก	4.76	0.48	มากที่สุด
3. ด้านการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์	4.74	0.49	มากที่สุด
4. ด้านการออกแบบโมชั่นกราฟิก	4.76	0.44	มากที่สุด
5. ด้านความพึงพอใจที่มีต่อสื่อดิจิทัล	4.76	0.45	มากที่สุด
รวม	**4.75**	**0.47**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 1 พบว่า มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นโดยรวมอยู่ที่ระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.75) เมื่อพิจารณารายด้านเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ค่าเฉลี่ยมากที่สุดไปน้อยที่สุด คือ ด้านเนื้อหาโมชั่นกราฟิก ($\overline{X}$ = 4.76) ด้านการออกแบบโมชั่นกราฟิก ($\overline{X}$ = 4.76) ด้านความพึงพอใจที่มีต่อสื่อดิจิทัล ($\overline{X}$ = 4.76) ด้านการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ ($\overline{X}$ = 4.74) ด้านเนื้อหาสติ๊กเกอร์ไลน์ ($\overline{X}$ = 4.71)

2. ผลการใช้สื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์

ผลการใช้สื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นโดยการศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อสื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์ ดังตารางที่ 2 – 3

ตารางที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายการ		จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	143	35.75
	หญิง	257	64.25
	รวม	**400**	**100.00**
อายุ	ต่ำกว่า 20 ปี	86	21.50
	20 - 31 ปี	188	47.00
	31 - 40 ปี	103	25.75
	มากกว่า 41 ปี	23	5.75
	รวม	**400**	**100.00**
วุฒิการศึกษา	ต่ำกว่าปริญญาตรี	42	10.50
	ปริญญาตรี	338	84.50
	ปริญญาโท	16	4.00
	ปริญญาเอก	4	1.00
	รวม	**400**	**100.00**

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง จำนวน 257 คน คิดเป็นร้อยละ 64.25 มีอายุ 20 – 31 ปี จำนวน 188 คน คิดเป็นร้อยละ 47.00 และมีวุฒิการศึกษา ปริญญาตรี จำนวน 338 คน คิดเป็นร้อยละ 84.50

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อสื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=400)		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
ด้านเนื้อหาสติ๊กเกอร์ไลน์			
1. เนื้อหาของสติ๊กเกอร์ไลน์มีความเหมาะสม	4.22	0.52	มาก
2. เนื้อหาของสติ๊กเกอร์ไลน์มีความชัดเจน	4.39	0.51	มาก
3. เนื้อหาของสติ๊กเกอร์ไลน์มีความเชื่อถือได้	4.25	0.48	มาก
4. การใช้ภาษาในสติ๊กเกอร์ไลน์มีความถูกต้องเหมาะสม	4.34	0.50	มาก
5. ภาพที่ใช้ประกอบมีความสวยงาม	4.48	0.53	มาก
6. การออกแบบภาพสอดคล้องกับเนื้อหา	4.27	0.49	มาก
รวม	**4.32**	**0.43**	**มาก**
ด้านเนื้อหาโมชั่นกราฟิก			
1. เนื้อหาโมชั่นกราฟิกมีความเหมาะสม	4.21	0.55	มาก
2. เนื้อหาโมชั่นกราฟิกมีความครบถ้วนของเนื้อหา	4.39	0.54	มาก
3. เนื้อหาโมชั่นกราฟิกมีความชัดเจน	4.37	0.52	มาก
4. เนื้อหาโมชั่นกราฟิกมีความเชื่อถือได้	4.40	0.53	มาก
5. การใช้ภาษาในโมชั่นกราฟิกมีความถูกต้องเหมาะสม	4.33	0.49	มาก
6. ภาพที่ใช้ในโมชั่นกราฟิกมีความคมชัด	4.33	0.51	มาก
7. เสียงประกอบมีความถูกต้องชัดเจน	4.43	0.53	มาก
รวม	**4.35**	**0.45**	**มาก**
ด้านการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์			
1. การออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์มีความเหมาะสม	4.23	0.56	มาก
2. โทนสีของสติ๊กเกอร์ไลน์มีความสวยงาม	4.40	0.51	มาก
3. การออกแบบที่ใช้ทั้งหมดเป็นรูปแบบเดียวกัน	4.36	0.49	มาก
4. ขนาดตัวอักษรอ่านง่ายมีความเหมาะสม	4.31	0.50	มาก
5. การออกแบบคาแรคเตอร์มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.42	0.53	มาก
รวม	**4.34**	**0.41**	**มาก**
ด้านการออกแบบโมชั่นกราฟิก			
1. การออกแบบโมชั่นกราฟิกมีความเหมาะสม	4.33	0.56	มาก
2. โทนสีของโมชั่นกราฟิกมีความสวยงาม	4.39	0.56	มาก
3. การออกแบบที่ใช้ทั้งหมดเป็นรูปแบบเดียวกัน	4.34	0.52	มาก
4. ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.36	0.50	มาก
5. การออกแบบภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.31	0.50	มาก
6. เสียงบรรยายมีความเหมาะสม	4.40	0.56	มาก

ตารางที่ 2 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=400)		
	$\overline{x}$	S.D.	แปลผล
7. เสียงประกอบมีความเหมาะสม	4.37	0.54	มาก
รวม	**4.36**	**0.43**	**มาก**
ด้านความพึงพอใจที่มีต่อสื่อดิจิทัล			
1. สติ๊กเกอร์ไลน์ และโมชั่นกราฟิกมีความน่าสนใจ	4.34	0.50	มาก
2. ความสวยงามของการออกแบบภาพและเนื้อหา	4.34	0.53	มาก
3. สีและองค์ประกอบของสติ๊กเกอร์ไลน์ และโมชั่นกราฟิกมีความสวยงาม	4.40	0.56	มาก
4. ความง่ายต่อการใช้งานสติ๊กเกอร์ไลน์ และโมชั่นกราฟิก	4.42	0.56	มาก
5. ความเหมาะสมของเวลาในการรับชมโมชั่นกราฟิก	4.34	0.52	มาก
6. เสียงประกอบและเสียงบรรยายมีความชัดเจน	4.40	0.55	มาก
7. การกดเมนูต่าง ๆ ในแต่ละหัวข้อมีความสะดวกและรวดเร็ว	4.28	0.57	มาก
8. สามารถติดตั้งสติ๊กเกอร์ไลน์ และโมชั่นกราฟิกได้ง่าย	4.35	0.51	มาก
9. สามารถใช้ร่วมกับอุปกรณ์สมาร์ทโฟนและแทปเล็ตได้	4.42	0.51	มาก
10. ความเข้าใจอัตลักษณ์ชุมชนบ้านเทนมีย์จากสื่อดิจิทัล	4.29	0.53	มาก
11. เนื้อหาดึงดูดให้ต้องการไปท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์	4.33	0.53	มาก
รวม	**4.35**	**0.46**	**มาก**
โดยรวม	**4.35**	**0.29**	**มาก**

จากตารางที่ 3 สามารถสรุปผลโดยรวม ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสื่อดิจิทัลจากกลุ่มตัวอย่าง

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น (n=400)		
	$\overline{x}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหาสติ๊กเกอร์ไลน์	4.32	0.43	มาก
2. ด้านเนื้อหาโมชั่นกราฟิก	4.35	0.45	มาก
3. ด้านการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์	4.34	0.41	มาก
4. ด้านการออกแบบโมชั่นกราฟิก	4.36	0.43	มาก
5. ด้านความพึงพอใจที่มีต่อสื่อดิจิทัล	4.35	0.46	มาก
รวม	**4.35**	**0.29**	**มาก**

จากตารางที่ 3 - 4 พบว่า มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นโดยรวมอยู่ที่ระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.35) เมื่อพิจารณารายด้านเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ ด้านการออกแบบโมชั่นกราฟิก ($\overline{X}$ = 4.36) ด้านเนื้อหาโมชั่นกราฟิก และด้านความพึงพอใจที่มีต่อสื่อดิจิทัล ($\overline{X}$ = 4.35) ด้านการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ ($\overline{X}$ = 4.34) และด้านเนื้อหาสติ๊กเกอร์ไลน์ ($\overline{X}$ = 4.32) เมื่อพิจารณารายข้อเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก พบว่า คือ ภาพที่ใช้ประกอบมีความสวยงาม ($\overline{X}$ = 4.48) เสียงประกอบมีความถูกต้องชัดเจน ($\overline{X}$ = 4.43) การออกแบบคาแรคเตอร์มีความสอดคล้องกับเนื้อหา ($\overline{X}$ = 4.42) ความง่ายต่อการใช้งานสติ๊กเกอร์ไลน์ และโมชั่นกราฟิก ($\overline{X}$ = 4.42) และสามารถใช้ร่วมกับอุปกรณ์สมาร์ทโฟนและแทปเล็ตได้ ($\overline{X}$ = 4.42)

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยนี้ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์ และศึกษาผลการใช้สื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น สามารถสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า สื่อดิจิทัลมีลักษณะเป็น สื่อโมชั่นกราฟิก สื่ออินโฟกราฟิก และสื่อสติ๊กเกอร์ไลน์ การนำเสนอเนื้อเรื่อง ประกอบด้วย สินค้าโอทอป อัตลักษณ์หมู่บ้าน หรือโฮมสเตย์หมู่บ้าน และลักษณะการออกแบบสื่อดิจิทัล ต้องมีความน่ารักสดใส เป็นทางการ หรือกึ่งทางการ

2. ผลการพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์ อยู่ในรูปแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ที่เป็นแบบภาพเคลื่อนไหว จำนวน 10 ตัว และแบบภาพนิ่ง จำนวน 14 ตัว โดยตัวละคร จะแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชุมชนบ้านเทนมีย์ นอกจากนี้ผลการพัฒนาสื่อโมชั่นกราฟิก จะมีตัวละครหลัก 2 ตัว ที่ทำหน้าที่ดำเนินเรื่อง ซึ่งจะเล่าเกี่ยวกับ ประวัติและความเป็นมาของชุมชนบ้านเทนมีย์ ศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ การแต่งกาย อาหารพื้นถิ่น และประเพณี รวมไปถึงสินค้าโอทอป นวัตวิถี ฐานเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง และแหล่งท่องเที่ยวใกล้เคียงชุมชนบ้านเทนมีย์ เช่น ซแรย์อทิตยา อ่างเก็บน้ำห้วยเสนง เป็นต้น สำหรับการเข้าถึงสติ๊กเกอร์ไลน์และ สื่อโมชั่นกราฟิก จะซึ่งสามารถเข้าถึงได้ด้วยคิวอาร์โค้ดที่อยู่บนโปสเตอร์ที่ออกแบบไว้ ซึ่งผลการพัฒนาสื่อดิจิทัล โดยคณะกรรมการและสมาชิกชุมชนบ้านเทนมีย์ จำนวน 30 คน พบว่ามีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ระดับมากที่สุด

3. ผลการใช้สื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์ โดยผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 400 คน ส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง มีอายุ 20 – 31 ปี และมีวุฒิการศึกษา ปริญญาตรี พบว่า ระดับความคิดเห็นที่มีต่อสื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ที่ระดับมาก และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ระดับความคิดเห็นรายด้านอยู่ที่ระดับมาก ทุกด้าน ประกอบด้วย ด้านการออกแบบโมชั่นกราฟิก ด้านเนื้อหาโมชั่นกราฟิก ด้านความพึงพอใจที่มีต่อสื่อดิจิทัล ด้านการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ และด้านเนื้อหาสติ๊กเกอร์ไลน์

2. อภิปรายผล

ผลการพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์ โดยการสอบถามคณะกรรมการและสมาชิกชุมชนบ้านเทนมีย์ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นโดยรวมอยู่ที่ระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากการพัฒนาสื่อดิจิทัลเกิดจากความต้องการของชุมชน ซึ่งการออกแบบและพัฒนาสื่อจะต้องพิจารณาองค์ประกอบที่หลากหลาย รวมถึงการใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานจะยิ่งส่งเสริมให้เกิดความ

เข้าใจและรับรู้ถึงชุมชนอย่างแท้จริง สอดคล้องกับงานวิชาการของ เมธาวี จำเนียร (2562 : 244 – 245) ได้กล่าวถึง การสร้างการรับรู้อัตลักษณ์ของชุมชน คนในชุมชนจำเป็นจะต้องสื่อสารและหาข้อตกลงร่วมกันเพื่อสร้างตราสัญลักษณ์ของชุมชน และสร้างเรื่องราวของชุมชนอย่างต่อเนื่องผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนได้อย่างต่อเนื่อง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิรมล ขมหวาน (2557 : 129) ได้กล่าวถึง การส่งเสริมและดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเข้ามาท่องเที่ยวชุมชนได้ อัตลักษณ์ชุมชนจำต้องนำเสนอบริบทของการท่องเที่ยวชุมชนได้อย่างแท้จริง ซึ่งชุมชนจำเป็นจะต้องทราบว่า อะไรคืออัตลักษณ์ชุมชนและสามารถนำอัตลักษณ์ชุมชนมาพัฒนาสู่การท่องเที่ยวได้ นอกจากนี้ผลการวิจัยได้นำเสนอเรื่องราวของอัตลักษณ์ชุมชนซึ่งมีทั้งอัตลักษณ์ที่จับต้องได้ เช่น สินค้า ฐานเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง และแหล่งท่องเที่ยวใกล้เคียง และอัตลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้ เช่น ประวัติและความเป็นมาของชุมชนบ้านเทนมีย์ ศิลปวัฒนธรรม การแต่งกาย อาหารพื้นถิ่น และประเพณี ซึ่งการนำเสนอเรื่องราวทั้งสองรูปแบบจะทำให้ชุมชนได้รับการประชาสัมพันธ์อย่างครบถ้วน สอดคล้องกับงานวิจัยของ อินทิรา พงษ์นาค และ ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์ (2558 : 515 – 517) ที่กล่าวถึงอัตลักษณ์ที่มีลักษณะจับต้องได้ ได้แก่ ที่ตั้งของเมืองโบราณอู่ทอง ประติมากรรมดินเผา เจดีย์ วิหาร วัด โบราณวัตถุในวัฒนธรรมทวารวดี มรดกทางธรรมชาติ เช่น พุนางนาค ต้นจันผา ต้นปลง เป็นต้น ส่วนอัตลักษณ์ที่มีลักษณะจับต้องไม่ได้ ได้แก่ ประเพณีตักบาตรเทโวโรหณะ ประเพณีลอยกระทง เทศกาลกินเจ งานงิ้ว พิธีกรรมเลี้ยงผี และประเพณีวัฒนธรรมชาติพันธุ์ 5 ชนเผ่าอู่ทอง เป็นต้น และสิริกานต์ ทองพูน และคณะ (2563 : 948) ที่พบ อัตลักษณ์ชุมชนทั้งลักษณะจับต้องได้และจับต้องไม่ได้เช่นกัน

ผลการใช้สื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์ พบว่า ระดับความคิดเห็นที่มีต่อสื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ที่ระดับมาก และรายด้านอยู่ที่ระดับมาก ทุกด้าน ประกอบด้วย ด้านการออกแบบโมชั่นกราฟิก ด้านเนื้อหาโมชั่นกราฟิก ด้านความพึงพอใจที่มีต่อสื่อดิจิทัล ด้านการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ และด้านเนื้อหาสติ๊กเกอร์ไลน์ เนื่องการการพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์ จะมีขั้นตอนการพัฒนาทั้งงานศิลปะและด้านเทคนิคการพัฒนาโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งในด้านศิลปะจำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบของศิลป์ในการออกแบบสติกเกอร์ จึงจะทำให้ตัวละครมีความน่าสนใจ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สืบศิริ แซ่ลี้ (2559 : 117) ได้กำหนดหลักการออกแบบ หรือการจัดองค์ประกอบศิลปะ คือ การนำเอาเส้น รูปทรง ค่าของน้ำหนัก สี มาจัดลงในที่ว่าง ทั้งองค์ประกอบทางรูปธรรมและนามธรรมอันเป็นเนื้อหาสาระของที่จะนำเสนอ นอกจากนี้สติ๊กเกอร์ไลน์ โมชั่นกราฟิก และโปสเตอร์ มีลักษณะที่ดึงดูดความสนใจของผู้ใช้งาน มีความทันสมัย ใช้งานและเข้าถึงง่ายผ่านสมาร์ทโฟน ซึ่งหากจะประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจำเป็นจะต้องพัฒนาสื่อดิจิทัลให้มีการนำเสนอที่ดีและน่าสนใจ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วราลักษณ์ มาประสม และคณะ (2564 : 161) ที่ได้พัฒนาสื่อดิจิทัล ประกอบด้วย ข้อความ ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหวมุมสูง 360 องศา กราฟิก วิดีทัศน์ และเสียง โดยการออกแบบสื่อจะต้องสวยงาม สามารถสแกน AR ได้ง่าย และเข้าถึงแอปพลิเคชันอย่างรวดเร็ว จึงจะดึงดูดนักท่องเที่ยวให้ตัดสินใจมาท่องเที่ยวได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการใช้ประโยชน์

1. สามารถส่งเสริมให้เกิดรายได้ผ่านการดาวน์โหลดสติ๊กเกอร์ไลน์ และรายได้จากยอดผู้เข้าชมโมชั่นกราฟิกในยูทูป

2. ชุมชนมีแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้ตลอด 24 ชั่วโมง ซึ่งสามารถเผยแพร่และเข้าถึงได้ผ่านทางสมาร์ทโฟท ทั้งนี้ควรมีการประชาสัมพันธ์การใช้งานไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อการสื่อสารการ

ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง เช่น สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาประจำจังหวัด สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด สำนักงานพัฒนาชุมชน โรงเรียน สถาบันการศึกษา เป็นต้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาตัวละครเพิ่มเติม เพื่อให้เข้ากับการนำเสนอเรื่องราวที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น การนำเสนอศิลปวัฒนธรรม การแต่งกาย อาหารพื้นถิ่น และประเพณี เป็นต้น ทั้งนี้จะทำให้เกิดการสร้างมูลค่าเพิ่ม โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ของชุมชนบ้านเทนมีย์ในจังหวัดสุรินทร์

2. ควรมีการศึกษาความต้องการหรือพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวในการเดินทางมาชุมชนบ้านเทนมีย์ก่อนและหลังจากการชมสื่อดิจิทัลโดยใช้อัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐาน เพื่อให้สามารถเปรียบเทียบผลของสื่อดิจิทัลต่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวได้

เอกสารอ้างอิง

ชลธิชา สมานโสร์. (2564). **เอกสารประกอบการประเมินผลการปฏิบัติงานเพื่อเข้ารับรางวัลชั้นที่ 1 (ชั้นยอดเยี่ยม)**. สุรินทร์.

ฐะณุพงศ์ ศรีกาฬสินธุ์ และ ฉัตรเมือง เผ่ามานะเจริญ. (2564). การพัฒนาสื่อดิจิทัลในการประชาสัมพันธ์การตลาดของธุรกิจชุมชน กรณีชุมชนหินตั้ง – บ้านดง อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก. **วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม**, 9(1), 10 - 21.

ธนันต์ชัย พัฒนะสิงห์, พระมหาอภิสิทธิ์ วิริโย, พระปลัดสมชาย ปโยโค, อิสรพงษ์ ไกรสินธุ์, พระมหาใจสิงห์ สิริธมฺโม. (2564). การเสริมสร้างเครือข่ายชุมชนสันติสุขในสังคมไทย. **วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์**, 7(1), 303 - 316.

นิรมล ขมหวาน. (2557). การศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชนตลาดโบราณ บางพลี จังหวัดสมุทรปราการ. **สารอาศรมวัฒนธรรมวลัยลักษณ์**, 14(1), 125 - 144.

เมธาวี จำเนียร. (2562). การสื่อสารอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว. **วารสารการจัดการและการพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี**, 6(1), 235 – 256.

วราลักษณ์ มาประสม, นวัฒกร โพธิสาร, จักรกฤช ใจรัศมี, วิจิตรา โพธิสาร, อนุชาวดี ไชยทองศรี, ปฏิวัติ ยะสะกะ, และคณะ. (2564). ผลการใช้สื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมสร้างแผนที่เส้นทางการท่องเที่ยว แหล่งอารยธรรมขอมในสี่จังหวัดอีสานใต้ : นครราชสีมา บุรีรัมย์ สุรินทร์ และศรีสะเกษ. **วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา**, 16(2), 161 - 170.

วิเชษฐ์ แสงดวงดี, อภิวัฒน์ บุญเนรมิตร, สุชาดา แสงดวงดี, อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, ภาสกร ธนานันท์, ปัญจเวช บุญรอด, ทศพร เทียนศรี. (2563). นวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน ตามแนวโอทอปนวัตวิถี: กรณีศึกษาบ้านคลองโยง ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม. **วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม**, 7(1), 157 - 172.

สิริกานต์ ทองพูน, คัมภีร์ ทองพูน, คงทัต ทองพูน. (2563). อัตลักษณ์ชุมชนเพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านลานคา จังหวัดสุพรรณบุรี. ใน **การประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 11,** 17 กรกฎาคม 2563. 948 - 953. สงขลา : มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.

สืบศิริ แซ่ลี้. (2559). การออกแบบสติ๊กเกอร์อิเล็กทรอนิกส์ที่แสดงอัตลักษณ์ของภาคอีสานตอนเหนือ กรณีศึกษาสัญลักษณ์ประจำจังหวัด. **วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**, 7(1), 108 - 118.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2563). **สถานพักแรม ห้องพัก ผู้เยี่ยมเยือน และรายได้จากการท่องเที่ยว เป็นรายจังหวัด พ.ศ. 2562** [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 22 มกราคม 2564, จากhttp://surin.old.nso.go.th/nso/project/search/index.jsp?province_id=76&fid=3&pro_code=O-src-16&pro_year=2563&data_type=3.

อินทิรา พงษ์นาค และ ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์. (2558). อัตลักษณ์ชุมชนเมืองโบราณอู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี. **วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ**, 8(3), 511 - 523.

การพัฒนาระบบสารสนเทศพิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็อง อำเภอเมืองสุรินทร์ จังหวัดสุรินทร์

Information System Development for the Phra Phrom Wachirayan Museum of Ancient Wooden Buddha at Ah Mong Temple, Mueang Surin District, Surin Province

สุพัตรา วะยะลุน[1*] พงศกร พงษ์ปรีชา[2] ศุภชัย งาหอม[3] และ ศุภกิตติ์ หนองใหญ่[4]
Suphattra Wayalun[1*], Pongsakorn Pongpreecha[2], Suphachai Ngahom[3], and Supakit NogYai[4]
สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์[1-4]
Major of Computer Technology, Faculty of Industrial Technology, Surindra Rajabhat University[1-4]
*Corresponding author, e-mail: suphatra@srru.ac.th

วันที่รับบทความ: 28 พฤษภาคม 2565; **วันแก้ไขบทความ**: 23 กรกฎาคม 2565; **วันตอบรับบทความ**: 7 สิงหาคม 2565

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศพิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็อง และ 2) เพื่อประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศพิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็อง การวิจัยนี้ได้ใช้กระบวนการพัฒนาระบบโดยใช้วิธีการอไจล์แบบสกรัมสำหรับการออกแบบและวิเคราะห์ระบบ และพัฒนาเว็บแอพพลิเคชั่นโดยแพลตฟอร์มแบบไม่เขียนโค้ดเป็นกรอบการวิจัย พื้นที่วิจัย คือ ตำบลท่าสว่าง อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ พระสงฆ์ 5 รูป นักท่องเที่ยว 10 คน และนักวิชาการ 3 คน รวมจำนวน 18 คน ใช้วิธีคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 ชนิด ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์ และ 2) แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบสารสนเทศ ประกอบด้วย 5 โมดูลหลัก ได้แก่ เกี่ยวกับเรา การเดินทาง ประวัติพระพุทธรูปไม้ การเรียนรู้จดจำใบหน้า วิธีการแท็กใบหน้า และพัฒนาระบบสารสนเทศด้วยโปรแกรมเวิร์ดเพรสส์ 2) ผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบ โดยภาพรวมมีค่าอยู่ในระดับมาก ($\overline{x}$ = 4.50, S.D. = 0.61) โดยพบว่าด้านความถูกต้องของเนื้อหา มีค่าอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{x}$ = 4.75, S.D. = 0.43) องค์ความรู้จากงานวิจัยนี้ คือ การออกแบบและวิเคราะห์ระบบโดยใช้วิธีการอไจล์แบบสกรัม มีผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพ เน้นให้ทีมงานพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ควบคู่กับการใช้แพลตฟอร์มแบบไม่เขียนโค้ดส่งผลให้ใช้นักพัฒนาซอฟต์แวร์จำนวนน้อย แต่ระบบสารสนเทศยังคงมีประสิทธิภาพมาก ตอบสนองความต้องการกับผู้ใช้งาน

คำสำคัญ: แพลตฟอร์มแบบไม่เขียนโค้ด พระพุทธรูปไม้โบราณ วัดอาม็อง สกรัม อไจล์

บทความวิจัยนี้ เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่อง “การพัฒนาระบบตรวจสอบข้อมูลพระพุทธรูปไม้พิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็องด้วยวิธีรู้จำใบหน้า”

Abstract

This research aimed 1) to design and develop the information system for the Phra Phrom Wachirayan museum of Ancient Wooden Buddha at Ah Mong temple and 2) to assess the effectiveness of the information system for the Phra Phrom Wachirayan museum of Ancient Wooden Buddha at Ah Mong temple. This research used the system development process with the Agile scrum methodology for system design and analysis. The web application development used no-code platform as a research framework. The research area scope was Tasawang subdistrict, Mueang Surin district, Surin province. The key informants were five monks, ten tourists, and three scholars. There were totaling eighteen people using the purposive sampling method. There are two research tools: 1) interview form and 2) questionnaire. The analyzing data used mean, percentage, and standard deviation. The results showed that 1) the information system consisted of five modules including about us, travel, Wooden Buddha history, learning facial recognition by how to tag faces, and development of the WordPress. 2) The overall evaluation of the performance of the system was very high ($\overline{x}$ = 4.50, S.D. = 0.61). It was found that the accuracy of the content was very high ($\overline{x}$ = 4.75, S.D. = 0.43). The knowledge from this research found that designing and analyzing systems using the Scrum Agile method had effective results. The emphasis was on meeting teams to exchange ideas, coupled with the use of no-code platforms, resulting in a small number of developers. But the information system is still very efficient responded the needs of users.

Keywords: No-Code Platform, Ancient Wooden Buddha, Ah Mong Temple, Scrum, Agile

บทนำ

การกำเนิดรูปแบบการเข้าถึงความรู้ การนิยามความรู้ และความรู้ กลายเป็นความสิ่งที่สามารถช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้คนทั่วไป ถึงแม้จะแตกต่างกันในด้านของวัฒนธรรมและความเป็นอยู่ กระทั่งสังคมโลก มีการเปลี่ยนแปลงและพึ่งพาอาศัยเทคโนโลยีและมีบทบาทในการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน ส่งผลให้การเรียนรู้เปลี่ยนแปลงรูปแบบในการเผยแพร่ข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ในแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์ เว็บเพ็จ และสื่อโซเชียลมีเดีย และอุปกรณ์การสื่อสารต่าง ๆ เช่น สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต เป็นต้น (พีรพัฒน์ จันทรครอบ และคณะ, 2564 : 431 - 432) ส่งผลให้การเรียนรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้และการเผยแพร่สู่ระบบออนไลน์เช่นเดียวกัน (สายชล ปัญญชิต, 2562 : 113) การเผยแพร่ความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นนอกจากจะพบเห็นในหนังสือ ตำรา เอกสารทางวิชาการต่าง ๆ แล้ว ยังสามารถเรียนรู้ได้จากพิพิธภัณฑ์ ซึ่งปัจจุบันได้กลายเป็นแหล่งเรียนรู้หนึ่งในสังคมการเรียนรู้ ซึ่งมีวิธีการจัดการเรียนรู้และรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างจากแหล่งเรียนรู้ประเภทอื่น ที่มุ่งเน้นการให้ความรู้ผ่านการจัดแสดงนิทรรศการ การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ภายในพิพิธภัณฑ์จึงเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่จะสร้างความน่าสนใจแก่ผู้เข้าเยี่ยมชม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเฉพาะพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชน ที่เก็บรวบรวมภูมิปัญญาซึ่งสะท้อนวิถีชีวิตของชุมชนที่ถ่ายทอดสืบต่อกันมาจนกลายเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของชุมชน (นัยนา อรรจนาทร และคณะ, 2559 : 381)

จากผลงานการวิจัยของ ญาณินทร์ รักวงศ์วาน (2554 : 21 - 23) พบว่า อัตลักษณ์ของชุมชนเกิดจากการทำนุบำรุงรักษาไว้ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรม และก่อให้เกิดความภาคภูมิใจของคนในชุมชนซึ่งสอดคล้องกับการดำเนินกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์ชุมชน ที่เกิดจากกระบวนการมีส่วนร่วมในการคิด การปฏิบัติงาน และการพัฒนาศักยภาพของคนในชุมชนร่วมกัน ส่งผลต่อการขับเคลื่อนองค์กรและนำไปสู่การบริหารจัดการที่ดี อันจะนำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่จะเกิดขึ้นในภายภาคหน้า

ด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้ หากพิพิธภัณฑ์ชุมชนมีการส่งเสริมและสนับสนุนการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นโดยการประยุกต์ใช้สื่อสารสนเทศ เป็นสารสนเทศทางวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สามารถสืบค้นผ่านฐานระบบออนไลน์ จะเป็นการเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้ ดังนั้นบทความวิจัยนี้ ได้นำเสนอการพัฒนาระบบสารสนเทศพิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็อง จังหวัดสุรินทร์ ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับพระพุทธรูปไม้โบราณที่มีอายุมากกว่า 100 ปี ที่ได้แสดงถึงภูมิปัญญา และศิลปะการแกะสลักไม้ด้วยมือแบบไทยในปางต่าง ๆ ที่มีความวิจิตรบรรจงตามแบบไทยและกัมพูชาในแต่ละยุคสมัยที่หาดูได้ยาก โดยงานวิจัยนี้ได้นำเสนอการพัฒนาระบบสารสนเทศด้วยวิธีการอไจล์ (Agile) แบบสกรัม (Scrum) โดยใช้แพลตฟอร์มแบบไม่เขียนโค้ด (No-Code Platform) และประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศ โดยงานวิจัยนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์ด้านการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของชุมชนมีแหล่งข้อมูลอ้างอิง ที่สามารถสืบค้นได้ผ่านอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ในด้านวิชาการ ผู้สนใจสามารถนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาระบบสารสนเทศในองค์กรต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศพิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็อง
2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศพิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็อง

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดการพัฒนาซอฟต์แวร์แบบอไจล์ (Agile Software Development) ด้วยวิธี Scrum โดยแนวคิดแบบ Agile เป็นกระบวนการที่ช่วยลดขั้นตอนการทำงานและงานด้านเอกสารและมุ่งเน้นในการสื่อสารของทีมมากขึ้น (Schwaber and Sutherland, 2013 : 3 - 5) วิธี Scrum เป็นกรอบในการจัดการโครงการมีกรอบเวลา (Time Box) ซึ่งมีการตกลงร่วมกันระหว่างสมาชิกในทีม โดยเน้นการตรวจสอบ (Viscardi, 2013 : 99) มีการยืดหยุดและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์ มุ่งเน้นคุณภาพและติดตามความคืบหน้างานผ่านซอฟต์แวร์ ให้สามารถทำงานได้จริง (เพ็ญประภา บุตรละ และคณะ, 2558 : 35 - 36) สมาชิกในทีม มีการกำหนดบาทหลัก 3 บทบาท คือ ทีมพัฒนา (Development Team) สกรัมมาสเตอร์ (Scrum Master) และผู้ดูแลประสานงาน (Product Owner) ดังนั้นสมาชิกในทีมจะเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง และสามารถทำงานทดแทนกันได้ (Rubin, 2012 : 198 - 211)

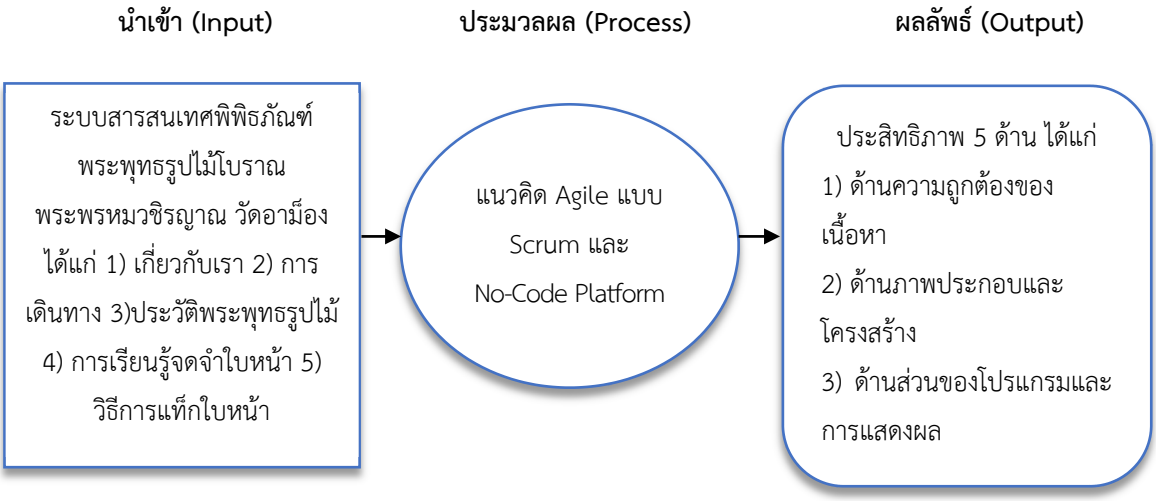
ระบบสารสนเทศ (Information System) เกิดจากการนำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประมวลผล จัดเก็บ วิเคราะห์ และกระจายสารสนเทศ ตามวัตถุประสงค์ของหน่วยงานหรือองค์กรนั้น ๆ โดยระบบสารสนเทศเกิดจากการนำเข้าข้อมูล (Data) แล้วนำเข้าสู่กระบวนการประมวลผล (Process) ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น มีการจัดเก็บข้อมูลในระบบฐานข้อมูล การใช้โปรแกรมในการประมวลผล เป็นต้น และแสดงผลสารสนเทศ (Output) ผ่านทางสื่อในรูปแบบต่าง ๆ (วิสุตร์ เพชรรัตน์ และคณะ, 2564 : 112)

การพัฒนาซอฟต์แวร์แบบ No-Code Platform คือ แพลตฟอร์มที่ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีความรู้เทคนิคด้านการเขียนโปรแกรม (Coding) ก็สามารถสร้างเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันด้วยตัวเองได้ ซึ่ง Movement ของ No-Code Development Platform เกิดขึ้นมาด้วยความคิดพื้นฐานที่ว่า เทคโนโลยีควรเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่าย และอำนวยความสะดวกให้ทุกคนสามารถเข้าไปสร้างสรรค์ผลงานได้ ไม่ใช่เป็นอุปสรรคขวางกั้น สำหรับการใช้งาน No-Code Development Platform จะใช้ภาพกราฟิก (GUI) ใช้การคลิก เลื่อน หรือวางปุ่ม เทมเพลต หรือคำสั่งต่าง ๆ ที่เครื่องมือได้ออกแบบมาให้แล้ว โดย No-Code Platform จะให้ความรู้สึกที่เป็นมิตรกับคนที่ทำธุรกิจต่าง ๆ มากกว่าคนที่เป็นนักพัฒนา (Developer) โดย No-Code Development Platform มีข้อดี ได้แก่ 1) ความรวดเร็ว (Speed) เป็นที่หนึ่งในยุค Digital Transformation เพราะสามารถใช้ฟังก์ชันลากและวาง (Drag and Drop) และ Graphical User Interface มี APIs และตัวเชื่อมต่อ (Connectors) ที่เปิดใช้งานง่าย สามารถบูรณาการเข้ากับ Third-Party Tools ที่นักพัฒนาซอฟต์แวร์ใช้จนเคยชิน และสามารถการส่งมอบแอปพลิเคชันด้วยการคลิกเพียงครั้งเดียว 2) ความยืดหยุ่นคล่องตัว (Agility) ในการทำงาน 3) มีการใช้ทรัพยากรและความสามารถให้เกิดประโยชน์สูงสุด (เดอะโกรท มาสเตอร์, 2563)

พิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็อง ด้วยปณิธานของเจ้าพระคุณสมเด็จมหาธราจารย์ (ปสฤทธิ์ เขมงฺกโร) กรรมการมหาเถรสมาคม เจ้าอาวาสวัดยานนาวา ได้สืบสานศิลปวัฒนธรรมและสนองในมหากรุณาธิคุณฯ ได้รวบรวมพระพุทธรูปไม้แกะสลักไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณให้ดำเนินการจัดตั้งและก่อสร้างโดยพระครูโสภณธรรมาภิมณฑ์ ผู้ช่วยเจ้าอาวาสวัดยานนาวา พระอารามหลวง รักษาการเจ้าอาวาสวัดอาม็อง และอาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตสุรินทร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแหล่งศึกษาทางศิลปะในพระพุทธศาสนาและรวบรวมคัมภีร์ใบลานตามยุคตามสมัยตั้งแต่สมัยเดิมจนถึงปัจจุบัน เพื่อเป็นแหล่งการเรียนรู้ให้แก่พระภิกษุสามเณรและฆราวาสในสถาบันการศึกษาต่าง ๆ เป็นแรงศรัทธาของพระครูโสภณธรรมภิมณฑ์,ดร. ที่พยายามรวมรวมและแสวงหาพระพุทธรูปไม้ที่มีศิลปะแตกต่างกันตามยุคสมัยอายุกว่า 1,000 ปี จึงทำให้แต่ละองค์มีความโดดเด่น สวยสง่างามที่แตกต่างกัน สะท้อนศิลปะในแต่ละยุคสมัย จนกลายเป็นพิพิธภัณฑ์ชุมชนแหล่งการศึกษาค้นคว้าทางด้านศิลปะ ประวัติศาสตร์และเป็นแหล่งท่องเที่ยวด้านพุทธศาสนาที่มีชื่อเสียงในจังหวัดสุรินทร์ และเป็นแหล่งเรียนรู้อีกแห่งหนึ่งของจังหวัดสุรินทร์ เปิดบริการแก่นักเรียน นักศึกษา และผู้ที่สนใจทั่วไปได้เข้าชมทุกวัน จนได้รับการคัดเลือกให้เป็นวัดต้นแบบการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จากสำนักงานพระพุทธศาสนาจังหวัดสุรินทร์ เมื่อ พ.ศ. 2557 นับเป็นเกียรติประวัติและความภาคภูมิใจของชาวตำบลท่าสว่างและชาวจังหวัดสุรินทร์ พิพิธภัณฑ์นี้ ตั้งอยู่ภายในวัดอาม็อง ตำบลท่าสว่าง จังหวัดสุรินทร์ (ปักหมุดเมืองไทย, 2563)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงผสานวิธี โดยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยตามทฤษฎีระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ (Turban et al., 2013 : 29 - 30) โดยประยุกต์ใช้แนวคิด Agile โดยกระบวนการ Scrum และแนวคิด No-Code Platform เป็นกระบวนการในการพัฒนาระบบ โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบผสานวิธี พื้นที่วิจัย คือตำบลท่าสว่าง อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์ โดยเริ่มดำเนินการวิจัยในระหว่างเดือนวันที่ 26 เมษายน – 30 พฤศจิกายน 2564 โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้น ตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศพิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณวัดอามือง ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ พระสงฆ์ 5 รูป นักท่องเที่ยว 10 คน รวม จำนวน 15 คน ใช้วิธีคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสัมภาษณ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาออกและพัฒนาระบบสารสนเทศพิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอามอง แบบตามแนวคิด Agile โดยแบ่งงานออกเป็นวงรอบและพัฒนาทีละน้อยเพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเห็นและสัมผัสกับระบบได้อย่างรวดเร็ว โดยใช้กระบวนการ Scrum (นิติกร ภู่ศรี และ ชนนาถ กฤตวรกาญจน์. (2561 : 1 - 4) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **สัมภาษณ์โดยหัวหน้าทีมสกรัม (Scrum Role)** ขั้นตอนนี้ จะมีหัวหน้าทีม (Scrum Master) เป็นผู้ดูแลควบคุมการทำงานและมอบหมายให้ผู้ดูแล (Product Owner) ทำหน้าที่สัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง (Stakeholder) แล้วนำข้อมูลที่ได้มาสร้าง User Stories ดังตารางที่ 1 แล้วนำข้อมูลที่ได้มาจัดลำดับความสำคัญ ผลลัพธ์ในขั้นตอนนี้คือ Product Backlog

ตารางที่ 1 User Stories

Stories	Function
1. วางแผนระหว่างทีมงานและกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเพื่อกำหนดโมดูล คัดเลือกซอฟต์แวร์ในการพัฒนา มอบหมายหน้าที่ในทีม มีการทำงานเรียบง่าย แต่ตะหนักถึงคุณภาพ	1.1 สร้างระบบหน้าบ้าน (Front End) ที่ผู้ใช้งานทั่วไปสามารถดูข้อมูลได้เพียงอย่างเดียว และระบบหลังบ้าน (Back End) ที่มีผู้ดูแลระบบทำการบันทึก เพิ่ม แก้ไขข้อมูลข้อความภาพที่เกี่ยวข้องได้ 1.2 มีระบบป้องกันความปลอดภัยโดยการกำหนดชื่อผู้ใช้งานและรหัสผ่านสำหรับแอดมิน (Admin)

ตารางที่ 1 (ต่อ)

Stories	Function
2. นักท่องเที่ยวต้องการทราบรายละเอียดการจัดแสดงพระพุทธรูปไม้โบราณและประวัติความเป็นมา	2.1 ผู้ใช้งานสามารถดูข้อมูลได้แต่แก้ไขไม่ได้ 2.2 สามารถแสดงข้อความ ภาพนิ่งและภาพวิดีโอพร้อมคำบรรยายประกอบ 2.3 แอดมินได้รับสิทธิ์ในการแก้ไขได้ทุกขั้นตอน
3. คณะสงฆ์ต้องการให้แสดงข้อมูลเกี่ยวกับวัด ได้แก่ บรรยากาศภายในวัดประวัติความเป็นมาของวัดอาม็อง ทำเนียบเจ้าอาวาส ประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็อง สถานที่ตั้ง อาณาเขต เสนาสนะสถานภายในวัด เนื่องจากภายในวัดมีแหล่งท่องเที่ยวสิ่งน่าสนใจหลายแห่งนอกจากพิพิธภัณฑ์ด้วย	3.1 ผู้ใช้งานสามารถดูข้อมูลได้แต่แก้ไขไม่ได้ 3.2 สามารถแสดงข้อความ ภาพนิ่งและภาพวิดีโอพร้อมคำบรรยายประกอบ 3.3 แอดมินได้รับสิทธิ์ในการแก้ไขได้ทุกขั้นตอน
4. นักท่องเที่ยว และผู้ใช้งานทั่วไปต้องการทราบเส้นทางการเดินทาง แผนที่ พิกัดของวัด วิธีการเดินทาง และการขับขี่ รวมถึงสถานที่ใกล้เคียง เช่น ร้านอาหาร ตู้ ATM ปั๊มน้ำมัน สถานีอนามัย อู่ซ่อมรถ สถานตำรวจและร้านค้าชุมชน	4.1 ผู้ใช้งานสามารถดูข้อมูลได้แต่แก้ไขไม่ได้ 4.2 สามารถแสดงข้อความ ภาพนิ่งและภาพวิดีโอพร้อมคำบรรยายประกอบ 4.3 ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นข้อมูลสถานที่ใกล้เคียง เช่น ร้านอาหารใกล้เคียง ตู้ ATM ปั๊มน้ำมัน สถานีอนามัย อู่ซ่อมรถ สถานตำรวจและร้านค้าชุมชนในบริเวณใกล้เคียง 4.3 แอดมินได้รับสิทธิ์ในการแก้ไขได้ทุกขั้นตอน
5. ผู้ให้ข้อมูลต้องการให้แสดงประวัติพระพุทธรูปไม้	5.1 ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นข้อมูลโดยจำแนกตามลักษณะของพระพุทธรูป เนื่องจากมีข้อมูลหลากหลายจึงได้ มีการกำหนดเมนู คือ 5.1.1 ประวัติพระพุทธรูป (1) ได้แก่ พระพุทธรูปไม้ ปางห้ามสมุทร พระพุทธรูปไม้ปางมารวิชัย พระพุทธรูป ปางนาคปรก 5.1.2 ประวัติพระพุทธรูป (2) ได้แก่ พระพุทธรูปปางห้ามแก่นจันทร์ พระพุทธรูปไม้ปางห้ามพยาธิ พระพุทธรูปปางแสดงปาฏิหาริย์ พระพุทธรูปไม้เสด็จลงมาจากดาวดึงส์ 5.1.3 ประวัติพระพุทธรูป (3) ได้แก่ รูปเคารพไม้แกะสลักนาคกัญญา 5.2 มีการแสดงคำบรรยายเป็นข้อความ ภาพนิ่ง และภาพวิดีโอประกอบคำบรรยาย 5.3 แอดมินได้รับสิทธิ์ในการแก้ไขได้ทุกขั้นตอน

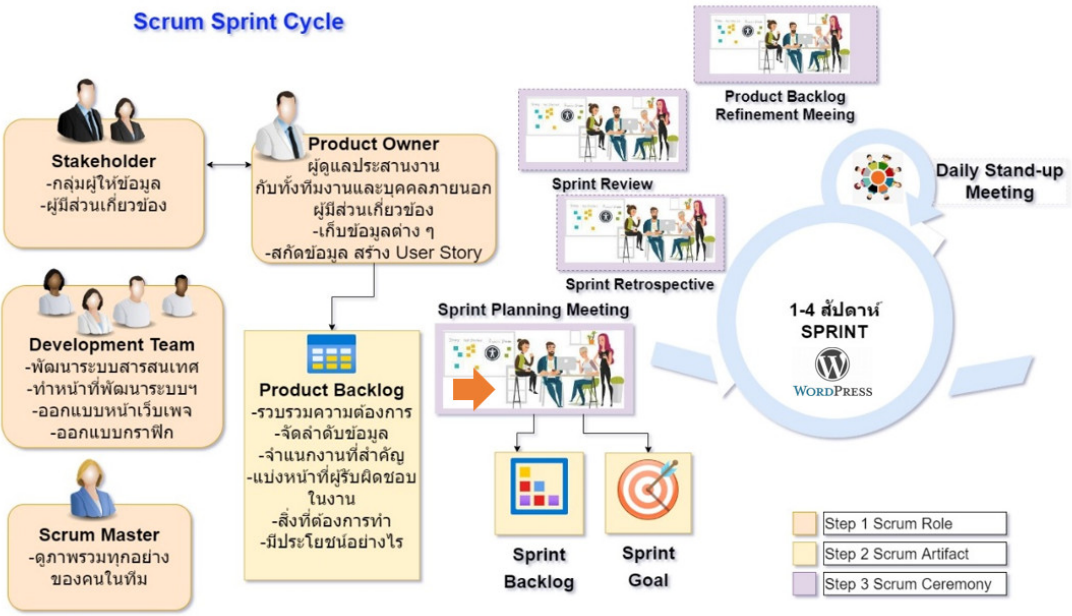
ตารางที่ 1 (ต่อ)

Stories	Function
6. การเรียนรู้จดจำใบหน้า	6.1 ผู้ใช้งานสามารถสืบค้นพระพุทธรูปไม้ด้วยการถ่ายภาพใบหน้าพระพุทธรูปไม้ได้ 6.2 ผู้ใช้งานสามารถเรียนรู้วิธีการใช้งานระบบการเรียนรู้จดจำใบหน้า

2. สร้างผลลัพธ์บอร์ดวัตถุของสกรัม (Scrum Artifact) ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นประกอบด้วย 1) Product Backlog 2) Sprint Backlog และ 3) Sprint Goal โดยขั้นตอนนี้ Product Owner จะนำ Product Backlog มาพิจารณาร่วมกัน โดยเรียกกระบวนการนี้ว่า Sprint Planning Meeting มีจุดประสงค์คือ นำ Product Backlog มานำเสนอกับทีมงานเพื่อพิจารณาร่วมกันและกำหนดระยะเวลาการนัดหมายแต่เรียกว่า Sprint Backlog ซึ่งได้กำหนดการประชุมทุกวันพุธบ่ายเป็นหลักเพิ่มติดตามความคืบหน้าของงานทั้งหมด ตั้งแต่เดือน พฤษภาคม 2564 และกำหนดสิ่งที่ต้องการส่งมอบงานแก่ผู้ใช้ในแต่ละ Sprint โดยมีอะไรบ้าง (Sprint Goal) หลังจากนี้ทีมพัฒนาซอฟต์แวร์จะเข้าสู่กระบวนการ Sprint แบ่งตาม Sprint Backlog คือ ทำการออกแบบเก็บข้อมูลภาพถ่าย ข้อมูลภาคสนาม อัดเสียงบรรยาย ออกแบบเว็บไซต์ด้วย No-Code Platform 5 โมดูล ได้แก่ เกี่ยวกับเรา การเดินทาง ประวัติพระพุทธรูปไม้ การเรียนรู้จดจำใบหน้า และวิธีการแท็กใบหน้า

3. นำเสนอผลลัพธ์ตามกระบวนการของสกรัม (Scrum Ceremony) ขั้นตอนนี้จะให้ความสำคัญกับการนำเสนอผลลัพธ์ จากการ Sprint แก่ผู้ใช้งานสัปดาห์ละ 1 ครั้ง โดยในระหว่างสัปดาห์ผู้ดูแล (Scum Master) จะเรียกทีมนักพัฒนามาสนทนากันแบบไม่เป็นทางการเกี่ยวกับงานที่ได้รับมอบหมาย (Daily Stand-Up Meeting) โดยมีคำถามหลักว่า “1. เมื่อวานคุณทำอะไรบ้าง” “2. คุณจะทำอะไรต่อ” “3. อุปสรรคที่พบในการทำงานที่ผ่านมา” เพื่อช่วยกันแก้ไขปัญหาทุกวัน” จากนั้นได้เปิด Scrum Board หรือ Sprit Backlog เป็นแบบ Check List เพื่อให้ทุกคนในทีมพิจารณางาน สิ่งที่ทำไปแล้ว อะไรที่ยังไม่ทำ งานที่กำลังทำอยู่ งานที่ตรวจสอบแล้ว ในขั้นตอนนี้สามารถปรับปรุงกระบวนการทำงานที่แตกต่างจาก Sprint Backlog ที่ออกแบบมาตอนแรกก็ได้(Product Backlog refinement Meeting) เพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน ซึ่งผลจากการประชุมใน Sprint นี้ ทีมได้เสนอให้มีการเพิ่มการค้นหาสถานที่ใกล้เคียง โดยแสดงร้านอาหาร ตู้ ATM ร้านซ่อมรถ ปั๊มน้ำมันในเว็บแอพพลิเคชั่นด้วย แล้วนำระบบสารสนเทศไปให้ผู้ใช้งานดูเพื่อรับข้อเสนอแนะมาปรับแก้ไข (Sprint Review) หลังจาก Demo ให้ผู้ใช้งานดูจะเรียกประชุมทีม เพื่อพิจารณาว่าอะไรจะทำต่อ อะไรจะหยุดหรือทำเพิ่ม หรือทำใหม่ โดยเน้นกระบวนการทำงานให้ดีขึ้น (Sprint Retrospective) และอัพเดทโมดูล

กล่าวโดยสรุป ทั้ง 3 กระบวนการนี้จะทำวนซ้ำไปเรื่อย ๆ ซึ่งการพัฒนาระบบสารสนเทศ สามารถส่ง Sprint สุดท้ายแก่ผู้ใช้งาน คือสิ้นเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2564 โดยใช้เวลา 2 เดือน ในการพัฒนาระบบฯ โดยใช้โปรแกรมจำลองเซิร์ฟเวอร์ด้วย Xampp for windows เวอร์ชั่น 7.4.29/ PHP เวอร์ชั่น 7.4.29 และพัฒนาเว็บด้วย WordPress 6.0.1 ซึ่งผู้ใช้งานแบบคลิกและลากวางสนับสนุนการทำงานแบบ No-Code Platform โดยสามารถสรุปกระบวนการเป็นภาพดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 Scrum Sprint Cycle

ขั้นตอนที่ 2 ประเมินประสิทธิภาพของระบบฯ จำนวน 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความถูกต้องของเนื้อหา 2) ด้านภาพประกอบและโครงสร้าง 3) ด้านโปรแกรมและการแสดงผล 4) ด้านภาพและตัวอักษร โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 2 ท่าน และด้านเนื้อหา จำนวน 1 ท่าน ซึ่งได้ออกแบบประเมินตามมาตรฐานมาตรวัด 5 ระดับ ด้วยวิธีของลิเคิร์ท (Likert Scale Ranging) (กานดา พูนลาภทวี, 2530 : 210) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เกณฑ์การแปลความหมายของประสิทธิภาพของระบบ

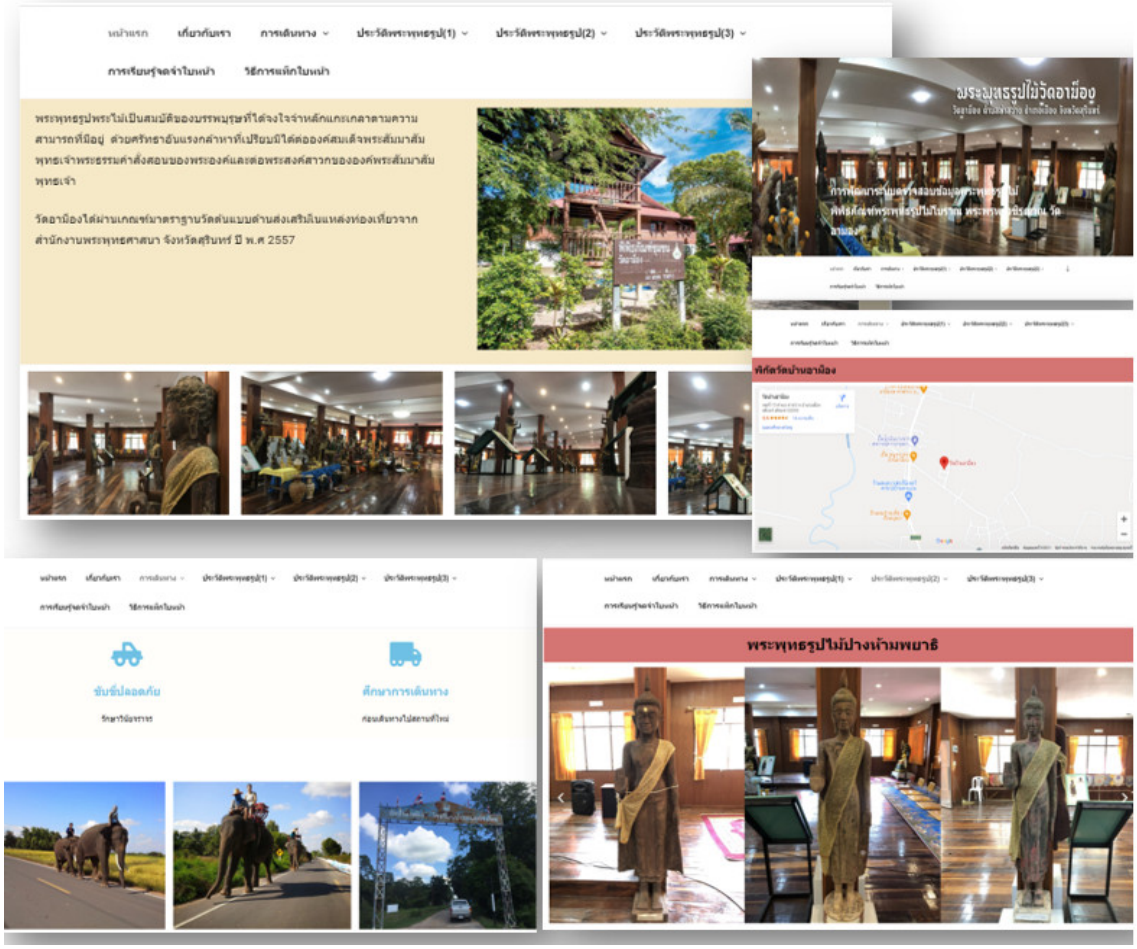
ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.21 – 5.00	ระบบสารสนเทศที่พัฒนาอยู่ในระดับดีมาก
3.41 – 4.20	ระบบสารสนเทศที่พัฒนาอยู่ในระดับมาก
2.61 – 3.40	ระบบสารสนเทศที่พัฒนาอยู่ในระดับปานกลาง
1.81 – 2.60	ระบบสารสนเทศที่พัฒนาอยู่ในระดับน้อย
1.00 – 1.80	ระบบสารสนเทศที่พัฒนาอยู่ในระดับน้อยมาก

ผลการวิจัย

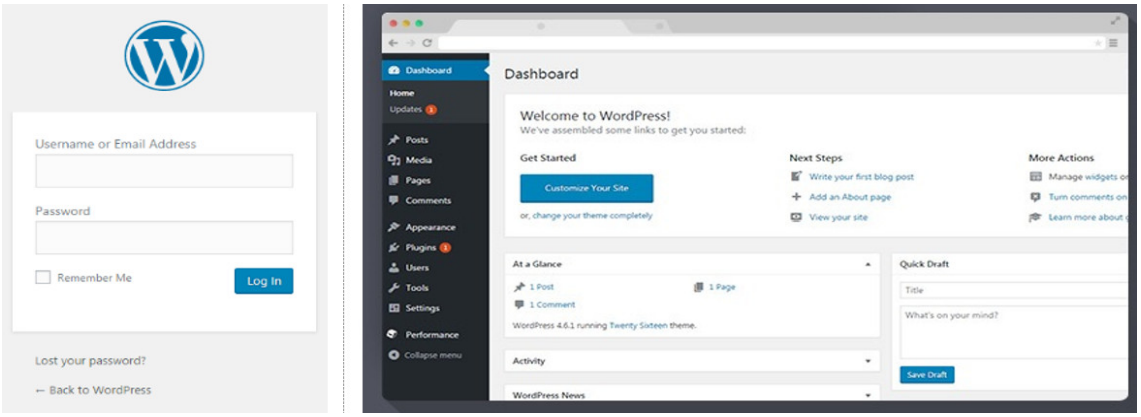
การพัฒนาระบบสารสนเทศพิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็อง ด้วยแนวคิดอไจล์ (Agile) ด้วยวิธี Scrum ทำให้ได้ระบบสารสนเทศดังนี้

1. การออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ พิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็อง มีการกำหนดสารสนเทศ 5 โมดูลหลัก ได้แก่ เกี่ยวกับเรา การเดินทาง ประวัติพระพุทธรูปไม้ การเรียนรู้

จดจำใบหน้า และวิธีการแท็กใบหน้า และมีการเข้าใช้ 2 ส่วน คือ 1) Front End คือ ระบบสำหรับผู้ใช้งานทั่วไป สามารถดูข้อมูลต่าง ๆ ได้ 2) Back End คือ ระบบหลังบ้านที่มี Admin ดูแลระบบหลังบ้าน ดังภาพที่ 3 และ ภาพที่ 4



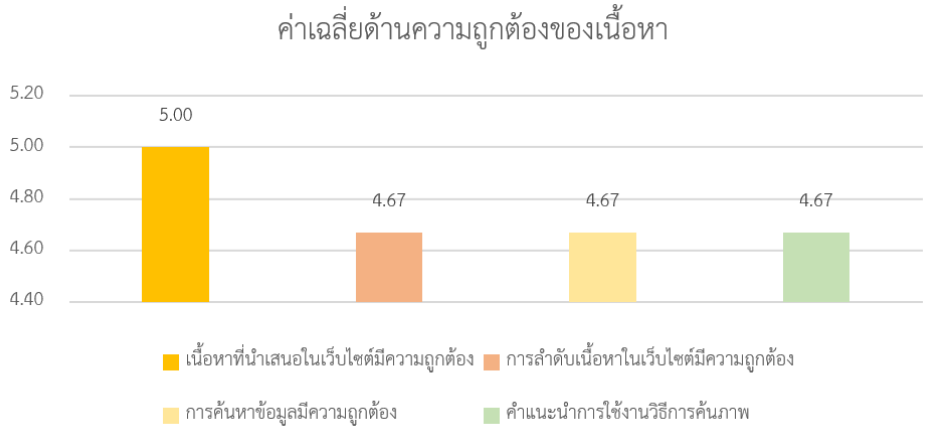
ภาพที่ 3 ผู้ใช้งานสามารถใช้งานผ่าน Font End ของระบบ



ภาพที่ 4 ระบบ Back End สามารถให้ผู้ดูแลระบบเข้าใช้งานเท่านั้น

2. ผลการวิจัยการประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศ 4 ด้านดังนี้

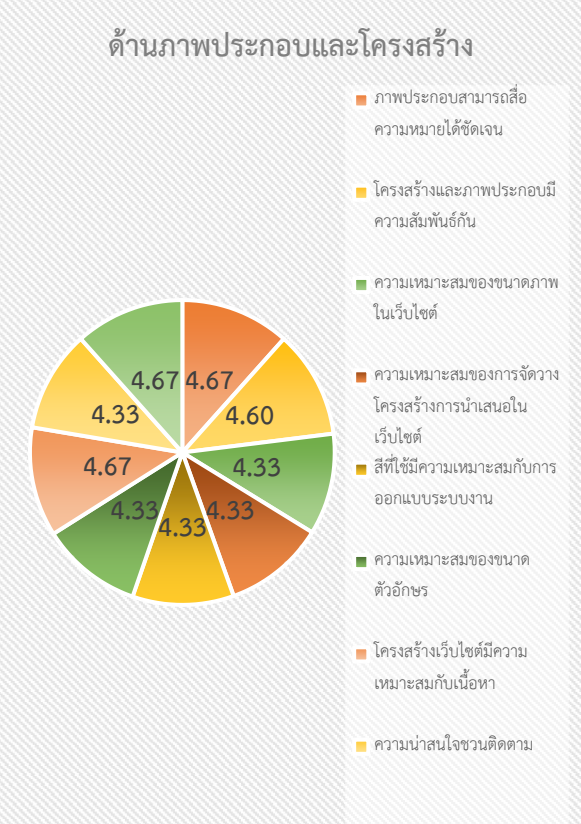
2.1 ด้านความถูกต้องของเนื้อหาโดยภาพรวม พบว่ามีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.75, S.D. = 0.43) เมื่อจำแนกรายข้อ โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย พบว่า ด้านเนื้อหาที่นำเสนอในเว็บไซต์มีความถูกต้อง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 5.00, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การลำดับเนื้อหาในเว็บไซต์มีความถูกต้อง การค้นหาข้อมูลมีความถูกต้อง และคำแนะนำการใช้งานวิธีการค้นภาพพระพุทธรูปไม้มีความถูกต้อง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.67, S.D. = 0.58) ดังภาพที่ 5



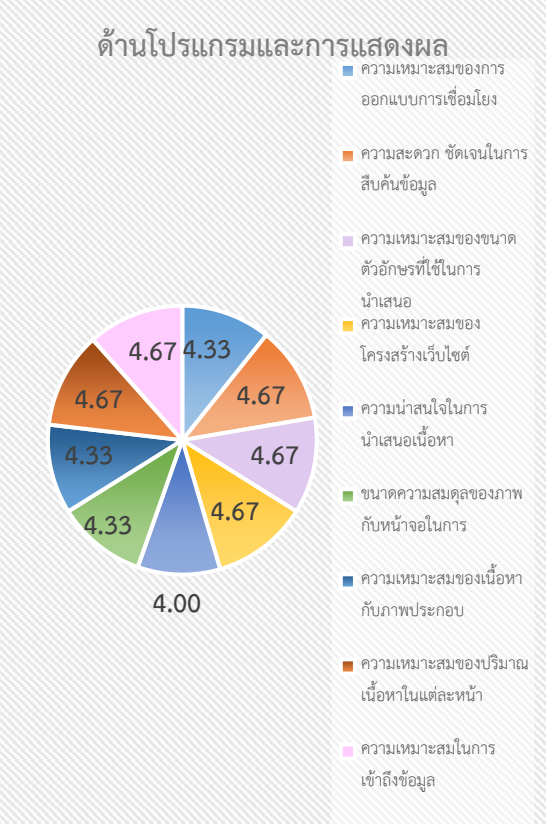
ภาพที่ 5 ด้านความถูกต้องของเนื้อหา

2.2 ด้านภาพประกอบและโครงสร้าง พบว่าโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.48, S.D. = 0.58) เมื่อจำแนกรายข้อ โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย พบว่า ด้านภาพประกอบสามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน ด้านโครงสร้างและภาพประกอบมีความสัมพันธ์ ด้านโครงสร้างเว็บไซต์มีความเหมาะสมกับเนื้อหา และด้านความเหมาะสมของการแสดงผลบนอุปกรณ์การสื่อสารสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.67, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ ด้านความเหมาะสมของขนาดภาพในเว็บไซต์ ด้านความเหมาะสมของการจัดวางโครงสร้างการนำเสนอในเว็บไซต์ ด้านสีที่ใช้มีความเหมาะสมกับการออกแบบ ดังภาพที่ 6

2.3ด้านส่วนของโปรแกรมและการแสดงผล พบว่า โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.48, S.D. = 062) เมื่อจำแนกรายข้อ โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย พบว่า ด้านความสะดวก ชัดเจนในการสืบค้นข้อมูล ด้านความเหมาะสมของขนาดตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ ด้านความเหมาะสมของโครงสร้างเว็บไซต์ ด้านความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหาในแต่ละหน้า และด้านความเหมาะสมในการเข้าถึงข้อมูล มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.67, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ ด้านความเหมาะสมของการออกแบบการเชื่อมโยง ด้านขนาดความสมดุลของภาพกับหน้าจอในการแสดงผล และด้านความเหมาะสมของเนื้อหากับภาพประกอบ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.33, S.D. = 0.58) และน้อยที่สุดคือ ด้านความน่าสนใจในการนำเสนอเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.00, S.D. = 1.00) ดังภาพที่ 7

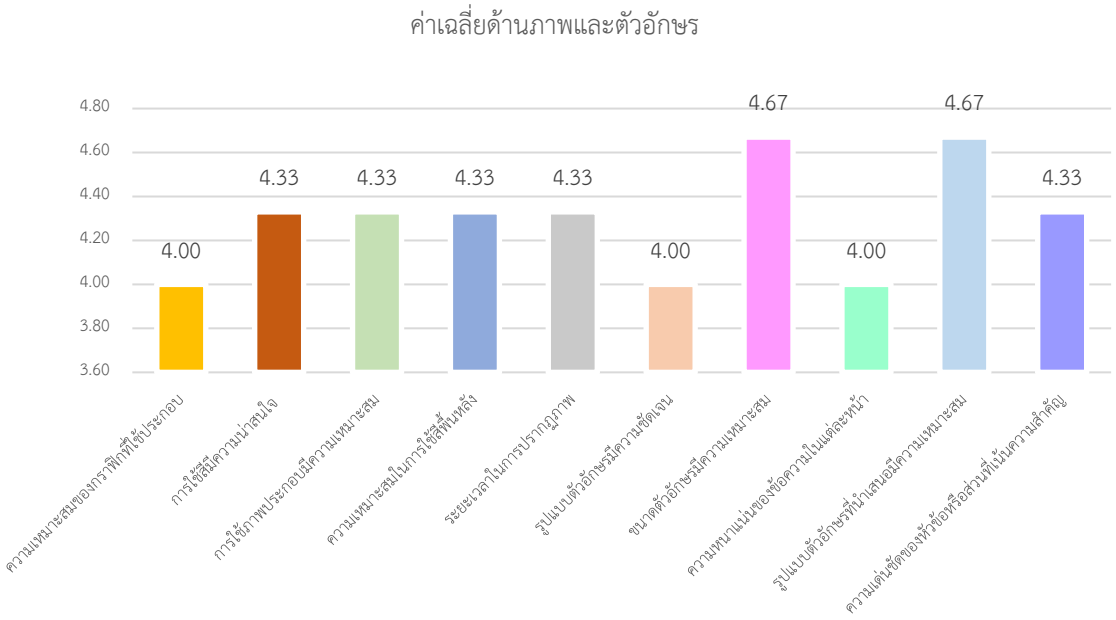


ภาพที่ 6 ด้านภาพประกอบและโครงสร้าง



ภาพที่ 7 ด้านโปรแกรมและการแสดงผล

2.4 ด้านภาพและตัวอักษร พบว่า โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.30, S.D. = 0.82) เมื่อจำแนกรายข้อ โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย พบว่า ด้านขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม และด้านรูปแบบตัวอักษรที่นำเสนอมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.67, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ ด้านความเหมาะสมในการใช้สีพื้นหลัง และด้านความเด่นชัดของหัวข้อหรือส่วนที่เน้นความสำคัญ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.33, S.D. = 1.15) และน้อยที่สุดคือ รูปแบบตัวอักษรมีความชัดเจน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.00, S.D. = 1.00) ดังภาพที่ 8



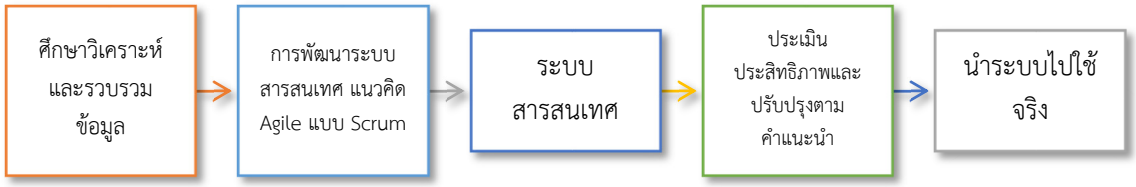
ภาพที่ 8 ด้านภาพและตัวอักษร

2.5 ผลประเมินคุณภาพโดยรวม พบว่า โดยภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.50, S.D. = 0.61) เมื่อจำแนกรายข้อ โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย พบว่า ด้านความถูกต้องของเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.75, S.D. = 0.82) รองลงมาคือ ด้านส่วนภาพประกอบและโครงสร้างมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.48, S.D. = 0.62) และน้อยที่สุดคือ ด้านภาพและตัวอักษร มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.30, S.D. = 0.82) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลประเมินคุณภาพโดยรวมทุกด้าน

ผลประเมินคุณภาพโดยรวม	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
1. ด้านความถูกต้องของเนื้อหา	4.75	0.43	มากที่สุด
2. ด้านส่วนภาพประกอบและโครงสร้าง	4.48	0.58	มาก
3. ด้านส่วนของโปรแกรมและการออกแบบ	4.48	0.62	มาก
4. ด้านภาพและตัวอักษร	4.30	0.82	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.50**	**0.61**	**มาก**

องค์ความรู้และนวัตกรรมจากการวิจัย ควรเขียน องค์ความรู้ที่ได้คือการวิเคราะห์ออกแบบระบบด้วยแนวคิด Agile แบบ Scrum และนวัตกรรมที่เกิดขึ้นจากการวิจัย ได้แก่ ระบบสารสนเทศพิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็องผล โดยสามารถนำเสนอดังภาพที่ 9



ภาพที่ 9 องค์ความรู้และนวัตกรรมจากการวิจัย

การถ่ายทอดและนำไปใช้ประโยชน์ งานวิจัยนี้สามารถนำไปถ่ายทอดให้พระสงฆ์ ชุมชนชาวบ้าน ผู้ดูแลแหล่งเรียนรู้พิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็อง นำไปใช้ประกอบการเรียนรู้สำหรับนักท่องเที่ยว และสถาบันการศึกษาที่ต้องการเข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็องต่อไป

2. อภิปรายผล

งานวิจัยนี้พบว่าการพัฒนาระบบสารสนเทศพิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ พระพรหมวชิรญาณ วัดอาม็อง ได้พัฒนาระบบสารสนเทศตามแนวคิด Agile แบบ Scrum ซึ่งแบ่งการทำงานออกเป็น 4 Sprint และใช้ระยะเพียง 4 สัปดาห์ในการดำเนินการและมีประสิทธิภาพของระบบในภาพรวมอยู่ในระดับมากเนื่องจากมีการเลือกใช้การพัฒนาแบบ No-Code Platform จึงไม่จำเป็นต้องเสียเวลาในการเขียนโค้ดเป็นจำนวนมาก ส่งผลให้พัฒนาแพลตฟอร์มออกมาได้อย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับแนวคิดของ Fowler and Highsmith (2001) ที่ได้นำเสนอว่า หัวใจของการพัฒนาซอฟต์แวร์แบบ Scrum เน้นให้ทีมงานสามารถจัดการตนเองได้ และสนับสนุนให้เกิดความถี่และต่อเนื่องในการนำส่งซอฟต์แวร์ที่ทำงานได้จริง และพร้อมปรับปรุงความสามารถของระบบซอฟต์แวร์ที่พัฒนาขึ้น รวมทั้งการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพจึงเป็นแรงผลักดันให้การทำงานประสบความสำเร็จได้อย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับแนวคิดของ Cockburn and Highsmith (2001 : 131 - 133) ที่กล่าวว่า ความสามารถของทีมผู้พัฒนาระบบสารสนเทศเป็นส่วนสำคัญหนึ่งในการขับเคลื่อนงานให้ประสบความสำเร็จ เนื่องจากทีมงานจะต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถในการทำงานข้ามหน้าที่ (Cross Function) กันได้ นอกจากนี้ในอดีตการพัฒนาระบบสารสนเทศเป็นเรื่องยากมากเพราะจำเป็นต้องอาศัยโปรแกรมเมอร์ที่มีความรู้ความชำนาญในการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับองค์กรต่าง ๆ แต่ในปัจจุบันหน่วยงานภาครัฐและเอกชนต่างให้ความสนใจกับการพัฒนาซอฟต์แวร์แบบเขียนโค้ดจำนวนน้อยหรือไม่มีการเขียนโปรแกรม (Low-Code/ No-code) แต่ใช้วิธีการลากวาง การใช้รูปภาพหรือสัญลักษณ์ในการพัฒนาซอฟต์แวร์แทน และใช้ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์น้อยลง สอดคล้องกับแนวคิดของ Farshidi et al. (2021 : 1525 - 1526) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่องการเลือกแพลตฟอร์มการพัฒนาที่ขับเคลื่อนด้วยแบบจำลอง (Model – Driven Development : MDD) ซึ่งทำการศึกษากับโรงงานอุตสาหกรรม ได้กล่าวว่าจากการรายงานของ Gartner โดยในปี ค.ศ. 2024 แพลตฟอร์มประเภทแบบจำลองที่พัฒนาแบบ Low-Code/ No-code จะมีส่วนในการพัฒนาอุตสาหกรรมมากกว่า 65% ของกิจกรรมการพัฒนาแอพพลิเคชั่นและสามในสี่ส่วนของธุรกิจขนาดใหญ่จะใช้แพลตฟอร์มนี้ เนื่องจากแพลตฟอร์มดังกล่าวจะช่วยให้องค์กรต่าง ๆ สามารถพัฒนาแอปพลิเคชันได้อย่างรวดเร็วขึ้น มีประสิทธิภาพในการทำงานมากขึ้นและใช้นักพัฒนาซอฟต์แวร์ที่น้อยลง ส่วนการประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศ พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากโดยด้านความถูกต้องของเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการใช้ประโยชน์

สามารถนำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้กับแหล่งการเรียนรู้ในชุมชนที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านเว็บไซต์และโมบายแอพพลิเคชันและวัดอาม็อง ควรมีการประชุมร่วมกับชุมชน และกำหนดผู้รับผิดชอบ ผู้ดูแลระบบสารสนเทศ เพื่อปรับปรุงข้อมูลให้เป็นปัจจุบัน และมีการใช้งานอย่างจริงจัง จะช่วยเสริมการเรียนรู้แก่นักท่องเที่ยว หน่วยงานอื่น ๆ และสถาบันการศึกษาที่มีความประสงค์เข้าเยี่ยมชม

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรเพิ่มโมดูลการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ให้น่าสนใจมากขึ้น เช่น บอร์ดเกมการศึกษา สร้างเกมส์การเรียนรู้ควบคู่กับการเยี่ยมชมพระพุทธรูปไม้ สร้างระบบแชทบอทเพื่อตอบคำถามอัตโนมัติ หรือสร้างระบบมัคคุเทศก์เสมือนจริง

เอกสารอ้างอิง

กานดา พูนลาภทวี. (2530). **สถิติเพื่อการวิจัย.** กรุงเทพฯ : ฟิสิกส์เซ็นเตอร์.

ญาณินทร์ รักวงศ์วาน. (2554). พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกับการสงวนรักษามรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่น. **ดำรงวิชาการ**, 10(1), 1 - 24.

เดอะโกรทมาสเตอร์. (2563). **No-Code / Low-Code Platform คืออะไร? แพลตฟอร์มแห่งอนาคตที่ทุกคนควรรู้จักไว้ ในปี 2021** [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 27 พฤษภาคม 2565, จากhttps://thegrowthmaster.com/blog/no-code-low-code-platform.

นัยนา อรรจนาทร, อำนวย อรรจนาทร, อรนิต ประนมไพร. (2559). การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ชุมชนในจังหวัดเลย : กรณีศึกษาตำบลนาอ้อ อำเภอเมือง จังหวัดเลย. **วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์,** 8(ฉบับพิเศษ), 377 - 388.

นิติกร ภู่ศรี และ ชนนาถ กฤตวรกาญจน์. (2561). การประยุกต์ใช้การจัดการโครงการแบบอไจล์เพื่อพัฒนาเว็บไซต์. ใน **งานประชุมสัมมนาทางวิชาการวิศวกรรมอุตสาหการและการจัดการอุตสาหกรรม ครั้งที่ 2 ปี 2561**, 16 กรกฎาคม 2561. 1 – 4. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ปักหมุดเมืองไทย. (2563). **พิพิธภัณฑ์พระพุทธรูปไม้โบราณ บ้านอาม็อง หมู่ที่ 13** [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2565, จาก https://pukmudmuangthai.com/detail/1874.

พีรพัฒน์ จันทรครอบ, ศุภชัย ศรกำหนด, ศศิธร สุทธิยานุช, สุพัตรา วะยะลุน, ยโสธารา ศิริภาประภากร. (2564). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ดในหนังสือท่องเที่ยวหมู่บ้านอนุรักษ์วัฒนธรรมชาวกูยจังหวัดสุรินทร์. ใน **การประชุมวิชาการระดับชาติ “ราชภัฏสุราษฎร์ธานีวิจัย ครั้งที่ 16”**, 16 - 18 ธันวาคม 2564. 431 - 440. สุราษฎร์ธานี : มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.

เพ็ญประภา บุตรละ, โอฬาร โรจนพรพันธุ์, พรชัย มงคลนาม. (2558). ทักษะที่จำเป็นสำหรับสมาชิกทีมพัฒนาในสกรัม. **วารสารเทคโนโลยีสารสนเทศ**, 11(2), 34 - 41.

วิสุตร์ เพชรรัตน์, เตชิตา สุทธิรักษ์, กุลวดี จันทร์วิเชียร, อรรณพ ขำขาว, พันธนันท์ อธิตัง. (2564). การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการงานฝึกประสบการณ์วิชาชีพ สาขาวิชาการจัดการ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช. **วารสารรัชต์ภาคย์**, 15(39), 109 - 123.

สายชล ปัญญชิต. (2562). พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น : บทบาททางศิลปวัฒนธรรมและการพัฒนาสู่ความยั่งยืน. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**, 23(2) : 113 - 128.

Cockburn, A. and Highsmith, J. (2001). Agile Software Development : The People Factor. **Computer**, 34(11), 131 - 133. https://doi.org/10.1109/2.963450.

Farshidi, S., Jansen, S., Fortuin, S. (2021). Model-Driven Development Platform Selection : Four Industry Case Studies. **Software and Systems Modeling**, 20, 1525 – 1551.

Fowler, M. and Highsmith, J. (2001). **The Agile Manifesto** [Online]. Retrieved May 15th, 2022, from http://www.awslad.com/wp-content/uploads/2010/01/The_Agile_Manifesto_SDMagazine1.pdf.

Rubin, K. S. (2012). **Essential Scrum : A Practical Guide to the Most Popular Agile Process.** USA : Addison-Wesley.

Schwaber, K. and Sutherland, J. (2013). **The Scrum Guide** [Online]. Retrieved May 15th, 2022, from https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-US.pdf.

Turban, E., Volonino, L., Wood, G. (2013). **Information Technology for Management : Advancing Sustainable, Profitable Business Growth.** (9th Edition). USA : Courier Kendallville.

Viscardi, S. (2013). **The Professional Scrum Master's Handbook**. England : Packt Publishing.

ผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมเพื่ออนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์

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

จักรกฤช ใจรัศมี[1*] นวัฒกร โพธิสาร[2] ดอนศักดิ์ ดีสม[3] และ วัสนนันท์ สมคะเณย์[4]
Jugkrich Jairassamee[1*], Nawuttgorn Potisarn[2], Dornsak Deesom[3], and Watsananan Somkhane[4]
คณะเทคโนโลยีการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์[1-4]
Faculty of Management Technology, Rajamangala University of Technology Isan, Surin Campus[1-4]
*Corresponding author, e-mail: aeea1979@gmail.com

วันที่รับบทความ: 20 เมษายน 2565; **วันแก้ไขบทความ**: 12 สิงหาคม 2565; **วันตอบรับบทความ**: 13 สิงหาคม 2565

บทคัดย่อ

การประยุตก์ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยมาอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์เป็นสิ่งจำเป็นในปัจจุบัน งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ และเพื่อศึกษาผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีที่สร้างขึ้น งานวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม กลุ่มเป้าหมาย คือ คณะกรรมการและสมาชิกหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาพยนตร์สารคดี โปสเตอร์ และแบบวัดความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐาน ผลการวิจัย พบว่า ภาพยนตร์สารคดีสามารถรับชมได้จากยูทูป โดยสแกนคิวอาร์โค้ดจากโปสเตอร์เพื่อเข้าถึงได้ เนื้อหาแสดงเรื่องราว ดังนี้ วิถีชีวิตของชุมชน ความหมายของกันตรึม ความสำคัญกับคนในชุมชน และปัญหาที่เกิดจากการแข่งขันทางธุรกิจบันเทิง สำหรับการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม พบว่า สามารถทำได้ตามแผนผังเส้นเรื่องที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดี พบว่า ระดับความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก และผลสรุปข้อเสนอแนะ พบว่า ผู้ชมจำเป็นต้องมีอินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงภาพยนตร์สารคดี การตัดสินใจในภาพยนตร์สารคดีมีน้อยจึงควรมีการออกแบบมากขึ้น ควรมีการแสดงกันตรึม มีการเพิ่มคำสืบค้นในยูทูป ควรมีการประชาสัมพันธ์ในช่องทางอื่น ควรสร้างในภาษาที่หลากหลาย และควรมีการส่งเสริมให้สร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมให้มากขึ้น กล่าวโดยสรุป ภาพยนตร์สารคดีก่อให้เกิดแหล่งเรียนรู้ออนไลน์อันจะนำไปสู่การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ต่อไป

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สารคดี ปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม การแสดงกันตรึม 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 ลู้ดอันเรหรือเรือมอันเรและเรือมตรดหรือเรือมตรุษ นอกจากนี้ยังมีพิธีกรรมและความเชื่อที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของการแสดงกับสังคมอย่างชัดเจน คือ พิธีกรรมมะม๊วต และพิธีแซนการ์หรือแต่งงาน โดยการแสดงดังกล่าวได้มีการนำดนตรี "กันตรึม" เข้ามามีบทบาทสำคัญในพิธีกรรมดังกล่าวนช่วงเวลาต่าง ๆ เช่น ช่วงพิธีสู่ขวัญ วงกันตรึมจะบรรเลงเพลงมงก็วลจองได (บายศรีสู่ขวัญ) ซึ่งเนื้อหาในการขับร้องจะพรรณนาและสั่งสอนคู่บ่าวสาวในการครองชีวิตคู่ ส่วนพิธีกรรมมะม๊วต หรือพิธีเข้าทรงของชาวเขมรถิ่นไทย จะมีความเชื่อถึงเรื่องการรักษาโรคภัยไข้เจ็บด้วยการเข้าทรงและร่ายรำบูชาบรรพบุรุษ โดยความศรัทธาจะส่งผลให้อาการเจ็บป่วยทุเลาลง หรือหายจากการเจ็บป่วยได้ (พงศธร ยอดดำเนิน, 2563 : 277) สำหรับวงกันตรึมในจังหวัดสุรินทร์ที่มีชื่อเสียงมีหลายคณะ อาทิ คณะกันตรึมดาร์กี้กันตรึมร็อค คณะกันตรึมน้ำผึ้ง

เมืองสุรินทร์ คณะกันตรึมศรีฟา ดารณี คณะกันตรึมสังวร พรสวรรค์ คณะกันตรึมสมานชัย พิมพา เป็นต้น (อมรรัตน พิเลิศ, 2556 : 76 – 77) โดยงานวิจัยนี้เป็นกรณีศึกษา คณะกันตรึมน้ำผึ้ง เมืองสุรินทร์ ซึ่งอยู่หมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์

หมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ ตั้งอยู่ หมู่บ้านดงมัน ตำบลคอโค อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์ ปัจจุบันยังมีการอนุรักษ์ สานต่อการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน (กัญญารัตน์ พันเจาะ และ เสริม พงศ์ทอง, 2564 : 58) อันเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนที่จับต้องไม่ได้ แต่จะเห็นว่ารูปแบบการแสดงก็มีความเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เพื่อให้มีการเข้าถึงที่ง่ายขึ้น จากการศึกษาการเปลี่ยนแปลงของศิลปะการละเล่นกันตรึม ในงานวิจัยของ กัญญารัตน์ พันเจาะ และ เสริม พงศ์ทอง (2564 : 62 - 63) พบว่า ในด้านบทร้อง เครื่องดนตรี และการแสดงดนตรี มีการเปลี่ยนแปลง เช่น ด้านบทร้อง จะมีการร้องเกี้ยวกัน ซึ่งจะเน้นไปทางการสอนด้านการดำรงชีวิตของการครองเรือน ทำให้บทร้องมีความสนุกสนาน สำหรับด้านเครื่องดนตรี พบว่า ในอดีตจะมี กลอง ซอ ปี่อ้อ ฉิ่ง ฉาบ และกรับ แต่ปัจจุบันมีการเสริมเครื่องดนตรีสากลเข้ามา ทำให้เสียงดนตรีฟังเข้าใจง่ายขึ้น ซึ่งเครื่องดนตรี ได้แก่ ซอไฟฟ้า กลองชุด อิเล็กโทน กลองทอมเบส และกีตาร์ เป็นต้น ส่วนด้านการแสดงดนตรีในอดีตจะแสดงในงานแต่งงาน งานขึ้นบ้านใหม่ งานบวช งานศพ และมีงานที่สอดคล้องกับด้านความเชื่อ ปัจจุบันได้มีการปรับเปลี่ยนให้สามารถแสดงในงานสำคัญต่าง ๆ เช่น งานสงกรานต์ งานต้อนรับนักท่องเที่ยว วันไหว้ครู เป็นต้น จะเห็นว่าศิลปะการละเล่นกันตรึมบ้านดงมัน แม้จะมีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย แต่ก็ยังได้รับการสืบทอดให้เป็นภูมิปัญญาที่โดดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชาวเขมรสุรินทร์ ซึ่งบ้านดงมันได้มีการอนุรักษ์ศิลปะการแสดงกันตรึมมาเป็นเวลานานพร้อมกับการตั้งหมู่บ้าน และศิลปะการละเล่นกันตรึมที่โดดเด่นนี้เป็นที่ยอมรับและได้รับการคัดเลือกให้เป็นหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมันมาจนถึงปัจจุบัน (วิลาสินี เหมหงษ์ และคณะ, 2561 : 63 - 64) ดังงานวิจัยของ Liu et al. (2022 : 13) กล่าวว่า การอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมสามารถส่งเสริมได้โดยใช้อัตลักษณ์ของชุมชนร่วมกับกิจกรรมทางวัฒนธรรมของชุมชน ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เช่น ประเพณี เทศกาล และเพลงภาษาถิ่น เป็นต้น อย่างไรก็ตามแม้การแสดงกันตรึมจะมีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย แต่ก็พบปัญหาที่เกิดจากการแข่งขันของธุรกิจบันเทิง ทำให้ส่งผลต่อขนบธรรมเนียมประเพณีโบราณถูกกลืนหายไป คนที่มีใจอนุรักษ์เท่านั้นจึงจะมองเห็นคุณค่า เช่น ในเวลาที่เคยประสบปัญหาเรื่องงบประมาณ ด้วยการที่มีใจอนุรักษ์กันตรึมให้ส่งต่อไปถึงเด็กรุ่นใหม่ได้สืบสานนั้น ทำให้เกิดพลังทุกครั้ง รวมไปถึงการได้รับแรงบันดาลใจจากผู้หลักผู้ใหญ่ที่รักในศิลปะและวัฒนธรรมกันตรึม ยิ่งทำให้รู้สึกมีกำลังใจที่จะสืบสานต่อไป (น้ำผึ้ง เมืองสุรินทร์, สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 23 เมษายน 2564) การแก้ปัญหาดังกล่าวควรประยุกต์ใช้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีส่งเสริมให้ผู้ชมได้เกิดทางเลือกในการเข้าถึงการแสดงกันตรึมที่ง่ายและหลากหลายมากขึ้นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เกิดการอนุรักษ์และสืบสานศิลปะการละเล่นกันตรึมให้คงอยู่ได้

เทคโนโลยีที่ทันสมัยที่สามารถเข้าถึงง่ายหากมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ต คือ ยูทูป (YouTube) ซึ่งยูทูปเป็นทั้งแหล่งให้ความรู้ ความบันเทิง และเครือข่ายสื่อสังคม ที่นำเสนอในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว หรือวิดีโอ ซึ่งผู้ชมสามารถเลือกรับชมได้ตามที่ต้องการ การนำเสนอการแสดงกันตรึมเพื่อการอนุรักษ์และสืบสานศิลปะวัฒนธรรมผ่านยูทูปจึงเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่กำลังเป็นที่นิยม (Ribeiro et al., 2016 : 2644 – 2649; Zhang et al., 2021 : 4999 - 5000) ภาพยนต์สารคดี (Documentary Film) เป็นการนำเสนอในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวเช่นกัน โดยภาพยนต์สารคดีเป็นการนำเรื่องราวซึ่งอยู่บนพื้นฐานของความจริงทั้งหมด หรือเกือบทั้งหมด ดังนั้นเนื้อหาจึงเกี่ยวข้องกับชีวิตความเป็นอยู่ ความคิดเห็น ความรู้สึก หรือทัศนคติของคน สำหรับการรับชมภาพยนต์สารคดี ไม่ว่าจะเผยแพร่ที่ช่องทางใด ก็ล้วนตอบสนองความต้องการอยากรู้ของผู้ชม (ณัฐกานท์ ถือสมบัติ, 2559 : 38) อย่างไรก็ตามในการสร้างการรับรู้ ความจำหรือความเข้าใจในเรื่องราว จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจัดทำสื่อแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) กับผู้ชม เนื่องจาก

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

ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงได้สร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมเพื่ออนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ โดยสามารถรับชมผ่านทางยูทูป และศึกษาผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมที่พัฒนาขึ้น โดยมุ่งหวังให้เกิดแหล่งเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ ดึงดูดความสนใจให้รับชมภาพยนตร์สารคดีอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งเกิดความมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ให้คงอยู่ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์
2. เพื่อศึกษาผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์

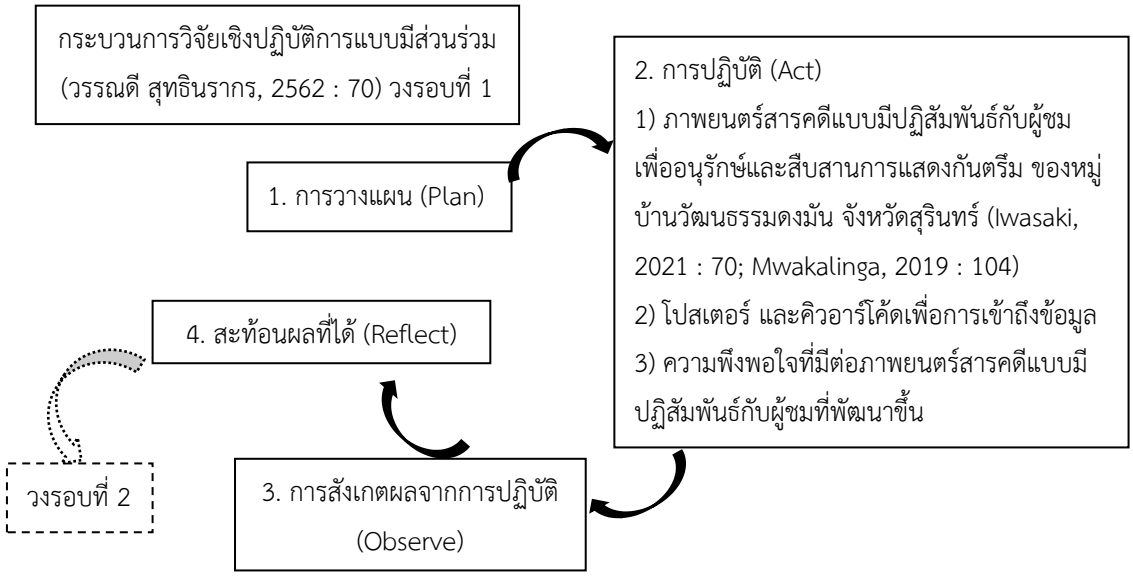
การทบทวนวรรณกรรม

กันตรึม เป็นการละเล่นที่สำคัญ ของชาวจังหวัดสุรินทร์ นิยมเล่นเพื่อใช้ประกอบพิธีกรรมในการรักษาคนไข้ หรือเรียกว่า การเล่นเพลงอารักษ์ ซึ่งมีความเชื่อว่า ผู้ที่ป่วย คือ ผู้ที่เทวดาลงโทษ ซึ่งการรักษาจะใช้เครื่องดนตรีกันตรึมประกอบพิธีกรรมของหมอทรงที่กำลังส่งกระแสจิตในการหาวิธีการรักษา เครื่องดนตรีประกอบด้วย ปี่อ้อ 1 เลา ซอกลาง 1 คัน กลองโทน 2 ใบ ฉิ่ง ฉาบ กรับ อย่างละคู่ และการร้องประกอบทำนองต่าง ๆ ปัจจุบันได้มีการนำไปประกอบพิธีงานมงคล เช่นการบรรเลงในพิธีการแต่งงาน โดยเพลงกล่อมหอ เป็นต้น ปัจจุบันในจังหวัดสุรินทร์มีวงกันตรึมหลายคณะ ที่มีชื่อเสียง ดังเช่นวงของบ้านดงมัน คณะน้ำผึ้ง เมืองสุรินทร์ โดยมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบให้สามารถแข่งขันในทางธุรกิจได้ด้วย เช่น กันตรึมร็อค กันตรึมชิ่งเจรียง เป็นต้น (คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ, 2544 : 130 - 131)

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

วรรณดี สุทธินรากร (2562 : 70) กล่าวถึง การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) ตามแนวคิดของเคมมิส (Kemmis) ว่ามีกระบวนการวิจัย 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย การสำรวจปัญหาเพื่อสู่การวางแผน (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. ขั้นหลังการผลิต (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 และนำผลที่ได้จากการเก็บรวมข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐาน 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 โดยพิจารณาเวลา สถานที่ และบุคคล จากนั้นนำข้อเสนอแนะมาสรุปข้อมูลเพื่อนำไปใช้สำหรับการวางแผนพัฒนาในวงรอบถัดไป

ผลการวิจัย

ผลการสร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์

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

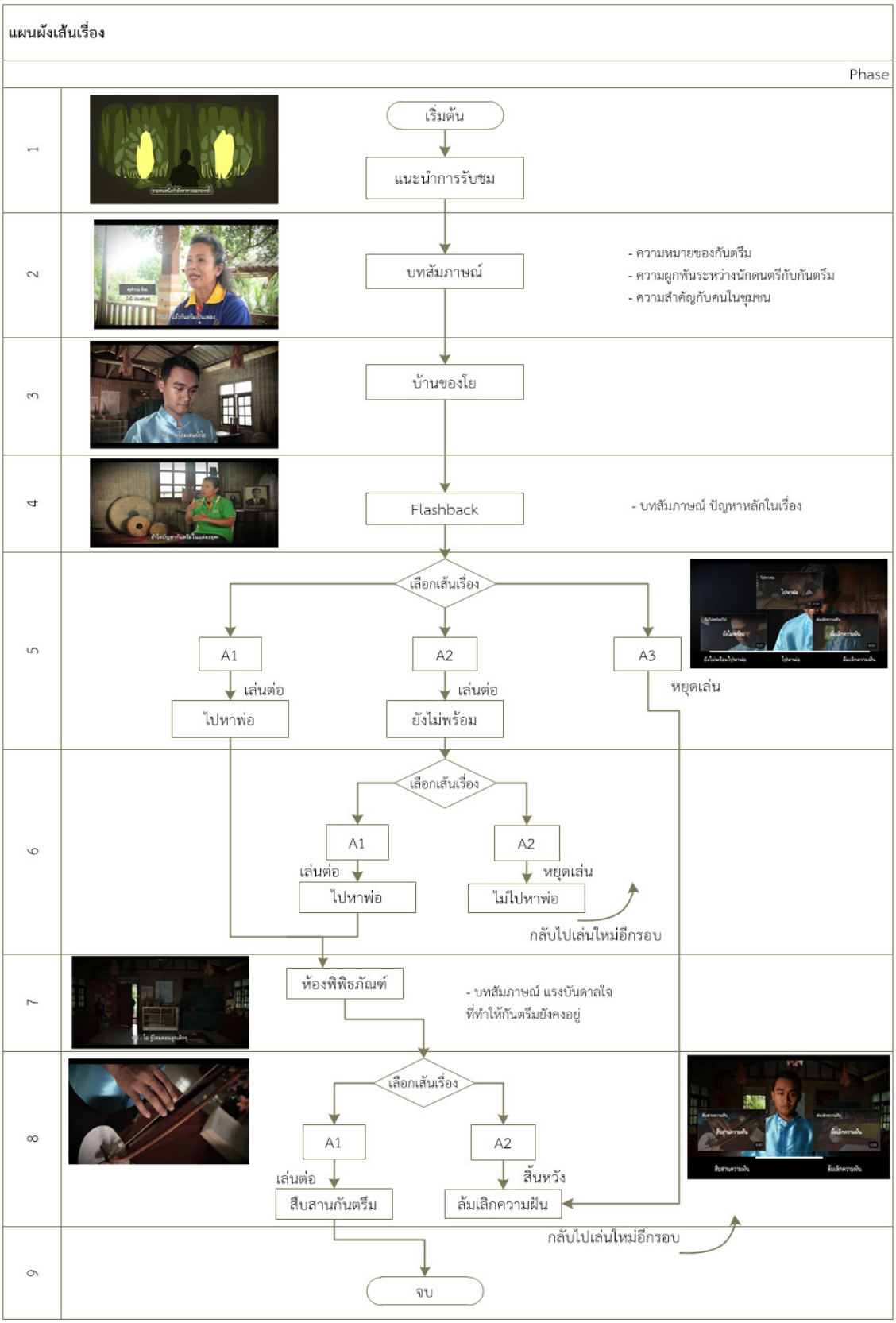
ภาพที่ 2 การเข้าถึงผ่านทางคิวอาร์โค้ดจากโปสเตอร์

จากภาพที่ 2 สามารถเข้าถึงภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมโดยการสแกนคิวอาร์โค้ดที่ออกแบบไว้ในโปสเตอร์เพื่อให้เข้าถึงยูทูปได้ง่าย

(ก) เนื้อหาภาพยนต์

(ข) การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม

ภาพที่ 3 เนื้อหาภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม



ภาพที่ 4 แผนผังเส้นเรื่องของภาพยนตร์สารคดี

จากภาพที่ 3 (ก) พบว่าเนื้อหาเนื้อหาภาพยนต์แสดงให้เห็นถึงความหมายของกันตรึม ความผูกพันระหว่างนักดนตรีกับกันตรึม ความสำคัญกับคนในชุมชน รวมไปถึงบทสัมภาษณ์ปัญหาหลักในเรื่อง จะเห็นว่าเนื้อหาแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชุมชนที่มีดนตรีและการขับร้องเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิตของหมู่บ้านวัฒนธรรมบ้านดงมัน มีการกล่าวถึงการแสดง จะเรียง กันตรึม และดนตรี รวมไปถึงเป็นหมู่บ้านที่ผลิตเครื่องดนตรีพื้นบ้านกันตรึม จากนั้นเนื้อหาจะแสดงให้เห็นถึงความหมายของกันตรึม ความผูกพันระหว่างนักดนตรีกับกันตรึม และความสำคัญกับคนในชุมชน จากนั้นได้แสดงเนื้อหาถึงปัญหาหลักของเรื่องในยุคปัจจุบัน เนื่องจากเป็นยุคแห่งการแข่งขันทางธุรกิจบันเทิง ส่งผลให้ขนบธรรมเนียมประเพณีโบราณได้ถูกกลืนหายไป นอกจากนี้ภาพยนตร์สารคดียังมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ดังภาพที่ 3 (ข) โดยพบว่า ผู้ชมสามารถเลือกตัดสินใจ 3 เส้นทาง คือ เส้นทางที่ 1 ไปหาพ่อ เส้นทางที่ 2 ยังไม่พร้อมหาพ่อ และเส้นทางที่ 3 หยุดเล่นลัมเลือกความฝัน สามารถแสดงแผนผังเส้นเรื่องของภาพยนตร์สารคดี ดังภาพที่ 4 ซึ่งพบว่า แผนผังเส้นเรื่องของภาพยนตร์สารคดี เป็นออกเป็น 2 ส่วนที่สำคัญ คือ การดำเนินเรื่องราวตามลำดับ และการดำเนินเรื่องราวแบบตัดสินใจ โดยการดำเนินเรื่องราวตามลำดับนั้น จะเป็นการแสดงเนื้อหาของภาพยนตร์สารคดี ในส่วนของการดำเนินเรื่องราวแบบตัดสินใจนั้น จะเป็นการตัดสินใจให้กับโย ซึ่งเป็นตัวแทนที่จะเลือกอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน สืบต่อไป ซึ่งผู้ชมจะต้องเป็นคนเลือกแทนโย อันเป็นการตัดสินใจเลือกของผู้ชมที่จะอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน สืบต่อไปเช่นกัน จะเห็นว่าเมื่อผู้ชมได้มีสิทธิ์ที่จะเลือกตัดสินใจชมภาพยนต์จะทำให้ผู้ชมได้เกิดการมีส่วนร่วมไปกับนักแสดงและสามารถนำไปสู่การรับรู้ถึงการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ได้

ผลการประเมินภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า ค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.39) เมื่อพิจารณารายด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ค่าเฉลี่ยมากที่สุดไปน้อยที่สุด คือ ด้านการออกแบบภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ($\overline{X}$ = 4.47*)* ด้านเนื้อหาภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ($\overline{X}$ = 4.43*)* ด้านความพึงพอใจที่มีต่อสื่อ ($\overline{X}$ = 4.33*)* ด้านเนื้อหาโปสเตอร์ ($\overline{X}$ = 4.33*)* และด้านการออกแบบโปสเตอร์ ($\overline{X}$ = 4.33*)*

ผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์

1. ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมที่พัฒนาขึ้น 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
	รวม	30	100.00
สถานภาพ	ผู้ใหญ่บ้าน	1	3.33
	กรรมการหมู่บ้าน	5	16.67
	สมาชิกหมู่บ้าน	24	80.00
	รวม	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
	รวม	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
1. ด้านเนื้อหาโปสเตอร์			
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
รวม	4.38	0.52	มาก
2. ด้านเนื้อหาภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม			
2.1 เนื้อหาของภาพยนตร์สารคดีมีความเหมาะสม	4.30	0.70	มาก

ตารางที่ 2 (ต่อ)

n = 30 คน

รายการประเมิน	ความพึงพอใจ		
	$\underline{\chi}$	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
รวม	4.37	0.51	มาก
3. ด้านการออกแบบโปสเตอร์			
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
รวม	4.45	0.57	มาก
4. ด้านการออกแบบภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม			
4.1 การออกแบบขนาดวีดีโอมีความเหมาะสม	4.53	0.57	มากที่สุด
4.2 ใช้ภาพประกอบวีดีโอที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	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
รวม	4.40	0.57	มาก
5. ด้านความพึงพอใจที่มีต่อสื่อ			
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
รวม	4.35	0.58	มาก
โดยรวม	4.39	0.46	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ระดับมาก ($\overline{\chi}$ = 4.39, S.D. = 0.46) เมื่อพิจารณารายด้านเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ ด้านการออกแบบโปสเตอร์ ($\overline{\chi}$ = 4.45, S.D. = 0.57) ด้านการออกแบบ

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

2. ผลสรุปข้อเสนอแนะจากผู้นำชุมชน คณะกรรมการหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน ดังนี้

2.1 เนื่องจากภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ เป็นภาพยนตร์ที่จำเป็นต้องดูผ่านยูทูปเท่านั้นถึงจะแสดงผลแบบปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม (Interactive) ได้ ดังนั้นผู้ชมจึงจำเป็นต้องมีอินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงยูทูป

2.2 เนื้อเรื่องถ่ายทอดเรื่องราวปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันได้ดี แต่อยากให้มีเรื่องราวการแก้ปัญหาที่สามารถโน้มน้าวผู้ชมได้หลากหลายทาง อาจต้องให้ชุมชนและหน่วยงานราชการเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบการตัดสินใจที่หลากหลาย

2.3 อยากให้ใส่ชุดการแสดงอย่างน้อย 1 ชุดการแสดงเพื่อให้ผู้ชมได้รับชมและรับฟังกันตรึม และเป็นการสร้างแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมบนยูทูปด้วย

2.4 การสืบค้นภาพยนต์สารคดีในยูทูปไม่เจอในหน้าแรกของการค้นหาด้วยคำว่า “กันตรึม” “บ้านดงมัน” “หมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน” ทั้งนี้เนื่องจากในยูทูปมีสื่อมัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับคำสืบค้นเป็นจำนวนมาก ควรมีการเพิ่มคำสืบค้น ที่สามารถเข้าถึงภาพยนต์สารคดีในยูทูปให้ง่ายขึ้น

2.5 ควรมีการประชาสัมพันธ์โปสเตอร์และภาพยนต์สารคดีในยูทูปในช่องทางที่หลากหลาย 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 การกล่าวถึงปัญหาหลักของเรื่องที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงขนบธรรมเนียมประเพณีโบราณ การนำเสนอ โย

เป็นตัวแทนเยาวชนในหมู่บ้าน ที่จำเป็นจะต้องตัดสินใจที่จะสืบทอดการเล่นดนตรีพื้นบ้าน โดยผู้ชมจะต้องเป็นคนเลือกแทนโย ว่าจะเลือกที่จะอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน หรือเลือกที่จะสิ้นหวัง ผลการประเมินภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ระดับมาก

2. ผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ สรุปได้ว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมที่พัฒนาขึ้น พบว่า มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ระดับมาก และผลการศึกษาข้อเสนอแนะจากผู้นำชุมชน คณะกรรมการหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน สามารถสรุปดังนี้ เนื่องจากภาพยนตร์สารคดีได้ถูกอัพโหลดไปไว้ในยูทูป ผู้ชมจึงจำเป็นต้องมีอินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงภาพยนตร์สารคดี ส่วนการตัดสินใจในภาพยนตร์สารคดีมีน้อยเส้นทาง ในการพัฒนาเนื่องจากภาพยนตร์สารคดีครั้งต่อไปจึงควรมีการออกแบบที่หลากหลายมากขึ้น มีการเพิ่มชุดการแสดงเพื่อให้ความรู้ ความบันเทิงไปพร้อมกัน ควรมีการเพิ่มคำสืบค้นในยูทูปที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย ควรมีการประชาสัมพันธ์โปสเตอร์และภาพยนต์สารคดีในช่องทางอื่น ควรสร้างในภาษาที่หลากหลาย เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาเขมร เป็นต้น และควรมีการส่งเสริมให้สร้างภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมให้มากขึ้น

2. อภิปรายผล

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

2. ผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์

จากข้อเสนอแนะจากผู้นำชุมชน คณะกรรมการหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน ในการตัดสินใจดำเนินเรื่องราวในภาพยนตร์สารคดีมีน้อยเส้นทาง ซึ่งควรมีการออกแบบการตัดสินใจที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากผู้ชมจะได้เข้าถึงประเด็นต่าง ๆ ตามที่ผู้จัดทำภาพยนต์สารคดีต้องการสื่อสารเรื่องราวมากขึ้น และเป็นการให้อำนาจการตัดใจกับผู้ชมในการดำเนินการอย่างแท้จริง สอดคล้องกับภาพยนต์แบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมของแบร์ กริล (Bear Grylls)

เป็นนักผจญภัยชาวอังกฤษที่มีชื่อเสียงและได้สร้างภาพยนต์ที่ให้อำนาจการตัดใจกับผู้ชมหลายเรื่องในการผจญภัยร่วมกับเขาซึ่งมีเส้นทางการตัดสินใจที่หลากหลายตลอดทั้งเรื่อง (Netflix, 2019) นอกจากนี้การสร้างภาพยนต์สารคดีที่หลากหลายภาษา จะช่วยส่งเสริมให้เข้าใจมากขึ้น เนื่องจากภาษาจะสร้างการรับรู้ของผู้ชมที่เป็นคนต่างชาติที่สนใจในศิลปะการแสดงกันตรึมของจังหวัดสุรินทร์ให้ง่ายขึ้น แม้คนต่างชาติจะให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ภาษาไทย แต่ถ้าหากมีการเพิ่มภาษาที่หลากหลายมากขึ้นก็จะส่งผลต่อการเข้าใจวัฒนธรรมได้รวมเร็วยิ่งขึ้น จะเห็นว่าภาษามีส่วนสำคัญในการเรียนรู้วัฒนธรรม จะเห็นได้จากงานวิจัยของ อธิพงษ์ เพ็ชรเกิด (2558 : 66) ได้ศึกษาเงื่อนไขที่ส่งผลต่อการรับรู้วัฒนธรรมไทยของแรงงานต่างชาติในจังหวัดพะเยา โดยกล่าวว่า สิ่งแรกที่แรงงานต่างชาติพยายามสร้างการรับรู้วัฒนธรรมไทย คือ การพัฒนาภาษาไทย เนื่องจากภาษาเป็นสิ่งแรกที่ทำให้ติดต่อสื่อสารกับนายจ้างได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ โกเมศ สุพลภัค 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 โดยมีการให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษามามีส่วนร่วมในการวิจัยพัฒนาภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม

2. ควรมีการศึกษาการรับรู้ภาพยนตร์สารคดีแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงกันตรึมของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์ ของเยาวชนและนักท่องเที่ยว เพื่อการสืบสานศิลปะและวัฒนธรรม ของหมู่บ้านวัฒนธรรมดงมัน จังหวัดสุรินทร์

เอกสารอ้างอิง

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

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

คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ. (2544). **วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญาจังหวัดสุรินทร์**. 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). การดำรงอยู่ของศิลปะการแสดงกันตรึมในสังคมเขมรถิ่นไทยจังหวัดสุรินทร์. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**, 12(2), 259 - 280.

วรรณดี สุทธินรากร. (2562). **การวิจัยเชิงปฏิบัติการ: การวิจัยเพื่อเสรีภาพและการสรรค์สร้าง**. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : สยามปริทัศน์. 368 หน้า.

วิลาสินี เหมหงษ์, คนึงนิตย์ ไสยโสภณ, บุญยัง หมั่นดี. (2561). การศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดสุรินทร์. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์**, 19(1), 59 – 68.

อมรรัตน พิเลิศ. (2556). เพลงพื้นบานกันตรึมสูกันตรึมรวมสมัย. **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 10th, 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 15th – 18th, 2021. 4999 - 5006. Los Alamitos, California: IEEE Computer Society. https://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/BigData52589.2021.9671401.

บุคลานุกรม

น้ำผึ้ง เมืองสุรินทร์ (ผู้ให้สัมภาษณ์). ดอนศักดิ์ ดีสม (ผู้สัมภาษณ์). ที่ บ้านดงมัน ตำบลคอโค อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์ 32000. เมื่อวันที่ 23 เมษายน 2564.

บทบาทบุคลากรทีมศาสนพิธีในมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

The Personnel Role of Religious Ceremony Team at Surindra Rajabhat University

พิพัฒน์ วิถี[1*] พิทักษ์ แสนกล้า[2] พีรวัส อินทวี[3] ทองพูล ขุมคำ[4] ธงไชย สุขแสวง[5] และ วิโรจน์ ทองปลิว[6]

Phiphat Withee[1*], Pitak Saenkla[2], Peerawat Inthawee[3], Thongpool Khumkham[4],

Thongchai Suksawaeng[5], and Wirote Thongplew[6]

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์[1]

คณะเทคโนโลยีและอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์[2]

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์[3]

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์[4-6]

Office of Academic Promotion and Registration, Surindra Rajabhat University[1]

Faculty of Industrial Technology, Surindra Rajabhat University[2]

Office of Arts and Culture, Surindra Rajabhat University[3]

Faculty of Humanities and Social Sciences, Surin Rajabhat University[4-6]

*Corresponding author, e-mail: phiphat.withee@gmail.com

วันที่รับบทความ: 20 พฤษภาคม 2565; **วันแก้ไขบทความ**: 31 กรกฎาคม 2565; **วันตอบรับบทความ**: 9 สิงหาคม 2565

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การปฏิบัติงานของทีมศาสนพิธีในมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ เป็นการรวบรวมองค์ความรู้โดยการสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารของกรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม และถอดบทเรียนเกี่ยวกับการทำหน้าที่ของบุคลากรด้านศาสนพิธี ซึ่งเรียกตัวเองว่า “ทีมศาสนพิธี” ผลการศึกษาจึงพบว่า ศาสนพิธีเป็นแบบแผนปฏิบัติที่มานำมาซึ่งกระบวนการจัดกิจกรรมทางศาสนพิธีที่มีระบบการจัดการเป็นที่ยอมรับและน่าเชื่อถือสังคมให้การยอมรับและนับถือปฏิบัติด้วยความศรัทธา บุคคลผู้ทำหน้าที่ในการดำเนินการให้ศาสนพิธีนั้น ๆ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีนั้น คือ ศาสนพิธีกรผู้ขับเคลื่อนกิจกรรมให้ศาสนพิธีมีส่วนร่วมสร้างระบบการทำงานให้เกิดความสะดวกดำเนินการไปตามลำดับและบรรลุตามวัตถุประสงค์ มหาวิทยาลัยมีบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถนำมาซึ่งองค์ความรู้เกี่ยวกับศาสนพิธีหลากหลาย และองค์ความรู้ที่ถ่ายทอดสู่กิจกรรมในรูปแบบศาสนพิธีนั้นจำเป็นต้องมีประสบการณ์ความรู้ความสามารถจากบุคลากรของมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ควรมีการจัดทำองค์ความรู้ศาสนพิธีสู่กระบวนการเรียนรู้เพื่อถ่ายทอดให้นักศึกษาหรือผู้ที่สนใจได้รับประโยชน์ จึงจะเป็นศาสนพิธีที่ทรงคุณค่าแก่สังคมอุดมปัญญาได้

คำสำคัญ: ศาสนพิธี บทบาท มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

Abstract

The purpose of this article was a synthesizing of the personnel role performance at Surindra Rajabhat University. It was collected information from the documents of the Department of Religious Affairs, Ministry of Culture and taken lessons about the duties of religious ceremony of personnel that

is called “the religious ceremony team". The study found that religious ceremony is a formal practice that provides for a well-established and organized process. These are accepted and respected by society with faith. The person who is responsible for the successful completion of that religious ceremony is the religious ceremony team. This team will be driven the activity and created a system of religious ceremony to facilitate through the sequence and achieve the objectives successfully. Surindra Rajabhat University has personnel who have the ability to bring knowledge about a variety of religious ceremony and transfer to the activities in the form of religious ceremony. This will be required experience, knowledge and competence from the personnel. Knowledge of religious ceremony should be developed into the learning process so that it can be passed on to students or interested people. Therefore, it will be a ritual that is valuable to a wealthy society.

Keywords: Religious Ceremony, Role, Surindra Rajabhat University

บทนำ

พุทธศาสนิกชนที่เคารพนับถือหลักธรรมคำสอนในพุทธศาสนาอย่างลึกซึ้ง ให้การยอมรับศาสนาพุทธว่าเป็นศาสนาประจำชาติที่มีหลักการเป็นเหตุเป็นผลมากที่สุด ได้น้อมนำเอาประเพณีวัฒนธรรมที่สืบเนื่องจากพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ในวิถีชีวิตจนกลายเป็นสายสัมพันธ์อันแนบแน่นรวมเป็นหนึ่งเดียวกับการดำรงชีวิต ที่ผ่านมาประวัติศาสตร์ความเป็นชาติไทยนั้นมีความเกี่ยวข้องสืบเนื่องกับพระพุทธศาสนามาโดยตลอดจนทำให้ชาวไทยผู้นับถือพุทธศาสนามีความเป็นพุทธศาสนิกชนสืบทอดมาจนถึงปัจจุบันต่อเนื่องตลอดมา (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), 2556 : 1) มหาวิทยาราชภัฏสุรินทร์เป็นสถาบันการศึกษาแห่งการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาที่มุ่งพัฒนาประชาชนให้มีโอกาสเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และตอบสนองการพัฒนาคนในระดับท้องถิ่น บุคลากรตามประกาศข้อบังคับว่าด้วยสมรรถนะ ความรู้ความสามารถ และทักษะที่จำเป็นในการปฏิบัติงานสำหรับบุคลากร สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ พ.ศ. 2565 ประกาศใช้เมื่อวันที่ 3 เมษายน 2565 (กองบริหารงานบุคคล, 2565) ได้กล่าวถึงความหมายของบุคลากรว่า “ข้าราชการพลเรือนในสถาบันอุดมศึกษา และพนักงานมหาวิทยาลัยตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ว่าด้วยข้อบังคับการบริหารงานบุคคลพนักงานมหาวิทยาลัย พ.ศ. 2561” ซึ่งหน้าที่หลักของบุคลากรในมหาวิทยาลัยจึงมีหน้าที่พัฒนาองค์ความรู้ด้านวิชาการด้วยการสอน พัฒนาองค์ความรู้ใหม่ด้วยการพัฒนางานวิจัย และถ่ายทอดองค์ความรู้สู่สังคมด้วยการบริการวิชาการ เป็นภาระงานที่บุคลากรจะต้องรับผิดชอบ นอกเหนือจากนั้นจะการจัดกิจกรรมภายในที่บุคลากรจะได้เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการมีส่วนร่วมกับมหาวิทยาลัยเพื่อแสดงออกถึงการแสดงความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนาและพระมหากษัตริย์ ซึ่งเป็นเสาหลักยึดเหนี่ยวจิตใจของบุคลากรให้เป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกับรูปแบบการทำงานในสถาบันแห่งนี้ ศาสนพิธี เป็นพิธีการหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมของมหาวิทยาลัยตามความเชื่อความศรัทธาของบุคลากร เพราะประเทศไทยส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธมากถึง 63,299,193 คน คิดเป็นร้อยละ 93.49 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2565) จึงทำให้พุทธศาสนพิธีเข้ามามีบทบาทในกิจกรรมของมหาวิทยาลัย บุคลากรที่ปฏิบัติหน้าที่เกี่ยวกับพุทธศาสนพิธีจึงมีบทบาทสำคัญในการทำหน้าที่ขับเคลื่อนกิจกรรมให้มีรูปแบบที่เหมาะสมกับศาสนพิธีนั้น ๆ

ศาสนพิธีเป็นแบบแผนการปฏิบัติงานที่มีรูปแบบเป็นที่ยอมรับของสังคม บุคลากรมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์มีความเกี่ยวข้องด้วยกิจกรรมส่วนรวมที่ต้องจัดขึ้นตามนโยบายของรัฐบาล ซึ่งกิจกรรมเหล่านั้นจะถูกสั่งการมาตาม

ขั้นตอนตามลำดับชั้นการทำงานราชการ โดยมากจะมีงานกิจกรรมที่เกี่ยวเนื่องด้วยสถาบันพระมหากษัตริย์ บุคลากรที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับศาสพิธีจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ในบทความนี้ผู้เขียนจึงมุ่งหวังนำองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับศาสนพิธีและพุทธศาสนพิธี บุคลากรผู้ปฏิบัติหน้าที่ในศาสนพิธี และองค์ความรู้ที่สามารถนำมาบูรณาการพัฒนา ศาสนพิธีในระดับสถาบันอุดมศึกษา โดยมุ่งหวังว่าการถอดบทเรียนศาสนพิธีที่สำคัญครั้งนี้จักเป็นประโยชน์ต่อการ บูรณาการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยต่อไป

ความสำคัญของศาสนพิธีและพุทธศาสนพิธี

กรมการศาสนา (2563 : 1 - 2) ได้กล่าวว่า ศาสนพิธี เป็นพิธีทางศาสนาหรือแบบแผนการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ทางศาสนา ส่วนพุทธศาสนาพิธี คือ แบบแผนธรรมเนียมปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ของศาสนาพุทธโดยมีพิธีกรรมเป็นเครื่องหล่อเลี้ยงศาสนธรรมอันเป็นแก่นของพุทธศาสนาไว้ ดังนั้น ในการทำศาสนพิธีหรือพิธีกรรมต่าง ๆ ในพุทธศาสนาจึงต้องมีการแนะนำและให้ผู้ร่วมพิธีได้เข้าใจเกี่ยวกับพิธีต่าง ๆ จะได้ดำเนินการได้ถูกต้องตามจุดมุ่งหมายของศาสนพิธีนั้น ๆ และยังสามารถแบ่งลักษณะของศาสนพิธีออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. กุศลพิธี คือ พิธีกรรมที่เนื่องด้วยการอบรมความดีงามทางพุทธศาสนาเฉพาะตัวบุคคล เช่น การรักษาศีล การฟังธรรม การแสดงตนเป็นพุทธมามกะ การเวียนเทียนในวันสำคัญทางพุทธศาสนา เป็นต้น

2. บุญพิธี คือ พิธีทำบุญเป็นประเพณีในครอบครัวหรือสังคม เกี่ยวเนื่องด้วยวิถีแห่งการดำรงชีวิต แบ่งออกเป็น 2 อย่าง คือ งานมงคล และงานอวมงคล

3. ทานพิธี คือ พิธีถวายทานต่าง ๆ เป็นการสละบริจาคปัจจัย 4 คือ อาหาร ยารักษาโรค เครื่องนุ่งห่ม และที่อยู่อาศัย

4. ปกิณกพิธี คือ พิธีเบ็ดเตล็ด เป็นระเบียบแบบแผนที่เกี่ยวข้องกับมารยาทและวิธีปฏิบัติทางศาสนพิธี ซึ่งเนื่องด้วยพิธีทั้ง 3 ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

รูปแบบของศาสนพิธีเป็นการจัดลำดับความสำคัญของการกำหนดรูปแบบการปฏิบัติงานของศาสนพิธี จำแนกออกเป็น 4 รูปแบบ คือ 1) งานพระราชพิธี เป็นพิธีการที่เกี่ยวเนื่องด้วยพระมหากษัตริย์ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯให้จัดขึ้นเป็นประจำปี 2) งานพระราชกุศล เป็นงานที่พระมหากษัตริย์ทรงบำเพ็ญพระราชกุศลและบางงานเป็นงานที่ต่อเนื่องมาจากงานพระราชพิธี 3) งานรัฐพิธี เป็นงานที่รัฐบาลหรือทางราชการจัดขึ้นเป็นประจำปี โดยการกราบทูลเชิญพระมหากษัตริย์เป็นประธานในพิธี และ 4) งานราษฎร์พิธี เป็นงานทำบุญตามประเพณีที่ราษฎรจัดขึ้นเพื่อความเป็นสิริมงคลแก่ตนเอง ชุมชนหรือสังคมตามความเชื่อในท้องถิ่นนั้น ๆ

กรมการศาสนา (2556 : 15 - 16) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของพิธีที่สำคัญมีดังนี้

1. พิธีกรรม คือ การกระทำที่เป็นวิธีการเพื่อให้ได้รับผลสำเร็จและนำไปสู่ผลที่ต้องการอันเป็นเครื่องน้อมนำศรัทธาที่จะพาเข้าสู่เป้าหมายตามวัตถุประสงค์ของผู้ที่จัดกิจกรรมนั้น ๆ และสามารถน้อมนำให้ผู้ศรัทธาเข้าถึงธรรมที่สูงขึ้น

2. พิธีการ คือ ขั้นตอนของพิธีที่กำหนดไว้ตามลำดับตั้งแต่เริ่มต้นพิธีจนจบพิธี เพื่อให้การจัดกิจกรรมในพิธีนั้น ๆ เป็นไปด้วยความถูกต้อง เรียบร้อย และสวยงาม อันนำมาซึ่งความศรัทธาและความเชื่อในการจัดกิจกรรมร่วมกัน ทั้งในส่วนผู้ที่เข้าร่วมพิธีและผู้ที่พบเห็น การเตรียมการของเจ้าหน้าที่ที่ปฏิบัติงานงานพิธีการ ต้องเตรียมกำหนดการเตรียมสถานที่ จัดเตรียมอุปกรณ์ และจัดเตรียมบุคลากร

3. พิธีกร คือ ผู้ดำเนินรายการประกอบพิธีกรรมนั้น ๆ ให้เป็นไปตามขั้นตอนที่ได้กำหนดไว้โดยทำหน้าที่รับผิดชอบในด้านพิธีการ ประสาน ควบคุม และกำกับพิธีการต่าง ๆ ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยตามกำหนดการ ใน

กรณีที่เป็นพิธีกรทางศาสนา จะเรียกว่า “ศาสนพิธีกร” ซึ่งหมายถึงผู้ทำหน้าที่ควบคุมและปฏิบัติศาสนพิธีให้ถูกต้องตามพิธีกรรมทางศาสนาตลอดจนประสานงานเพื่อให้การดำเนินกิจกรรมในพิธีนั้น ๆ เป็นไปด้วยความเรียบร้อย คุณสมบัติของศาสนพิธีกรจะต้องมีความรู้ความสามารถในการปฏิบัติศาสนพิธี มีไหวพริบ ปฏิภาณ ตัดสินใจ และแก้ไขข้อขัดข้องได้รวดเร็วและเรียบร้อย มีความแม่นยำ ละเอียด รอบคอบ การแต่งกายและปฏิบัติตนให้เหมาะสมตามกาลเทศะ มีมารยาทเรียบร้อย และสามารถประสานงาน ควบคุม กำกับพิธีการได้ ตัวอย่างการแต่งกาย ดังภาพที่ 1

ภาพที่ 1 การแต่งกายที่เหมาะสมตามกาลเทศะ
ที่มา: พิทักษ์ แสนกล้า (2564)

จากภาพที่ 1 เป็นการแต่งกายในบทบาททีมศาสนพิธีในโครงการทอดกฐินสามัคคี มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ประจำปี พ.ศ. 2564 ซึ่งจัดขึ้นในวันที่ 13 พฤศจิกายน 2564 ณ วัดโพธิ์ศรี บ้านผือ ตำบลบ้านผือ อำเภอจอมพระ จังหวัดสุรินทร์ จะเห็นว่าการแต่งกายที่อยู่ในรูปแบบเดียวกันเป็นการสร้างภาพลักษณ์ที่แสดงบทบาทให้เกิดความน่าเชื่อถือ ในทีมศาสนพิธีจะมีหัวหน้าชุด (เสื้อสีเหลือง) เป็นผู้ประสานงานหลักและคอยอำนวยความสะดวกแก้ปัญหาเฉพาะหน้าให้ทีมงานดำเนินกิจกรรมได้อย่างคล่องตัว ศาสนพิธีกร (ผูกผ้าคาดเอวสีแดง) ทำหน้าที่พิธีกรดำเนินรายการตามกำหนดการของงาน และทีมศาสนพิธี (ผ้าคาดเอวสีเขียว) ทำหน้าที่คอยอำนวยความสะดวก การหยิบจับ และขับเคลื่อนงานตามรายละเอียดของกิจกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์มีกิจกรรมเกี่ยวกับศาสนพิธีที่สำคัญหลายกิจกรรมรวมทั้งที่ไปร่วมกิจกรรมกับส่วนราชการของจังหวัดและกิจกรรมที่จัดขึ้นเองภายในมหาวิทยาลัย เช่น งานพิธีเนื่องในวันคล้ายวันสวรรคต

พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร พิธีบำเพ็ญกุศลและกิจกรรมน้อมรำลึกเนื่องในวันคล้ายวันสวรรคตฯ พิธีอัญเชิญตราพระราชลัญจกรประจำปี งานมหรสพสมโภชเนื่องในโอกาสมหามงคลพระราชพิธีบรมราชาภิเษก เป็นต้น การจัดพิธีของส่วนราชการในวันสำคัญที่เกี่ยวกับสถาบันพระมหากษัตริย์มีอยู่ 2 กรณี คือ 1) การจัดแบบมีพิธีสงฆ์ (งานมงคล และงานอวมงคล) 2) การจัดแบบไม่มีพิธีสงฆ์ (มีเฉพาะถวายราชสักการะ) ซึ่งพิธีบำเพ็ญกุศลเพื่อน้อมเกล้าฯ ถวายเป็นพระราชกุศลแด่พระมหากษัตริย์หรือพระบรมวงศ์ที่ทรงพระชนม์อยู่จัดแบบงานมงคล แต่ถ้าเป็นพิธีบำเพ็ญกุศลเพื่ออุทิศถวายแด่พระมหากษัตริย์ หรือพระบรมวงศ์ที่สวรรคตหรือสิ้นพระชนม์แล้วจัดแบบงานอวมงคล การนิมนต์พระสงฆ์ในพิธีทั้ง 2 นั้นควรใช้พระสงฆ์ จำนวน 10 รูป ตามระเบียบข้อปฏิบัติที่งานพระราชพิธีพระราชทานเพลิงศพกระทรวงวัฒนธรรมได้กำหนดไว้

บุคลากรผู้ปฏิบัติหน้าที่ในศาสนพิธี

บุคลากรในบทความนี้หมายถึงข้าราชการพลเรือนในสถาบันอุดมศึกษา และพนักงานมหาวิทยาลัยตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ว่าด้วยข้อบังคับการบริหารงานบุคคลพนักงานมหาวิทยาลัย พ.ศ. 2561 ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่มีจิตอาสามาปฏิบัติหน้าที่ในด้านศาสนพิธี ทั้งนี้ไม่มีกลุ่มงานรองรับในส่วนงานของมหาวิทยาลัย เป็นการรวมกลุ่มกันในรูปแบบความสัมพันธ์ตามสายงานหรือมีอดีตที่มีสายสัมพันธ์กับพระพุทธศาสนา ดังนั้นบุคลากรที่ปฏิบัติหน้าที่จึงเป็นผู้มีองค์ความรู้ด้านศาสนพิธีเป็นพื้นฐานเดิมและได้รับการฝึกอบรมเพิ่มพูนประสบการณ์ในภายหลัง

พิธีการจัดศาสนพิธีนั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับคณะบุคคล 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ทำหน้าที่เป็นผู้จัดงาน และ กลุ่มผู้เชิญมาร่วมหรือประกอบกิจกรรมในงานศาสนพิธีนั้น ๆ ทั้งนี้ การจัดกิจกรรมของมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ในรอบปี พ.ศ. 2559 - 2565 ที่ผ่านมา บุคลากรในมหาวิทยาลัยได้รับบทบาทเกี่ยวกับศาสนพิธีมากขึ้น โดยการจัดกิจกรรมเนื่องในสถาบันพระมหากษัตริย์ พระบรมศานุวงศ์ ทางรัฐบาลได้ให้หน่วยงานทางราชการได้จัดศาสนพิธีเพื่อร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการแสดงออกถึงความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ และภายหลังจากนั้นได้มีศาสนพิธีเกี่ยวกับพระมหากษัตริย์เป็นกิจกรรมในสถาบันการศึกษามากขึ้น และกลุ่มบุคคลที่มหาวิทยาลัยเรียนเชิญมาร่วมงานศาสนพิธี ดังนี้

กลุ่มผู้ทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินงานศาสนพิธี

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์นั้นได้จัดกิจกรรมที่สำคัญโดยมากจะมอบหมายให้สำนักงานอธิการบดีเป็นเจ้าภาพจัดงาน โดยประสานความร่วมมือทุกภาคส่วนเข้าร่วมกิจกรรม การจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนพิธีนั้นจะมอบหมายให้ทีมศาสนพิธีของมหาวิทยาลัยกำหนดวางแผนการทำงาน ซึ่งทีมศาสนพิธีนี้เป็นการรวมกลุ่มของคณะบุคคลที่มีจิตอาสาในการทำหน้าที่ ซึ่งมีสมาชิกหลักที่เป็นบุคลากรของมหาวิทยาลัยทั้งสายสนับสนุนวิชาการและสายวิชาการ ร่วมกันปฏิบัติหน้าที่ ในทีมศาสนพิธีนี้จะมีการสมมติตัวตนตำแหน่งการทำงานกันเอง โดยมอบหมายให้ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พีรวัส อินทวี เป็นหัวหน้าทีมศาสนพิธี ทำหน้าที่ในการร่วมประชุมหรือมอบหมายให้ลูกทีมเข้าร่วมประชุมร่วมกับมหาวิทยาลัย ให้ความเห็นเกี่ยวกับการจัดศาสนพิธีที่เกี่ยวข้อง

ทั้งนี้ทีมศาสนพิธีนี้เป็นการรวมกลุ่มจากศรัทธาด้วยใจทำงานแบบจิตอาสา ไม่มีตำแหน่งหน้าที่ในหน่วยงานและคณะทำงานมาจากหลายหน่วยงานในมหาวิทยาลัย มีตำแหน่งทางวิชาการและคุณวุฒิต่างกัน แต่มีความเชื่อความศรัทธาในพระพุทธศาสนาอย่างมั่นคงเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จึงได้มีการรับอาสาสมัครทีมเข้าร่วมกระบวนการศาสนพิธีอาสาทำหน้าที่ให้แก่มหาวิทยาลัย เบื้องต้นสามารถวิเคราะห์คุณสมบัติของคณะบุคคลผู้ทำหน้าที่ได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 วิเคราะห์คุณสมบัติของคณะบุคคลผู้ทำหน้าที่ในกระบวนการศาสนพิธี

ประสบการณ์	ความรู้ความสามารถ	คิดเป็นร้อยละ
อดีตเคยเป็นนักบวชในพระพุทธศาสนามาก่อน	1. เคยบวชเรียนหลักคำสอนในพุทธศาสนา 2. มีคุณวุฒิทั้งทางโลกและทางธรรม - ทางโลก คือ เคยศึกษาในสถาบันสงฆ์ทั้งระดับโรงเรียนปริยัติและมหาวิทยาลัยของสงฆ์ - ทางธรรม คือ หลักสูตรปริยัติธรรม และบาลี	98 %
เป็นบุคคลผู้ใกล้ชิดพระพุทธศาสนา	สามารถท่องจำบทสวดหรือคำกล่าวในพิธีกรรมต่าง ๆ สำเร็จการศึกษาทางด้านศาสนาหรือปรัชญา	2%

จากตารางข้างต้น พบว่า บุคลากรที่อาสาเข้ามาทำหน้าที่นั้นส่วนใหญ่ล้วนแต่เป็นอดีตนักบวชของพุทธศาสนา และมีปณิธานที่มุ่งหวังว่าวิชาความรู้จากการที่ตนได้บวชเรียนมาจักได้ใช้ประโยชน์ในกิจกรรมของส่วนรวมเพื่อสืบทอดบวรพระพุทธศาสนาให้มั่นคงอยู่ในสังคมไปไทยต่อไป

ช่วงเวลาที่ผ่านมาตั้งแต่ พ.ศ. 2559 มาจนถึงปัจจุบันนั้นทีมศาสนพิธีได้มีโอกาสเข้าปฏิบัติหน้าที่งานของมหาวิทยาลัยหลายครั้งและแสดงออกถึงความเป็นผู้มีจิตอาสาร่วมกับกิจกรรมที่ต้องปฏิบัติอย่างถูกต้องตามข้อบังคับในการปฏิบัติงานศาสนพิธี เช่น งานพระราชพิธีเกี่ยวกับกรณีการสวรรคตของในหลวงรัชการที่ 9 คือ งานพิธีเนื่องในวันคล้ายวันสวรรคต พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร พิธีบำเพ็ญกุศลและกิจกรรมน้อมรำลึกเนื่องในวันคล้ายวันสวรรคตฯ กลุ่มบุคลากรที่ปฏิบัติหน้าที่นั้นจะแบ่งงานตามความถนัดและความรู้ความสามารถของทีม ดังนี้

1. หัวหน้าทีมศาสนพิธีกร มอบหมายให้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พีรวัส อินทวี ทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกให้กับทีมงาน และกำกับ ควบคุมการดำเนินงานด้านศาสนพิธี ให้บรรลุไปตามวัตถุประสงค์

2. ศาสนพิธีกร มอบหมายให้ อาจารย์ ดร.ธงไชย สุขแสวง เป็นผู้ทำหน้าที่ศาสนพิธีกรหลักร่วมกับพิธีกรจัดงานของส่วนกลาง

3. ผู้ช่วยศาสนพิธีกร มอบหมายให้นายพิพัฒน์ วิถี เป็นผู้ประสานงานกิจกรรม รวมทั้งวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นในการปฏิบัติหน้าที่ เตรียมเชิงธูปเทียน โต๊ะหมู่บูชา ขันน้ำมนต์ สายสิญจน์ อำนวยความสะดวกให้กับศาสนพิธีกร และหากจำเป็นต้องทำหน้าที่แทนศาสนพิธีกรหลัก จะต้องสามารถดำเนินงานให้บรรลุตามกำหนดการได้

4. ลูกทีมศาสนพิธี ทุกคนที่เป็นอยู่ในทีมต้องรับมอบหมายกิจกรรมส่วนย่อยในงานนั้น เช่น รับส่งพระภิกษุสงฆ์ที่มาร่วมกิจกรรม ประสานงานรถที่ใช้สำหรับ รับ - ส่ง วัสดุอุปกรณ์ และเข้าประกอบพิธีการด้านในกิจกรรม ได้แก่ การหยิบจับ หรือเข้าวางไทยธรรม ไทยทาน และเตรียมอุปกรณ์ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในศาสนพิธีนั้น ๆ ทั้งนี้ทีมศาสนพิธีจะเข้ามาปฏิบัติหน้าที่ร่วมกันทุกคนให้ครบตามจำนวนพระสงฆ์ที่นิมนต์มา 10 รูป ลูกทีมทั้งหมด 10 คน จะต้องเตรียมพร้อมตลอดเวลา

กลุ่มบุคคลที่มหาวิทยาลัยเรียนเชิญมาร่วมงานศาสนพิธี

การประกอบพิธีกรรมตามหลักศาสนพิธีนั้นจำเป็นต้องมีการอุปโลกน์หรือสมมติบุคคลเป็นผู้ทำหน้าที่ในพิธีกรรมต่าง ๆ ซึ่งองค์ประกอบของบุคคลดังกล่าวจะถูกจัดวางให้มีตำแหน่งที่สำคัญในพิธีกรรมดังนี้

1. พระภิกษุสงฆ์ การนิมนต์พระภิกษุสงฆ์มาร่วมพิธีนั้น ทีมศาสนพิธีผู้ร่วมวางแผนการดำเนินการในส่วนนี้จะต้องได้ทราบรายละเอียดลำดับกิจกรรมที่ส่วนกลางกำหนดจะดำเนินการ เพราะบางครั้งต้องใช้อุปกรณ์ประกอบ เช่น พัดยศ บาตร เป็นต้น และการแจ้งวัตถุประสงค์ของการนิมนต์จะต้องชัดเจนว่าต้องการให้พระคุณเจ้านั้นอนุเคราะห์ สังเคราะห์ญาติโยมในเรื่องใดบ้าง เช่นการเจริญพระพุทธมนต์ การประพรมน้ำพระพุทธมนต์ การรับบิณฑบาต การกล่าวสัมโมทนียกถา เป็นต้น

2. ประธานในพิธี การพิจารณาบุคลากรในมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์เพื่อทำหน้าที่เป็นประธานในพิธีนั้น จะพิจารณาจากตำแหน่งทางการบริหารภายในหน่วยงานจากตำแหน่งสูงสุดลงมาตามลำดับขั้น เช่น นายกสภามหาวิทยาลัย คณะกรรมการสภามหาวิทยาลัย อธิการบดี รองอธิการบดี คณบดี ผู้อำนวยการสำนัก เป็นต้น ซึ่งบุคคลเหล่านี้ได้รับมอบหมายหรือเชิญมาเป็นประธานในพิธีจะมีหน้าที่ในการจุดธูปเทียนบูชาพระรัตนตรัย และร่วมเป็นผู้ถวายไทยธรรม-ไทยทานด้วย

หัวหน้าทีมศาสนาพิธีจะต้องแจ้งรายละเอียดให้ประธานในพิธีที่เดินทางมาถึงมณฑลพิธีได้ทราบกิจกรรมที่ต้องปฏิบัติในศาสนพิธีนั้นอย่างละเอียด เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมของประธานพร้อมกับการสร้างความรู้ความเข้าใจในการปฏิบัติหน้าที่ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

3. ผู้มีเกียรติร่วมถวายเครื่องไทยธรรม-ไทยทาน การจัดกิจกรรมที่มีการเชิญบุคลากรที่เป็นผู้บริหารของหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยนั้น ส่วนมากจะเชิญหัวหน้าส่วนราชการในหน่วยงานพร้อมด้วยบุคลากร และบางหน่วยงานหัวหน้าส่วนราชการนั้น ๆ อาจมาไม่ได้และมีการมอบหมายบุคลากรในหน่วยงานมาร่วมกิจกรรม ทั้งนี้ผู้ช่วยศาสนพิธีกรจะต้องสังเกตบุคลากรที่มาร่วมงาน และก่อนจะถึงเวลาสำหรับการเริ่มศาสนพิธีจะต้องตรวจสอบและจัดทำข้อมูลผู้ร่วมถายเครื่องไทยธรรม-ไทยทาน โดยการขอความอนุเคราะห์คณะผู้บริหารที่เป็นหัวหน้าส่วนราชการหรือตัวแทน เข้าร่วมถวาย และจัดทำข้อมูลให้ศาสนพิธีกรได้ประกอบการกล่าวรายชื่อในกิจกรรมต่าง ๆ

สรุปได้ว่าบุคลากรผู้ปฏิบัติหน้าที่ในศาสนพิธีของมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์นั้นจำเป็นอย่างยิ่งจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการของศาสนพิธี มีประสบการณ์ร่วมกิจกรรมของส่วนงาน มีความเข้าใจในบทบาทที่ตนเองจะต้องเข้าไปมีส่วนร่วมอย่างถูกต้องและเหมาะสม การรวมทีมของกลุ่มงานศาสนพิธีที่ปฏิบัติหน้าที่อยู่ ณ ปัจจุบันเป็นเพียงกลุ่มจิตอาสาที่มีความศรัทธาในพระพุทธศาสนา มีความรักสามัคคีในองค์กร พร้อมเสียสละเพื่อกิจกรรมส่วนรวม แม้ว่าบางครั้งจะต้องลดฐานะทางสังคมร่วมปฏิบัติหน้าที่กับบุคลากรต่างสายงาน นั้นเพราะมีเป้าหมายอันเดียวกันคือต้องการทุกคนเข้าใจในบทบาทและภาระรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จไปด้วยกัน โครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ บรรลุเป้าหมายตามกำหนดการในแผนงานนั้น ๆ อย่างดีเยี่ยม

องค์ความรู้ที่สามารถนำมาบูรณาการพัฒนาศาสนพิธีในระดับสถาบันอุดมศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ เป็นสถาบันอุดมศึกษาที่มีระบบการเรียนรู้มุ่งพัฒนาสติปัญญาความรอบรู้ทุกด้าน รวมทั้งความเป็นมืออาชีพในการปฏิบัติงาน สมรรถนะที่มุ่งหวังให้บุคลากรและนักศึกษานั้นต้องได้มีโอกาสรับใช้สังคม พัฒนาท้องถิ่นให้ยกระดับคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น การจัดกิจกรรมเกี่ยวกับศาสนพิธีนั้นเป็นกระบวนการที่นำพิธีกรรมความเชื่อทางพุทธศาสนามาใช้เป็นเครื่องมือยึดเหนี่ยวจิตใจให้เป็นน้ำหนึ่งใจเดียว และเป็นการสะท้อนถึงความมั่นคงในบวรพระพุทธศาสนาอย่างยิ่ง องค์ความรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติหน้าที่ด้านศาสนพิธีนั้นสามารถนำมาบูรณาการจัดการเรียนการสอนในระดับหลักสูตรของมหาวิทยาลัยได้ เช่น กิจกรรมการสำหรับการปฐมนิเทศ รับน้อง พิธีอัญเชิญตราพระราชลัญจกรประจำปี พิธีทำบุญเนื่องในกิจกรรมของสาขาวิชานั้น ๆ เป็นต้น การบูรณาการองค์ความรู้ที่สำคัญ คือการนำเอาแบบแผนที่เหมาะสมหรือรูปแบบการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมและถูกต้องมาใช้ด้วยกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการถ่ายทอด และถอดบทเรียนที่สำคัญเป็นหนังสือหรือตำรา เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาองค์ความรู้ที่มีอยู่ให้ได้รับการขับเคลื่อนและพัฒนาต่อไปได้ ดังนี้

1. กระบวนการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์นั้นมีการกำหนดกรอบมาตรฐานของหลักสูตรที่เกี่ยวกับการเสริมสร้างพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของบัณฑิตตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรฐานสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. 2554 ได้กำหนดให้บัณฑิตที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้ในสถาบันอุดมศึกษาต้องได้รับการพัฒนาองค์ความรู้ ในด้านการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรมสถาบันอุดมศึกษามีการดำเนินการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรมของชาติ ทั้งในระดับหน่วยงานและระดับสถาบัน มีระบบและกลไกในการส่งเสริมและสนับสนุนให้ศิลปะและวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนโดยตรงหรือโดยอ้อม เพื่อให้ผู้เรียนและบุคลากรของสถาบันได้รับการปลูกฝังให้มีความรู้ ตระหนักถึงคุณค่า เกิดความซาบซึ้งและมีสุนทรียะต่อศิลปะและวัฒนธรรมของชาติ สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องจรรโลงความดีงามในการดำรงชีวิตและประกอบอาชีพ มีวิถีชีวิตที่ปรารถนาและเรียนรู้วิธีการจัดการวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่ไม่พึงปรารถนาได้ สถาบันมีการควบคุมการดำเนินงานด้านนี้อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพตามเป้าหมายของแผนยุทธศาสตร์การดำเนินงานด้านการทำนุบำรุง ศิลปะและวัฒนธรรมของสถาบัน เพราะฉะนั้นกระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นจะต้องถูกต้องกำหนดในการออกแบบการเรียนรู้ในทุกสาขาวิชา (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. 2560 : 3 - 4) นอกจากนั้น กฎกระทรวงยังกำหนดมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 (ราชกิจจานุเบกษา, 2565ข : 14) เน้นให้ผู้เรียนมีผลลัพธ์ต้องสร้างผลที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ได้จากการศึกษา ฝึกอบรม หรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการฝึกปฏิบัติ หรือการเรียนรู้จริงในที่ทำงานระหว่างการศึกษา

2. กระบวนการถ่ายทอด การจัดการเรียนรู้ที่จะทำให้บัณฑิตหรือบุคลากรในมหาวิทยาลัยได้ประโยชน์สำหรับการนำศาสนพิธีไปใช้ในกิจกรรมนั้น จำเป็นอย่างยิ่งว่าจะต้องได้รับกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบของประสบการณ์ การนำประสบการณ์มาใช้ประกอบการถ่ายทอดจะสร้างองค์ความรู้ที่มีมโนภาพได้ชัดเจน และกระบวนการถ่ายทอดที่ดีที่สุด คือการปฏิบัติงานให้เห็นเป็นตัวอย่างจากการจัดกิจกรรมของมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ บัณฑิตที่เรียนรู้จากการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจะมีโอกาสได้รับประสบการณ์มากกว่าการรับข้อมูลจากบุคลากร การนำนักศึกษาเข้าร่วมกระบวนการเป็นผู้มีส่วนร่วนในกิจกรรมส่วนใดส่วนหนึ่งจะเป็นการถ่ายทอดองค์ความรู้ได้ดีที่สุด ดังนั้น กิจกรรมใดก็ตามที่มีนักศึกษาเข้ามามีส่วนร่วมจะทำให้บุคลากรจะต้องมีการถ่ายทอดองค์ความรู้หรือเป็นพี่เลี้ยงในการดำเนินการกิจกรรมนั้น ๆ ด้วย เพื่อป้องกันปัญหาอันเกิดจากสิ่งที่ไม่คาดคิดมีความผิดพลาดได้ ผู้ช่วยศาสนพิธีกรจึงมีความสำคัญและจำเป็นจะต้องมีการชี้แจงและฝึกปฏิบัติให้ผู้ร่วมกิจกรรมนั้นได้เข้าใจในกิจกรรมนั้น ๆ อย่างถูกต้องและเหมาะสม ซึ่งจะส่งผลลัพธ์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ สอดคล้องกับกฎกระทรวงมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดม พ.ศ. 2565 (ราชกิจจานุเบกษา, 2565ก : 29) กำหนดให้ผู้ที่สำเร็จการศึกษาทุกระดับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมต้องมีอย่างน้อย 4 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านจริยธรรม และด้านลักษณะบุคคล

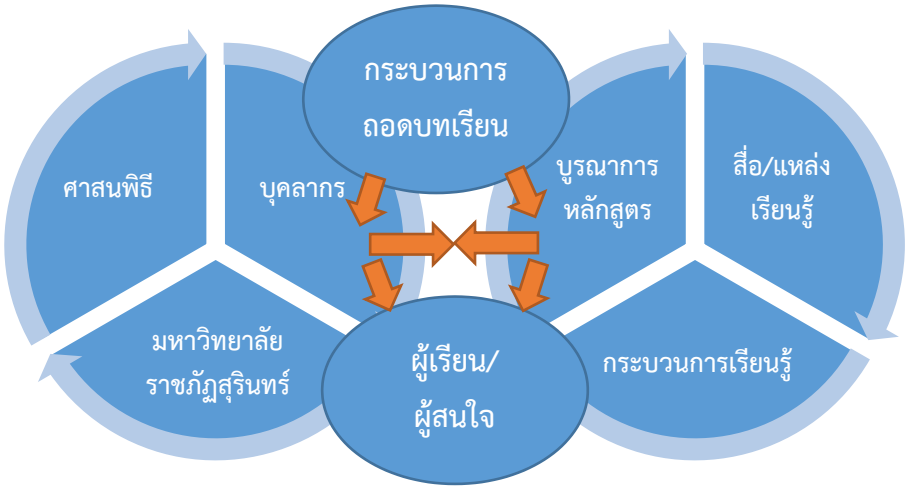
3. การถอดบทเรียน การจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนพิธีหลายครั้งที่ผู้ร่วมกิจกรรมจะคาดการณ์ขั้นตอนวิธีการดำเนินงาน ถึงแม้ว่าบางครั้งส่วนกลางจะมีกำหนดการแจ้งประกาศให้ทราบแล้วก็ตาม แต่รายละเอียดลึก ๆ นั้นจะมีขั้นตอนที่ฝ่ายศาสนพิธีการจะสร้างแผนงานประกอบเพื่อทำความเข้าใจในกระบวนการนั้น ๆ และวางแผนมอบหมายงานให้ทีมศาสนพิธีปฏิบัติงาน รายละเอียดนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ศาสนพิธีกรจะต้องมีความเห็นสอดคล้องกับทีมเพื่อขับเคลื่อนกระบวนการให้ดำเนินการไปตามกำหนดการส่วนกลางกำหนดไว้ และมีความเหมาะสมตามเวลานั้น

การถอดบทเรียนสำหรับการทำงานในทีมศาสนพิธีจะมีการกำหนดแผนการปฏิบัติงาน สามารถสรุปได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การถอดบทเรียนสำหรับการทำงานในทีมศาสนพิธีจะมีการกำหนดแผนการปฏิบัติงาน

รายละเอียดของกิจกรรม	ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง
1. การศึกษารายละเอียดของงานโดยภาพรวม	หัวหน้าทีมศาสนพิธีเข้าร่วมประชุมและรับงานมา
2. การกำหนดแผนงานประกอบกิจกรรมของกำหนดการ	ประชุมทุกคนในทีมศาสนพิธีทำความเข้าใจร่วมกัน
3. การยกร่างกิจกรรมย่อยประกอบตามบทบาท	ตามหน้าที่ของบุคลากรที่ได้รับมอบหมายทุกคนในทีมศาสนพิธี
4. การพิจารณากิจกรรมย่อย	วิพากษ์วิจารณ์ความเหมาะสมและกำหนดรายละเอียดเพิ่มเติม
5. มอบหมายงานตามกิจกรรม	แบ่งงานรับผิดชอบตามกิจกรรมย่อย

จากตารางที่ 2 องค์ความรู้ที่สามารถนำมาบูรณาการพัฒนาศาสนพิธีในระดับสถาบันอุดมศึกษา นอกจากจะมีการกำหนดกรอบแผนงานจากส่วนกลางมาแล้วส่วนหนึ่งก็ตาม ผู้ทำหน้าที่ศาสนพิธีจะต้องสร้างแผนงานประกอบสร้างความเข้าใจในทีมงานเพิ่มเติมอีก ซึ่งการปฏิบัติหน้าที่ตรงนี้จึงเป็นรายละเอียดที่ต้องใช้องค์ความรู้ที่แท้จริงมาปฏิบัติงาน ดังนั้นองค์ความรู้ที่ถอดรูปแบบการทำงานออกมาเป็นกระบวนการถอดบทเรียนนั้นจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง การถอดบทเรียนศาสนพิธีสามารถแสดงเป็นผังมโนทัศน์ได้ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ผังมโนทัศน์ศาสนพิธี

บทสรุป

ศาสนพิธีนั้นเป็นระเบียบแบบแผนการปฏิบัติงานที่เป็นที่ยอมรับ การนำศาสนพิธีมาใช้ในกิจกรรมนั้น ๆ อาจมีรูปแบบที่แตกต่างกันตามโครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์มีกิจกรรมเกี่ยวข้องกับงานพระราชพิธีที่รัฐบาลแจ้งหรือมอบหมายให้จัดภายในหน่วยงานของตนบ่อยครั้ง บุคลากรที่ปฏิบัติหน้าที่จึงจำเป็นต้องมีองค์

ความรู้ประสบการณ์ และทักษะการปฏิบัติหน้าที่เกี่ยวกับศาสนพิธีที่ถูกต้องและเหมาะสม บุคลากรคือหัวใจหลักของการขับเคลื่อนกิจกรรมให้บรรลุและดำเนินการไปด้วยความเหมาะสม ในมุมมองของผู้เขียนบทความนี้เห็นว่า บุคลากรในหน่วยงานราชการมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีผู้รับผิดชอบหรือหน่วยงานผู้เป็นเจ้าภาพในการเข้ามารับผิดชอบและร่วมเป็นฐานการขับเคลื่อนกิจกรรมให้เกิดความเหมาะสมตามกิจกรรม การคัดเลือกบุคคลเข้ามาปฏิบัติหน้าที่ในงานศาสนพิธีที่จัดขึ้นนั้นจำเป็นจะต้องมีการกำหนดพื้นฐานจากความสมัครใจ ความรู้ความสามารถ และประสบการณ์ร่วมทั้งทักษะที่ได้รับการฝึกอบรมมาใช้ในกิจกรรมศาสนพิธี จึงจะทำให้การจัดกิจกรรมนั้นประสบความสำเร็จและมีความเหมาะสม การสร้างทีมปฏิบัติงานให้เกิดความเข้มแข็งและนำไปสู่ความรักความศรัทธาในกิจกรรมนั้นจะสร้างพลังให้ศาสนพิธีที่ปฏิบัติงานนั้นเกิดแบบแผนที่น่าเคารพเชื่อถือต่อสายตาผู้ร่วมงาน สร้างแบบแผนที่เป็นมาตรฐานมีความถูกต้องและสามารถเป็นแบบอย่างที่ดีต่อไปได้

เอกสารอ้างอิง

กรมการศาสนา. (2556). **คู่มือการปฏิบัติศาสนพิธีเบื้องต้น.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.

กรมการศาสนา. (2563). **ศาสนพิธีและมารยาไทย.** (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.

กองบริหารงานบุคคล. (2565). **ข้อบังคับว่าด้วยสมรรถนะ ความรู้ความสามารถ และทักษะที่จำเป็นในการปฏิบัติงานสำหรับบุคลากร สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ พ.ศ. 2565** [Online]. ค้นเมื่อ 30 เมษายน 2565, จาก https://srru.ac.th/personnel/document/138.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต). (2556). **ความสำคัญของพระพุทธศาสนาในฐานะศาสนาประจำชาติ.** (พิมพ์ครั้งที่ 19). กรุงเทพฯ : มูลนิธิการศึกษาเพื่อสันติภาพ พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต).

พิทักษ์ แสนกล้า. (2564). **โครงการทอดกฐินสามัคคี มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ประจำปี พ.ศ. 2564** [ภาพถ่าย]. 13 พฤศจิกายน 2564. สุรินทร์ : วัดโพธิ์ศรี บ้านผือ ตำบลบ้านผือ อำเภอจอมพระ จังหวัดสุรินทร์.

ราชกิจจานุเบกษา. (2565ก). **กฎกระทรวงมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดม พ.ศ. 2565**. เล่มที่ 139 ตอนที่ 20 ก. 28 -31. 31 มีนาคม 2565.

ราชกิจจานุเบกษา. (2565ข). **กฎกระทรวงมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565**. เล่มที่ 139 ตอนที่ 20 ก. 12 – 19. 31 มีนาคม 2565.

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2560). **เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2558 และเกณฑ์มาตรฐานที่เกี่ยวข้อง.** กรุงเทพฯ : วงศ์สว่างพับลิชชิ่ง แอนด์ พริ้นติ้ง.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2565). **สาขาศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม** [Online]. ค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2565, จาก https://osstat.nso.go.th/statv5/list.php?id_branch=4.

แนวทางอนุรักษ์และสืบสานแซนพนมภูมิปัญญาและประเพณีบ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์

Guidelines for Conservation and Inheritance of Sanphanom Wisdom and Traditions of Ban Tako, Khok Yang Sub-district, Prakhon Chai District, Buriram Province

ยโสธารา ศิริภาประภากร[1*] สำเริง อินทยุง[2] เกริกวุฒิ กันเที่ยง[3] และ สุริยา คลังฤทธิ์[4]
Yasothara Siriphapraphagon[1*], Samrong Inthayung[2], Kroekwut Kanthiang[3], and Suriya Klaungrit[4]
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตสุรินทร์[1]
บ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์[2]
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช[3]
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีเฉาหยาง ประเทศไต้หวัน[4]
Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Surin Campus[1]
Ban Tako, Khok Yang Sub-district, Prakhon Chai District, Buriram Province [2]
Rajamangala University of Technology Srivijaya, Nakhon Si Thammarat Campus[3]
Chaoyang University of Technology, Taiwan[4]
*Corresponding author, e-mail: yasotharar.s@gmail.com

วันที่รับบทความ: 2 กุมภาพันธ์ 2565; **วันแก้ไขบทความ**: 9 สิงหาคม 2565; **วันตอบรับบทความ**: 12 สิงหาคม 2565

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากำเนิดและพัฒนาการประเพณีแซนพนม บ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์ และเพื่อศึกษาแนวทางการอนุรักษ์และสืบสานแซนพนมภูมิปัญญาและประเพณีบ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์ เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพประกอบบทสัมภาษณ์เชิงลึก โดยรวบรวมข้อมูลจากคัมภีร์ ตำรา เอกสาร งานวิจัย สิ่งตีพิมพ์ที่เกี่ยวข้อง และลงสำรวจพื้นที่ ผลการศึกษา พบว่า ประเพณีแซนพนม กำเนิดและพัฒนาการจากความเชื่อในพลังธรรมชาติ อำนาจเทพเจ้า และอำนาจดวงวิญญาณที่สถิตอยู่บนภูเขาพนมรุ้ง พิธีกรรมที่เกิดขึ้นนั้นสะท้อนรูปแบบวิถีของผู้คนในชนบทตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย ซึ่งผูกพันกับธรรมชาติเป็นหลัก ทั้งการขอให้ฝนตกตามฤดูกาล ขอให้พืชพันธุ์ธัญญาหารงอกงามอุดมสมบูรณ์ ขอให้ชุมชนมีความสงบร่มเย็น นอกจากนี้ประเพณียังส่งผลต่อเศรษฐกิจชุมชน การสื่อสาร การเมืองการปกครอง และมีบทบาทในการลดความขัดแย้งของชุมชนและสังคมได้ สำหรับแนวทางการอนุรักษ์และสืบสานแซนพนมภูมิปัญญาและประเพณี ควรสร้างเครือข่ายความร่วมมือ ส่งเสริมจัดทำหลักสูตรการจัดการท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมของชุมชน โรงเรียน สร้างกิจกรรมเพื่อเสริมความรู้ความเข้าใจ สำนึกรักวัฒนธรรมของชุมชน และผลักดันให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการพัฒนาและสืบสานประเพณีของชุมชนต่อไป

คำสำคัญ: อนุรักษ์ สืบสาน แซนพนม ภูมิปัญญา ประเพณี

Abstract

The objectives of this article were to study the origin and development of Sanphanom traditions of Ban Tako, Khok Yang sub-district, Prakhon Chai district, Buriram province and to study the guidelines for the conservation and inheritance of Sanphanom wisdom and traditions of Ban Tako, Khok Yang sub-district, Prakhon Chai district, Buriram province. The study was qualitative with in-depth interviews which collected information from scriptures, textbooks, documents, research, publications, and surveying the area. The results of the study showed that the origin and development of the Sanphanom traditions originated from the belief in the power of nature, Gods and spiritual power that resides on Phanom Rung Mountain. The ritual showed that it reflected the way of rural people live from birth to death. The ritual tied to nature such as asking for rain to be seasonal, for the crops to grow abundantly, and for the community to be peaceful. In addition, the traditions also affect community economy, communication, politics and government, and can play a role in reducing community and social conflicts. The guidelines for the conservation and inheritance of Sanphanom wisdom and traditions should promote to create the local management curriculum with the community and school participation. The activities should establish collaborative network, enhance community knowledge, understanding, and appreciation of their own culture. It should encourage everyone to participate in the development and continue the traditions of the community.

Keywords: Conservation, Inheritance, Sanphanom, Wisdom, Traditions

บทนำ

ในพื้นที่จังหวัดบุรีรัมย์มีประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาและประเพณีสืบทอดมาอย่างยาวนาน โดยพบการศึกษาข้อมูลทางประวัติศาสตร์มากมาย เช่น วัฒนธรรมท้องถิ่น ประเพณีพื้นบ้าน ศาสนสถานโบราณ โบราณวัตถุ และภูมิปัญญาพื้นบ้าน ตลอดถึงการรักษาโรค ซึ่งปรากฏหลักฐานจากการสร้างอโรคยาศาลอยู่ไม่ห่างกันมากนัก คือ กุฏิฤาษีโคกเมือง และกุฏิฤาษีหนองบัวราย นอกจากนี้ยังพบธรรมศาลา ปราสาทบ้านบุ ที่ถูกสร้างใกล้บริเวณที่ชุมชนอาศัยอยู่ การวางแผนก่อสร้างชุมชนโบราณ การพยาบาล และยุทธศาสตร์การตั้งชุมชนในด้านอื่น ๆ ได้แก่ บารายขนาดใหญ่ในบริเวณพื้นที่ก่อนขึ้นเขาพนมรุ้ง และบริเวณปราสาทเมืองต่ำถือเป็นแหล่งน้ำที่สำคัญของชุมชนและมีมานานตั้งแต่โบราณ และเกิดจากฝีมือมนุษย์ที่ขุดแหล่งน้ำเพื่อใช้ในการเกษตร เพาะปลูก ทำนา และอุปโภคบริโภค จะเห็นว่าทางระบายน้ำยุคโบราณ ถนนโบราณ และการสร้างเมืองกับเทวสถานในการประกอบพิธีกรรมมีความสัมพันธ์และสอดคล้องสวยงาม ซึ่งในอดีตหลายยุคหลายสมัย จังหวัดบุรีรัมย์จึงมีเมืองที่งดงามและถาวรที่สุด (ปรียานุช จุมพรม, 2549 : 120 – 123) นอกจากนี้พื้นที่ดังกล่าวยังมีพัฒนาการด้านความเชื่อ พระมหาวีระ สุขแสวง (2550 : 1) ได้อธิบายว่า ในสมัยโบราณมนุษย์ได้ถือกำเนิดขึ้นมาท่ามกลางธรรมชาติ มีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่เรียบง่าย พึ่งพิงอาศัยและมีความเกี่ยวข้องกับธรรมชาติตลอดเวลา และการที่ต้องพึ่งพิงอาศัยอยู่นี้ทำให้เกิดปรากฏการณ์สองอย่าง ได้แก่ (1) ปรากฏการณ์ความเชื่อที่มีต่อการดำเนินชีวิตในด้านความเป็นมงคล และเสริมกำลังใจ (2) ปรากฏการณ์การอิงอาศัยและความต้องการความอยู่รอดและปลอดภัย ด้วยปรากฏการณ์นี้ทำให้เกิดการผสมผสานทางความเชื่อและข้อปฏิบัติขึ้น อีกทั้งยังเป็นการรักษาขนบธรรมเนียม ประเพณีมาเป็นเวลานาน ทั้งนี้สิ่งเหล่านี้ย่อมมีคุณค่าและ

ประโยชน์ทั้งสองอย่างที่สามารถสนองความต้องการของชุมชนในพื้นที่บริเวณแถบนี้ได้ ดังนั้นปรากฏการณ์ที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ต้องเผชิญกับปรากฏการณ์และความแปรปรวนต่าง ๆ ของธรรมชาติด้วยสถานการณ์หลากหลายรูปแบบ ได้แก่ ฝนตก ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า พายุ ภัยพิบัติ โรคระบาดผู้คนล้มตาย เป็นต้น ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่มนุษย์ในสมัยนั้นไม่สามารถเข้าถึงเครื่องมือในการรักษา หรืออธิบายได้ปรากฏการณ์นั้นได้จึงก่อให้เกิดความรู้สึกว่าธรรมชาติมีพลังอำนาจลึกลับบางอย่าง ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้นำมาซึ่งคุณและโทษ ทำให้มนุษย์เกิดความกลัวและยำเกรงและต้องการสื่อสารกับพลังอำนาจลึกลับเหล่านั้นโดยพิธีกรรมบางอย่าง ด้วยความไม่เข้าใจในกฎเกณฑ์ของธรรมชาติทำให้มนุษย์สร้างจินตนาการต่อสิ่งต่าง ๆ ว่าต้องมีดวงวิญญาณ และสิ่งที่มีอำนาจ บางอย่างที่มีพลังอำนาจเหนือธรรมชาติคอยควบคุมอยู่ จากความเชื่อเหล่านี้ทำให้เราทราบถึงมนุษย์ที่มีความเชื่อต่อพลังอำนาจลึกลับและสิ่งเหนือธรรมชาติที่มีพัฒนาการมาแต่เดิม จนมาสู่ยุคที่มีการสร้างรูปเคารพตามปรากฏการณ์ต่าง ๆ และทวยเทพประจำฤดู และดวงดาว และแม้แต่พื้นที่ภูเขาพนมรุ้ง ยังปรากฏในสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์ที่เชื่อว่าเป็นผู้รักษาและคุ้มครองอยู่ในดินแดนโดยรอบแห่งนี้ คือ ตาพนม หรือตาภูเขา จนมีการสร้างศาลประจำ และรูปเคารพและพัฒนาการมาเป็นรูปแบบพิธีกรรมบูชาเซ่นไหว้ประจำปีจนกลายเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ยังรักษาสืบทอดมาถึงปัจจุบันนี้ (สำเริง อินทยุง และคณะ, 2562 : 375)

ประเพณีแซนพนมเป็นมรดกภูมิปัญญาและกลายเป็นประเพณีที่สำคัญของชุมชนบ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์ และชุมชนโดยรอบภูเขาพนมรุ้ง ณ ปราสาทพนมรุ้งเป็นประเพณีท้องถิ่นและผสมผสานกับความเชื่อที่มีต่ออำนาจเหนือธรรมชาติและก่อให้เกิดพิธีกรรมชุมชนในบริเวณนี้และยังสืบทอดกันมาอยู่จนถึงปัจจุบัน ความสำคัญของประเพณี มีความเกี่ยวข้องความความอุดมสมบูรณ์ ผาสุกและความโชคดี ลักษณะและรูปแบบของกิจกรรมในงานประเพณีแซนพนมจะมีรูปแบบการจัดงานประเพณี วาระประจำปี และเป็นรูปแบบการเซ่นไหว้ภูเขา ณ จุดกำเนิดน้ำบนภูเขาพนมรุ้ง มีขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการเตรียมงาน กำหนดวัน เวลา ขั้นตอนการจัดเครื่องบูชา ขั้นตอนการเซ่นไหว้ และองค์ประกอบ ได้แก่ ด้านบุคคล ด้านผู้นำในพิธีกรรม ด้านเครื่องบูชา ด้านเครื่องดนตรี ด้านสถานที่และบริเวณจุดประกอบพิธีกรรม ทั้งยังมีส่วนร่วมของบุคคลในชุมชนมาร่วมในกิจกรรมด้วยทุกครั้งไป (สุริยา คลังฤทธิ์ และคณะ, 365 – 366; สำเริง อินทยุง และคณะ, 2562 : 376 - 378) อย่างไรก็ตามปัจจุบัน พบว่าผู้ที่อยู่ประจำในหมู่บ้านส่วนใหญ่คงมีเพียงผู้สูงอายุและเด็ก วัยรุ่นที่พอมีกำลังสติปัญญาในการเรียนรู้เพื่อสืบทอดประเพณีและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่อยู่มาแต่เดิม มักไม่ใส่ใจที่จะศึกษาและให้ความสำคัญต่อพื้นที่ของตนเองและพยายามรวบรวมเอกสารว่าด้วยวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ พิธีกรรม อัตลักษณ์ และ ภูมิปัญญาการทำอาหารซึ่งแต่เดิมได้มีอยู่สิ่งเหล่านี้กำลังถูกเลือนหาย ตามกาลเวลาที่เปลี่ยนแปลง และขาดการสานต่อจากคนกลุ่มเดิมและคนกลุ่มใหม่จึงกลายเป็นประเด็นปัญหาของชุมชนที่น่าเสียดาย

ดังนั้นบทความนี้จึงเป็นการศึกษากำเนิดและพัฒนาการประเพณีแซนพนม รวมไปถึงการศึกษาแนวทางการอนุรักษ์และสืบสานแซนพนมภูมิปัญญาและประเพณีบ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์ โดยมุ่งหวังรักษา สืบทอดประเพณี ความเชื่อของกลุ่มชาวไทยเขมร สร้างคนให้ผูกพันกับท้องถิ่น สร้างความสามัคคีให้ชุมชน ใกล้ชิดและเคารพต่อธรรมชาติป่าไม้ของกลุ่มชาติพันธุ์ไทยเขมรของหมู่บ้านตะโก อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์ ให้คงอยู่ต่อไป

การสืบทอดความเชื่อผ่านประเพณีแซนพนมชุมชนบ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์

ประเพณี “แซนพนม” หรือ “การไหว้ตาพนม” หรือ “ตาภูเขา” มีพิธีกรรมการดำเนินการมีการสอนแนะนำและชี้แนะแก่ผู้เข้าร่วมพิธีกรรมในด้าน กตัญญู กตเวทีรู้คุณ คำพูด มารยาท การรักษาต้นน้ำ การร่วมมือของ

ญาติมิตรมีความสามัคคีทำให้ได้รู้เข้าใจพิธีแซนพนม ซึ่งประกอบพิธีแบบดั่งเดิมมีการกำหนดพิธีกรรม เช่นไหว้ โดยกำหนดเวลา เดือน สถานที่ ประจำปีของชาวชุมชน โดยจัดพิธีกรรมแซนพนมก่อนฤดูฝน ในช่วงเดือน พฤษภาคม หรือเมษายน ของทุกปี พิธีแซนพนม ส่วนใหญ่จะจัดในช่วงเวลาเช้า เป็นต้นไป จากนั้นชุมชนจะเซ่นไหว้ศาลหลักบ้าน หรือศาลประจำหมู่บ้าน และในวันรุ่งขึ้น ชุมชนจะเตรียมสิ่งของไปทำบุญ (สำเริง อินทยุง และคณะ, 2562 : 377) อย่างไรก็ตาม ฐานคติด้านความเชื่อของมนุษย์ที่มีต่อพลังอำนาจที่ไม่สามารถอธิบายได้ ดังเช่น ปัญโจล อันเป็นรำม็วต สำหรับการรักษาโรคด้วยความเชื่อและดนตรีในวิถีเขมรอีสานใต้ ปัญโจล แปลว่า การเข้าทรง ส่วน มม็วต แปลว่า แม่มด ดังนั้น ปัญโจลมม็วต (ปัน - โจล - มะ - ม็วด) หมายถึงการ เข้าทรงแม่มด อันมีวัตถุประสงค์เพื่อทำการรักษาโรค หรือการ แสดงการขอบคุณ บนบานสานกล่าวจากการกระทำอันใด ล่วงเกินโดยเจตนาหรือไม่ก็ตาม ในสังคมชาวเขมรอีสาน (ลานคำดีไชน์, 2561) จะเห็นได้ว่า ความเชื่อของมนุษย์ มีดังนี้ (1) ฐานคติที่มนุษย์ให้ความเชื่อในอำนาจธรรมชาติเชื่อว่าสามารถดลบันดาลให้เกิดผลต่าง ๆ แก่มนุษย์ได้ คือความทุกข์และสุขแก่มนุษย์ได้ มนุษย์จึงให้ความเคารพยำเกรงและพยายามเอาใจธรรมชาติ ในรูปแบบความเคารพธรรมชาติ และบูชาธรรมชาติ เป็นต้น (2) ฐานคติด้านความเชื่อในดวงวิญญาณ ผีสาง เทวดา ไสยศาสตร์ เครื่องราง กับพลังลึกลับแห่งมนตราคม เป็นความเชื่อที่วิวัฒนาการมาจากความเชื่อดั้งเดิม โดยเชื่อว่าในธรรมชาติมีจิตวิญญาณครอง ด้วยดวงวิญญาณเหล่านั้นสถิตอยู่ในธรรมชาติและเป็นผู้ควบคุมให้เกิดปรากฏการณ์ธรรมชาติ ทั้งในด้านที่เป็นคุณและเป็นโทษแก่มนุษย์ (3) มนุษย์ให้ความเชื่อในพลังอำนาจอันลึกลับโดยเชื่อว่าว่าเป็นเทพเจ้า เทวดา ที่รักษาภูเขา ป่าไม้ ก้อนหิน สายน้ำ รวมไปถึงสัตว์ที่อาศัยในป่าเขาลำเนาไพรเป็นความเชื่อที่พัฒนามาจากความเชื่อเรื่องดวงวิญญาณเชื่อว่ามีผีวิญญาณเทวดาประจำอยู่ในธรรมชาติ ทุกประเภทเทพเจ้าเหล่านั้นมีอารมณ์ รัก ชอบ โกรธ หลง แต่มีฤทธิ์อำนาจเหนือมนุษย์ ด้วยเหตุนี้ผู้ที่ประกอบพิธีกรรมจึงพยายามเอาใจดวงวิญญาณ เหล่านั้นด้วยการ การบวงสรวง เช่นไหว้ สังเวย นอกจากนั้นยังพยายามสร้างรูปเคารพขึ้นมาเพื่อเคารพบูชาอีกด้วย และบูชาด้วยสิ่งที่มนุษย์มีอยู่เสมอทั้งเวลาเช้า และเวลาเย็น เป็นต้น (วิลาสินี ศรีนุเคราะห์, 2543 : 1) ด้วยเหตุนี้มนุษย์จึงเกิดความนับถือ เช่น ธรรมชาติ ต้นไม้ใหญ่ ภูเขา แม่น้ำ จอมปลวก ซึ่งเป็นฐานคติแบบดั้งเดิมให้เป็นที่พึ่งและสิ่งยึดเหนี่ยวทางจิตใจ ด้วยความเชื่อว่าสิ่งเหล่านี้ต้องมีอำนาจลึกลับสิงสถิตอยู่และมีพิธีกรรมการเซ่นไหว้ การบูชาและหวังผลให้ตนได้ในสิ่งที่ปรารถนา ฐานคติด้านความเชื่อมีผลและบทบาทและมีความสำคัญต่อมนุษย์ทุกยุคทุกสมัย

ส่วนประเพณีที่สมาชิกของชุมชนและสังคมยังยึดถือสืบเนื่องกันมาเพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิดทั้งหลายที่ตนเชื่อ ได้แก่ ความเชื่อในสิ่งที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติแต่ละประเพณีและพิธีกรรม จะมีกรรมวิธี รูปแบบขั้นตอน องค์ประกอบ แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น (ปริญญา จงหาญ, 2553 : 3 - 4) ประเพณีเกิดจาก องค์ประกอบหลาย ๆ อย่าง ได้แก่ ประเพณีเกิดจากความเชื่อที่มีต่ออำนาจเหนือธรรมชาติ และดวงวิญญาณที่สามารถให้คุณและโทษได้ประเพณีเกิดจากการร่วมมือสร้างสรรค์ให้เกิดความเป็นมงคลในชีวิตและครอบครัวตามคติที่มีต่อสิ่งนั้น เช่น การร่ายรำงานพิธีบวงสรวงประจำปีที่จังหวัดแต่ละแห่งจัดขึ้น ประเพณีสามารถเป็นแนวทางด้านความประพฤติของคนส่วนรวมที่ถือเป็นธรรมเนียมหรือเป็นระเบียบแบบแผนและสืบต่อกันมาจนเป็นพิมพ์เดียวกันและยังคงอยู่ได้เพราะมีสิ่งใหม่เข้ามาช่วยเสริมสร้างสิ่งเก่าอยู่เสมอและกลมกลืนเข้ากันได้ดี จึงทำให้ประเพณีเดิมยังคงรูปอยู่ต่อไปได้ ด้วยเหตุนี้ประเพณีจึงมีความสำคัญต่อมนุษย์ เนื่องจากสังคมใดที่มีวัฒนธรรมประเพณีย่อมแสดงให้เห็นว่าชุมชนและสังคมประเพณีของชุมชนจะมีส่วนช่วยในการพัฒนาท้องถิ่น แล้วยังสามารถยึดเหนี่ยวจิตใจคนในชุมชนและสร้างกิจกรรมดีให้กับชุมชนในพื้นที่ได้ยังเป็นรากฐานในการพัฒนาจิตและพฤติกรรมได้อีกด้วย (กฤษนันท์ แสงมาศ และ ยโสธารา ศิริภาประภากร, 2562 : 112 – 117) ทั้งนี้ประเพณีแสดงให้เห็นถึงความมีระเบียบแบบแผน เจตคติ การกระทำ คุณค่า

ค่านิยม ศีลธรรม ของคนในชุมชนและสังคมนั้นยึดถือและปฏิบัติกันมานานจนเป็นที่ยอมรับและปฏิบัติจนเป็นแบบแผนเดียวกันมีส่วนทำให้คนในสังคมอยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข

อย่างไรก็ตามการสืบทอดความเชื่อผ่านประเพณีแซนพนมชุมชนบ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์ในสถานการณ์ปัจจุบัน เด็กและเยาวชนยังขาดความรู้ความเข้าใจ และการเข้าถึงองค์ความรู้จากประเพณีที่มี และสถานการณ์น่าเป็นห่วงเนื่องด้วยประเพณีชุมชนแห่งนี้ผู้คนที่ร่วมกันสืบสานนั้นมีอายุมากขึ้น และถ้ายังไม่มีความร่วมมือระหว่างบ้าน วัด โรงเรียน และผู้คนในชุมชนนำโดยผู้นำชาวบ้าน ในการสืบสานกิจกรรมดี ๆ ผ่านประเพณีแซนพนมภูมิปัญญาแล้ว ประเพณีดังกล่าวจะถูกเลือนหายไปในที่สุด

การสำรวจการคงอยู่ของประเพณีแซนพนมบ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์

การลงสำรวจพื้นที่เพื่อศึกษาเชิงคุณภาพประกอบบทสัมภาษณ์เชิงลึก โดยขอบเขตการศึกษา ได้แก่ 1) ด้านเอกสาร ได้ศึกษาวิจัยโดยการค้นคว้ารวบรวมจากแหล่งข้อมูล ดังนี้ พระไตรปิฎก หนังสือเกี่ยวกับวัฒนธรรม ประเพณี พิธีกรรมความเชื่อ ตำรา วิจัยและผลงานทางวิชาการ และสิ่งตีพิมพ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และ 2) ด้านกลุ่มเป้าหมายในการศึกษา ได้แก่ พระสงฆ์อาศัยอยู่ในวัดสหมิตรนฤมาน และประชาชนที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านตะโก หมู่ที่ 7 ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 12 คน ประกอบด้วย กลุ่มเป้าหมายในการศึกษามีพระสงฆ์ 2 รูป ผู้นำชุมชน 1 คน และผู้เข้าร่วมพิธีกรรม 5 คน ปราชญ์ชุมชน 3 คน อาจารย์ผู้ประกอบพิธีกรรม 1 คน 3) ด้านเนื้อหาได้กำหนดกรอบการศึกษา ประกอบด้วย การกำเนิดและพัฒนาการประเพณีแซนพนมบ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์ และแนวทางการอนุรักษ์ประเพณีแซนพนมบ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์ และ 4) ด้านพื้นที่ คือ หมู่บ้านตะโก หมู่ที่ 7 ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์เป็นกลุ่มชาวไทยเขมรที่ยังมีความเชื่อต่อประเพณีแซนพนมและยังคงสืบทอดพิธีกรรมประเพณีของชุมชนกลุ่มนี้อยู่ ซึ่งวิธีดำเนินการศึกษา ดังนี้

1) ได้รวบรวมข้อมูลจากคัมภีร์พระไตรปิฎก งานวิจัย ตำรา เอกสารที่เกี่ยวกับความเชื่อและประเพณี คติความเชื่อ พิธีกรรม สังคม ชุมชน การศึกษาประเพณีท้องถิ่น เพื่อจัดลำดับความสำคัญก่อน – หลัง

2) กำหนดกลุ่มเป้าหมายได้เลือกกลุ่มเป้าหมายในการศึกษา คือ พระสงฆ์ ผู้นำชุมชน และผู้เข้าร่วมพิธีกรรม ปราชญ์ชุมชน อาจารย์ผู้ทำพิธี

3) สร้างเครื่องมือได้ออกแบบสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อให้มีการแสดงทัศนะเกี่ยวกับประเพณี แซนพนม กับแนวทางการอนุรักษ์ สืบสาน ได้อย่างอิสระ

4) ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยนำเครื่องมือเข้าปรึกษาผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบด้านโครงสร้าง ด้านเนื้อหา เสร็จแล้วนำไปแก้ไขปรับปรุงก่อนนำไปใช้งานจริงในภาคสนาม

5) การเก็บรวบรวมข้อมูล บริบทพื้นที่บนภูเขาพนมรุ้ง ณ จุดประกอบพิธีกรรมแซนพนมกลุ่มชุมชนที่มีการสืบสาน ประจำปีและประสานงานกับประชากรกลุ่มตัวอย่างเพื่อขออนุญาตสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง

6) การวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลบริบทพื้นที่สถานที่จัดพิธีกรรมที่ได้จากการสัมภาษณ์นำมาวิเคราะห์เรียบเรียงโดยใช้วิธีพรรณนาวิเคราะห์

7) ขั้นเขียนรายงานการศึกษาใช้วิธีการบรรยายเรียบเรียงเป็นความเรียงตามเนื้อหาที่รวบรวมจัดระเบียบมาโดยใช้วัตถุประสงค์เป็นเกณฑ์ในการเรียบเรียง

ผลการศึกษา พบว่า ด้านอิทธิพลความเชื่อและศาสนาในภูมิภาคเอเชียตะออกเฉียงใต้ แม้ประเทศไทยเองก็ได้รับอิทธิพลทางความเชื่อและศาสนาจากอารยธรรมเหล่านี้ การบวงสรวง เซ่นไหว้ การบูชา เป็นกิริยาอาการของการแสดงความนอบน้อมต่อเทพเจ้าหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่สะท้อนออกจากความเชื่อของวัฒนธรรมอินเดียโบราณในปัจจุบัน ถึงแม้ว่าวิวัฒนาการของเทคโนโลยีจะก้าวหน้าไปมากแต่มนุษย์ก็ยังมีการประกอบพิธีกรรมการบวงสรวง เซ่นไหว้ การบูชา ดังภาพที่ 1 และ ภาพที่ 2

ภาพที่ 1 บนเขาพนมรุ้งจุดประกอบพิธีกรรมแซนพนม
ที่มา: ยโสธารา ศิริภาประภากร (2564)

ภาพที่ 2 บรรยายกาศ การเซ่นไหว้ ภูเขาพนมรุ้ง
ที่มา: ยโสธารา ศิริภาประภากร (2564)

จากภาพที่ 1 และภาพที่ 2 แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของฐานคติ ความเชื่อและการประกอบพิธีกรรมที่มนุษย์ยังให้ความสำคัญอยู่ โดยการกำเนิดและพัฒนาการ ดังต่อไปนี้

1. กำเนิดจากความเชื่อในพลังธรรมชาติ ได้แก่ ความเชื่อที่ทำให้มนุษย์ในสมัยโบราณยอมจำนนต่อพลังของธรรมชาติและเป็นจุดกำเนิดของพิธีกรรมต่าง ๆ เป็นการยอมรับในความศักดิ์สิทธิ์ของธรรมชาติ (เสฐียร พันธรังษี, 2543 : 15 - 16)

2. กำเนิดจากความเชื่อในอำนาจเทพเจ้า ได้แก่ เป็นความเชื่อของมนุษย์ที่เริ่มสร้างจินตนาการต่อเบื้องหลังของปรากฏการณ์ต่าง ๆ ของธรรมชาติที่เกิดขึ้น โดยมนุษย์เกิดจินตนาการต่อสิ่งนั้นว่าต้องมีผู้บันดาลให้เป็นไป โดยทั่วไปเป็นที่ยอมรับกันว่าความคิดเรื่องเทพเจ้าต่างๆ ของคนอินเดียเป็นความคิดที่เกิดจากแนวคิดของศาสนาพราหมณ์ ศาสนาพราหมณ์ในยุคแรก ๆ คือ ยุคพระเวท ประมาณ 1500 - 900 ปีก่อนคริสตกาล (พรพรหม ชลารัตน์, 2544 : 14 - 15)

3. กำเนิดจากความเชื่อในอำนาจภูตผีและดวงวิญญาณ ได้แก่ ความเชื่อเรื่องอำนาจลึกลับว่าสามารถทำให้เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ สามารถถ่ายทอดกันไปจากสิ่งหนึ่งไปยังอีกสิ่งหนึ่งได้ และถ่ายทอดจากธรรมชาติสู่มนุษย์ได้ มนุษย์จึงทำการอ้อนวอนบูชาเพื่อให้วิญญาณภูตผีปีศาจ มีอำนาจลึกลับกลับพอใจจะได้ช่วยเหลือตนให้พ้นจากอันตราย (พระมหาหมวด สุกฺกธมฺโม, 2546 : 15 - 17)

ขั้นตอนการประกอบพิธีกรรมแซนพนมภูมิปัญญาและประเพณีบ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์ ดังนี้

1. ขั้นตอนการเตรียม วันพิธีกรรมแซนพนม ได้แก่ การจัดเตรียมด้านบุคคลในที่นี้หมายถึงอาจารย์ผู้นำประกอบพิธีกรรมแซนพนมและผู้ร่วมเดินทางไปประกอบพิธีกรรมแซนพนม

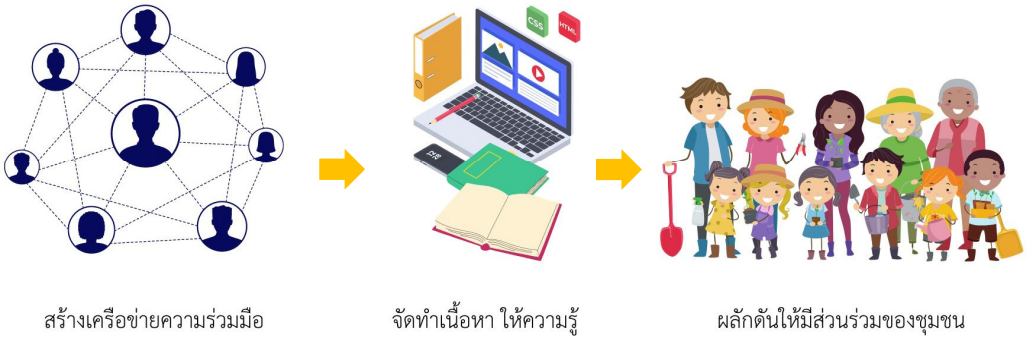
2. ขั้นตอนการเตรียม เครื่องประกอบพิธีกรรม ได้แก่ เครื่องไหว้ ธูปเทียน ดอกไม้ ข้าวสวย อาหารคาวหวาน ข้าวต้ม และสิ่งของที่พอจะหาได้ในชุมชน

3. ขั้นตอนการเตรียมด้านบุคคล ได้แก่ (1) อาจารย์ผู้ประกอบพิธีกรรม (2) สถานที่ประกอบพิธีกรรม ได้แก่ ป่าไม้บริเวณประกอบพิธีกรรมเป็นเพิงน้ำตกขนาดใหญ่ เรียกสถานที่ประกอบพิธีกรรมตรงนี้ว่า ฮ็องกโตม (เป็นภาษาเขมร แปลว่า ร่องน้ำตกที่มีเพิงผาคล้ายกระท่อม) มีตาน้ำอยู่บริเวณที่นั้นและมีน้ำขังอยู่ตลอดทั้งปี (3) ผู้เข้าร่วมในการประกอบพิธีกรรม (4) วันเวลาในการประกอบพิธีกรรมบรรยายกาส การเซ่นไหว้ภูเขาพนมรุ้ง

4. ขั้นตอนการเตรียมด้านเครื่องดนตรี เครื่องประกอบการบวงสรวงในพิธีกรรมแซนพนม ได้แก่ (1) เครื่องดนตรีประกอบพิธีกรรม (2) เครื่องบวงสรวงในพิธีกรรม

แนวทางการอนุรักษ์และสืบสานประเพณีแซนพนมบ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์

ผลการศึกษาพบว่า ประเพณีแซนพนมชุมชนบ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์ เป็นประเพณีเก่าแก่ที่ได้ปฏิบัติสืบทอดกันมานานนับร้อยปี และได้เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา มีผลทั้งด้านบวกและด้านลบ ปัจจุบันเยาวชนไม่ค่อยให้ความสนใจและเข้าใจอย่างที่ควร จึงกลายเป็นเพียงพิธีกรรมของคนในช่วงวัยประมาณ 70 – 85 ปี แต่กลุ่มเด็กที่จะมาศึกษาเรียนรู้ในประเพณีและให้ความสำคัญน้อยมาก ที่ได้รับผลกระทบอย่างมากจากการเข้ามาของวัฒนธรรมต่างชาติทำให้วัฒนธรรมท้องถิ่นเสื่อมถอยจึงมีความจำเป็นอย่างเร่งด่วนที่จะต้องมีการอนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่ต่อไป ผู้ศึกษาได้วางแนวทางในการอนุรักษ์ ไว้ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 แนวทางการอนุรักษ์และสืบสานประเพณีแซนพนม

จากภาพที่ 3 อธิบายดังนี้

1) สร้างเครือข่ายความร่วมมือจากทุกภาคส่วน เปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้น เช่น องค์การบริหารส่วนตำบล วัด ส่วนราชการ โรงเรียน สถานศึกษาทุกแห่งทั้งภาคเอกชน และภาครัฐ กลุ่มนักวิชาการ กลุ่มผู้นำชุมชน ผู้นำทางศาสนา และชุมชน เป็นต้น เพื่อกระตุ้นและส่งเสริมให้ชุมชนเห็นความสำคัญและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์สืบสานภูมิปัญญาและประเพณีท้องถิ่น (ปกรณ์ กำลังเอก, 2564 : 67 – 68)

2) จัดทำเนื้อหา ให้ความรู้ เกี่ยวกับการรักษาประเพณีพื้นบ้านในด้านคุณประโยชน์ ประเพณีปฏิบัติ และการรวบรวมข้อมูลเพื่อการศึกษาและส่งเสริมการจัดทำหลักสูตรท้องถิ่น หนังสือพื้นบ้านโดยรวบรวมมรดกทางวัฒนธรรมและจัดแสดงความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ของท้องถิ่นและภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ อันเป็นรูปแบบการส่งเสริมพัฒนาองค์ความรู้ของคนในชุมชน (สิรภพ สวนดง และคณะ, 2563 : 157) ส่งเสริมงานสารสนเทศและห้องสมุดชุมชนเพื่อส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การศึกษาค้นคว้าหาความรู้ทั้งจากภูมิปัญญาในชุมชน ระดับอำเภอ ระดับจังหวัด มากระตุ้นให้บุคคลและชุมชน ได้นำความรู้เหล่านี้มาปรับใช้อย่างเหมาะสม (ปกรณ์ กำลังเอก, 2564 : 67; พระครูสังฆรักษ์ทรงพรรณ ชยทตฺโต, 2564 : 26 – 27; จิรวรรณ พรหมทอง และ สุวิมล เวชวิโรจน์, 2562 : 67)

3) ผลักดันให้มีส่วนร่วมของชุมชน โดยต้องอาศัยความร่วมมือจากเครือข่ายความร่วมมือทุกภาคส่วนที่มีความเกี่ยวข้อง (พระครูสังฆรักษ์ทรงพรรณ ชยทตฺโต, 2564 : 22) โดยเฉพาะโรงเรียนซึ่งมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการชักนำเยาวชนให้หันกลับมาสนใจวัฒนธรรมประเพณีในท้องถิ่น โรงเรียนควรทำกิจกรรมเพื่อเสริมความรู้ความเข้าใจและสำนึกรักวัฒนธรรมของตนแก่เยาวชน และควรให้นักเรียนเข้าไปมีส่วนร่วมกิจกรรมในงานประเพณี การสร้างสรรค์ผลงานการตกแต่งบายศรี เครื่องเซ่นไหว้อื่น ๆ การพัฒนารูปแบบขบวนแห่ เป็นต้น และชุมชนท้องถิ่นจะต้องเป็นผู้ดำเนินงานวัฒนธรรมของตนเองเพื่อร่วมกันกำหนดนโยบายและปรับประยุกต์ให้สอดคล้องกับระบบที่เปลี่ยนแปลงไป (สารภี ขาวดี, 2559 : 159 - 160) จะเห็นว่าในการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านของตนเองจัดขึ้นด้วยวัตถุประสงค์เพื่อให้ประชาชนได้มีเวทีในการพบปะสังสรรค์ แลกเปลี่ยน เรียนรู้ระบบคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนตลอดจนการศึกษาถึงปัญหาของชุมชนร่วมกัน (ศุภฤทธิ์ ธาราทิพย์นรา และ โอกามา จ่าแกะ, 2565 : 42; จิรวรรณ พรหมทอง และ สุวิมล เวชวิโรจน์, 2562 : 67)

บทสรุป

บ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์ มีพัฒนาการด้านความเชื่อ สามารถอธิบายได้ว่าสมัยโบราณ มนุษย์ได้ถือกำเนิดขึ้นมาท่ามกลางธรรมชาติ ได้มีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่เรียบง่ายพึ่งพิงอาศัยและมีความเกี่ยวข้องกับธรรมชาติตลอดเวลา การที่ต้องพึ่งพิงอาศัยอยู่ตลอดเวลานี้เองได้เกิดมีปรากฏการณ์สองอย่าง ได้แก่ (1) ปรากฏการณ์ความเชื่อที่มีต่อการดำเนินชีวิตในด้านความเป็นมงคล และเสริมกำลังใจ (2) ปรากฏการณ์การอิงอาศัยและความต้องการความอยู่รอดและปลอดภัยด้วยปรากฏการณ์นี้เองได้มีการผสมผสานทางความเชื่อและข้อปฏิบัติที่เกิดขึ้นและยังรักษาขนบธรรมเนียม ประเพณีมาเป็นเวลานาน การกำเนิดและพัฒนาการประเพณีท้องถิ่นอธิบายได้ว่าเกิดจากอิทธิพลความเชื่อและศาสนาในภูมิภาคเอเชียตะออกเฉียงใต้ ผ่านการการบวงสรวง เซ่นไหว้ การบูชา เป็นกิริยาอาการของการแสดงความนอบน้อมต่อเทพเจ้าหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่สะท้อนออกจากความเชื่อของวัฒนธรรมอินเดียโบราณสู่ปัจจุบัน การอนุรักษ์สามารถอธิบายได้ว่าชุมชนรู้จักใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุด และแนวทางการอนุรักษ์ประเพณีแซนพนมจำเป็นต้องเกิดเครือข่ายจากทุกภาคส่วน ร่วมกันการวางแผนงานการอนุรักษ์ ประเพณีปฏิบัติและการรวบรวมข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น และภูมิปัญญาของบรรพบุรุษเพื่อจัดทำหลักสูตร หนังสือพื้นบ้าน เผยแพร่สืบทอดสู่ลูกหลาน พัฒนาสารสนเทศและห้องสมุดชุมชน บูรณาการบ้าน วัด โรงเรียน และชุมชนท้องถิ่น ผลักดันขับเคลื่อนสู่การอนุรักษ์ภูมิปัญญาและประเพณีแซนพนมอย่างยั่งยืนสืบไป

เอกสารอ้างอิง

กฤษนันท์ แสงมาศ และ ยโสธารา ศิริภาประภากร. (2562). พิธีแซนอาหยะจูยประจำปีของปราสาทบ้านโพธิ์ศรีธาตุ ตำบลเกาะแก้ว อำเภอสำโรงทาบ จังหวัดสุรินทร์. **วารสารวิชาการ มจร บุรีรัมย์**, 4(1), 110 - 124.

จิรวรรณ พรหมทอง และ สุวิมล เวชวิโรจน์. (2562). เครือข่ายความเข้มแข็งด้านการใช้ภาษาและวัฒนธรรมไทยทรงดำในจังหวัดสุราษฎร์ธานี. **วารสารนาคบุตรปริทรรศน์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช**, 11(3), 58 - 69.

ปกรณ์ กำลังเอก. (2564). การประสานเครือข่ายทางสังคมในการอนุรักษ์มรดกโลกทางวัฒนธรรม: ศึกษากรณีนครประวัติศาสตร์ภาคกลาง. **วารสารวิชาการอยุธยาศึกษา**, 13(2), 59 - 69.

ปริญญา จงหาญ. (2553). **การศึกษาพิธีกรรมแฮผกาของชาวบ้านดมและบ้านเทพอุดม ตำบลดม อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์**. วิทยานิพนธ์. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาท้องถิ่น. สุรินทร์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.

ปรียานุช จุมพรม. (2549). พัฒนาการของชุมชนโบราณบริเวณรอบเขาพนมรุ้ง จังหวัดบุรีรัมย์. **วารสารดำรงวิชาการ**, 5(2), 115 - 132.

พรพรหม ชลารัตน์. (2544). **อภิปรัชญาในความเชื่อและพิธีกรรมทางศาสนาพราหมณ์ในนครศรีธรรมราช**. วิทยานิพนธ์. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญา. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

พระครูสังฆรักษ์ทรงพรรณ ชยทตฺโต. (2564). กระบวนการสร้างภูมิคุ้มกันมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนตลาดน้ำในจังหวัดราชบุรี. **วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย,** 8(2), 16 - 28.

พระมหาวีระ สุขแสวง. (2550). **มะม็วด : พิธีกรรมและความเชื่อของกลุ่มคนพูดภาษาเขมรถิ่นอำเภอกระสัง จังหวัดบุรีรัมย์.** การค้นคว้าอิสระ. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเขมรศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พระมหาหมวด สุกฺกธมฺโม. (2546). **การศึกษาเชิงวิเคราะห์แนวความคิดเรื่องความเคารพในพระพุทธศาสนา**. วิทยานิพนธ์. พุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา. พระนครศรีอยุธยา : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

ยโสธารา ศิริภาประภากร. (2560). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเทพบริบาลแห่งชนเผ่ากับกลุ่มชาวไทยกวย อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์. **วารสารวนัมฎองแหรกพุทธศาสตรปริทรรศน์**, 4(2), 7 - 12.

ยโสธารา ศิริภาประภากร. (2564). **โครงการวิจัยการศึกษาแซนพนมภูมิปัญญาและประเพณีบ้านตะโก ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์** [ภาพถ่าย]. 15 พฤษภาคม 2564. บุรีรัมย์ : เขาพนมรุ้ง ตำบลโคกย่าง อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์.

ลานคำดีไซน์. (2561). **เรือมปันโจล** [Online]. ค้นเมื่อ 27 พฤศจิกายน 2565, จาก. https://www.pinterest.com/pin/313844667785250075.

วิลาสินี ศรีนุเคราะห์. (2543). **ปันโจล : กรณีศึกษาพิธีการไหว้ครูเพื่อสืบทอดพิธีกรรมอันเนื่องจากความเชื่อของชาวไทยเขมรสุรินทร์**. รายงานการวิจัย. สุรินทร์ : คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสุรินทร์.

ศุภฤทธิ์ ธาราทิพย์นรา และ โอกามา จ่าแกะ. (2565). การสร้างเครือข่ายฟื้นฟูวิถีชีวิตและสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ เพื่อส่งเสริมการบริหารจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดสุโขทัย ตาก กำแพงเพชร. **วารสาร มจร การพัฒนาสังคม**, 7(2), 33 - 43.

สารภี ขาวดี. (2559). ประเพณีแซนโฎนตา: การสืบทอดและการดำรงอยู่ในบริบทพื้นที่ดั้งเดิม. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี**, 7(2), 131 - 163.

สำเริง อินทยุง, ยโสธารา ศิริภาประภากร, สุริยา คลังฤทธิ์. (2562). แซนพนม พิธีกรรมบูชาภูเขาของกลุ่มชาวไทยเขมรบ้านตะโก อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์. ใน **การประชุมสัมมนาวิชาการระดับชาติ “เวทีวิจัยศิลปะละวัฒนธรรมศึกษา ครั้งที่ 2”**, 23 สิงหาคม 2562. 374 - 378. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สิรภพ สวนดง, พระยุทธนา อธิจิตฺโต, สงวน หล้าโพนทัน. (2563). รูปแบบการพัฒนาภูมิปัญญาและประเพณีเชิงพุทธกับการส่งเสริม การเรียนรู้ของประชาชนในเขตอีสานใต้. **วารสารวิชาการ มจร บุรีรัมย์**, 5(1), 148 - 162.

สุริยา คลังฤทธิ์, ยโสธารา ศิริภาประภากร, ภัสสร มิ่งไธสง, ดิฐพงศ์ ประเสริฐไพฑูรย์. (2562). แซนพนม : ภูมิปัญญาเขมรโบราณมิติความสัมพันธ์ระหว่างคน สิ่งศักดิ์สิทธิ์และสิ่งแวดล้อม กรณีชุมชนรอบเขาพนมรุ้ง. ใน **การประชุมสัมมนาวิชาการระดับชาติ “เวทีวิจัยศิลปะละวัฒนธรรมศึกษา ครั้งที่ 2”**, 23 สิงหาคม 2562. 364 - 373. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

เสฐียร พันธรังษี. (2543). **ศาสนาโบราณ**. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : พิมพ์ดีการพิมพ์.

การจัดการทุนวัฒนธรรมตำนานปราสาทยายเหงา บ้านพูนทราย ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์

Cultural Capital Management of the Legend of Prasat Yai Ngao, Ban Phun Sai, Ban Chob Sub-district, Sangkha District, Surin Province

พระอำพล ธนปาโล[1] พระมิตร จารุธมฺโม[2] พระพิชิต ปิยวณฺโณ[3] ยโสธารา ศิริภาประภากร[4*]
เกริกวุฒิ กันเที่ยง[5] และ สุริยา คลังฤทธิ์[6]
Phra Amphon Thanapalo[1], Phra Mit Jarudhammo[2], Phra Pichit Piyawanno[3],
Yasothara Siriphapraphagon[4*], Kroekwut Kanthiang[5], and Suriya Klaungrit[6]
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตสุรินทร์[1-4]
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช[5]
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีเฉาหยาง ประเทศไต้หวัน[6]
Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Surin Campus[1-4]
Rajamangala University of Technology Srivijaya, Nakhon Si Thammarat Campus[5]
Chaoyang University of Technology, Taiwan[6]
*Corresponding author, e-mail: yasotharar.s@gmail.com

วันที่รับบทความ: 2 กุมภาพันธ์ 2565; **วันแก้ไขบทความ**: 10 สิงหาคม 2565; **วันตอบรับบทความ**: 12 สิงหาคม 2565

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการจัดการทุนวัฒนธรรมตำนานปราสาทยายเหงา บ้านพูนทราย ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ ผ่านกระบวนการค้นหาทุนวัฒนธรรมตำนานปราสาทยายเหงาด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพในการสำรวจและสัมภาษณ์เชิงลึก ศึกษาข้อมูลได้จะต้องนำมาวิเคราะห์หาแนวทางการสืบทอดและอนุรักษ์พิธีกรรมบวงสรวงปราสาทยายเหงา ผลการศึกษาพบว่า ควรศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลจากการจัดกิจกรรมในพิธีกรรมบวงสรวงและศิลปะการแสดงรำบวงสรวง ควรปลุกจิตสำนึกให้คนในท้องถิ่นตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น ควรฟื้นฟู ศิลปะการแสดงและพิธีกรรมความเชื่อที่มีมาแต่เดิม ควรพัฒนาผลิตภัณฑ์จากรูปแบบปราสาทยายเหงา ควรมีการจัดการแสดง แสง สี เสียง ควรมีการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่เยาวชนให้เกิดการสืบทอด ควรสร้างเครือข่ายความร่วมมือ ควรมีการเผยแพร่แลกเปลี่ยนในรูปแบบสื่อดิจิทัจ และควรสร้างปราชญ์ท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับการประกอบพิธี นางรำบวงสรวง ศิลปะการแสดงพื้นบ้าน นักดนตรี และมีการยกย่องประกาศเกียรติคุณ

คำสำคัญ: การจัดการ ทุนวัฒนธรรม ตำนาน ปราสาทยายเหงา จังหวัดสุรินทร์

Abstract

This article aimed to study the cultural capital management model for the legend of Prasat Yai Ngao, Ban Phun Sai, Ban Chob Sub-district, Sangkha district, Surin province. The study used the

qualitative research process of searching for cultural capital for the legend of Prasat Yai Ngao in surveys and in-depth interviews. After getting information, it must be analyzed to find a way to inherit and preserve the worship ritual of Prasat Yai Ngao. The study found that the data should be studied and collected from the activities of the rituals and the art of performing the dances of the sacrifices. The study should raise awareness of the local people to realize the value of local wisdom and should restore the traditional performing arts and belief rituals. The product should be developed in the form of Prasat Yai Ngao. Their performance should have efficient light and sound show. There should transfer of knowledge to the youth for inheritance. The cooperation networks should be established and should be distributed and exchanged in the form of digital media. It should create local philosophers including ceremonies, sacrificial dances, folk performing arts, and musicians' terms. Then, it should honour the philosophers.

Keywords: Management, Cultural Capital, Legend, Prasat Yai Ngao, Surin Province

บทนำ

จังหวัดสุรินทร์เป็นจังหวัดหนึ่งในเขตภาคอีสานตอนล่าง เป็นดินแดนที่มีอารยธรรมเก่าแก่อันยาวนาน ซึ่งมีปรากฏเป็นหลักฐานของแหล่งโบราณสถาน เช่น ปราสาทระแงง ตั้งอยู่ที่ตำบลระแงง อำเภอศีขรภูมิ ปราสาทช่างปี่ ตั้งอยู่ที่ตำบลช่างปี่ อำเภอศีขรภูมิ ปราสาทภูมิโปน ตั้งอยู่ที่ตำบลดม อำเภอสังขะ ปราสาทบ้านพลวง ตั้งอยู่ที่ตำบลบ้านพลวง อำเภอปราสาท กลุ่มปราสาทตาเหมือน ตั้งอยู่ที่ตำบลตาเมียง อำเภอกาบเชิง ประกอบด้วย ปราสาทตาเมือนธม ปราสาทตาเมือนโตจ และปราสาทตาเมือน ปราสาทตาควาย ตั้งอยู่ที่ตำบลด่าน อำเภอกาบเชิง และปราสาทยายเหงา ตั้งอยู่ที่ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ (ภูมิจิต เรืองเดช, 2542 : 52; กฤษนันท์ แสงมาศ และคณะ, 2561 : 41 - 43) โบราณสถานเหล่านี้ที่ตั้งอยู่ในเขตพื้นที่จังหวัดสุรินทร์ และกระจายอยู่ตามอำเภอต่าง ๆ ทำให้บ่งบอกถึงการอยู่อาศัยของผู้คนมาตั้งแต่สมัยโบราณ และอดีตกาลหลายชั่วอายุคน แหล่งโบราณสถานแสดงให้เห็นถึงร่องรอยความเป็นอยู่ และรากเหง้าของอารยธรรมที่เจริญรุ่งเรืองในสมัยในอดีตนั้น แต่เนื่องด้วยสภาพของกาลเวลาที่ผันผ่านล่วงเลยมานานหลายร้อยปี ทำให้แหล่งโบราณสถานต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาได้ถูกทิ้งร้างและพังชำรุดทรุดโทรม อย่างไรก็ตามแหล่งโบราณสถานเหล่านี้ยังคงเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ของจังหวัดสุรินทร์

ปราสาทยายเหงา ตั้งอยู่บ้านพูนทราย ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ เป็นแหล่งโบราณสถานแห่งหนึ่ง ที่มีอายุเก่าแก่ของอารยธรรมเขมรรูปแบบนครวัด สร้างในราวพุทธศตวรรตที่ 17 ได้ผ่านกาลเวลามานานกว่า 700 ปี พื้นที่โบราณสถานแห่งนี้ได้ปรากฏมีตำนาน คือ สมัยก่อนมีคุณยายคนหนึ่งสามีไปออกศึกสงครามนานนมก็ไม่ได้กลับมาสักที ยายรออยู่ที่บ้านก็เลยสร้างปราสาทคอย แต่ไม่ปรากฏว่ายายได้พบกับตาหรือไม่ และปราสาทก็ดูเหมือนจะสร้างไม่แล้วเสร็จ (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสุรินทร์, 2564) นอกจากนี้พิธีกรรมกับความเชื่อที่มีต่อเทพเจ้าในศาสนาพราหมณ์ ฮินดู และอำนาจลึกลับที่เชื่อว่ายังสถิตอยู่ในปราสาทแห่งนี้ กับยังมีพิธีกรรมชุมชนท้องถิ่นของชุมชนที่มีต่อปราสาทยายเหงามาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จนกลายเป็นแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมในเวลาต่อมา (ธิดารักษ์ บุตรราช และคณะ, 2561 : 198) ประเทศไทยมีการกระตุ้นและแสวงหาแนวทางในการพัฒนารูปแบบและการส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นกับชุมชน และให้ชุมชนสามารถบริหารจัดการเองได้ (ยโสธารา ศิริภาประภากร และ สุริยา คลังฤทธิ์, 2564 : 96 - 102) เป็นแนวทางในการสร้างรายได้เพิ่มมูลค่าจากสิ่งที่มีอยู่เดิมและการเผยแพร่ในช่องทางการสื่อสารใน

มิติต่าง ๆ การผสมผสานทางวัฒนธรรมท้องถิ่นให้เป็นพื้นที่จุดยุทธศาสตร์ทำเลทองได้ จะต้องพิจารณาถึงบริบทพื้นที่ที่ตั้งโบราณสถาน เรื่องราวที่สร้างความสนใจ ตำนานและความเชื่อที่มีผลต่อจิตใจในด้านต่าง ๆ เช่น ความรัก การให้โชคลาภ เพิ่มความสำเร็จ อำนาจวาสนา บารมี และการบรรลุตามวัตถุประสงค์ของมนุษย์ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางการสร้างแรงจูงใจ ประกอบกับเป็นจุดยุทธศาสตร์เพื่อเป็นแรงขับในการพัฒนาพื้นที่นั้น ๆ ให้เกิดการพัฒนาและความเจริญและเป็นที่รู้จักโดยกว้างขวางได้ ดังนั้น ปราสาทยายเหงา ถือเป็นจุดยุทธศาสตร์ที่สามารถสร้างแนวทางกับทั้งการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวให้กับจังหวัดสุรินทร์ และชุมชนในพื้นที่ได้เป็นอย่างดี

ทุนวัฒนธรรม (Cultural Capital) หมายถึง ผลผลิตทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ โดยทุนวัฒนธรรมที่จับต้องได้ เช่น โบราณสถาน มรดกทางวัฒนธรรม ผลงานศิลปะแขนงต่าง ๆ ทั้งภาพวาด หัตถกรรม ดนตรี ภาพยนตร์ วรรณกรรม เป็นต้น ส่วนทุนวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ ความเชื่อ จารีต ประเพณี วิถีชีวิต เป็นต้น (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2559 : 6) จะเห็นว่าสามารถนำทุนวัฒนธรรมมาสร้างเป็นมูลค่าเพิ่มโดยอาศัยปราสาทขอมเป็นฐานแนวคิดในการพัฒนาสินค้าและรูปแบบการท่องเที่ยวที่หลากหลายได้ (พระครูปริยัติวิสุทธิคุณ และคณะ, 2565 : 141) ปราสาทยายเหงา มีความเกี่ยวข้องทั้งวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ จะทำอย่างไรก็จะสามารถบริหารจัดการให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อชุมชนได้ ในงานวิจัยของ กัลยา สว่างคง (2563 : 88 - 90) กล่าวว่า ขั้นตอนที่สามารถจัดการทุนวัฒนธรรมให้มีความสามารถในการแข่งขัน ดังนี้ 1. การค้นหาทุนทางวัฒนธรรมในด้านต่าง ๆ ของชุมชน 2. การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม และ 3. การเพิ่มมูลค่าให้กับทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน

จากความสำคัญข้างต้นบทความนี้จึงได้ศึกษารูปแบบการจัดการทุนวัฒนธรรมตำนานปราสาทยายเหงา บ้านพูนทราย ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ โดยการค้นหาทุนวัฒนธรรมที่เป็นเรื่องราวประวัติความเป็นมา รูปแบบของศิลปะในสถาปัตยกรรม เรื่องราวเล่าขานตำนานอันเป็นที่มาของชื่อปราสาทยายเหงา จากนั้นศึกษาแนวทางการสืบทอดและอนุรักษ์พิธีกรรมบวงสรวงปราสาทยายเหงา ทั้งนี้มุ่งหวังสร้างความตระหนักในการอนุรักษ์สืบสานประเพณีที่ได้ปฏิบัติต่อปราสาทยายเหงาให้คงอยู่ชั่วลูกชั่วหลานสืบไป

กระบวนการค้นหาทุนวัฒนธรรมตำนานปราสาทยายเหงา

การค้นงานทุนวัฒนธรรม สามารถค้นหาได้จากกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพในการศึกษาข้อมูลที่ได้จากหนังสือประวัติศาสตร์เมืองสุรินทร์ หนังสือศิลปวัฒนธรรมประเพณีกับภูมิปัญญาท้องถิ่นวิจัย บทความทางวิชาการ ที่มีความเกี่ยวข้อง ความเป็นมาของปราสาทยายเหงา ความสำคัญ ประวัติศาสตร์ ตำนาน เรื่องเล่า วัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่น ที่สามารถพัฒนาให้เกิดความสำคัญและแรงดึงดูดเพื่อเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านงานประเพณีประจำปี รวมไปถึงการลงพื้นที่โบราณสถานปราสาทยายเหงา หมู่บ้านพูนทราย ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ เพื่อสัมภาษณ์เชิงลึก โดยบทความนี้ได้กำหนดเป้าหมายผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ พระภิกษุ 4 รูป ปราชญ์ชาวบ้าน 5 ท่าน รองปลัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านชบ จำนวน 1 ท่าน ผู้เฒ่าผู้แก่ในหมู่บ้านพูนทรายจำนวน 5 ท่าน ผู้นำชุมชน 2 ท่าน ชาวบ้านพูนทรายจำนวน 15 ท่าน รวมทั้งสิ้น จำนวน 32 รูป/ ท่าน สำหรับเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบบันทึกการสำรวจ และแบบสัมภาษณ์ เป็นข้อคำถามแบบกึ่งโครงสร้าง ประกอบด้วยคำถาม 4 ประเด็น ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจชุมชน ด้านการพัฒนาศิลปะชุมชน ด้านการสืบสานตำนานพื้นถิ่น ด้านพิธีกรรมกับความเชื่อที่มีต่อปราสาทยายเหงา ผลการสำรวจและสัมภาษณ์เชิงลึกทำให้ค้นพบทุนวัฒนธรรม ดังนี้

1. โบราณสถาน

ปราสาทยายเหงา ซึ่งเป็นโบราณสถานในศาสนาพราหมณ์ ฮินดูลัทธิไศวนิกายบูชาพระศิวะ ปราสาทแห่งนี้ได้ตั้งอยู่ที่บ้านพูนทราย ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ ห่างจากที่ว่าการอำเภอสังขะไปทาง

ทิศตะวันออกเฉียงใต้ประมาณ 4 กิโลเมตร อยู่ริมถนนสายโชคชัย - เดชอุดม (ทางหลวงหมายเลข 24) ระหว่างหลักกิโลเมตรที่ 189 - 190 จะมีป้ายบอกทางจากถนนใหญ่เข้าไปเป็นทางคอนกรีตปนทรายประมาณ 800 เมตร ถ้าเข้าทางด้านถนนใหญ่จะผ่านป่าละเมาะบริเวณปราสาท ซึ่งเป็นป่าที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและยังอุดมสมบูรณ์มาก มีสัตว์ป่า พืชหลายชนิดที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ บริบทภายในและภายนอกปราสาทยายเหงา ดังภาพที่ 1

ภาพที่ 1 บริบทภายในและภายนอกปราสาทยายเหงา
ที่มา: ยโสธารา ศิริภาประภากร (2564)

จากภาพที่ 1 จะเห็นว่าปราสาทยายเหงาแห่งนี้ถือเป็นโบราณสถานในวัฒนธรรมเขรมศิลปะแบบนครวัด คติศาสนาฮินดู สร้างขึ้นในราวพุทธศตวรรษที่ 16 - 17 ประกอบด้วย ปราสาท 3 หลัง ตั้งอยู่บนฐานศิลาแลงเดียวกัน ปราสาทประธานหันหน้าไปทางทิศตะวันออก ภายในห้องครรภคฤหะ มีฐานรูปเคารพประดิษฐานอยู่ภายในปราสาทหลังทางทิศใต้มีสภาพที่สมบูรณ์ที่สุด เพราะคงเหลือส่วนยอดอยู่ ชั้นหลังคาตรงกลางและที่มุมในแต่ละชั้นประดับด้วยบรรพแถลงรูปพระยมทรงกระบือ กลีบขนุนสลักรูปฤาษียืนถือกระบองที่หน้าบันไดทิศตะวันตก ปลายกรอบหน้าบันแกะสลักลวดลายมกรคาบนาคห้าเศียร ปราสาททั้ง 3 หลัง ล้อมรอบด้วยกรอบกำแพงแก้วที่ก่อด้วยอิฐและศิลาแลง มีแผนผังรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด 37 x 37 เมตร มีประตูซุ้มทางเข้า (โคปุระ) อยู่ด้านหน้าทางทิศตะวันออก ปราสาทยายเหงาได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนโบราณสถานสำหรับชาติและกำหนดขอบเขตโบราณสถาน ดังความในราชกิจจานุเบกษา เล่ม 98 ตอน 63 หน้า 1211 ลงวันที่ 28 เมษายน พ.ศ.2524 พื้นที่ 5 ไร่ 76 ตารางวา และจากการลงพื้นที่สำรวจบริบทโดยรวมในพื้นที่ตั้งของปราสาทยายเหงา พบว่า ภายในตัวปราสาทประธานยังมีความสมบูรณ์อยู่มาก ยังปรากฏมีลวดลายนาคและปูนที่ฉาบบนองค์ปราสาท ภายในมีการนำชิ้นส่วนคลายดอกบัวนำเข้ามาเพื่อประกอบให้คลายเป็นรูปศิวะลึงค์ ไม่ปรากฏฐานโยนี น่าจะนำเข้ามาใหม่เพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์แทนพระศิวะ มีอุปกรณ์ เครื่องบูชา ได้แก่ ดอกไม้สด ธูปเทียนผู้วิจัยได้ลงพื้นที่และสัมผัสได้ถึงกลิ่นธูปที่ยังติดและได้กลิ่นธูปชัดเจน นั้นแสดงว่ามีผู้คนทั้งในและนอกพื้นที่ได้เข้ามาทำการสักการบูชาอยู่เป็นประจำ แม้นแต่การลงพื้นที่ครั้งนี้ผู้วิจัยยังสังเกตว่ามีผู้คนนักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามาถึง 5 - 8 คน และระยะใกล้กัน จำนวน 12 คน นี้อาจเป็นที่มาของเครื่องบูชา และการจุดธูปเทียนเพื่อสักการะ ขอพร อธิฐาน จากการเดินสำรวจ ปราสาทอีกองค์ทางขาวมือของปราสาทประธาน ภายในจะมีสัญลักษณ์หินคลายรูปดอกบัว หรืออาจนำมาเป็นสัญลักษณ์แทนศิวะลึงค์ แต่ไม่ปรากฏฐานโยนีแต่อย่างใด มีอุปกรณ์ได้แก่ กรวยดอกไม้ ธูปเทียน พวงมาลัย และแป้ง น้ำหอม เมื่อเดินสำรวจบริบทโดยรอบปราสาท มีกำแพงแก้วรอบรอบ

สวยงาม และด้านหลังปราสาทมีลักษณะคล้ายใบเสมา ปักอยู่ที่เนินดินด้านหลังปราสาทไม่ไกลนักสามารถมองเห็นได้ชัดเจน และโดยรอบปราสาทมีป่าไม้ร่มรื่นอยู่โดยรอบ มีการรักษาความสะอาด มีการตัดหญ้า ทำให้เกิดความสวยงามน่าเที่ยวชม ด้านข้างมีวัดที่ตั้งอยู่และมีพระสงฆ์จำพรรษาและมีผู้คนเข้ามาทำบุญทำกิจกรรมทางพระพุทธศาสนาอยู่มาก นั้นหมายความว่าปราสาทยายเหงาแห่งนี้แต่ละวันน่าจะสร้างความน่าสนใจต่อผู้ที่เข้ามาวัดและเป็นจุดที่สามารถเข้ามาเที่ยวชมได้ด้วยนั้นเอง

2. ความเชื่อ จารีต วิถีชีวิต

ปราสาทยายเหงา มีฐานคติที่มาและพัฒนาการตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ดังนี้ วิถีชีวิตของชาวบ้านพูนทราย ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ มีการประกอบอาชีพการเกษตร ปลูกหม่อนเลี้ยงไหมแต่เดิม และล่าสัตว์ เป็นชีวิตที่ต้องพึ่งพาอาศัยป่าไม้ธรรมชาติเพื่อการดำรงชีวิตโดยมีการเกษตรเป็นอาชีพหลักทำนา ทำสวนทำไร่เลี้ยงสัตว์ สภาพอากาศบางปีไม่เอื้ออำนวยต่อการเกษตรกรรม มีสภาพแห้งแล้งไม่มีฝน เกิดโรคระบาด ขาดแคลนอาหาร แต่หากปีใดมีฝนมากเกินไปน้ำก็ท่วม เป็นความเดือดร้อนที่เกิดจากภัยธรรมชาติไม่มีที่สิ้นสุด ทำให้คนในชุมชนต้องการความมั่นคงในชีวิตและทรัพย์สิน และความอุดมสมบูรณ์ผลผลิตทางการเกษตร ด้วยเหตุนี้ชุมชนได้จัดให้มีพิธีกรรมแบบท้องถิ่นดั้งเดิมที่เคยปฏิบัติกันมาแต่รุ่นก่อน ๆ คือ พิธีกรรมบูชาปราสาท โดยมีการร่วมตัวกันในชุมชนนำโดยผู้ใหญ่บ้าน และปราชญ์ชุมชน ผู้เฒ่าผู้แก่ที่อาศัยอยู่โดยรอบ พากันจัดเครื่องเซ่นไหว้ (ปราชญ์ชุมชน ก, สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 9 กันยายน 2564) ได้กล่าวถึงบรรยายกาศในสมัยรุ่น ปู่ย่า ตายาย ช่วง 80 - 95 ปี ได้กล่าวว่า สมัยนั้นมีการจัดประดับดอกไม้แบบบ้าน ๆ นี้แหละส่วนมากที่เห็นสมัยนั้นใช้ คือ ดอกจำปี จำปา และดอกมะพร้าวส่วนที่เป็นส่วนอ่อน ๆ สีขาว นำมาประดับใส่ขันทำเป็นพุ่มๆ เทียนก็จะเป็นขี้ผึ้งแท้ทำเอง ส่วนประกอบอื่น ๆ มักเป็นผ้าขาวดายดิบยาว 1 เมตร เงินที่ใช้เป็นเงินสลึง และจัดข้าวปลาอาหารใส่เป็นกระทงทำขึ้นด้วยใยตองเย็บเป็นสี่มุม จำนวน 5 กระทงบ้าง บางคนก็ 2 กระทงบ้าง แต่ละบ้านจะจัดออกมาภายในกระทงจะใส่อาหาร ข้าวสวย กับ ดอกไม้ และข้าวตอกผลไม้ ช่วงเวลาที่ใช้ทำพิธีมักเป็นช่วงบ่าย ทุกคนจะเดินออกมาและไปร่วมตัวกันที่ปราสาทยายเหงา และผู้อาวุโสจะเป็นผู้นำพิธีเชิญดวงวิญญาณที่เชื่อว่าอยู่ภายในปราสาทแห่งนี้

ชุมชนมีความเชื่อต่อดวงวิญญาณ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ว่ายังดูแลรักษาอยู่ภายในปราสาท และ เกิดความเกรงกลัวต่ออำนาจเหนือธรรมชาติลี้ลับ เทวดาอารักษ์ที่เชื่อว่าอาศัยโดยรอบปราสาทอยู่ตามป่าไม้ ต้นไม้ใหญ่ ดังนั้น จึงมีพิธีกรรมเซ่นไหว้เพื่ออ้อนวอน ให้ช่วยปกปักรักษาให้เกิดความปลอดภัย สำหรับอิทธิพลบทบาทหน้าที่สำคัญของปราสาทยายเหงา ด้านความเชื่อของชุมชน (พระสงฆ์ ก, สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 10 กันยายน 2564) ส่วนใหญ่เชื่อว่าปราสาทยายเหงามีดวงวิญญาณสิงสถิตอยู่ เพราะถ้ามีใครมีลบหลู่ ดูถูก หรือแสดงอาการกิริยาทางกาย วาจา คำพูดไม่ดีพอกลับถึงบ้านก็จะเป็นไข้แบบชนิดรุนแรงมาก ลุกไม่ขึ้น บางรายอาจพูดไม่ได้ แสดงอาการกลัวอยู่ตลอดเวลา เมื่อไปดูธรรม หรือ ทำการเข้าทรงสื่อสารดวงวิญญาณ มักกล่าวว่า เพราะไปดูถูกปราสาท ต้องไปขอขมา เมื่อทราบและเครือญาติเดินทางมาขอขมา ขอน้ำมนต์ที่ได้จากปราสาท นำมาดื่มอาบ วันรุ่งขึ้นอาการดังกล่าวก็หาย ทำให้ผู้ที่ชอบลองของสมัยนั้นไม่กล้าลองดี กับปราสาทยายเหงาอีกเลย จนกลายเป็นฐานคติความเชื่อว่า ปราสาทนี้ยังมีความศักดิ์สิทธิ์อยู่มาก เพราะใครมาบทบาท อธิฐานอะไรมักได้สมปรารถนา เช่น ควายหาย วันหาย ของมีค่าหาย หรือความเจ็บไข้ได้ป่วย เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ผู้คนในชุมชนจึงให้ความเคารพ นับถือปราสาทยายเหงามาก ด้วยเหตุผลจากการสัมภาษณ์จากกลุ่มผู้คนในชุมจึงทำให้ทราบถึงพัฒนาการจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ที่มีการสืบสาน ด้วยอาศัยฐานคติที่มีต่อองค์ปราสาท และความศักดิ์สิทธิ์ ที่เชื่อว่ามาจากดวงวิญญาณที่อาศัยในพื้นที่แห่งนี้ จึงพัฒนาการกลายเป็นประเพณีท้องถิ่นที่ได้จัดพิธีกรรมมาแต่ละช่วง และได้สร้างความสำคัญให้กลายมาเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่มีจุดในการสืบสาน ต่อยอดมาโดยลำดับ ได้แก่ (1) ความเชื่อที่มีต่อดวงวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ภายในปราสาทยายเหงา (2) พิธีกรรม ที่

มีการทำพิธีเช่นนี้มาแต่อดีตช่วงสมัยปู่ย่า ตายาย (3) ตำนาน เรื่องเล่า ที่เกิดจากคำกล่าวขานสร้างความน่าสนใจให้เกิดขึ้นในพื้นที่ปราสาทยายเหงาและทำให้เกิดการอยากติดตามและสัมผัสตามอารมณ์ความรู้สึกร่วมได้อย่างน่าสนใจ และสามารถได้ว่าปราสาทแห่งนี้เป็นสถานที่สำคัญในอดีต เชื่อกันว่ามีเทพเทวดาคุ้มครองชุมชน เป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่ผู้คนเข้ามากราบไหว้สักการะและอธิฐาน เมื่อขอพรแล้วได้เพิ่มความมั่นใจในการดำรงชีวิต เมื่อกล่าวถึงความสำคัญด้านพิธีกรรม เป็นรูปแบบของการนำพามนุษย์ไปสู่จุดหมายตามที่ตนมีความเชื่อและเลื่อมใสศรัทธา หรือเป้าหมายชีวิต หรือแม้นแต่ภาวะการเกิดปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ นอกจากนี้พิธีกรรมยังเป็นจุดศูนย์รวมเพื่อการกระทำที่พร้อมเพรียงกันเริ่มต้นขึ้นพร้อมกัน และมีการประกอบพิธีกรรมเป็นขั้นตอน พิธีกรรมบูชาปราสาทยายเหงาเกิดจากแนวคิด 2 แบบ ได้แก่ (1) เกิดจากความเชื่อที่มีต่ออำนาจ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ (2) ความต้องการและคาดหวัง คือ ฝนตกต้องตามฤดูกาล ความอุดมสมบูรณ์ทางการเกษตรการทำนา ทำสวน ทำไร่ มีความอยู่ดีกินดี มั่นคงด้านชีวิตและปราศจากอันตรายและโรคภัย ชาวบ้านอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขเมื่อทุกสิ่งเป็นไปตามความคาดหวัง ก็จะจัดพิธีกรรมเช่นไหว้เพื่อแสดงเคารพปราสาทยายเหงาสืบต่อกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษจวบจนปัจจุบัน

3. จารีต ประเพณี

จารีต ประเพณีที่เกี่ยวข้องกับปราสาทยายเหงามีคุณค่าต่อการดำเนินชีวิตของคนในชุมชนให้ดำรงอยู่อย่างสอดคล้องกลมกลืนกับฮีตสิบสองคองสิบสี่ ทำให้ในช่วงเวลาที่ผ่านมา องค์การบริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์ ร่วมกับ องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านชบ หัวหน้าส่วนราชการอำเภอสังขะ เอกชน ชุมชนตำบลบ้านชบ และชุมชนบ้านพูนทราย ได้จัดงานประเพณีประจำปีขึ้นและงานสืบสานตำนานปราสาทยายเหงาขึ้นใน วันที่ 4 เมษายน 2558 เริ่มต้นมาและกำหนดจัดเป็นงานที่ยิ่งใหญ่กว่าปกติเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของ จังหวัดสุรินทร์ ซึ่งมีกิจกรรมในการจัดงาน ดังนี้ (1) ประกอบพิธีกรรมเซ่นไหว้บวงสรวงองค์ปราสาทยายเหงา (2) มีกิจกรรมการร่ายรำบูชาในพิธีบวงสรวงองค์ปราสาทยายเหงา (3) การแสดงประกอบแสงสีเสียงชุดตำนานปราสาทยายเหงา สำหรับประเพณีฮีตสิบสองคองสิบสี่ ปรากฏในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประเพณีปราสาทยายเหงา

กิจกรรม	รูปแบบและชื่องาน	ผู้รับผิดชอบ/หน่วยงาน
บุญเดือน 3 (ขึ้น 3 ค่ำ เดือน 3)	ประเพณีบุญเดือน 3 เป็นประเพณีบวงสรวง เซ่นสังเวย หลังจากฤดูกาลทำเก็บเกี่ยวผลผลิตทางการเกษตร เพื่อเป็นการขอบคุณสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ได้ดลบันดาลฟ้าฝน และการปกปักษ์รักษา ให้อยู่ดีมีความสุข ไม่มีเภทภัย อันตราย เป็นการพบปะสังสรรค์ของคนในชุมชน ให้เกิดความสุขสนุกสนาน และความสามัคคีของคนในชุมชน เครื่องเซ่นจะประประด้วย ขันบายศรี มีไก่ต้มเป็นตัว หรือไข่ไก่พื้นบ้านต้มสุก 1 ฟอง ธูปเทียน ดอกไม้ เหล้าขาว หมากพลู บุหรี่ น้ำเปล่า ใส่จัดมาเป็นตะกร้าของแต่ละครอบครัว	ชาวบ้านพูนทราย ทุกครัวเรือน ทั้ง 2 หมู่
บุญเดือน 5 (บุญสงกรานต์)	บุญเดือน 5 ไม่มีกำหนดจัดงานที่ชัดเจน แต่จะจัดขึ้นในช่วงต้น-กลางเดือนเมษายนของทุกปี เป็นการจัดงานใหญ่ประจำปี แต่ละปีมีการจัดงานที่แตกต่างกันไปตามแต่ผู้จัดงานจะมีการกำหนด แต่จะคง	องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านชบ และองค์การ

กิจกรรม	รูปแบบและชื่องาน	ผู้รับผิดชอบ/ หน่วยงาน
	พิธีกรรมดั่งเดิมไว้เสมอ เช่น ทำบุญตักบาตรพระช่วงเช้า การบวงสรวงเครื่องใหญ่ การรำบวงสรวง การแสดงแสง สี แสง ภาคกลางคืน มีหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ประชาชนในพื้นที่ และนักท่องเที่ยว เข้าร่วมกิจกรรมมากมาย	บริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์ หน่วยราชการอำเภอสังขะ
บุญเดือน 6 (ขึ้น 6 ค่ำ เดือน 6)	บุญเดือน 6 เป็นประเพณีบวงสรวง เช่นไหว้ ก่อนลงทำการเพาะปลูก เพื่อเป็นการบนบานขอให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ได้ดลบันดาลฟ้าฝนให้ตกต้องตามฤดูกาล ช่วยปกปักษ์รักษา ให้อยู่ดีมีความสุข ไม่มีเภทภัย อันตราย และยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างขวัญกำลังใจแก่ชาวบ้าน ได้มาพบปะสังสรรค์ ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน และความสามัคคีของคนในชุมชน เครื่องเซ่นจะประประด้วย ขันบายศรี มีไก่ต้มเป็นตัว หรือไข่ไก่ พื้นบ้านต้มสุก 1 ฟอง ธูปเทียน ดอกไม้ เหล้าขาว หมากพลู บุหรี่ น้ำเปล่า ของหวาน ใส่จัดมาเป็นตะกร้าของแต่ละครอบครัว	ชาวบ้านพูนทราย ทุกครัวเรือน ทั้ง 2 หมู่

จากตารางที่ 1 พิธีกรรมเซ่นไหว้สักการะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ณ ปราสาทยายเหงา มักกำหนดจัดงานในช่วงต้นเดือนถึงกลางเดือนเมษายน ของทุกปี ไม่มีกำหนดวันที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับโอกาสและความพร้อมของคณะผู้จัดงาน คือ องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านชบ เป็นเจ้าภาพหลักในการสนับสนุนในด้านงบประมาณในการจัดงาน ร่วมกับส่วนงานราชการอำเภอสังขะ ภาคเอกชน ประชาชนในตำบลบ้านชบ และพ่อแม่พี่น้องชาวบ้านพูนทราย ซึ่งเป็นเจ้าของพื้นที่ เข้าร่วมงานถวายสักการะและบวงสรวงสิ่งศักดิ์ที่สถิตสถานโดยรอบปราสาทยายเหงา ในการประกอบพิธีกรรมเซ่นบวงสรวงในแต่ละปี จะไม่เหมือนกันในแง่ของผู้นำในการบวงสรวง แล้วแต่คณะผู้จัดงานจะเชิญผู้นำในการประกอบพิธีมาร่วมประกอบพิธีการประกอบพิธีเป็นศาสตร์เฉพาะบุคคล ซึ่งจะมีการเรียนรู้สืบทอดมาจากครูบาอาจารย์หรือผู้เฒ่าผู้แก่ หรือเคยร่วมพิธีกรรมมาโดยตลอดจนเกิดการจดจำและสืบทอด การประกอบพิธีเซ่นไหว้สักการะมี 2 แบบ ดังนี้

1. การเซ่นสักการะบวงสรวงในแบบธรรมดา โดยผู้เฒ่าผู้แก่ ปราชญ์ชาวบ้านในพื้นที่ ที่มีความอาวุโส เคยมีประสบการณ์ในการประกอบพิธีกรรมการบวงสรวงปราสาทมาเป็นประจำทุก ๆ ปีรูปแบบการเซ่นไหว้ก็เป็นรูปแบบธรรมดา ไม่มีการเชิญร่างทรงมาประกอบพิธี เช่น การจัดพิธีกรรมบวงสรวงปราสาทยายเหงาในอดีตที่ผ่านมาเป็นเพียงการเซ่นไหว้ บอกกล่าวสิ่งศักดิ์สิทธิ์และการถวายของสักการะบูชาตามความวิถีชุมชนที่เคยปฏิบัติกันมาและอาจจะมีการรำถวายบวงสรวงด้วยตามปกติที่เคยปฏิบัติมา การเซ่นสักการะ ดังภาพที่ 2

ภาพที่ 2 การจัดพิธีกรรมบวงสรวงปราสาทยายเหงา
ที่มา: ยโสธารา ศิริภาประภากร (2564)

2. พิธีกรรมเซ่นไหว้ปราสาทยายเหงาประจำปี ซึ่งการจัดรูปแบบเครื่องเซ่นไหว้ที่สวยงาม และขั้นตอนรูปแบบ องค์ประกอบและมีผู้เข้ามาร่วมในงานบวงสรวง เป็นจำนวนมาก จากภาพนี้เป็นการประกอบพิธีกรรมบวงสรวงและการอันเชิญดวงวิญญาณที่สถิตอยู่ ณ ปราสาทยายเหงา โดยการจัดงานขององค์การบริหารส่วนตำบลบ้านชบ และเชิญนายอำเภอสังขะ เป็นประธานเปิดงานและร่วมพิธีกรรมบวงสรวง ในการจัดพิธีครั้งนี้ได้เชิญ น้ำผึ้งเมืองสุรินทร์ (ศิลปินแห่งชาติ) เป็นเจ้าพิธีกรรมนำประกอบพิธีกรรมเซ่นไหว้ จนกลายมาเป็นประเพณีท้องถิ่น และสืบสานมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งทั้งนี้ล้วนพัฒนาการมาจากอดีตจนกลายมาเป็นงานประเพณีประจำในปัจจุบัน การแต่งกายของคณะผู้ประกอบพิธีบวงสรวง การแต่งกายถือเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของผู้ที่เข้าร่วมแสดง ศิลปะพื้นบ้าน มักมีการสวมเสื้อ แขนยาว ผ้าไหมท้องถิ่น ดนตรีที่นำมาประกอบมักเป็นการบรรเลงดนตรีปี่พาทย์แบบพื้นบ้าน การแสดงชุดนี้มักเป็นการรำถวายปราสาทและได้นำท่ารำต่างๆมาประกอบกันเข้าเพื่อให้เกิดความสวยงาม แต่ทั้งนี้ชุมชนได้เป็นส่วนหนึ่งในการรำถวายปราสาทยายเหงาและมีการร่วมกลุ่มกันเรื่อยมาจนมีจำนวนที่มากขึ้นจนถึงปัจจุบัน ชุดพื้นบ้านและศิลปะการแสดงพื้นบ้าน เสื้อคอกลมมีทั้งแขนยาวและแขนสั้นนุ่งผ้าถุงพื้นบ้าน ช่วงการบรรเลงดนตรี บรรเลงดนตรีทำนองกันตรึม ได้แก่ จังหวะบรรเลงซอและปี่อ้ออันสุดแสนเศร้า ไปตามอารมณ์ผู้ร่ายรำ บรรเลงทำนองเพลงเรือมอันเร และเพลงอื่น ๆ ประกอบกัน ด้านเครื่องดนตรีใช้เครื่องดนตรีของวงกันตรึมแบบดั้งเดิมประกอบด้วย ตรัว (ซอ) สก็วล (กลองกันตรึม) แปออ (ปี่อ้อ) และฉิ่ง ประกอบเข้าจังหวะเป็นเสียงดนตรี และท่ารำของนางรำท่ารำที่แสดงในการบวงสรวง ประกอบด้วย ท่าบูชาเทพเทวดา ท่าร่ายรำถวายดวงจิต ท่าสร้างบุญอุทิศ ท่ากราบกรานบูชา ท่าน้อมจิตอัญเชิญ และท่าร่ายรำบูชาปราสาท เครื่องประกอบการเซ่นไหว้ สิ่งของที่ใช้ประกอบพิธีกรรมได้แก่ ธูป เทียน บายศรี ข้าวตอก ดอกไม้ ต้นกล้วย ต้นอ้อย เครื่องเซ่นบูชาได้แก่ หัวหมู เป็ด ไก่ ขนม ผลไม้ต่าง ๆ เหล้าขาว น้ำอัดลม และหมากพลู บางปีอาจประดิษฐ์บายศรีแบบเขมรโบราณ และบางปีอาจประกอบด้วยเครื่องบูชาอื่นๆ แต่ละปีมีความแตกต่างกันออกไป

แนวทางการสืบทอดและอนุรักษ์พิธีกรรมบวงสรวงปราสาทยายเหงา

จากการค้นหาทุนวัฒนธรรม พบว่า ปราสาทยายเหงาเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สำคัญมากในพื้นที่บ้านพูลทราย ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ ที่สามารถพัฒนาต่อยอดไปได้ โดยอาศัยฐานคติที่ได้จากปราสาทยายเหงา ได้แก่ (1) ฐานคติที่ชุมชนมีความเชื่อในอำนาจดวงวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ หรือมีความเชื่อว่ายังมีดวงวิญญาณรักษาอยู่ในปราสาทแห่งนี้ (2) พิธีกรรม ที่มีการพัฒนาการมาจากอดีต แม้นในช่วงสมัย ปู่ย่า ตายาย ก็ยังมี

การจัดพิธีกรรมเซ่นไหว้และถูกขึ้นมาในทุกๆๆปี และรอบเดือนที่จำเป็นต่อการดำรงชีพ ได้แก่ ช่วงก่อนการลงทำการเกษตร หรือการทำนา ทำไร่ มักเป็นพิธีกรรมเพื่อความอุดมสมบูรณ์ และฝน เป็นต้น นอกนั้นก็มักจะเป็นเรื่องราวที่เข้ามาบทบาท อธิฐาน และสำเร็จตามที่ตั้งใจก็มักจะเดินทางเข้ามา เซ่นไหว้ บูชา (3) ประวัติความเป็นทางประวัติศาสตร์ เรื่องเล่า ตำนานท้องถิ่น ได้แก่ วิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ พิธีกรรม ฐานคติที่มีต่อการสร้างปราสาทยายเหงา และตำนานความรักอมตะที่เคยถูกกล่าวขานมานาน สิ่งเหล่านี้สามารถเป็นจุดสำคัญพอที่จะสร้างประดิษฐ์สร้างศิลปะการแสดง ประกอบ แสง สี แสง ที่เกิดขึ้นเฉพาะพื้นที่ปราสาทยายเหงาโดนไม่ต้องไปซ้ำกับพื้นที่อื่นๆได้

ชุมชนบ้านพูลทราย ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ มีแนวทางในการอนุรักษ์ประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่นโดยมีศูนย์กลางได้แก่ องค์การบริหารส่วนตำบลที่มีแนวทางในการสนับสนุนและร่วมอนุรักษ์ สืบสานให้เกิดเป็นกิจกรรม ประจำแต่ละปีได้ในระดับหนึ่ง อาจเป็นการเล่าเรื่องประวัติความเป็นมา ความเชื่อที่มีต่อปราสาทยายเหงาด้านการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ ด้านความสำคัญนี้ควรมีการจัดเก็บข้อมูล เอกสาร และหนังสือจากผู้เขียนด้านต่าง ๆ ของพื้นที่บริบทโดยรวม ซึ่งแนวคิด การสืบสาน อนุรักษ์ สืบทอดประเพณีท้องถิ่น สามารถดำเนินได้ตามแนวทางของนิรุตติ์ วงษาเนาว์ (2552 : 65 - 67) ได้ศึกษาความต้องการของชุมชน ท้องถิ่นในรูปแบบแนวทางการอนุรักษ์ประเพณีท้องถิ่นผ่านงานประจำปี พบว่า (1) มีหน่วยงานเจ้าภาพในการรับผิดชอบ ในการเก็บรวบรวมภูมิปัญญาท้องถิ่น ให้เป็นหมวดหมู่ เป็นเอกสาร (2) อนุรักษ์ สืบสาน มรดกภูมิปัญญาผ่านงานประเพณีประจำ โดยการปลูกจิตสำนึกให้กับลูกหลานและเยาวชน โดยมีการบรรจุเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตร พบว่ากระบวนการสืบสาน ตามทฤษฎีระบบ สามารถกล่าวได้ว่า เป็นการรวบรวมทุกขั้นตอน และกระบวนการ การสืบสาน ตั้งแต่วิธีการถ่ายทอด ไปจนถึงผลิตผล ที่ออกมาเป็นรูปธรรม โดยมีองค์ประกอบ 4 ส่วน ได้แก่ 1) ปัจจัยนำเข้า ประกอบไปด้วยทรัพยากรมนุษย์ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง งบประมาณสนับสนุน และข้อมูลในการอนุรักษ์และสืบสาน 2) กระบวนการประกอบด้วยกระบวนการและวิธีการรวบรวม ไปจนถึงความร่วมมือของชุมชนในพื้นที่หรือท้องถิ่น 3) ผลิตผลที่ประกอบด้วยการอนุรักษ์ สืบสาน ประเพณีท้องถิ่น การส่งเสริมจากหน่วยงานของรัฐ การมีส่วนร่วมในชุมชน และการส่งเสริมการท่องเที่ยวในท้องถิ่น กระบวนการสุดท้าย เป็นการป้อนกลับข้อมูลเกี่ยวกับสภาพและผลลัพธ์ เกี่ยวกับกิจกรรมองค์กร หน่วยงาน เป็นต้น

การพัฒนาศิลปะการแสดงพื้นบ้านและการออกแบบชุดการแสดงจากพิธีกรรมบวงสรวงปราสาทยายเหงา

การนำแนวคิดและแรงบันดาลใจมาจากองค์ประกอบที่อยู่ในพิธีกรรมบวงสรวงเข้ามาวิเคราะห์ตีความหมายและค้นหาคุณค่าในพิธีกรรมบวงสรวงปราสาทยายเหงาออกมาเป็นชุดการแสดง โดยใช้แนวคิดการฟ้อนรำของนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานใต้ และหลักทฤษฎีทางดนตรีมาเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาศิลปะการแสดงจากพิธีกรรมบวงสรวงปราสาทยายเหงา ดังนี้

1. การพัฒนาท่ารำสามารถนำท่ารำของนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานใต้มาใช้เป็นโครงสร้างประดิษฐ์ท่ารำให้เกิดความประณีตสวยงามโดยพิจารณาจากท่าทางตามธรรมชาติของปราชญ์ท้องถิ่นผู้นำประกอบพิธี ผู้เข้าร่วม ขั้นตอนการประกอบพิธีบวงสรวง จากการศึกษาวิถีชีวิตบริบทชุมชนบ้านพูนทราย ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ นำมาวิเคราะห์ตีความหมายเพื่อออกแบบท่ารำได้ คือ ท่าเล่าตำนานการสร้างปราสาท ท่าเดินชมทิวทัศน์ดูวิถีกลุ่มชน ท่าประนมวันทาบูชาเทพ ท่วงท่าแสดงออกถึงการถวาย ท่ากราบและบูชา ท่าปราสาทยายเหงา ท่ารับ ท่าน้อมจิต ท่าอัญเชิญ รูปแบบการแสดงแบ่งเป็น 2 ช่วง โดยช่วงที่ 1 เป็นการบรรยายตำนานปราสาทยายเหงา และช่วงที่ 2 เป็นขั้นตอนของการประกอบพิธีกรรมบวงสรวงปราสาทยายเหงาช่วงแสดงการร่ายรำเพื่อบูชาทวยเทพหน้าเครื่องบูชา จุดกลางหน้าปราสาท

2. การแสดงละครประกอบ แสง สี เสียง ตำนานปราสาทยาเหงา เรื่อง มนต์รักมนตราศิวาลัย จัดงานโดยองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์ และ องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านชบ การวิเคราะห์ชุดการแสดง ในเรื่องมนต์รักมนตราศิวาลัย ประกอบการแสดงด้วย ดังนี้ การนำเสนอวิถีชีวิตของชาวบ้านพูนทราย เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ชุมชนชาวกูย มีประเพณีการรักษาอาการเจ็บป่วยไข้ คือ พิธีกรรมแกลมอ ที่สามารถนำมาประกอบการแสดงเพื่อให้เห็นวิถีชีวิตดั้งเดิมของชุมชน และการกล่าวขานตำนานเรื่องราวความรัก เป็นการแสดงละครเรื่องราวของหญิงสาวนางหนึ่ง มีความงามสง่า ได้พบรักกับชายหนุ่มรูปงาม และมีความรักต่อกันแต่ด้วยสภาวะบ้านเมืองมีภัยสงคราม ทำให้ท่านเจ้าเมืองซึ่งเป็นที่รักของนางจำต้องออกไปทำการรบทำสงครามกับอริศัตรู นางได้เฝ้ารอคอยวันแล้ววันเล่า คืนแล้วคืนเล่าได้ยินเสียงขบวนแห่กองทัพเดินทางเขาก็เดินทางผ่านเลยไป ซึ่งก็ทำให้พระนางซึ่งอยู่ในวัยชราเศร้าโศกเสียใจเป็นยิ่งนักจึงทำให้ยายจำต้องเฝ้ารอแม้ตายไปแล้วดวงวิญญาณก็ยังคงเฝ้ารอคอยอยู่ ณ ปราสาทศิวาลัยซึ่งเป็นที่พระนางสร้างเพื่อการบูชาศิวะเทวาเป็นตำนานเล่าขานสืบมาสู่ลูกหลาน คนรุ่นปัจจุบันให้ได้อนุรักษ์รักษาดูแลปราสาทยายเหงา ให้อยู่คู่ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ การแสดงละครประกอบ แสง สี เสียง เป็นการนำเรื่องราวตำนานปราสาทยายเหงา มาแต่งเติมสร้างให้เกิดเป็นเรื่องราวนิยายความรักที่เล่าเรื่องราว ประกอบดนตรี การประกอบเสียงพูดเป็นฉากเป็นตอน สอดแทรกศิลปวัฒนธรรม ในรูแบบการนำเสนอแบบยุคใหม่ มีการใส่แสงสีประกอบให้เกิดสีสันความสวยงามในยามค่ำคืน อีกทั้งใส่เสียงเอฟเฟ็กซ์ให้เกิดความสนุกเร้าใจตื่นเต้น ทำให้ผู้เข้าชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วม ผ่านศิลป์การแสดง เพื่อสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์และสืบสานและต่อยอดต่อไป

3. แนวเพลงดนตรีท่วงทำนองดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง เนื้อเพลงจะบรรยายถึงความรู้สึกรัก และการรอคอย รวมไปถึงการแสดงความกตัญญูต่อบรรพบุรุษของลูกหลาน การรอคอยจะมุ่งสื่ออารมณ์หลักของยายเหงาที่รอคอยสามีซึ่งหายไปนานจนไม่ได้ข่าวคราว อีกทั้งยังมุ่งสื่อความซาบซึ้งใจในความรัก การรอคอยของยายเหงาและแสดงถึงการกตัญญูรู้คุณของลูกหลานต่อบรรพบุรุษ สำหรับทำนองเพลงเป็นแบบพื้นเมืองอีสานใต้ มีทั้งจังหวะช้าและเร็ว ประกอบด้วย เจรียงจรวง เพลงเกริ่น เมด์เล่ย์กันตรึม และอายัยเวน (ธิดารักษ์ บุตรราช และคณะ, 2561 : 203)

บทสรุป

การศึกษารูปแบบการจัดการทุนวัฒนธรรมตำนานปราสาทยายเหงา บ้านพูนทราย ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ จำเป็นต้องเริ่มต้นจากการค้นหาทุนวัฒนธรรมทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ จากนั้นจะต้องหาแนวทางการอนุรักษ์จากการจัดงานประเพณีประจำปีสามารถเป็นผลให้เกิดแนวทางที่จะสืบสานและการอนุรักษ์ ผ่านกระบวนการสำรวจและสัมภาษณ์เชิงลึก สามารถสรุปแนวทาง ได้ดังนี้ (1) ควรศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลจากการจัดกิจกรรมในพิธีกรรมบวงสรวงและศิลปะการแสดงรำบวงสรวง มีการศึกษาวิจัยเก็บรวบรวมไว้เป็นข้อมูล ที่เป็นที่ยอมรับตัวอย่างคือ จากการวิจัยศิลปะการแสดงจากพิธีกรรมเซ่นไหว้ปราสาทยาเหงา (2) การปลุกจิตสำนึกให้คนในท้องถิ่นตระหนักถึงคุณค่าแก่นสาระและความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น ส่งเสริมสนับสนุนการจัดกิจกรรมประเพณีให้ได้ต่อเนื่องทุก ๆ ปี อันจะเป็นการสร้างจิตสำนึกของคนในตำบลบ้านชบ ได้ร่วมกันอนุรักษ์ให้เป็นประเพณีกิจกรรมของคนในชุมชนต้องออกไปร่วมกิจกรรมให้มาก ๆ (3) การฟื้นฟู ศิลปะการแสดงและพิธีกรรมความเชื่อที่มีมาแต่เดิม และจัดเข้าสู่การแสดง วิถีชุมชนปาสาทยายเหงาและชุมชนชาวกูยเพื่อส่งเสริมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการแสดง (4) การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากรูปแบบปราสาทยายเหงา โดยทำเป็นปราสาทจำลอง ทำพวงกุญแจ โดยทำจากปูนโปสเตอร์ เป็นผลิตภัณฑ์ชุมชนเพื่อการท่องเที่ยว เป็นของที่ระลึก พัฒนาเป็นตราสัญลักษณ์ประจำหมู่บ้าน ตราผลิตภัณฑ์ชุมชน การจัดงานบวงสรวงปราสาทยายเหงา (5) การจัดการแสดง แสง สี เสียง เป็นรูปแบบที่ไม่เคยทำมาก่อน เป็นการพัฒนาในรูปแบบศิลปะการแสดง ผ่านเรื่องราวบอกเล่าตำนานปราสาทยายเหงา ให้เหมาะสมกับยุคสมัยและเกิดประโยชน์ใน

การส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในชุมชนบ้านพูนทราย (6) การถ่ายทอดโดยการนำข้อมูลที่เป็นองค์ความรู้ เข้าสู่ระบบการเรียนของโรงเรียนในพื้นที่ฝึกฝนให้เด็กนักเรียนเป็นมักคุเทศน์น้อยเพื่อการต้อนรับนักท่องเที่ยวและยังเป็นการปลูกฝังความรู้เกี่ยวกับปราสาทยายเหงาและพิธีกรรมต่าง ๆ นักเรียนรุ่นปัจจุบันก็จะเป็นผู้สืบทอดต่อไปในอนาคต (7) ส่งเสริมกิจกรรมถือว่าเป็นเรื่องที่น่ายินดีที่หน่วยงานราชการ เช่น องค์การบริหารส่วนจังหวัด องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านชบ หัวหน้าส่วนราชการอำเภอสังขะ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสุรินทร์ ร่วมให้การสนับสนุนส่งเสริมการจัดกิจกรรมอยู่อย่างต่อเนื่องทุกปี (8) การเผยแพร่แลกเปลี่ยน เป็นการเชื่อมความสัมพันธ์กลุ่มภาคีชุมชนการท่องเที่ยวเพื่อการแลกเปลี่ยนรูปแบบศิลปะการแสดง ในแง่การให้นักเรียนนำไปแสดงในงานศิลปะหัตกรรม หรือการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมเดียวกันที่อยู่คนละอำเภอ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนให้คนรู้จักอย่างกว้างขวางมากขึ้น ประการสำคัญคือการใช้สื่อโซเชียล เช่น เพจเฟสบุ๊ค เวฟไซต์ ยูทูป เป็นต้น มาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการช่วยนำเสนอเผยแพร่ได้กว้างไกล (9) การเสริมสร้างปราชญ์ท้องถิ่นโดยการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของชาวบ้าน ผู้ดำเนินงานให้มีโอกาสแสดงศักยภาพด้านภูมิปัญญาให้เป็นผู้นำในการประกอบพิธี นางรำบวงสรวงสามารถเป็นปราชญ์ชาวบ้านในด้านศิลปะการแสดงพื้นบ้าน นักดนตรีเป็นปราชญ์ในด้านดนตรีพื้นบ้านและมีการยกย่องประกาศเกียรติคุณ

เอกสารอ้างอิง

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. (2559). ทุนวัฒนธรรมไทยสู่การสร้างสรรค์เศรษฐกิจ. **วารสารของกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม**, 58(พฤศจิกายน - ธันวาคม), 5 - 8.

กฤษนันท์ แสงมาศ, ยโสธารา ศิริภาประภากร, สุทัศน์ ประทุมแก้ว, สุริยา คลังฤทธิ์, สำเริง อินทยุง. (2561). **การพัฒนาระบบ GPS เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมปราสาทโบราณจังหวัดสุรินทร์**. สุรินทร์ : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตสุรินทร์.

กัลยา สว่างคง. (2563). การจัดการทุนทางวัฒนธรรมเพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน: ตลาดโก้งโค้ง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. **วารสารวิชาการอยุธยาศึกษา**, 12(2), 80 - 95.

ธิดารักษ์ บุตรราช, เบญจวรรณ วงษาวดี, อัชราพร สุขทอง. (2561). การพัฒนาศิลปะการแสดงจากพิธีกรรมบวงสรวงปราสาทยายเหงา อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์**, 20(1), 193 - 205.

นิรุตติ์ วงษาเนาว์. (2552). **รูปแบบการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นขององค์การบริหารส่วนตำบลจังหวัดมุกดาหาร : กรณีศึกษา “ลำผญาดอนตาล” อำเภอดอนตาล จังหวัดมุกดาหาร**. การค้นคว้าอิสระ. ประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการปกครองท้องถิ่น. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

พระครูปริยัติวิสุทธิคุณ, พระปรัชญา ชยวุฑฺโฒ, ธนรัฐ สะอาดเอี่ยม, พระอธิการเวียง กิตฺติวณฺโณ, ธีรทิพย์ พวงจันทร์, พระมหามฆวินทร์ ปุริสุตฺตโม, พระครูศรีปรีชากร. (2565). การพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากของชุมชนปราสาทขอมในจังหวัดสุรินทร์. **วารสารวนัมฎองแหรกพุทธศาสตรปริทรรศน์**, 9(1), 133 - 150.

ยโสธารา ศิริภาประภากร และ สุริยา คลังฤทธิ์. (2564). **ศิลปะวัฒนะธรรมประเพณีกับภูมิปัญญาท้องถิ่น**. สุรินทร์ : ก๊อปปี้เซอร์วิส.

ยโสธารา ศิริภาประภากร. (2564). **โครงการวิจัยการจัดการทุนวัฒนธรรมตำนานปราสาทยายเหงา บ้านพูนทราย ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์** [ภาพถ่าย]. 15 พฤษภาคม 2564. สุรินทร์ : ปราสาทยายเหงา บ้านพูนทราย ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์.

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสุรินทร์. (2564). **ปราสาทยายเหงา** [Online]. ค้นเมื่อ 30 เมษายน 2565, จาก https://www.m-culture.go.th/surin/ewt_news.php?nid=1899&filename=index.

บุคลานุกรม

ปราชญ์ชุมชน ก. (ผู้ให้สัมภาษณ์). ยโสธารา ศิริภาประภากร (ผู้สัมภาษณ์).ที่ องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ 32150. เมื่อ วันที่ 9 กันยายน 2564.

พระสงฆ์ ก. (ผู้ให้สัมภาษณ์). ยโสธารา ศิริภาประภากร (ผู้สัมภาษณ์).ที่ วัดพูนทราย ตำบลบ้านชบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ 32150. เมื่อ วันที่ 10 กันยายน 2564.

จริยธรรมการตีพิมพ์ผลงานในวารสารวิชาการ (Publication Ethics)

บทนำ

วารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูล (Arts and Culture Journal of the Lower Moon River) ได้กำหนดจริยธรรมการตีพิมพ์ผลงานในวารสารวิชาการ (Publication Ethics) ที่สอดคล้องกับมาตรฐานทางจริยธรรมของคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์ (Committee on Publication Ethics : COPE) ประกอบด้วย บทบาทหน้าที่ของ บรรณาธิการ (Editors) ผู้ประเมิน (Reviewers) ผู้แต่ง (Authors) และผู้อ่าน (Readers) ซึ่งทางวารสารมุ่งหวังว่าผู้ที่เกี่ยวกับการดำเนินงานวารสารจะปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้เพื่อให้การดำเนินงานของวารสารเป็นไปด้วยความโปร่งใสและน่าเชื่อถือในวงการวิชาการ

บทบาทหน้าที่ของบรรณาธิการ (Editors)

บรรณาธิการที่ปรึกษา (Advising Editor) บรรณาธิการ (Editor) บรรณาธิการประจำเรื่อง (Section Editor) กองบรรณาธิการ (Editorial Board) มีบทบาทหน้าที่ในการดำเนินงานวารสาร ดังนี้

1. บรรณาธิการที่ปรึกษา (Advising Editor)

1.1 ศึกษางานวิจัยและงานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์ สืบสาน และเผยแพร่ ศิลปะและวัฒนธรรม แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมถึงทิศทางการพัฒนาคุณภาพของวารสารไทยเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพของวารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูลอย่างต่อเนื่อง

1.2 ให้คำปรึกษา ส่งเสริม และสนับสนุนทรัพยากรในการดำเนินงานวารสารให้ได้มาตรฐานตามเกณฑ์ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (Thai Journal Citation Index Centre : TCI)

2. บรรณาธิการ (Editor)

2.1 จัดทำคำแนะนำสำหรับผู้เขียน เกณฑ์การพิจารณาบทความเบื้องต้น รูปแบบการเขียนบทความ การเขียนเอกสารอ้างอิงที่มีมาตรฐานสากล พร้อมทั้งเผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์

2.2 พิจารณาประเภทของบทความ ขอบเขตของวารสาร และรูปแบบการเขียนบทความ เบื้องต้น โดยละเว้นและหลีกเลี่ยงการดำเนินงานที่เป็นผลประโยชน์ทับซ้อน

2.3 ตรวจสอบการคัดลอกผลงานของผู้อื่น (Plagiarism) รวมถึงการคัดลอกผลงานของตนเอง (Self-plagiarism) ในบทความ ทั้งนี้ให้พิจารณาปฏิเสธ (Rejected) บทความที่มีการคัดลอกผลงานดังกล่าวทันที

2.4 กำหนดบรรณาธิการประจำเรื่องจากกองบรรณาธิการในการดูแล กำกับและติดตามกระบวนการประเมินคุณภาพของบทความแต่ละเรื่องอย่างโปร่งใสและตรวจสอบได้

2.5 ติดตามการประเมินคุณภาพของบทความโดยผู้ประเมินให้ตรงตามเวลาที่กำหนดไว้

2.6 ตัดสินผลการพิจารณาคุณภาพของบทความจากผลการประเมิน ดังนี้

1. การรับตีพิมพ์ (Accepted) ซึ่งจะต้องเป็นไปตามกระบวนการประเมินคุณภาพของบทความโดยประเมินจากผู้ประเมิน 3 ท่าน และต้องผ่านอย่างน้อย 2 ใน 3 ท่าน

2. การปฏิเสธ (Rejected) จะต้องมีผู้ประเมินปฏิเสธการตีพิมพ์อย่างน้อย 2 ท่าน และแจ้งผู้แต่งพร้อมหลักฐานเชิงประจักษ์

2.7 หากผู้แต่งมีหลักฐานโต้แย้งผลการประเมินให้บรรณาธิการนำเข้าสู่กระบวนการพิจารณาร่วมกับกองบรรณาธิการและแจ้งผลการพิจารณาต่อผู้แต่งทุกครั้ง

2.8 บรรณาธิการจะต้องเป็นบรรณาธิกรตรวจสอบบทความให้ถูกต้อง ครบถ้วนก่อนจัดทำเล่ม และเผยแพร่ผ่านระบบ ThaiJo โดยจะต้องทำการเผยแพร่ให้ตรงตามกำหนดเวลาออกของวารสารอย่างเคร่งครัด

2.9 หากเกิดความผิดพลาดจากการดำเนินงานของวารสารโดยการละเว้นการปฏิบัติหน้าที่ของบรรณาธิการนั้น บรรณาธิการจะต้องแสดงความรับผิดชอบ

3. บรรณาธิการประจำเรื่อง (Section Editor) กองบรรณาธิการ (Editorial Board)

3.1 บรรณาธิการประจำเรื่องจะต้องดูแลกระบวนการประเมินคุณภาพของบทความในแต่ละเรื่องที่ได้รับมอบหมาย ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงคุณภาพของบทความ และให้ข้อเสนอแนะการตัดสินผลการพิจารณาคุณภาพของบทความต่อบรรณาธิการ

3.2 ประชุม และพิจารณากำหนดแผนการดำเนินงานวารสาร จัดทำคำแนะนำสำหรับผู้เขียน เกณฑ์การพิจารณาบทความเบื้องต้น รูปแบบการเขียนบทความ การเขียนเอกสารอ้างอิงที่มีมาตรฐานสากล แบบประเมินบทความ และการปรับปรุงการจัดทำวารสารให้มีคุณภาพอย่างต่อเนื่อง

3.3 พิจารณากลั่นกรอง สรรหา คัดเลือก และจัดส่งบทความไปยังผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรงกับสาขาวิชาของบทความนั้น ๆ เพื่อการประเมินบทความที่มีคุณภาพและเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อผู้แต่ง และผู้อ่าน

3.4 กำกับดูแลคุณภาพวารสารวิชาการให้เป็นไปตามเกณฑ์ของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI)

3.5 ประชุมตัดสินผลการพิจารณาบทความที่มีหลักฐานโต้แย้งผลการประเมิน ทั้งนี้จะต้องเป็นไปตามจริยธรรมการตีพิมพ์ผลงานในวารสารวิชาการ

บทบาทหน้าที่ผู้ประเมิน (Reviewers)

1. พิจารณาระยะเวลาในการประเมิน และเลือกประเมินบทความที่ตรงตามสาขาวิชาที่ตนมีความเชี่ยวชาญในเนื้อหาของบทความนั้น โดยละเว้นและหลีกเลี่ยงการดำเนินงานที่เป็นผลประโยชน์ทับซ้อน

2. ประเมินคุณภาพของบทความวิชาการและบทความวิจัยตามหลักทางวิชาการ และมุ่งพัฒนาคุณภาพวารสารวิชาการให้เป็นไปตามเกณฑ์ของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI)

3. ประเมินบทความและนำส่งผลการประเมินตามระยะเวลาที่กำหนด พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อผู้แต่ง และผู้อ่าน

4. สรุปผลการประเมินคุณภาพบทความ ได้แก่ 1) ยอมรับการตีพิมพ์บทความ 2) ขอให้มีการแก้ไข 3) ส่งใหม่เพื่อประเมินอีกครั้ง และ 4) ปฏิเสธการรับตีพิมพ์บทความ

บทบาทหน้าที่ผู้แต่ง (Authors)

1. พิจารณาประเภทของบทความ ขอบเขตของวารสาร และรูปแบบการเขียนบทความ ให้ครบถ้วน ตรวจสอบเนื้อหาของบทความที่เขียนขึ้นว่าเป็นไปตามเกณฑ์การพิจารณาเบื้องต้นของวารสารหรือไม่

2. หากประสงค์จะส่งบทความ บทความนั้นจะต้องไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณาจากวารสารหรืองานประชุมวิชาการอื่น และไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ส่วนใดส่วนหนึ่ง เช่น บทคัดย่อ ผลการวิจัย หรือบทความฉบับเต็มในวารสารหรือเอกสารสืบเนื่องจากงานประชุมวิชาการ

3. ผู้แต่งจะต้องไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น (Plagiarism) หรือคัดลอกผลงานของตนเอง (Self-plagiarism)

4. การจัดส่งบทความจะต้องเป็นไปตามขั้นตอนการดำเนินงานของวารสาร หากสงสัยในการดำเนินงานของวารสารให้ติดต่อสอบถามงานวารสารก่อนทำการจัดส่งผ่านระบบ ThaiJo

5. ผู้แต่งสามารถโต้แย้งการตัดสินผลการพิจารณาบทความได้ โดยต้องมีหลักฐานที่ชัดเจน ประกอบการอธิบายต่อบรรณาธิการเพื่อพิจารณาตัดสินผลการพิจารณาบทความอีกครั้ง

6. ผู้แต่งจะต้องติดตามบทความผ่านระบบ ThaiJo จนสิ้นสุดกระบวนการของวารสาร

บทบาทหน้าที่ผู้อ่าน (Readers)

1. ผู้อ่านสามารถอ่านบทคัดย่อ ดาวน์โหลดบทความวิจัย บทความวิชาการ ฉบับเต็มได้ผ่านระบบ ThaiJo

2. หากมีนำข้อความส่วนใดส่วนหนึ่งของบทความในวารสารไปใช้ประโยชน์ ขอให้ผู้อ่านทำการอ้างอิงข้อมูลของบทความให้ครบถ้วน

3. หากผู้อ่านพบการคัดลอกผลงานของผู้อื่น (Plagiarism) หรือคัดลอกผลงานของตนเอง (Self-plagiarism) ปรากฏในบทความที่ตีพิมพ์ในวารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูล ขอให้แจ้งที่งานวารสารเพื่อจักดำเนินการตรวจสอบอีกครั้ง ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ของวงการวิชาการและเป็นการพัฒนาวารสารให้มีคุณภาพอย่างต่อเนื่อง

การประเมินคุณภาพของบทความ

1. บทความที่ส่งเข้ามาจะได้รับการประเมินคุณภาพของผลงานทางวิชาการ โดยผู้ประเมินซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 ท่าน ซึ่งพิจารณาแบบปกปิดรายชื่อทั้งผู้เขียนบทความ ผู้ประเมิน และผู้ที่เกี่ยวข้อง (Double Blind Review)

2. ระยะเวลาในการประเมินคุณภาพของบทความเป็นไปตามขั้นตอนการทำงานของวารสาร

3. การตัดสินผลการพิจารณาคุณภาพของบทความจากผลการประเมิน ดังนี้ 1. การรับตีพิมพ์ (Accepted) ซึ่งจะต้องเป็นไปตามกระบวนการประเมินคุณภาพของบทความ โดยประเมินจากผู้ประเมิน 3 ท่าน และต้องผ่านอย่างน้อย 2 ใน 3 ท่าน และ 2. การปฏิเสธ (Rejected) จะต้องมีผู้ประเมินปฏิเสธการตีพิมพ์อย่างน้อย 2 ท่าน และแจ้งผู้แต่งพร้อมหลักฐานเชิงประจักษ์

4. สามารถโต้แย้งการตัดสินผลการพิจารณาคุณภาพบทความได้ โดยต้องมีหลักฐานโต้แย้งที่ชัดเจน เพื่อใช้ประกอบการอธิบายต่อบรรณาธิการ และกองบรรณาธิการ และสามารถเปลี่ยนผลการพิจารณาคุณภาพของบทความได้หากหลักฐานที่โต้แย้งนั้นมีความชัดเจนและผ่านการเห็นชอบจากกองบรรณาธิการ ทั้งนี้การตัดสินของกองบรรณาธิการถือเป็นที่สิ้นสุด

[ชื่อเรื่องภาษาไทย]
[ชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ]

[ชื่อภาษาไทยผู้เขียนคนที่1] [1*] [ชื่อภาษาไทยผู้เขียนคนที่2] [2] และ [ชื่อภาษาไทยผู้เขียนคนที่3] [3]
[ชื่อภาษาอังกฤษผู้เขียนคนที่1] [1*], [ชื่อภาษาอังกฤษผู้เขียนคนที่2] [2] and [ชื่อภาษาอังกฤษผู้เขียนคนที่3] [3]
[ที่อยู่ภาษาไทยผู้เขียนคนที่1] [1*]
[ที่อยู่ภาษาไทยผู้เขียนคนที่2] [2]
[ที่อยู่ภาษาไทยผู้เขียนคนที่3] [3]
[ที่อยู่ภาษาอังกฤษผู้เขียนคนที่1] [1*]
[ที่อยู่ภาษาอังกฤษผู้เขียนคนที่2] [2]
[ที่อยู่ภาษาอังกฤษผู้เขียนคนที่3] [3]
*Corresponding author, e-mail: [ใส่อีเมล์ผู้เขียนหลัก]

ตัวอย่าง
บทความ
วิชาการ

บทคัดย่อ

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

คำสำคัญ: [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด] [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด] [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

Abstract

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

Keywords: [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด], [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด], [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

บทนำ

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

เนื้อเรื่อง ส่วนที่ 1 ที่มีหัวข้อเกี่ยวข้องกับการปูพื้นฐานเรื่องที่จะกล่าวถึง

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

[ดับเบิ้ลคลิ๊กเพื่อเพิ่มกรอบรูปภาพ]

ภาพที่ 1 [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

เนื้อเรื่อง ส่วนที่ 2 ที่มีหัวข้อเกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อมูล การใช้เหตุผล วิพากษ์ วิจารณ์ การเพิ่มประเด็นโต้แย้ง จะต้องเป็นไปตามหลักการ ทฤษฎี และมีหลักฐานอ้างอิงตามหลักวิชาการ

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

เนื้อเรื่อง ส่วนที่ 3 ที่มีหัวข้อเกี่ยวกับการนำเสนอความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

ตารางที่ 1 [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	**[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]**	**[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]**
[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]
[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]
[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]
[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

ที่มา: [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด] (ถ้ามี)

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

บทสรุป

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

เอกสารอ้างอิง

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]
[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]
[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]
[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

[ชื่อเรื่องภาษาไทย]
[ชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ]

[ชื่อภาษาไทยผู้เขียนคนที่1] [1*] [ชื่อภาษาไทยผู้เขียนคนที่2] [2] และ [ชื่อภาษาไทยผู้เขียนคนที่3] [3]
[ชื่อภาษาอังกฤษผู้เขียนคนที่1] [1*], [ชื่อภาษาอังกฤษผู้เขียนคนที่2] [2] and [ชื่อภาษาอังกฤษผู้เขียนคนที่3] [3]
[ที่อยู่ภาษาไทยผู้เขียนคนที่1] [1*]
[ที่อยู่ภาษาไทยผู้เขียนคนที่2] [2]
[ที่อยู่ภาษาไทยผู้เขียนคนที่3] [3]
[ที่อยู่ภาษาอังกฤษผู้เขียนคนที่1] [1*]
[ที่อยู่ภาษาอังกฤษผู้เขียนคนที่2] [2]
[ที่อยู่ภาษาอังกฤษผู้เขียนคนที่3] [3]
*Corresponding author, e-mail: [ใส่อีเมล์ผู้เขียนหลัก]

ตัวอย่าง
บทความวิจัย

บทคัดย่อ

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

คำสำคัญ: [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด] [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด] [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

Abstract

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

Keywords: [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด], [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด], [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

บทนำ

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

การทบทวนวรรณกรรม

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

กรอบแนวคิดในการวิจัย

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

[ดับเบิ้ลคลิ๊กเพื่อเพิ่มกรอบรูปภาพ]

ภาพที่ 1 [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

วิธีการดำเนินการวิจัย

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

ผลการวิจัย

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

ตารางที่ 1 [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	**[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]**	**[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]**
[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]
[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]
[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]
[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]	[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

ที่มา: [คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด] (ถ้ามี)

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. สรุปผลการวิจัย

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

2. อภิปรายผล

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการใช้ประโยชน์

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

เอกสารอ้างอิง

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

[คลิกที่นี่เพื่อพิมพ์รายละเอียด]

แบบฟอร์มการส่งบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์

แบบฟอร์มส่งบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์วารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูล
สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
(กรุณาส่งมาพร้อมกับบทความ)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

1. ข้อมูลทั่วไป

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี).....
ที่อยู่ติดต่อ เลขที่.....หมู่ที่.....ซอย.....ถนน.....แขวง/ตำบล.....เขต/อำเภอ.....
จังหวัด.....รหัสไปรษณีย์..... โทรศัพท์มือถือ..... email.....

2. ข้อมูลบทความ

ลักษณะของบทความ ☐ วิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ สังกัด/สถานศึกษา .....
ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา..... ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี).....
(ลายเซ็นอาจารย์ที่ปรึกษา) .....ลงวันที่ .....
ประเภท ☐ บทความวิชาการ (Academic Article) ☐ บทความวิจัย (Research Article)
ภาษาของบทความ ☐ ภาษาไทย ☐ ภาษาอังกฤษ
ชื่อบทความ (ภาษาไทย) .....
.....
ชื่อบทความ (ภาษาอังกฤษ) .....
.....
คำสำคัญ (ภาษาไทย) .....
Keywords (ภาษาอังกฤษ) .....

3. คำรับรอง

ข้าพเจ้าขอรับรองว่า

1. บทความเป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ร่วมงานตามชื่อที่ระบุในบทความจริง
2. บทความนี้ไม่เคยลงพิมพ์ที่ใดมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการเสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่นหรือในงานประชุมวิชาการ ไม่ว่าจะเป็นบทคัดย่อ หรือฉบับเต็ม
3. ในกรณีที่บทความนี้เป็นวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ หรือผลงานระดับบัณฑิตศึกษา ได้รับการอนุญาตจากอาจารย์ที่ปรึกษาเป็นเป็นเรียบร้อยแล้ว
4. ข้าพเจ้าได้รับทราบและจะดำเนินงานตามกรอบจริยธรรมการตีพิมพ์ผลงานในวารสารวิชาการ (Publication Ethics) อย่างเคร่งครัด การละเมิดลิขสิทธิ์เป็นความรับผิดชอบของข้าพเจ้า และข้าพเจ้ายอมรับข้อกำหนดและนโยบายการพิจารณาตีพิมพ์บทความของวารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูลเรียบร้อยแล้ว

ลงนาม.....
(.....)
...../...../.....
ผู้ส่งบทความ
สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

คำแนะนำสำหรับผู้เขียนบทความ

วารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูล (Arts and Culture Journal of the Lower Moon River) เป็นวารสารที่จัดทำขึ้นโดยสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ รับตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ จำนวน 2 ประเภทบทความ ได้แก่ บทความวิชาการ และบทความวิจัย ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ซึ่งวารสารมีวาระออกปีละ 2 ฉบับ ได้แก่ ฉบับที่ 1 ประจำเดือน มกราคมถึงมิถุนายน และฉบับที่ 2 ประจำเดือน กรกฎาคมถึงธันวาคม สำหรับขอบเขตของวารสาร ได้แก่ ศิลปวัฒนธรรม (ดนตรี ประวัติศาสตร์และปรัชญาวิทยาศาสตร์ ทัศนศิลป์และศิลปะการแสดง ภาษาและภาษาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ศิลปะทั่วไป มนุษยศาสตร์ ศาสนศึกษา และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง) แหล่งเรียนรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่น

บทความที่ส่งเข้ามาจะได้รับการประเมินคุณภาพของผลงานทางวิชาการ โดยผู้ประเมินซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 ท่าน ซึ่งพิจารณาแบบปกปิดรายชื่อทั้งผู้เขียนบทความ ผู้ประเมิน และผู้ที่เกี่ยวข้อง (Double Blind Review) ทั้งนี้วารสารจะดำเนินงานตามกรอบจริยธรรมการตีพิมพ์ผลงานในวารสารวิชาการ (Publication Ethics) อย่างเคร่งครัด

1. การพิจารณาเบื้องต้น

ในการพิจารณาบทความเบื้องต้น ทางวารสารจะพิจารณาประเภทของบทความ ขอบเขตของวารสาร และรูปแบบการเขียนบทความ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1.1 ประเภทของบทความ วารสารรับพิจารณาประเภทผลงานทางวิชาการ ดังนี้

1) บทความวิชาการ (Academic Article) เป็นบทความทางวิชาการที่มีเนื้อหาสาระทางวิชาการถูกต้อง มีแนวคิดและการนำเสนอที่ชัดเจนเป็นประโยชน์ต่องานวิชาการเพื่อการอนุรักษ์ ส่งเสริม และเผยแพร่ ประกอบด้วย บทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ บทนำ เนื้อเรื่อง ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 ที่มีหัวข้อเกี่ยวข้องกับการปูพื้นฐานเรื่องที่จะกล่าวถึง ส่วนที่ 2 ที่มีหัวข้อเกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อมูล การใช้เหตุผล วิพากษ์ วิจารณ์ การเพิ่มประเด็นโต้แย้ง จะต้องเป็นไปตามหลักการ ทษฎี และมีหลักฐานอ้างอิงตามหลักวิชาการ ส่วนที่ 3 ที่มีหัวข้อเกี่ยวกับการนำเสนอความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ บทสรุป กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี) เอกสารอ้างอิง

2) บทความวิจัย (Research Article) เป็นงานวิจัยที่มีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยถูกต้องตามระเบียบวิธีวิจัย มีความชัดเจนในการแก้ไขปัญหา และผลงานวิจัยพบองค์ความรู้ใหม่ที่แสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าทางวิชาการหรือนำไปใช้ประโยชน์ต่อการอนุรักษ์ ส่งเสริม และเผยแพร่ได้ ประกอบด้วย บทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ บทนำ วัตถุประสงค์ของการวิจัย การทบทวนวรรณกรรม กรอบแนวคิดในการวิจัย วิธีการดำเนินการวิจัย ผลการวิจัย สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล ข้อเสนอแนะ กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี) เอกสารอ้างอิง

1.2 ขอบเขตของวารสาร วารสารรับพิจารณาสาขาของบทความตามขอบเขตของวารสาร ดังนี้

1) ด้านศิลปวัฒนธรรม ประกอบด้วยสาขาวิชา ดังนี้ ดนตรี ประวัติศาสตร์และปรัชญาวิทยาศาสตร์ ทัศนศิลป์และศิลปะการแสดง ภาษาและภาษาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ศิลปะทั่วไป มนุษยศาสตร์ ศาสนศึกษา และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2) ด้านแหล่งเรียนรู้ อันเป็นแหล่งที่ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ประกอบด้วยแหล่งเรียนรู้ที่อยู่ในตัวบุคคล สถานที่ และประสบการณ์

3) ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นความรอบรู้ เทคนิคและวิธีการของชาวบ้านที่คิดขึ้นเองเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในท้องถิ่น และมีการถ่ายทอดองค์ความรู้จากรุ่นสู่รุ่น ประกอบด้วยภูมิปัญญา ด้านขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อ ศาสนา ด้านภาษาและวรรณกรรม ด้านศิลปกรรมและโบราณคดี ด้านดนตรีและสุนทรียศาสตร์ ด้านชีวิตความเป็นอยู่และวิทยาการ

1.3 รูปแบบการเขียนบทความ วารสารรับพิจารณาเฉพาะบทความที่เขียนตามรูปแบบที่วารสารกำหนด

2. รูปแบบการเขียนบทความ

2.1 การตั้งค่าหน้ากระดาษและตัวอักษรที่พิมพ์

กำหนดการตั้งค่ากระดาษเป็น A4 ตัวอักษรที่พิมพ์ให้ใช้ตัวอักษร TH SarabunPSK ขนาด 14 พอยต์ สีดำ แบบเดียวกันตลอดทั้งบทความ ยกเว้นชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษที่ใช้ตัวอักษร ขนาด 16 พอยต์ หรือในบางกรณีการจัดพิมพ์ในตารางหรือรูปที่มีความจำเป็นต้องใช้ตัวอักษรขนาดเล็กลงเพื่อให้อยู่ในกรอบของการวางรูปกระดาษก็สามารถทำได้ หรือมีความความจำเป็นต้องใช้สัญลักษณ์หรือตัวพิมพ์พิเศษจากคอมพิวเตอร์ก็สามารถทำได้

2.2 ระยะห่างของขอบกระดาษ

การตั้งระยะของการพิมพ์ให้เว้นขอบกระดาษ ดังนี้

1. ห่างจากขอบกระดาษด้านบน ระยะห่าง 3.50 ซม.
2. ห่างจากขอบกระดาษด้านซ้ายมือ ระยะห่าง 3.50 ซม.
3. ห่างจากขอบกระดาษด้านขวามือ ระยะห่าง 2.50 ซม.
4. ห่างจากขอบกระดาษด้านล่าง ระยะห่าง 2.50 ซม.
5. ระยะห่างระหว่างบรรทัด 1.0

2.3 การย่อหน้า

ให้เว้นระยะจากด้านซ้ายมือ 1 แท็บ (Tab) ให้เริ่มต้นที่ระยะ 1.50 ซม. แท็บต่อไป เพิ่มขึ้นอีกแท็บละ 0.50 ซม. เช่น 2.00, 2.50, 3.00, 3.50 เป็นต้น

2.4 จำนวนหน้าของบทความ

จำนวนหน้า 12 – 15 หน้า (รวมตาราง กราฟ และรูปภาพ)

2.5 เนื้อหาของบทความวิชาการ ประกอบด้วย

1. ชื่อเรื่อง (Title) พิมพ์ทั้งชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

2. ชื่อผู้เขียน (Author) ให้พิมพ์ทั้งชื่อและนามสกุลทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษทุกคน โดยผู้เขียนหลักจะต้องใส่เครื่องหมาย * ไว้ท้ายชื่อผู้เขียนหลัก เช่น วิจิตรา โพธิสาร[1*] เป็นต้น

3. ที่อยู่ (Address) ให้พิมพ์สังกัดและที่อยู่ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ หากเป็นนักศึกษา หรืออาจารย์ให้ระบุ สาขาวิชา คณะ และมหาวิทยาลัยที่ตนสังกัดอยู่

4. อีเมล ให้พิมพ์อีเมลของผู้เขียนหลักหรือผู้ประสานงานบทความ หลังข้อความ *Corresponding author, e-mail:

5. บทคัดย่อ (Abstract) ให้พิมพ์บทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยเนื้อหาทั้งสองภาษาจะต้องสอดคล้องกัน และถูกต้องตามหลักไวยกรณ์ จำนวนคำที่ปรากฏจะต้องไม่เกิน 400 คำ

6. คำสำคัญ (Keywords) จำนวน 3 – 5 คำ ให้พิมพ์คำสำคัญทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

7. บทนำ (Introduction) เป็นการเขียนจูงใจให้ผู้อ่านเกิดความสนใจในเรื่องดังกล่าว ความสำคัญของเรื่อง หรืออาจยกปัญหาที่กำลังเป็นที่สนใจ หรืออาจกล่าวถึงประโยชน์ที่ผู้อ่านจะได้รับจากการอ่าน บทนำสามารถกล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการเขียน รวมทั้งขอบเขตเนื้อหาของบทความเพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพรวมของบทความ

8. เนื้อเรื่อง (Body) ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 ที่มีหัวข้อเกี่ยวข้องกับการปูพื้นฐานเรื่องที่จะกล่าวถึง ส่วนที่ 2 ที่มีหัวข้อเกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อมูล การใช้เหตุผล วิพากษ์ วิจารณ์ การเพิ่มประเด็นโต้แย้ง จะต้องเป็นไปตามหลักการ ทฤษฎี และมีหลักฐานอ้างอิงตามหลักวิชาการ ส่วนที่ 3 ที่มีหัวข้อเกี่ยวกับการนำเสนอความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ ทั้งนี้จะต้องจัดลำดับเนื้อหาสาระให้เหมาะสม มีความต่อเนื่องและทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย สามารถใช้ภาพ ตาราง หรือแผนภูมิ สำหรับสื่อความเข้าใจไปยังผู้อ่านได้ง่ายขึ้น และภาษาที่ใช้ในการเขียนจะต้องถูกต้องตามหลักวิชาการ

9. บทสรุป (Conclusion) มีการสรุปประเด็นสำคัญของบทความจากหัวข้อที่นำเสนอ โดยนำมาเขียนเชื่อมโยงและรวมกันไว้ท้ายบท อาจกล่าวสรุปเนื้อหาว่ามีความสำคัญอย่างไร และสามารถนำไปใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง ทั้งนี้อาจเพิ่มประเด็นคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านได้แสวงหาความรู้ต่อไป

10. กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี) (Acknowledgement) เป็นการกล่าวถึงทุนที่สนับสนุนการดำเนินงานจนนำไปสู่การเขียนบทความวิชาการ โดยระบุ ชื่อทุน ชื่อหน่วยงานหรือผู้ให้ทุน และปีงบประมาณที่ได้รับ ซึ่งหากไม่มีทุนสนับสนุนก็ไม่ต้องระบุ

11. เอกสารอ้างอิง (References) ให้ใช้ระบบอ้างอิงตามระบบนามปี (Name and Year System) โดยยึดรูปแบบของ APA (American Psychological Association)

2.6 เนื้อหาของบทความวิจัย ประกอบด้วย

1. ชื่อเรื่อง (Title) พิมพ์ทั้งชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

2. ชื่อผู้เขียน (Author) ให้พิมพ์ทั้งชื่อและนามสกุลทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษทุกคน โดยผู้เขียนหลักจะต้องใส่เครื่องหมาย * ไว้ท้ายชื่อผู้เขียนหลัก เช่น วิจิตรา โพธิสาร[1*] เป็นต้น

3. ที่อยู่ (Address) ให้พิมพ์สังกัดและที่อยู่ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ หากเป็นนักศึกษา หรืออาจารย์ให้ระบุ สาขาวิชา คณะ และมหาวิทยาลัยที่ตนสังกัดอยู่

4. อีเมล ให้พิมพ์อีเมลของผู้เขียนหลักหรือผู้ประสานงานบทความ หลังข้อความ *Corresponding author, e-mail:

5. บทคัดย่อ (Abstract) ให้พิมพ์บทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยเนื้อหาทั้งสองภาษาจะต้องสอดคล้องกัน และถูกต้องตามหลักไวยกรณ์ จำนวนคำที่ปรากฏจะต้องไม่เกิน 400 คำ

6. คำสำคัญ (Keywords) จำนวน 3 – 5 คำ ให้พิมพ์คำสำคัญทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

7. บทนำ (Introduction) เป็นการเขียนถึงที่มาและความสำคัญของเรื่องและเหตุผลที่ศึกษาเรื่องนั้น แสดงให้เห็นว่าปัญหาหรือหัวข้อวิจัยนั้นมีคุณค่าควรแก่การศึกษาและค้นคว้าหาคำตอบ มีการกล่าวอ้างอิงถึงงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องให้เห็นถึงความสำคัญ วิธีการหรือแนวทางแก้ปัญหา ผลการศึกษาค้นคว้าหรือข้อค้นพบ เป็นต้น

8. วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Objectives) เป็นการกล่าวถึงความมุ่งหมายของการวิจัยว่าต้องการศึกษาอะไร วัตถุประสงค์ของการวิจัยควรสอดคล้องกับชื่อเรื่อง และหากมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยมากกว่าหนึ่งข้อให้เขียนแยกเป็นข้อ ๆ เรียงลำดับของการดำเนินงานวิจัย

9. การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review) เป็นการค้นคว้าเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ต้องการจะศึกษา ซึ่งงานที่นำมาอ้างอิงจะต้องมีความทันสมัยและตีพิมพ์เผยแพร่ย้อนหลังไม่เกิน 10 ปี ยกเว้นทฤษฎี

ดั้งเดิมหรือเนื้อหาประเด็นที่มีความจำเป็นตามบริบทเดิมตามศาสตร์สาขาวิชานั้น ๆ ที่สามารถอ้างอิงเกิน 10 ปีได้ นอกจากนี้ควรมีการสังเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมจนนำไปสู่การเชื่อมโยงทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้สำหรับการกำหนดกรอบในการวิจัยสู่การอภิปรายผลการวิจัยต่อไป

10. กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework) (ถ้ามี) เป็นการกำหนดกรอบความคิดและเชื่อมโยงทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่แสดงให้เห็นถึงตัวแปรหรือขอบเขตของงานวิจัย

11. วิธีการดำเนินการวิจัย (Research Methodology) อธิบายถึงวิธีดำเนินการศึกษา โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นหัวข้อย่อย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง โดยกล่าวถึงลักษณะของประชากรที่สนใจจะศึกษา มีแหล่งที่มาของข้อมูลประชากรที่ชัดเจนว่าใครเป็นประชากร จำนวนเท่าไหร่ หากมีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ให้กำหนดวิธีการเลือกที่เหมาะสม และวิธีการหาขนาดของกลุ่มอย่างเพื่อให้ได้ตัวแทนของประชากรที่ดี

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพของเครื่องมือ ให้อธิบายเครื่องที่ใช้ในการวิจัยให้ครบถ้วน หากงานวิจัยเป็นแบบผสมผสานทั้งงานวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ให้แยกอธิบายว่างานวิจัยเชิงปริมาณใช้เครื่องมือใดและงานวิจัยเชิงคุณภาพใช้เครื่องมือใด การอธิบายให้ระบุการสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพของเครื่องมือ เช่น การหาความเที่ยงตรง (Validity) การหาความเชื่อมั่น (Reliability) เป็นต้น

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ให้อธิบายวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อแสดงให้เห็นถึงความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้มา หากมีการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ให้ระบุเลขที่คำขอจริยธรรม และขั้นตอนการเก็บข้อมูลจากอาสาสมัครให้ครบถ้วน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ในการวิจัยเชิงปริมาณให้กล่าวถึงสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล เงื่อนไขหรือข้อตกลงเบื้องต้นในการเลือกใช้สถิติดังกล่าว รวมถึงวิธีการแปรผล หรือหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการยอมรับหรือปฏิเสธสมมติฐาน และการวิจัยเชิงคุณภาพให้ระบุวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพให้เหมาะสม

12. ผลการวิจัย (Result) ให้เขียนรายงานผลการวิจัยให้สอดคล้องและครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยเขียนอธิบายให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย และถูกต้องตามหลักวิชาการ หากมีภาพ ตาราง หรือแผนภูมิ ให้อธิบายผลที่เกิดขึ้นใต้ภาพ ตาราง หรือแผนภูมิ ให้ครบถ้วน

13. สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล (Conclusion and Discussion) เป็นการสรุปผลที่ได้จากการวิจัยและมีการอภิปรายผลที่เกิดขึ้น โดยเขียนขยายองค์ความรู้ที่ได้จากการสรุปผลให้ชัดเจนขึ้น มีการแสดงเหตุผลและอ้างอิงทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสนับสนุนการวิจารณ์อย่างมีเหตุผลและน่าเชื่อถือตามหลักวิชาการ

14. ข้อเสนอแนะ (Suggestion) เป็นการให้ข้อเสนอแนะที่เกิดขึ้นจากผลการวิจัย หรือข้อค้นพบจากการวิจัย ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการใช้ประโยชน์ เป็นการเขียนเสนอแนะวิธีการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์หรือประยุกต์ในด้านต่าง ๆ ได้อย่างไร

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป เป็นการเขียนเพื่อขยายขอบเขตการวิจัยหรือต่อยอดงานวิจัยจากผลการวิจัยที่ได้ โดยขยายครอบคลุมปัญหาของการวิจัยให้กว้างขึ้น

15. กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี) (Acknowledgement) เป็นการกล่าวถึงทุนที่สนับสนุนการดำเนินงานวิจัย ให้ระบุชื่อทุน หรือชื่อหน่วยงานผู้ให้ทุน ปีงบประมาณที่ได้รับ อย่างไรก็ตามหากไม่มีทุนสนับสนุนงานวิจัยก็ไม่ต้องระบุ

16. เอกสารอ้างอิง (References) ให้ใช้ระบบอ้างอิงตามระบบนามปี (Name and Year System) โดยยึดรูปแบบของ APA (American Psychological Association)

3. การเขียนเอกสารอ้างอิง

3.1 ประเภทการอ้างอิง แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. การอ้างอิงในเนื้อหา (In-Text Citation)

1.1 กำหนดรูปแบบการอ้างอิงแบบ APA (American Psychological Association)

1.2 เป็นการอ้างอิงแทรกในเนื้อหา ซึ่งในการอ้างอิงเนื้อหาทุกอันจะต้องระบุเลขหน้าอ้างอิง ยกเว้นกรณีที่สืบค้นจากเว็บไซต์ที่ไม่มีเลขหน้า แต่หากในเว็บไซต์เป็นไฟล์ที่มีเลขหน้าให้ระบุเลขหน้าด้วย

1.3 กรณีที่ชื่อผู้แต่ง และปี พ.ศ.ที่แต่งเหมือนกัน การอ้างอิงในเอกสารให้เพิ่มอักษร ก ข ค ตามลำดับหลังปี พ.ศ. เช่น วิจิตรา โพธิสาร (2560ก : 12) วิจิตรา โพธิสาร (2560ข : 102) เป็นต้น

1.4 เอกสารและงานวิจัยที่นำมาอ้างอิงจะต้องมีความทันสมัย ซึ่งงานที่นำมาอ้างอิงจะต้องมีความทันสมัยและตีพิมพ์เผยแพร่ย้อนหลังไม่เกิน 10 ปี ยกเว้นทฤษฎีดั้งเดิม

2. การอ้างอิงท้ายบทความ (References)

2.1 กำหนดรูปแบบการอ้างอิงแบบ APA (American Psychological Association)

2.2 ให้ใส่เอกสารอ้างอิงที่เป็นภาษาไทยก่อน โดยเรียงลำดับตามตัวอักษรของชื่อผู้เขียน จากนั้นเป็นใส่อ้างอิงที่เป็นภาษาอังกฤษ และเรียงลำดับตามตัวอักษรของนามสกุลผู้เขียน

2.3 กรณีที่เอกสารอ้างอิงเป็นภาษาไทย แต่ชื่อผู้แต่งเป็นภาษาอังกฤษ ให้แปลงชื่อผู้แต่งจากภาษาอังกฤษให้เป็นภาษาไทยก่อน จากนั้นนำไปเรียงลำดับตามตัวอักษรที่เป็นภาษาไทย

2.4 การอ้างอิงบุคลานุกรม จะต้องแยกหัวข้อออกมาเรียงลำดับต่างหาก และให้เรียงลำดับตามตัวอักษร เช่นเดียวกับข้อ 2.2

2.5 เอกสารและงานวิจัยที่นำมาอ้างอิงจะต้องมีความทันสมัย ซึ่งงานที่นำมาอ้างอิงจะต้องมีความทันสมัยและตีพิมพ์เผยแพร่ย้อนหลังไม่เกิน 10 ปี ยกเว้นทฤษฎีดั้งเดิม

2.6 เอกสารอ้างอิงทุกฉบับจะต้องสามารถสืบค้นและเข้าถึงได้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3.2 รูปแบบการอ้างอิงแบบ APA (American Psychological Association)

วารสารกำหนดรูปแบบการอ้างอิงแบบ APA ตามประเภทของเอกสารและแหล่งที่มาที่แตกต่างกัน ได้แก่ วารสาร หนังสือ เอกสารสืบเนื่องจากงานประชุมวิชาการ รายงานการวิจัย รายงานผลดำเนินงาน เว็บไซต์ วิทยานิพนธ์ บทสัมภาษณ์ ภาพถ่าย เป็นต้น

4. ตัวอย่างการเขียนอ้างอิงในเนื้อหา (In-Text Citation)

4.1 กรณีที่ผู้แต่งมี 1 คน

	กรณีอ้างอิงหน้าประโยค	กรณีอ้างอิงท้ายประโยค
ภาษาไทย	วิจิตรา โพธิสาร (2564 : 102) กล่าวว่า	.... (วิจิตรา โพธิสาร, 2564 : 102)
ภาษาอังกฤษ	Potisarn (2021 : 102) รายงานว่า	.... (Potisarn, 2021 : 102)

4.2 กรณีที่ผู้แต่งมี 2 คน

	กรณีอ้างอิงหน้าประโยค	กรณีอ้างอิงท้ายประโยค
ภาษาไทย	พีรวัส อินทวี และ วิจิตรา โพธิสาร (2564 : 102) กล่าวว่า	.... (พีรวัส อินทวี และ วิจิตรา โพธิสาร, 2564 : 102)
ภาษาอังกฤษ	Intawee and Potisarn (2021 : 102) said that	.... (Intawee and Potisarn, 2021 : 102)

4.3 กรณีที่ผู้แต่งตั้งแต่ 3 คน ขึ้นไป

	กรณีอ้างอิงหน้าประโยค	กรณีอ้างอิงท้ายประโยค
ภาษาไทย	พีรวัส อินทวี และคณะ (2564 : 102) กล่าวว่า	.... (พีรวัส อินทวี และคณะ, 2564 : 102)
ภาษาอังกฤษ	Intawee et al. (2021 : 102) said that	.... (Intawee et al., 2021 : 102)

4.4 กรณีสัมภาษณ์ ให้ระบุนามสมมติของผู้ถูกสัมภาษณ์

	กรณีอ้างอิงหน้าประโยค	กรณีอ้างอิงท้ายประโยค
ภาษาไทย	ช่างทอผ้าไหมทอมือ ก (สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 8 ธันวาคม 2564) กล่าวว่า ลวดลายและสีบนผ้าในชุมชนจังหวัดสุรินทร์ มีหลากหลาย เช่น ผ้ามัดหมี่ จะมีลายดั้งเดิมของผ้ามัดหมี่ขั้นลาย คือ ลายโฮล ต่อมาได้มีการประยุกต์เป็นลายกระถางดอกไม้ และลายดอกพิกุล	ลวดลายและสีบนผ้าในชุมชนจังหวัดสุรินทร์ มีหลากหลาย เช่น ผ้ามัดหมี่ จะมีลายดั้งเดิมของผ้ามัดหมี่ขั้นลาย คือ ลายโฮล ต่อมาได้มีการประยุกต์เป็นลายกระถางดอกไม้ และลายดอกพิกุล (ช่างทอผ้าไหมทอมือ ก, สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 8 ธันวาคม 2564)

4.5 กรณีหน่วยงานเป็นผู้แต่ง ให้ระบุชื่อหน่วยงาน

	กรณีอ้างอิงหน้าประโยค	กรณีอ้างอิงท้ายประโยค
ภาษาไทย	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ (2564 : 102) กล่าวว่า	.... (มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์, 2564 : 102)
ภาษาอังกฤษ	Surindra Rajabhat University (2021 : 102) said that	.... (Surindra Rajabhat University, 2021 : 102)

4.6 กรณีไม่ปรากฏปีที่พิมพ์ ให้ใช้อักษรย่อ ม.ป.ป. หรือ n.d.

	กรณีอ้างอิงหน้าประโยค	กรณีอ้างอิงท้ายประโยค
ภาษาไทย	วิจิตรา โพธิสาร และคณะ (ม.ป.ป. : 102) กล่าวว่า	.... (วิจิตรา โพธิสาร และคณะ, ม.ป.ป. : 102)
ภาษาอังกฤษ	Potisarn et al. (n.d. : 102) said that	.... (Potisarn et al., n.d. : 102)

4.7 กรณีมีแหล่งอ้างอิงมากกว่า 1 รายการ ให้ใส่รายการอ้างอิงทั้งหมด และใช้เครื่องหมายอัฒภาค (;) คั่นระหว่างแหล่งอ้างอิง ให้เรียงปีที่พิมพ์ก่อนไปหลังตามลำดับ หากเป็นปีเดียวกันให้เรียงลำดับตามตัวอักษร

	กรณีอ้างอิงหน้าประโยค	กรณีอ้างอิงท้ายประโยค
ภาษาไทย	- ไม่นิยมใส่หน้าประโยค -	.... (พีรวัส อินทวี, 2560 : 42; วิจิตรา โพธิสาร และคณะ, 2564 : 104; มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์, 2562 : 64)
ภาษาอังกฤษ	- ไม่นิยมใส่หน้าประโยค -	.... (Intawee, 2017 : 42; Potisarn et al., 2021 : 104; Surindra Rajabhat University, 2019 : 64)

4.8 กรณีอ้างถึงแหล่งอ้างอิงอื่นต่อเนื่องกันโดยใช้ชื่อผู้แต่งเอกสารปฐมภูมินำชื่อผู้แต่งเอกสารทุติยภูมิ

	กรณีอ้างอิงหน้าประโยค	กรณีอ้างอิงท้ายประโยค
ภาษาไทย	- ไม่นิยมใส่หน้าประโยค -	..... (Jokilehto, 2018 : 70 อ้างถึงใน วิจิตรา โพธิสาร, 2563 : 56)
ภาษาอังกฤษ	- ไม่นิยมใส่หน้าประโยค -	.... (Jokilehto, 2018 : 70 quoted in Potisarn, 2020 : 56)

5. ตัวอย่างการเขียนอ้างอิงท้ายบทความ (References)

5.1 การเขียนชื่อผู้แต่ง

กรณีผู้เขียน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ
1 คน	วิจิตรา โพธิสาร. (2564).....	Potisarn, W. (2021).....
2 คน	พีรวัส อินทวี และ วิจิตรา โพธิสาร. (2564).....	Intawee, P. and Potisarn, W. (2021).....
3 คนขึ้นไป แต่ไม่เกิน 6 คน	พีรวัส อินทวี, วิจิตรา โพธิสาร, วนมพร พาหะนิชย์, ชัชวาล สนิทสันเทียะ, สยาม ระโส. (2564).....	Intawee, P., Potisarn, W., Pahanich, W., Sanitsanthia, C., Raso, S. (2021).....

กรณีผู้เขียน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ
เกิน 6 คน ให้ใส่ให้ครบทั้ง 6 คน และคนที่ 7 เป็นต้นไปให้ใส่ และคณะ หรือ et al.	พีรวัส อินทวี, วิจิตรา โพธิสาร, วนมพร พาหะนิชย์, ชัชวาล สนิทสันเทียะ, สยาม ระโส, อนุชา ถือสมบัติ, และคณะ. (2564).....	Intawee, P., Potisarn, W., Pahanich, W., Sanitsanthia, C., Raso, S., Thuesombat, A., et al. (2021).....

5.2 การอ้างอิงจากวารสาร

หากมีเลข DOI ให้ระบุด้วย

รูปแบบ	ชื่อผู้เขียน. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. **ชื่อวารสารหรือนิตยสาร**, ปีที่(ฉบับที่), หน้า. DOI.
ภาษาไทย	ธิติ ปัญญาอินทร์. (2558). การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นทางดนตรีเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต. **วารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูล**, 10(2), 19 – 29. https://doi.org/10.0000/xxx0000000.
ภาษาอังกฤษ	Panyain, T. (2015). The Development Learning Management Process by Using Folk-Wisdom in Music to Improve Lifelong Learning Skill. **Arts and Culture Journal of the Lower Moon River**, 10(2), 19 – 29. https://doi.org/10.0000/xxx0000000.

5.3 อ้างอิงจากหนังสือ

รูปแบบ	ชื่อผู้เขียน. (ปีที่พิมพ์). **ชื่อเรื่อง**. (พิมพ์ครั้งที่). เมืองที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์. จำนวนหน้า.
ภาษาไทย	บุญชม ศรีสะอาด. (2554). **การวิจัยเบื้องต้น**. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น. 228 หน้า.
ภาษาอังกฤษ	Deepak, C. and Sodhi, N. (2015). **Research Methodology : Concepts and Cases**. (2nd Edition). India : Vikas Publishing House. 820 Pages.

5.4 อ้างอิงจากหนังสือที่รวบรวมบทความที่มีผู้แต่งที่หลากหลาย

รูปแบบ	ชื่อผู้เขียน. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเรื่อง. ใน **ชื่อหนังสือที่รวบรวม**, ชื่อบรรณาธิการ, บรรณาธิการ. เมืองที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์. เลขหน้า.

ภาษาไทย	รังสรรค์ ธนะพรพันธุ์. (2552). โลกาภิวัตน์ : นโยบายภิวัตน์. ใน **ชุดความรู้เกี่ยวกับนโยบายสาธารณะด้านการพัฒนา โลกาภิวัตน์ ท้องถิ่นภิวัตน์ นโยบายภิวัตน์?**, ยุวดี คาดการณ์ไกล, บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ : แปลน พริ้นติ้ง. 23 - 39.
ภาษาอังกฤษ	Stair M. and Galpin M. (2010). Positive Engagement : From Employee Engagement to Workplace Happiness. In **Oxford Handbook of Positive Psychology and Work**, Linley, P. A., Harrington, S., Garcea N., Editor. New York : Oxford University Press. 155 – 172.

5.5 อ้างอิงจากรายงานผลดำเนินงาน หรือคู่มือ

รูปแบบ	ชื่อผู้เขียน. (ปีที่พิมพ์). **ชื่อรายงาน**. เมืองที่พิมพ์ : ชื่อหน่วยงาน.
ภาษาไทย	วิจิตรา โพธิสาร. (2564). **รายงานสรุปโครงการสำรวจความพึงพอใจผู้มาใช้บริการพิพิธภัณฑ์ผ้าโบราณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์**. สุรินทร์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
ภาษาอังกฤษ	Plaengdee, N. and Thuesombat, A. (2015). **Satisfaction Survey Report of Visitors to the Museum of Ancient Textiles at Surin Rajabhat University**. Surin : Surindra Rajabhat University.

5.6 อ้างอิงจากเอกสารสืบเนื่องจากงานประชุมวิชาการ

รูปแบบ	ชื่อผู้เขียน. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเรื่อง. ใน **ชื่อการประชุม**, วัน เดือน ปี ที่จัด. หน้า. เมืองที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์.
ภาษาไทย	พระชาตรี ชุมภู, วิจิตรา โพธิสาร, สุรีย์ฉาย สุคันธรัต. (2564). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าวัดอิสาณของพุทธศาสนิกชน จังหวัดบุรีรัมย์. ใน **การประชุมวิชาการระดับชาติ “ราชมงคลสุรินทร์ ครั้งที่ 12”**, 16 – 17 กันยายน 2564. 744 – 754. สุรินทร์ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์.
ภาษาอังกฤษ	Potisarn, W. and Potisarn, N. (2013). Developing Multimedia for Hearing-Impaired Children in Reum An-re, a Famous Folk Dancing of Surin Province. In **Proceeding of the First International Conference on Innovation in Education**, May 13th - 15th, 2013. 284 – 292. Nakhon Pathom : Mahidol University.

5.7 อ้างอิงจากรายงานการวิจัย

รูปแบบ	ชื่อผู้เขียน. (ปีที่พิมพ์). **ชื่อเรื่อง**. รายงานการวิจัย. เมืองที่พิมพ์ : ชื่อหน่วยงาน.
ภาษาไทย	วิจิตรา โพธิสาร. (2563). **การเปรียบเทียบการสอนแบบบนลงล่างและแบบล่างขึ้นบนด้วยการจัดการเรียนรู้บนเครือข่ายแบบกลุ่มเมฆที่ส่งเสริมทักษะการเขียนโปรแกรมบนเว็บสำหรับการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี**. รายงานการวิจัย. สุรินทร์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
ภาษาอังกฤษ	Potisarn, W. (2020). **Comparing Top-down and Bottom-up Teaching Method via Cloud Based Learning Enhancing e-Commerce Web Coding Skill of Undergraduate Students**. Research Report. Surin : Surindra Rajabhat University.

5.8 อ้างอิงจากวิทยานิพนธ์/ การค้นคว้าอิสระ

รูปแบบ	ชื่อผู้เขียน. (ปีที่พิมพ์). **ชื่อวิทยานิพนธ์**. วิทยานิพนธ์/ การค้นคว้าอิสระ. ชื่อปริญญา. เมืองที่พิมพ์ : ชื่อมหาวิทยาลัย.
ภาษาไทย	สารภี วรรณตรง. (2551). **การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ผ้าทอมือของกลุ่มชาติพันธุ์ในอนุภาคลุ่มแม่น้ำโขง**. วิทยานิพนธ์. ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชายุทธศาสตร์การพัฒนาภูมิภาค. สุรินทร์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
ภาษาอังกฤษ	Wantrong, S. (2018). **The Development of Learning Resource Centers of Hand-Woven Textiles of Ethnic Groups in Mekong Sub-Region**. Thesis. Doctorate Degree Program in Regional Development. Surin : Surindra Rajabhat University.

5.9 อ้างอิงจากเว็บไซต์

รูปแบบ	ชื่อผู้เขียน. (ปีที่พิมพ์). **ชื่อเรื่อง** [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ วัน เดือน ปี, จาก : ที่อยู่เว็บไซต์.
ภาษาไทย	สำนักส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชน. (2558). **คู่มือการดำเนินงานผู้ผลิตผู้ประกอบการ OTOP** [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 27 ธันวาคม 2564, จาก http://www.oic.go.th/FILEWEB/CABINFOCENTER2/DRAWER091/GENERAL/DATA0000/00000183.PDF.
ภาษาอังกฤษ	KOPP, C. M. (2021). **Cross Culture** [Online]. Retrieved January 19th, 2022, from https://www.investopedia.com/terms/c/cross-culture.asp.

5.10 อ้างอิงจากภาพถ่าย วิดีโอ (ที่ไม่ได้อยู่ในรูปแบบออนไลน์)

ภาพถ่าย (Photograph) วิดีโอ (Video)

รูปแบบ	ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน. (ปีที่สร้าง). **ชื่อผลงาน** [ภาพถ่าย/ วิดีโอ]. วัน เดือน ปี ที่สร้างผลงาน. เมืองที่สร้างผลงาน : ชื่อสถานที่.
ภาษาไทย	วิจิตรา โพธิสาร. (2564). **ประตูทางเข้าปราสาทศีขรภูมิ** [ภาพถ่าย]. 20 ธันวาคม 2564. สุรินทร์ : ปราสาทศีขรภูมิ.
ภาษาอังกฤษ	Potisarn, W. (2018). **Surin International Folklore Festival Grand Openning** [Video]. January 28th, 2018. Surin : Surindra Rajabhat University.

5.11 อ้างอิงจากราชกิจจานุเบกษา

รูปแบบ	ราชกิจจานุเบกษา. (ปี). **ชื่อกฎหมาย**. เล่ม ตอนที่. หน้า/เลขหน้า. วัน เดือน ปี ที่ออกประกาศ.
ภาษาไทย	ราชกิจจานุเบกษา. (2565). **กฎกระทรวงมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดม พ.ศ. 2565**. เล่มที่ 139 ตอนที่ 20 ก. 28 -31. 31 มีนาคม 2565.

5.12 อ้างอิงจากบทสัมภาษณ์

รูปแบบ	นามสมมติ (ผู้ให้สัมภาษณ์). ชื่อผู้สัมภาษณ์ (ผู้สัมภาษณ์). ที่ สถานที่ที่สัมภาษณ์. เมื่อวันที่ 5 พฤษภาคม 2562.
ภาษาไทย	ช่างทอผ้าไหมทอมือ ก (ผู้ให้สัมภาษณ์). วิจิตรา โพธิสาร (ผู้สัมภาษณ์). ที่ บ้านเลขที่ 635 หมู่ 19 ตำบล นอกเมือง อำเภอเมืองสุรินทร์ สุรินทร์ 32000. เมื่อวันที่ 8 ธันวาคม 2564.

6. การใส่ตารางและภาพประกอบ

6.1 การใส่ตาราง ใส่คำว่า “ตารางที่” พร้อมทั้งเลขกำกับตารางเป็นเลขอารบิค เช่น ตารางที่ 1 ตารางที่ 2 เป็นต้น วางอยู่ด้านบนของตารางให้ชิดขอบกระดาษด้านซ้ายมือ และอยู่ห่างจากเส้นบนของตาราง 1 บรรทัด หากมี “ที่มา” ให้ใส่ไว้ด้านล่างของตารางโดยไม่ต้องเว้นบรรทัด และพิมพ์ชิดขอบตารางด้านซ้าย ตามด้วยเครื่องหมายทวิภาค (:) จากนั้นใส่อ้างอิง ตัวอย่าง ดังตารางที่ 1 และหากตารางไม่สามารถใส่ในหน้าเดียวได้ ให้ขึ้นหัวตารางใหม่ แล้วตามด้วยคำว่า (ต่อ) เช่น **ตารางที่ 1** (ต่อ)

ตารางที่ 1 แหล่งชุมชนโบราณของจังหวัดสุรินทร์

แหล่งชุมชนโบราณ	อำเภอ
ทางตอนเหนือ	อำเภอชุมพลบุรี อำเภอท่าตูม และอำเภอรัตนบุรี
ทางตอนกลาง	อำเภอจอมพระ อำเภอเมือง อำเภอลำดวน อำเภอศีขรภูมิ และอำเภอสำโรงทาบ
ทางตอนใต้	อำเภอสังขะ อำเภอปราสาท และอำเภอกาบเชิง

ที่มา : มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ (2563)

6.2 ภาพประกอบ

ใส่คำว่า “ภาพที่” พร้อมทั้งเลขกำกับภาพเป็นเลขอารบิค เช่น ภาพที่ 1 ภาพที่ 2 เป็นต้น วางอยู่ด้านใต้ของภาพ จัดคำอธิบายไว้กึ่งกลาง และอยู่ห่างจากเส้นล่างของภาพ 1 บรรทัด จัดวางตำแหน่งของรูปภาพไว้กึ่งกลางหน้ากระดาษ ขนาดของภาพให้ความกว้างของภาพไม่ต่ำกว่า 13 ซม. และภาพต้องมีความคมชัด ตัวอย่างดังภาพที่ 1

ภาพที่ 1 โลโก้สำนักศิลปะและวัฒนธรรม

7. การส่งบทความต้นฉบับ

1. ขอให้ผู้ส่งบทความเขียนบทความตามรูปแบบที่วารสารกำหนด โดยดาวน์โหลดเทมเพลส (template) ของวารสารและแบบฟอร์มส่งบทความ ได้ที่ https://so07-mi.tci-thaijo.org/index.php/acj/index

2. จัดทำไฟล์ต้นฉบับของบทความและจัดส่งผ่านระบบ ThaiJo

3. ไฟล์ที่จะส่งประกอบด้วย

2.1 ไฟล์ต้นฉบับของบทความ จำนวน 1 ไฟล์

2.2 ไฟล์แบบฟอร์มส่งบทความ จำนวน 1 ไฟล์

8. ค่าธรรมเนียมการลงตีพิมพ์

วารสารไม่เก็บค่าธรรมเนียมในการตีพิมพ์

9. ช่องทางการติดต่อสื่อสาร

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

อีเมล : acj.lmr@srru.ac.th เว็บไซต์วารสาร: https://so07-mi.tci-thaijo.org/index.php/acj

เว็บไซต์สำนักศิลปะและวัฒนธรรม https://culture.srru.ac.th

ที่อยู่ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

186 หมู่ 1 ถ.สุรินทร์-ปราสาท ต.นอกเมือง อ.เมือง จ.สุรินทร์ 32000

โทรศัพท์ 0 4451 5227

ขั้นตอนการทำงานของวารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูล

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ ประจำปีที่ 11 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2565)

รองศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ภาณุรัตน์	นักวิชาการอิสระ
รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีศักดิ์ ทองทิพย์	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตสุรินทร์
รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิศักดิ์ จำปาแดง	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คนึงนิตย์ ไสยโสภณ	นักวิชาการอิสระ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎา พิณศรี	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุพัตรา วะยะลุน	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุเทณ วัชรชิโณรส	มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิช ถิระโคตร	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิตย์ อรรคชาติ	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
อาจารย์ ดร.วิลาศ โพธิสาร	นักวิชาการอิสระ
อาจารย์ ดร.อิทธิวัตร ศรีสมบัติ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.ศิวาพร พยัคฆนันท์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.คชากฤษ เหลี่ยมไธสง	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อาจารย์ ดร.ยโสธารา ศิริภาประภากร	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตสุรินทร์

รายชื่อกองบรรณาธิการวารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูลและคณะทำงาน

ที่ปรึกษา

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

ที่ปรึกษากองบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร.สารภี วรรณตรง	ผู้ทรงคุณวุฒิประจำสำนักศิลปะและวัฒนธรรม
นายประสงค์ ทองประ	ผู้ทรงคุณวุฒิประจำสำนักศิลปะและวัฒนธรรม
นางสาววารสนา ไชยพรรณา	ผู้ทรงคุณวุฒิประจำสำนักศิลปะและวัฒนธรรม

กองบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พีรวัส อินทวี	ผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

2. บรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.วิจิตรา โพธิสาร	รองผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

3. กองบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิศักดิ์ จำปาแดง	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีศักดิ์ ทองทิพย์	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตสุรินทร์
รองศาสตราจารย์ ดร.ประดิษฐ์ นารีรักษ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
รองศาสตราจารย์ ดร.อัศนีย์ เปลี่ยนศรี	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุเทณ วัชรชิโณรส	มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คำภีรภาพ อินทะนู	หาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัชราพร สุขทอง	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สยาม ระโส	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิชชาณัฐ ตู้จินดา	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัชวาล สนิทสันเทียะ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์วนมพร พาหะนิชย์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ทีมสนับสนุนงานวารสาร

นายอนุชา ถือสมบัติ	สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
นางนิมิตรา บุตรกันหา	สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
นายสมชาย มิถุนดี	สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
นายสาคร สีหะวงษ์	สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
นายเอกราช สร้อยจิตร	สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
นางสาวพวงฤดี สุกใส	สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
นางสาววรรณภา เพิ่มมี	สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
นางสาวนุชสรา พันแก้ว	สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
นางสาวอัญชิสา สมบัติพิทักษ์สุข	สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
นางสาวอัศฎา คงสุข	สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
นางสาวณฤดี แปลงดี	สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์