

มฤตษณาดม

-

สิงหาคม

2559

5 / 2

DEC
JOURNAL
Art and Design

DEC Journal : Art and Design ดนนะมณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ISSN : 3088-1277 (print) ISSN : 3088-1323 (online)

มฤษภาดม
-
สิงหัดม
2569

5 / 2

DEC
JOURNAL
Art and Design

รายนามคณะบรรณาธิการ

ที่ปรึกษา

- รองศาสตราจารย์อาวิน อินทร์ชัย
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์
- รองศาสตราจารย์สน สีมাত্রัง
คณาจารย์ประจำคณะมัณฑนศิลป์
- ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง
มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

บรรณาธิการ

- รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

- ศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิวรรณกุล
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตต์ อินทร์คง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร
- รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตศานต์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

- รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- Dr.Bridget Tracy Tan
Nanyang Academy of Fine Arts, University of the Arts, Singapore

กองบรรณาธิการจากผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โกเมศ กาญจนพ่ายัพ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงส์วรุตม์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เลขานุการคณะบรรณาธิการ

- นางสาวรัตนภรณ์ แก้วไขควัน

ผู้ช่วยเลขานุการคณะบรรณาธิการ

- นางสาวมุกดา จิตพรมมา
- นางสาวกณิศา คุณภัทรชนนทร

ออกแบบปกและจัดรูปเล่ม

- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงส์วรุตม์

จัดพิมพ์รูปเล่ม

- บริษัท โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮาส์ จำกัด
113/13 ซอยวัดสุวรรณศิริ ถนนบรมราชชนนี
แขวงอรุณอมรินทร์ เขตบางกอกน้อย
กรุงเทพมหานคร 10700

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ

- รองศาสตราจารย์นิโรจน์ จรุงจิตวิวัฒน์
วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาม จาตุรงค์กุล
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิยศ สรรคบุรานุรักษ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตสานต์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- รองศาสตราจารย์รณภพ เดชะวงศ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- รองศาสตราจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์
คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงษ์สุวรัตน์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- อาจารย์ ดร.ไพโรจน์ พิทยเมธี
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- อาจารย์ ดร.กฤตวิทย์ กฤตมโนรถ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- อาจารย์ปริญญา สัมณะเดช
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
- รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์
คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิบูล ไวจิตรกรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- รองศาสตราจารย์ ดร.ดนัย เรียบสกุล
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- รองศาสตราจารย์ ดร.ธนกฤต ใจสุดา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรชัย รวบรวมเลิศ
คณะอัญมณี มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตจันทบุรี
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สະมาภรณ์ คล้ายวิเชียร
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพัชร วิจิตสถิตรัตน์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต อธิปัตย์กุล
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
- รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณวิภา สุเนตต์ดา
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสเมธาย บุญญานันต์
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชาวุฒิ อภิระติง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

บทบรรณาธิการ

วารสาร DEC Journal: Art and Design ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม 2569) สำหรับฉบับนี้ กองบรรณาธิการได้คัดสรรบทความจำนวน 9 บทความทั้งบทความวิชาการและบทความวิจัย ดังนี้

กลยุทธ์การออกแบบกิจกรรมศิลปะและงานฝีมือสำหรับคาเฟ่ในฐานะพื้นที่สร้างสรรค์ โดย อภิสร่า กอประสิทธิ์นิยม และคณะ ได้นำเสนอประเด็นที่ทันสมัยในสังคมเมือง ที่คาเฟ่ได้จัดกิจกรรมทางศิลปะเพื่อให้ผู้สนใจพัฒนาตนเองด้านศิลปะสามารถเข้าถึงได้ง่าย โดยศึกษาผ่านกรณีศึกษาคาเฟ่ในกรุงเทพมหานครจำนวน 9 แห่ง ที่จัดกิจกรรมศิลปะและงานฝีมือภายในร้าน

ความท้าทายต่อการเปลี่ยนแปลงบริบททางสังคมและส่งผลต่อการท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรมคુંบางกะเจ้า อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ โดย สิริโสภา อดิณานวงศ์ และ อนุชา แพ่งเกสร เป็นศึกษาความท้าทายต่อการท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรมคુંบางกะเจ้า อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของเมือง กับการท่องเที่ยวประเพณี วัฒนธรรม เกิดปัญหาต่าง ๆ ของคนในพื้นที่กับคนนอกที่เข้ามา

ทักษะที่จำเป็นสำหรับอาชีพนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว โดย นิจจิง พันระพจน์ ได้สำรวจและจำแนกประเภททักษะที่จำเป็นของนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวมีอาชีพประเด็นของผู้จ้างงานต่อบัณฑิตจบใหม่ที่จะรับเข้าทำงาน ได้เสนอแนวทางการปรับหลักสูตรสำหรับสถาบันการศึกษา

สารคดีภาพถ่าย : การปรับตัวทางวัฒนธรรมหนังใหญ่วัดขนอน โดย พรรัก เชาวน์โยธิน ได้นำเสนอการปรับตัวของศิลปะการแสดงหนังใหญ่วัดขนอน จังหวัดราชบุรี และนำเสนอภาพถ่ายที่เล่าเรื่องการดำรงอยู่และการสืบทอดศิลปะดังกล่าวในมิติร่วมสมัย งานวิจัยประยุกต์แนวทาง มานุษยวิทยาทางทัศนภาพ (visual anthropology) และ การถ่ายภาพสารคดี (documentary photography)

Exploring Short-Video Communication Paths for Minnan Xunpu Culture from the Perspective of Empathic Communication โดย Chen Rui-rui ได้นำเสนอการเผยแพร่วัฒนธรรมขุน埔 ผ่านวิดีโอสั้นในขณะที่ยสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมได้รับการมองเห็นและเผยแพร่มากขึ้นเรื่อย ๆ ในขณะที่มีความอ่อนแอของบริบททางวัฒนธรรมและการรับรู้คุณค่าของวัฒนธรรมนั้น

การส่งเสริมพลังให้กับบุคคลที่อยู่ในกลุ่มผู้ด้อยโอกาส ให้มีส่วนร่วมในสังคม ผ่านเวิร์กช็อปการผลิตเครื่องประดับด้วยมือจากวัสดุที่ผ่านการใช้งานมาแล้ว โดย ชนิดา กันเมือง นำเสนอการนำฝาขวดจิบที่ใช้แล้วกลับมาสร้างสรรค์เป็นเครื่องประดับที่มีคุณค่าทางสุนทรีย์และคุณค่าทางจิตใจ ทั้งต่อผู้ออกแบบและผู้สวมใส่ และทำมาพัฒนาเครื่องประดับจากฝาขวดจิบที่ใช้แล้วให้เกิดความงามและคุณค่าใหม่

แนวทางจัดกิจกรรมศิลปะส่งเสริมการเห็นคุณค่าประเพณีไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดย ชุตติภา อัครเลิศพลการ และคณะ ได้นำเสนอ เรื่องส่งเสริมการเห็นคุณค่าให้กับเยาวชนและมีความต้องการในการอนุรักษ์สืบทอดประเพณีไทย ศิลปะและประเพณีมีความเชื่อมโยงกัน โดยศิลปะเป็นวิชาที่ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการ เรียนรู้จากลงมือปฏิบัติ และสามารถสร้างความภาคภูมิใจให้กับผู้เรียนต่อยอดเป็นการเห็นคุณค่า

แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21 โดย ญัฐกมล นครพัฒน์ และคณะ ได้นำเสนอการวิเคราะห์วิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีในศตวรรษที่ 21 และวิเคราะห์ข้อมูลจากความสัมพันธ์และคุณลักษณะของวิธีการจัดการเรียนรู้ และสรุปผลโดยใช้แผนภาพ Image Scale

วัฒนธรรมในสภาวะไม่ตรงปก : กรอบแนวคิดสู่การพัฒนาทฤษฎีการบดบังทางวัฒนธรรม โดย สุวินัย อินทรศักดิ์ และ ภูวนาท รัตนรังสิกุล นำเสนอศิลปะสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการเปิดเผยความหมายที่ถูกบดบัง และกระตุ้นการตระหนักรู้ต่อพลวัตของวัฒนธรรมร่วมสมัยได้ ทั้งในมิติของการตีความ การสื่อสาร และการตั้งคำถามต่อความหมายของวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์

กองบรรณาธิการมีความมุ่งหวังที่จะพัฒนางานวิชาการและวิจัยที่เกี่ยวกับศิลปะและการออกแบบทั้งของคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และจากสถาบันต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยน แบ่งปันความรู้ร่วมกัน

รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
บรรณาธิการวารสาร DEC Journal : Art and Design

- กลยุทธ์การออกแบบกิจกรรมศิลปะ และงานฝีมือสำหรับคาเฟ่ในฐานะพื้นที่
สร้างสรรค์

Art and Craft Activity Design Strategies for Cafes as Creative Spaces

อภิสร่า กอประสิทธิ์นิยม, พรเทพ เลิศเทวศิริ และ อินทิรา พรหมพันธุ์

10
- ความท้าทายต่อการเปลี่ยนแปลงบริบททางสังคม และส่งผลต่อการท่องเที่ยว
เชิงพหุวัฒนธรรม ค้างบางกะเจ้า อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ

Challenges to Changes in Social Contexts and Their Impact on
Multicultural Tourism in Bang Kachao, Phra Pradaeng District,
Samut Prakan Province

สิริโสภา อดิณานวงศ์ และ อนุชา แพ่งเกสร

34
- ทักษะที่จำเป็นสำหรับอาชีพนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

Essential Skills for a Career as a Motion Graphic Designer

นิจจิง พันระพจน์

60
- สารคดีภาพถ่าย : การปรับตัวทางวัฒนธรรมหนังใหญ่วัดขนอน

A Photo Documentary: Cultural Adaptation of Nang Yai Wat Kanon

พรรัก ชาวนโยธิน

82
- Exploring Short-Video Communication Paths for Minnan Xunpu

Culture from the Perspective of Empathic Communication

Chen Rui-rui, Arnuphap Chantaramporn and Phuvanart
Rattanarungsikul

104

- การส่งเสริมพลังให้กับบุคคลที่อยู่ในกลุ่มผู้ด้อยโอกาส ให้มีส่วนร่วมในสังคม 128
ผ่านเวิร์กช็อปการผลิตเครื่องประดับด้วยมือจากวัสดุที่ผ่านการใช้งานมาแล้ว
To Empower People Who are in Disadvantage Groups and Build
Community Through a Handmade Jewelry-Making Workshop
From Reclaimed Materials
ชนิตา กันเมือง
- แนวทางจัดกิจกรรมศิลปะส่งเสริมการเห็นคุณค่า ประเพณีไทยสำหรับ 154
นักเรียนชั้นประถมศึกษา
Art Activities to Promote the Appreciation of Thai Traditions for
Elementary School Students
ชุตินา อัสวเลิศพลากร, อินทิรา พรหมพันธุ์ และ พรเทพ เลิศเทวศิริ
- แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ในศตวรรษที่ 21 178
Guidelines for Art History Learning Management in the 21st Century
ณัฐกมล นครพัฒน์, พรเทพ เลิศเทวศิริ และ อินทิรา พรหมพันธุ์
- วัฒนธรรมในสถานะไม่ตรงปก : กรอบแนวคิดสู่การพัฒนาทฤษฎีการบดบัง 206
ทางวัฒนธรรม
Culture in a State of Non-Correspondence: Toward the Development
of a Theory of Cultural Obscuration
สุวินัย อินทรศักดิ์ และ ภูวนาท รัตนรังสิกุล

บทคัดย่อ

คาเฟ่กำลังมีบทบาทมากขึ้นในฐานะพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตามอัธยาศัย โดยมีการจัดกิจกรรมศิลปะขึ้น เช่น Workshop นิทรรศการ และกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประเด็นสำคัญในการออกแบบกิจกรรมศิลปะในคาเฟ่ ได้แก่ ประเภทของกิจกรรม ประโยชน์จากการเรียนรู้ การกำหนดราคา ระยะเวลา และกลุ่มเป้าหมายของกิจกรรม โดยศึกษาผ่านกรณีศึกษาคาเฟ่ในกรุงเทพมหานครจำนวน 9 แห่ง ที่จัดกิจกรรมศิลปะและงานฝีมือภายในร้าน 2) สังเคราะห์กลยุทธ์การออกแบบกิจกรรมศิลปะและงานฝีมือสำหรับคาเฟ่

ผลการศึกษาพบว่า 1) กิจกรรมศิลปะในคาเฟ่แบ่งเป็น Workshop งานศิลปะ, Workshop งานฝีมือ, Workshop ที่ใช้ศิลปะเป็นสื่อ, นิทรรศการ, งานศิลปะที่ทำด้วยตนเอง, และกิจกรรมอื่น ๆ 2) กิจกรรมศิลปะในคาเฟ่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่าง ๆ ได้แก่ ส่งเสริมสุขภาวะ สร้างทักษะจำเป็นด้านศิลปะ สร้างทักษะด้านอื่น ๆ และสร้างความตระหนักรู้ในประเด็นทางสังคม 3) ช่วงราคาที่ยอดนิยมที่สุดคือ 0-500 บาท คิดเป็นร้อยละ 60.71 4) นิยมจัด workshop นาน 3 ชม., นิทรรศการนานกว่า 15 วัน, งานศิลปะที่ทำเอง มักไม่จำกัดเวลา คิดเป็นร้อยละ 40.67, 100, และ 88.89 ตามลำดับ 5) ลูกค้ายอดนิยมที่มีกำลังซื้อสูงคือนักเรียนและนักศึกษา ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยอยู่ที่ 975 และ 816 บาท ตามลำดับ ประเด็นเหล่านี้นำไปสู่การสังเคราะห์กลยุทธ์การออกแบบกิจกรรมศิลปะและงานฝีมือสำหรับคาเฟ่ในพื้นที่สร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) สะดวกสบาย 2) ประหยัดเวลา 3) ราคาเหมาะสม 4) ประชาสัมพันธ์ถูกทาง และ 5) สร้างการมีส่วนร่วม กลยุทธ์นี้เหมาะกับผู้ที่ต้องการจัดกิจกรรมศิลปะหรือกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ให้เกิดการเรียนรู้ในบรรยากาศที่ผ่อนคลายเป็นกันเอง

คำสำคัญ : คาเฟ่, กลยุทธ์การออกแบบกิจกรรม, กิจกรรมศิลปะและงานฝีมือ, พื้นที่สร้างสรรค์

Art and Craft Activity Design Strategies for Cafes as Creative Spaces

Apisara Korprasitniyom ¹

Pornthep Lerttevasiri ²

Intira Phrompan ³

Received : February 12, 2026

Revised : March 31, 2026

Accepted : April 20, 2026

¹ Master's student, Master of Art Education, Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: ingeng1906@gmail.com

² Associate professor, Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: pornthep.le@chula.ac.th

³ Assistant professor, Ph.D Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: Intira.p@chula.ac.th

Abstract

Cafés are increasingly playing a role as creative spaces that support informal learning, often hosting art-related activities such as workshops, exhibitions, and other creative events. This article aims to 1) investigate key considerations in designing art activities in cafés, including the types of activities, learning benefits, pricing, duration, and target audiences through case studies of nine cafés in Bangkok that regularly organize art and craft activities, and 2) synthesize design strategies for art and craft activities in cafés.

The findings reveal that 1) art activities in cafés can be categorized into art workshops, craft workshops, art-based workshops, exhibitions, self-directed art, and other creative activities; 2) art activities in cafés generate multiple benefits, including promoting well-being, developing essential art skills, fostering other practical skills, and raising awareness of social issues; 3) the most common price range for activities is 0–500 THB, accounting for 60.71%; 4) workshops are typically organized for 3 hours, exhibitions are usually presented for more than 15 days, and self-directed art activities are generally not time-limited, accounting for 40.67%, 100%, and 88.89%, respectively; and 5) students, particularly school and university students, represent the customer groups with high purchasing power, with average expenditures of 975 and 816 THB, respectively. These interconnected findings lead to the synthesis of design strategies for organizing art and craft activities in creative-space cafés. The proposed strategies include 1) convenience, 2) time efficiency, 3) appropriate pricing, 4) effective outreach, and 5) participatory engagement. These strategies are intended to promote learning in a relaxed and friendly atmosphere, and are suitable for those who aim to organize art or learning activities in café settings.

Keywords: Café, Activity design strategy, Art and craft activity, Creative space

ปัจจุบันคาเฟ่เป็นสถานที่ที่ผู้คนนิยมมาพบปะสังสรรค์กันเพื่อคลายความรู้สึกโดดเดี่ยว คาเฟ่จึงไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่ขายเครื่องดื่มเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่สร้างบทสนทนา พบปะผู้คนใหม่ ๆ ภายใต้บรรยากาศที่เป็นกันเอง กระแสหนึ่งของธุรกิจคาเฟ่ที่กำลังเป็นที่นิยมในขณะนี้คือการออกแบบประสบการณ์เฉพาะให้กับลูกค้า เช่น จัดพื้นที่ Co-working Space จัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ จัดนิทรรศการศิลปะ เป็นต้น (Thitinan, n.d.) กิจกรรมศิลปะและงานฝีมือเป็นกิจกรรมที่นิยมนำมาจัดในคาเฟ่ เพราะช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ผ่อนคลายจากความเครียด ผักผ่อนทักษะใหม่ ๆ และเปิดโอกาสให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย ตัวอย่างหนึ่งคือ “คาเฟ่ศิลปะ (Art Café)” ที่ผสมผสานการจัดแสดงผลงานศิลปะเข้ากับการบริการอาหารและเครื่องดื่ม ทำให้เกิดความซาบซึ้งในผลงานศิลปะและเพลิดเพลินกับรสชาติของอาหารและเครื่องดื่มไปพร้อม ๆ กัน (Food & Hospitality Asia, 2024) นอกจากนี้ยังมีคาเฟ่บางแห่งที่จัดกิจกรรม Workshop แทนเมนูอาหาร เน้นการสร้างผลงานร่วมกันระหว่างคนที่มาร่วมกิจกรรม (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2567) จะเห็นได้ว่ากิจกรรมศิลปะและงานฝีมือกลายเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบประสบการณ์เฉพาะเหล่านี้ จึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการออกแบบกิจกรรมให้ตอบสนองต่อการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับกิจกรรมดังกล่าว บทความนี้จึงมุ่งศึกษาประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมศิลปะในคาเฟ่ และสังเคราะห์ออกมาเป็นกลยุทธ์การจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อให้ผู้จัดการกิจกรรมสามารถนำไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมศิลปะที่สร้างสรรค์และเหมาะสมกับบริบทของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กรอบแนวคิดเชิงทฤษฎี

บทความนี้ตั้งอยู่บนกรอบแนวคิดทางทฤษฎีสำคัญ 3 ประการที่เชื่อมโยงซึ่งกันและกัน เพื่ออธิบายบทบาทของคาเฟ่ในฐานะพื้นที่สร้างสรรค์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ได้แก่

1. การเรียนรู้ตามอัธยาศัย (informal learning) หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเองโดยไม่มีหลักสูตรหรือสถาบันการศึกษาใด ๆ มาบังคับ (Schugurensky, 2000)
2. พื้นที่ที่สาม (Third Place) หมายถึง พื้นที่สาธารณะที่ไม่ใช่บ้าน ที่ทำงาน หรือสถานศึกษา แต่ให้ความรู้สึกอบอุ่นเหมือนอยู่ที่บ้าน และเน้นให้ผู้คนมีปฏิสัมพันธ์กัน
3. พื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Space) หมายถึง สิ่งที่จับต้องได้ ซึ่งออกแบบมาเพื่อสนับสนุนการทำงานเชิงสร้างสรรค์ หรือเอื้อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรม (Thoring et al., 2019)

คาเฟ่ในฐานะพื้นที่สร้างสรรค์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้

การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้ในหลายพื้นที่ แม้แต่ในสถานที่พักผ่อนหย่อนใจอย่างคาเฟ่ก็ยังทำหน้าที่เป็นแหล่งเรียนรู้ได้เช่นกัน สอดคล้องกับที่ Maspul and Almalki (2023) กล่าวว่าคาเฟ่ปัจจุบันเป็นทั้งสถานที่สำหรับการเข้าสังคม สร้างปฏิสัมพันธ์ในชุมชน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ จัดกิจกรรมต่าง ๆ และยังเป็นพื้นที่บ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย ด้วยเหตุผลที่กล่าวมานี้ คาเฟ่หลายแห่งจึงมีลักษณะเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ไปในตัว นอกจากนี้ ลักษณะของคาเฟ่ก็มีความสอดคล้องกับแนวคิดพื้นที่ที่สาม ซึ่งมีกิจกรรมหลักของพื้นที่คือการสนทนา สร้างความมีชีวิตชีวาและบรรยากาศที่สนุกสนาน จึงกระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่ ๆ โดยงานวิจัยของ Adityawirawan and Kusuma (2021) ระบุว่าคุณสมบัติความเป็นพื้นที่ที่สามของคาเฟ่ช่วยฟื้นฟูความรู้สึกจากอารมณ์เชิงลบได้ นำไปสู่การใช้คาเฟ่ในฐานะแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย หากผู้ใช้บริการคาเฟ่รู้สึกมีความสุขในขณะที่อยู่ในคาเฟ่ จะส่งผลให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้ดีขึ้นตามไปด้วยเช่นกัน

คาเฟ่กับการเรียนศิลปะ

คาเฟ่หลายแห่งนิยมนำกิจกรรมศิลปะมาจัดในพื้นที่ เพราะนอกจากจะสร้างความสนุกสนานแล้ว การเรียนศิลปะยังมีประโยชน์และความสำคัญต่อคนทุกคน แม้แต่กับผู้ที่ไม่ได้สนใจศิลปะก็ตาม สอดคล้องกับที่ Tate (n.d.-b) กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนศิลปะ โดยสามารถจัดหมวดหมู่ตามประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. ส่งเสริมสุขภาพ : ทั้งทางกายและทางใจ คลายความเครียด เพิ่มความมั่นใจ การเห็นคุณค่าในตนเอง
2. สร้างทักษะจำเป็นด้านศิลปะ : ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทักษะปฏิบัติทางด้านศิลปะ
3. สร้างทักษะจำเป็นด้านอื่น ๆ : การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การตีความ การจัดเวลา การทำงานเป็นทีม การตัดสินใจ ความยืดหยุ่น และความรับผิดชอบ
4. สร้างความตระหนักรู้ในประเด็นทางสังคม : ความเห็นอกเห็นใจ การชื่นชมในความแตกต่างหลากหลาย

การจัดกิจกรรมศิลปะในคาเฟ่หรือแหล่งเรียนรู้เป็นไปในหลายแนวทาง โดยกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ (workshop) เป็นกิจกรรมหนึ่งที่นิยมนำมาจัดในคาเฟ่ ซึ่งหมายถึงการพบปะกันที่จะทำให้ผู้คนได้เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ

เรื่องนั้น ๆ (Cambridge University Press, n.d.) โดย Workshop ศิลปะมักให้ผู้เข้าร่วมสร้างสรรค์ผลงานใน 2 รูปแบบหลัก ๆ คือ งานศิลปะ (artwork) และงานฝีมือ (craft) ซึ่งมีความแตกต่างกันดังนี้

1. งานศิลปะ (artwork) เป็นวัตถุทางกายภาพที่อาจมีคุณค่าด้านความงามหรือคุณค่าด้านแนวคิด ปรากฏได้ในหลายรูปแบบ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพถ่าย ศิลปะจัดวาง (installation art) ภาพปะติด (collage) ศิลปะ

แสดงสด (performance art) ศิลปะจากวัตถุสำเร็จรูป (readymade) เป็นต้น (Artsper, n.d.)

2. งานฝีมือ (craft) เป็นรูปแบบหนึ่งของการสร้างสรรค์ ที่มีผลิตเป็นวัตถุที่มีประโยชน์ใช้สอย เช่น วัตถุสำหรับใช้สวมใส่ กิน หรือดื่ม เป็นต้น (Tate, n.d.-a)

นอกเหนือจาก Workshop หลายคาเฟ่ก็จัดแสดงนิทรรศการด้วย โดยวันละ จุฑะวิภาต (2526) ได้ให้ความหมายของนิทรรศการไว้ว่า เป็นการแสดงงานให้ชม ประกอบไปด้วยของจริง สิ่งจำลอง ภาพถ่าย และแผนภูมิของสิ่งต่าง ๆ ที่นำมาแสดง โดยต้องจัดเตรียมอย่างมีระเบียบ ก่อให้เกิดความรู้ มีการใช้ข้อความอธิบายประกอบ ซึ่งควรจะมีควมสวยงามด้วย

คาเฟ่บางแห่งอาจจัดนิทรรศการหรือ Workshop เพียงอย่างเดียว บางแห่งจัดนิทรรศการร่วมกับ Workshop รวมถึงกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะด้วยเช่นกัน ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้สามารถนำศิลปะไปสู่ผู้ใช้บริการคาเฟ่ได้ แม้จะไม่ได้ตั้งใจมาเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะโดยตรง แต่ก็จะได้รับประโยชน์จากการเรียนศิลปะไปเป็นผลพลอยได้ในที่สุด

กรณีศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะในคาเฟ่

ปัจจุบันมีคาเฟ่จำนวนมากที่นิยมนำกิจกรรมศิลปะและงานฝีมือมาจัดในพื้นที่ร้าน เช่น กิจกรรม Workshop นิทรรศการ ตลาดนัดศิลปะ เป็นต้น ผู้เขียนได้สำรวจและคัดเลือกคาเฟ่ที่จัดกิจกรรมศิลปะและงานฝีมือในกรุงเทพมหานครมาศึกษาเป็นจำนวน 9 แห่ง โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกดังต่อไปนี้

1. เป็นคาเฟ่ที่ดำเนินกิจการมาเป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 1 ปี
2. เป็นคาเฟ่ที่จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและงานฝีมือ ได้แก่ การจัด Workshop, การจัดนิทรรศการ, การขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะ โดยมีเกณฑ์ดังนี้
 - 2.1 จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและงานฝีมืออย่างน้อยเดือนละ 1 ครั้ง หรือ
 - 2.2 จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและงานฝีมือน้อยกว่าเดือนละ 1 ครั้ง แต่มีการจัดนิทรรศการที่เกี่ยวข้องกับศิลปะโดยเฉพาะอย่างน้อย 1 ครั้ง (กรณีนี้ได้นำมาพิจารณาเฉพาะช่วงที่จัดนิทรรศการ)

เมื่อคัดเลือกคาเฟ่จากเกณฑ์ดังกล่าวแล้ว พบคาเฟ่ที่ตรงเกณฑ์จำนวน 9 แห่ง ประกอบด้วย A Clay Cafe, Fun Celebistro, ใต้บ้าน คาเฟ่, Bask Project, GalileOasis, Sealeaf House, Gimbocha, มรณานุสติ คาเฟ่ และ Tuba bar & restaurant (หมายเหตุ : Sealeaf House มักจัดกิจกรรมร่วมกับพื้นที่ข้างเคียงซึ่งมีชื่อว่า Wamp.co จึงนับกิจกรรมของทั้ง 2 สถานที่รวมอยู่ใน Sealeaf House)

ตาราง 1

รายละเอียดของคาเฟ่ที่จัดกิจกรรมศิลปะ

คาเฟ่	รายละเอียด	จุดประสงค์ ของกิจกรรม	กลุ่มลูกค้าหลัก
A Clay Cafe	คาเฟ่สอนปั้นเซรามิก	เพื่อการเรียนรู้	นักเรียน, นักศึกษา
Fun Celebistro	เน้นกิจกรรมตกแต่งหน้าเค้ก	เพื่อความบันเทิง	นักเรียน, นักศึกษา
ใต้บ้าน คาเฟ่	มีกิจกรรมระบายสีบนผ้าใบและ Workshop หมุนเวียน	เพื่อความบันเทิง	นักศึกษา, วัยทำงาน
Bask Project	ขายสินค้าศิลปะและจัด Workshop	เพื่อความบันเทิง	นักเรียน, นักศึกษา, ผู้สนใจศิลปะ
GalileOasis	จัดแสดงนิทรรศการและตลาดนัดศิลปะ	เพื่อการเรียนรู้	วัยทำงาน, ผู้สนใจศิลปะ
Sealeaf House	Community Space	เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์	นักศึกษา, วัยทำงาน
Gimbocha	พื้นที่พบปะของศิลปิน	เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์	นักศึกษา, ผู้สนใจศิลปะ
มรณานุสติ คาเฟ่	จัดนิทรรศการที่สื่อสารเรื่องความตาย โดยใช้ศิลปะเป็นสื่อ	เพื่อการเรียนรู้	วัยทำงาน
Tuba bar & restaurant	จัดนิทรรศการเป็น Themed Café ร่วมกับศิลปิน	เพื่อความบันเทิง	นักเรียน, นักศึกษา

จากการสังเกตการณ์และศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง พบว่าคาเฟ่ทั้ง 9 แห่งมีรายละเอียดจุดประสงค์ในการจัดกิจกรรม และกลุ่มลูกค้าหลักของคาเฟ่ที่แตกต่างกันไป ดังที่แสดงในตารางด้านล่างนี้

กิจกรรมศิลปะในคาเฟ่

คาเฟ่ทั้ง 9 แห่งมีการจัดกิจกรรมศิลปะขึ้นอย่างหลากหลาย โดยผู้เขียนได้คัดเลือกกิจกรรมมาทั้งหมด 29 กิจกรรม และนำมาจัดหมวดหมู่ได้เป็น 6 ประเภท มีรายละเอียดดังที่แสดงในตารางที่ 2

1. Workshop งานศิลปะ : กิจกรรมสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งไม่ได้เน้นประโยชน์ใช้สอย แต่เน้นผลงานที่มีคุณค่าด้านความงามหรือด้านแนวคิด โดยมีวิทยากรเป็นผู้ดูแล เช่น วาดภาพ ทิวทัศน์ สร้างสรรค์หนังสือทำมือ

2. Workshop งานฝีมือ : กิจกรรมสร้างสรรค์งานฝีมือ ซึ่งผลิตเป็นวัตถุที่มีประโยชน์ใช้สอย โดยมีวิทยากรเป็นผู้ดูแล เช่น จัดดอกไม้ ทำเครื่องประดับ

3. Workshop ที่ใช้ศิลปะเป็นสื่อ : กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์อื่นนอกเหนือจากศิลปะ แต่ใช้งานศิลปะหรืองานฝีมือเป็นสื่อในการจัดกิจกรรม เช่น ศิลปะบำบัด การพูดคุยผ่านการทำงานศิลปะ

4. นิทรรศการ : การจัดแสดงวัตถุต่าง ๆ เพื่อสื่อสารเนื้อหาที่ผู้จัดนิทรรศการต้องการหมายรวมถึงนิทรรศการศิลปะ และนิทรรศการที่สื่อสารเรื่องอื่นแต่ใช้ศิลปะเป็นสื่อ

5. งานศิลปะ/งานฝีมือที่ทำด้วยตนเอง : กิจกรรมสร้างสรรค์งานศิลปะและงานฝีมือ เช่นเดียวกับข้อ 1 และ 2 แต่เป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมทำด้วยตนเอง ไม่มีวิทยากรเป็นผู้ดูแล เช่น ระบายสีผ้าใบ ร้อยลูกปัด ตกแต่งขนม

6. กิจกรรมอื่น ๆ เช่น การเสวนาเกี่ยวกับศิลปะ ตลาดนัดศิลปะ

ตาราง 2

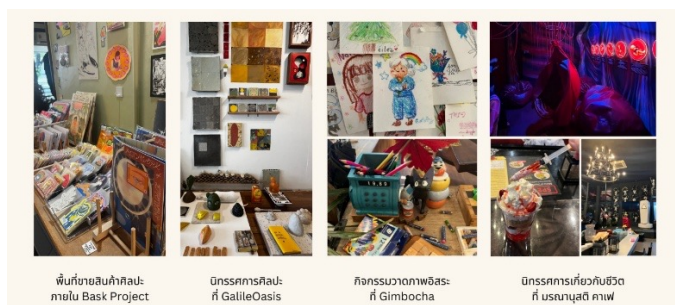
กิจกรรมศิลปะในคาเฟ่

กิจกรรม	จำนวน	วิทยากร/ ผู้นำชม	ประเภท
วาดภาพทิวทัศน์	1	/	Workshop งานศิลปะ
สร้างสรรค์หนังสือทำมือ	1	/	
ปักผ้าเป็นลวดลาย (เพื่อความสวยงาม ไม่ได้นำไปใช้ งานจริง)	1	/	
ปั้นเซรามิก	3	/	Workshop งานฝีมือ
จัดดอกไม้	1	/	
ทำเคสโทรศัพท์จากเรซิน	1	/	
ทำเครื่องประดับจากลูกปัด	1	/	
ซ่อมเสื้อผ้าเก่า	1	/	
พูดคุยเรื่องทั่วไปผ่านการทำงานฝีมือ	1	/	Workshop ที่ใช้ศิลปะ เป็นสื่อ
พูดคุยเรื่องวัยเด็กผ่านการทำงานศิลปะ	1	/	
ศิลปะบำบัด	1	/	
นิทรรศการศิลปะ	3		

กิจกรรม	จำนวน	วิทยากร/ ผู้นำชม	ประเภท
นิทรรศการที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะ แต่ใช้ศิลปะเป็นสื่อ	1	/	งานศิลปะ/ งานฝีมือที่ ทำด้วย ตนเอง
ตกแต่งขนม	2		
ระบายสีฟองกุญแจ	1		
วาดภาพบนผ้าใบ/กรอบรูป	2		
วาดภาพตามอิสระ	1		
ตั้งวงสเก็ตซ์ภาพ	1		
ต่อเติมภาพวาดร่วมกัน	1		
ร้อยลูกปัดด้วยตนเอง	1		
เสวนาเปิดตัวหนังสือภาพ	1	/	กิจกรรม อื่นๆ
ตลาดนัดศิลปะ	1		
ตลาดนัดวาดรูปสด	1		

ภาพ 1

ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะในคาเฟ่



กิจกรรมในคาเฟ่มักแบ่งเป็นกิจกรรมหลักและกิจกรรมหมุนเวียน โดยกิจกรรมหลักมีทั้งกิจกรรมที่ร้านมีความถนัดเฉพาะทาง เช่น บันเซรามิก ตกแต่งขนม และกิจกรรมอย่างง่ายที่ผู้ร่วมกิจกรรมทำได้ด้วยตนเอง เช่น วาดภาพ ร้อยลูกปัด ส่วนกิจกรรมหมุนเวียนมักจะเป็น Workshop ที่มีวิทยากรจากภายนอกเป็นผู้นำกิจกรรม โดยมีความหลากหลายกว่ากิจกรรมหลัก เปลี่ยนไปตามความถนัดของวิทยากรภายนอก

นิทรรศการในคาเฟ่มีทั้งนิทรรศการศิลปะ และนิทรรศการที่สื่อสารเรื่องอื่นแต่ใช้ศิลปะเป็นสื่อ นอกจากนี้คาเฟ่ส่วนใหญ่ยังมีพื้นที่ขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ได้แก่ งานศิลปะที่ร้านสร้างสรรค์เอง และงานศิลปะ/งานฝีมือที่รับมาขายจากศิลปินอื่น และมีคาเฟ่บางแห่งที่เปิดตลาดนัดงานศิลปะให้ศิลปินมาขายสินค้าด้วยเช่นกัน

ผลการวิเคราะห์กิจกรรมศิลปะที่จัดในคาเฟ่

กิจกรรมศิลปะต่าง ๆ ที่จัดขึ้นในคาเฟ่ก่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้ได้หลายรูปแบบ โดยมีสิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบกิจกรรม ได้แก่ ประโยชน์ที่ได้จากการเรียนรู้ การตั้งราคากิจกรรม ระยะเวลาจัดกิจกรรม และกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า เมื่อพิจารณาตามประเภทของกิจกรรมศิลปะในคาเฟ่แล้ว จำนวนกิจกรรมที่สร้างประโยชน์จากการเรียนรู้ และจำนวนกิจกรรมที่มีจุดประสงค์ในแต่ละด้าน มีจำนวนมากน้อยแตกต่างกัน โดยช่องสี่เหลี่ยมหมายถึง มีจำนวนกิจกรรมในด้านนั้น ๆ มากที่สุด ช่องสี่เหลี่ยมหมายถึง มีกิจกรรมในด้านนั้น ๆ จำนวนรองลงมา และช่องที่ไม่มีสี หมายถึง ไม่มีกิจกรรมในด้านนั้น ๆ เลย ผลจากการวิเคราะห์พบว่า 1) Workshop งานศิลปะ ช่วยสร้างทักษะจำเป็นด้านศิลปะได้มากที่สุด มักมีจุดประสงค์เพื่อการเรียนรู้และความบันเทิง 2) Workshop งานฝีมือ ช่วยสร้างทักษะจำเป็นด้านศิลปะได้มากที่สุด มักมีจุดประสงค์เพื่อความบันเทิง 3) Workshop ที่ใช้ศิลปะเป็นสื่อ ช่วยส่งเสริมสุขภาวะและสร้างความตระหนักรู้ในประเด็นทางสังคมได้มากที่สุด มักมีจุดประสงค์เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ 4) นิทรรศการ ช่วยสร้างความตระหนักรู้ในประเด็นทางสังคมได้มากที่สุด มักมีจุดประสงค์เพื่อการเรียนรู้ 5) งานศิลปะที่ทำด้วยตนเอง ช่วยส่งเสริมสุขภาวะและสร้างทักษะจำเป็นด้านศิลปะได้มากที่สุด มักมีจุดประสงค์เพื่อความบันเทิง 6) กิจกรรมอื่น ๆ ช่วยสร้างทักษะจำเป็นด้านอื่น ๆ และมักมีจุดประสงค์ที่แตกต่างหลากหลาย จึงยังไม่สามารถสรุปได้อย่างแน่ชัด

ตาราง 3

ประโยชน์จากการเรียนรู้ และจุดประสงค์ของกิจกรรม เมื่อพิจารณาตามประเภทของกิจกรรม ศิลปะในคาเฟ่

ประเด็น		ประเภทของกิจกรรมศิลปะในคาเฟ่					
		Workshop งานศิลปะ	Workshop งานฝีมือ	Workshop ที่ใช้ศิลปะเป็นสื่อ	นิทรรศการ	งานศิลปะที่ทำได้ด้วยตนเอง	กิจกรรมอื่นๆ
ประโยชน์จากการเรียนรู้	ส่งเสริมสุขภาพ			/		/	
	สร้างทักษะจำเป็นด้านศิลปะ	/	/			/	
	สร้างทักษะจำเป็นด้านอื่น ๆ						/
	สร้างความตระหนักรู้ในประเด็นทางสังคม			/	/		
จุดประสงค์	เพื่อการเรียนรู้	/			/		
	เพื่อความบันเทิง	/	/			/	
	เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์			/			

ตาราง 4

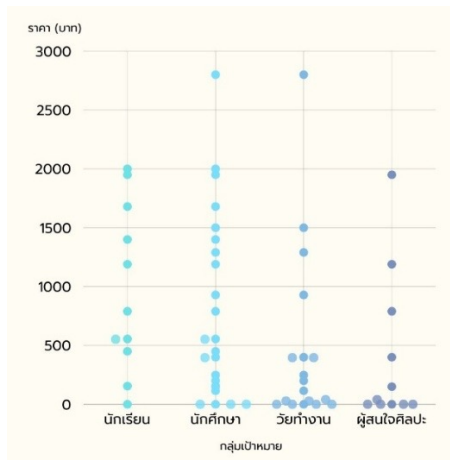
ราคาและระยะเวลาจัดกิจกรรมศิลปะในคาเฟ่

กิจกรรม	ราคา (บาท)					ระยะเวลา					
	0-500	501-1,000	1,001-1,500	1,501 -2,000	2,001 ขึ้นไป	2 ชม.	3 ชม.	4 ชม.	1-2 วัน	3-14 วัน	15 วันขึ้นไป
Workshop งานศิลปะ	1		1	1		1	1	1			
Workshop งานฝีมือ		1	3	2	1	3	3	1			
Workshop ที่ใช้ศิลปะเป็นสื่อ	2	1				1	2				
นิทรรศการ	ฟรี (มีเพียง 1 กิจกรรมที่ราคา 250 บาท)										4
งานศิลปะที่ทำด้วยตนเอง	7 (ฟรี 2 กิจกรรม)	2				ไม่จำกัด (มีเพียง 1 กิจกรรมที่จำกัดเวลา 2 ชม.)					
กิจกรรมอื่น ๆ	3					1	1		1		

ตารางที่ 4 แสดงให้เห็นถึงจำนวนกิจกรรมศิลปะที่อยู่ในช่วงราคาและระยะเวลาที่แตกต่างกัน พบว่า 1) ช่วงราคาที่นิยมมากที่สุดคือ 0-500 บาท คิดเป็นร้อยละ 60.71 2) ระยะเวลาที่นิยมจัด Workshop คือ 3 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 40.67 (ไม่นับนิทรรศการ) ในขณะที่นิทรรศการนิยมจัดเป็นระยะเวลามากกว่า 15 วัน คิดเป็นร้อยละ 100 ส่วนงานศิลปะที่ทำด้วยตนเองมักจะไม่จำกัดเวลา คิดเป็นร้อยละ 88.89 3) นิทรรศการส่วนมากไม่มีค่าเข้าชม ส่วนงานศิลปะที่ทำได้ด้วยตนเองก็มีบางกิจกรรมที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายเช่นกัน ทำให้เป็นกิจกรรม 2 ประเภทที่มีราคาต่ำที่สุด

ภาพ 2

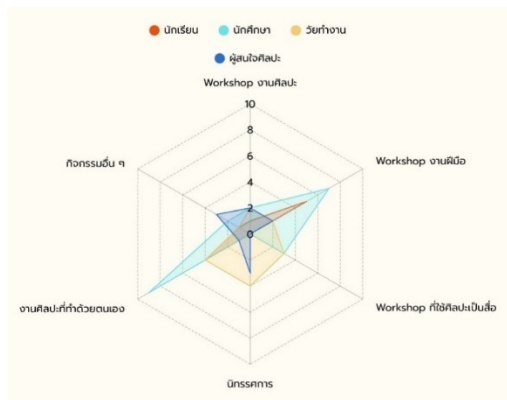
ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเป้าหมายกับราคากิจกรรม



การออกแบบกิจกรรมศิลปะในคาเฟ่จำเป็นต้องคำนึงถึงงบประมาณที่กลุ่มเป้าหมายจะสามารถจ่ายได้ โดยภาพที่ 1 แสดงถึงราคาของกิจกรรมศิลปะในคาเฟ่ที่กลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มนิยมไปเข้าร่วม ซึ่งมีทั้งกิจกรรมที่ไม่มีค่าใช้จ่าย และกิจกรรมที่มีค่าใช้จ่าย โดยราคาต่ำสุดคือ 115 บาท และราคาสูงสุดคือ 2,800 บาท ลูกค้ายอดนิยมที่มีกำลังซื้อสูงคือกลุ่มนักเรียนและนักศึกษา โดยมีราคาเฉลี่ยอยู่ที่ 975 และ 816 บาท ตามลำดับ ส่วนกลุ่มวัยทำงาน แม้จะเป็นกลุ่มเป้าหมายของกิจกรรมที่มีราคาสูงที่สุด แต่กลับนิยมกิจกรรมที่ราคาไม่เกิน 500 บาท มากกว่า

ภาพ 3

ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเป้าหมาย กับกิจกรรมศิลปะที่นิยมเข้าร่วม



เมื่อพิจารณากลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสมกับกิจกรรมแต่ละประเภท พบว่า 1) Workshop งานศิลปะ มีผู้ร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่มนักศึกษา วัยทำงาน และผู้สนใจศิลปะ กลุ่มละเท่า ๆ กัน คิดเป็นร้อยละ 28.57 2) Workshop งานฝีมือ มีผู้ร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่มนักศึกษามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 43.75 3) Workshop ที่ใช้ศิลปะเป็นสื่อ มีผู้ร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่มนักศึกษาและวัยทำงานมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 4) นิทรรศการ มีผู้ร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่มวัยทำงานมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 57.14 5) งานศิลปะที่ทำด้วยตนเอง มีผู้ร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่มนักศึกษา มากที่สุดกลุ่มนักศึกษาและวัยทำงานมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 50 และ 6) กิจกรรมอื่น ๆ มีผู้ร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่มผู้สนใจศิลปะมากที่สุดกลุ่มนักศึกษาและวัยทำงานมากที่สุด คิดเป็น ร้อยละ 42.86 (หมายเหตุ : Workshop หนึ่ง ๆ มีกลุ่มเป้าหมายได้มากกว่า 1 กลุ่ม)

นอกจากนี้ยังมีข้อสังเกตอื่น ๆ ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมได้ ดังนี้

1. กิจกรรม Workshop หมุนเวียน มักมีวิทยากรจากภายนอกมาเป็นผู้ดูแลกิจกรรม (ยกเว้นคาเฟ่ที่มีลักษณะเป็นสตูดิโอสอนทักษะศิลปะมากกว่าขายเครื่องดื่ม อาจใช้วิทยากรของร้านเอง) โดยผู้เรียนจะได้รับอุปกรณ์สร้างสรรค์ผลงาน เครื่องดื่มหรือของว่าง และรับชิ้นงานสำเร็จกลับบ้าน ส่วนคาเฟ่ที่จัดกิจกรรมอย่างง่ายซึ่งลูกค้าทำได้เอง มักจะมีเครื่องเขียนเตรียมไว้ให้ เช่น สี กระดาษ ดินสอ นิทรรศการส่วนมากไม่มีผู้นำชม แต่อาจมีผู้ดูแลหรือวิทยากรในวันที่มีกิจกรรมพูดคุย ในขณะที่นิทรรศการที่เปิดให้เข้าชมเป็นรอบ มักจะมีผู้นำชมด้วย

2. กิจกรรมที่มีวิทยากรจะมีราคาสูงกว่ากิจกรรมลักษณะเดียวกันที่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำด้วยตนเอง เช่น กิจกรรมร้อยลูกปัดด้วยตนเองมีราคาอยู่ในช่วง 0-500 บาท ในขณะที่

กิจกรรมทำเครื่องประดับจากลูกปัด (มีอุปกรณ์พิเศษและสอนโดยวิทยากร) ราคาอยู่ในช่วง 1,001-1,500 บาท

3. คาเฟ่บางแห่งมีลักษณะเป็น Community Space คือพื้นที่ที่ผู้คนมารวมกลุ่มกัน เพื่อสร้างความสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น กิจกรรมทางสังคม กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ โดยพบว่าความเป็น Community Space ของคาเฟ่มักเชื่อมโยงกับกิจกรรมของร้าน เช่น มีกิจกรรมหลากหลายสาขากว่าคาเฟ่ทั่วไป อาจมีกิจกรรมเพื่อความบันเทิงหรือการพักผ่อนร่วมด้วย เช่น กิจกรรมพูดคุย นัดบอด ชมภาพยนตร์ กิจกรรมโยคะ เป็นต้น ทำให้เกิดเครือข่ายของกลุ่มคนในหลายแวดวง สร้างความสัมพันธ์ระหว่างคาเฟ่กับลูกค้า รวมถึงระหว่างลูกค้าด้วยกันเองอย่างเหนียวแน่น ลูกค้าจึงมักบอกต่อกิจกรรมของคาเฟ่ไปสู่กลุ่มคนใหม่ ๆ นับเป็นการช่วยคาเฟ่ประชาสัมพันธ์ไปในตัว

4. นอกเหนือจากการโพสต์ข่าวสารกิจกรรมทั่วไปแล้ว ยังพบการประชาสัมพันธ์รูปแบบต่าง ๆ เช่น การทำคอนเทนต์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมของร้าน การร่วมงานกับศิลปินที่มีชื่อเสียงในหลายแขนง การบอกต่อจากลูกค้าประจำ การให้สัมภาษณ์ผ่านสื่อต่าง ๆ การจัดธีมคาเฟ่ตามเทศกาล เป็นต้น

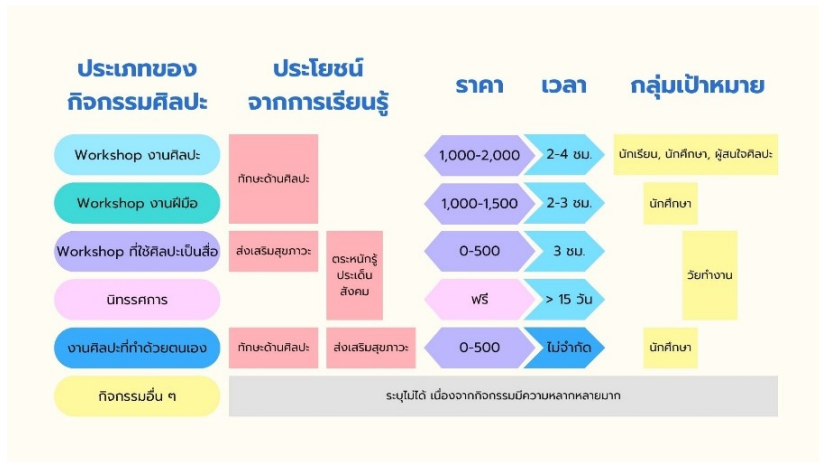
5. คาเฟ่บางแห่งจะเตรียมอุปกรณ์ที่ทำให้ลูกค้าใช้งานสะดวกที่สุด เช่น กิจกรรมตกแต่งขนมเค้กจะมีการจัดอุปกรณ์เป็นชุดไว้ให้ รวมถึงมีบริการส่งถึงบ้านด้วยเช่นกัน ส่วน Workshop วาดภาพก็มีภาพตัวอย่างซึ่งมีการจับคู่สีไว้แล้ว จึงประหยัดเวลาทำกิจกรรมไปได้มาก

6. หนึ่งในคุณลักษณะสำคัญของคาเฟ่ในยุคปัจจุบันคือความเป็น Instagrammable Place คือสถานที่ที่มีมุมถ่ายรูปสวยงาม สามารถถ่ายภาพแล้วโพสต์ลงโซเชียลมีเดียได้ โดยเฉพาะใน Concept Café (คาเฟ่ที่ออกแบบทุกอย่างในร้านภายใต้แนวคิดเดียวกัน ตั้งแต่เมนูอาหาร วิธีการ ไปจนถึงการตกแต่งร้าน) ที่เน้นความสวยงามเป็นพิเศษ

7. นิทรรศการที่เปิดเป็นรอบและมีผู้เข้าชม สามารถสร้างความมีส่วนร่วมของผู้ชมได้มากกว่านิทรรศการที่ให้ผู้ชมเดินดูวัตถุจัดแสดงด้วยตนเอง อย่างไรก็ตาม ยังมีปัจจัยอื่นที่ต้องพิจารณาประกอบกัน เช่น ลักษณะของสื่อที่ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์ด้วยได้ หรือความเป็นมิตรของผู้ดูแลนิทรรศการที่สามารถสร้างบรรยากาศที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้ชมได้เช่นกัน

ภาพ 4

แนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะในคาเฟ่



จากผลการวิเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบกิจกรรมศิลปะ สามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ดังภาพที่ 4 ซึ่งประกอบไปด้วย ประเภทของกิจกรรมศิลปะ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ การกำหนดราคา ระยะเวลาที่เหมาะสม และกลุ่มเป้าหมายของกิจกรรม แผนภาพนี้จะเป็นแนวทางสำหรับผู้จัดกิจกรรมในการเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้จัดอาจออกแบบโดยตั้งต้นจากประเด็นใดในแผนภาพนี้ก็ได้ ดังตัวอย่างการใช้แผนภาพในภาพที่ 4 เช่น หากตั้งต้นจากการกำหนดงบประมาณ 1,000-1,500 บาท จะพบกิจกรรมที่เหมาะสมคือ Workshop งานฝีมือ ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะด้านศิลปะได้ มีระยะเวลาที่เหมาะสมคือ 2-3 ชั่วโมง และเหมาะกับกลุ่มนักศึกษาที่สุด หรือหากต้องการเลือกประเด็นตั้งต้นเป็นประเด็นอื่น ๆ ก็สามารถทำได้เช่นกัน

ภาพ 5
ตัวอย่างการใช้แผนภาพแนวทางการออกแบบกิจกรรม โดยตั้งต้นจากราคา

ประเภทของกิจกรรมศิลปะ	ประโยชน์จากการเรียนรู้		ราคา	เวลา	กลุ่มเป้าหมาย
Workshop งานศิลปะ	ทักษะด้านศิลปะ		1,000-2,000	2-4 ชม.	นักเรียน, นักศึกษา, ผู้สนใจศิลปะ
Workshop งานฝีมือ			1,000-1,500	2-3 ชม.	นักศึกษา
Workshop ที่ใช้ศิลปะเป็นสื่อ	ส่งเสริมสุขภาวะ	ตระหนักรู้ประเด็นสังคม	0-500	3 ชม.	วัยทำงาน
นิทรรศการ			ฟรี	> 15 วัน	
งานศิลปะที่ทำด้วยตนเอง	ทักษะด้านศิลปะ	ส่งเสริมสุขภาวะ	0-500	ไม่จำกัด	นักศึกษา
กิจกรรมอื่น ๆ	ระบุไม่ได้ เนื่องจากกิจกรรมมีความหลากหลายมาก				

กลยุทธ์การออกแบบกิจกรรมศิลปะและงานฝีมือสำหรับคาเฟ่ในพื้นที่สร้างสรรค์

จากวิธีการจัดกิจกรรมศิลปะและงานฝีมือของคาเฟ่ต่าง ๆ สามารถสังเคราะห์เป็นกลยุทธ์การจัดกิจกรรมได้ดังนี้

ภาพ 6
กลยุทธ์การออกแบบกิจกรรมศิลปะและงานฝีมือสำหรับคาเฟ่ในพื้นที่สร้างสรรค์



1. สะดวกสบาย : ผู้จัดกิจกรรมควรอำนวยความสะดวกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้มากที่สุด เช่น จัดเตรียมอุปกรณ์เป็นชุดพร้อมใช้ หากเป็น Workshop ควรมีคู่มือหรือขั้นตอนให้ทำตามได้โดยง่าย

2. ประหยัดเวลา : สำหรับกิจกรรมที่ไม่ใช่กิจกรรมส่วนใหญ่นิยมใช้เวลาเพียง 2-3 ชั่วโมง จึงควรออกแบบกิจกรรมให้ทำสำเร็จได้ภายในเวลาอันสั้น โดยอาจมีอุปกรณ์พร้อมใช้เป็นตัวช่วยดั่งที่กล่าวไว้ด้านบน

3. ราคาเหมาะสม : ตั้งราคาให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย หากกลุ่มเป้าหมายของกิจกรรมมีกำลังจ่ายไม่สูงนัก อาจใช้วิธีลดตอ้งประกอบบางอย่างลง เช่น จัดกิจกรรมที่ไม่ต้องใช้วิทยากร

4. ประชาสัมพันธ์ถูกทาง : ประชาสัมพันธ์ทั้งในทางตรง เช่น ทำคอนเทนต์ลงโซเชียลมีเดีย ให้สัมภาษณ์ผ่านสื่อ และประชาสัมพันธ์ทางอ้อม เช่น สร้างความเป็น Community Space หรือจัดจุดถ่ายภาพ เพื่อให้ลูกค้าทำหน้าที่เป็นผู้บอกต่อกิจกรรมแทนร้าน

5. สร้างการมีส่วนร่วม : สำหรับ Workshop คนมักมีส่วนร่วมกับการอยู่อยู่แล้ว แต่สำหรับนิทรรศการจำเป็นต้องกระตุ้นการมีส่วนร่วม อาจทำได้โดยสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมรู้สึกสนุกหรือตื่นเต้น เช่น จัดให้มีผู้นำชม เปิดให้เข้าชมเป็นรอบ ใช้สื่อที่สามารถตอบโต้ได้ เป็นต้น

ผลการศึกษา

จากการสำรวจคาเฟ่จัดกิจกรรมศิลปะและงานฝีมือจำนวน 9 แห่ง พบว่า

1. ประเด็นสำคัญที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบกิจกรรมศิลปะในคาเฟ่ มีรายละเอียดดังนี้ 1) กิจกรรมศิลปะในคาเฟ่แบ่งเป็น Workshop งานศิลปะ, Workshop งานฝีมือ, Workshop ที่ใช้ศิลปะเป็นสื่อ, นิทรรศการ, งานศิลปะที่ทำด้วยตนเอง, และกิจกรรมอื่น ๆ 2) กิจกรรมศิลปะในคาเฟ่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่าง ๆ ได้แก่ ส่งเสริมสุขภาพ สร้างทักษะจำป็นด้านศิลปะ สร้างทักษะด้านอื่น ๆ และสร้างความตระหนักรู้ในประเด็นทางสังคม 3) ช่วงราคาที่นิยมมากที่สุดคือ 0-500 บาท คิดเป็นร้อยละ 60.71 4) นิยมจัด workshop นาน 3 ชม. คิดเป็นร้อยละ 40.67 และนิยมจัดนิทรรศการนานกว่า 15 วัน คิดเป็นร้อยละ 100 ส่วนงานศิลปะที่ทำด้วยตนเองมักจะไม่จำกัดเวลา คิดเป็นร้อยละ 88.89 5) ลูกค้ากลุ่มที่มีกำลังซื้อสูงคือกลุ่มนักเรียนและนักศึกษา มีราคาเฉลี่ยอยู่ที่ 975 และ 816 บาท ตามลำดับ

2. ผลการสังเคราะห์กลยุทธ์การออกแบบกิจกรรมศิลปะและงานฝีมือสำหรับคาเฟ่ในพื้นที่สร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) สะดวกสบาย 2) ประหยัดเวลา 3) ราคาเหมาะสม 4) ประชาสัมพันธ์ถูกทาง และ 5) สร้างการมีส่วนร่วม ซึ่งจะส่งเสริมให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานภายใต้บรรยากาศที่ผ่อนคลายและเป็นกันเอง

อภิปรายผล

คาเฟ่ในปัจจุบันนิยมจัดกิจกรรมศิลปะและงานฝีมือมากขึ้น ทั้งการวาดภาพ ปั้นเซรามิก จัดนิทรรศการ ทำเครื่องประดับ ฯลฯ สอดคล้องกับสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (2568) ที่ระบุว่าผู้คนให้ความสำคัญกับสุขภาวะทางอารมณ์มากขึ้น โดยการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม เช่น วาดภาพ ทำสวน พุดคุย ฯลฯ หลายคนนิยมนัดรวมตัวที่คาเฟ่เพื่อทำกิจกรรมเหล่านั้นด้วยกัน ทำให้เกิดการเชื่อมต่อกับผู้คนและชุมชนโดยรอบ โดย Noaime et al. (2025) กล่าวว่าลักษณะของคาเฟ่ที่กลายเป็นศูนย์รวมชุมชน สามารถสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจได้เป็นอย่างมาก กล่าวคือ ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม กระตุ้นเศรษฐกิจ รวมถึงส่งเสริมการจ้างงานอีกด้วย

ไม่ว่าการจัดกิจกรรมศิลปะในคาเฟ่จะมีจุดประสงค์เพื่อสร้างประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมหรือเพื่อแสวงหากำไรก็ตาม ผู้จัดกิจกรรมจำเป็นต้องคำนึงถึงการตั้งราคาและการทำการตลาด เพื่อให้คาเฟ่ดำเนินกิจการต่อไปได้อย่างยั่งยืน สอดคล้องกับที่ Creative Lives (2025) กล่าวถึงการตั้งราคาสำหรับ Workshop ว่าต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้ ได้แก่ ค่าเช่าสถานที่, ค่าวัสดุ, เครื่องดื่ม, สิ่งให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำกลับบ้าน และค่าเสียเวลาของผู้จัดกิจกรรม ซึ่งแม้ว่าจากการศึกษาในครั้งนี้ กิจกรรมส่วนใหญ่จะมีราคาเพียง 0-500 บาท แต่สิ่งที่เจ้าของคาเฟ่ได้รับกลับมาก็คือการส่งเสริมภาพลักษณ์แบรนด์ สอดคล้องกับที่ Rachid et al. (2018) ระบุว่าการตลาดของคาเฟ่ในปัจจุบันเปลี่ยนจากการมุ่งเน้นสินค้าและบริการไปเป็นการเน้นสร้างประสบการณ์ให้กับลูกค้า ลูกค้ามักพิจารณาว่าตนเองได้รับความพึงพอใจคุ้มค่ากับเงินหรือเวลาที่เสียไปหรือไม่ หากรู้สึกว่าคุ้มค่า แสดงว่าแบรนด์มีภาพลักษณ์ที่ดี ดังนั้น กลยุทธ์ที่จะทำให้คาเฟ่ประสบความสำเร็จคือการดึงให้ลูกค้าเข้ามามีส่วนร่วมกับพื้นที่และผู้คนให้ได้มากที่สุด ซึ่งกิจกรรมศิลปะและงานฝีมือสามารถตอบโจทย์ตรงนี้ได้

นอกจากการตั้งราคาแล้ว การประชาสัมพันธ์ให้ถูกวิธีก็เป็นอีกหนึ่งกลยุทธ์สำคัญ จากกรณีศึกษาคาเฟ่ทั้ง 9 แห่ง มีคาเฟ่จำนวนมากที่จัดจุดถ่ายภาพที่สวยงาม เพื่อให้ลูกค้านำไปโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์ และทำหน้าที่เป็นผู้บอกต่อกิจกรรมแทนร้าน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Amaliyah et al. (2025) ที่กล่าวว่าความเป็น Instagrammable Place เป็นปัจจัยสำคัญอันดับต้น ๆ ต่อวัยรุ่นในเจนเนอเรชันซี (Generation Z) ที่นิยมไปคาเฟ่จากการเล่าปากต่อปากผ่านสื่อสังคมออนไลน์มากกว่าฟังจากอินฟลูเอนเซอร์ (influencer) ส่วนการจัดโครงการส่งเสริมการขายกลับไม่มีผลต่อการประชาสัมพันธ์มากนัก

คาเฟ่จำนวนมากมีลักษณะเป็น Community Space มุ่งเน้นให้ลูกค้าเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรม สอดคล้องกับศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร องค์การมหาชน (2551) ที่ระบุว่าการมีส่วนร่วมจะทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน เป็นการโน้มน้าวให้ผู้คนสนใจในเนื้อหาที่ต้องการ

จะสื่อ และเมื่อพิจารณาจากข้ออภิปรายที่กล่าวมาด้านบน พบว่าเกือบทุกประเด็นมีการกล่าวถึงการมีส่วนร่วม/การมีปฏิสัมพันธ์ของผู้คน ทั้งการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อสร้างประสบการณ์เฉพาะให้ลูกค้า กิจกรรมทางสังคมที่ส่งเสริมให้ผู้คนได้พูดคุยกัน การกระตุ้นให้ลูกค้าถ่ายภาพ โพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์ และกิจกรรมอื่น ๆ อีกมาก จึงกล่าวได้ว่ากลยุทธ์สร้างการมีส่วนร่วมถือเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญที่สุดในการจัดกิจกรรมศิลปะและงานฝีมือในคาเฟ่

สรุป

คาเฟ่เป็นพื้นที่หนึ่งซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยได้เป็นอย่างดี เพราะมีความอบอุ่น เหมือนบ้าน และยังมีบรรยากาศที่สนุกสนาน อันจะส่งผลดีต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ โดยสิ่งหนึ่งที่เหมาะกับการเรียนรู้ในพื้นที่คาเฟ่คือเรื่องศิลปะ เพราะนอกจากจะช่วยคลายเครียดแล้ว ยังสร้างทักษะจำเป็นทั้งด้านศิลปะและด้านอื่น ๆ อีกด้วย ปัจจุบันคาเฟ่จำนวนมากนิยมจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์เฉพาะให้กับลูกค้า อย่างไรก็ตาม ผู้จัดการกิจกรรมจำเป็นต้องคำนึงถึงกลยุทธ์ที่จะทำให้เกิดความนิยมกิจกรรมต่อไปได้อย่างยั่งยืน บทความนี้จึงได้นำข้อมูลจากคาเฟ่ที่ประสบความสำเร็จจากการจัดกิจกรรมเหล่านี้มาสังเคราะห์เป็นกลยุทธ์การออกแบบกิจกรรม ได้แก่ 1) สะดวกสบาย 2) ประหยัดเวลา 3) ราคาเหมาะสม 4) ประชาสัมพันธ์ถูกทาง และ 5) สร้างการมีส่วนร่วม ซึ่งจะเป็นแนวทางให้กับผู้ที่ต้องการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ในคาเฟ่ เพื่อช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สัมผัสประสบการณ์ที่น่าประทับใจ เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างปฏิสัมพันธ์ในชุมชน ส่งผลกระทบเชิงบวกทั้งทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม ไปจนถึงสังคมได้อย่างเป็นรูปธรรม

ข้อเสนอแนะ

บทความนี้ศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะและงานฝีมือในคาเฟ่ที่มีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นนักเรียนและนักศึกษา มากกว่าคนกลุ่มอื่น หากมีการศึกษาในครั้งต่อไป ควรขยายขอบเขตให้ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย เช่น คาเฟ่สำหรับผู้สูงอายุ หรือผู้ที่มีความสนใจเฉพาะทาง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและลึกซึ้งมากขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่ากิจกรรมศิลปะในคาเฟ่ส่วนใหญ่มักเป็นกิจกรรมระยะสั้น มีเพียงส่วนน้อยที่จัดเป็นคอร์สอบรมระยะยาวหรือมีใบรับรอง หากมีการพัฒนารูปแบบกิจกรรมในลักษณะดังกล่าวให้มากขึ้น จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจ และสร้างมูลค่าให้กับคาเฟ่ในฐานะแหล่งเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน

เอกสารอ้างอิง

- วัฒน์ะ จุฑะวิภาต. (2526). *การจัดนิทรรศการ*. กลิ่นแก้ว.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2567). *เจาะเทรนด์โลก 2025 : Beyond Imagination*. https://www.tcdc.or.th/th/all/service/resource-center/e-book/34560-Trend_2025
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2568). *เจาะเทรนด์โลก 2026 : MAZE OF CHAOS*. <https://www.tcdc.or.th/th/all/service/resource-center/e-book/35030-Trend-2026>
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร องค์การมหาชน. (2551). Interactive media สื่อของการมีส่วนร่วม. *จุลสารเพื่อชุมชนพิพิธภัณฑ์ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)*, 4(1), 29-33. <https://db.sac.or.th/museum/magazine/file/43>
- Adityawirawan, S. S. K., & Kusuma, H. E. (2021). Café as student's informal learning space: A case study in bandung, Indonesia. *DIMENSI: Journal of Architecture and Built Environment*, 48(2), 109-120. <https://doi.org/10.9744/dimensi.48.2.109-120>
- Amaliyah, Febrianti, S., Dimisyqiyan, E., Sinulingga, R. A., & Aji, G. G. (2025). Social media-based marketing strategies to increase POV cafe's visibility among generation z. *Journal of Contemporary Management Studies*, 1(2), 112-129. <https://doi.org/10.11113/jcms.v1.39>
- Artsper. (n.d.). *What is an artwork*. Retrieved August 22, 2026, from <https://www.artsper.com/ae/cms/collector-guide/the-art-world/what-is-an-artwork>
- Cambridge University Press. (n.d.). *Workshop*. Retrieved August 22, 2026, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/workshop>
- Creative Lives. (2025). *How to plan a successful creative workshop*. <https://www.creative-lives.org/how-to-plan-a-successful-creative-workshop>
- Food & Hospitality Asia. (2024). *Different types of cafés: A comprehensive guide*. Informamarkets. <https://foodnhotelasia.com/blog/horeca/types-of-cafes/>
- Maspul, K., & Almalki, F. (2023). The impact of a modern coffeeshops on social behavior and cultural dynamics: A case study of unaizah' coffeeshops. *PESHUM Journal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(1), 65-82. https://www.researchgate.net/publication/374192380_The_Impact_of_a_Modern_Coffeeshops_on_Social_Behavior_and_Cultural_Dynamics_A_Case_Study_of_Unaizah'_Coffeeshops

- Noaime, E., Alalouch, C., Mesloub, A., Hamdoun, H., Gnaba, H., & Alnaim, M.M. (2025). Sustainable cities and urban dynamics: The role of the café culture in transforming the public realm. *Ain Shams Engineering Journal*, 16(3), 1-21. <https://doi.org/10.1016/j.asej.2025.103320>
- Rashid, N., Nika, F.A., & Nazir, T. (2018). Impact of experiential value on customer loyalty formation for coffee concept shops Agenda for future research. *International Journal of Enhanced Research in Management & Computer Applications*, 7(3), 639-644. https://www.erpublications.com/uploaded_files/download/nadia-rashid-dr-fayaz-ahmad-nika-dr-tabasum-nazir_SJYHf.pdf
- Schugurensky, D. (2000). *The forms of informal learning: towards a conceptualization of the field*. University of Toronto. <https://utoronto.scholaris.ca/items/230cafd2-a973-4cae-908b-da9dc65062f0/full>
- Tate. (n.d.-a). *Craft*. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/craft>
- Tate. (n.d.-b). *Why study art?* <https://www.tate.org.uk/art/talking-point/why-study-art>
- Thitinan K. (n.d.). วิธีสร้างแบรนด์ร้านกาแฟให้โดดเด่น ดึงดูดลูกค้า Gen Z ปี 2025. Blue mocha. สืบค้นเมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2569, <https://bluemochateas.com/%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%98%E0%B8%B5%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%99%E0%B8%94%E0%B9%8C-%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B9%81/>
- Thoring, K., Desmet, P., & Badke-Schaub, P. (2019). Creative space: A systematic review of the literature, *Proceedings of the 22nd International Conference on Engineering Design*, 19, 299-308. <https://doi.org/10.1017/dsi.2019.33>

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นศึกษาความท้าทายต่อการท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรมคู้บางกะเจ้า อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งเป็นพื้นที่สีเขียวขานเมืองกรุงเทพมหานคร ที่มีชุมชนดั้งเดิมหลากหลายวัฒนธรรม วิถีเกษตร-คลอง และตลาดท่องเที่ยวชุมชน วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาของพื้นที่คู้บางกะเจ้าเกี่ยวกับพหุวัฒนธรรมและเพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงบริบททางสังคมในพื้นที่คู้บางกะเจ้าเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรม โดยมีการวิเคราะห์เปรียบเทียบแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยการศึกษาลำรวจพื้นที่ สังเกตการณ์และFocus Group จำนวน 15 คนและใช้เวลาสำรวจพื้นที่หนึ่งสัปดาห์โดยใช้นักปั่นจักรยาน นำพาสู่พื้นที่ต่าง ๆ ที่เข้าถึงยาก และสรุปข้อมูลที่ได้อธิบายและนำเสนอข้อเสนอแนะ งานวิจัยโดยรวมพบประเด็นในเรื่องประเพณีและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปเป็นอย่างมาก แท้จริงแล้วประเพณีของพื้นที่มอญไม่ได้เกิดขึ้นตามวิถีชีวิตจริง หากแต่เพียงจัดเป็นการแสดงโชว์ในเทศกาล ภายในวัดหรือโรงเรียน เพื่อให้เกิดการเทศกาลท่องเที่ยวในช่วงสงกรานต์ ประเพณีแอบแฝงผลประโยชน์ทางการเมือง และงบประมาณของรัฐเพื่อจัดโครงการรองรับนักท่องเที่ยว คนในพื้นที่ย้ายออกซึ่งทำให้ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ของชุมชน เครือญาติ วัด และโรงเรียนสู่การสานต่อวิถีชีวิตความเชื่อและวัฒนธรรมที่ดีงาม คนนอกพื้นที่ย้ายเข้ามาทำธุรกิจ ซึ่งเป็นธุรกิจเชิงท่องเที่ยว รายได้จากการท่องเที่ยวจึงไม่ได้ลงชุมชนอย่างแท้จริง จึงมีข้อเสนอแนะให้การสร้างพื้นที่เรียนรู้และการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนหลายกลุ่มและการจัดการเชิงนโยบายและเครือข่ายภาคีและรูปแบบการท่องเที่ยวที่จัดโดยชุมชน (CBT) ลดการพึ่งพางบประมาณส่วนกลางและเน้นการรื้อฟื้นวิถีชีวิตจริง

คำสำคัญ : ความท้าทาย, การเปลี่ยนแปลง, บริบททางสังคม, การท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรม, คู้บางกะเจ้า, พระประแดง, สมุทรปราการ

Challenges to Changes in Social Contexts and Their Impact on Multicultural Tourism in Bang Kachao, Phra Pradaeng District, Samut Prakan Province

Sirisopa Ongkananuwoong ¹
Anucha Pangkesorn ²

Received : September 30, 2025

Revised : February 8, 2026

Accepted : February 19, 2026

¹ Doctoral candidate, in Culture-Based Design Arts (Ph.d), Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University,
E-mail: Sirisopa_On@mutto.ac.th

² Prof. Pol. Capt. Dr., Ph.D. in Culture-Based Design Arts (Ph.d), Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University,
E-mail: Anuchapangkesorn@gmail.com

Abstract

This article studies the challenges of multicultural tourism in Khlong Bang Kachao, Phra Pradaeng District, Samut Prakan Province, a green area on the outskirts of Bangkok with traditional communities of diverse cultures, agricultural-lifecycle canals, and community tourism markets. The objective is to explore the historical background of Khlong Bang Kachao regarding multiculturalism and to study the changes in the social context of the area to promote multicultural tourism. The study involved a comparative analysis of related theories and research by conducting field surveys, observations, and focus groups with 15 participants. The field survey lasted for one week, during which cyclists led the way to various hard-to-reach areas. The collected data were then analyzed and used to present recommendations. Overall, the research found significant changes in traditions and culture. In fact, the traditions in the Mon area did not originate from the actual way of life. However, it is merely organized as a performance show during festivals, within temples or schools, to promote tourism during Songkran. The tradition is intertwined with political interests and state budgets used to organize projects to accommodate tourists. Locals move away, which impacts the relationships within the community, among relatives, temples, and schools, affecting the continuation of the way of life, beliefs, and valuable cultural practices. Local residents moved out, which affected the relationships within the community, families, temples, and schools in continuing the good way of life, beliefs, and culture. Outsiders moved in to do business, mainly tourism-related businesses, so the income from tourism does not truly benefit the community. Therefore, it is suggested to create learning spaces and cultural exchange opportunities, promote the participation of various community groups, implement policy management and partnership networks, and support community-based tourism (CBT). This approach would reduce dependence on central budgets and focus on revitalizing authentic ways of life.

Keywords: challenge, changes, social contexts, multiculturalism tourism, Bang Kachao Bend, Phra Pradaeng, Samut Prakan

บทนำ

คู้บางกะเจ้าได้รับการขนานนามว่าเป็น “ปอดกลางกรุง” เป็นพื้นที่สีเขียวที่สำคัญทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ชุมชนในพื้นที่ประกอบด้วยความหลากหลายทางวัฒนธรรม ศาสนา และวิถีชีวิต ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่คู้บางกะเจ้านั้นมีลักษณะคล้าย “กระเพาะหมู” อันเกิดจากการตวัดโค้งของแม่น้ำเจ้าพระยา ตั้งอยู่ฝั่งทิศใต้ของกรุงเทพมหานคร ในอำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ ประกอบด้วยพื้นที่ 6 ตำบล คือ ตำบลทรงคนอง ตำบลบางกระสอบ ตำบลบางยอ ตำบลบางน้ำผึ้ง ตำบลบางกอบัวและตำบลบางกระเจ้า มีเนื้อที่ประมาณ 11,819 ไร่ โดยคนทั่วไปจะรู้จักกันดีในชื่อ “พื้นที่สีเขียวบางกะเจ้า” ทั้งนี้นิตยสารไทม์ ฉบับ Best of Asia ยกให้เป็นปอดกลางเมืองที่ดีที่สุดในเอเชีย (The best urban oasis of Asia) เมื่อปี พ.ศ. 2549 ในฐานะพื้นที่สีเขียวที่มีความสำคัญที่มีต่อเมืองหลวงและพื้นที่ข้างเคียง (องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน, 2565) พื้นที่คู้บางกะเจ้ามีลักษณะพหุวัฒนธรรม ไทย มอญ และจีน ซึ่งเป็นชุมชนดั้งเดิมและมีผู้ย้ายถิ่นมาอาศัย ดังภาพที่ 1

ภาพ 1

คู้บางกะเจ้า



หมายเหตุ: จาก เปิดปฏิบัติการ #SAVE คู้บางกะเจ้า ปอดของกรุงเทพฯ ด้วยนวัตกรรม [ภาพถ่าย], salika. โดย พรอรพิจญ์ ศักดิ์วัฒนะ, 28 ตุลาคม 2563, (<https://www.salika.co/2020/10/28/waste-management-gc-gpsc-in-bangkajao/>)

คังบางกะเจ้าเป็นพื้นที่ส่วนหนึ่งของอำเภอพระประแดงซึ่งมีชุมชนมอญอาศัยอยู่จากการปกครองในสมัยพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 1 (พุทธศักราช 2330) โปรดให้สร้างเมืองนครเขื่อนขันธ์เพื่อเป็นป้อมปราการป้องกันข้าศึกศัตรู ต่อมาในรัชกาลที่ 2 (พุทธศักราช 2357) ได้ทรงโปรดให้ย้ายคร้ามอญ นำโดยพระยาแจ้งจากปทุมธานีซึ่งมีชายฉกรรจ์ 300 คน มาตั้งหลักปักฐานที่นครเขื่อนขันธ์ และได้แต่งตั้งให้สมิงทอมา บุตรพระยาแจ้งขึ้นเป็นพระยานครเขื่อนขันธ์ ราชมัญชาชาติเสนาบดีศรีสิทธิสงคราม เป็นผู้รักษาเมือง จึงเรียกมอญพระประแดงนี้ว่า “มอญเชื้อเจ้า” รวมทั้งมีการสร้างพระอารามขึ้นไว้ในเมือง มีวัฒนธรรมความเป็นมอญพระประแดง ประเพณีของชาวมอญ เช่น สงกรานต์พระประแดง แห่หงส์ตะขาบ ทแยมมอญ พบชาวมอญ ในพื้นที่คังบางกะเจ้าในตำบลทรงคนอง ทางด้านของชาวจีนพบชาวจีนฮกเกี้ยนหนาแน่นในตำบลบางน้ำผึ้ง ชาวจีนเป็นคนกลุ่มนอกที่ขับเคลื่อนเศรษฐกิจภายในและภายนอกชุมชนเป็นอย่างมาก กลุ่มคนจีนนี้ได้ตั้งถิ่นฐานกว่า 100 ปี ปัจจุบันภายในการอพยพคือ ความยากจน ขาดที่ดินทำกิน ปัจจุบันภายนอกที่ตั้งคือ พื้นที่คังบางกะเจ้ามีความอุดมสมบูรณ์และชาวจีนชอบเพาะปลูก มีการรวมวิธีการปลูกสวนแบบกร่องสวน และปรากฏให้เห็นวัฒนธรรม เช่น ศาลเจ้าสุสานจีนภายในวัด (Lan, 2012) ชาไทย ชาวมอญ และชาวจีนอยู่ร่วมกันมานานจนเป็นชุมชนที่มีพหุวัฒนธรรมที่สั่งสมกันมานาน ดังเช่นภาพที่ 2 แสดงภาพวาดเมืองนครเขื่อนขันธ์ในภาพมีสถาปัตยกรรมไทย (วัดไทย) จีน (เก๋งจีน) และมอญ (เจดีย์มอญ)

ภาพ 2

เมืองนครเขื่อนขันธ์



หมายเหตุ. จาก ภาพวาดเมืองนครเขื่อนขันธ์ในภาพมีสถาปัตยกรรมไทย (วัดไทย) จีน (เก๋งจีน) และมอญ (เจดีย์มอญ) [ภาพถ่าย], โดย การปีโตเลียมแห่งประเทศไทย, 2569, สวนศรีนครเขื่อนขันธ์บางกะเจ้า. (<https://www.suansri-bangkachao.com/>)

ภาพ 3

กลุ่มชาติพันธุ์อาศัยในพื้นที่พระประแดง



หมายเหตุ. จาก แสตดกลุ่มชาติพันธุ์ ด้านชาวกลุ่มชาวมอญและด้านชาวจีนที่มาอาศัยในพระประแดง [ภาพถ่าย], โดย การปิโตเลียมแห่งประเทศไทย, 2569, สวนศรีนครเขื่อนขันธ์บางกอกเจ้า. (<https://www.suansri-bangkachao.com/>)

ภาพ 4

แผนที่คังบางกอกเจ้าและการทำสวนยกร่อง



หมายเหตุ. จาก แผนที่คังบางกอกเจ้าที่ปรากฏว่าเป็นสวนผลไม้ดั้งเดิม [Image attached] [Status update], โดย นครเขื่อนขันธ์ ปากัด-พระประแดง, 2025, Facebook. (<https://www.facebook.com/photo/?fbid=1131574482341205&set=a.464562022375791>)

ดังนั้นพื้นที่ดังกล่าวมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ ชาติพันธุ์ แต่หากมีการเปลี่ยนแปลง การขยายเมืองของกรุงเทพมหานครมายังจังหวัดสมุทรปราการ เมืองพระประแดงเปลี่ยนเป็น เมืองอุตสาหกรรมและการท่องเที่ยว จึงเป็นเหตุผลที่ต้องศึกษาความท้าทายทางสังคม ที่มีผลต่อการท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรมซึ่งการพัฒนาการท่องเที่ยวอาจสร้างทั้งโอกาสและความท้าทายต่อการอยู่ร่วมกันอย่างสมดุล

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาของพื้นที่คู้บางกะเจ้าเกี่ยวกับพหุวัฒนธรรม
2. เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงบริบททางสังคมในพื้นที่คู้บางกะเจ้าเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรม
3. เพื่อเป็นแนวทางในการสื่อสารต่อนักท่องเที่ยวให้ทราบถึงพหุวัฒนธรรมภายในพื้นที่บางกะเจ้า

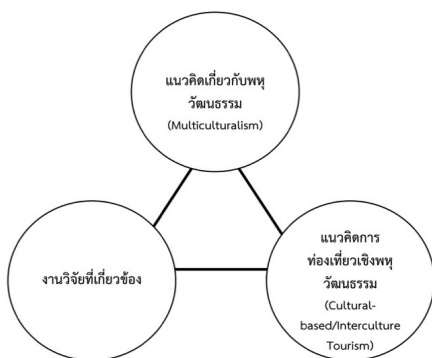
ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการศึกษา

รวบรวมแนวคิด ทฤษฎี และบทความงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์เปรียบเทียบโดยการสำรวจพื้นที่ สังเกตการณ์และ Focus Group และสรุปข้อมูลที่ได้วิเคราะห์และนำเสนอข้อเสนอแนะ

กรอบแนวคิดและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ภาพ 5

กรอบแนวความคิด



แนวคิดเกี่ยวกับพหุวัฒนธรรม (multiculturalism)

ความหมายพหุวัฒนธรรม

ความหมายตามรากศัพท์ของ “สังคมพหุวัฒนธรรม” มาจากคำ 3 คำ (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน) คือ พหุ หมายถึง มากกว่าหนึ่ง วัฒนธรรม หมายถึง สิ่งทำให้เกิดความเจริญงอกงามในหมู่คณะ พหุและวัฒนธรรมจึง หมายถึง ความหลากหลายทางวัฒนธรรม จากความหมายตามรากศัพท์ดังกล่าว มีคำนิยามของนักวิจัยและนักวิชาการของ

สังคมพหุวัฒนธรรม หมายถึง สมมติฐานหรือโลกทัศน์ซึ่งสามารถตีความได้ในรูปแบบต่าง ๆ นโยบายวัฒนธรรมที่เน้นการยอมรับความเป็นจริงของศาสนา พหุวัฒนธรรม และความหลากหลายในชีวิตสาธารณะ ความหลากหลายทางวัฒนธรรมยังสามารถตีความได้ว่า เป็นมุมมองโลกหรือข้อสันนิษฐานซึ่งจะเกิดขึ้นในรูปแบบของการรับรู้ทางการเมือง จากความหมายของสังคมพหุวัฒนธรรม คือ ความหลากหลายของวัฒนธรรมในสังคม เป็นระบบความหมาย คำนิยม รูปแบบการจัดสังคม ประวัติศาสตร์ ขนบธรรมเนียม มุมมองโลกหรือข้อสันนิษฐานซึ่งจะเกิดขึ้นในรูปแบบของการรับรู้ทางการเมือง ความซาบซึ้ง ความเข้าใจ และการประเมินวัฒนธรรมของตน ความเคารพและความอยากรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมชาติพันธุ์ของผู้อื่น เชื้อชาติ ศาสนา วิถีชีวิต ความคิดและวิถีปฏิบัติของกลุ่มชนในสังคมนั้น ๆ เพื่อแสวงหาชีวิตที่ดีอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุขสามัคคีและการเปิดรับการไหลบ่าทางวัฒนธรรม สังคมที่มีการหลอมรวมวัฒนธรรมจะมีวัฒนธรรมของชนกลุ่มน้อยที่ถูกครอบงำหรือถูกบดบังจากวัฒนธรรมที่มีอำนาจเหนือกว่า และส่งผลทำให้วัฒนธรรมของชนกลุ่มน้อยเลือนหายไป หรือสูญเสียความเป็นตัวเอง ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาในพื้นที่คุ้งบางกะเจ้า จังหวัดสมุทรปราการซึ่งมีเชื้อชาติพันธุ์ ของไทยมอญ และจีน ซึ่งหล่อหลอมรวมกันในพื้นที่ จากการอพยพจากการเหตุการณ์ต่าง ๆ

แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรม (cultural-based/interculture tourism)

อัสลีนาห์ อุเซ็ง และ อธิป จันทรสุรีย์ (2566) กล่าวว่า การจัดการการท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรมโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน กรณีศึกษาชุมชนท่องเที่ยวพหุวัฒนธรรมจังหวัดปัตตานี เป็นบทความมีวัตถุประสงค์เพื่อการจัดการการท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรมโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยยึดกรอบและแนวทางการตามนโยบายและแผนพัฒนาที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวพหุวัฒนธรรมทั้งในระดับชาติ ภูมิภาค จังหวัดและท้องถิ่น ชุมชนต่างมีต้นทุนทรัพยากรท่องเที่ยวทั้งทางธรรมชาติ ศิลปวัฒนธรรม และเทศกาลงานประเพณีที่มีความโดดเด่นเฉพาะพื้นที่ ประกอบกับความหลากหลาย ได้แก่ ชุมชนไทยจีน ชุมชนมลายูจะบังติกอ ชุมชนผสมผสานและชุมชนทรายขาว ทำงานอย่างบูรณาการ ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาชน และภาควิชาการเป็นกลไกนำไปสู่การจัดการท่องเที่ยวอย่างสมดุล

ภูมรินทร์ ขำมิน (2562) ได้เสนอควรเพิ่มกิจกรรมที่แสดงให้เห็นในด้านของวัฒนธรรม เช่น การแสดงของวัฒนธรรมต่าง ๆ การแต่งกาย อาหารการกินที่เป็นของประจำแต่ละ

วัฒนธรรม รวมเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน รูปแบบการขับเคลื่อนสังคมจังหวัดชายแดนใต้ (จชต.) ไปสู่การเป็น “สังคมสันติสุข พหุวัฒนธรรม สู่อการพัฒนาที่ยั่งยืน” ให้ความสำคัญกับ “การพัฒนาคุณภาพชีวิต” และ “ความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน” ที่ดำเนินการโดยภาครัฐ แต่ต้องสอดคล้องกับความต้องการของประชาชนในพื้นที่ที่จะเกิดขึ้นได้ด้วยองค์ประกอบดังภาพดังกล่าว เพื่อให้ประชาชน และภาคส่วนมีแนวคิดในการสร้างภูมิคุ้มกันแก่สังคมของตนเอง

ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

งานวิจัยเรื่อง อัตลักษณ์ของชาวมอญ หมู่บ้านมอญทรงคนอง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ เมธิตา อาคมชน (2561) พบว่า บริบททางสังคมและวัฒนธรรมของอำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการเป็นพื้นที่เขตอุตสาหกรรม มีความเจริญเข้ามามาก ส่งผลให้สภาพแวดล้อมหมู่บ้านเปลี่ยนไป สิ่งที่สูงหยา คือ การละเล่นทแยมมอญ เป็นการละเล่นที่ต้องอาศัยความชำนาญทางด้านภาษามอญ จึงขาดผู้มีความรู้ความสามารถ ทางด้านภาษามอญ และความเชื่อเรื่องผี แต่ประเพณีที่มีความสอดคล้องกับการท่องเที่ยว มีบทบาทและถูกให้ความสำคัญ คือ ประเพณีแห่หงส์-ธงตะขาบ การละเล่นสะบ้าบ่อนในเทศกาลสงกรานต์ อัตลักษณ์ของชาวมอญทรงคนอง 2 ข้อ คือ อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ลักษณะบ้านเรือน ปลุกยวดติดกัน ปลุกใกล้กับพื้นอง ด้านอัตลักษณ์ทางสังคม ความเปลี่ยนแปลงของอำเภอพระประแดงที่ก้าวเข้าสู่การท่องเที่ยวตลอดจนความหลากหลายของผู้คนที่เข้ามาในพื้นที่ อัตลักษณ์เดิมที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ในหมู่บ้าน คือ การเล่นสะบ้าบ่อนในปัจจุบันมีการจ้างบุคคลภายนอก (ผู้ซึ่งไม่มีเชื้อสายมอญ) แต่มีความรู้ด้านการเล่นสะบ้าเพื่อแสดงโชว์ การละเล่นเป็นการนำต้นทุนทางวัฒนธรรมมาต่อยอดให้สอดคล้องกับการท่องเที่ยว

แนวทางการอนุรักษ์และสืบสานประเพณีแห่หงส์ ธงตะขาบของชาติพันธุ์มอญตำบลทรงคนองอำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ อธิษฐิญา ศรีทัพ (2559) ชาวมอญในชุมชนมีผู้สูงอายุเป็นแกนนำในการอนุรักษ์และสืบสานการทำธงตะขาบในประเพณีแห่หงส์ธงตะขาบ ประเพณีนี้ทำให้แต่ละส่วนเกิดประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทางตรงในชุมชนเกิดจิตสำนึกให้ลูกหลาน เยาวชนยึดถือปฏิบัติ ไม่ได้หวังรายได้ ผลประโยชน์ทางวัตถุ แต่เชื่อเรื่องบุญกุศล หน่วยงานรัฐท้องถิ่นสนับสนุนเพื่อสร้างรายได้ในการท่องเที่ยว สร้างชื่อเสียงภาพลักษณ์ นำความเป็นชาติพันธุ์มอญเป็นจุดขาย หวังผลทางการเมืองและทำไปเพื่อธุรกิจ เป็นนโยบายของรัฐต้องสนับสนุนด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น ด้านโรงเรียนมีชุมชน คือ โรงเรียนวัดคันลัด มีการเพิ่มหลักสูตรวัฒนธรรมท้องถิ่น สร้างผลงานให้กับนักเรียน ภาครัฐกิจการค้าสร้างรายได้จากผลิตภัณฑ์ OTOP ในช่วงเทศกาล

การเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมท้องถิ่น : ศึกษากรณีงานประเพณีสงกรานต์
พระประแดง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ สรรเกียรติ กุลเจริญ (2558) โดยงาน
วิจัยศึกษาความเป็นมาของงานประเพณีสงกรานต์พระประแดงดั้งเดิม วิเคราะห์ความ
เปลี่ยนแปลงในงานประเพณีสงกรานต์พระประแดงภายใต้ปฏิสัมพันธ์ของความหลากหลาย
ทางวัฒนธรรมในสังคมยุคโลกาภิวัตน์ และเพื่อเสนอแนวทางในการจัดการวัฒนธรรมท้องถิ่น
ให้ดำรงอยู่อย่างมีสภาวะเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน พบว่า ประเพณีสงกรานต์พระประแดงดั้งเดิม
เป็นความเชื่อของชาวมอญ เรื่องการยึดมั่นและบำรุงพระศาสนา กตัญญูต่อบรรพชนและ
บุพพการีที่ล่วงลับ ประเพณีสำคัญ 9 ประเพณีได้แก่ 1.ทำบุญตักบาตร ฟังเทศน์ ฟังธรรม
2.ส่งข้าวสงกรานต์ 3.กวาดลานและ 4.เล่นส่บ้า 5.คำตันโพธิ์ 6.ปล่อยปลา ปล่อยนก 7.แห่
หงส์ตงเซบ 8.สงน้ำพระพุทธรูป-รดน้ำขอพรผู้ใหญ่ 9.ทะเลยมมอญ ประเพณีสงกรานต์ของ
ชาวมอญพระประแดงมีการเปลี่ยนแปลง ผลมาจากสภาพเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองและ
การขาดความรู้ของผู้จัดงานประเพณีสงกรานต์ ประเพณีมอญที่หายไป เช่น การส่งข้าว
สงกรานต์ การคำตันโพธิ์และการแสดงทะเลยมมอญ ยังเป็นเพียงการแสดงสาธิตให้นักท่องเที่ยว
ได้รับชม มีข้อเสนอแนะให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและชุมชนต้องร่วมกันเป็นแกนหลักใน
การอนุรักษ์และฟื้นฟู ให้ทุกฝ่ายและต้องประชาสัมพันธ์ปรัชญาและความเชื่อของชาวมอญ
ประเพณีสงกรานต์พระประแดงจึงจะดำรงอยู่เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนในยุคโลกาภิวัตน์

การเล่นส่บ้าของชุมชนมอญ อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ ผงวาด
พลแก้ว และคณะ (2555) พบว่า บทบาทและความสำคัญของประเพณีการเล่นส่บ้าต่อวิถี
ชีวิตของชาวมอญในอดีตเป็นภูมิปัญญาในการเลือกคู่ครองของชาวมอญ ลีลาการเล่นส่บ้า
ช่วยให้หนุ่มสาวได้พิจารณารูปร่างและบุคลิกภาพของผู้ที่จะมาเป็นคู่ครอง มีการเปลี่ยนแปลง
ทางสังคม ปัจจัยภายนอก ด้านสาธารณูปโภค เทคโนโลยี แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่ง
ชาติ ระบบการศึกษา การประกอบอาชีพ ภาคเอกชน ระบบราชการ การเมือง และสื่อสาร
มวลชน ปัจจัยภายในทางธรรมชาติ แรงงาน เพิ่มขึ้นของจำนวนประชากร การเปลี่ยนแปลง
ทางวัฒนธรรม ปัจจัยภายนอกการสื่อสาร ความทันสมัย การแพร่กระจายทางวัฒนธรรม
ความเป็นเมืองอุตสาหกรรม ปัจจัยภายในการประดิษฐ์คิดค้น สิ่งแวดล้อมทางสังคม บุคลิกภาพ
ของผู้นำในชุมชน ความทันสมัย การมีผู้นำชุมชนแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ

การศึกษาเปรียบเทียบความต้องการของนักท่องเที่ยวในการท่องเที่ยวชุมชน : กรณี
ศึกษาชุมชน 6 แห่งในเขตกรุงเทพมหานคร ราณี อมรินทร์รัตน์ (2561) การวิจัยมีวัตถุประสงค์
ศึกษาความต้องการของนักท่องเที่ยวใน 6 ชุมชน ในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อเปรียบเทียบ
ความต้องการ เป็นการวิจัยผสมผสานทั้งการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ สถิติที่ใช้วิเคราะห์
ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าทีและการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว
One-Way ANOVA งานวิจัยพบว่า ความนิยมจากนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติ ชุมชน

ทั้ง 6 แห่งที่ตั้งอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ 1.ชุมชนกุฎิจีน 2.ชุมชนเกษตรอินทรีย์ 3.ชุมชนตลิ่งชัน 4.ชุมชนบ้านบุ 5.ชุมชนบางมด 6.ชุมชนเยาวราช เป็นชุมชนที่มีการรักษาวัฒนธรรมสภาพแวดล้อมของตนได้อย่างดี ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของมหานครที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว ผลที่ได้คือ ด้านความต้องการสูงที่สุดคือด้านการแสดงศิลปวัฒนธรรม รองลงมาเป็นความต้องการทางด้านขนบธรรมเนียมประเพณี ผลของการวิจัยควรมีการกำหนดแนวทางในด้านการพัฒนาชุมชนแห่งการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนรักษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพของชุมชน พบปัญหาและอุปสรรคในการท่องเที่ยวโดยชุมชน ได้แก่ ปัญหาที่นักท่องเที่ยวไม่เพียงพอ ปัญหาเรื่องความไม่สะอาดของแหล่งท่องเที่ยว ปัญหาเรื่องจราจรติดขัด ปัญหาเรื่องบริการยานพาหนะ การคมนาคมในชุมชน และปัญหาขยะมูลฝอย มีข้อเสนอแนะควรศึกษาขีดความสามารถในการรองรับนักท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวชุมชน โดยมีการจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชน

สถาบัน: พลวัตทางวัฒนธรรมในบริบทของสังคมไทยร่วมสมัย กษิต์เดช เนื่องจางงค์ และคณะ (2561) จากงานวิจัยเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงทางพลวัตอย่างชัดเจน ผู้วิจัยได้แสดงถึงความแตกต่างจุดประสงค์ของการละเล่นสละในชุมชนมอญเพื่อให้คนในวัยหนุ่มสาวมาพบเจอกันโดยที่อยู่ในสายตาของผู้ใหญ่ เห็นกิจกรรมการพา ในการแสดงออกต่าง ๆ ทำให้สื่อถึงลักษณะท่าทางบุคลิกของผู้เล่น แต่ปัจจุบันเป็นการอนุรักษ์การละเล่นสละเพื่อสืบสาน และเป็นสิ่งดึงดูดสำหรับการท่องเที่ยวในเทศกาลประเพณีสงกรานต์ มีการเปลี่ยนสถานที่แต่ก่อนเล่นกันใต้ทุเรียน แต่ปัจจุบันมีการจัดในสถานที่สาธารณะ เช่น วัด โรงเรียน

การพัฒนาศักยภาพพื้นที่ร่องสวนผลไม้เพื่อการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ : กรณีศึกษาพื้นที่ร่องสวนผลไม้ ตำบลบางกะเจ้า อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ หนึ่งนุช หอมนวล (2561) เป็นบทความที่แสดงให้เห็นแนวทางในการในการอนุรักษ์พื้นที่ทางนิเวศวิทยาคือ บางกะเจ้า โดยใช้แนวทางการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์อย่างยั่งยืน จากการสำรวจในพื้นที่ในงานวิจัยพบปัญหาที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้ประโยชน์ที่ดินในด้านอื่น ๆ ทำให้พื้นที่เกษตรกรรมเดิมลดลง มีผลในการอนุรักษ์พื้นที่สีเขียว นโยบายหลักโดยรัฐที่มีต่อพื้นที่นี้คือการมุ่งเน้นสวนรักษาพื้นที่สีเขียวด้วยการเติบโตของพื้นที่ชุมชน ทำให้เกิดปัญหาแย่งกับพื้นที่อนุรักษ์เช่นนี้คือ ขาดยุทธศาสตร์ที่จะทำให้พื้นที่ซึ่งความเป็นพื้นที่สีเขียวที่มีคุณภาพอยู่ได้ในขณะที่พื้นที่ใกล้เคียงถูกกระแสนพัฒนาเมืองรุกเข้า ในพื้นที่บางกะเจ้าประสบกับปัญหาเรื่องผลผลิตทางการเกษตรและต้นทุน เกิดการย้ายออกของคนในพื้นที่เพื่อเข้าไปทำงานในกรุงเทพมหานคร ทำให้เรือสวนไร่เดิมถูกละทิ้ง ขาดการเอาใจใส่ดูแลพื้นที่เกษตรกรรม ปัญหาดังกล่าวล้วนส่งผลให้วิถีชีวิตของชาวสวนผลไม้ใกล้ที่จะเลือนหาย ทางรัฐสร้างโครงสร้างสวนสาธารณะขนาดใหญ่ (โครงการสวนกลางมหานครเฉลิมพระเกียรติในโอกาสปีกาญจนาภิเษก โดยใช้งบประมาณ 8,000 ล้านบาท) ที่ไม่ประสบความสำเร็จมากนักถึงแม้จะมีพยายามสร้างกิจกรรมตามเทศกาลต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นการเข้ามาใช้งานในพื้นที่

ตาราง 3

สรุปผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรม

สรุปผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรม		
ผู้วิจัย / ปี	หัวข้อ	ประเด็นสำคัญ
ผจงวาด พูลแก้ว และคณะ (2555)	การเล่นสະບ້າของชุมชนมอญ	การเปลี่ยนแปลงทางสังคมทำให้ความสำคัญของปรัชญาของการเล่นสະບ້าหายไปเพราะเป็นวิธีการเลือกคู่ครอง แต่ปัจจุบันมีเทคโนโลยีการสื่อสาร
สรเกียรติ กุลเจริญ (2558)	การเปลี่ยนแปลงประเพณีสงกรานต์พระประแดง	ประเพณีเป็นเพียงการแสดง สาธิตให้นักท่องเที่ยวรับชม เช่น การส่งข้าวสงกรานต์ การค้าดันโพธิ์ทะเลมอญ
อัฐิภิญญา ศรีทัพ (2559)	การอนุรักษ์และสืบสานแห่งสังฆะตชะบา	ประเพณีมีประโยชน์ต่อชุมชน แต่แฝงผลประโยชน์ทางการเมือง
กษิตเดช เนื่องจำนงค์ และคณะ (2561)	สະบ້าบ่อนในบริบทสังคมร่วมสมัย	สະบ້าบ่อนเปลี่ยนสถานที่การเล่นจากใต้ทุนบ้านเป็น วัด โรงเรียน เพื่อสาธิตให้นักท่องเที่ยว
เมธิดา อาคมชน (2561)	อัตลักษณ์ชาวมอญหมู่บ้านมอญทรงคนอง	อัตลักษณ์ที่สำคัญ คือประเพณีแห่งสังฆะตชะบา, ที่อยู่และ
ราณี อมรินทร์รัตน์ (2561)	ความต้องการของนักท่องเที่ยวชุมชนกทม.	การแสดงศิลปวัฒนธรรมเป็นความต้องการของนักท่องเที่ยวมากที่สุดของ 6 ชุมชน รองมาคือชนบธรรมเนียมประเพณี
หนึ่งนุช หอมนวล (2561)	การพัฒนาพื้นที่ร่องสวนผลไม้บางกะเจ้า	ปัญหาการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้ประโยชน์ที่ดิน คนย้ายออกไปทำงานใน กทม. การล้มเหลวของการสร้างโครงการสาธารณะ (8,000 ล้านบาท)
ประเด็นรวม : ประเพณีและวัฒนธรรมมีการคงอยู่แต่เปลี่ยนเป็นการแสดงสาธิต ต่อนักท่องเที่ยว		

ตาราง 4

แสดงทุนทางวัฒนธรรมคั้งบางกะเจ้า ตำบลทรงคนอง

(องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษ เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน, 2565)

1. ตำบลทรงคนอง	
ทุนทางวัฒนธรรมจับต้องได้ (tangible cultural capital)	ทุนทางวัฒนธรรมจับต้องไม่ได้ (intangible cultural capital)
• มีศูนย์เรียนรู้งานช่างพื้นบ้าน ไทย-มอญ วัดคันลัดและพิพิธภัณฑสถานพื้นบ้านมอญ หมู่บ้านมอญ • สวนป่าเกิดน้อมเกล้า ฯ • สวนเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว • วัดโปรดเกษเชษฐาราม ที่มีภาพวาด ศิลปะแบบตะวันตก • วัดจากแดงเป็นแหล่งเรียนรู้ในการเรื่องของการบริหารจัดการขยะครบวงจร • วัดป่าเกต เป็นวัดราษฎร์สร้างในสมัยรัชกาลที่ 2 • ประเพณีกวนกะละแม • ด้านอาหารมอญได้แก่แกงส้มมะตาด (พะยะเปลวะ) แกงส้มใบกระเจียว กะละแมมอญ น้ำพริกขิงเรือ • การแต่งกายแบบมอญ • สัญลักษณ์หงส์และธงตะขาบ (คู่มือท่องเที่ยวตำบลทรงคนอง อพท, 2565: 9-25)	• “วิถีชีวิตชาวมอญ” การเล่นสบ้า การละเล่นที่เล่นในช่วงสงกรานต์ บริเวณที่เล่นไต้บ้าน เป็นกุศโลบายในการดูตัวหนุ่มสาวต่างหมู่บ้าน • พิธีไหว้ผีบรรพบุรุษ พิธีรำผาด • ประเพณีแห่หงส์-ธงตะขาบ • พิธีศพแบบมอญ • ตักบาตรน้ำผึ้ง

หมายเหตุ. แสดงทุนทางวัฒนธรรมคั้งบางกะเจ้า ตำบลทรงคนอง (องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษ เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน, 2565)

ตาราง 5

แสดงทุนทางวัฒนธรรม ตำบลบางยอ

2. ตำบลบางยอ	
ทุนทางวัฒนธรรมจับต้องได้ (tangible cultural capital)	ทุนทางวัฒนธรรมจับต้องไม่ได้ (intangible cultural capital)
- มีการนำไม้พื้นถิ่นคือ ต้นจาก มาสร้างมูลค่าเพิ่มเป็นผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติของบ้านลูกจาก - มีศูนย์การเรียนรู้คุ้งบางกะเจ้า - สวนเกษตรผสมผสานลุงเปี้ยก - วัดบางกะเจ้านอก วัดบางขมิ้น วัดกองแก้ว วัดบางกะเจ้ากลาง ศาลพ่อปู่สันดอน - อาหารมีเมนูห่อหมกใบยอ ข้าวต้มน้ำวันขนมเทียนญวน	การทำน้ำตาลมะพร้าว เป็นอาชีพดั้งเดิมของคนบางกะเจ้ามานานกว่า 40 ปี ปัจจุบันกำลังได้ผลกระทบจากวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไป ทั้งแมลงศัตรูพืชที่ระบาดทำให้มะพร้าวลดลงเหลือน้อย

หมายเหตุ. ทุนทางวัฒนธรรม ตำบลบางยอ (องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษ เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน, 2565)

ตาราง 6

แสดงทุนทางวัฒนธรรม ตำบลบางน้ำผึ้ง (คู่มือท่องเที่ยวคุ้งบางกะเจ้า อพท, 2565)

3. ตำบลบางน้ำผึ้ง	
ทุนทางวัฒนธรรมจับต้องได้ (tangible cultural capital)	ทุนทางวัฒนธรรมจับต้องไม่ได้ (intangible cultural capital)
• เป็นชุมชนได้รับรางวัลมาตรฐานโฮมสเตย์ไทย ปี 2561-2563 • พบภาพจิตรกรรมของช่างศิลป์ในยุครัตนโกสินทร์จากวัดบางน้ำผึ้งใน และภาพสวามอญนุ่งผ้าแหวก • วัดบางน้ำผึ้งนอก, วัดบางน้ำผึ้งใน • อาหารที่โบราณคือ เมนูม้าฮ่อ โดยชาวไทยเชื้อสายมอญ เป็นของว่างโบราณไทย ปลาทุตม์เค็มหวานสมุนไพรสูตรโบราณ แกงมีสมันลูกจาก • ศาลเจ้าจีน (ศาลทักง) สุสานจีนฮกเกี้ยน, โรงจั่ว	• มีประเพณีวัฒนธรรมชาวบางน้ำผึ้ง คือ ประเพณีตักบาตรน้ำผึ้ง จัดในช่วงเดือนเมษายนของทุกปี เพื่อให้พระสงฆ์ได้นำไปฉันเป็นยารักษาโรคยามที่เจ็บป่วย • ภาษาจีนฮกเกี้ยน • ชาวไทยเชื้อสายจีนฮกเกี้ยนใน อ.เจ็ยวอัน 8 เทศกาล • วันตรุษจีน ปลายฤดูหนาว • เทศกาลหยวนเซียว 15 ค่ำ เดือน 1 • เซ็งเม้ง ไหว้บรรพบุรุษ วันที่ 3 เดือน 3 (ปฏิทินจีน) • วันไหว้ขนมบ๊ะจ่าง วันที่ 5 เดือน 5 (ปฏิทินจีน) • สารทจีน • วันไหว้พระจันทร์ • วันไหว้ขนมอี • วันสิ้นปี

หมายเหตุ. ทุนทางวัฒนธรรม ตำบลบางน้ำผึ้ง (องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษ เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน, 2565)

ตาราง 7

แสดงทุนทางวัฒนธรรมตำบลบางกระสอบ (คู่มือท่องเที่ยวคุ้งบางกะเจ้า อพท, 2565)

4. ตำบลบางกระสอบ	
ทุนทางวัฒนธรรมจับต้องได้ (tangible cultural capital)	ทุนทางวัฒนธรรมจับต้องไม่ได้ (intangible cultural capital)
• พบโองंबरอนสมัยสุโขทัย มีอายุมากกว่า 700 ปี • ศูนย์การเรียนรู้บ้านบางกระสอบ (หอมป้าจาก) • อาหารที่มีชื่อ คือ แกงส้มพริกสด ไข่เจียวใบปรัง และกอละแม่อูตรโบราณ • มีมรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรมชาวบางกระสอบคือ การทำพวงมโหตร ศิลปะการตัดกระดาษแบบโบราณ • สวนส้มเทพรส	• ประเพณีทำบุญกลางสวน เป็นประเพณีทำบุญให้กับผู้ที่เสียชีวิตจากโรคอหิวาตกโรค (โรคห่า) จัดขึ้นในแรม 7 ค่ำ เดือน 2 ของทุกปี สมัยก่อนมีจุดประสงค์เพื่ออุทิศให้ “พ่อดำ” หรือ พ่อหมากแดง ท่านเป็นหมอพื้นบ้านที่รักษาผู้ป่วยด้วยยาสมุนไพร (คู่มือท่องเที่ยวคุ้งบางกระสอบ)

หมายเหตุ: ทุนทางวัฒนธรรมตำบลบางกระสอบ (องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษ เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน, 2565)

ตาราง 8

แสดงทุนทางวัฒนธรรม (คู่มือท่องเที่ยวคุ้งบางกะเจ้า อพท, 2565)

5. ตำบลบางกอบัว	
ทุนทางวัฒนธรรมจับต้องได้ (tangible cultural capital)	ทุนทางวัฒนธรรมจับต้องไม่ได้ (intangible cultural capital)
• พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านคลองบน • อาหารพื้นถิ่น แกงกุ่มมะพร้าว • วัดบางกอบัว สร้างในยุคสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น โดยชาวมอญ • มีอาหารที่เป็นเอกลักษณ์คือ เมี่ยงกลีบบัวพริกเกลือ และยำใหญ่เป็นอาหารไทยโบราณสำหรับชาวมอญ	• มีประเพณีตักบาตรทางน้ำ ซึ่งจัดในวันที่ 12 สิงหาคม ของทุกปี (คู่มือท่องเที่ยวตำบลบางกอบัว อพท, 2565: 7-17)

หมายเหตุ: ทุนทางวัฒนธรรม (องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษ เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน, 2565)

ตาราง 9

แสดงทุนทางวัฒนธรรมตำบลบางกระเจ้า (คู่มือท่องเที่ยวคู้งบางกระเจ้า อพท, 2565)

6. ตำบลบางกระเจ้า	
ทุนทางวัฒนธรรมจับต้องได้ (tangible cultural capital)	ทุนทางวัฒนธรรมจับต้องไม่ได้ (intangible cultural capital)
• สวนสาธารณะและสวนพฤกษชาติศรีนครเขื่อนขันธ์ • มีภูมิปัญญาชาวบางกระเจ้า คือสวนยกร่อง • พิพิธภัณฑ์ปลากัดไทย • วัดราษฎร์รังสรรค์ • คลองผีหลอก	

หมายเหตุ: ทุนทางวัฒนธรรมตำบลบางกระเจ้า (องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษ เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน, 2565)

สำรวจพื้นที่กรณีศึกษา : คู้งบางกระเจ้า

คู้งบางกระเจ้าซึ่งเป็นพื้นที่อนุรักษ์และยังเป็นปอดของคนเมือง ซึ่งสังคมในเขตพระประแดงมีความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ภาคอุตสาหกรรมเกิดขึ้นในช่วงปี พ.ศ.2540 เกิดการรับอิทธิพลของลัทธิทุนนิยม วัตถุนิยมและบริโภคนิยม การเสื่อมของสังคมเกษตรกรรม การไหลบ่าของแรงงานชนบทเข้าสู่เมือง ความอ่อนแอของสถาบันครอบครัว ปัญหาหลากหลายต่าง ๆ ปัญหาสังคมความขัดแย้งทางการเมืองท้องถิ่น เกตสิรินทร์ แพทอง (2546) กล่าวถึงปัญหาอุปสรรคในการดำรงรักษาอัตลักษณ์ที่สำคัญ คือ การไม่ประสานงาน การขัดแย้งระหว่างชาวบ้านกับรัฐสภาพแวดล้อม ซึ่งเกิดขึ้นในเมืองที่มีความเจริญที่เกิดการพัฒนาอย่างมาก ความสำคัญของพหุวัฒนธรรมในการสร้างความสามัคคีและการยอมรับในสังคม พบว่า กระบวนการสร้างความเข้มแข็งของชุมชนเป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการพัฒนา (อุตร หลักทอง, 2558) เนื่องจากชุมชนมีขีดความสามารถหรือศักยภาพในการพึ่งตนเองได้ในระดับหนึ่ง ด้วยกระบวนการภายในของชุมชน การสร้างภูมิคุ้มกันให้กับชุมชนและคนในชุมชนต่าง ๆ ให้สามารถพึ่งพิงตนเองเกื้อกูลซึ่งกันและกัน รักษาความเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมดั้งเดิมไว้ได้ ท่ามกลางลักษณะทางกายภาพของชุมชนที่แตกต่างกันที่กระจายอยู่ทั่วประเทศ แต่ละชุมชน/หมู่บ้าน ที่มีการรวมตัวกันเป็นชุมชนตามสภาพแวดล้อม ภูมิประเทศ ความเชื่อทางศาสนา เชื้อชาติ ลักษณะ

เมื่อวันศุกร์ที่ 24 มกราคม 2568 ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สำรวจ โดยการปั่นจักรยานสำรวจพื้นที่คู้งบางกะเจ้า โดยมีนักปั่นจักรยานนำสำรวจเบื้องต้น พบว่าในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ จะมีนักปั่นจักรยานหนาแน่น โดยเริ่มจากวัดบางน้ำผึ้งใน เข้าจักรยานร้านค้าคนในพื้นที่ ปั่นในสวนตำบลบางยอและบางน้ำผึ้ง ผ่านเส้นทางปั่นจักรยานสองเลนที่ทาง อบต.จัดทำเพื่อเป็นทางหลักสำหรับนักปั่นจักรยานผ่านสวนป่าอนุรักษ์ และเห็นความแตกต่างของทางเข้าบ้านที่เป็นชอกชอยที่มีทั้งมีราวจับทั้งสองข้าง และไม่มีราวจับ หรือมีราวกันตกข้างเดียว ทางสัญจรไม่สามารถสวนกันได้เพราะเป็นถนนทางเดียว และเป็นพื้นที่กรวด และพื้นที่บ่อทรายเจ้าของที่ไม่ได้ทำสวนและย้ายออกไปแล้ว บางส่วนเห็นมีอาคารบ้านใหม่ โรงงานขนาดเล็ก และชุมชนแออัด ผ่านจุดไฮไลต์ชาวบ้านเรียกว่า “คลองผีหลอก” แต่พื้นที่ยังไม่ได้สนับสนุนในการทำทางที่ชำรุดทรุดโทรม

แสดงการสำรวจคั้งบางกะเจ้าทางปั่นจักรยานและจุดชมวิว “คลองผีหลอก”(เมื่อวันที่ 24 มกราคม 2568)



เมื่อวันที่ 24 สิงหาคม 2568 ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่กิจกรรมกับผู้ร่วมกิจกรรม จำนวน 15 ท่าน ณ ลานดนตรีเวทีในสวน ตลาดน้ำบางน้ำผึ้ง โดยการสมัครใจและมีการทำหนังสือยินยอม ให้การให้ข้อมูลเบื้องต้นในการทำกิจกรรมในหัวข้อ “การสร้างการรับรู้ใหม่จากสื่อเพื่อเกิดการรับรู้ กระบวนการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม” วัตถุประสงค์เพื่อทดลองเก็บข้อมูลจากนักท่องเที่ยว ในชุมชนเกี่ยวกับการสร้างการรับรู้ใหม่จากสื่อ Application และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและ กระตุ้นความทรงจำผ่านกิจกรรม มีการสัมภาษณ์กลุ่ม (focus group) และให้เสนอแนวความคิดการออกแบบสื่อหรือกิจกรรม พบว่าผู้ร่วมกิจกรรมมีปฏิสัมพันธ์ในกิจกรรม เล่าเรื่องต่างๆ จากประสบการณ์ วาดภาพแบบง่าย ๆ และแลกเปลี่ยนความรู้ที่ได้ มีผู้ร่วมมาจากคนภายใน ตำบลบางน้ำผึ้ง บางยอ และคนภายนอกที่มาใช้บริการตลาดบางน้ำผึ้งตั้งแต่เริ่มเปิดตลาด

โดยแบ่งเป็น 3 หัวข้อ หัวข้อแรกคือ “ของกินในความทรงจำ” ผู้วิจัยให้เล่าของกิน พื้นบ้านจากวัยเด็ก พบว่า ของกินในวัยเด็กมักจะเป็นผลไม้ท้องถิ่น หัวข้อที่สอง “เล่าเรื่องชุมชน ผ่านแผนที่” ให้เล่าเกี่ยวกับบ้านเก่า วัด ตลาด จุดที่เคยมีประเพณี หรือธรรมชาติที่เปลี่ยนไป พบว่าผู้ร่วมกิจกรรมมีทั้งชาวไทย มอญ และจีน (ฮกเกี้ยน) เล่าว่าเมื่อถึงเทศกาลต่าง ๆ เช่น ปีใหม่ไทย ตรุษจีน สงกรานต์ ทุกคนได้ร่วมประเพณีและการแลกเปลี่ยนอาหารการกิน ทุกคนมีความสุขในการมีอาหารการกินที่สมบูรณ์ อาหารการกินมีวัตถุดิบจากสวนที่บ้านตนเอง ปรุงรับประทานเอง หรือนำมาขายในตลาดบางน้ำผึ้ง (เปิดตลาดบางน้ำผึ้งเริ่มปี 2547) หัวข้อที่สาม “ประเพณีอะไรที่เลือนหาย” พบว่าประเพณีการเล่นสะบ้าตามใต้ถุนบ้านเนื่องจาก บ้านแต่ละหลังเริ่มมีขอบเขตที่ชัดเจน ทำรั้วลักษณะต่าง ๆ ทำให้ไม่สามารถไปมาหาสู่กันได้ เหมือนก่อน การทำสวนส้ม สวนมะพร้าว สวนทุเรียน น้อยลง จนไม่มีแล้วเนื่องจากน้ำท่วม และผู้คนเปลี่ยนอาชีพ และการทำประตูกั้นน้ำป้องกันน้ำท่วม ทำให้สภาพของดินไม่อุดมสมบูรณ์ ไม่ได้เกิดการทับถมตกตะกอนของดินเหมือนสมัยก่อน และให้ผู้ร่วมกิจกรรมเสนอแนวความคิดการออกแบบสื่อหรือกิจกรรม วัฒนธรรมอะไรที่ควรถ่ายทอดการสร้างการรับรู้ใหม่จากสื่อ Application พบว่า ส่วนใหญ่อยากให้มีการประชาสัมพันธ์ตลาดบางน้ำผึ้ง เพื่อให้คนมาจับจ่ายใช้สอย สร้างรายได้ให้ชุมชนเนื่องจากสถานการณ์ การแพร่ระบาดของโควิด-19 ก็ทำให้ การท่องเที่ยวซบเซาลงเป็นอย่างมาก และมีแหล่งท่องเที่ยวที่มีลักษณะใกล้เคียงเกิดขึ้นในพื้นที่ ใหม่ ๆ เพิ่มมากขึ้น

ภาพ 7

การทำกิจกรรมในหัวข้อ “การสร้างการรับรู้ใหม่จากสื่อเพื่อเกิดการรับรู้กระบวนการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม”



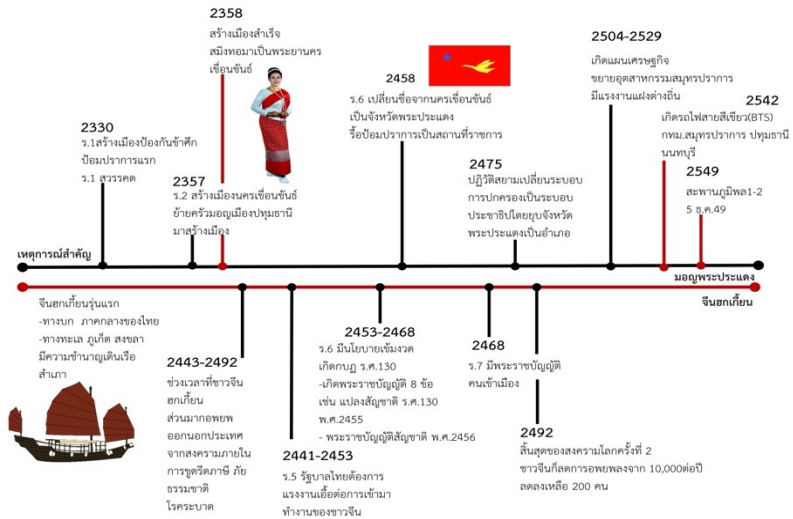
บทสรุปและอภิปรายผล

บทความนี้นำเสนอในเรื่องการเปลี่ยนแปลงบริบททางสังคมต่อการท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรมซึ่งบางกะเจ้ามีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาของพื้นที่ซึ่งบางกะเจ้าเกี่ยวกับพหุวัฒนธรรม สามารถสรุปตามภาพที่ 8

เพื่อให้เกิดความเข้าใจลำดับการย้ายถิ่นฐานมาของชาวมอญและชาวจีนฮกเกี้ยน ชาวมอญเริ่มอพยพเข้ามาในพื้นที่เมืองพระประแดงปีพ.ศ.2357 โดยสมัยรัชกาลที่ 2 ทรงย้ายครัวมอญจากจังหวัดปทุมธานี เพื่อมาช่วยสร้างนครเขื่อนขันธ์ซึ่งเป็นเมืองป้อมปราการจากข้าศึกทางทะเล ส่วนชาวจีนฮกเกี้ยนเดินทางอพยพมาสองวิธี คือทางบกและทางเรือ ปีพ.ศ.2443-2492 โดยชาวมอญเข้ามาในพื้นที่ก่อนชาวจีนฮกเกี้ยนมากกว่าร้อยปี ชาวมอญมีวิถีความเชื่อความศรัทธาในพระพุทธศาสนาจึงมีการสร้างวัดมอญโดยมีสัญลักษณ์หงส์ที่ประดับกันตามวัดมอญและมีสถาปัตยกรรมเจดีย์มอญ ลักษณะของการวางแบบแผนผังของบ้านเรือน ซึ่งเป็นบ้านทรงไทยแต่ภายในมีการนับถือตันตระกุลที่เป็นบรรพบุรุษเช่นเดียวกับชาวจีนฮกเกี้ยนที่มีประเพณีไหว้บรรพบุรุษ มีบทบาทในสร้างเมืองและชาวจีนมีความขยันขันแข็งในพื้นที่มีการทำสวนผลไม้ นานาพันธุ์ การทำสวนลักษณะสวนยกร่อง และจากการลงพื้นที่สำรวจ สัมภาษณ์ตัวแทนชุมชนที่มีเชื้อสายไทยมอญ จีนฮกเกี้ยน มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ในช่วงเทศกาลสารทต่าง ๆ แต่ละครัวเรือนมีการนำอาหารมาแลกเปลี่ยน ส่งต่อให้กันแสดงถึงการมีปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่ เรียนรู้ในการประกอบอาชีพของแต่ละเชื้อชาติ เกื้อกูลอาศัยซึ่งกันและกัน

ภาพ 8

การเปรียบเทียบTimelineในการอพยพของชาวมอญพระประแดงและชาวจีนฮกเกี้ยน



ต่อมาทำการศึกษาการเปลี่ยนแปลงบริบททางสังคมในพื้นที่คู้บางกะเจ้าเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรม โดยศึกษาทบทวนทฤษฎีและวรรณกรรม พหุวัฒนธรรม คือ ความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ระบบสังคม ศาสนา วิถีชีวิต เน้นความเข้าใจ เคารพ และอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข ส่วนความหมายของการท่องเที่ยวพหุวัฒนธรรม คือ การท่องเที่ยวหลากหลายวัฒนธรรมในหนึ่งพื้นที่ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ซึ่งในคู้บางกะเจ้ามีการเปลี่ยนแปลงในพื้นที่ จากการทำการเกษตรผลไม้ แบบกร่องสวน เป็นพื้นที่สามน้ำ น้ำเค็ม น้ำจืด น้ำกร่อย เนื่องจากดินดี น้ำดี แต่เมื่อมีการขยายเป็นเมืองอุตสาหกรรมจากกรุงเทพมหานคร ทำให้คนในพื้นที่เลือกเข้าเมืองทำงานในบริษัทและโรงงานอุตสาหกรรมมากขึ้น ขายที่ดินให้คนใหม่เข้ามาอยู่อาศัยและเข้ามาทำธุรกิจทางด้านการบริการการท่องเที่ยว พื้นที่ติดริมน้ำส่วนใหญ่เป็นพื้นที่ที่โดยขายให้กับนักธุรกิจ จากงานวิจัยโดยรวมพบประเด็นในเรื่องประเพณีและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปเป็นอย่างมาก แท้จริงแล้วประเพณีนี้ของพื้นที่มอญไม่ได้เกิดขึ้นตามวิถีชีวิตจริง เช่น การละเล่นสบ้าบ่อน การกวนกสะลาแม หากแต่เพียงจัดเป็นการแสดงโชว์ในเทศกาลที่วัดหรือโรงเรียน ประเพณีแอบแฝงผลประโยชน์ทางการเมืองและงบประมาณของรัฐเพื่อจัดโครงการต่าง ๆ ในการรองรับนักท่องเที่ยว และประเพณีที่เกิดขึ้น

ขึ้นในวิถีจริง เช่น การตัดกบตรน้ำผึ้ง การนับถือผีบรรพบุรุษ ความเชื่อในการหำมน้ำตุ๊กตาเข้าบ้านทำให้เด็กป่วย งานวิจัยโดยรวมพบประเด็นดังนี้

1. ในเรื่องประเพณีและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปเป็นอย่างมาก แท้จริงแล้วประเพณีนี้ของพื้นที่มอญไม่ได้เกิดขึ้นตามวิถีชีวิตจริง หากแต่เพียงจัดเป็นการแสดงโชว์ในเทศกาล ภายในวัดหรือโรงเรียน เพื่อให้เกิดการเทศกาลท่องเที่ยวในช่วงสงกรานต์

2. ประเพณีแอบแฝงผลประโยชน์ทางการเมือง และงบประมาณของรัฐเพื่อจัดโครงการในการรองรับนักท่องเที่ยว

3. คนในพื้นที่ย้ายออก คนนอกพื้นที่ย้ายเข้ามาทำธุรกิจ ซึ่งเป็นธุรกิจเชิงท่องเที่ยว รายได้จากการท่องเที่ยวจึงไม่ได้ลงชุมชนอย่างแท้จริง พบปรากฏการณ์ความลักลั่นระหว่างนโยบายของรัฐกับวิถีชีวิตจริงได้อย่างชัดเจน

ข้อเสนอแนะ

ผลกระทบต่อการท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรม พบว่าคั้งบางกะเจ้ามีจุดเด่น โอกาสและศักยภาพ (พื้นที่สีเขียวความหลากหลายทางวัฒนธรรม การท่องเที่ยวใกล้กรุงเทพมหานคร) แต่เกิดความเสี่ยงและข้อจำกัด (ความเปราะบางของวัฒนธรรมท้องถิ่น ภาวะพาณิชย์นำการอนุรักษ์) และเห็น “ภาวะอ่อนแอ” ของการท่องเที่ยวในคั้งบางกะเจ้าที่พยายามชูจุดขายเรื่องพหุวัฒนธรรม (ไทย-มอญ-จีน) แต่ในความเป็นจริงวัฒนธรรมเหล่านั้นกลับถูกทำให้กลายเป็น “สินค้า” ดังนั้นจะอย่างไรในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน จึงได้มีข้อเสนอโมเดลของการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน การสร้างพื้นที่เรียนรู้และการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนหลายกลุ่ม การจัดการเชิงนโยบายและเครือข่ายภาคี การรวมศูนย์ให้เป็นพื้นที่พิเศษคล้ายกับพื้นที่ของพัทยา รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวที่จัดการโดยชุมชน (CBT) ลดการพึ่งพางบประมาณส่วนกลางและเน้นการรื้อฟื้นวิถีชีวิตจริง (commodification) และประเพณีประดิษฐ์ (invented tradition) เพื่อตอบโจทย์งบประมาณรัฐและการท่องเที่ยวมากกว่าจะเป็นวิถีชีวิตที่แท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- กษิต์เดช เนื่องจักษ์, กิตติกร นพอดมพันธ์, และ รวิวรรณ วรรณวิชัย. (2566). สืบค้นบ้านกับการถวิลหาอดีต : พิธีเจ้าพ่อ-เจ้าแม่ของชาวมอญพระประแดง. *วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 6(5), 2767–2782.
- การปิโตเลียมแห่งประเทศไทย. (2569ก). *แสดงกลุ่มชาติพันธุ์ ด้านชาวกลุ่มชาวมอญและด้านชาวจีนที่มอญอาศัยในพระประแดง* [ภาพถ่าย]. สวนศรีนครเขื่อนขันธ์บางกเจ้า. <https://www.suansri-bangkachao.com/>
- การปิโตเลียมแห่งประเทศไทย. (2569ข). *ภาพวาดเมืองนครเขื่อนขันธ์ในภาพมีสถาปัตยกรรมไทย (วัดไทย) จีน (เก้งจีน) และมอญ (เจดีย์มอญ)* [ภาพถ่าย]. สวนศรีนครเขื่อนขันธ์บางกเจ้า. <https://www.suansri-bangkachao.com/>
- เกศสิรินทร์ แพทอง. (2546). *การปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์และวิถีการดำรงรักษาอัตลักษณ์สำคัญของชาวมอญ อำเภพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาพัฒนบริหารศาสตรมหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์]. สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ. <https://doi.org/10.14457/NIDA.the.2003.293>
- นครเขื่อนขันธ์ ปากัด-พระประแดง. (2025). *แผนที่คั้งบางกเจ้าที่ปรากฏว่าเป็นสวนผลไม้ดั้งเดิม*. [Image attached] [Status update]. Facebook. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1131574482341205&set=a.464562022375791>
- ผจงวาด พูลแก้ว, มาลี สีนุประมา, ปราณ ศรีเรืองฤทธิ์, และ ลัดดาวัลย์ วงษ์ษา. (2555). การเล่นสบ้าของชุมชนมอญ อำเภพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 9(44), 223–230. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/SNGSJ/article/view/10456>
- พรอพิษฐ์ คัจฉวนะ. (28 ตุลาคม 2563). *เปิดปฏิบัติการ #SAVEคั้งบางกเจ้า ปอดของกรุงเทพฯ ด้วยนวัตกรรม และแนวคิดจากคณะทำงานด้านการจัดการขยะ โครงการ OUR Khung BangKachao*. [ภาพถ่าย]. SALIKA. <https://www.salika.co/2020/10/28/waste-management-gc-gpsc-in-bangkajao/>
- ภูมิรินทร์ ขำมิน. (2562). *แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยววัฒนธรรม ถนนคนเดินแม่จัน อำเภแม่จัน จังหวัดเชียงราย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยพะเยา]. คลังทรัพยากรสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ของมหาวิทยาลัยพะเยา. <https://updc.up.ac.th/items/4acd112f-75ab-45ca-9d34-4becca66250d>
- เมธิตา อาคมธน. (2561). *อัตลักษณ์ของชาวมอญ หมู่บ้านมอญทรงคนอง อำเภพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ* [สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต, ภาควิชามานุษยวิทยา, คณะโบราณคดี, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. คลังทรัพยากรสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ของ

- มหาวิทยาลัยศิลปากร. <https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/15245>
 ราณี อมรินทร์รัตน์. (2561). การศึกษาเปรียบเทียบความต้องการของนักท่องเที่ยวในการท่องเที่ยวชุมชน: กรณีศึกษา ชุมชน 6 แห่ง ในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์*, 13(2), 86–94.
- สรเกียรติ กุลเจริญ. (2558). การเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมท้องถิ่น: ศึกษากรณีงานประเพณีสงกรานต์พระประแดง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ [ดุชนิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา]. คลังทรัพยากรสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ของมหาวิทยาลัยบูรพา. <https://buuir.buu.ac.th/xmlui/handle/1234567890/10327>
- หนึ่งนุช หอมหวล. (2561). การพัฒนาศักยภาพพื้นที่ร่องสวนผลไม้เพื่อการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์: กรณีศึกษาพื้นที่ร่องสวนผลไม้ตำบลบางกะเจ้า อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ. *วารสารการวิจัยและการศึกษาด้านสถาปัตยกรรมและการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*, 5(2), 97–112. <https://doi.org/10.56261/jars.v5i2.169165>
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษ เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. (2565). *คู่มือท่องเที่ยวคุ้มบางกะเจ้า 6 เส้นทาง 2 เทศกาล*. อพท. <https://www.dasta.or.th/th/microsite/dastaarea9>
- อัสสินาร์ อุซึง และ อธิป จันทรสุรีย์. (2566). การจัดการการท่องเที่ยวเชิงพหุวัฒนธรรมโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน: กรณีศึกษาชุมชนท่องเที่ยวพหุวัฒนธรรม จังหวัดปัตตานี. *วารสารมหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 1(2), 100–120. https://so10.tci-thaijo.org/index.php/JVU_HS/article/view/659
- อัฐภิญญา ศรีทัพ. (2559). แนวทางการอนุรักษ์และสืบสานประเพณีแห่งสัจตชะบาของชาติพันธุ์มอญ ตำบลทรงคนอง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์วิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์*, 3(1), 1-13.
- อุตร หลีกทอง. (2558). แนวทางการสร้างความเข้มแข็งของชุมชนพหุวัฒนธรรม. *วารสารสารสนเทศ*, 14(2), 37-45.

Lan, C. (2012). *Settlement and cultural adaptation: A case study of Thai-Hokkien Chinese in Bang Nam Phueng community, Phra Pradaeng District, Samut Prakan Province* [Unpublished doctoral dissertation]. Huachiew Chalermprakiet University.

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.สำรวจและจำแนกประเภททักษะที่จำเป็นของนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวมืออาชีพ 2. ประเมินระดับความสำคัญของทักษะแต่ละประเภทตามมุมมองของผู้จ้างงาน 3. นำข้อเสนอแนะไปใช้ในการปรับปรุงหลักสูตรด้านการออกแบบกราฟิกระดับปริญญาตรี การวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน ประกอบด้วย การสำรวจเชิงปริมาณและการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้ประกอบการ ผู้กำกับศิลป์ และผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมจำนวน 21 ท่าน ผลการวิจัยพบว่า ทักษะสามารถจำแนกได้ 2 ด้านหลักได้แก่ 1.1 ทักษะเฉพาะทางด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์พบว่า โปรแกรม Compositing เช่น Adobe After Effects และโปรแกรมกราฟิกพื้นฐาน เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator เป็นทักษะจำเป็นที่ต้องมีความเชี่ยวชาญ ส่วนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ เป็นทักษะที่พึงมี 1.2 ทักษะเฉพาะทางด้านศิลปะและการออกแบบได้แก่ หลักการออกแบบ การเล่าเรื่องด้วยภาพและหลักการสร้างภาพแอนิเมชัน ถูกประเมินว่ามีความสำคัญและยังยืนกว่าทักษะโปรแกรม และ 1.3 ทักษะทางด้านทางสังคมและอารมณ์ พบว่าความรับผิดชอบ มีค่าเฉลี่ยความสำคัญสูงสุด ประเด็นสำคัญที่สุดจากมุมมองของผู้จ้างงานในการรับบัณฑิตใหม่พบว่ามีแนวโน้มให้ความสำคัญกับทักษะทางสังคมได้แก่ ความรับผิดชอบ การสื่อสาร ทักษะคิด และทักษะเฉพาะทางด้านศิลปะและการออกแบบมาเป็นอันดับแรก โดยให้เหตุผลว่าทักษะเหล่านี้สอนยากกว่าและสำคัญต่อการทำงานเป็นทีมในระยะยาวมากกว่าความเชี่ยวชาญโปรแกรมขั้นสูง ผลวิจัยนี้เสนอว่าสถาบันการศึกษาควรปรับหลักสูตรให้สมดุล โดยเน้นการสร้างรากฐานศิลปะและกระบวนการคิดควบคู่ไปกับการปลูกฝังความเป็นมืออาชีพและทักษะทางสังคม มากกว่าการมุ่งเน้นสอนการใช้เครื่องมือเพียงอย่างเดียว

คำสำคัญ : นักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว, ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว, แอนิเมชัน

Essential Skills for a Career as a Motion Graphic Designer

Nitjung Pantapot ¹

Received : December 18, 2025

Revised : January 27, 2026

Accepted : February 5, 2026

¹ Asst. Prof., Communication Design Department, School of Fine Art and Applied Arts, Bangkok University,
E-mail: nitjung@bu.ac.th

Abstract

This research aimed to: 1. explore and classify the essential skills used by professional motion graphic designers in professional practice; 2. assess the importance of these skills from an employer perspective; and 3. develop recommendations for improving undergraduate graphic design curricula. The study employed a mixed-methods approach, utilizing a quantitative survey and in-depth interviews with 21 entrepreneurs, art directors, and industry experts. The results classified skills into two primary domains: 1) Specialized Skills and 2) Social and Emotional Skills. A key distinction emerged within Specialized Skills, dividing them into: 1.1 Software Proficiency (where compositing programs like After Effects and basic graphics programs like Photoshop/Illustrator are essential, while 3D software is desirable) and 1.2 Art and Design Foundations (including design principles, visual storytelling, and animation principles). Crucially, these Art and Design Foundations were assessed as more important and sustainable than mere technical (software) skills. 1.3 Regarding Social and Emotional Skills, “responsibility” received the highest average importance rating. The primary finding is that when hiring new graduates, employers prioritize Social and Emotional Skills (e.g., responsibility, communication, attitude) alongside strong Art and Design Foundations above advanced software knowledge. The rationale provided is that these human-centric skills are harder to teach and more critical for long-term teamwork than advanced software expertise, which can be learned on the job. The research, therefore, suggests that educational institutions must balance their curriculum, shifting emphasis from purely tool-based instruction to cultivating conceptual foundations (art and thought process) and professionalism (social skills).

Keywords: motion graphic designer, motion graphic design, animation

ในปัจจุบันภาพรวมการเติบโตของอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัลและความต้องการนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวที่มีคุณภาพ สำหรับตอบสนองตลาดงานในประเทศไทยกำลังสูงขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากนักออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหวถูกจัดอยู่ในกลุ่ม ดิจิทัลดีไซเนอร์ (digital designer) กำลังเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงาน เนื่องจากมีบทบาทที่หลากหลายตั้งแต่การโฆษณาและส่งเสริมการขาย (advertising & promotion) การสร้างอัตลักษณ์ของสินค้า (branding) กราฟิกเคลื่อนไหวเพื่อแนะนำผลิตภัณฑ์ ไปจนถึงกราฟิกเคลื่อนไหวนำเสนอภาพยนตร์และงานเฉพาะทางลักษณะอื่น (Siranat, 2565)

แม้ว่าความต้องการบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพกราฟิกเคลื่อนไหวจะสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง และมีสถาบันการศึกษามากกว่า 20 แห่งในประเทศไทยที่เปิดสอนวิชานี้ เป็นวิชาบังคับหรือวิชาชีพ-เลือก ถูกบรรจุในหลักสูตรการออกแบบนิเทศศิลป์ ทัศนศิลป์ ดิจิทัลมีเดีย หรือการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย อาทิ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะศิลปกรรมศาสตร์ (ม.ป.ป.) ได้ระบุว่า รายวิชาการออกแบบทัศนศิลป์เคลื่อนไหวครอบคลุมหลักการเคลื่อนไหวและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับมิติเวลา หรือ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ (ม.ป.ป.) วิชาการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว ถูกจัดในกลุ่มวิชาเฉพาะด้าน-บังคับ (major requirements) คำอธิบายรายวิชาระบุว่า กราฟิกเชิงทดลองเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านการสำรวจการวิเคราะห์และสังเคราะห์ ข้อมูล ทฤษฎี เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกแบบนิเทศศิลป์ผ่านโครงการ ซึ่งจะเห็นได้ว่าในหลักสูตรมีเพียง 1 หรือ 2 วิชา ที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิกเคลื่อนไหวเพื่อตอบสนองต่อตลาดแรงงาน แต่ละหลักสูตรมักจะเน้นการสอนแบบกว้าง เน้นการสอนโปรแกรมและทักษะพื้นฐานทำให้นักศึกษามีทักษะเฉพาะทางที่ยังไม่เพียงพอ ส่งผลให้สถานประกอบการเมื่อมีการรับบัณฑิตเข้าทำงาน หรือการรับนักศึกษาฝึกงาน ต้องฝึกอบรมเพิ่มเติมก่อนเริ่มงานปฏิบัติจริง ปัญหาหลักที่งานวิจัยนี้มุ่งเน้น จึงเป็นการทบทวนว่า ทักษะที่นักศึกษาถูกสอนในมหาวิทยาลัย ตรงกันหรือมีช่องว่าง (skill gaps) กับทักษะที่อุตสาหกรรมคาดหวัง และต้องการอย่างแท้จริงอย่างไร

การเติบโตในสายอาชีพนี้จำเป็นต้องอาศัยการผสมผสานทักษะเฉพาะทาง ทักษะด้านทางสังคมร่วมกับความเข้าใจด้านธุรกิจ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และโปรแกรมสร้างภาพสามมิติ เป็นต้น โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน ทั้งเชิงสำรวจจากผู้ปฏิบัติงานและการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้จ้างงานที่มีอำนาจในการตัดสินใจ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาบุคลากรและยกระดับอุตสาหกรรมในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสำรวจและจำแนกประเภทของทักษะที่จำเป็นของนักออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหวมืออาชีพ
2. เพื่อประเมินระดับความสำคัญของทักษะแต่ละประเภทตามมุมมองของผู้จ้างงานในอุตสาหกรรมภาพกราฟิก เคลื่อนไหว
3. เพื่อนำข้อเสนอแนะไปใช้ในการปรับปรุงหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาภาพกราฟิกเคลื่อนไหวในระดับปริญญาตรี

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยนี้ได้ศึกษาข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ โดยแบ่งเป็น 3 หัวข้อหลัก ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับนิยามและขอบเขตของภาพกราฟิกเคลื่อนไหว การจำแนกทักษะเฉพาะทางทักษะทางสังคมและอารมณ์ รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. นิยามและขอบเขตของภาพกราฟิกเคลื่อนไหว

ความหมายของภาพกราฟิกเคลื่อนไหวคือภาพกราฟิกสร้างขึ้นโดยใช้เครื่องมือการสร้างภาพเคลื่อนไหว ซึ่งในปัจจุบันเป็นการทำงานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นการเปลี่ยนภาพนิ่งตัวอักษรภาพกราฟิกผสมผสานการเคลื่อนไหว และเทคนิคพิเศษเข้ากับข้อความ รูปภาพ รูปทรงและสีให้กลายเป็นภาพและเสียงที่สมบูรณ์ โดยปัจจุบัน ภาพกราฟิกเคลื่อนไหวถูกพบเห็นได้ในทุกที่ ทั้งโฆษณาการออกแบบเว็บไซต์ เกม เมนูการซื้อของในร้านค้า ไปจนถึงบน อินเทอร์เน็ต (Mika & Chu, 2025) ถือว่าเป็นการผสมผสานพลังของการออกแบบกราฟิกเข้ากับแอนิเมชัน เพื่อสร้างเนื้อหาที่มีความสวยงามและเคลื่อนไหวได้อย่างมีพลัง (Lopez, 2024)

ตามหลักการบัญญัติศัพท์ของราชบัณฑิตยสภา (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, ม.ป.ป.) งานวิจัยนี้เลือกใช้คำว่า “นักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว” ซึ่งเป็นศัพท์ที่บัญญัติขึ้นอย่างเป็นทางการเพื่อใช้แทนคำว่า นักออกแบบโมชันกราฟิก (motion graphic designer) หมายถึง บุคลากรผู้ที่ทำหน้าที่ออกแบบ วางแผน และสร้างสรรค์ภาพกราฟิกโดยใช้ทักษะทางโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ร่วมกับทักษะทางการออกแบบ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว ข้อมูล หรือแนวคิด ผ่านสื่อในรูปแบบที่เป็นลักษณะภาพเคลื่อนไหว

นักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวเป็นอาชีพที่ต้องใช้ความสามารถเฉพาะทาง โดยเน้นการรวมทักษะหลายแขนง โดยศาสตร์นี้ได้พัฒนาจากการทำงานสิ่งพิมพ์ไปสู่การรวมเอาเทคโนโลยีการสื่อสารที่หลากหลาย อาทิ การเล่าเรื่อง แบบภาพยนตร์ แอนิเมชัน สื่อเชิงโต้ตอบ และการออกแบบสภาพแวดล้อม การออกแบบในมิติของเวลาและพื้นที่นี้ ก่อให้เกิดความท้าทายเชิงสร้างสรรค์ที่ไม่เหมือนใคร (Krasner, 2008) นอกจากนี้ การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว ยังต้องอาศัยทักษะเฉพาะทางที่ครอบคลุมหลายส่วนในกระบวนการทำงาน อาทิ ความรู้ในการจัดลำดับภาพ การออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหว กระบวนการแอนิเมชัน การจัดองค์ประกอบภาพ ทักษะการผสมภาพและการจัดลำดับการตัดต่อ เป็นต้น

ในปัจจุบัน งานกราฟิกเคลื่อนไหวได้ถูกนำไปประยุกต์ใช้ในหลากหลายประเภทเพื่อตอบสนองโจทย์การใช้งานที่แตกต่างกัน ดังนั้น เพื่อเป็นการกำหนดขอบเขตของการศึกษา ผู้วิจัยจึงได้จำแนกประเภทของภาพกราฟิกเคลื่อนไหวที่จะกล่าวถึงในงานวิจัยนี้ไว้ ดังนี้

1. การโฆษณาและส่งเสริมการขาย (advertising & promotion) อาทิ สื่อออนไลน์ หรือป้ายโฆษณาแบบเคลื่อนไหว

2. การสร้างอัตลักษณ์ของสินค้า อาทิ โลโก้เคลื่อนไหว (animated logos) กราฟิกสำหรับรายการและช่อง (broadcast & channel branding)

3. สื่อภาพยนตร์และบันเทิง (film & entertainment) อาทิ ไตเติ้ลภาพยนตร์และซีรี่ย์ (title sequences) มิวสิควิดีโอ (music videos) ตัวอักษรเคลื่อนไหว (kinetic typography) ประกอบเพลง เป็นต้น

4. ส่วนประสานงานกับผู้ใช้ (user interface - UI animation) ทำให้การโต้ตอบเป็นไปอย่างราบรื่นและเข้าใจง่ายขึ้น ซึ่งภาพเคลื่อนไหวเหล่านี้ไม่เพียงแต่เพิ่มความสวยงามแต่ยังทำหน้าที่นำทางและให้ข้อมูลตอบกลับแก่ผู้ใช้อีกด้วย (Bowers, 2020)

5. งานอีเวนต์และคอนเสิร์ต (events & concert) อาทิ วิดีโอเปิดตัว (opening videos) กราฟิกบนจอเวที (stage visuals)

6. อินโฟมชันกราฟิก (info motion graphic) อาทิ แนะนำการใช้งาน นำเสนอข้อมูล หรือการสรุปเรื่องราวให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

2. การจำแนกทักษะแบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่

- 2.1 ด้านทักษะเฉพาะทาง (hard/technical skills) ครอบคลุมความรู้ ความสามารถ และทักษะที่เกี่ยวข้อง กับเครื่องมือและกระบวนการผลิตโดยตรง เช่น ด้านเทคนิคด้านโปรแกรม (software proficiency) ด้านการออกแบบ (design principles) และทักษะที่ใช้ในการประยุกต์ใช้ความรู้เฉพาะทาง เช่น ความคิดสร้างสรรค์ (conceptual skills) และการเล่าเรื่อง (storytelling)

ทักษะด้านศิลปะและการออกแบบ (conceptual/design skills) ทักษะกลุ่มนี้เน้นที่ความสามารถในการคิด การจัดองค์ประกอบ และการสร้างแนวคิดเชิงนามธรรมให้กลายเป็นภาพที่สื่อสารได้อย่างน่าสนใจ อาทิ ทฤษฎีสี (color theory) และผลกระทบทางอารมณ์ การจัดองค์ประกอบภาพ (composition) รวมถึงการทำให้ตัวอักษรเคลื่อนไหว (kinetic typography)

ทักษะเฉพาะทางสำหรับวิชาชีพหมายถึง ทักษะที่สามารถประเมินและวัดระดับความชำนาญ ได้อย่างชัดเจน เพื่อให้ประสบความสำเร็จในสาขานี้ต้องอาศัยการผสมผสานทักษะย่อยหลายด้านที่สำคัญ เช่น ความรู้ ความเข้าใจใน พื้นฐานการออกแบบ (design fundamentals) หลักการแอนิเมชัน (animation principles) และความชำนาญด้านซอฟต์แวร์ เป็นพิเศษ (Meghana, 2025)

โดยในงานวิจัยนี้จำแนกทักษะเฉพาะทางได้ดังต่อไปนี้

2.1.1 ทักษะโปรแกรม (software skills)

2.1.2 ทักษะด้านศิลปะและการออกแบบ (conceptual/design skills)

2.2 ด้านทักษะทางสังคมและอารมณ์ (soft/socio-emotional skills) หมายถึง ความสามารถในการสื่อสาร ทำงานร่วมกับผู้อื่น และปรับตัวในบริบทที่หลากหลาย ซึ่งช่วยเสริมสร้างความร่วมมือในทีมและการพัฒนาตนเอง ทักษะสำคัญในกลุ่มนี้ประกอบด้วย

2.2.1 ด้านการทำงานร่วมกัน การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (communication) การทำงานร่วมกับผู้อื่น (collaboration) และความเห็นอกเห็นใจและความเมตตากรุณา (compassion)

2.2.2 ด้านการจัดการตนเองและการปรับตัว: ความฉลาดทางอารมณ์ (emotional intelligence) การบริหารจัดการและการตัดสินใจ (management and decision making), และการปรับตัว (adaptability) ความยืดหยุ่น (flexibility) (Sinthuvanich, 2020)

3. การวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อรวบรวมผลการศึกษากับความต้องการทักษะในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

การเติบโตในสายอาชีพนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวในปี 2568 ต้องอาศัยการผสมผสานทักษะหลายด้าน โดยให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องด้วยภาพ และการยึดมั่นในหลักการออกแบบมากกว่าความชำนาญทางเทคนิค เพียงอย่างเดียว องค์ความรู้ด้าน 3D (Cinema 4D/Blender) และการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เข้ามาในกระบวนการทำงานถือเป็นทักษะพื้นฐานที่ต้องมี โดยผู้ที่ก้าวสู่ตำแหน่งอาวุโสจะต้องเชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร การจัดการโครงการ และการทำความเข้าใจด้านธุรกิจ

งานวิจัยเรื่อง “คุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ทักษะเฉพาะทาง (hard skills) และทักษะทางสังคมและอารมณ์ (soft skills) ที่นำไปสู่ความสำเร็จในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับโลก การวิจัยเชิงคุณภาพนี้ เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกนักแอนิเมชันไทย 5 ท่าน ที่มีผลงานโดดเด่นในระดับสากล ผลการศึกษาชี้ว่า ปัจจัยสู่ความสำเร็จคือการพัฒนาทักษะศิลปะอย่าง ต่อเนื่องตั้งแต่ เด็กผ่าน การศึกษาและการฝึกฝน โดยทักษะสำคัญที่ต้องมีประกอบด้วย ความเชี่ยวชาญด้านเทคนิค (เช่น หลักการสร้างแอนิเมชัน 12 ข้อ กลไกการเคลื่อนไหว วัสดุทางศิลปะ การใช้โปรแกรม) ควบคู่ไปกับทักษะทางสังคม (เช่น การปรับตัว การทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ ตลอดชีวิต และการสื่อสารภาษาอังกฤษ) รวมถึงการ สร้างเครือข่าย ผ่านเวทีนานาชาติและ แพลตฟอร์มออนไลน์อย่าง LinkedIn และ ArtStation ซึ่งมีความสำคัญในการ เปิดโอกาส การทำงานในทีมระดับโลก (วาทิต พรหมมี และ อภิเชษฐ กำภู ณ อยุธยา, 2568)

ความสำเร็จในอาชีพต้องอาศัยการผสมผสานระหว่างทักษะเฉพาะทาง (hard skills) และทักษะทางสังคม และอารมณ์ (soft skills) ทักษะเฉพาะทางประกอบด้วย ความเชี่ยวชาญ ในเทคนิค การใช้เครื่องมือเฉพาะทาง และการพัฒนาความรู้อย่างต่อเนื่อง สำหรับทักษะทาง สังคมและอารมณ์จำเป็นอย่างยิ่งในการทำงานร่วมกับทีมงาน ที่มีความหลากหลาย ได้แก่ การ ปรับตัว (adaptability) ต่อความต้องการของงาน การทำงานเป็นทีม การสื่อสารอย่างมี ประสิทธิภาพ ความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิพากษ์ และการแก้ปัญหา ปัจจัยสำคัญเหล่านี้ ยังรวมถึงการมีทัศนคติเชิงบวก การเรียนรู้ตลอดชีวิต และที่สำคัญคือ ความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) การผสมทักษะเหล่านี้จะช่วยให้บุคลากรสร้างผลงานที่มีคุณภาพได้ (Sinthuvanich, 2020)

คุณสมบัติของนักออกแบบโมชันกราฟิกซึ่งเป็นผู้ที่สร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ และเล่าเรื่องราวด้วยภาพ โดยทักษะที่จำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญประกอบด้วยความรู้พื้นฐาน ด้านการออกแบบ (เช่น ทฤษฎีสี การจัดองค์ประกอบภาพ และตัวอักษร) ควบคู่ไปกับหลักการ แอนิเมชัน เช่น จังหวะเวลา การหน่วง (easing in and out) และการคาดการณ์ (anticipation) ทักษะทางเทคนิคที่ขาดไม่ได้คือความเชี่ยวชาญในซอฟต์แวร์หลักอย่าง Adobe After Effects, Illustrator, Photoshop รวมถึงความรู้ด้าน 3D Modeling (เช่น Cinema 4D, Maya, Blender) นอกจากนี้ยังรวมถึงทักษะด้านการเล่าเรื่องผ่านสตอรี่บอร์ด การตัดต่อวิดีโอ การออกแบบเสียง และการบริหารจัดการเวลา ตลอดจนการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพกับลูกค้า (Meghana, 2025)

จากงานวิจัยชี้ให้เห็นว่าความสำเร็จในการประกอบอาชีพต้องอาศัยการบูรณาการทักษะ สองด้านคือ ทักษะเฉพาะทางที่เน้นความเชี่ยวชาญ และทักษะทางด้านสังคมและอารมณ์ ที่สำคัญ อาทิ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม เป็นต้น

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (mixed methods research) โดยประกอบด้วยการ วิจัยเชิงสำรวจ (survey research) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ มีกระบวนการดังต่อไปนี้

1. การออกแบบการวิจัย

1.1 ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะเฉพาะทาง (hard skills) และทักษะทางสังคมและอารมณ์ (social and emotional skills) รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกราฟิกเคลื่อนไหว (motion graphic industry)

1.2 กำหนดประเด็นการศึกษาให้ครอบคลุมทั้งด้านทักษะและบริบทการทำงานของนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

1.3 วางแผนการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจและการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์

2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 2 กลุ่ม

2.1 นักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวที่มีประสบการณ์ตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป จำนวน 21 ท่าน

2.2 ผู้บริหาร ผู้กำกับศิลป์ (art directors) หรือเจ้าของสตูดิโอที่มีประสบการณ์ในการจ้างงานหรือ บริหารทีมตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป โดยเน้นกลุ่มผู้ที่มีอำนาจในการตัดสินใจจ้างงานหรือมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิต จำนวน 5 ท่าน

ทั้งสองใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling)

3. เครื่องมือในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือ แบบสอบถามเชิงสำรวจและแบบสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง กับทักษะเฉพาะทางและทักษะทางสังคมและอารมณ์

3.1 กำหนดกรอบแนวคิดที่ได้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 จัดทำแบบสอบถาม (questionnaire) และเครื่องมือการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) โดยแบบสอบถามใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (5-point Likert Scale) ในการให้ผู้ตอบประเมินระดับ ความสำคัญของทักษะต่าง ๆ และอาจมีคำถามปลายเปิดเพื่อรับข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ส่วนเครื่องมือการสัมภาษณ์เชิงลึก เน้นการตั้งคำถามที่ต้องการคำตอบเชิงคุณภาพจากผู้ให้ข้อมูลหลัก เพื่อเจาะลึกในประเด็นด้านทักษะและบริบทการทำงานของนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

3.3 ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน หลังจากนั้นนำมาวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) จากนั้นนำไปปรับปรุงแบบสอบถามตามคำแนะนำ

4. วิธีการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการโดยผู้ให้ข้อมูลหลักตอบแบบสอบถามและการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบตัวต่อตัว เริ่มจากชี้แจง วัตถุประสงค์ ขอบเขตงานทัศนภาพและเสียง ใช้เวลาสัมภาษณ์ประมาณ 40 - 60 นาทีต่อท่าน จากนั้นดำเนินการ ถอดความเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อนำไปวิเคราะห์และสังเคราะห์ในขั้นตอนต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้เทคนิคการวิเคราะห์เชิงประเด็น โดยมีขั้นตอนดังนี้

5.1 จัดกลุ่มข้อมูลตามหมวดหมู่ได้แก่ 1. ทักษะเฉพาะทาง 2. ทักษะทางสังคมและอารมณ์

5.2 วิเคราะห์ความเชื่อมโยงของข้อมูลเพื่อสรุปทักษะที่จำเป็นสำหรับอาชีพนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

5.3 ตีความข้อมูลโดยอ้างอิงแนวคิดและทฤษฎีจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามได้แก่นักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว จำนวน 21 ท่าน จากการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงมีดังนี้

1. การวิเคราะห์ระยะเวลาการประกอบอาชีพ กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จำนวนเกินกว่าครึ่ง เป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์สูงมากในสายงานเป็นเวลา 10 ปีขึ้นไป จำนวน 12 ท่าน (57.1%) 6-10 ปี จำนวน 3 ท่าน (14.29%) 3-5 ปี จำนวน 6 ท่าน (28.6%)

2. การวิเคราะห์ช่วงอายุ กลุ่มอายุมีการแบ่งกลุ่มที่ชัดเจน 2 กลุ่มหลัก คือกลุ่มคนรุ่นใหม่ (20-30 ปี) และกลุ่มผู้มีประสบการณ์สูง (41-50 ปี) ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลระยะเวลาการประกอบอาชีพ 20-30 ปี จำนวน 8 ท่าน (38.1%) 41-50 ปี จำนวน 8 ท่าน (38.1%) 31-40 ปีจำนวน 4 ท่าน (19.0%) มากกว่า 51 ปี จำนวน 1 ท่าน (4.8%)

3. การวิเคราะห์ตำแหน่งงานในปัจจุบัน ตำแหน่งงานมีความหลากหลายและกระจายตัวในทุกระดับของอุตสาหกรรม โดยกลุ่มใหญ่ที่สุดคือระดับปฏิบัติการ 7 ท่าน (33.33%) ได้แก่ Motion Graphic Designer, Graphic designer, Visual designer เจ้าหน้าที่กราฟฟิกข่าว กลุ่มระดับอาวุโส/ผู้เชี่ยวชาญ (Senior /Specialist) 6 ท่าน (28.57%) ได้แก่ VFX Senior compositor, Senior Visual Designer, 3D Artist, Creative Art Director กลุ่ม ระดับบริหาร/เจ้าของ (Executive Director/CEO /Owner) 5 ท่าน (23.81%) และกลุ่มอาชีพอิสระ (Freelance) 2 ท่าน (9.25%) เป็นกลุ่มตัวอย่างที่สะท้อน

ภาพรวมของอุตสาหกรรมกราฟิกเคลื่อนไหวได้ค่อนข้างดี โดยมีลักษณะเด่นคือการผสมผสานระหว่างสองประสบการณ์อย่างชัดเจน

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญอาวุโส เป็นกลุ่มใหญ่ที่สุดจำนวน 11 ท่าน (52.38% มีประสบการณ์ 10 ปีขึ้นไป) ส่วนใหญ่อยู่ในวัย 41-50 ปี และดำรงตำแหน่งในระดับบริหาร (CEO, Director) หรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง (Senior, Specialist)

กลุ่มคนรุ่นใหม่ จำนวน 10 ท่าน (47.62% ประสบการณ์ 3-5 ปี) อยู่ในวัย 20-30 ปี และดำรงตำแหน่งในระดับปฏิบัติการ ทำให้กลุ่มตัวอย่างนี้มีความสมดุล ทำให้สามารถเห็นมุมมองที่หลากหลายทั้งจากผู้บริหารที่มีประสบการณ์สูงและจากทีมงานรุ่นใหม่ที่กำลังเติบโตในสายงาน

4. การวิเคราะห์ประเภทของงานกราฟิกเคลื่อนไหว ที่ผู้ตอบแบบสอบถามทำมากที่สุด พบว่า 3 อันดับแรก สะท้อนภาพรวมของตลาดในปัจจุบันอย่างชัดเจน ได้แก่

4.1 โฆษณาและส่งเสริมการขาย 17 ท่าน (81%)

4.2 สื่อภาพยนตร์และบันเทิง 14 ท่าน (66.7%)

4.3 งานอีเวนต์และคอนเสิร์ต เท่ากับ อินโฟมชันกราฟิก 13 ท่าน (61.9 %)

พบว่าตลาดงานกราฟิกเคลื่อนไหวในประเทศไทย เป็นงานประเภทสื่อเพื่อการโฆษณา และส่งเสริมการขายเป็นตลาดใหญ่ที่สุด รองลงมาคือ สื่อภาพยนตร์และบันเทิง และงานอีเวนต์ และคอนเสิร์ตเป็นหลัก ด้านการสร้างแบรนด์ อาทิ โลโก้เคลื่อนไหว กราฟิกสำหรับรายการ และช่อง ส่วนงานเฉพาะทางอย่าง ส่วนประสานงานกับผู้ใช้อยังพบค่อนข้างน้อย

ตาราง 1

ผลการวิจัยทักษะเฉพาะทาง (hard skills) ด้าน ทักษะโปรแกรม (software skills) (N = 21) มีดังต่อไปนี้

1. ทักษะเฉพาะทาง (hard skills)	หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.
1.1 ทักษะโปรแกรม (Software Skills)			
1.1.1	Compositing Software (After Effects, Nuke, Fusion.)	4.04	0.973
1.1.2	3D Software (Cinema 4D, Maya, Blender)	3.1	0.97

1. ทักษะเฉพาะทาง (hard skills)	หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.
1.1 ทักษะโปรแกรม (Software Skills)			
1.1.3	Editing Software (Final cut, Adobe Premiere)	3.1	1.07
1.1.4	Vector Software (Adobe Illustrator)	3.23	1.091
1.1.5	Raster Software (Adobe Photoshop)	3.571	1.09
1.1.6	I-pad / tablet (Procreate, Flipaclip)	2.68	1.1
1.1.7	Mapping Software (Resolume, madmapper, HeavyM)	2.8	0.941
1.1.8	Live Video Mixing Software (Resolume, madmapper, HeavyM)	2.8	0.941
1.1.9	Sound Design Software	2	0.96
1.1.10	Color Correct Software (Davinci)	2.38	0.86
1.1.11	Artificial Intelligence (AI)	2.35	0.87

จากตาราง 1 ทักษะโปรแกรม จากผลการวิจัยแบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่มได้แก่

1. เครื่องมือหลัก (core tools) โปรแกรมหลักได้แก่ Compositing Software (Adobe After Effects, Nuke, Fusion) และโปรแกรมกราฟิกพื้นฐาน (Adobe Illustrator, Photoshop) เป็นทักษะที่ผู้ตอบส่วนใหญ่มีความเชี่ยวชาญระดับสูง ถือว่าเป็นโปรแกรมพื้นฐานที่ต้องทำได้อย่างเชี่ยวชาญ

การวิเคราะห์ผลวิจัยแสดงให้เห็นว่า หัวใจของนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวคือความสามารถสร้างผลงานในโปรแกรม Compositing Software ได้อย่างสมบูรณ์และต้องมีความสามารถในการเตรียมไฟล์จากโปรแกรมกราฟิกพื้นฐานอย่างเชี่ยวชาญ อาทิ Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการสร้างงานกราฟิกเคลื่อนไหวที่ระบุไว้ในหนังสือ Adobe After Effects Classroom in a Book (Adobe Creative Team, 2024) นอกจากนี้ แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิต (Workflow) ยังสอดคล้องกับการอธิบายของ Krasner (2008) ที่ระบุว่ากระบวนการผลิตที่ดีเริ่มต้นจากการสร้างการภาพในโปรแกรม 2 มิติเพื่อทำให้องค์ประกอบสมบูรณ์ ก่อนนำไปสู่กระบวนการสร้างการเคลื่อนไหวในขั้นต่อไป

สอดคล้องกับ อัครพล รัตนตยาธิคุณ (การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 ตุลาคม 2568) Creative Art Director/Visual Designer จากบริษัท Fungjai ได้กล่าวว่า “ถ้าไม่เชี่ยวชาญโปรแกรม Compositing Software อย่าง Adobe After Effects ก็เหมือนถูกจำกัดความคิดสร้างสรรค์ไปแล้ว และถ้าไม่ชำนาญการเตรียมไฟล์ในโปรแกรมกราฟิกก็อาจทำให้เสียเวลาในการทำงานเช่นกัน ทั้งสองอย่างควรจะเป็นทักษะที่คู่กัน รวมถึงเส้นสีในการออกแบบงานที่ดีด้วย”

2. เครื่องมือรองและทักษะด้านโปรแกรมสนับสนุน ได้แก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ โปรแกรมตัดต่อ (Editing Software) (Final cut, Adobe Premiere) แต่ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง (intermediate) ถึงขั้นสูง (advanced) สะท้อนถึงความสำคัญที่เพิ่มขึ้น แม้จะไม่ใช่ทุกคนที่เชี่ยวชาญ แต่ส่วนใหญ่ (ประมาณ 60-70%) สามารถใช้งานโปรแกรมเหล่านี้ได้ สะท้อนถึงการที่นักออกแบบ 1 คน ต้องมีความสามารถที่หลากหลายมากขึ้น

นอกจากนี้ประเด็นด้านทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ผลการวิจัยพบว่า มีสถานะเป็นทักษะที่พึงมีมากกว่า แต่ไม่ใช่ทักษะที่จะเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับทุกตำแหน่งงาน ซึ่งสะท้อนอย่างชัดเจนจากผลสำรวจเชิงปริมาณ ได้รับค่าเฉลี่ยความสำคัญในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.10$) สอดคล้องกับที่ ประเสริฐ ธัญวิรภาพ (การสื่อสารส่วนบุคคล, 24 ตุลาคม 2568) เจ้าของบริษัท Motion Graphic superbmotion ได้กล่าวไว้ว่า “งานด้านกราฟิกเคลื่อนไหว ควรจะมีองค์ความรู้โดยรวมโดยเฉพาะ ด้านงาน 2 มิติ และ 3 มิติ จะ

เพิ่มศักยภาพของงานให้ไปได้ไกลกว่าเดิมมาก หรืออย่างน้อยต้องเข้าใจโครงสร้างภาพรวม เพื่อจะส่งต่อให้ทีมได้ แต่หากเป็นงานที่เฉพาะทางมาก ๆ เช่นงาน 3D Dynamic /3D Animal Rigging Muscle ในบริษัทจะมีผู้เชี่ยวชาญด้านนี้มาสนับสนุนอยู่แล้ว”

3. เครื่องมือเฉพาะทาง I-pad / tablet (Procreate, Flipaclip หรือโปรแกรมอื่น ๆ ที่ใช้ในการออกแบบ) และ ปัญญาประดิษฐ์ ส่วนใหญ่ยังอยู่ในระดับเริ่มต้น แต่มีการรับรู้และเริ่มใช้งานจนถึงใช้ได้ปานกลาง อยู่ในภาวะ “Skill Gap” คือช่องว่างระหว่าง “การแค่ใช้เป็น” กับ “การใช้ทำงานจริงร่วมกับโปรแกรมอื่นได้” ที่นักออกแบบรู้ว่าสำคัญ แต่ยังไม่ได้ศึกษาให้เชี่ยวชาญ โดยเฉพาะเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เป็นสิ่งที่เพิ่งเริ่มต้นอาจจะต้องอาศัยระยะเวลาในการฝึกฝนและเรียนรู้ เพื่อให้เกิดความคล่องในการทำงานและสามารถยกระดับคุณภาพงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

เครื่องมือเฉพาะทางอย่างการวาดภาพในโปรแกรม Procreate หรือ Flipaclip เนื่องจากโปรแกรมมีการสร้างแอนิเมชันแบบเฟรมต่อเฟรม (cel animation) ที่ช่วยให้การวาดแอนิเมชันแบบทีละเฟรมทำได้ง่าย นักออกแบบสามารถวาดการเคลื่อนไหวที่ลื่นไหล (เช่น เหม ควนไฟ การสลับของเส้นผม) แล้วส่งออกเป็นไฟล์วิดีโอเพื่อนำไปผสมภาพ (composite) ใน Adobe After Effects ต่อได้ (Kjellberg, 2020) ทำให้ได้ภาพที่สร้างสรรค์ การสร้างสไตล์ภาพที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ช่วยให้งานกราฟิกเคลื่อนไหวที่ถูกสร้างด้วยคอมพิวเตอร์ดูมีชีวิตชีวา และมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น

สอดคล้องกับข้อมูลจาก ยงวิทย์ สันธนะพานิช (การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 ตุลาคม 2568) CEO and Co-Founder จากบริษัท Mushroom Studio ได้กล่าวว่า “ในยุคที่ปัญญาประดิษฐ์กลายเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้สิ่งดูง่ายขึ้นสำหรับกลุ่มผู้บริโภค รวมไปถึงโปรแกรมและเครื่องมือต่าง ๆ ที่ทำให้ง่ายยิ่งขึ้น สิ่งที่ทำให้แตกต่างกันได้ก็คือวิธีการคิดและการออกแบบที่ไม่เหมือนกัน จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องปลูกฝังกระบวนการสร้างงานบางอย่างควรใช้ได้ ทำให้ผลิตงานได้ไวขึ้นช่วยย่นระยะเวลาทำงานได้”

ภูธนศ ขาววิสัย (การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 ตุลาคม 2568) Senior Visual Designer จากบริษัท Autosave Studio ได้กล่าวว่า “ปัญญาประดิษฐ์ในยุคปัจจุบันถูกมองว่าเป็นเครื่องมือที่จำเป็น เพื่อช่วยทุ่นเวลา จุดประกายไอเดียใหม่ ๆ และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน ควบคู่ไปกับทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น การหาเคย์เวิร์ด เพื่อค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว”

4. เครื่องมือเกิดใหม่และโปรแกรมอื่น ๆ ได้แก่ Mapping Software (resolume, madmapper, heavyM) live video mixing software, sound design software, color correct software (Davinci) ส่วนใหญ่มีการใช้งานน้อย จนถึงไม่รู้จักเลย กลุ่มเครื่องมือเหล่านี้อยู่นอกขอบเขตตลาดหลักของนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เพราะถูกจัดให้เป็น

เครื่องมือสำหรับอาชีพเฉพาะทางอื่น เช่น VJ (visual jockey) ซึ่งเน้นการแสดงผลงาน ภาพแบบสด (live visuals) มากกว่าการผลิตชิ้นงานที่จับในตัว (Spinrad, 2021) สำหรับ อาชีพนักเกรดสี (colorist) คือผู้เชี่ยวชาญด้านการปรับแต่งสี แสง และอารมณ์ของฟุตเทจ โดยเฉพาะ ถือเป็นขั้นตอนหลังการผลิต (post-production) ที่แยกส่วนชัดเจน แม้ว่า นักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวจะต้องคุมโทนสี (color correction) ในงานของตนเอง (เช่น ใช้ Lumetri Color ใน After Effects) แต่ก็เทียบไม่ได้กับกระบวนการ “เกรดสี” (color grading) เฉพาะทางที่นักเกรดสีต้องทำงาน ซึ่งเป็นอาชีพเฉพาะทางที่ต้องอาศัยความรู้ ลึกซึ้งด้านทฤษฎีสีและจิตวิทยาการรับรู้ แตกต่างจากขอบเขตงานทั่วไปของนักออกแบบ กราฟิกเคลื่อนไหว (Van Hurlman, 2014)

ตาราง 2

ผลการวิจัยทักษะเฉพาะทาง (hard skills) ด้านทักษะด้านศิลปะและการออกแบบ (conceptual/ design skills) (N = 21) มีดังต่อไปนี้

1.2 ทักษะด้านศิลปะ และการออกแบบ (conceptual/ design skills)	หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย (X̄)	S.D.
1.2.1	ทักษะด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพ (visual storytelling)	3.333	0.96
1.2.2	หลักการออกแบบ (design principles)	3.76	0.83
1.2.3	หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว (animation principles)	3.857	0.85

จากตาราง 2 ทักษะด้านศิลปะและการออกแบบ จากผลการวิจัยพบว่า หลักการ ออกแบบและหลักการแอนิเมชัน ได้รับการประเมินว่ามีความสำคัญในระดับสูง จากผู้ตอบ ส่วนใหญ่ ผู้เชี่ยวชาญให้ความสำคัญกับทักษะเชิงแนวคิดเป็นอย่างมาก โดยระบุว่า “ความคิด สร้างสรรค์และการแก้ปัญหา” เป็นสิ่งจำเป็นมาก เพราะ “แทบจะทุกงานจะเป็นการสร้างใหม่” สะท้อนให้เห็นว่าทักษะด้านหลักการออกแบบ ทักษะด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพและหลักการ

สร้างภาพเคลื่อนไหว ทักษะทั้งสามด้านถือเป็นทักษะรากฐาน (foundation skills) สำคัญที่ยั่งยืนกว่าความสามารถในการใช้เครื่องมือเสียอีก

เมื่อเปรียบเทียบระหว่างทักษะด้านโปรแกรมขั้นสูงกับหลักการออกแบบที่แข็งแรง ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เลือกหลักการออกแบบ โดยให้เหตุผลว่าโปรแกรมสามารถฝึกฝนทีหลังได้ แต่พื้นฐานศิลปะและสุนทรียภาพทางการออกแบบนั้นสอนยากกว่าและสำคัญกว่าในระยะยาว สอดคล้องกับที่ แทนไท พรจันทร์ทอง (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 ตุลาคม 2568) Design Director จากบริษัท Summer & Co Studio Co., Ltd. ได้กล่าวไว้ว่า “ทักษะทางการออกแบบเป็นตัวกำหนดทิศทางของงานและวิธีคิด” ดังนั้นจะเห็นได้ว่าผู้มีประสบการณ์จากอุตสาหกรรมกราฟิกเคลื่อนไหวมองว่า “เครื่องมือ” เรียนรู้ได้ง่าย โดยเฉพาะในยุคที่อินเทอร์เน็ต เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา แต่ “วิธีคิด” และ “รากฐานศิลปะ” คือสิ่งที่สอนยากกว่าและสำคัญกว่าในระยะยาว

ตาราง 3

ผลการวิจัยทักษะทางด้านสังคมและอารมณ์ (Soft/Socio-Emotional Skills) (N = 21) มีดังต่อไปนี้

2. ทักษะทางด้านสังคมและอารมณ์ (Soft/Socio-Emotional Skills)	หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย (X̄)	S.D.
2.1	การสื่อสาร (communication)	4.14	0.72
2.2	ความเห็นอกเห็นใจ (compassion)	4.19	0.74
2.3	การบริหารจัดการ (management and decision making)	4	0.77
2.4	ความฉลาดทางอารมณ์ (emotional intelligence)	3.76	0.89
2.5	การปรับตัว (adaptability)	4	0.83

2. ทักษะทางด้าน สังคมและอารมณ์ (Soft/Socio- Emotional Skills)	หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.
2.6	ความรับผิดชอบ (responsibility)	4.52	0.6
2.7	การคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์ (creativity)	3.95	0.74
2.8	ความสามารถในการคิดด้วยเหตุผล (critical thinking)	4.14	0.65
2.9	ความยืดหยุ่น (flexibility)	4	0.7
2.10	การใช้ภาษาอังกฤษ	3	0.7

ตาราง 3 ทักษะทางด้านสังคมและอารมณ์ จากผลการวิจัยพบว่าทักษะที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ความรับผิดชอบ สะท้อนถึงการให้ความสำคัญสูงสุดต่อทัศนคติและพฤติกรรมพื้นฐานในการทำงาน รองลงมาคือความเห็นอกเห็นใจ การสื่อสาร และ ความสามารถในการคิดด้วยเหตุผล

จากคำถามเชิงลึกจากการสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริหาร/ผู้กำกับศิลป์หรือเจ้าของสตูดิโอที่จ้างงานนักร้องแบบโมชันกราฟิกพบว่า ทักษะ 3 อันดับแรกที่มองหาในการจ้างงานนักร้องแบบกราฟิกเคลื่อนไหวรุ่นใหม่ คำตอบส่วนใหญ่เน้นไปที่ทักษะด้านสังคม ได้แก่ ความรับผิดชอบ การสื่อสาร ทัศนคติ การทำงานเป็นทีมและความตรงต่อเวลา ควบคู่ไปกับหลักการออกแบบพร้อมทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์ เช่นเดียวกับ วารินทร์ เทวินบุรานวงศ์ (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 ตุลาคม 2568) Managing Director จากบริษัท Digital Plus (Thailand) Co.,Ltd. ได้กล่าวว่า “นักร้องแบบควรเข้าใจโจทย์และเป้าหมายในการทำงานแต่ละชิ้น โดยมีความเชี่ยวชาญด้านโปรแกรม (software) ควบคู่ไปกับความรับผิดชอบ การสื่อสาร ทัศนคติที่ดีต่อการทำงาน”

ข้อสังเกตเกี่ยวกับ ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดในกลุ่มนี้ ซึ่งอาจเป็นข้อบ่งชี้ว่านี่คือทักษะด้านสังคมที่ยังต้องการการพัฒนาอย่างจริงจังเมื่อเทียบกับทักษะอื่น ๆ ในหมวดเดียวกัน หรือตลาดงานด้านกราฟิกเคลื่อนไหวมักจะมีความรู้ด้านงานส่วนใหญ่เป็นคนไทย

สรุปและอภิปรายผล

สรุปผลงานวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อสำรวจและจำแนกประเภทของทักษะพบว่าทักษะที่จำเป็นในการทำงานกราฟิกเคลื่อนไหวแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลักที่ชัดเจน ได้แก่

ด้านทักษะโปรแกรม เครื่องมือหลักในการทำงานกราฟิกเคลื่อนไหวในประเทศไทย ได้แก่ Compositing Software (Adobe After Effects, Nuke, Fusion) และโปรแกรมกราฟิกพื้นฐาน (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop) เป็นทักษะที่ผู้ตอบส่วนใหญ่มีความเชี่ยวชาญระดับสูง ถือว่าเป็นโปรแกรมพื้นฐานที่ต้องทำได้อย่างเชี่ยวชาญควบคู่กัน ส่วนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ผลการวิจัยพบว่ามีสถานะเป็นทักษะที่พื้มีมากกว่า แต่ไม่ใช่ทักษะที่จะเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับทุกตำแหน่งงาน แต่ถือว่าเป็นทักษะสำคัญของนักออกแบบอิสระมากกว่า ปุณยวีร์ วิจารณ์ชัยกุล (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 ตุลาคม 2568) นักออกแบบอิสระตำแหน่ง 3D Generalist ได้กล่าวว่า “สำหรับนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสายอาชีพอิสระ โดยเฉพาะภาพกราฟิกเคลื่อนไหวประกอบคอนเสิร์ต ควรสามารถทำงานได้ด้วยตัวเองถือเป็นสิ่งสำคัญ การเรียนรู้โปรแกรมที่หลากหลายสำคัญมากเพราะช่วยปลดล็อกความคิดสร้างสรรค์เมื่อต้องทำงานตามbriefของลูกค้า”

ทักษะด้านศิลปะและการออกแบบ ได้แก่ หลักการออกแบบ ทักษะด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพ และหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว ทักษะทั้งสามด้านถือเป็นทักษะรากฐานสำคัญที่ยั่งยืนกว่าความสามารถในการใช้เครื่องมือ

ทักษะทางด้านสังคมและอารมณ์ จากผลการวิจัยพบว่าทักษะที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือความรับผิดชอบ แสดงถึงการให้ความสำคัญสูงสุดต่อทัศนคติและพฤติกรรมพื้นฐานในการทำงาน รองลงมาคือความเห็นอกเห็นใจ การสื่อสาร และความสามารถในการคิดด้วยเหตุผล

การจำแนกทักษะทั้งสามประเภท ช่วยให้เห็นโครงสร้างของทักษะที่อุตสาหกรรมกราฟิกเคลื่อนไหวต้องการ ซึ่งไม่ใช่แค่ “ทำงานด้วยโปรแกรมอะไรได้” แต่ต้อง “มีความสามารถด้านใดบ้าง”

สรุปผลงานวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อประเมินระดับความสำคัญของทักษะความสำคัญตามมุมมองของผู้จ้างงานจริงการค้นพบว่าลำดับความสำคัญที่ผู้ประกอบการมองหาอาจจะสวนทางกับสิ่งที่นักศึกษาหรือผู้เริ่มต้นฝึกฝนมักให้ความสำคัญ คือความเชี่ยวชาญ

โปรแกรมขั้นสูงและความหลากหลายของโปรแกรม แต่จากการวิจัยพบว่า ทักษะสังคมความรับผิดชอบ ทักษะคิด การสื่อสาร มาเป็นอันดับแรก ๆ ในการตัดสินใจจ้างงาน เนื่องจากการทำงานส่วนใหญ่จะทำงานเป็นทีม มีการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบและความสามารถเฉพาะด้านอย่างชัดเจน และทักษะรากฐานคือหลักการออกแบบและวิธีคิด ถูกมองว่าสำคัญกว่าตัวโปรแกรม เพราะสอนยากกว่าและเป็นตัวตัดสินคุณภาพงานในระยะยาว การค้นพบนี้ชี้ให้เห็นว่า เครื่องมือเป็นสิ่งที่เรียนรู้ในภายหลังได้ แต่วิธีคิดและความเป็นมืออาชีพคือสิ่งที่ผู้จ้างงานใช้คัดเลือกบุคลากร

สรุปผลงานวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 อภิปรายข้อเสนอแนะในการปรับปรุงหลักสูตรพบว่า ผู้สอนควรลดการยึดติดกับเครื่องมือ รวมถึงหลักสูตรศิลปะและการออกแบบไม่ควรเน้นสอนวิธีใช้โปรแกรมมากเกินไป เพราะปัจจุบันโปรแกรมเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว สามารถเรียนรู้ได้อย่างง่ายดายทางอินเทอร์เน็ต วิธีการสอนควรเพิ่มน้ำหนักให้กระบวนการคิด มุ่งเน้นการปลูกฝัง รากฐานศิลปะ อาทิ หลักการออกแบบ สุนทรียภาพ การเล่าเรื่องให้แข็งแรง ซึ่งเป็นทักษะที่ยั่งยืนและประยุกต์ใช้ได้กับทุกเครื่องมือ บูรณาการร่วมกับทักษะด้านทางสังคมและอารมณ์ ต้องมีการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะทางสังคมอย่างจริงจัง อาทิ การทำงานกลุ่มที่เน้นความรับผิดชอบ การฝึกฝนการสื่อสารและการนำเสนอผลงาน ไม่ใช่แค่สอนในวิชาเลือกบางรายวิชา แต่ต้องกำหนดให้อยู่ในทุกรายวิชาปฏิบัติ เป็นต้น อีกทั้งควรปรับปรุงเกณฑ์การวัดผลให้สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรม โดยเน้นการประเมินจากคุณภาพของชิ้นงานและความเชี่ยวชาญด้านเทคนิคที่ตอบโจทย์มาตรฐานวิชาชีพ มากกว่าการวัดผลจากการจดจำคำสั่งโปรแกรมเพียงอย่างเดียว

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวรุ่นใหม่ อุตสาหกรรมกราฟิกเคลื่อนไหวต้องการบัณฑิตที่มีวิธีคิดทางศิลปะและการออกแบบ ร่วมกับความรับผิดชอบต่อหน้าที่และมีทัศนคติที่ดีในการทำงานเป็นทีม มากกว่าทักษะการใช้เครื่องมือ
2. ข้อเสนอแนะต่อการวิจัยในอนาคต การศึกษาและค้นคว้าเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์กับการออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหวและแอนิเมชันในประเทศไทย

เอกสารอ้างอิง

- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะศิลปกรรมศาสตร์ (ม.ป.ป.). *การออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว : หลักการเคลื่อนไหว องค์ประกอบเรขศิลป์เคลื่อนไหว การออกแบบเรขศิลป์เคลื่อนไหว สื่อที่เกี่ยวข้องกับมิติเวลา* [เอกสารที่ไม่ได้ตีพิมพ์]. คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ (ม.ป.ป.). *การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว* [คำอธิบายรายวิชา]. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. สืบค้นเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2568, จาก <https://degreeplan.bu.ac.th/#1556850874245-cd0eb35d-40ff>
- วาทีต พรหมมี และ อภิเชฐ คำฤ ฒ อยู่ธยา. (2568). คุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ. *วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 13(1), 192-225.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (ม.ป.ป.). *ระบบศัพท์บัญญัติ สำนักงานราชบัณฑิตยสภา* ออนไลน์. สืบค้นเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2568, จาก <https://coined-word.orst.go.th/>
- Adobe Creative Team. (2024). *Adobe After Effects classroom in a book*. Adobe Press.
- Bowers, M. (2020, December 2). *A guide to Motion Design principles*. UX Collective. Retrieved October 8, 2025, from <https://uxdesign.cc/a-guide-to-motion-design-principles-7f05f10ccd79>
- Kjellberg, C. (2020). *Mixed media animation in Procreate*. Domestika. Retrieved November 3, 2025, from <https://www.domestika.org/en/courses/1513-mixed-media-animation-in-procreate>
- Krasner, J. (2008). *Motion graphic design: Applied history and aesthetics*. Focal Press.
- Lopez, S. (2024, August 19). *Motion graphics designer skills: 10 must-haves for 2026*. Designity. Retrieved October 8, 2025, from <https://www.designity.com/blog/the-10-key-skills-of-a-good-motion-graphics-designer>
- Meghana D. (2025, September 30). *Skills Required to Become a Motion Graphics Designer*. The Creative Skills Hub. Retrieved October 8, 2025, from <https://www.guvi.in/blog/skills-required-to-become-a-motion-graphics-designer/>
- Mika, A., & Chu, M. (2025, April 21). *What is motion graphics? Elements, tools & skills*. Ramotion. Retrieved October 8, 2025, from <https://www.ramotion.com/blog/what-is-motion-graphics/>

- Sinthuvanich, N. (2020, December 9). *HR แนะนำ 20 ทักษะ Hard Skills และ Soft Skills ที่ควรมีใน Resume*. Techsauce. สืบค้นเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2568, จาก <https://techsauce.co/talentsauce/job-hack/job-skills>
- Siranat. (22 ธันวาคม 2565). *รวม 10 อาชีพสายนักออกแบบดิจิทัลดีไซน์เนอร์*. designil. <https://www.designil.com/10-professional-digital-designer/>
- Spinrad, P. (2021). *The VJ book: Inspirations and practical advice for live visuals performance* (2nd ed.). Focal Press.
- Van Hurkman, A. (2014). *Color correction handbook: Professional techniques for video and cinema* (2nd ed.). Peachpit Press.

บทคัดย่อ

งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์เรื่อง “สารคดีภาพถ่าย : การปรับตัวทางวัฒนธรรมหนังใหญ่ วัดখনอน” มุ่งทำความเข้าใจพลวัตของการสืบทอดศิลปะการแสดงพื้นบ้านไทยในบริบทสังคมร่วมสมัย โดยพิจารณา “การปรับตัว” ในฐานะกระบวนการดำรงอยู่ของมรดกทางวัฒนธรรมที่ยังมีชีวิต (living heritage) ซึ่งเกิดขึ้นผ่านการศึกษา การเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของชุมชน ศิลปะหนังใหญ่ในฐานะมรดกภูมิปัญญาที่สะท้อนอัตลักษณ์ทางศิลปะและจิตวิญญาณของชุมชน กำลังเผชิญกับความท้าทายจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยี และวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่

การวิจัยครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการปรับตัวของศิลปะการแสดงหนังใหญ่ วัดখনอน จังหวัดราชบุรี และนำเสนอภาพถ่ายที่เล่าเรื่องการดำรงอยู่และการสืบทอดศิลปะดังกล่าวในมิติร่วมสมัย งานวิจัยประยุกต์แนวทาง มานุษยวิทยาทางทัศนภาพ (visual anthropology) และ การถ่ายภาพสารคดี (documentary photography) โดยใช้ภาพถ่ายเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมของชุมชนวัดখনอน ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็น “ผู้สังเกตเชิงศิลปะ” (artistic observer) เข้าไปบันทึกกระบวนการแสดงจริงอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่เข้าไปกำกับ ยกเว้นในส่วนของภาพถ่ายตัวหนังภายในพิพิธภัณฑ์ที่ใช้แสงไฟควบคุมเพื่อให้เห็นรายละเอียดของลวดลายตอกหนัง การเก็บข้อมูลครอบคลุมสามส่วน ได้แก่ (1) การบันทึกตัวหนังในพิพิธภัณฑ์ (2) การแสดงจริงที่มีทั้งเงา การแสดงหน้าฉาก และดนตรีสด (3) การฝึกซ้อมของเยาวชนผู้สืบทอด ผลการวิจัยพบว่าศิลปะหนังใหญ่วัดখনอนยังคงดำรงอยู่ได้จากการสืบทอดระหว่างรุ่น โดยเยาวชน ผู้แสดง และพระภิกษุในชุมชนร่วมกันตีความและปรับรูปแบบศิลปะให้สอดคล้องกับยุคสมัย ภาพถ่ายจึงทำหน้าที่เป็น “ภาษาทางวัฒนธรรม” (cultural language) ที่สะท้อนศิลปะหนังใหญ่ในฐานะ “มรดกที่ยังมีชีวิต” ซึ่งยังคงเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับสังคมไทยในศตวรรษที่ 21

คำสำคัญ : การถ่ายภาพสารคดี, หนังใหญ่วัดখনอน, การปรับตัวทางวัฒนธรรม, มานุษยวิทยาทางทัศนภาพ, มรดกมีชีวิต

A Photo Documentary: Cultural Adaptation of Nang Yai Wat Kanon

Pornrak Chowvanayotin ¹

Received : December 22, 2025

Revised : February 7, 2026

Accepted : February 23, 2026

¹ Lecturer, Dr. Visual Arts Department, Fine and Applied Arts Faculty, Chulalongkorn University,
E-mail : pornrak.c@chula.ac.th

Abstract

The creative research *Photo Documentary: Cultural Adaptation of Nang Yai Wat Khanon* aims to explore the dynamics of cultural continuity within Thailand's traditional shadow puppet performance in contemporary society. This study understands “cultural adaptation” as a process of continuity of Living Heritage, enacted through practice, learning, and community participation rather than formal transformation of form. Recognizing Nang Yai as an intangible heritage that embodies both artistic identity and community spirituality, the study investigates how the art form adapts to social and technological changes in modern life. The research objectives are (1) to study the cultural adaptation of Nang Yai performance at Wat Khanon, Ratchaburi, as a living and practice-based process and (2) to present photographic works that narrate the living process of transmission and reinterpretation through documentary photography. This study applies the approaches of *Visual Anthropology and Photo Documentary*, using photography as a tool for learning and interpreting cultural experience within the community context. The researcher acted as an *Artistic Observer*, documenting authentic situations without intervention, except for photographing puppets in the museum with controlled lighting to reveal their intricate craftsmanship. Data collection covered three aspects: (1) photographing the puppet collections in the museum, (2) documenting live performances including puppetry, dance, and music, and (3) observing youth training sessions. Findings reveal that Nang Yai at Wat Khanon continues to survive through intergenerational transmission, where young performers, local artists, and monks collaboratively reinterpret and adapt the art form to contemporary contexts. The photographs function as a *Cultural Language*, portraying Nang Yai as a *Living Heritage*—an art form that continues to evolve and resonate within the cultural landscape of 21st-century Thailand.

Keywords: documentary photography, Nang Yai Wat Khanon, cultural adaptation, visual anthropology, living heritage

หนังใหญ่เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่มีประวัติความเป็นมายาวนานในประเทศไทย สะท้อนรากเหง้าทางวัฒนธรรม ความเชื่อ และจิตวิญญาณของชุมชนผ่านกระบวนการเชิดงาหนัง ประกอบดนตรี และบทขับร้อง ภาพตัวหนังที่แกะจากหนังวัวมีความประณีตงดงาม และถูกยกย่องให้เป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าของชาติ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554) หนึ่งในแหล่งสำคัญที่ยังคงอนุรักษ์ศิลปะนี้ไว้อย่างต่อเนื่องคือ วัดขนอน จังหวัดราชบุรี ซึ่งมีทั้งพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่และคณะเยาวชนผู้สืบทอดการแสดง อย่างไรก็ตาม ในยุคปัจจุบัน หนังใหญ่เผชิญความท้าทายจากการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ ทำให้จำนวนผู้เรียนและผู้สืบทอดลดลง อีกทั้งรูปแบบการแสดงจำเป็นต้องปรับตัวให้เข้ากับบริบทร่วมสมัย ทั้งด้านการจัดแสง เสียง ดนตรี และสื่อดิจิทัล การปรับตัวดังกล่าวมิได้หมายถึงการละทิ้งรากฐานทางวัฒนธรรม หากแต่เป็นกระบวนการดำรงอยู่ของศิลปะผ่านการปฏิบัติ การเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของชุมชน การศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งใช้ “การถ่ายภาพสารคดี” เป็นเครื่องมือในการสำรวจการปรับตัวของศิลปะการแสดงหนังใหญ่วัดขนอนในฐานะ “มรดกที่ยังมีชีวิต” แนวทางดังกล่าวเน้นการทำความเข้าใจผ่านบริบทจริงของชุมชน โดยให้ความสำคัญกับบทบาทของเยาวชน คณะผู้แสดง และพระภิกษุในฐานะผู้มีส่วนร่วมในการรักษา ถ่ายทอด และตีความศิลปะ

การใช้ “การถ่ายภาพสารคดี” ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นแนวทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่ใช้ภาพถ่ายเป็นทั้งเครื่องมือทางศิลปะและกระบวนการเรียนรู้เชิงมานุษยวิทยาทางทัศนภาพ ภาพถ่ายไม่ได้ทำหน้าที่เพียงบันทึกสิ่งที่มองเห็น แต่เป็นกระบวนการเล่าเรื่อง (visual storytelling) ที่สะท้อนชีวิตผู้คน จังหวะการเรียนรู้ และการสืบทอดศิลปะในบริบทจริง (Banks, 2018; Pink, 2013) ดังนั้น งานวิจัยนี้มีคุณค่าทั้งในด้านศิลปกรรม มานุษยวิทยา และการอนุรักษ์วัฒนธรรม โดยชี้ให้เห็นบทบาทของศิลปะภาพถ่ายในฐานะสื่อกลางที่เชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบัน และส่งเสริมการมองเห็นศิลปะพื้นบ้านในฐานะ “มรดกที่ยังมีชีวิต” ที่ยังคงเคลื่อนไหวและพัฒนาไปพร้อมกับชุมชน

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาการปรับตัวของการแสดงสดหนังใหญ่ วัดขนอน ในฐานะกระบวนการดำรงอยู่ของมรดกที่ยังมีชีวิต
2. เพื่อนำเสนอสารคดีภาพถ่ายที่เล่าเรื่องการปรับตัวของการแสดงสดหนังใหญ่ วัดขนอน ในบริบทสังคมร่วมสมัย

ขอบเขตของงานวิจัย

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้มีขอบเขตที่มุ่งเน้นการศึกษาศิลปะการแสดงหนังใหญ่ วัฒนธรรมในบริบทจริงของชุมชน โดยกำหนดขอบเขตของการดำเนินงานไว้ดังนี้

1. ผลงานที่สร้างสรรค์อยู่ในรูปแบบ สารคดีภาพถ่าย
2. ขอบเขตพื้นที่การศึกษาและการถ่ายภาพจำกัดอยู่ที่ วัดขนอน จังหวัดราชบุรี
3. เนื้อหาครอบคลุมประเด็นเกี่ยวกับกระบวนการแสดง การฝึกซ้อม การสืบทอด และกิจกรรมเผยแพร่ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหนังใหญ่วัดขนอน

กรอบแนวคิดทางทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สำรวจ “การปรับตัวของศิลปะหนังใหญ่วัดขนอน” ผ่านกระบวนการถ่ายภาพสารคดี โดยใช้แนวทางของมานุษยวิทยาทางทัศนภาพ เป็นกรอบแนวคิดหลัก ซึ่งให้ความสำคัญกับการใช้ภาพถ่ายเป็นเครื่องมือในการเข้าใจวัฒนธรรม ผ่านการสังเกต การอยู่ร่วม และการรับรู้เชิงลึกในบริบทชีวิตจริงของผู้คน นอกจากนี้ยังประยุกต์แนวคิดเสริมจาก “พิพิธภัณฑ์มีชีวิต” (living museum) และ “มรดกที่ยังมีชีวิต” (living heritage) เพื่อทำความเข้าใจบทบาทของวัดขนอนในฐานะพื้นที่ของการเรียนรู้และการสืบทอดศิลปะพื้นบ้าน ที่ดำเนินควบคู่กับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยี ดังนั้น กรอบแนวคิดทางทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องจึงแบ่งออกเป็น 4 ประเด็นหลัก ได้แก่

1. บริบทและประวัติของศิลปะหนังใหญ่วัดขนอน

หนังใหญ่เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่ผสมผสานทัศนศิลป์ หัตถศิลป์ และนาฏศิลป์เข้าด้วยกันอย่างงดงาม โดยใช้เงาหุ่นหนังแกะจากหนังวัวหรือหนังควาย แสดงประกอบดนตรีไทยและบทขับร้องจากระนาดเกร็ด (ผะอับ โปะะกะฤณะ, 2520; สุจิตรา มาถาวร, 2541) ปรากฏหลักฐานตั้งแต่สมัยอยุธยาใน *กฎหมายตราสามดวง* และได้รับการสืบทอดต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554; ราชินี บุรุษรัตนพันธ์, 2551) ซึ่งวัดขนอน จังหวัดราชบุรีถือเป็นศูนย์กลางสำคัญของศิลปะนี้ โดยหลวงพ่อก่อก่อน จนทโชโต ได้ร่วมกับช่างฝีมือสร้างชุดหนังใหญ่เรื่อง *หนุมานถวายแหวน* และก่อตั้งพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่เพื่อจัดแสดงและสืบทอด (ดารารัตน์ จุฬาพันธ์, 2557) ปัจจุบันยังคงมีการแสดงประจำโดยคณะเยาวชน รวมถึงเทศกาล “หนังใหญ่ไฟพะลัน” ที่รวมรุ่นศิษย์เก่ากลับมาร่วมแสดง (Museum Thailand, 2022) ในบริบทปัจจุบัน หนังใหญ่วัดขนอนไม่ได้ดำรงอยู่เพียงในฐานะศิลปะการแสดงเชิงอนุรักษ์ หากแต่เป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่ผู้คนในชุมชนร่วมกันสร้างผ่านการปฏิบัติ การเรียนรู้ และการมี

ส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง แนวโน้มดังกล่าวสะท้อนการเปลี่ยนผ่านของศิลปะพื้นบ้านจากรูปแบบดั้งเดิมสู่การเป็นพื้นที่การเรียนรู้เชิงสังคม (social learning space) ที่เปิดรับผู้ชมและผู้แสดงรุ่นใหม่

การดำรงอยู่ของหนังใหญ่วัดขนอนจึงไม่ใช่เพียงการรักษารูปแบบดั้งเดิม แต่เป็นกระบวนการปรับสมดุลระหว่าง “ความต่อเนื่องทางวัฒนธรรม” และ “การเปลี่ยนแปลงร่วมสมัย” ซึ่งเกิดขึ้นผ่านการพัฒนากล้องประกอบต่าง ๆ เช่น การจัดแสง การออกแบบเสียง ดนตรี และการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสื่อสารกับผู้ชมรุ่นใหม่ (Bangkok Big Ears, 2025) การมองหนังใหญ่วัดขนอนผ่านมุมมองดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดมรดกที่ยังมีชีวิต ที่เน้นว่าคุณค่าของมรดกวัฒนธรรมไม่ได้อยู่เพียงในวัตถุหรือรูปแบบการแสดง แต่เกิดขึ้นผ่านกระบวนการปฏิบัติและความสัมพันธ์ของผู้คนในชุมชนที่ทำให้ศิลปะยังคงมีความหมายในสังคมร่วมสมัย (UNESCO, 2003; Kurin, 2004)

2. มานุษยวิทยาทางทัศนภาพ (visual anthropology)

มานุษยวิทยาทางทัศนภาพ เป็นแนวทางการศึกษาที่ใช้สื่อภาพ เช่น ภาพถ่ายและภาพเคลื่อนไหว เป็นทั้งข้อมูลเชิงวัฒนธรรมและกระบวนการสร้างความรู้เกี่ยวกับมนุษย์และสังคม โดยให้ความสำคัญกับการสังเกต การมีส่วนร่วม และการตีความผ่านประสบการณ์เชิงภาพในบริบทชีวิตจริง (Pink, 2013; Banks, 2018) แนวคิดนี้ไม่เพียงมองภาพในฐานะตัวแทนของความจริง หากยังมองภาพเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างความรู้เชิงวัฒนธรรมผ่านการมีส่วนร่วม การรับรู้ และการตีความเชิงประสบการณ์ ในเชิงประวัติศาสตร์ แนวทางมานุษยวิทยาทางทัศนภาพได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่งานภาคสนามของ Bateson และ Mead ซึ่งใช้ภาพถ่ายและภาพยนตร์ในการศึกษาวัฒนธรรมบาหลิ โดยแสดงให้เห็นบทบาทของภาพในฐานะเครื่องมือทางชาติพันธุ์วรรณา (Bateson & Mead, 1942) ต่อมา งานสารคดีภาพถ่ายร่วมสมัยของ Susan Meiselas เน้นกระบวนการมีส่วนร่วมกับชุมชน และการเล่าเรื่องผ่านประสบการณ์ของผู้คน (Meiselas, 2008) ขณะที่ Sebastião Salgado ใช้วิธีการติดตามระยะยาวเพื่อสำรวจชีวิตแรงงานและบริบททางสังคมในระดับโลก ซึ่งสะท้อนศักยภาพของภาพถ่ายในการสร้างความเข้าใจเชิงวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง (Salgado, 2013)

ในการศึกษาคครั้งนี้ แนวทางมานุษยวิทยาทางทัศนภาพถูกนำมาใช้เพื่อทำความเข้าใจพลวัตของศิลปะหนังใหญ่วัดขนอน ผ่านการติดตามกระบวนการแสดง การฝึกซ้อม และการเรียนรู้ของชุมชนในบริบทชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็น “ผู้สังเกตเชิงศิลปะ” (artistic observer) โดยเข้าไปอยู่ร่วมในพื้นที่และบันทึกเหตุการณ์ตามสภาพจริง หลีกเลี่ยงการจัดฉากหรือกำกับสถานการณ์ เพื่อให้ภาพถ่ายสะท้อนประสบการณ์และการมีส่วนร่วมของผู้คนอย่างเป็นธรรมชาติ แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาที่ใช้ภาพเป็นกระบวนการเรียนรู้ร่วมและการสังเกตเชิงภาพ (visual ethnographic engagement) ซึ่งเน้นการสร้างการเข้าใจผ่านการมีส่วนร่วมและ

ประสบการณ์เชิงสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยและชุมชน (Pink, 2013) ทำให้สามารถมองเห็นศิลปะพื้นบ้านในฐานะกระบวนการทางวัฒนธรรมที่ยังคงเคลื่อนไหวและมีชีวิตอยู่

3. การถ่ายภาพสารคดีและการเล่าเรื่องด้วยภาพ (documentary photography and visual storytelling)

การถ่ายภาพสารคดีเป็นแนวทางการสร้างภาพที่มุ่งสำรวจและบันทึกเรื่องราวของผู้คน สังคม และวัฒนธรรมผ่านกระบวนการสังเกต การมีส่วนร่วม และการตีความของผู้ถ่าย มากกว่าการทำหน้าที่เป็นเพียงการบันทึกความจริงเชิงวัตถุวิสัย ภาพถ่ายจึงถูกมองในฐานะกระบวนการสร้างความหมายเชิงตีความ (interpretive process) ที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ประสบการณ์ และมุมมองของผู้สร้างภาพ (Sontag, 1977; Berger, 1980) แนวคิดนี้เปิดให้ภาพถ่ายเป็นพื้นที่ของการเจรจาระหว่างผู้ถ่าย ผู้ถูกถ่าย และผู้ชม ซึ่งสะท้อนพลวัตของความสัมพันธ์เชิงอำนาจ การรับรู้ และความทรงจำทางวัฒนธรรม (Barthes, 1981; Rosler, 2004)

ในบริบทของมานุษยวิทยาทางทัศนภาพ การถ่ายภาพสารคดีมิได้เป็นเพียงผลลัพธ์ของการบันทึก แต่เป็นกระบวนการสืบค้นความรู้เชิงภาพ (visual inquiry) ที่ผสานการทำงานภาคสนามเข้ากับวิสัยทัศน์เชิงศิลปะของผู้สร้างภาพ โดยภาพถ่ายทำหน้าที่เป็นทั้งข้อมูลและเครื่องมือในการทำความเข้าใจโลกทางสังคม (Banks, 2018; Pink, 2013; Wagner, 2011) แนวคิดดังกล่าวเน้นบทบาทของภาพในฐานะวิธีการรับรู้โลกเชิงภาพ (visual way of knowing) ซึ่งเปิดพื้นที่ให้การสร้างความรู้เกิดขึ้นผ่านประสบการณ์เชิงประสาทสัมผัส การสังเกต และการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง

ในเชิงปฏิบัติ การถ่ายภาพสารคดีได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องผ่านแนวทางการทำงานของช่างภาพสารคดีสำคัญ เช่น Henri Cartier-Bresson ที่เสนอแนวคิด “decisive moment” ซึ่งเน้นการจับจังหวะสำคัญของชีวิตผ่านการสังเกตอย่างละเอียด (Cartier-Bresson, 1952) รวมถึง W. Eugene Smith ที่ใช้รูปแบบ photo essay ในการเล่าเรื่องเชิงภาพเพื่อสะท้อนชีวิตและประเด็นทางสังคมผ่านการทำงานระยะยาวกับชุมชน (Smith, 1978) ขณะที่ Sebastião Salgado แสดงให้เห็นศักยภาพของการถ่ายภาพสารคดีร่วมสมัยในการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ แรงงาน และสิ่งแวดล้อมผ่านการติดตามภาคสนามอย่างต่อเนื่องและการจัดลำดับภาพเพื่อสร้างความหมายเชิงเรื่องเล่า (Salgado, 2013)

สำหรับงานวิจัยนี้ การถ่ายภาพสารคดีถูกนำมาใช้ทั้งในฐานะวิธีการวิจัยและกระบวนการเล่าเรื่องด้วยภาพ เพื่อสำรวจการสืบทอดศิลปะหนังใหญ่ในมิติของเวลา อารมณ์ และชีวิตประจำวัน มากกว่าการสร้างภาพที่เน้นความสมบูรณ์ทางเทคนิคหรือการจัดฉาก ภาพถ่ายจึงมุ่งบันทึก “จังหวะชีวิต” และพลวัตของการปฏิบัติทางวัฒนธรรมในพื้นที่จริง ผ่านการสังเกต และการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่การสร้างสารคดีภาพถ่ายที่สะท้อนศิลปะพื้นบ้านในฐานะกระบวนการทางวัฒนธรรมที่ยังคงเคลื่อนไหวและปรับตัวอยู่ในสังคมร่วมสมัย

4. แนวคิดพิพิธภัณฑ์มีชีวิตและมรดกที่ยังมีชีวิต (living museum and living heritage)

แนวคิดพิพิธภัณฑ์มีชีวิตและมรดกที่ยังมีชีวิต มองวัฒนธรรมมิใช่เพียงวัตถุที่ถูกเก็บรักษาในพื้นที่จัดแสดง แต่เป็นกระบวนการที่ดำรงอยู่ผ่านปฏิบัติ การถ่ายทอด และการมีส่วนร่วมของผู้คนในชุมชน (UNESCO, 2003; Smith, 2006; Kurin, 2004) แนวคิดดังกล่าวเน้นว่ามรดกทางวัฒนธรรมมีลักษณะเป็นพลวัต ซึ่งเปลี่ยนแปลงและได้รับการตีความใหม่อย่างต่อเนื่องตามบริบททางสังคมและประสบการณ์ของผู้ปฏิบัติ ในบริบทนี้ “พิพิธภัณฑ์มีชีวิต” ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงพื้นที่จัดเก็บวัตถุทางประวัติศาสตร์ แต่เป็นพื้นที่ของการเรียนรู้ การแสดง และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างอดีตกับปัจจุบัน โดยผู้คนในชุมชนมีบทบาทสำคัญในการสร้างความหมายให้กับมรดกวัฒนธรรมผ่านการปฏิบัติจริง (Kurin, 2004) แนวคิดนี้สอดคล้องกับกรอบมรดกที่ยังมีชีวิต ซึ่งมองการอนุรักษ์มิใช่การหยุดนิ่ง แต่เป็นการดำรงอยู่ผ่านการสืบทอดระหว่างรุ่นและการปรับตัวเชิงปฏิบัติ (practice-based continuity) วัดxonon จังหวัดราชบุรีสะท้อนลักษณะของพิพิธภัณฑ์มีชีวิตอย่างเด่นชัด ทั้งในส่วนของพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงตัวหนังกว่า 300 ตัว และในพื้นที่การแสดงที่ยังคงมีการซ้อมและการแสดงจริงโดยเยาวชน ซึ่งทำให้หนังใหญ่วัดxononไม่ได้ดำรงอยู่เพียงในฐานะวัตถุทางวัฒนธรรม แต่เป็นกระบวนการทางสังคมที่ผู้คนร่วมกันเรียนรู้ ถ่ายทอด และตีความใหม่อย่างต่อเนื่อง (Museum Thailand, 2022) การทำความเข้าใจผ่านกรอบมรดกที่ยังมีชีวิต จึงช่วยให้เห็น “การปรับตัว” ของศิลปะหนังใหญ่ในฐานะกระบวนการดำรงอยู่มากกว่าการเปลี่ยนแปลงรูปแบบเพียงภายนอก

ดังนั้น กรอบแนวคิดทั้งสี่ประเด็นจึงถูกนำมาบูรณาการร่วมกัน โดยมนุษยวิทยาทางทัศนภาพทำหน้าที่เป็นวิธีการมองและการสังเกตเชิงวัฒนธรรม ขณะที่การถ่ายภาพสารคดีเป็นเครื่องมือในการบันทึกและเล่าเรื่องผ่านประสบการณ์จริง ส่วนแนวคิดมรดกที่ยังมีชีวิตช่วยอธิบาย “การปรับตัว” ในฐานะกระบวนการดำรงอยู่ของศิลปะผ่านการปฏิบัติและการสืบทอดในบริบทสังคมร่วมสมัย

ระเบียบวิธีวิจัย (methodology)

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (creative research) ที่ใช้การถ่ายภาพสารคดีเป็นเครื่องมือหลักในการศึกษาการปรับตัวของศิลปะการแสดงหนังใหญ่วัดxonon จังหวัดราชบุรี ภายใต้กรอบแนวคิดมนุษยวิทยาทางทัศนภาพ และมรดกที่ยังมีชีวิต ซึ่งมุ่งเน้นการสังเกต การมีส่วนร่วม และการบันทึกวัฒนธรรมผ่านเลนส์ศิลปะ ผู้วิจัยมีบทบาทเป็นทั้ง

“ผู้สังเกตเชิงศิลปะ” และ “ผู้สร้างสรรค์ผลงานภาพถ่าย” เพื่อให้เข้าใจพลวัตของการสืบทอดศิลปะพื้นบ้านในมิติทางสังคมร่วมสมัย

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 1. การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

ผู้วิจัยศึกษารวบรวม เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหนังใหญ่ มานุษยวิทยาทางทัศนภาพ และการถ่ายภาพสารคดี เพื่อวางกรอบแนวคิดการถ่ายภาพเชิงมานุษยวิทยา จากนั้นเข้าสำรวจพื้นที่วัดขนอนและพุดคุยเบื้องต้นกับพระครูพิทักษ์ศิลปาคม เพื่อทำความเข้าใจบริบทของศิลปะ การจัดการพิธีกรรม และกำหนดแนวทางการเก็บข้อมูลภาพถ่าย

ขั้นตอนที่ 2. การเก็บข้อมูลภาคสนาม

กระบวนการเก็บข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะหลัก เพื่อสะท้อนทั้งมิติของ “การอนุรักษ์” และ “การดำรงอยู่” ของศิลปะหนังใหญ่วัดขนอน ดังนี้

1) การถ่ายบันทึกดวงหนังใหญ่ในพิธีกรรม ผู้วิจัยเก็บภาพถ่ายตัวหนังที่จัดแสดงภายในพิธีกรรมหนังใหญ่วัดขนอน มุ่งเน้นการบันทึกรายละเอียดของลวดลายการแกะ การลงสี และร่องรอยการใช้งาน เพื่อสะท้อนความประณีตและคุณค่าทางช่างศิลป์ โดยใช้การจัดแสงแบบควบคุม (controlled lighting) เพื่อให้เห็นพื้นผิวและลายดอกหนังอย่างชัดเจน ภาพถ่ายในส่วนนี้ทำหน้าที่เป็นฐานข้อมูลเชิงวัตถุ (material-based documentation) ซึ่งเชื่อมโยงศิลปะดั้งเดิมกับบริบททางพิธีกรรม

2) การถ่ายภาพสารคดี การแสดง และการซ้อมของเยาวชน ผู้วิจัยลงพื้นที่บันทึกกระบวนการฝึกซ้อมและการแสดงจริงของคณะเยาวชนหนังใหญ่ รวมถึงพิธีไหว้ครูก่อนการแสดง การเชิด การบรรเลงดนตรี และการพากย์ โดยใช้วิธี “สังเกตโดยไม่แทรกแซง” (non-intrusive observation) เพื่อรักษาความเป็นธรรมชาติของบรรยากาศ เน้นการจับภาพในจังหวะของแสง เสียง การเคลื่อนไหว และอารมณ์ที่เกิดขึ้นจริง ภาพถ่ายเหล่านี้สะท้อนให้เห็นทั้งมิติของ “การเรียนรู้และการถ่ายทอด” และ “พลังของการแสดงร่วมกันของชุมชน”

ขั้นตอนที่ 3 การจัดการและวิเคราะห์ข้อมูลภาพถ่าย

ภาพถ่ายที่ได้จากการลงพื้นที่ภาคสนามถูกนำมาจัดการ คัดเลือก และเรียบเรียงตามศักยภาพในการเล่าเรื่องและคุณค่าทางวัฒนธรรม โดยกระบวนการวิเคราะห์เน้นการตีความเชิงชาติพันธุ์วรรณาทางทัศนภาพ (visual ethnographic interpretation) ภายใต้กรอบแนวคิดมานุษยวิทยาทางทัศนภาพ (Pink, 2013; Banks, 2018) และแนวคิดมรดกที่ยังมีชีวิต (Kirshenblatt-Gimblett, 1998; UNESCO, 2003) การวิเคราะห์ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล พื้นที่ และกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในภาพ เช่น บทบาทของพระภิกษุในฐานะผู้ดูแลมรดกทางวัฒนธรรม กระบวนการฝึกซ้อมของเยาวชนผู้สืบทอดการแสดงสดในบริบทจริงของชุมชน ตลอดจนพื้นที่พิธีกรรมในฐานะคลังความทรงจำร่วม

การจัดลำดับภาพถ่ายจึงไม่ได้มุ่งเน้นเพียงความสมบูรณ์เชิงเทคนิค แต่เน้นการสร้างลำดับเรื่องเล่าที่สะท้อนพลวัตของการสืบทอดและการดำรงอยู่ของศิลปะหนังใหญ่ในฐานะ “มรดกที่ยังมีชีวิต”

ขั้นตอนที่ 4 การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์

ผู้วิจัยจัดเรียงภาพถ่ายตามลำดับเล่าเรื่องเพื่อถ่ายทอดกระบวนการอนุรักษ์และการปรับตัวของศิลปะหนังใหญ่ในบริบทจริง พร้อมจัดทำบทวิเคราะห์เชิงศิลปะและวัฒนธรรมประกอบภาพสำหรับการเผยแพร่ในรูปแบบบทความวิชาการ และเตรียมพัฒนาไปสู่การนำเสนอในนิทรรศการในอนาคต

กระบวนการทั้งหมดทำให้ผู้วิจัยเข้าใจศิลปะหนังใหญ่วัดขนอนในฐานะ “มรดกที่ยังมีชีวิต” ซึ่งดำรงอยู่ได้ด้วยการมีส่วนร่วมของชุมชน ภาพถ่ายที่ได้มีได้เป็นเพียงการบันทึกเชิงสุนทรียะ แต่เป็น “หลักฐานทางวัฒนธรรม” ที่สะท้อนพลังของศรัทธา ความร่วมมือ และการปรับตัวของศิลปะพื้นบ้านไทยในสังคมร่วมสมัย

ผลการวิจัย

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เรื่อง “สารคดีภาพถ่าย: การปรับตัวทางวัฒนธรรมหนังใหญ่วัดขนอน” มุ่งสำรวจพลวัตของศิลปะการแสดงพื้นบ้านไทยผ่านกระบวนการการถ่ายภาพสารคดีภายใต้แนวคิดมานุษยวิทยาทางทัศนภาพ และมรดกที่ยังมีชีวิต โดยเน้นการศึกษาผ่าน “การสังเกตเชิงศิลปะ” ซึ่งเปิดพื้นที่ให้ผู้วิจัยเข้าไปมีส่วนร่วมในบริบทจริงของชุมชนวัดขนอน จังหวัดราชบุรี โดยมุ่งศึกษาบทบาทของบุคคลและพื้นที่ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสืบทอดศิลปะหนังใหญ่วัดขนอน ได้แก่ พระภิกษุผู้ดูแล วัดและพิธีกรรมหนังใหญ่ คณะเยาวชนผู้แสดง และบริบทของการซ่อมและการแสดงจริง ผลการวิจัยสามารถนำเสนอเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. เจ้าอาวาสและการนำชมพิธีกรรม

พระครูพิทักษ์ศิลปาคม เจ้าอาวาสวัดขนอน ทำหน้าที่เป็นผู้ดูแลและเป็นแหล่งความรู้สำคัญของศิลปะหนังใหญ่ ภาพถ่ายสะท้อนให้เห็นบทบาทของท่านในฐานะ “ผู้รักษามรดกทางวัฒนธรรม” ที่มีทั้งความศรัทธาและความเข้าใจลึกซึ้งในประวัติของหนังใหญ่ ให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประวัติ การก่อตั้งพิธีกรรม ความเป็นมาของหนังใหญ่ และแนวคิดในการสืบทอดศิลปะ พร้อมนำชมพิธีกรรม ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการเข้าใจมิติทางวัฒนธรรมและศรัทธาในศิลปะนี้

ภาพ 1

พระครูพิทักษ์ศิลปาคมให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประวัติ การก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ และความเป็นมาของหนังใหญ่



ภาพ 2

พระครูพิทักษ์ศิลปาคมพาชมภายในพิพิธภัณฑ์ พร้อมบรรยายถึงวิธีการดูแลและจัดเก็บตัวหนังใหญ่



ภาพทั้งสองสะท้อนบทบาทของวัดxonอนในฐานะศูนย์กลางของศิลปะที่หลอมรวม ศาสนา การศึกษา และการอนุรักษ์เข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน เจ้าอาวาสมิได้เพียงทำหน้าที่ดูแล วัดและพิพิธภัณฑ์เท่านั้น หากยังเป็น “ผู้ขับเคลื่อนทางวัฒนธรรม” ที่ทำให้ศิลปะหนังใหญ่ ยังคงดำรงอยู่ในชีวิตของชุมชน ผ่านการสืบทอดองค์ความรู้ การจัดแสดง และการเผยแพร่ คุณค่าทางสุนทรียะสู่สาธารณะ

2. พิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดxonอน

พิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดxonอนเป็นแหล่งเก็บรักษาตัวหนังใหญ่กว่า 300 ตัว ซึ่งสร้างขึ้น ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 โดยช่างฝีมือท้องถิ่น ภายในพิพิธภัณฑ์มีการจัดแสดงตัวหนังอย่างเป็น ระบบ พร้อมป้ายอธิบายรายละเอียดของลวดลาย เทคนิค และความเชื่อที่เกี่ยวข้อง

ภาพ 3

ภายในพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดxonอนจัดแสดงแผ่นหนังขนาดใหญ่จำนวนมาก โดยจัดวางใน ลักษณะให้แสงไฟส่องผ่านจากด้านหลังเพื่อให้เห็นลวดลายการตกแต่งอย่างชัดเจน



ภาพ 4

รายละเอียดของตัวหนังใหญ่ภายในพิพิธภัณฑ์ โดยผู้วิจัยใช้เทคนิคการจัดแสงเพื่อให้เห็นรายละเอียดของลวดลายตอกหนังและร่องรอยการใช้งาน ซึ่งสะท้อนถึงคุณค่าทางหัตถศิลป์และความงามเชิงสุนทรียะของภูมิปัญญาช่างไทย



ภาพที่ 3 และ 4 แสดงให้เห็นทั้งองค์ประกอบทางสุนทรียะและแนวทางการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์ในการสื่อสารกับผู้ชมร่วมสมัย เช่น การจัดระบบป้ายข้อมูลแบบสองภาษาและ QR Code เพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับฐานข้อมูลดิจิทัล พิพิธภัณฑ์แห่งนี้จึงมิได้ทำหน้าที่เป็นเพียงพื้นที่จัดแสดง แต่เป็น “คลังความทรงจำของชุมชน” ที่หลอมรวมบทบาททางศาสนา การศึกษา และการอนุรักษ์ ทำให้เห็นถึงพลวัตของศิลปะหนังใหญ่ในฐานะ “มรดกที่ยังมีชีวิต” ที่ยังคงเคลื่อนไหวและปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัย

3. การแสดงหนังใหญ่วัดขนอน

การแสดงหนังใหญ่วัดขนอนเป็นหัวใจของการสืบทอดศิลปะการแสดงพื้นบ้านไทย ที่ยังคงดำเนินอยู่ในบริบทวัดและชุมชน ภาพถ่ายในส่วนนี้บันทึกกระบวนการแสดงจริงตั้งแต่พิธีไหว้ครู การเชิด การบรรเลงดนตรี และการพากย์ ซึ่งแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ ความศรัทธา และการเรียนรู้ร่วมกันของคนในชุมชน

ภาพ 5

พิธีไหว้ครูก่อนการแสดง อันเป็นการแสดงความเคารพต่อครูบาอาจารย์และตัวหนัง



ภาพ 6

การแสดงซึ่งเผยให้เห็นการขีดและท่วงท่าของผู้แสดง



ภาพ 7

การแสดงที่เห็นการเคลื่อนไหวของแสงและเงาในเชิงสุนทรียะ



ภาพ 8

วงดนตรีและผู้พากย์ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างบรรยากาศของการแสดง



ภาพถ่ายชุดนี้สะท้อนให้เห็นว่าการแสดงหนังใหญ่วัดขนอนไม่ได้เป็นเพียงการสืบทอดศิลปะการแสดงดั้งเดิม แต่เป็น “กระบวนการร่วมสร้างประสบการณ์ทางศิลปะ” ของชุมชนที่ยังมีชีวิตอยู่ พิธีไหว้ครูแสดงถึงรากฐานของความศรัทธาและความสัมพันธ์ระหว่างครูกับศิษย์ ขณะที่การเชิดหน้าฉากเผยพลังของการเคลื่อนไหวและจังหวะดนตรีที่หลอมรวมเป็นสุนทรียะแห่งแสงและเงา มุมมองด้านหลังจอผ้าเปิดเผยมิติของ “เบื้องหลังศิลปะ” ซึ่งเต็มไปด้วยแรงกายและความทุ่มเท ส่วนวงดนตรีและผู้พากย์เป็นหัวใจของการเชื่อมโยงภาพ เสียง และอารมณ์ให้กลายเป็นเรื่องเล่ามีชีวิต กล่าวได้ว่าหนังใหญ่วัดขนอนดำรงอยู่ได้เพราะมีการสืบทอดผ่านการแสดงจริงที่ผสมผสานระหว่างศิลปะ หัตถศิลป์ และศรัทธา จนกลายเป็นภาพสะท้อนของ “มรดกที่ยังมีชีวิต” (living heritage) ที่เคลื่อนไหวอยู่ท่ามกลางสังคมร่วมสมัย

4. การฝึกซ้อมของเยาวชนผู้สืบทอด

การซ้อมของคณะเยาวชนหนังใหญ่วัดขนอนเป็นภาพสะท้อนของ “การเรียนรู้เชิงมีส่วนร่วม” ที่เกิดขึ้นภายในพื้นที่วัดซึ่งทำหน้าที่เป็นทั้งศูนย์กลางการศึกษา ศิลปะ และวัฒนธรรม เยาวชนผู้เข้าร่วมได้รับการถ่ายทอดทักษะการเชิด โดยอาศัยระบบครู-ศิษย์แบบดั้งเดิมซึ่งเน้นการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องจนเกิดความเข้าใจในจังหวะ ท่วงท่า และอารมณ์ของการแสดง

ภาพ 9

การซ้อมของคณะเยาวชนหนังใหญ่วัดขนอน แสดงให้เห็นกระบวนการฝึกเจิดภายในวัด ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการสืบทอดศิลปะระหว่างรุ่น



กระบวนการซ้อมไม่เพียงสร้างทักษะทางศิลปะ แต่ยังเสริมคุณค่าทางจิตใจ ความเคารพ และความสัมพันธ์ระหว่างรุ่น การรวมตัวของเยาวชนในทุกสัปดาห์จึงเปรียบเสมือน “พิพิธภัณฑ์มีชีวิต” ที่ผู้คนร่วมกันทำให้ศิลปะหนังใหญ่อยังคงหายใจอยู่ในปัจจุบัน ภาพถ่ายในส่วนนี้จึงสะท้อนให้เห็นถึงพลังของการสืบทอดผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และเผยให้เห็นว่าศิลปะพื้นบ้านยังสามารถดำรงอยู่ได้อย่างมีชีวิตชีวาท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของสังคมร่วมสมัย

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เรื่อง “สารคดีภาพถ่าย: การปรับตัวทางวัฒนธรรมหนังใหญ่วัดขนอน” มีวัตถุประสงค์เพื่อบันทึกและทำความเข้าใจพลวัตของการสืบทอดศิลปะหนังใหญ่ในยุคสังคมร่วมสมัย ผ่านกระบวนการถ่ายภาพสารคดี ภายใต้กรอบแนวคิดมานุษยวิทยาทางทัศนภาพ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า “ศิลปะหนังใหญ่” ยังคงดำรงอยู่ได้เพราะพลังของความคิดริเริ่มและการมีส่วนร่วมของชุมชน ภาพถ่ายเผยให้เห็นบทบาทสำคัญของพระภิกษุในฐานะผู้นำทางวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์ในฐานะคลังความทรงจำ และเยาวชนในฐานะผู้สืบทอดรุ่นใหม่ ที่เชื่อมโยงอดีตเข้ากับปัจจุบัน

กระบวนการถ่ายภาพสารคดี เปิดโอกาสให้ผู้วิจัยเข้าไปมีส่วนร่วมกับชุมชนในเชิงลึก ทำให้เข้าใจถึงความหมายและคุณค่าทางจิตวิญญาณของการแสดง ภาพถ่ายจึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงการบันทึกเหตุการณ์ แต่เป็นสื่อกลางที่สร้าง “บทสนทนา” ระหว่างศิลปะกับชีวิต ภายใต้กรอบแนวคิด “มรดกที่ยังมีชีวิต” หนังใหญ่วัดขนอนจึงมิได้เป็นเพียงศิลปะดั้งเดิม แต่เป็นศิลปะที่ยังคงเติบโต เคลื่อนไหว และเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับยุคสมัย นอกจากนี้ ภาพถ่ายยังสะท้อน

คุณค่าทางสุนทรียะของหนังใหญ่ในหลายมิติ ได้แก่ ความประณีตของลวดลายการตกแต่ง และงานช่างฝีมือไทย จังหวะการเคลื่อนไหวของการเชิดที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายผู้แสดงกับเงาบนจอผ้า ตลอดจนมุมมองด้านหลังฉากซึ่งเผยให้เห็นกระบวนการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เชิด นักดนตรี และผู้พากย์ อันเป็นมิติที่ผู้ชมทั่วไปไม่อาจมองเห็นจากด้านหน้าเวที กระบวนการถ่ายภาพจึงทำหน้าที่เป็นการสังเกตเชิงสุนทรียะที่เปิดเผยมิติทางศิลปะและกระบวนการสร้างสรรค์ของหนังใหญ่ในฐานะศิลปะที่ยังมีชีวิต

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า หนังใหญ่วัดขนอนเป็นตัวอย่างของศิลปะพื้นบ้านที่ดำรงอยู่ได้ด้วยการปรับตัวอย่างมีชีวิต โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ คือ

1. การธำรงอัตลักษณ์ผ่านศรัทธาและบทบาทของพระภิกษุ พระครูพิทักษ์ศิลปาคม มีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงศิลปะกับศาสนา ทำให้วัดขนอนมิใช่เพียงพื้นที่ศาสนา แต่เป็นศูนย์กลางของการอนุรักษ์ ถ่ายทอด และเผยแพร่มรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งช่วยให้ศิลปะหนังใหญ่อยังคงมีความหมายและบทบาทในชีวิตของชุมชน

2. พิพิธภัณฑิ์ในฐานะพื้นที่ของความทรงจำและการเรียนรู้ การบันทึกภาพในพิพิธภัณฑิ์ช่วยให้เห็นว่าศิลปะหนังใหญ่ไม่ได้ดำรงอยู่ในฐานะวัตถุจัดแสดง แต่เป็นพื้นที่ที่ผู้คนยังคงมีส่วนร่วม เรียนรู้ และตีความศิลปะอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับแนวคิดของ Kirshenblatt-Gimblett (1998) ที่มองว่ามรดกวัฒนธรรมเป็น “สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นใหม่” ผ่านการปฏิบัติและการตีความร่วมสมัย

3. การสืบทอดโดยเยาวชนในฐานะผู้สร้างความหมายใหม่ ภาพการฝึกซ้อมและการแสดงของเยาวชนสะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการเรียนรู้มิได้เป็นการถ่ายทอดทางเดียวจากครูสู่ศิษย์ แต่เป็นการแลกเปลี่ยนร่วมกัน เยาวชนมีบทบาทในการตีความและปรับองค์ประกอบบางส่วนให้สอดคล้องกับยุคสมัย ขณะเดียวกันยังคงรักษาโครงสร้างหลักของศิลปะดั้งเดิมไว้

ผลลัพธ์จากผลงานแสดงให้เห็น “ภาษาทางวัฒนธรรม” (cultural language) ตามแนวคิดของ Banks (2018) ที่ภาพสามารถบอกเล่าความหมายที่ซ่อนอยู่ในความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ ผู้แสดง และชุมชน ภาพถ่ายจึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงบันทึกเหตุการณ์ แต่ยังเป็นพื้นที่ของการสนทนาและการตีความเชิงสุนทรียะ กล่าวโดยสรุป งานวิจัยนี้เสนอให้มองหนังใหญ่วัดขนอนผ่านกรอบ “มรดกในฐานะกระบวนการ” (heritage-as-process) ที่เกิดขึ้นผ่านการปฏิบัติ การตีความ และการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่องของผู้คนในชุมชน แนวคิดดัง

กล่าวสอดคล้องกับกรอบมรดกที่ยังมีชีวิต (Living Heritage) ที่มองการอนุรักษ์ไม่ใช่การคงรูปแบบเดิมไว้เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการรักษาความหมายของศิลปะผ่านการดำรงอยู่และการปรับตัวในบริบทสังคมร่วมสมัย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

- 1) ควรมีการศึกษาต่อยอดในเชิงเปรียบเทียบกับคณะหนังใหญ่ในพื้นที่อื่น เช่น เพชรบุรี หรือระยอง เพื่อทำความเข้าใจลักษณะเฉพาะของแต่ละท้องถิ่นในมิติทางมานุษยวิทยา
- 2) ควรส่งเสริมการวิจัยร่วมระหว่างศิลปกรรม มานุษยวิทยา และสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาแนวทางการอนุรักษ์ศิลปะพื้นบ้านด้วยเทคโนโลยีร่วมสมัย เช่น การสร้างฐานข้อมูลภาพดิจิทัล หรือการจัดนิทรรศการออนไลน์ หรือการใช้สื่อเชิงโต้ตอบ (interactive media)

2. ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์

- 1) ควรพัฒนากิจกรรมศิลปะเชิงมีส่วนร่วม (participatory art) ที่เปิดโอกาสให้เยาวชนและประชาชนทั่วไปได้เรียนรู้และร่วมสร้างสรรค์ศิลปะหนังใหญ่ เพื่อขยายการรับรู้สู่สังคมวงกว้าง
- 2) ภาพถ่ายจากงานวิจัยสามารถต่อยอดเป็นนิทรรศการศิลปะ ภาพเล่าเรื่อง (visual storytelling exhibition) หรือ สื่อสารคดีออนไลน์ เพื่อสร้างการรับรู้ใหม่ต่อมรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่เข้าถึงง่าย
- 3) ควรมีความร่วมมือระหว่างวัดxonon หน่วยงานด้านศิลปวัฒนธรรม และสถาบันการศึกษา เพื่อใช้ภาพถ่ายและสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ การเผยแพร่ และการอนุรักษ์อย่างยั่งยืน

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ พระครูพิทักษ์ศิลปาคม เจ้าอาวาสวัดxonon จังหวัดราชบุรี ที่กรุณาให้ข้อมูล คำแนะนำ และเปิดโอกาสให้เข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดxonon รวมทั้งขอขอบคุณ กลุ่มผู้สานต่อลมหายใจหนังใหญ่วัดxonon ทั้งคณะนักแสดงและนักดนตรี ที่ให้ความร่วมมือและเอื้อเฟื้อเวลาในการถ่ายทำและบันทึกภาพตลอดกระบวนการวิจัย

ขอขอบคุณ ทูพัฒนาอาจารย์ใหม่ กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช ที่ให้การสนับสนุน
ทุนวิจัยในการดำเนินโครงการนี้ รวมถึง คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
สำหรับการสนับสนุนด้านวิชาการและทรัพยากร เพื่อให้การดำเนินงานวิจัยเป็นไปอย่างราบรื่น

ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิตร เผ่าสวัสดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ
ที่ให้คำปรึกษาและชี้แนะแนวทางการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนขอขอบคุณ Dr.Ivan
Zavada, Director of Composition and Music Technology, Sydney Conservatorium
of Music ที่ได้ชักชวนผู้วิจัยร่วมลงพื้นที่และแลกเปลี่ยนมุมมองทางศิลปวัฒนธรรม ซึ่งเป็น
แรงบันดาลใจสำคัญในการพัฒนางานวิจัยฉบับนี้

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณ อาจารย์ ดร.อิทธิณัฐ ตันติวิทพงศ์ และทีมงานนักศึกษาสาขา
เทคโนโลยีการถ่ายภาพและภาพยนตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
ราชมงคลกรุงเทพ และทีมงานนิสิตภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูล บันทึกสื่อภาพนิ่งและสื่อวีดิทัศน์ ประกอบ
งานวิจัย ซึ่งช่วยเสริมให้ข้อมูลและภาพถ่ายมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- ดาร์วิน จูฬพันธ์. (2557). *หนังสือวัดขนอน : การสืบทอดศิลปะการแสดงพื้นบ้านไทย*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ผอช โปษะกฤษณะ. (2520). *ศิลปะการแสดงของไทย*. กรมศิลปากร.
- ราศี บุชรรัตน์พันธ์. (2551). *หนังสือเพชรบุรี ราชบุรี และระยอง : การเปรียบเทียบเชิงศิลปะวัฒนธรรม*. สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *สารานุกรมศิลปะการแสดงไทย เล่ม 1: หนังสือ*. ราชบัณฑิตยสถาน.
- สุจิตรา มาถาวร. (2541). *หนังสือและหนังสือสูง*. เอส.ที.พี.เวิร์ลด์ มีเดีย.
- Museum Thailand. (2022). พิพิธภัณฑ์หนังสือวัดขนอน จังหวัดราชบุรี. https://www.museumthailand.com/th/museum/Nang-Yai-Wat-Khanon-National-Museum-?sa=X&ved=2ahUKEWju0Pvb3d_9AhXCTFYKHeZ3CSsQyK4DegQIAxAn
- Bangkok Big Ears. (2025). *Discover the magic of light and shadow*. <https://www.bangkokbigears.com/2025/02/23/discover-the-magic-of-light-and-shadow/>
- Banks, M. (2018). *Using visual data in qualitative research*. SAGE Publications.
- Barthes, R. (1981). *Camera lucida: Reflections on photography*. Hill and Wang.
- Bateson, G., & Mead, M. (1942). *Balinese character: A photographic analysis*. New York Academy of Sciences.
- Berger, J. (1980). *About looking*. Pantheon Books.
- Cartier-Bresson, H. (1952). *The decisive moment*. Simon & Schuster.
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (1998). *Destination culture: Tourism, museums, and heritage*. University of California Press.
- Kurin, R. (2004). Safeguarding intangible cultural heritage in the 2003 UNESCO convention: A critical appraisal. *Museum International*, 56(1–2), 66–77. <https://doi.org/10.1111/j.1350-0775.2004.00459.x>
- Meiselas, S. (2008). *Engagements with photography*. Aperture.
- Pink, S. (2013). *Doing visual ethnography* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Rosler, M. (2004). *Decoys and disruptions: Selected writings, 1975–2001*. MIT Press.
- Salgado, S. (2013). *Genesis*. Taschen.
- Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge.
- Sontag, S. (1977). *On photography*. Farrar, Straus and Giroux.

- UNESCO. (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural Heritage*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Wagner, J. (2007). Observing culture and social life: Documentary photography, fieldwork, and social research. In G. C. Stanczak (Ed.), *Visual research methods: Image, society, and representation* (pp. 23–60). SAGE Publications.

Abstract

This study adopts empathic communication theory as its analytical framework and examines a contemporary paradox in the short-video dissemination of Xunpu culture, in which the growing visibility of cultural symbols is accompanied by a weakening of cultural context and value recognition. Using a qualitative research design, the study draws on field observations in Xunpu Village, semi-structured interviews with 12 local intangible cultural heritage inheritors and knowledgeable community members, and content and case analyses of 300 short-video samples collected from Douyin and Xiaohongshu. The data were coded and analyzed in terms of narrative structures, audiovisual presentations, and interaction patterns, with findings triangulated across field observations, interview data, and online samples. Based on this analysis, the study develops a three-tier framework encompassing cognitive, affective, and behavioral empathy. The findings indicate that short-video representations of Xunpu culture often compress cultural contexts into highly recognizable visual symbols, diminish women's lived experiences and ritual emotions, and restrict audience engagement to imitation and performative check-ins. These limitations constrain deeper cultural understanding, emotional identification, and meaningful participation. Accordingly, the study proposes strengthening cognitive empathy through temporal narrative reconstruction and contextual restoration, enhancing affective empathy through regional soundscapes and detailed sound effects, and facilitating behavioral empathy through embodied experiences and user co-creation. Together, these strategies form a progressive communicative pathway that guides audiences from viewing to understanding and from emotional resonance to active participation. The study concludes that an empathic communication perspective can contribute to deeper cultural meaning-making and audience participation in Xunpu short-video communication, while providing practical guidance for the living transmission of Minnan intangible cultural heritage in digital media environments.

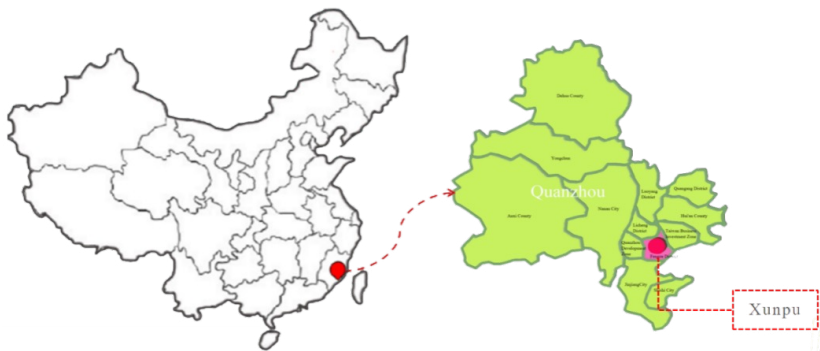
Keywords: empathic communication, Xunpu culture, short videos

1 Introduction

Xunpu Village, located in the Fengze District of Quanzhou in southern Fujian, China, is a representative maritime women's folk settlement along the Maritime Silk Road (see Figure 1). Its local culture has been shaped by marine-based production activities, wedding customs, women's community traditions, and everyday life practices. Supported by core elements such as oyster-shell houses, fisheries-related livelihoods, ritual festivals, and the Zanhua floral headdress tradition (see Figure 2), Xunpu forms a distinctive cultural landscape characterized by strong regional identity. With the rapid expansion of short-video platforms, visually distinctive cultural features such as the Zanhua headdress, women's everyday life scenes, and coastal village settings have been widely disseminated on platforms including Douyin and Xiaohongshu. However, under the combined influence of algorithmic mechanisms and platform-driven aesthetics, these representations increasingly remain at a surface level. Many videos emphasize stylized posing, travel-oriented reenactments, and symbolic consumption. As a result, cultural context, emotional structures, and ritual meanings are continuously compressed, leading to symbolic simplification, spectacle formation, and a weakening of cultural significance. Building on this perspective, the present study has two primary objectives. First, it examines the characteristics and key limitations of Xunpu cultural communication in short-video environments, with particular attention to cultural representation, emotional expression, and audience participation. Second, it explores how empathic communication can enhance cultural understanding, emotional identification, and participatory engagement through the dimensions of cognitive, affective, and behavioral empathy. By integrating empathic communication theory into the analysis of Xunpu cultural communication, the study seeks to shift the focus of digital cultural dissemination from visual presentation toward value recognition, thereby providing theoretical and practical insights for the living transmission of Xunpu culture in digital media environments.

Figure 1

Location of Xunpu village



The study adopts multiple research methods, including field observation, content analysis, case analysis, and interviews, to ensure the diversity of data sources and the validity of research conclusions. The researcher conducted several field visits to Xunpu Village, systematically documenting wedding rituals, the Zanhua headdress process, village spatial settings, and related cultural activities. In addition, semi-structured interviews were carried out with twelve local intangible cultural heritage inheritors and knowledgeable community members to collect key insights on the Zanhua tradition, wedding customs, and their dissemination through short-video platforms. A total of 300 short-video samples related to Xunpu culture were gathered from platforms such as Douyin and Xiaohongshu. These samples were coded and analyzed in terms of their narrative structures, audiovisual presentations, and interaction patterns. Representative cases were then selected for further in-depth discussion. Based on the triangulation of field observations, interview data, and online samples, an analytical framework grounded in cognitive empathy, affective empathy, and behavioral empathy was constructed. This framework explains how Xunpu culture transitions from mere visibility to cultural understanding and participatory engagement within the short-video media environment.

Figure 2

The headdress worn by Xunpu women



2 Minnan Xunpu Culture on Short-Video Platforms: Current Situation and

Challenges

2.1 Current Communication Status

In recent years, Xunpu culture has gained substantial visibility on short-video platforms and is often regarded as a breakthrough in the digital dissemination of traditional folk customs. However, the expansion of communication volume has not been accompanied by a corresponding deepening of cultural understanding. Influenced by platform-driven aesthetics, algorithmic recommendation mechanisms, and template-based content production, the representation of Xunpu culture has gradually shifted from community-grounded narratives to platform-oriented visual production. The most prominent expressions of this shift appear in the visual reproduction of Zanhua headdressing, Xunpu women's fishing labor, and oyster-shell house clusters. Taking Zanhua as an example, its vivid colors and high recognizability make it especially attractive within platform traffic systems, leading to extensive replication and formulaic reuse online. As shown in Figure 3, contemporary short-video platforms visually standardize and stylize Zanhua through repeated aesthetic templates and staged

compositions, gradually transforming it from a ritual practice into a reproducible visual motif. Filters, lighting effects, and aestheticized compositions further enhance its performative qualities, detaching the practice from the everyday life, family structures, and wedding rituals in which it is originally embedded, and reducing it to a medium of visual display. A similar pattern is evident in videos depicting Xunpu women’s labor scenes, oyster-shell house settings, and traditional ceremonial practices. A large proportion of content reduces cultural expression to surface-level visual demonstration and pose-based reenactment, while weakening the embedded social relations, emotional structures, and lived logics that give the culture its meaning. Through continuous replication, these images become increasingly detached from their original life contexts, resulting in the erosion of cultural significance and creating tension between the rapid circulation of cultural forms and the shallow depth of cultural understanding. Overall, Xunpu culture on short-video platforms exhibits a clear trend toward de-contextualization. Watching replaces understanding, imitation replaces lived experience, and surface-level dissemination struggles to convey the deeper layers of cultural meaning.

Figure 3
Short-video representations of Xunpu zanhua



Note. From Zanhua [Video], by J. T. Zang, 2024, March 10, TikTok. (<https://vt.tiktok.com/ZSPfRgRCj/>)

2.2 Existing Problems

Despite the growing visibility of Xunpu culture on short-video platforms, multiple ruptures emerge in the process of cultural representation under the combined influence of visualized presentation, aestheticization, and algorithmic reinforcement. The major challenges at this stage can be summarized in three aspects.

2.2.1 Weakening of Cultural Context

The visual-centered structure of short-video communication compresses diverse elements of Xunpu culture into easily recognizable visual symbols, such as the Zanhua headdress style, the postures of Xunpu women engaged in fishing labor, the exterior features of oyster-shell houses, and fragmented gestures from wedding rituals. The original narrative logic, everyday background, and ritual structure of the culture are difficult to express through such imagery, resulting in fragmented and decontextualized representations. Most content consumed by viewers consists of aesthetically polished and technologically processed segments that lack the contextual information necessary for cultural understanding. Consequently, the meaning-bearing capacity of cultural expression declines, and the representation shifts from a lived cultural landscape to a surface-level visual style.

2.2.2 Absence of Women's Subjectivity

Xunpu culture is deeply intertwined with women's lived experiences, including identity transformation in the Zanhua ceremony, family roles in fishing labor, and social responsibilities within marriage customs. However, in short-video dissemination, the subjectivity of Xunpu women is often reduced to a visual object. Their emotional structures, life trajectories, and cultural identities are insufficiently represented. The Zanhua practice is frequently treated merely as a decorative display; fishing labor is simplified into stylized poses; and festive events are detached from their cultural contexts and reproduced as performative spectacles. As a result, the cultural depth of women's identities is diminished. Narrative agency shifts from subject-centered expression to aestheticized observation, gradually diluting the emotional, social, and existential dimensions embedded in the culture.

2.2.3 Superficial Interaction

Interactive mechanisms on short-video platforms are largely shaped by imitation, check-ins, templated shooting, and the application of filters. Such forms of participation remain centered on visual replication rather than genuine engagement with the value systems, ritual meanings, or emotional structures embedded in Xunpu culture. Platform algorithms tend to amplify easily reproducible visual elements instead of culturally substantive content, creating a paradox in which user participation increases while cultural understanding decreases. Since interactive behaviors lack immersion and continuity, the development of cultural identification becomes difficult. As interaction becomes shallow and transient, cultural dissemination expands in breadth but experiences substantial losses in depth.

The dissemination of Xunpu culture on short-video platforms thus displays a dual tendency of expanding visual forms while diminishing cultural meaning. Platform mechanisms heighten the visual appeal of cultural symbols but do not effectively promote cultural understanding, emotional resonance, or identity formation. Surface-level viewing is insufficient to meet the deeper needs of cultural communication, resulting in representations that remain predominantly visualized, symbolized, and superficially interactive. Under these conditions, adopting an empathy-based communication framework becomes particularly necessary. By reinforcing cognitive understanding, emotional connection, and behavioral participation, Xunpu culture can regain cultural depth and communicative agency within digital media environments.

3 Applicability of Empathy Communication to the Short-Video

Dissemination of Xunpu Culture

Empathy communication, developed through the intersection of communication studies and psychology, emphasizes that communication involves not

only the reception and interpretation of information but also a multilayered interactive process encompassing cognitive understanding, emotional experience, and behavioral participation. Within short-video media environments, empathy communication focuses on the gradual transition of audiences from viewing to emotional projection and behavioral response. Through the interaction of cognitive engagement, emotional activation, and action-based expression, audiences move from surface-level watching to deeper cultural experience, eventually forming cultural identification and participatory intention through sustained emotional connection. This section reviews the theoretical foundation of empathy communication and explores its applicability and theoretical value in the dissemination of Xunpu culture through short-video platforms.

3.1 Empathy Communication Theory

The theoretical origins of empathy communication can be traced to early psychological studies of empathy. In its earliest form, empathy was understood as a process of emotional projection in which individuals infused their own feelings into the objects they perceived (Duan et al., 1996). As research evolved, empathy came to be conceptualized as both a cognitive and emotional capacity that enables individuals to understand the internal experiences of others. Rogers (1957) emphasized that empathy is not merely a psychological technique but a way of entering another person's experiential world. He argued that empathy requires individuals to sense others' emotions while maintaining self-awareness. Kalisch (1973) further noted that empathy is reflected in the ability to recognize, understand, and respond to others' emotions in interactive contexts, with emotional perception and sharing at its core. Building on these psychological foundations, communication scholars began integrating empathy into media research. Empathy communication emerged from the psychological concept of empathy but shifted its focus from individual internal experience to the generation, diffusion, and interaction of collective emotions within the communication process. Liu and Song (2020) argued that empathy communication involves the acceptance, expression, and sharing of emotions within group emotional contexts, forming a process of multi-actor emotional participation. Zhao (2021) further proposed that the essence of empathy communication lies in the formation and expansion of shared emotions, high-

lighting the cascading effects of emotional transmission throughout the communication chain.

Taken together, empathy communication provides a theoretically robust framework for interpreting the dissemination patterns of Xunpu culture on short-video platforms. The theory conceptualizes communication as a continuous chain linking cognitive understanding, emotional activation, and behavioral response. It highlights whether audiences can move beyond surface-level sensory stimulation to grasp cultural meaning, establish emotional connections, and develop action-oriented intentions when encountering Xunpu cultural content. Compared with traditional models that prioritize visibility and communication efficiency, empathy communication places greater emphasis on meaning-making, emotional bonding, and the depth of participant engagement. It therefore offers a more effective explanation of how Xunpu culture may shift from aesthetic consumption to cultural identification, and it provides a theoretical foundation for understanding its deeper dissemination mechanisms within short-video environments. Recent Chinese scholarship applying empathy-based frameworks to online communication, short-video narratives, and the revitalization of intangible cultural heritage further supports the theoretical construction of this study.

3.2 Feasibility of Applying Empathy Communication to the Short-Video Dissemination of Xunpu Culture

The dissemination of Xunpu culture within short-video environments can be understood as a dynamic system composed of cultural foundations, empathy mechanisms, audience transformation, and feedback loops. Xunpu culture serves as the value source of communication and enters audience cognition through two complementary pathways: immersive empathy and interactive empathy. Under the operation of empathy communication mechanisms, these pathways progressively generate three sequential layers of empathy: cognitive empathy, emotional empathy, and behavioral empathy. Once audiences move through this multilayered empathy chain, cultural identification and culturally motivated actions emerge as resonance-based outcomes. These outcomes allow Xunpu culture to shift from symbolic visibility to value-oriented recognition, thereby producing substantive communicative effectiveness. The proposed empathy-based communication

framework emphasizes the bidirectional and even multidirectional interactions among the communicator, the cultural text, and audience experience. Short-video content constructs meaning and emotion not only through narrative structures, ritual elements, and lived cultural contexts but also through interactive mechanisms such as comments, dialogic exchanges, and participatory creation, which incorporate audiences into the ongoing reproduction of culture. When communicative effects flow back to creators and cultural texts through feedback systems, the resulting new patterns of cognition, emotion, and action stimulate the next cycle of dissemination. This process enables local culture to achieve a dynamic and living circulation within digital media environments, supporting its continuous regeneration and sustained reproduction.

3.2.1 Cognitive Empathy

Xunpu culture functions as the foundational text within short-video communication, and its narrative construction, contextual restoration, and symbolic interpretation together guide audiences into the stage of cognitive empathy, where understanding becomes the central mode of engagement. At this stage, the clarity and interpretability of cultural information enable viewers to establish a stable and coherent meaning framework during initial exposure. The symbolic system, ritual logic, and collective memory embedded in Xunpu's floral-headdress tradition carry a high degree of cultural density. Their meaning formation depends on a complete narrative chain and a perceptible cultural environment. Integrating the wedding sequence, the bride's identity transition, and the emotional ties among kinship networks into an overarching narrative structure allows audiences to create cognitive links between cultural symbols and their own experiential references. The emergence of cognitive empathy thus marks a shift from surface recognition to semantic understanding, laying the groundwork for emotional empathy and pushing short-video communication beyond the limits of visual consumption.

Figure 4

Midnight Wedding Ritual in Xunpu



Building on this foundation, Figure 4 illustrates how cognitive empathy is activated through cultural temporality and ritual sequencing by presenting key scenes from a short animated film depicting the Xunpu Midnight Wedding custom. The narrative follows the chronological order of traditional Xunpu weddings and links actions such as the escorting of dowries, bridal grooming, floral-headdress preparation, ritual exchanges, nocturnal walking, and spatial transitions through a coherent sequence of shots. Representative scenes include the matchmaker leading the dowry procession accompanied by the rhythmic sounds of shoulder poles, family members helping the bride with grooming and Zanhua adornment, and the bride walking to the groom's home between 3:00 and 5:00 a.m. while carrying an umbrella, a practice rooted in local beliefs about avoiding spiritual interference. The video also presents the bride's quiet midnight return to her parents' home, which further highlights the distinctive temporal and spatial logic of Xunpu wedding rituals (Zhang, 2004). These ritualized actions, emotional rhythms, and spatial movements together form a culturally grounded narrative through which the meaning of the wedding ritual unfolds progressively. The visual representation not only reconstructs the socio-cultural context of Xunpu marriage customs but also allows viewers to perceive shifts in identity, kinship relations, and emotional structures through temporal coherence. In this way, the animated sequence more effectively activates cognitive empathy and

enhances the ability of short-video communication to generate and convey cultural meaning.

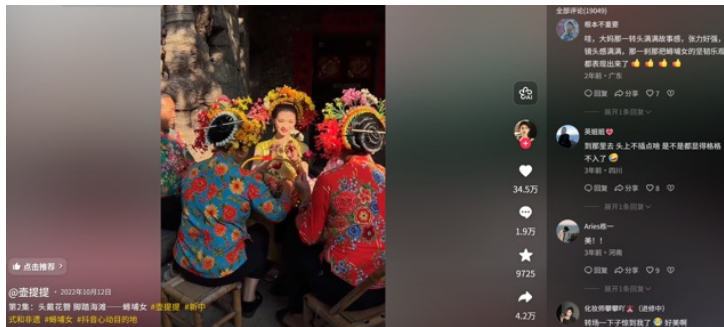
3.2.2 Affective Empathy

Once the cognitive framework has been established, the communicative structure guides audiences toward affective empathy, a process that typically unfolds along two pathways: immersive empathy and interactive empathy. Immersive empathy draws on contextualized narratives and ritual detail to construct an emotional atmosphere that enables viewers to enter the cultural scene at an affective level. Interactive empathy, by contrast, is facilitated through platform mechanisms such as comments, dialogic exchanges, and livestream interactions, which heighten emotional presence and create a continuous flow between watching and participating. Life-cycle rituals, family relations, and women's labor in Xunpu culture all contain dense affective cues. Whether in the cooperative interactions of daily work or in the emotional bonds expressed during wedding ceremonies, these culturally embedded situations provide powerful triggers for affective resonance. When short videos present these contexts through embodied perspectives, close-up details, and experiential storytelling, viewers shift from rational comprehension to emotional immersion, transforming observation into affectively engaged cultural experience. Affective empathy therefore functions as a pivotal transitional link in the communication chain and serves as a key mediator in the formation of cultural identification. As illustrated in Figure 5, a representative short-video example further demonstrates how affective empathy emerges in practice. The image on the left depicts Xunpu women collaboratively crafting floral headdresses, where their focused and rhythmic movements create a warm and emotionally charged atmosphere characteristic of women's collective labor. The comment section on the right shows audience responses that include memory recall, aesthetic appreciation, and identity-based emotions. This juxtaposition of visual context and user interaction suggests that emotional resonance arises not only from the internal dynamics of the imagery but also from the amplification and accumulation produced through platform-based interaction. The process reveals how Xunpu culture, within short-video environments, generates and expands affective

empathy through the combined effects of immersive storytelling and interactive participation.

Figure 5

Immersive presentation of a Xunpu cultural scene and emotional interactions among short-video users



Note. From *Head adorned with floral pins and feet on the seashore: Xunpu women* [Video], by T. T. Hu, 2022, October 12, Douyin. (<https://v.douyin.com/O3xUIT8NRZ4/>)

3.2.3 Behavioral Empathy

Behavioral empathy represents the highest stage in the empathy chain and indicates that audiences transform cognitive understanding and emotional resonance into concrete cultural action. At this level, individuals shift from being viewers to becoming cultural agents. Manifestations of behavioral empathy include content reposting, secondary creation, narrative responses, and participation in cultural practices, all of which serve as key evidence of cultural vitality and autonomous transmission. In the context of Xunpu culture, such depth of engagement extends far beyond simply imitating the floral headdress or applying aesthetic filters. Instead, it emerges through identity-driven participation, such as sharing personal wedding memories, engaging in offline cultural experiences, or producing culturally grounded creative content. These practices expand the

depth of communication and, through feedback loops, influence creators' narrative strategies and production choices. The reciprocal reinforcement between communicative action and cultural identification enables Xunpu culture to regenerate dynamically within digital media spaces and to sustain a vibrant cultural ecosystem. The illustrates participants embodied engagement in a Zanhua experiential workshop, including hands-on floral-headdress making, direct interaction with cultural inheritors, and in-situation learning of cultural knowledge. Such embodied and contextualized practices transform culture from an object of viewing into a lived form of action, effectively activating behavioral empathy and enhancing the capacity of Xunpu culture for living transmission.

In summary, the empathy-based mechanism reveals how the dissemination of Xunpu culture progresses through a sequential deepening of audience engagement. Cognitive empathy opens access to cultural meaning; emotional empathy strengthens affective resonance and experiential involvement; and behavioral empathy transforms this resonance into concrete cultural action. As these layers interact and are reinforced through feedback, they enable cultural communication to remain dynamic and regenerative. Ultimately, this mechanism supports a transition from superficial visual consumption toward participatory, meaning-centered, and value-co-creative forms of cultural transmission within digital media environments.

4 Optimizing the Short-Video Dissemination of Xunpu Culture

from the Perspective of Empathy Communication

The dissemination of Xunpu culture on short-video platforms can be understood as a process in which cultural meaning, sensory perception, and participatory behavior jointly drive the formation of empathy. Communication is no longer limited to the presentation of visual symbols; rather, it operates

through the interplay of narrative, soundscape, and interactive mechanisms, guiding audiences from cognitive understanding to emotional resonance and ultimately toward action-based participation. Cultural subjects, audiovisual texts, and audience experience interact cyclically, enabling traditional culture to move beyond surface-level viewing. Drawing on the three-tier structure of empathy communication, this section explores optimized communication pathways across three dimensions: narrative construction, audiovisual integration, and interactive co-creation.

4.1 Narrative Construction to Strengthen Cognitive Empathy

Cognitive empathy marks the critical transition from recognizing surface symbols to comprehending cultural meaning. Its formation relies on the completeness of narrative chains, the perceptibility of cultural contexts, and the use of experiential subject perspectives. In the lived context of Xunpu Zanhua culture, wedding rituals follow a clear temporal rhythm and ceremonial logic. However, short-video platforms often fragment or compress this structure, making it difficult for audiences to accurately perceive cultural significance. It is therefore necessary to reconstruct narratives along an immersive empathy pathway, repositioning Xunpu culture from static folkloric images to lived practices with temporal depth and social structure, thereby providing stable entry points for cognitive empathy.

4.1.1 Reconstructing Narrative Sequences Through Cultural Temporality

The Zanhua wedding ritual consists of interconnected steps, including preparing dowries, dressing and grooming, wearing the floral headdress, and proceeding to the bridal sedan chair. Each step embodies shifts in identity, kinship relations, and value commitments. Converting this cultural process into a scripted narrative sequence suitable for short-video formats makes it possible to present a complete cultural timeline within limited duration. As the narrative unfolds, audiences can understand why Zanhua appears, how the ritual progresses, and within what relational networks it acquires meaning. Cultural logic thereby shifts from being an implicit background to becoming an explicit narrative context, enabling cognitive empathy to emerge naturally within an orderly temporal structure.

4.1.2 Enhancing Cultural Perceptibility Through Contextual Restoration

Context is essential to cultural meaning-making. Interactions among family members, ceremonial spatial arrangements, ritualized bodily movements, and the physical attributes of cultural objects collectively form the textured environment of Xunpu wedding customs. Through deliberate cinematographic strategies—such as framing a grandmother adjusting the bride’s floral headdress, capturing family members gathering to send off the bride, or highlighting the material textures of oyster-shell houses along the coastal settlement—Zanhua ceases to appear as an isolated visual motif and becomes embedded within concrete familial structures and community relations. Observing these contextual details allows audiences to engage with the material, symbolic, and emotional layers of culture simultaneously, fostering more grounded cognitive empathy.

4.1.3 Entering Internal Cultural Experience Through Subjective Perspectives

Subjective perspectives bridge external viewing and internal experience. First-person narration or camera angles that closely follow the protagonist can reveal the bride’s psychological shifts before and after wearing Zanhua, the mother’s whispered instructions and reluctance, or the grandmother’s recollections of her own wedding customs. Such representations allow audiences to enter the emotional world of cultural subjects. Culture consequently becomes not a static ethnographic display but a sequence of vivid and personal life experiences. The presence of subject voices reduces emotional distance and enables audiences to understand cultural logic through situational identification, transforming cognitive empathy from knowledge-based comprehension into experience-based understanding.

4.2 Audiovisual Integration to Strengthen Emotional Empathy

Emotional empathy represents the shift in cultural communication from rational understanding to affective engagement. Its development relies on the coordinated interaction between auditory elements such as music, ambient sound and detailed sound effects and the narrative structure of audiovisual content. At this stage, immersive empathy and interactive empathy intersect. Immersive empathy constructs emotional atmospheres through the integrated expression of sound and image, while interactive empathy extends emotional

experience through participatory spaces such as comments, bullet screens and user generated follow up videos. The regional soundscape of Minnan culture embedded in Xunpu traditions provides essential resources for shaping a distinctive and emotionally stable cultural field.

4.2.1 Using Soundscapes to Create Cultural Emotional Atmospheres

Nanyin melodies, wedding drum patterns and ambient coastal or street sounds together form a unique acoustic spectrum of Xunpu culture. When these sounds accompany visuals of Zanhua headdressing or bridal departure, they evoke impressions of ritual solemnity, familial warmth and local memory. Integrating traditional soundscapes into short video narratives through contemporary recording and selective editing helps establish a clear emotional tone at the beginning of the viewing process. This auditory foundation enables viewers to enter cultural emotions early and provides the basis for the formation of emotional empathy.

4.2.2 Advancing Emotional Progression Through Audiovisual Rhythm

The coordination between musical rhythm and visual pacing plays an important role in deepening emotional experience. Gentle instrumental pieces are well suited for depicting intimate moments of grooming and Zanhua preparation, while more intense rhythms can reflect the psychological tension associated with identity transitions. Slow and resonant melodies align naturally with scenes of departure and separation. When audiovisual rhythms unfold in a layered and progressive manner, viewers follow the emotional trajectory shaped by the soundscape and gradually enter the emotional world of the cultural subjects. Through this process, emotional empathy develops from simple sentiment into deeper resonance.

4.2.3 Enhancing Embodied Experience Through Detailed Sound Effects

Compared with background music, detailed sound effects provide more tactile and immediate emotional cues. Sounds such as the soft click of a hairpin touching the hair, the subtle friction of garments, the rhythm of slow breathing or the gentle voice of an elder can be captured through close range recording and moderate amplification. These fine grained and authentic auditory details allow viewers to sense the tension, anticipation and bittersweet emotions experienced

by the cultural subjects. Emotional empathy is therefore transformed from an abstract response into an embodied experience. The audience is placed as if physically present within the ritual scene and gains a more immersive and culturally grounded emotional perception.

4.3 Interactive Co-Creation to Facilitate Behavioral Empathy

Behavioral empathy represents the highest tier in the empathy communication chain and serves as an important indicator of whether Xunpu culture can achieve living transmission within digital environments. It appears first in audience actions that are motivated by cultural identification, and second in the feedback process through which user interactions influence content creators and cultural texts, allowing continuous refinement of narrative strategies. Short video platforms provide practical mechanisms such as likes, comments, follow shot videos and hashtag participation. These mechanisms form the operational basis for generating behavioral empathy and expanding its influence.

4.3.1 Promoting Embodied Participation Through Experiential Engagement

Simple imitation of the Zanhua hairstyle may increase online visibility, but it does not constitute meaningful cultural participation. Deeper forms of engagement can be cultivated through experiential activities such as Zanhua experience days, reenactments of wedding customs and hands on workshops organized with the involvement of intangible cultural heritage bearers. These settings, whether conducted offline or through integrated online and offline formats, allow participants to carry out actions such as hair grooming, floral pin placement and bridal send off rituals. The combination of physical participation and emotional experience strengthens behavioral empathy. In this process, culture shifts from a distant spectacle to a lived practice, leading participants from passive observation to active involvement as cultural agents.

4.3.2 Building Distributed Cultural Memory Through User Co-Creation

User co-creation plays an essential role in expanding behavioral empathy. When audiences reproduce Xunpu wedding customs from different narrative positions such as bride, mother, relative or observer and continuously generate content related to specific cultural themes, the authority of narration gradually

shifts from a single creator to a collective group of participants. For instance, a hashtag activity that invites users to record their grandmother's Zanhua stories or share personal memories related to Zanhua participation can encourage extensive cultural documentation. As these narratives accumulate, they form a dispersed and interconnected network of cultural memory. Through repeated storytelling and collaborative creation, Xunpu culture is continuously revised, enriched and revitalized, while cultural identity is strengthened through ongoing participation by many contributors.

4.3.3 Using Feedback Loops to Sustain Cultural Regeneration and Dynamic Growth

Interactive behaviors such as comment exchanges, real time on screen messages, reposting with personal reflections and sharing within private communication channels broaden the circulation of cultural content and at the same time generate important feedback effects. These responses enable creators to adjust narrative structures, audiovisual approaches and interactive designs so that later works align more effectively with the expectations and emotional tendencies of the audience. Within this open and iterative system, cultural representation is continually updated and regenerated. In this way, Xunpu culture maintains dynamic vitality and sustained growth within digital environments.

In summary, the three dimensional communication pathway proposed in this chapter demonstrates how cognitive empathy, emotional empathy and behavioral empathy can be activated through narrative construction, audiovisual integration and interactive co creation. These mechanisms help short video representations of Xunpu culture move beyond fragmented symbolism and enable audiences to gain clearer cultural understanding, richer emotional connection and more meaningful forms of participation. By strengthening each stage of the empathy process, the optimized pathway provides a coherent structure for enhancing the communicative effectiveness of Xunpu culture in digital environments.

5 Discussion and Conclusion

This study adopts empathic communication as its analytical framework to examine the communicative logic, symbolic transformation, and audience engagement patterns of Xunpu culture in short-video environments. The findings reveal a clear disconnection between cultural visibility and cultural understanding. While highly recognizable symbols enhance the visibility of Xunpu culture, the compression of cultural context, women's lived experiences, and ritual emotions limits deeper meaning-making and value identification. Audience engagement likewise tends to remain at the level of viewing, imitation, and performative participation rather than developing into sustained cultural involvement. These findings suggest that the communication challenges surrounding Xunpu culture arise not simply from insufficient exposure, but from discontinuities across the cognitive, affective, and behavioral dimensions of empathy.

These findings are consistent with previous research emphasizing the role of understanding and emotional resonance in empathic communication (Liu & Song, 2020). However, the Xunpu case further demonstrates that increased visual exposure and digital interaction do not necessarily lead to deeper cultural understanding, emotional identification, or meaningful participation. Highly recognizable cultural symbols may circulate widely while becoming detached from the historical contexts, everyday experiences, and cultural meanings from which they originate. Similarly, imitation, check-ins, and other forms of platform interaction may increase audience involvement without necessarily developing into sustained cultural engagement. The findings therefore extend existing discussions of empathic communication by showing that, in short-video environments, cognitive understanding and emotional resonance need to be connected with embodied experience and co-creation to facilitate meaningful cultural participation.

Based on these findings, the study proposes a three-dimensional pathway that integrates narrative reconstruction, audiovisual expression, and interactive co-creation across cognitive, affective, and behavioral empathy. Rather than treating empathy as an auxiliary communicative effect, this framework positions

it as a connective mechanism linking cultural understanding, emotional identification, and participatory engagement. Theoretically, the study extends the application of empathic communication from interpersonal and psychological contexts to the digital communication of local culture. Practically, the proposed pathway offers guidance for local communities, intangible cultural heritage inheritors, short-video creators, and cultural and tourism practitioners in developing culturally grounded communication practices through contextualized narratives, audiovisual storytelling, embodied experiences, and participatory co-creation. These practices may, in turn, encourage tourists and other audiences to move beyond visual consumption toward deeper cultural understanding, emotional engagement, and meaningful participation. Future research could examine the applicability of this framework across different intangible cultural heritage contexts and digital platforms, while also exploring how cognitive, affective, and behavioral empathy develop through sustained audience participation.

References

- Duan, C., & Hill, C. E. (1996). The current state of empathy research. *Journal of Counseling Psychology*, 43(3), 261-274. <https://doi.org/10.1037/0022-0167.43.3.261>
- Hu, T. T. (2022, October 12). *Head adorned with floral pins and feet on the seashore: Xunpu women* [Video]. Douyin. <https://v.douyin.com/O3xUIT8NRZ4/>
- Kalisch, B. I. (1973). *What is empathy*. *American Journal of Nursing*, 73(9), 1548-1552.
- Liu, H. M., & Song, T. (2020). Measurement of empathetic communication: Resonance and correction in reporting major public health events. *Journalism*, (10), 12-18.
- Rogers, C. (1957). The necessary and sufficient conditions of therapeutic personality change. *Journal of Consulting Psychology*, 21(2), 95-103.
- Zang, J. T. [@kieuphungtaytang]. (2024, March 10). *Zanhua* [Video]. TikTok. <https://vt.tiktok.com/ZSPfRgRCj/>
- Zhang, J. Y. (2004). Miscellaneous talks on Xunpu folk customs. *Fengze Historical and Cultural Materials*, 7, 3-8.
- Zhao, J. G. (2021). On consensus communication. *Modern Communication*, (06), 36-41.

บทคัดย่อ

ผู้เขียนเชื่อว่าวัสดุทุกสิ่งบนโลกล้วนมีความงามและเอกลักษณ์เฉพาะตัว และมนุษย์ในฐานะผู้สร้างสรรค์สามารถออกแบบเพื่อเพิ่มคุณค่าให้กับวัสดุเหล่านั้นได้ แม้แต่วัสดุเหลือใช้ก็ยังคงมีคุณค่าในตัวเอง ในบริบทปัจจุบัน การบริโภคเครื่องใช้ทั่วโลกและการเกิดของเสียที่ตามมา ยังคงอยู่ในระดับสูง โดยการบริโภคเครื่องใช้ประเภทน้ำอัดลมทั่วโลกมีปริมาณมากกว่า 500 พันล้านลิตรต่อปี ส่งผลให้บรรจุภัณฑ์เป็นองค์ประกอบสำคัญของขยะมูลฝอย แม้มีเพียงบางส่วนบรรจุในขวดแก้ว แต่ปริมาณสะสมของฝาขวดโลหะก็เป็นแหล่งกำเนิดขยะโลหะจำนวนมาก สถานการณ์ดังกล่าวสะท้อนความจำเป็นของการออกแบบที่คำนึงการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและการนำวัสดุกลับมาใช้ใหม่อย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะ “ฝาขวดจิบ” ซึ่งเป็นโลหะที่มีลวดลายแตกต่างกันไปตามยี่ห้อเครื่องดื่ม งานวิจัยนี้จึงมุ่งนำฝาขวดจิบที่ใช้แล้วกลับมาสร้างสรรค์เป็นเครื่องประดับที่มีคุณค่าทางสุนทรีย์และคุณค่าทางจิตใจ ทั้งต่อผู้ออกแบบและผู้สวมใส่ วัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้แก่ 1) เพิ่มคุณค่าให้กับฝาขวดจิบที่ใช้แล้วโดยเปลี่ยนให้เป็นชิ้นส่วนของเครื่องประดับ 2) จัดกิจกรรมเวิร์กช็อปทำเครื่องประดับด้วยมือสำหรับบุคคลที่มีความบกพร่องทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา หรือประสาทสัมผัส เพื่อพัฒนาศักยภาพและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในสังคม และ 3) พัฒนาเวิร์กช็อปให้เป็นกิจกรรมที่มีความยั่งยืน และเป็นกรณีศึกษาในการนำไปปรับใช้ในประเทศอื่น ๆ ได้ในอนาคต การวิจัยเป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (research and development: R&D) โดยรวบรวมฝาขวดจิบจากร้านอาหาร แล้วทดลองแปรรูปด้วยเทคนิคการตี ทบ เคาะ และตอก เพื่อปรับเปลี่ยนรูปทรงให้กลายเป็นเม็ดลูกปัด ก่อนนำมาประกอบเป็นเครื่องประดับที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ กระบวนการที่พัฒนาขึ้นถูกนำไปใช้เป็นต้นแบบในการจัดกิจกรรมเวิร์กช็อปและประเมินผลจากการดำเนินงานจริง ผลการวิจัยพบว่าสามารถพัฒนาเครื่องประดับจากฝาขวดจิบที่ใช้แล้วให้เกิดความงามและคุณค่าใหม่ได้ ผู้เข้าร่วมสามารถผลิตผลงานด้วยตนเอง เกิดความภาคภูมิใจและได้รับการยอมรับ บางชิ้นงานถูกนำไปจัดแสดงและจำหน่ายผ่านร้านของมูลนิธิ รายได้ถูกนำกลับไปสนับสนุนกิจกรรมต่อเนื่อง งานวิจัยสะท้อนพลังของการออกแบบในการเพิ่มมูลค่าวัสดุเหลือใช้ ควบคู่กับการสร้างคุณค่าทางสังคม เศรษฐกิจ และจิตใจอย่างยั่งยืน และสามารถนำรูปแบบกระบวนการดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นหรือในต่างประเทศได้ในอนาคต

คำสำคัญ : วัสดุที่ยั่งยืน, เครื่องประดับที่ทำขึ้นจากวัสดุที่ผ่านการใช้งานมาแล้ว, ฝาขวดจิบ, ธุรกิจเพื่อสังคม

To Empower People Who are in Disadvantage Groups and Build Community Through a Handmade Jewelry-Making Workshop From Reclaimed Materials

Chanida Kanmuang¹

Received : February 2, 2026

Revised : March 1, 2026

Accepted : March 5, 2026

¹ Lecturer, Faculty of Fashion Marketing and Management, Raffles International College
E-mail: chanida@rafflesinternationalcollege.ac.th

Abstract

The author believes that every material in the world possesses its own beauty and uniqueness, and that human beings, as creators, can enhance the value of those materials through design. Even discarded materials retain intrinsic value. In the current global context, beverage consumption and the resulting waste generation remain at high levels. Global soft drink consumption exceeds 500 billion liters annually, making beverage packaging a significant component of municipal solid waste. Although only a portion is packaged in glass bottles, the cumulative number of metal crown caps constitutes a considerable source of metal waste. This situation highlights the need for design approaches that emphasize resource efficiency and creative reuse—particularly of crown caps, which feature distinctive patterns varying by beverage brand. This research therefore aims to transform used crown caps into jewelry with aesthetic and emotional value for both designers and wearers. The objectives are: (1) to add value to discarded crown caps by converting them into jewelry components; (2) to organize handmade jewelry workshops for individuals with physical, mental, intellectual, or sensory disabilities in order to enhance their capabilities and social participation; and (3) to develop the workshop model into a sustainable activity and can be a case study to adapt with other countries in the future. The study employs a Research and Development (R&D) methodology. Crown caps were collected from restaurants and experimentally reshaped through hammering and dapping metal techniques into bead-like elements, then combined into adjustable jewelry pieces. The developed process was implemented as a prototype workshop and evaluated in practice. The results demonstrate that used crown caps can be transformed into jewelry with renewed beauty and value. Participants were able to create their own pieces, fostering pride and social recognition. Some works were exhibited and sold through a foundation shop, with proceeds reinvested to support ongoing activities. The research underscores the power of design to upcycle waste materials while generating sustainable social, economic, and emotional value, and the developed process can be further adapted and applied in other contexts or internationally in the future.

Keywords: sustainable materials, reclaimed Jewelry, crown caps, social enterprise

Introduction

Certain groups in society are marginalized due to their social and economic positions. Mainstream education does not always provide disadvantaged groups with opportunities to develop skills and experiences that enable social inclusion (Starky, 2017). In England, some of the most disadvantaged populations live without adequate support or equality, often due to factors such as poor internal group management and socio-economic deprivation. Although many individuals in the United Kingdom face multiple disadvantages, a large proportion are people with disabilities (Equality and Human Rights Commission, 2016).

It is widely recognized that individuals from disadvantaged groups have fewer opportunities compared to those in more favorable circumstances. They often encounter significant challenges in securing employment and accessing education. Furthermore, communities face numerous social issues that government bodies or local authorities are unable to address comprehensively (Gidron & Hasenfeld, 2012).

Despite the growing presence of social enterprises and community-based initiatives supporting disadvantaged groups, there remains a limited body of research examining how creative skill-based workshops within social enterprise settings can simultaneously address social inclusion, skill development, and environmental sustainability. Existing studies primarily focus on employment generation or policy frameworks, with less attention given to practice-based models that integrate recycled materials, artistic production, and empowerment of people with disabilities. Furthermore, there is insufficient exploration of how small-scale social enterprise projects can function as replicable models that enhance both social participation and environmental awareness among marginalized groups. Therefore, a clear research gap exists in understanding how socially driven creative workshops—such as jewelry making from reclaimed materials—can operate as an inclusive, sustainable social enterprise model that benefits disadvantaged communities while addressing waste-related challenges.

Social enterprises are businesses that aim to create positive social change by reinvesting profits in social and environmental causes. They operate across

various sectors and often promote inclusive participation, with some focusing specifically on supporting people with disabilities. One example is TimeBuilders, a local charity in Sheffield that provides disadvantaged groups with opportunities to contribute to their communities (Starky, 2017). The organization welcomes members and volunteers and runs several initiatives, including the Making Project, which produces handcrafted items from recycled materials and offers space for creative activities (Church Action on Poverty, 2017).

Motivated by a commitment to social benefit, the researcher volunteered to establish “The Solace: Jewelry Making Workshop.” The workshop teaches handmade jewelry skills using reclaimed materials, particularly crown caps—common waste generated partly from alcohol consumption. According to the World Health Organization (WHO, 2024), 43% of the global population are heavy drinkers (Seekhantod et al., 2024).

According to the World Health Organization (2024), global beverage consumption and the resulting waste generation remain at high levels worldwide. With global soft drink consumption exceeding 500 billion liters annually, beverage packaging constitutes a substantial component of solid waste streams. Even if only a small proportion of these beverages is packaged in glass bottles, the cumulative volume of associated crown caps represents a considerable source of metal waste. In response to this issue, this study proposes the reuse of discarded crown caps as a sustainable material resource. By transforming these caps into value-added products, the research aims to contribute to environmentally responsible design practices and promote waste reduction through creative reuse.

Crown caps are made of steel and feature unique beverage brand logos on their tops (Crown Seal Public Company Limited, n.d.). Discarded crown caps were reshaped into jewelry components for participants to create their own pieces during the workshop.

After the workshop, the researcher collected the participants’ work for display and sale at a charity pop-up exhibition. The proceeds were donated to TimeBuilders, a local charity in Sheffield, to support future workshops.

This project represents a significant achievement, having received recognition

in the Innovation Award competition at Sheffield Hallam University, where the research was initially developed. As a Thai student who had the valuable opportunity to organize and implement this project in the United Kingdom, I am honored to have contributed to a social enterprise initiative. The experience gained through this work provides a strong foundation for future adaptation and development, with the aim of generating broader social benefits in Thailand and other international contexts.

The aims of research

1. To enhance the value of the waste, which are crown caps, by transforming them to be the components of jewelry
2. To conduct the jewelry handmade workshop for empower participants who are in disadvantage groups and develop their skills and experience that would enable them to be part of social community.
3. The jewelry handmade workshop is created to be a sustainable activity that it can be a case study to adapt with other countries in the future.

Sustainable Material

Nowadays, Jewelry is not always made from precious materials. According to Manheim (2009), “the preoccupation could in itself be construed as a way of recycling, where old ideas are revisited and reinterpreted with the knowledge of hindsight. Currently, there is a thriving trade in the resale of 20th-century jewelry, jewelry can be not big auction houses, antiques makers and fairs. Buying second – hand, already-existing jewelry, whether it is antique or relatively contemporary, represents another form of recycling. It seems that an examination of jewelry, or indeed, any other subject from the point of view of sustainability immediately opens up a debate which raises more questions than it answers.”

A part of jewelry designers has started to create their works from recycled things. As Maria said “The rich history of jewellery, encompassing its material worth, social importance, and perceptions of value, served as an effective tool for sparking a discussion on emphasizing the worth of discarded materials and giving them a new life” (Hanson, 2013). Izabela Nowak’s artistic eye and creativity illustrate us that there is beautiful even in the goods people so easily throw out (Blay, 2015).

What are the crown caps?

The crown cap is the top of the bottle. It is generally fully decorated with the design of the brand and logo of the beverage. People have to open it before drinking. Metal caps with plastic liners are used for the glass bottle and are typically made of steel (Crown Seal Public Company Limited, n.d.). Indeed, the quality of crown cap’s steel are very strong but their thickness is quite thin. So, it is more flexible than other kinds of steel. Researcher have therefore started to collect discarded bottle caps from restaurants.

Social enterprise

Social enterprise is the potent concept for business in community and volunteer organizations (Doherty et al, 2009). Part of their profits (more than 50%) will be given, reinvested or donated to the social projects. They are also building the working opportunities and chances for people, changing the society they work in and producing sustainable evolution objectives in the real world. In England, social enterprises are growing and exceeding their mainstream Small and Medium Enterprise counterparts in most of the areas of businesses.

Sheffield Hallam University have cooperated to create Social Enterprise Social. The aim is to create involvement between community enterpriser and someone who is attending it, to exchange their ideas or to inspire in network.

According to Starky (2017), TimeBuilders is the local charity in St.Mary’s church Sheffield. The aim is to involve people who would like to be volunteers and allow them to use their skills, passions, knowledge or whatever they have for doing a meaningful project to make a difference to other’s lives. The charity provide warm welcoming spaces for everyone who is lonely and who do not have any meaningful things to do. The way to resolve the problem of people

who feel abandoned is not trying to find out what are their issues or what they lack. Instead, the positive part of the solution is how we can support and make participants feel a sense of self-worth through the creative projects from volunteers, who willing to help and work with the individuals. The majority of charity's participants are from disadvantaged social backgrounds. Most of them have experienced lonesomeness, deprivation, mental health issue and unemployment. In the present time, they have almost 500 members.

TimeBuilders is conducting all types of activities (CAP, 2017). But the main projects are nourishing, learning, making, growing and connecting. Making workshop is related to this research, which focus on up-cycled products for environmental and social (Tenuta et al, 2024). The volunteer also produce the materials and equipment for all participants. The aim of workshop is to re-use the waste things around us and transform materials into useful products in the way of a craftsman. By the way, during the workshop people can work together and share the tools, skills which can foster a feeling of companionship. Everyone is welcome to be a volunteer at TimeBuilders. People can design whatever they have, use their knowledge or skills to make a project for other people (CAP, 2017). The opportunities are flexible for organization. Volunteers can decide to be a part of the old project or create a new group to be a leader of a project (Barnett, 2017). This is not a full-time job, and then members can manage their own time to come along in the TimeBuilders whenever they can. In the methodologies step 2, the researcher explained more about the experience from working as a volunteer in TimeBuilders.

Methodologies

This study employed a Research and Development (R&D) approach. The R&D methodology was used to design, develop, implement, and evaluate a practical workshop model through iterative experimentation, field application, and participant feedback. The process involved material experimentation, collaboration with social enterprise initiatives, implementation of pilot workshops, and assessment of outcomes in order to refine the model for sustainability and future replication.

1. Made experiment with waste materials and prepare the components of jewelry for participants

This study began with collecting various types of bottle caps from restaurants, followed by experimentation with different jewelry-making techniques. Crown caps were selected due to their steel composition, which is durable yet malleable. Hammering was used to flatten the caps, and a dapping technique was applied to form semi-circular shapes. The pieces were then assembled using rivets to create beads.

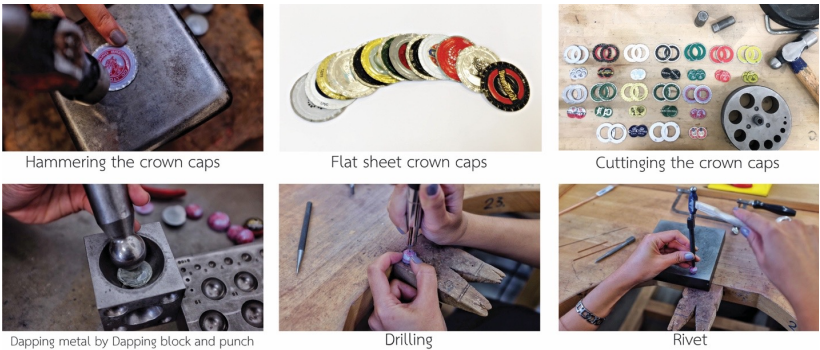
Figure 1

The bottle caps were collected from restaurants and made experiment by jewelry making techniques.



Figure 2

The processes of making beads by crown caps



The original patterns on the crown caps were preserved on the beads despite the reshaping process. Each bead was prepared and provided to participants in the handmade jewelry workshop by the researcher.

Figure 3

The beads by author provided for participants in handmade jewelry workshop



2. Apply Innovation Award

Social Enterprise Social is an initiative of the Sheffield Hallam University Student Union. The university administers the Innovation Award, which provides funding to students who successfully propose projects that benefit the community and reinvest profits for social impact. The award is divided into two categories: the Starting Up Award and the Growing Up Award. As a first-time applicant, the researcher applied for the Starting Up Award and was granted £500 to conduct the workshop.

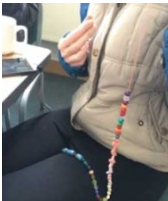
3. Cooperated with local charity in Sheffield, which called TimeBuilders

According to Church Action on Poverty (CAP, 2017), TimeBuilders runs several projects, including the Making Project known as the Solace Women's Group for jewelry and card making. This study was conducted within the Solace workshop. The group is led by Lydia, a TimeBuilders volunteer who has organized the sessions for some time and is familiar with the participants (CAP, 2017). The researcher's initial role was to assist her during the sessions.

Table 1

Observation working with TimeBuilders

Participant's works	Activities Explanation	Feedback
Week 1: 6 Feb 2017. 	1st, the researcher worked as an assistant teacher for the Solace Women's Jewelry and Card Making Group, supporting participants by cutting paper, locating materials, offering suggestions for decoration, and preparing coffee or tea.	Participants enjoyed interacting with one another, and compliments helped increase their confidence and engagement. Some participants were happy to be photographed, while others declined, highlighting the sensitivity of this issue. When asked why they chose card making over jewelry making, all eight participants responded that jewelry making seemed more difficult. Additionally, the workshop had only one instructor, limiting the level of individual support available.

Participant's works	Activities Explanation	Feedback
Week 2: 13 Feb 2017. Lydia, teacher at TimeBuilders. 	2nd, the researcher taught participants to make cards using readily available materials, marking the first teaching experience with the group.	The main instructor, Lydia, provided guidance throughout the workshop, including sharing participants' material preferences and encouraging the researcher to engage them through questions and conversation. She also emphasized that photographing participants is a sensitive matter and advised the researcher to obtain their permission before recording any information.
Week 3: 28 Feb 2017.  	3rd, the researcher had the opportunity to teach jewelry making using tools such as pliers and scissors, with colorful beads as materials. Three types of jewelry—earrings, bracelets, and necklaces—were created, and participants selected their preferred design to replicate. (animation principles)	This week demonstrated that all participants required teacher attention. Some were unable to work independently without guidance, while others confidently experimented with mixing and matching materials. Most participants preferred simple shapes, such as circular beads in various colors.

Participant's works	Activities Explanation	Feedback
Week 4: 6 March 2017. 	4th, The author had a second opportunity to teach handmade jewelry making to the participants, similar to Week 3.	This time, participants were able to complete their work independently, which greatly differed from the previous session. They were proud to present their creations, with some allowing the researcher to photograph them. Many participants immediately wore the jewelry they made, and the workshop was filled with smiles and positive interactions between participants and teachers.
Week 5: 13 March 2017. 	5th, the researcher returned to card-making and observed how long the participants remained focused on their work without engaging in other activities.	This week showed that participants focused on card making for the first 10 minutes, after which some became distracted by cutting paper, gathering more materials, or chatting. As a result, one student finished early and asked the researcher for help making a bracelet.
Special week; Pop-Up Workshop, International Women's Day, 16 March 2017 	The author prepared materials and equipment for the participants and conducted a short handmade jewelry workshop (15–20 minutes) with 5–6 participants per session. After one group finished, the next group attended the session.	The “Handmade Jewelry Workshop” for women ran from 10 a.m. to 2 p.m., attracting over 100 attendees. Approximately 50 participants joined the researcher's session. Participants enjoyed making jewelry, which they took home for themselves or their daughters. The researcher noted the smiles on their faces, reflecting the happiness of all participants.

In summary, the volunteer researcher learned to communicate effectively with individuals living with disabilities and mental health conditions. Providing high-quality equipment, beads, and stretchable cord, considering participants' preferred colors and shapes, and giving positive feedback were essential (Hatcher, n.d.), while avoiding interruptions prevented participants from feeling they had done something wrong.

4. Organized the first workshop by researcher

The workshop included 11 participants with mental health or physical disabilities from the local charity TimeBuilders, and five instructors, including the researcher.

Figure 4

The jewelry handmade workshop, 1st time, Garden room, St. Mary Sheffield, 28 April 2017.



Figure 5

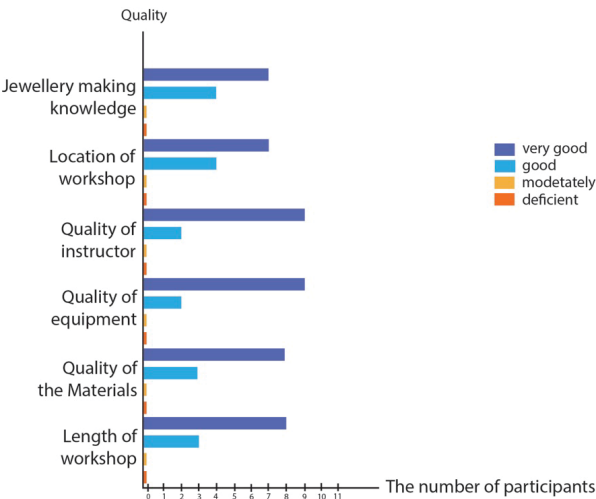
The participant's works from the jewelry handmade workshop, 1st time



After the first workshop, the researcher distributed questionnaires to all 11 participants.

Figure 6

The statistic information of participants' feedback created by author



During the second workshop, participants created jewelry using a manual leaflet prepared by the researcher. The researcher provided an introduction and demonstrated how to use the jewelry-making tools. The most effective teaching approach was to explain each step clearly, allow sufficient time for task completion, and remain patient (Hatcher, n.d.).

Figure 7

The jewelry handmade workshop, 2nd time, 11 July 2017



In this session, all participants demonstrated a high level of engagement and performance. Their understanding appeared to improve significantly through the use of the leaflet, which provided clearer guidance and structure. The overall quality of the work produced was very good. This may be attributed, in part, to the participants' awareness that their work would be collected for exhibition and sale at the fair, which likely enhanced their motivation and attention to detail.

Figure 8

The participant's works from the jewelry handmade workshop, 2nd time



After finished the workshop, researcher collected the participant's works and created display for their works and exhibited in The Great Upcycle Fete, St. Mary's church on 29th July 2017. During the event, three pairs of earrings created by participants and one pair designed by the researcher were sold, in addition to two chokers. The total income generated from these sales was £78. All proceeds were subsequently donated to TimeBuilders.

Figure 9

Exhibition Store of the participant's work and my jewelry design to sell in St. Mary's church, 29th July 2017



The research results

1. Enhancing the Value of Waste Crown Caps through Transformation into Jewelry Components

This study developed an innovative jewelry-making technique that transforms discarded metal crown caps into bead-like components through hammering and dapping metal processes. By reshaping and refining these materials, the research demonstrated that waste objects—often perceived as valueless—can be recontextualized as aesthetically meaningful design elements (Blay, 2015). The findings affirm the proposition that all materials possess intrinsic qualities that can be enhanced through creative intervention.

In the broader environmental context of increasing global beverage consumption and associated packaging waste, the accumulation of crown caps

represents a significant yet underexplored source of recyclable metal (Manheim, 2009, pp. 8-10). This project highlights the potential of design to respond to environmental challenges through upcycling practices that emphasize resource efficiency and creative reuse. The results confirm that used crown caps can be successfully transformed into jewelry pieces with renewed beauty, emotional resonance, and market value, thereby extending the lifecycle of discarded materials (Hanson, 2013).

2. Conducting Jewelry-Making Workshops to Empower Disadvantaged Participants

The developed jewelry-making process was implemented in a workshop setting involving individuals experiencing mental health conditions and various disabilities. The workshop provided participants with opportunities to acquire new technical skills, engage in creative expression, and contribute to tangible outcomes. Feedback indicated that participants enjoyed the process of creating jewelry and perceived the activity as meaningful and relevant to their lives. The act of transforming waste materials into wearable objects fostered a sense of pride, accomplishment, and social recognition among participants. Selected works were exhibited and sold at a local fair, generating a total income of £78. All proceeds were donated to TimeBuilders to support future workshops. This outcome demonstrates how design-led initiatives can generate not only creative outputs but also social and economic value (Doherty et al, 2009).

The findings support the view that designers have both the capacity and the responsibility to address human challenges at individual and societal levels through socially engaged practice (Roy, 2015). By involving surrounding communities in the workshop activities, the project contributed to building social connections and fostering inclusion through collaborative making.

3. Developing a Sustainable Workshop Model for Broader Adaptation

Beyond its immediate outcomes, the project aimed to establish a sustainable workshop model that could be replicated and adapted in different contexts. Following its implementation in the United Kingdom, the project was presented at the 6th International Conference of the College of Education, Art Education and Contemporary Challenges, at Sultan Qaboos University, Oman, on 8 October

2019. During this event, the bread-making process from crown caps was demonstrated to undergraduate students, and the experiences from the TimeBuilders workshop were shared as a case study of socially engaged design practice.

Figure 10

A Jewelry handmade workshop, Sultan Qaboos university, Oman, 8 Oct 2019



The Research and Development (R&D) methodology employed in this study enabled the systematic testing, refinement, and evaluation of the jewelry-making process as a prototype workshop model. The results suggest that the model is adaptable and has the potential to be implemented in other communities and international contexts. Overall, this research demonstrates that upcycling waste materials through participatory design workshops can generate sustainable environmental, social, economic, and emotional value. The project establishes a replicable framework through which handcrafted jewelry production can serve as a vehicle for empowerment, community building, and responsible material practice, with potential for continued development worldwide.

The researcher had the opportunity to be a special guest at Chulalongkorn University on January 23, 2020, to share experiences and passion for meaningful

handmade jewelry workshops with Bachelor students in the subject Jewelry Design and Entrepreneurship.

Figure 11

Guest lecturer of jewelry design at Chulalongkorn University



Conclusion

The findings of this study demonstrate that crown caps possess significant potential and inherent value to be reshaped into contemporary jewelry components. This finding is consistent with the aforementioned research. As Maria Hanson stated, “The rich history of jewellery, encompassing its material worth, social importance, and perceptions of value, served as an effective tool for sparking a discussion on emphasizing the worth of discarded materials and giving them a new life” (Hanson, 2013). Similarly, Izabela Nowak’s artistic vision demonstrates that beauty can be discovered even in objects that people readily discard (Blay, 2015). Through a Research and Development (R&D) approach, the study successfully designed, implemented, and evaluated a jewelry-handmade workshop using reclaimed materials. The workshop involved 11 participants

with mental health problems or physical disabilities, supported by 5 instructors, and was conducted in collaboration with a local social enterprise initiative. The results show that participants were able to independently produce jewelry pieces, exhibit their work, and in some cases sell the products or donate proceeds to support charitable activities. Questionnaire feedback and workshop observations indicated increased confidence, pride, and social participation. These outcomes suggest that the creative reuse of crown caps generates not only aesthetic value but also measurable social and psychological benefits.

Figure 12

Contemporary Jewelry with adjustable beads made from crown caps created by author.



These findings support the concept of social enterprise, which identifies business activities within community and volunteer organizations as powerful mechanisms for creating social value (Doherty et al, 2009). The workshop combined craft production with income generation and charitable contribution. This approach reflects a practical application of social enterprise principles in a community setting.

Furthermore, the case study aligns with the mission of TimeBuilders, a local charity based at St. Mary's Church in Sheffield (Starky, 2017). The organization encourages volunteers to use their skills and creativity to support disadvantaged individuals. It provides welcoming spaces for people experiencing loneliness,

unemployment, and mental health challenges. Rather than focusing on deficits, the charity emphasizes personal value and meaningful participation.

The outcomes of this research reflect these principles. Participants transformed discarded materials into valuable products, engaged in purposeful activity, and contributed to charitable causes. This demonstrates that the project was successfully implemented within the case study context and generated both creative and social impact.

This study addresses the identified research gap by demonstrating how a small-scale social enterprise model can integrate environmental sustainability with social inclusion. Rather than focusing solely on employment outcomes, the workshop model combined material experimentation, skill development, and community engagement. The partnership with a local charity and support from the Innovation Award suggest that social enterprises can operate as practical platforms for empowering disadvantaged groups while reducing waste.

The findings extend theoretical perspectives on social enterprise by showing that socially driven initiatives may generate value beyond economic return, particularly by fostering participation, confidence, and a sense of belonging among marginalized individuals. The transformation of discarded crown caps into value-added jewelry reflects principles of sustainable design and circular practice.

This interpretation is supported by Tenuta et al. (2024), who emphasize that workshop-based making processes contribute to both environmental and social value creation through up-cycled production. However, while the present study demonstrates promising outcomes, the scale remains limited and long-term social impact has yet to be systematically measured.

Future research should involve larger samples and longitudinal evaluation to assess sustained social inclusion and economic viability. Stronger integration with existing scholarship on disability inclusion, social enterprise development, and sustainable design would further enhance the theoretical contribution. The crown cap jewelry prototypes and process model show potential for replication in other communities, but their adaptability across cultural and economic contexts requires further examination.

References

- Barnett, R. (2017). *Rob Barnett: Timebuilders*. Sheffield Flourish. <https://sheffield-flourish.co.uk/stories/rob-barnett-timebuilders/>
- Blay, P. (2015, November 24). *Upcycled jewelry from juice and milk cartons by Izabela Nowak*. Beading Gem. <http://www.beadinggern.com/2015/11/upcycled-jewelry-from-juice-and-milk.html>
- Church Action on Poverty. (2017). *Voices from the margins conference reports: Timebuilders*. <https://www.church-poverty.org.uk/voices-from-the-margins-conference-reports-timebuilders>
- Crown Seal Public Company Limited. (n.d.). *Crown cap*. Retrieved August 17, 2026, from <https://crownseal.co.th/en/product/crown-cap>
- Doherty, B., Mason, C., & Foster, G. (2009). *Management for social enterprise*. SAGE.
- Equality and Human Rights Commission. (2016). *England's most disadvantaged groups: People with learning disabilities*. https://www.equalityhumanrights.com/en/publication-download/englands-most-disadvantaged-groups-learning-disabilities_0.pdf
- Gidron, B., & Hasenfeld, Y. (2012). *Social enterprises: An organizational perspective*. Springer. <https://doi.org/10.1057/9781137035301>
- Hanson, M. (2013). What's in my stuff? How sustainable is the mobile phone? *Making Futures Journal*, 3, 1-11. <https://makingfutures-journal.org.uk/index.php/mfj/article/view/137/251>
- Hatcher, N. (n.d.). Tips for teaching jewelry making to developmentally disabled adults. *Jewelry Making Journal*. Retrieved August 17, 2026, from <https://jewelrymakingjournal.com/tips-for-teaching-jewelry-making-to-developmentally-disabled-adults/>
- Manheim, J. (2009). *Sustainable jewellery*. A. & C. Black.
- Roy, E. (2015, September). *When we design for disability, we all benefit* [Video] TED Conferences. https://www.ted.com/talks/elise_roy_when_we_design_for_disability_we_all_benefit
- Seekhunted, S., Toutchon, Y., Buatale, K., & Latsungnoen, C. (2024). A study of factors affecting alcohol consumption among students in one secondary

- school in Dan Khun Thot district, Nakhon Ratchasima Province. *Journal of Medical and Public Health Region 4*, 14(3), 63–76.
- Starky, J. (2017). *TimeBuilder: Tales of an alternative currency*. Now Then Sheffield. <https://nowthenmagazine.com/articles/timebuilders-ales-of-an-alternative-currency>
- Tenuta, L., Testa, S., Antinarelli, F., & Cappellieri, A. (2024). Sustainable materials for jewelry: Scenarios from a design perspective. *Sustainability*, 16(3), 1309. <https://doi.org/10.3390/su16031309>
- World Health Organization. (2024). *Global status report on alcohol and health and treatment of substance use disorders*. World Health Organization. <https://iris.who.int/server/api/core/bitstreams/32b161e9-5683-40f5-a1c3-1c92a76d5cda/content>

บทคัดย่อ

ปัจจุบันมีการไหลบ่าทางเทคโนโลยีและวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาเป็นจำนวนมาก อีกทั้งผู้เรียนในปัจจุบันได้เข้ารับการศึกษาในโรงเรียนนานาชาติเพิ่มขึ้นในทุก ๆ ปี ทำให้คนรุ่นใหม่ห่างจากการเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมไทยส่งผลให้มีความสนใจในประเพณีไทยลดลง โดย UNESCO ได้ตั้งเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนด้านการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม และนโยบาย Soft Power ของไทยก็มุ่งเสริมสร้างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จึงควรส่งเสริมการเห็นคุณค่าให้กับเยาวชนและมีความต้องการในการอนุรักษ์สืบทอดประเพณีไทยสืบต่อไป จากการศึกษาเบื้องต้นพบว่างานศิลปะและประเพณีมีความเชื่อมโยงกัน โดยศิลปะเป็นวิชาที่ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการ เรียนรู้จากลงมือปฏิบัติ และสามารถสร้างความภาคภูมิใจให้กับผู้เรียนต่อยอดเป็นการเห็นคุณค่าได้ ซึ่งช่วงวัยที่เหมาะสมในการเรียนรู้ คือ ช่วงวัยประถมศึกษาที่สามารถเข้าใจองค์ความรู้ที่ซับซ้อน บทความวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะส่งเสริมการเห็นคุณค่าประเพณีไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยใช้วิธีวิจัย คือ การศึกษาและสังเคราะห์ข้อมูลพัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษา แนวทางการส่งเสริมการเห็นคุณค่า คุณค่าของศิลปะ รูปแบบกิจกรรมและรูปแบบสื่อกิจกรรมประเพณีทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ผลการวิจัยพบว่าแนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเห็นคุณค่าประเพณีไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ 1) เป้าหมายของระดับการเห็นคุณค่า โดยแต่ละระดับต้องใช้ระยะเวลาที่เหมาะสมและต่อเนื่อง 2) เนื้อหาประเพณีไทยที่เข้าใจง่ายเหมาะกับวัย 3) รูปแบบกิจกรรมศิลปะที่ทำร่วมกับผู้อื่นและครอบครัวได้ 4) สื่อและวัสดุที่น่าสนใจ ทันสมัย เข้าถึงง่าย และ 5) การวัดและประเมินผล ความรู้ เจตคติ พฤติกรรม ผลงาน และความพึงพอใจ

คำสำคัญ : ประเพณี, กิจกรรมศิลปะ, นักเรียนประถมศึกษา

Art Activities to Promote the Appreciation of Thai Traditions for Elementary School Students

Chutipa Asavalertplakorn ¹

Intira Phrompan ²

Pornthep Lerttevasiri ³

Received : February 2, 2026

Revised : March 31, 2026

Accepted : April 20, 2026

¹ Master's student, Master of Art Education, Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: chutipa_asa@hotmail.com

² Assistant professor, Ph.D Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: Intira.p@chula.ac.th

³ Associate professor, Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: pornthep.le@chula.ac.th

Abstract

Currently, there is a significant influx of technology and foreign cultures, while increasing numbers of students are enrolling in international schools. As a result, younger generations are becoming less connected to Thai cultural roots, leading to decreased interest in traditional practices. UNESCO has emphasized the importance of safeguarding cultural heritage through the Sustainable Development Goals, while Thailand's Soft Power policy also seeks to strengthen cultural identity. Therefore, fostering awareness and appreciation among youth is essential for preserving Thai traditions.

Preliminary studies indicate a strong connection between art and tradition. Art education encourages imagination, hands-on learning, and a sense of pride, which can help cultivate appreciation of cultural values. Primary school students are at an appropriate developmental stage to understand such concepts.

This study aims to explore guidelines for organizing art activities that promote appreciation of Thai traditions among primary school students. The research methodology involves analyzing student development, approaches to value cultivation, the significance of art, and activity formats and media from both domestic and international contexts.

The findings suggest five key components: (1) clearly defined appreciation levels with continuous development, (2) simple and age-appropriate traditional content, (3) collaborative art activities involving peers and families, (4) engaging, modern, and accessible materials, and (5) comprehensive evaluation of knowledge, attitudes, behaviors, student work, and satisfaction.

Keywords: tradition, art activities, primary school students

ประเพณีไทย คือ สิ่งที่มีมรดกปฏิบัติสืบต่อกันมาจนเป็นแบบแผน ขนบธรรมเนียม หรือจารีตประเพณี (สำนักราชบัณฑิตยสภา, 2554) ซึ่งกิจกรรมของประเพณีไทยส่วนใหญ่มีความเกี่ยวข้องกับงานหัตถศิลป์ ไม่ว่าจะเป็นการพับ การแกะสลัก การวาด เป็นต้น โดยองค์การสหประชาชาติ (UNESCO) ได้เห็นถึงความสำคัญในการปกป้องคุ้มครองมรดกโลกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติ และได้มีการกำหนดเป็นเป้าหมายย่อยในเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน หรือ SDGs (Sustainable Development Goals) ซึ่งในประเทศไทยมีการขึ้นทะเบียนมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้แล้วถึง 5 อย่าง คือ โขน (ปี 2561) นวดไทย (ปี 2562) โนรา (ปี 2564) สงกรานต์ (ปี 2566) และ ต้มยำกุ้ง (2567) (กระทรวงการต่างประเทศ, 2567) จึงควรสนับสนุนให้คนในชาติร่วมกันอนุรักษ์ประเพณีไทยต่อไป

อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันคนรุ่นใหม่สนใจประเพณีไทยลดลงจากการไหลบ่าทั้งสื่อเทคโนโลยีและวัฒนธรรมต่างชาติที่น่าสนใจมากกว่า ทำให้อาจเกิดการสูญเสียอัตลักษณ์ไทยไปได้ ในการสร้างความรู้สึกที่ต้องการอนุรักษ์ ควรเริ่มจากการสร้างการเห็นคุณค่าเนื่องจากเป็นอารมณ์ความรู้สึกที่แสดงออกมานำไปสู่ความรู้สึกอื่น เช่น ผูกพัน ยกย่อง ห่วงแหน และพัฒนาเป็นความรู้สึกและพฤติกรรมที่ต้องการอนุรักษ์ประเพณีไทย (ปุลณรัตน์ พิชญ์ไพฑูรย์, 2561) และทฤษฎีเจตคติของแครทโวล บลูม และมาเซีย ได้แบ่งลำดับขั้นการเรียนรู้ไว้ 5 ขั้น คือ 1) รับรู้ 2) ตอบสนอง 3) เห็นคุณค่า 4) จัดระบบ 5) สร้างนิสัย (ทิตานา เขมมณี, 2566) จากการศึกษาเบื้องต้นพบว่างานศิลปะและประเพณีมีความเชื่อมโยงกัน เนื่องจากในอดีตงานประเพณีเป็นงานที่มีความสำคัญผู้คนจึงได้คิดค้นการประดิษฐ์ตกแต่งเพื่อตอบสนองความต้องการทางจิตใจให้งานประเพณีนั้น ๆ มีความสวยงามสมบูรณ์มากที่สุดและกลายเป็นมรดกสืบทอดมายังปัจจุบัน (วัฒน์ จุฑะวิภาต, 2552) ซึ่งศิลปะเป็นวิชาที่ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่มเกิดเป็นประสบการณ์ตรง รวมถึงสามารถสร้างอารมณ์ ความผูกพัน ไปจนถึงความภาคภูมิใจให้กับผู้เรียนและต่อยอดเป็นการเห็นคุณค่าได้ โดยการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางศิลปะและวัฒนธรรมช่วยให้เด็กเชื่อมโยงกับประเพณีและพัฒนาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (ธิดิ พุทธิษุฒิม, 2567; ญัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้, 2561; Sato, C., & Kitagawa, Y., 2022) โดยการสอนศิลปวัฒนธรรมสามารถเริ่มได้ตั้งแต่อายุ 10 ปีเป็นต้นไปหรือช่วงประถมศึกษาตอนปลายตามหลักสูตรแกนกลางของไทย ซึ่งเป็นช่วงวัยเหมาะสมที่มีความสนใจลงสิ่งใหม่ ๆ มีพัฒนาการด้านอารมณ์และสังคมที่เหมาะสม สามารถเปรียบเทียบความสัมพันธ์และความแตกต่างสิ่งรอบตัวได้ (กิมลพวรรณ อุ่นแก้ว, 2563) งานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการศึกษาถึงแนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า

ประเพณีไทย โดยเน้นไปที่กลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมสามารถเข้าใจองค์ความรู้ที่ซับซ้อนและเชื่อมโยงเนื้อหาได้ เพื่อให้คนรุ่นใหม่ให้ความสนใจ เกิดการเห็นคุณค่าและอนุรักษ์ประเพณีไทยต่อไปอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาและสังเคราะห์แนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อการเห็นคุณค่าประเพณีไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการวิจัยในบทความนี้เป็นการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และวิเคราะห์สังเคราะห์ โดยแบ่งกระบวนการดำเนินงานออกเป็น 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

ขั้นที่ 1 : การศึกษาเอกสารข้อมูลเบื้องต้น ได้แก่ 1) พัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษา 2) แนวทางการส่งเสริมการเห็นคุณค่า 3) คุณค่าของศิลปะ 4) การสร้างความซาบซึ้ง 5) ความเกี่ยวข้องระหว่างงานศิลปะและงานประเพณี

ขั้นที่ 2 : เก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ ได้แก่ 1) รูปแบบกิจกรรมทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ และ 2) รูปแบบสื่อกิจกรรมประเพณีทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ 3) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมศิลปวัฒนธรรมและแนวทางการวัดและประเมินผลการเห็นคุณค่า โดยตีพิมพ์ไม่เกิน 10 ปี

ขั้นที่ 3 : การสังเคราะห์ข้อมูลเป็นองค์ความรู้ใหม่และพัฒนาเป็นโมเดลแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะส่งเสริมการเห็นคุณค่าประเพณีไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ประกอบด้วย 1) ระยะเวลา 2) เนื้อหา 3) รูปแบบกิจกรรม 4) รูปแบบสื่อ และ 5) การประเมินผล

ขั้นที่ 4 : สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบบันทึกการทบทวนวรรณกรรม โดยประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้ ได้แก่ เอกสาร งานวิจัย และกิจกรรมประเพณีทั้งในและต่างประเทศและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวม 20 ผลงาน

พัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาเป็นช่วงวัยที่มีพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งร่างกาย สังคม สติปัญญา ภาษา และความสนใจ โดยช่วงวัยที่มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ ประเพณีไทย คือ ช่วงอายุ 9-12 ปี หรือชั้นประถมศึกษาตอนปลาย เนื่องจากมีพัฒนาการ สติปัญญาที่สูงขึ้น มีจินตนาการที่กว้างไกลขึ้น เปรียบเทียบเข้าใจความสัมพันธ์และแตกต่างของ สิ่งรอบตัว มีทักษะการแก้ปัญหา รวมถึงมีพัฒนาการเรื่องศีลธรรม-จริยธรรม ความรับผิดชอบ ในด้านอารมณ์ สามารถควบคุมและเรียนรู้การแสดงออกทางอารมณ์ที่สังคมยอมรับ ใส่ใจ ความรู้สึกตนเองและพยายามเข้าใจคนอื่นมากขึ้น ในขณะเดียวกันก็มีความกังวล ความเครียด ต้องการเป็นที่ยอมรับในกลุ่มและกังวลกับการแข่งขันด้านการเรียนกับเพื่อนร่วมชั้น ในด้าน สังคม มีการแบ่งกลุ่มตามเพศอย่างชัดเจน เลือกทำกิจกรรมตามความเหมาะสมกับเพศของตน แต่ก็สามารถทำงานร่วมกับเพศตรงข้ามได้ ในพัฒนาการด้านภาษา สามารถฟัง พูด อ่าน เขียน ได้ดี ใช้เวลาในการเรียนรู้ได้นานขึ้น และในด้านความสนใจของเด็ก มีงานอดิเรก สนใจการวาดรูป ถ่ายภาพ งานฝีมือ อ่านสารคดี เรื่องสั้น การ์ตูน นิตยสาร สนใจดาราศาสตร์ เทคโนโลยี สิ่งประดิษฐ์ เรื่องลึกลับ (กิมพลธรณ อุ่นแก้ว, 2563)

แนวทางการส่งเสริมการเห็นคุณค่า

การเห็นคุณค่าเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความซาบซึ้ง (appreciation) ซึ่งเป็น ประสบการณ์ทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลสำนึกถึงคุณค่า นำไปสู่ความผูกพันทางจิตใจ เกิด ความเห็นอกเห็นใจ นอกจากนี้การมีประสบการณ์อารมณ์เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาอารมณ์ สำหรับเด็ก ช่วยให้เด็กเติบโตเป็นผู้ที่เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นและนำไปสู่ความซาบซึ้งได้ โดย ทฤษฎีเจตคติ ของแครทโวล บลูม และมาเซีย ได้แบ่งลำดับขั้นการเรียนรู้ไว้ 5 ขั้น คือ 1) รับรู้ 2) ตอบสนอง 3) เห็นคุณค่า 4) จัดระบบ 5) สร้างนิสัย (ทิตินา แชมมณี, 2566) สามารถแยก รายละเอียดได้ ดังนี้

คุณค่าของผลงานศิลปะ

คุณค่าของศิลปะสามารถแบ่งได้เป็น 2 คุณค่า (ธนพร สายวงศ์ปัญญา, 2565) ดังนี้

1) คุณค่าทางความงาม (aesthetic value) เป็นการพิจารณาในเรื่องของความประณีต ความละเอียด มีระเบียบ น่าทึ่ง มีไหวพริบ ประหลาด แปลกหูแปลกตา และเป็นสิ่งที่มีคุณงาม ความดี

2) คุณค่าทางเรื่องราว (content value) เป็นการแสดงลักษณะบ่งบอกถึงความหมาย เรื่องราวความเกี่ยวข้องและจุดประสงค์แฝงอยู่ในผลงาน สามารถบอกเนื้อหาสาระสำคัญได้ ซึ่งคุณค่าทางเรื่องราวสามารถแบ่งได้หลากหลายด้าน คือ 1) คุณค่าเรื่องประวัติศาสตร์ 2) คุณค่า

ตาราง 1

ทฤษฎีเจตคติ

1.รับรู้	รู้ตัว		↑				แสดงการเปิดรับต่อสิ่งเร้าหรือข้อมูล เช่น ตั้งใจฟัง สังเกต รับข้อมูล
	เต็มใจรับรู้						
	ควบคุมการรับรู้		↑				
2.ตอบ สนอง ต่อค่า นิยม	ยินยอมตอบสนอง	ความสนใจ		↑	↑	↑	มีส่วนร่วมต่อสิ่งเร้า อย่างเต็มใจ เช่น พูดคุย ทำกิจกรรม
	เต็มใจตอบสนอง		↑				
	พึงพอใจในการตอบ สนอง		↑	เจตคติ	ค่านิยม	การปรับตัว	
3.เห็น คุณค่า	ยอมรับในคุณค่านั้น	↓	↓				เกิดการยอมรับและเห็นคุณค่าของ สิ่งที่เรียนรู้พัฒนาเป็นความเชื่อ ทัศนคติที่ดี มีแนวโน้มนำไปปฏิบัติ
	ชื่นชอบในคุณค่า			↓	↓		
	ผูกพันในคุณค่า					↓	
4.จัด ระบบ ค่านิยม	การสร้างมโนภาพ ของคุณค่า						จัดระบบและลำดับความสำคัญของ ค่านิยม เปรียบเทียบ ปรับปรุง และ บูรณาการให้สอดคล้องกับความคิด ของตนเอง
	การจัดระบบคุณค่า						
5.สร้าง นิสัย	มีหลักยึดใน การตัดสินใจ						ยึดถือค่านิยมจนกลายเป็นส่วนหนึ่ง ของบุคลิกภาพ และแสดงออกเป็น พฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ
	ปฏิบัติจนเป็นนิสัย						

หมายเหตุ. จาก ระดับชั้นความสามารถของบลูม (Bloom's Taxonomy), โดย ทิศนา ขัมมณี, 2566, อ้างถึงใน วรวิทย์ จันทร์สุวรรณ, 2568, SCIRNUTP (https://sci.rmutp.ac.th/woravith/?page_id=11322#)

เรื่องความเชื่อ 3) คุณค่าเรื่องศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี 4) คุณค่าเรื่องการเมือง การปกครอง
5) คุณค่าเรื่องชีวิตประจำวันของคนที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ 6) คุณค่าเรื่องธรรมชาติและ
สิ่งแวดล้อม 7) คุณค่าเรื่องวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน สำนวน คำพังเพย สุภาษิต 8) คุณค่าเรื่อง
ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

คุณค่าของศิลปะแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่

1) คุณค่าด้านความรู้สึก ความรู้สึกที่เกิดจากงานศิลปะเป็นตัวกระตุ้นความเชื่อและ
ความงาม

2) คุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอย เป็นสิ่งใช้สอยและเป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์

3) คุณค่าด้านการสร้างสรรค์ เป็นการสร้างสิ่งที่ไม่มีให้เกิดขึ้นทั้งแบบรูปธรรมและนามธรรม

4) คุณค่าด้านเนื้อหา เป็นสิ่งที่ศิลปินต้องการสื่อออกมา

5) คุณค่าด้านรูปทรง คือ มีการใช้ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ลงตัว ซึ่งการศึกษาในครั้งนี้ได้เน้นเนื้อหาคุณค่าทางความงามของงานศิลปะ และคุณค่าทางเรื่องราวในด้าน คุณค่าทางประวัติศาสตร์ และคุณค่าทางศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี

การสร้างความซาบซึ้ง

ปทุมรัตน์ พิษณุไพบูลย์ (2561) ได้เสนอทฤษฎีการสร้างซาบซึ้ง (appreciation forming theory) คือ การให้บุคคลเกิดประสบการณ์ทางอารมณ์จากการเข้าใจถึงความสำคัญ เห็นถึงประโยชน์ของคุณค่าของสิ่งนั้นและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ตรงที่เคยได้รับซึ่งวิธีการประกอบด้วย

1) กำหนดตัวคุณค่าเป้าหมาย หมายถึง สิ่งที่ต้องการทำให้เกิดคุณค่า สิ่งเป็นรูปธรรม ได้แก่ ประเทศชาติ พระมหากษัตริย์ บิดา มารดา พี่น้อง เพื่อน หน่วยงาน สิ่งเป็นนามธรรม ได้แก่ ความ เสียสละ ความกล้าหาญ ความซื่อสัตย์ เวลา

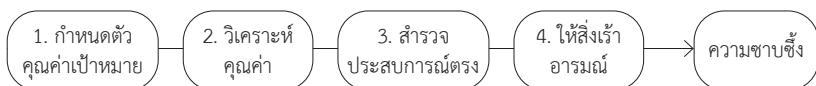
2) วิเคราะห์คุณค่า หมายถึง การพิจารณาใคร่ครวญ ความสำคัญของคุณค่าเป้าหมาย

3) สสำรวจประสบการณ์ตรง หมายถึง การค้นหาประสบการณ์ตรงที่บุคคลเคยได้รับเกี่ยวกับ คุณค่าเป้าหมาย เช่น ประสบการณ์เกี่ยวกับคุณค่าเวลาเกิดขึ้นเมื่อเหลือเวลาไม่มากนัก หาก ต้องทำสิ่งสำคัญที่สุดในชีวิตของตน

4) ให้สิ่งเร้าอารมณ์ หมายถึง สิ่งเร้าที่ใช้เป็นตัวกระตุ้นอารมณ์เพื่อสร้างซาบซึ้ง สิ่งกระตุ้นนี้ควรมีความเกี่ยวข้องกับคุณค่าเป้าหมาย สิ่งกระตุ้นที่ดีคือวัตถุศิลป์

ภาพ 1

รูปแบบการสร้างซาบซึ้ง



หมายเหตุ. จาก จิตวิทยาศิลปะ : สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์, โดย ปทุมรัตน์ พิษณุไพบูลย์, 2555, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การวัดและประเมินผลการเห็นคุณค่า

จิตพิสัยเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาความรู้สึก เจตคติ ค่านิยม คุณธรรม และจริยธรรมของผู้เรียน ญัตติภรณ์ หลาวทอง (2550) ได้นำเสนอระดับการเห็นคุณค่า ได้แก่ การรับรู้คุณค่า การชื่นชอบคุณค่า และการยอมรับคุณค่า

ซึ่งการวัดและประเมินด้านจิตพิสัยสามารถดำเนินการได้ 5 วิธี ดังนี้

1. **การรายงานตนเอง (self-report)** เป็นการให้ผู้เรียนแสดงความรู้สึกหรือความคิดเห็นของตนเองต่อสิ่งเร้าผ่านแบบสอบถามหรือมาตรวัดต่าง ๆ ทั้งแบบปลายเปิดและปลายปิด เหมาะสำหรับประเมินเจตคติและความรู้สึกภายในโดยตรง

2. **การสังเกตพฤติกรรม (observation)** เป็นการสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกจริงของผู้เรียนอย่างมีระบบ โดยใช้แบบบันทึกหรือมาตราประมาณค่า (rating scale) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สะท้อนพฤติกรรมตามสภาพจริง

3. **การตรวจสอบร่องรอยพฤติกรรม (obtrusive)** เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลทางอ้อมจากหลักฐานหรือร่องรอยที่เกิดขึ้น เช่น การใช้ทรัพยากร การเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อสะท้อนแนวโน้มพฤติกรรมของผู้เรียน

4. **การสัมภาษณ์ (interview)** เป็นการเก็บข้อมูลผ่านการสนทนา อาจเป็นรายบุคคลหรือกลุ่ม ทั้งแบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความคิดเห็นและความรู้สึก

5. **เทคนิคการจินตนาการ (projective techniques)** เป็นการใช้สถานการณ์หรือสิ่งเร้ากระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดหรือความรู้สึกออกมา เช่น การเล่าเรื่อง การเติมประโยค หรือการตีความภาพ เพื่อสะท้อนค่านิยมภายใน

ความเกี่ยวข้องระหว่างงานศิลปะและงานประเพณี

ประเพณีและงานศิลปะมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด โดยศิลปะเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเสริมให้ประเพณีมีความงดงามและสมบูรณ์ ทั้งในด้านการตกแต่งสถานที่ เครื่องใช้ในพิธี อาหาร และเครื่องแต่งกาย เช่น ประเพณีแต่งงานที่มีการประดับตกแต่งและเตรียมสิ่งของอย่างประณีต รวมถึงประเพณีลอยกระทงที่มีการประดิษฐ์กระทงซึ่งสะท้อนถึงศิลปะงานฝีมือ ศิลปะที่ปรากฏในงานประเพณีส่วนใหญ่เป็นศิลปะพื้นบ้าน (Folk art) ซึ่งเกิดจากวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น โดยมีทั้งการสร้างเพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน สนองความต้องการของสังคม และเกี่ยวข้องกับความเชื่อในพิธีกรรม ศิลปะพื้นบ้านจึงพัฒนาจากการใช้สอยไปสู่ความงดงามทางจิตใจ และมีความหลากหลายตามบริบทของแต่ละพื้นที่ งานศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านสามารถจำแนกได้หลายประเภท เช่น งานดิน งานไม้ งานดอกไม้ใบตอง เครื่องโลหะ งานทอ งานจักสาน การแกะสลัก ภาพเขียน สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และงานกระดาษ

	ประเพณี	ชื่องาน	สถานที่จัดงาน	กิจกรรมภายในงาน (ทักษะ)	ความรู้ (พุทธิพิสัย)	การเห็นคุณค่า		
						พฤติกรรมผู้เข้าร่วม	ทฤษฎีเจตคติ	คุณค่าศิลปะ
ประเพณีไทยในต่างประเทศ	สงกรานต์	Thailand day	ศูนย์วัฒนธรรมไทยแห่งรัฐนิวเจอร์ซีย์	กิจกรรมศิลปะ - ประกวดเขียนความและวาดภาพวันละวันไทยของจีน กิจกรรมอื่น ๆ - สรงน้ำพระ รดน้ำคำหัว - การละเล่นไทย นาฏศิลป์ไทย - สาธิตการทำขนมไทย	- เรียนรู้วัฒนธรรมเดิม เช่น การสรงน้ำพระ แต่งชุดไทย - ชมการแสดงไทยเดิม - สร้างสรรค์และประกวดศิลปะ	- ร่วมแสดง, ร่วมงาน ประกวด - เกิดความภาคภูมิใจจากการทำงานประกวด	- ระดับตอบสนอง (พึงพอใจ) สำหรับนักท่องเที่ยว - ระดับเห็นคุณค่า (ผูกพันในคุณค่าเนื่องจากการจัดงานไม่หยุด)	- ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี
ประเพณีต่างประเทศ	Gion Matsuri ญี่ปุ่น	Let's Go with Childrent!	kyoto, tensiji (2022)	รวมสถานที่ท่องเที่ยวในวันเทศกาลที่สามารถพาลูกไปได้ กิจกรรมศิลปะ - กิจกรรมพับกระดาษที่วัดพันซังจิ	นำเรื่องราวเทศกาลท้องถิ่นรูปแบบเข้าใจง่ายผ่านภาพประกอบ	การถ่ายทอดสุนทรียภาพวัฒนธรรม ศิลปะจากแม่สู่ลูก รุ่นสู่รุ่น	ระดับสร้างนิสัย (ปฏิบัติเป็นนิสัย)	- ประวัติศาสตร์ - ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี
ประเพณีต่างประเทศ	kodomo no hi ญี่ปุ่น	Kodomo no Hi 2025 Children's Day Festival	ศูนย์วัฒนธรรมญี่ปุ่นแห่งวอชิงตัน	กิจกรรมศิลปะ ประดิษฐ์คอปเปอร์โมบาย, ซูโมกระดาษ, ประดิษฐ์กระเป๋ากะดาษ, ประดิษฐ์ปลาคาร์พ กิจกรรมอื่น ๆ สาธิตกริราญี่ปุ่น, แสดงระบำ, เฝ้านิทาน kamishibai, สาธิตของเล่นกลไกญี่ปุ่น, เกมโกะ	- ได้รับความรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่น - สร้างสรรค์ผลงาน	สิ่งของที่ทำได้ สามารถนำไปใช้งานได้ เช่น การรวมแต่งชุดกระดาษ	ระดับการเห็นคุณค่า (ชื่นชอบในคุณค่า)	- ประวัติศาสตร์ - ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี - ชีวิตประจำวันของคนที่เกี่ยวข้องกันสิ่งต่าง ๆ

จากตารางพบว่า ประเพณีไทย แบ่งรูปแบบการจัดกิจกรรมได้เป็น 2 รูปแบบ คือ เพื่อการท่องเที่ยว และ เพื่อการศึกษา โดยรูปแบบการจัดกิจกรรมในเชิงการท่องเที่ยวจะเน้นไปในทางสร้างความสนุกสนาน เช่น การท่องเที่ยวตามสถานที่สำคัญต่าง ๆ การจัดการแสดง ศิลปวัฒนธรรม การประกวด ไปจนถึงกิจกรรมศิลปะระยะสั้น ส่วนรูปแบบการศึกษาพบว่าจะมีการสร้างความร่วมมือภายในโรงเรียนและคนในชุมชน ทั้งการจัดนิทรรศการผลงานจากผลงานนักเรียน การประกวดกระทง ประกวดชุดไทย เกิดเป็นความภาคภูมิใจในตนเอง รวมถึงผู้ปกครองสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้สร้างความสัมพันธ์ภายในชุมชนให้แน่นแฟ้นมากขึ้น

ในการเปรียบเทียบทั้ง 2 รูปแบบมีความเหมือนและแตกต่างกัน คือ รูปแบบกิจกรรมหลักที่สำคัญ เช่น การลอยกระทง การสรงน้ำ ส่วนรูปแบบกิจกรรมอื่น ๆ เช่น งานประดิษฐ์ต่าง ๆ มักเกิดขึ้นกับสถานศึกษา โดยรูปแบบแรกสามารถดึงดูดใจได้ดีมากกว่า เพราะมีความน่าสนใจ สนุกสนาน แต่รูปแบบกิจกรรมที่ 2 ที่นักเรียนได้ใช้เวลาในการทำกิจกรรมและเกิดความภาคภูมิใจสามารถสร้างการเห็นคุณค่าได้ดีกว่า

จากการศึกษาทั้งหมด 2 รูปแบบ คือ เกิดขึ้นภายในประเทศกับเกิดขึ้นในต่างประเทศ โดยกิจกรรมทั้ง 2 รูปแบบมีความน่าสนใจในการประยุกต์เป็นแนวทาง คือ การให้ผู้เข้าร่วมได้ทำกิจกรรมที่หลากหลาย ได้ชมการสาธิตและทดลองทำจริง โดยรูปแบบกิจกรรมศิลปะสามารถนำกลับไปที่บ้านและบางชิ้นสามารถนำมาใช้ในชีวิตจริงได้ นอกจากนี้รูปแบบแรกยังมีวิธีการต่อยอดอย่างยั่งยืน คือ การให้คุณแม่พาลูกไปร่วมงานเทศกาลประเพณีต่าง ๆ ได้ทำกิจกรรม

ร่วมกัน ซึ่งสามารถถ่ายทอดสุนทรียภาพจากแม่สู่ลูกได้ตลอดเวลา สร้างเป็นลักษณะนิสัยซึ่งเป็นขั้นตอนการเห็นคุณค่าระดับสูงสุด

จากการศึกษา พบว่ารูปแบบแนวทางการออกแบบกิจกรรมที่น่าสนใจและยั่งยืนควรออกแบบกิจกรรมที่สามารถดึงดูดใจ สร้างความภาคภูมิใจและสร้างความร่วมมือจากในครอบครัวเพื่อให้ครอบครัวได้ถ่ายทอดได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

รูปแบบสื่อกิจกรรมประเพณีทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ

ตาราง 3

ตัวอย่างสื่อสำหรับจัดกิจกรรมประเพณีทั้งในประเทศและต่างประเทศ

	ชื่อ	ช่วงวัย	ประเภทสื่อ	ช่องทาง	กิจกรรม	การเห็นคุณค่า	
						ทฤษฎีเจตคติ	คุณค่าศิลปะ
ในประเทศ	ชื่อหนังสือ 12 ประเพณีไทย 	ประถม	หนังสือ	Nanmeebooks	เกมซ่อนหาและคำอธิบาย	ระดับตอนสอง (พึงพอใจ)	- ประวัติศาสตร์ - ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี
	สงกรานต์ 		สื่อสิ่งพิมพ์, PPT	twinkl	ระบบเสียง/การ์ด, สื่อการซ่อน ประเพณีสงกรานต์, บัตรคำศัพท์, เกม	ระดับการเห็นคุณค่า (ขึ้นอยู่กับคุณค่า)	- ประวัติศาสตร์ - ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี
	all about Thailand 2016 	8-12 ปี	หนังสือ	Tuttle Elaine Russell (Author), Patcharee Meesukhon (Illustrator), Vinit Yeesman (Illustrator)	เรื่องราว เพลง สิ่งประดิษฐ์ เกม	ระดับการเห็นคุณค่า (ขึ้นอยู่กับคุณค่า)	- ประวัติศาสตร์ - ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี - ชีวิตประจำวันของคนที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ - ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
ต่างประเทศ	kodomo no hi 		สื่อสิ่งพิมพ์, PPT	twinkl	ระบายสี, พับกระดาษ, เกม, สื่อให้ควรรู้	ระดับตอนสอง (พึงพอใจ)	- ประวัติศาสตร์ - ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี
	The Culture and Crafts of Japan (Cultural Crafts) 2015 	ประถม 9-11	หนังสือ	Miriam Coleman ผู้เขียน	รวมงานประดิษฐ์ของญี่ปุ่นทั้งสถาปัตยกรรม เสื้อผ้า งานเทศกาลและอื่น ๆ โดยสอนแบบเป็นขั้นตอน	ระดับตอนสอง (พึงพอใจ)	- ประวัติศาสตร์ - ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี
	Japanese cultural booklets 		หนังสือ ebook	Japan cultural center	มีทั้งหมด 7 กิจกรรม 1.spring book 2. summer book 3. autumn book 4. winter book 5.Activity pack 6.Sushi sugoroku sheet 7.Manga Fukuwari sheet	ระดับตอนสอง (พึงพอใจ)	- ประวัติศาสตร์ - ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี - ชีวิตประจำวันของคนที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ - ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

	ชื่อ	ช่วงวัย	ประเภทสื่อ	ช่องทาง	กิจกรรม	การเห็นคุณค่า	
						ทฤษฎีเจตคติ	คุณค่าศิลปะ
ต่างประเทศ	all about vietnam 2022 	ประถม	หนังสือ	Tuttle	เรื่องราว เพลง สิ่งประดิษฐ์ เกม	ระดับเห็นการเห็นคุณค่า (เห็นชอบในคุณค่า)	- ประวัติศาสตร์ - ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี - ชีวิตประจำวันของคนที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ - ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

จากตาราง สื่อสำหรับกิจกรรมประเพณี โดยที่เน้นไปในกลุ่มของระดับชั้นประถมทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบว่า สื่อส่วนมากเป็นรูปแบบหนังสือทั้งรูปเล่มและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์อย่างง่าย โดยรูปแบบหนังสือจะรวบรวมเนื้อหาที่น่าสนใจของแต่ละประเทศ ซึ่งประเพณีไทยจะเป็นส่วนหนึ่งในหนังสือ และมีการสอดแทรกกิจกรรมศิลปะ งานประดิษฐ์ร่วมด้วย เช่น ภาพวาดระบายสี ปับกระดาษ เป็นต้น ส่วนรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์อย่างง่ายจะอยู่ในรูปแบบของการพิมพ์กระดาษเป็นแบบฝึกหัดระบายสี กิจกรรมที่สามารถตัด แปะ ประกอบขึ้นได้ หรือบางสื่อเป็นแบบเกมกระดาษอย่างง่ายร่วมด้วย เพื่อให้ง่ายต่อการเผยแพร่ประเพณีวัฒนธรรมไทยที่สามารถพิมพ์เองที่บ้านได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตาราง 4

วิเคราะห์งานวิจัยการสอนส่งเสริมการเห็นคุณค่าในประเพณี

	ลำดับ	กลุ่มเป้าหมาย	กระบวนการสอน	สถานที่สอน	สื่อการสอน	ผลการทำกิจกรรม	การเห็นคุณค่า			การวัดและประเมินผล
							ทฤษฎีการสร้างความจริง	ทฤษฎีเจตคติ	คุณค่าศิลปะ	
ในประเทศ	เรื่องที่ 1 สัตว์ พืชและชุมชน (2567)	เยาวชน 15-25 ปี	ผู้วิจัยเป็นผู้สอน 1 ชม./ กิจกรรม เป็นเวลา 2 วัน วันละ 3 กิจกรรม 1. ดัดคำถาม 2. อธิบายและสร้างแรงจูงใจ 3. ลงมือปฏิบัติ 4. แลกเปลี่ยนความคิดเห็น 5. สรุปและสรุปเรื่องราวคุณค่าของชิ้นงาน	ในห้องเรียน	วัสดุและอุปกรณ์ท้องถิ่น	- ผลการเห็นคุณค่าสูงขึ้น - เกิดความภาคภูมิใจ ทราบนहन และต้องการอนุรักษ์	/	ระดับเห็นคุณค่า	- ประวัติศาสตร์ - ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี - ชีวิตประจำวันของคนที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ	แบบสัมภาษณ์, แบบวัดเครื่องมือการเห็นคุณค่า, แบบสังเกตพฤติกรรม และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
	เรื่องที่ 2 ผู้ถูกถูฉ้อฉล (2561)	18-25 ปี	วิทยากรนำชม และผู้วิจัยสอนศิลปะ เป็นเวลา 1 วัน 1. เรียนรู้เจตคติในใจจริง ผ่านเกม บทบาทสมมติ ต่อเนื่องด้วยเพื่อชื่นชมความงาม 2. เรียนรู้จากสถานที่จริง และถ่ายภาพศิลปะที่ประทับใจ 3. ออกแบบลายจากภาพถ่าย	นอกห้องเรียน - เจดีย์ - วัดป่าสัก - พิพิธภัณฑ์	1. คู่มือเรียนรู้ 2. วัสดุ สี กระดาษ สีอะคริลิก อุปกรณ์	- ผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าศิลปะด้านนาฏศิลป์ในระดับมาก (3.96) - ระดับความรู้เกี่ยวกับศิลปะด้านนาฏศิลป์ในระดับมาก - ธรรมชาติเชิงบวกต่อกิจกรรมศิลปะ	/	ระดับเห็นคุณค่า (เห็นชอบในคุณค่า)	- วัฒนธรรม (นาฏศิลป์) - ประวัติศาสตร์ - ความรู้สึก - ด้านเนื้อหา - สร้างสรรค์ (น้อยสุด)	1) ด้านพฤติกรรม: ตอบคำถามและเล่นเกมในคู่มือการเรียนรู้ที่สนุกเป็นกิจกรรม 2) ด้านจิตใต้สำนึก: แบบสอบถามวัดการเห็นคุณค่าของศิลปะ 5 ด้าน, แบบสังเกตพฤติกรรม และ การเขียนสะท้อนคิด

	ลำดับ	กลุ่มเป้าหมาย	กระบวนการสอน	สถานที่สอน	สื่อการสอน	ผลการทำกิจกรรม	การเห็นคุณค่า			การวัดและประเมินผล
							ทฤษฎีการสร้างความรู้ความเข้าใจ	ทฤษฎีเจตคติ	คุณค่าศิลปะ	
ใบประเภท	เรื่องที่ 3 ชัยชนาก กัณกร, 2564	11-14 ปี	จัดการเรียนรู้ตามยี่สิบคำสอน 1. เกิดจิตสำนึกในตนเองและ ถือเป็นหน้าที่ในฐานะส่วน หนึ่งของชุมชนหรือสังคม 2. ระดมความคิดแก้ปัญหา ของชุมชน 3. ร่วมกันวางแผนดำเนินการ ร่วมด้วยช่วยกันโดยเข้า ร่วมด้วยช่วยกันโดยเข้า ร่วมด้วยช่วยกันโดยเข้า ร่วมด้วยช่วยกันโดยเข้า ร่วมด้วยช่วยกันโดยเข้า ร่วมด้วยช่วยกันโดยเข้า	วัดสว่าง อารมณ์ จังหวัด สิงห์บุรี	- เกม - หนังสือ	- ผู้เข้าร่วมมี การเรียนรู้ด้าน พฤติกรรม ร้อยละ 75 (ระดับดี) - ด้านความรู้ ร้อยละ 65.81 (ระดับดี) - ความตระหนัก ผู้เข้าร่วมอยู่ใน ระดับมาก	/	- รับรู้ - ตอบ สนอง - จัด ระบบ คุณค่า	- ประวัติศาสตร์ - ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี - ความรู้สึก - ด้านเนื้อหา - ด้านสรีรศาสตร์	แบบประเมินระดับ การเรียนรู้ และแบบวัด ความตระหนัก
	เรื่องที่ 4 Sarraj et al., Harrington (2016)	7-8 ปี	เรียนรู้ด้วยตนเองจากการ อ่านหนังสือภาพเกี่ยวกับ สังคมและวัฒนธรรม ตลอดจน ข่าวบันเทิงตามสื่อต่าง	ที่บ้าน	หนังสือ ภาพเกี่ยวกับ สังคม และ วัฒนธรรม	- จากการวัดผลด้วย การจัดกลุ่มภาพ - นักเรียนมีสื่อคดี ต่อวัฒนธรรมอื่น และสามารถ เชื่อมโยงกับชีวิต ของนักเรียนได้	/	ระดับตอบ สนอง	- ความรู้สึก - ด้านเนื้อหา	1) ก่อนทดลองแบบ ทดสอบปรนัยแบบใช้ ภาพ (picture-based test) ครูอ่านคำถาม นักเรียนเลือกตอบจาก ภาพ 2) หลังทดลองการสัมภาษณ์ กับนักเรียน 9 คนและ กิจกรรมจัดกลุ่มภาพ (Picture-sorting activity) กับนักเรียน 6 คน
คำประเภท	เรื่องที่ 5 Judith M. Sarraj et al., (2015)	10-11 ปี	ใช้เวลา 2 สัปดาห์ 1. Introduction อธิบายคำ ศัพท์สำคัญ เช่น วัฒนธรรม ค่านิยม อคติ และ การกลืน แกล้ง 2. Engagement ให้อ่าน เช่น คลิปเพลง สื่อข่าวในเมือง 3. เรียนรู้ผ่านวรรณกรรม เรื่องทิวทัศน์ของชนต่าง วัฒนธรรม และให้เขียน เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของตน 4. สะท้อนคิด ตั้งคำถาม ปลายเปิด แสดงความคิดเห็น เห็นและวิเคราะห์การนำไป ใช้ในชีวิตจริง 5. ประเมินและเสริมแรง ดูความเข้าใจผ่านคำตอบ/ วาดภาพ/กิจกรรม ครู สังเกตและเสนอแนะเพื่อ เสริมพฤติกรรม/ทัศนคติ เชิงบวก	ใน ห้องเรียน	1. สื่อคลิป วิดีโอ 2. หนังสือ นิทาน The Sand- wich Swap, The People Could Fly และ The Rain- bow Tulip	- ผู้เรียนมีความ สนใจในวัฒนธรรม ต่าง ๆ มากขึ้น - สามารถแสดง ความเข้าใจและ เชื่อมโยงกับ ประสบการณ์จริง ได้ - ผู้เรียนตลอด การตัดสินใจเลือก จากนอกเหนือเรื่อง ที่คุ้นเคย - มีทัศนคติปฏิเสธ การกลืนแกล้ง	/	ระดับตอบ สนอง	- ความรู้สึก - ด้านเนื้อหา	1) แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้และปฏิบัติ 2) คำถามปลายเปิด ประเมินความเข้าใจ การตีความเข้าใจ และ การเชื่อมโยงกับชีวิตจริง 3) การวิเคราะห์ข้อแตกต่าง คุณภาพโดยเปรียบเทียบ จากการสังเกตและคำ ตอบของผู้เรียนออกมา เป็น 4 ด้าน คือ ความ อยากรู้อยากเห็น, ความ เห็นอกเห็นใจ, การลด อคติ, การรับรู้เรื่อง การกลืนแกล้ง

จากตารางการวิเคราะห์งานวิจัยการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าใน
ประเพณีและวัฒนธรรม ส่วนมากพบอยู่ในช่วงวัยมัธยมศึกษา โดยสามารถแบ่งรูปแบบกิจกรรม
แบ่งเป็น 2 รูปแบบหลัก คือ เน้นกิจกรรมศิลปะและเน้นการอ่านวรรณกรรม รูปแบบกิจกรรม
ศิลปะเป็นส่วนมากเป็นการลงมือปฏิบัติโดยเริ่มจากการกระตุ้นความสนใจ เช่น ตั้งคำถาม
เล่นเกม จากนั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ สื่อวัสดุจะเน้นใกล้เคียงของจริงมากที่สุด ด้านสถานที่
ส่วนมากพาไปสถานที่จริง ส่วนในด้านการอ่านวรรณกรรม รูปแบบกิจกรรมจะเป็นการอ่าน
โดยมีการกระตุ้นความสนใจร่วมด้วย เนื้อหาหนังสือเน้นด้านสังคม วัฒนธรรมต่าง ๆ โดยรูปแบบ
หนังสือมีทั้งเน้นภาพและเน้นตัวหนังสือ ด้านสถานที่มีทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน ด้านวัดประเมิน
มีวิธีที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ คำถามปลายเปิด และการประเมินผลงาน

ซึ่งสามารถสะท้อนทั้งความรู้ เจตคติ และการเห็นคุณค่าของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน
จากรูปแบบกิจกรรม รูปแบบสื่อ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปและสังเคราะห์
การเห็นคุณค่าผ่านกิจกรรมศิลปะได้ตามแผนภาพ ดังนี้

ภาพ 2

ลำดับขั้นการพัฒนาการเห็นคุณค่าตามระดับจิตพิสัยโดย

ระดับการเห็นคุณค่า	ตอบสนอง เวลา: ระยะสั้น 15-30 นาที ระดับ: รับรู้ มีส่วนร่วมเบื้องต้น ทำตามง่าย Workshop/กิจกรรม	เห็นคุณค่า เวลา: ระยะกลาง 1-3 วัน ขึ้นไป ระดับ: ใช้ทักษะ วิเคราะห์ ตระหนัก คุณค่า งานประกวด	สร้างนิสัย เวลา: ระยะยาว ทำเป็นประจำ ระดับ: นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน กิจกรรมครอบครัว
รูปแบบกิจกรรม			
งานวิจัย	แก้วกรอง เกี่ยวและ กิจกรรม ศิลปะ		แผนการสอน
รูปแบบสื่อ	 กิจกรรมวาดภาพ ระบายสีอย่างง่าย	 หนังสือควาสุ หรืองานประดิษฐ์	 บอร์ดเกม

จากภาพจะเห็นได้ว่าลำดับขั้นในการส่งเสริมการเห็นคุณค่ามี 3 ปัจจัยหลัก คือ ระยะเวลา ระดับความรู้และทักษะที่ใช้ โดยลำดับตอบสนองเป็นการเน้นที่การสร้างคามสนใจเป็นหลักจึงควรมีรูปแบบกิจกรรมที่สนุกสนาน ปฏิบัติได้ง่าย ทำเสร็จได้รวดเร็ว เช่น workshop วาดภาพ-ระบายสี กิจกรรมท่องเที่ยว เพื่อสร้างความภาคภูมิใจและความเชื่อมั่นให้กับผู้เข้าร่วม ให้สนใจทำต่อในระดับที่ยากขึ้น เช่น งานประดิษฐ์ แบบฝึกหัดในชั้นเรียน และการจัดนิทรรศการ โดยลำดับการเห็นคุณค่าจะมีความซับซ้อนและหลากหลายมากขึ้น ทั้งระยะเวลา

รูปแบบกิจกรรม และองค์ความรู้ที่ได้ เช่น กิจกรรมการประกวด และการท่องเที่ยวในสถานที่จริงและปฏิบัติงานการวัดจริงโดยผู้นำชมที่มีองค์ความรู้ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้มีองค์ความรู้ความเข้าใจถึงความสำคัญและเริ่มเห็นคุณค่า ต้องการอนุรักษ์ต่อไป และลำดับขั้นสุดท้าย คือ การสร้างนิสัย กิจกรรมนี้จำเป็นต้องใช้ระยะเวลานานและต่อเนื่อง เพื่อการสั่งสมความรู้ คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ออกมา โดยกิจกรรมนี้ควรเป็นกิจกรรมและใช้สื่อที่เชื่อมโยงเข้ากับชีวิตประจำวันได้ เมื่อเกิดความใกล้ชิดและทำเป็นประจำอย่างต่อเนื่องจะสามารถพัฒนาให้กลายเป็นลักษณะนิสัยได้ ดังนั้นปัจจัยที่สำคัญในการพัฒนาเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าประเพณีไทยมี 4 ด้าน คือ ระยะเวลา เนื้อหา รูปแบบกิจกรรม และรูปแบบสื่อ

ดังนั้น การออกแบบกิจกรรมสำหรับนักเรียนระดับประถมปลายควรบูรณาการทั้งสองรูปแบบ โดยเน้นการมีส่วนร่วม การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนคิด และการใช้สื่อหรือแหล่งเรียนรู้ที่ใกล้เคียงจริง เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในประเพณีและวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ความรู้ใหม่

จากองค์ความรู้ดังกล่าว จึงพัฒนาเป็นโมเดลแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าประเพณีไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาและแจกแจงรายละเอียดได้ตามแผนภาพ ดังนี้

ภาพ 3

แนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเห็นคุณค่าประเพณีไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะส่งเสริมการเห็นคุณค่าประเพณีไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ระดับการเห็นคุณค่า	ระยะเวลา	เนื้อหาประเพณี	รูปแบบกิจกรรมศิลปะ	รูปแบบสื่อ	การวัดและประเมินผล
ตอบ สนอง	ระยะสั้น 15-30 นาที	ภาพรวม เห็นความสนุกสนาน และประทับใจ • เข้าชม • การปฏิบัติตน • กิจกรรมในประเพณี	กิจกรรมระยะสั้น เน้นความสนุกสนาน และประทับใจ • workshop ประยุกต์อย่างง่าย • แสดงบทบาทสมมติ • วาดภาพระบายสี	สื่อกระตุ้นความสนใจ เกม คลิปวิดีโอ	ด้านความรู้ • แบบทดสอบ/กิจกรรมวัดความเข้าใจ
เห็น คุณค่า	ระยะกลาง 1-3 วัน ขึ้นไป	ความสำคัญ มีการคิดวิเคราะห์ • ประวัติ • ความสำคัญ • คุณค่าของประเพณี	กิจกรรมที่สร้างความภาคภูมิใจ • งานประดิษฐ์ที่ใช้ทักษะ • นิทรรศการผลงาน • งานประกวด การแสดง	สื่อเนื้อหา หนังสือภาพ วรรณกรรม	ด้านเจตคติ • แบบวัดการเห็นคุณค่า • แบบสอบถามความพึงพอใจ • การสะท้อนคิด
สร้าง นิสัย	ระยะยาว ทำเป็นประจำ	การทบทวนเนื้อหา ใช้ยังคงมีความเข้าใจ และเห็นถึงความสำคัญ ของประเพณี	กิจกรรมที่ทำได้เป็นประจำ • กิจกรรมร่วมครอบครัว • แคมป์ประเพณีเพื่อครอบครัว • งานประดิษฐ์ประยุกต์ในชีวิตประจำวัน	สื่อกิจกรรมศิลปะ • วัสดุทั่วไป: กระดาษ สี • วัสดุท้องถิ่น: ดินปั้น • สื่อสิ่งพิมพ์	ด้านพฤติกรรม • แบบการสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วม • งานผลงาน • ผลงานศิลปะ • งานเขียนการนำเสนอ
				ผู้สอนหรือสนับสนุน • ครู • ครอบครัว	ด้านความต่อเนื่อง • แบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรม • แบบประเมินตนเอง

แนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเห็นคุณค่าประเพณีไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ได้ออกแบบโดยใช้การเห็นคุณค่าเป็นตัวตั้ง โดยองค์ประกอบในการจัดกิจกรรมแบ่งได้เป็น 5 องค์ประกอบ คือ 1.ระยะเวลา 2.เนื้อหาประเพณี 3.รูปแบบกิจกรรมศิลปะ 4.รูปแบบสื่อ และ 5.การวัดและประเมินผล โดยสามารถแจกแจงรายละเอียดได้ ดังนี้

1. ระยะเวลา ถือเป็นตัวแปรสำคัญอย่างหนึ่งในการส่งเสริมการเห็นคุณค่า เนื่องจากการเห็นคุณค่าเป็นการพัฒนาด้านเจตคติซึ่งต้องใช้ระยะเวลาในการสั่งสมจึงมีการแบ่งระยะเวลาเป็น 3 ช่วง คือ ระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว

2. เนื้อหาประเพณี เป็นส่วนของการสร้างองค์ความรู้ สร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียน

3. รูปแบบกิจกรรมศิลปะ เป็นส่วนของการลงมือทำซึ่งมีส่วนช่วยในการสร้างอารมณ์ผ่านการสร้างสรรค์ผลงาน

4. รูปแบบสื่อ แบ่งได้เป็น 4 ส่วนตามลำดับขั้นการสอน ขั้นแรกเป็นการกระตุ้นความสนใจ เช่น เกม คลิปวิดีโอ ขั้นสอนเป็นสื่อเนื้อหา เช่น หนังสือภาพและวรรณกรรม ขั้นปฏิบัติ เป็นสื่อวัสดุตามวัตถุประสงค์ของผู้สอน โดยรูปแบบสื่อแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ วัสดุทั่วไป เช่น กระดาษ สีไม้, วัสดุท้องถิ่น เช่น ดินปั้น หนังสติ๊ก, สื่อสิ่งพิมพ์ และ ผู้ให้ความรู้

5. การวัดและประเมินผล เพื่อประเมินว่าผู้เรียนมีการเห็นคุณค่าหรือไม่ โดยการเห็นคุณค่านั้นเป็นเรื่องด้านจิตใจซึ่งมีความละเอียดอ่อนและวัดผลได้ยากจึงควรมีการวัดผลที่ครอบคลุมซึ่งปรากฏได้จากความรู้และงานปฏิบัติที่แสดงถึงความเข้าใจและความตั้งใจในการเรียนรู้เชื่อมโยงเห็นด้านเจตคติและทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อสิ่งนั้น ๆ ได้ จึงแบ่งแบบประเมินได้เป็น 5 ด้าน คือ ความรู้ เจตคติ พฤติกรรม ผลงาน และความพึงพอใจ

จากภาพแนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเห็นคุณค่าประเพณีไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา สามารถออกแบบเป็นรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าประเพณีไทยได้ 3 กิจกรรมตามลำดับขั้นเจตคติ ดังนี้

1. ตอบสนอง เป็นลำดับขั้นในระดับความพึงพอใจ ซึ่งความพึงพอใจสามารถสร้างได้ในระยะเวลาสั้น 15-30 นาที โดยเน้นเนื้อหาที่สนุกสนาน สามารถเข้าใจได้ง่าย เช่น ตำนาน การปฏิบัติตนในประเพณี และกิจกรรมในประเพณีเป็นต้น และด้วยระยะเวลาที่น้อยจึงเหมาะกับกิจกรรมศิลปะที่สามารถทำเสร็จได้อย่างรวดเร็วและมีความสวยงาม เช่น Workshop งานประดิษฐ์อย่างง่าย วาดภาพระบายสี เป็นต้น

2. เห็นคุณค่า เป็นลำดับขั้นในระดับความผูกพัน จึงต้องใช้ระยะเวลาเพิ่มขึ้น โดยเริ่มจากระยะเวลา 1-3 วันขึ้นไป ทำให้สามารถเรียนรู้เนื้อหาที่ซับซ้อนละเอียดขึ้นได้ คือ การคิดวิเคราะห์ถึงคุณค่าของประเพณี หรือเรียนรู้เกี่ยวกับความสำคัญของประเพณี เป็นต้น รูปแบบกิจกรรมก็เช่นกัน สามารถทำกิจกรรมที่ยากขึ้นและซับซ้อนขึ้นได้แต่ควรสร้างความภาคภูมิใจให้กับผู้เรียนด้วย เพื่อให้เกิดอารมณ์ร่วม เช่น การทำงานประดิษฐ์กระทงแบบไทยเดิม การประกวด การจัดนิทรรศการจากผลงานของผู้เรียน เป็นต้น

3. สร้างนิสัย เป็นลำดับขั้นสูงสุดของทฤษฎีเจตคติ ต้องใช้ระยะเวลาอย่างมากและควรปฏิบัติเป็นประจำโดยผู้ปฏิบัติก็มีความเข้าใจถึงเหตุผลของการกระทำสิ่งนั้นและมีการเห็นคุณค่าเป็นทุนเดิม ดังนั้นการเสริมด้วยเนื้อหาอาจเป็นการทบทวนประเด็นสำคัญ ในด้านรูปแบบกิจกรรมหากไม่ได้จัดขึ้นในโรงเรียนควรเป็นกิจกรรมที่สามารถทำร่วมกับครอบครัวได้ เนื่องจากครอบครัวเป็นกลุ่มคนที่ใกล้ชิดกับนักเรียนมากที่สุด การให้ครอบครัวเป็นผู้สนับสนุนการทำกิจกรรมเกี่ยวกับประเพณีจะสามารถสร้างการเห็นคุณค่าได้อย่างยั่งยืน

โดยทั้ง 3 กิจกรรมดังกล่าว ควรอยู่ในรูปแบบที่สนุกสนานและเหมาะสมเพื่อดึงดูดผู้เรียน และควรส่งเสริมด้วยเกร็ดความรู้ทั้งเชิงประวัติศาสตร์และประเพณี เช่น สื่อเกม หนังสือภาพและหนังสือวรรณกรรม โดยสื่อกิจกรรมควรเป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่ายที่นำไปใช้งานได้จริง เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ หนังสือแบบรูปเล่ม ส่วนสื่อวัสดุควรใช้วัสดุจริงเพื่อสร้างประสบการณ์ตรงและสามารถทดแทนด้วยวัสดุที่ใกล้เคียงมาผสมผสานในบางส่วน เช่น กระดาษเพื่อให้ผู้สอนสามารถเตรียมสื่อวัสดุและนำมาจัดกิจกรรมได้จริง โดยส่วนที่สำคัญที่สุด คือ การพัฒนาระดับการเห็นคุณค่าควรเป็นกิจกรรมที่สามารถทำร่วมกันกับผู้อื่นและครอบครัวได้ เพื่อให้เกิดความคงทนทั้งความรู้ ทัศนคติ ต่อยอดไปจนถึงระดับการสร้างนิสัย โดยจัดทำสื่อที่เผยแพร่บนเว็บไซต์เพื่อให้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ง่ายและเป็นการเผยแพร่สู่สากลร่วมด้วย

ตัวอย่างการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) การเตรียมการสอน 2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) การประเมินผล โดยสามารถจัดทำแผนการจัดกิจกรรมได้ ดังนี้

ตาราง 5

ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าประเพณีไทย

กิจกรรมวันสงกรานต์	
การเตรียมการสอน	จุดมุ่งหมาย: 1.นักเรียนเกิดการเห็นคุณค่าต่อวันสงกรานต์ 2.นักเรียนเกิดการเห็นคุณค่าในระดับที่ 3 เห็นคุณค่า ระยะเวลา: 2 ครั้งขึ้นไป จำนวน 50 นาที ต่อ 1 ครั้ง การเตรียมเนื้อหา: ให้ผู้เรียนเห็นถึงความสำคัญของประเพณี เช่น ประวัติศาสตร์ ความสำคัญ คุณค่าของประเพณี และนำมาเชื่อมโยงกับผู้เรียนได้

กิจกรรมวันสงกรานต์	
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	ขั้นนำ: เกริ่นนำด้วยเกม หรือคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับประเพณีสงกรานต์ หรือทบทวนความรู้จากการเรียนในครั้งก่อน ขั้นสอน: กิจกรรมศิลปะที่เน้นการลงมือปฏิบัติ เช่น การวาดภาพผลงานประดิษฐ์ ที่เน้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ความรู้เกี่ยวกับประเพณีมาออกแบบลงในผลงาน ขั้นสรุป: สรุปโดยการทบทวนความรู้ โดยในครั้งสุดท้ายสามารถรวบรวมผลงานและจัดเป็นนิทรรศการได้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในตนเองและมีทัศนคติที่ดีต่อประเพณีมากขึ้น
เครื่องมือและการประเมินผล	1. แบบประเมินความรู้และการเห็นคุณค่า โดยเป็นใบความรู้หรือการสัมภาษณ์ 2. แบบสังเกตพฤติกรรม 3. แบบประเมินความพึงพอใจ

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องแนวทางจัดกิจกรรมศิลปะส่งเสริมการเห็นคุณค่าประเพณีไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษามุ่งเน้นเพื่อศึกษาและสังเคราะห์แนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะที่สามารถส่งเสริมการเห็นคุณค่าประเพณีไทยในผู้เรียน โดยใช้วิธีการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และวิเคราะห์สังเคราะห์ออกมาเป็นโมเดล โดยผลการวิจัยพบว่า แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าประเพณีไทยสามารถสังเคราะห์เป็นองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ 1.เป้าหมายของระดับการเห็นคุณค่า แบ่งได้เป็น 3 ระดับ คือ ตอบสนอง เห็นคุณค่า และสร้างนิสัย โดยแต่ละระดับต้องใช้ระยะเวลาที่เหมาะสมและต่อเนื่อง 2.เนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีไทย เช่น โดยปรับให้เข้าใจง่ายเหมาะสมกับวัย 3.รูปแบบกิจกรรมศิลปะที่ทำร่วมกับผู้อื่นได้ 4.สื่อและวัสดุอุปกรณ์ที่น่าสนใจ ทันสมัย เข้าถึงง่าย โดยสามารถประยุกต์วัสดุจริงผสมผสานกับวัสดุทั่วไปได้เพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสวัสดุจริงในขณะเดียวกันก็เป็นการลดต้นทุนและประหยัดเวลาและขั้นตอนในบางส่วนที่ยากเกินไปเพื่อให้เหมาะสมกับวัย 5.การวัดและประเมินผล 5 ด้าน คือ ความรู้ เจตคติ พฤติกรรม ผลงาน และความพึงพอใจ เนื่องจากการเห็นคุณค่าเป็นการวัดในระดับจิตใจเพื่อให้ครอบคลุมและวิเคราะห์ผลในรูปธรรมได้ควรวัดให้ครอบคลุมทุกมิติ

จากผลการวิจัยดังกล่าว สามารถอภิปรายโดยแบ่งเป็น 4 ประเด็นได้ ดังนี้ 1) เป้าหมายของระดับการเห็นคุณค่า ต้องกำหนดให้สอดคล้องกับระดับเจตคติเนื่องจากการเห็นคุณค่าเป็นสิ่งที่ต้องใช้ระยะเวลาไม่สามารถสร้างขึ้นในทันทีได้สอดคล้องกับทฤษฎีเจตคติในระดการสร้างนิสัยซึ่งเป็นระดับสูงสุดจะต้องปฏิบัติอย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็นนิสัย (ทศนา ขมณณ, 2566 อ้างถึงใน ธนพร สายวงศ์ปัญญา, 2566) การจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนรวมถึงเนื้อหาและระยะเวลาจึงเป็นส่วนที่ต้องคำนึงถึงเพื่อให้ออกแบบกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม 2) รูปแบบเนื้อหาและกิจกรรมควรออกแบบให้ผู้เรียนเกิดความสุข ความสนใจ และเข้าใจได้ง่าย เพื่อให้ผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกกับการเรียนรู้ประเพณีไทย โดยกิจกรรมมีส่วนช่วยทั้งในการสอนและกระตุ้นความสนใจ สอดคล้องกับ ธัญชนก กังนิกร (2564) และ ญัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ (2561) ที่ได้ใช้เกมในการกระตุ้นความสนใจ และสอดคล้องกับ Sarraj et al. (2015) ได้วิจัยในลักษณะใกล้เคียงกัน คือ การเรียนรู้วัฒนธรรมผ่านการอ่านหนังสือภาพและวรรณกรรมซึ่งผู้เรียนที่มีอุปสรรคในการอ่านก็สามารถเข้าใจได้ ทั้งยังเผยแพร่บนเว็บไซต์เพื่อให้ผู้สอนและครอบครัวเข้าถึงง่ายและเผยแพร่วัฒนธรรมร่วมด้วย 3) รูปแบบสื่อวัสดุควรสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงหรือเป็นงานที่สามารถประยุกต์ใช้ในการนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับ ธิดิพลักษณ์ (2567) ที่เลือกใช้สื่อจริงทำให้ผู้เรียนได้สัมผัสวัสดุและสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง และญัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ (2561) ได้ทำวิจัยส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา โดยใช้วัสดุสังเคราะห์ เช่น กระดาษ เนื่องจากสะดวก ดังนั้นจึงควรผสมผสานเพื่อสร้างประสบการณ์ตรงและทำได้จริง ทั้งหมดนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าผ่านการตีความจากองค์ความรู้ออกมาเป็นชิ้นงาน โดยการต่อยอดการเห็นคุณค่าระดับสร้างนิสัยควรร่วมมือกับผู้ปกครองเพื่อความต่อเนื่องเช่นเดียวกับกิจกรรม Let's go with children! มีพ่อแม่เป็นผู้สนับสนุนพาลูกเที่ยวงานประเพณีพร้อมกับทำกิจกรรมศิลปะ เกิดเป็นนิสัยในการร่วมงานประเพณีอย่างต่อเนื่อง (Sato & Kitagawa, 2022) เนื่องจากการเห็นคุณค่าจะเกิดขึ้นได้ต้องใช้ระยะเวลาจึงควรพัฒนาให้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันได้ 4) การวัดและประเมินผลต้องวัดอย่างครอบคลุม เนื่องจากเจตคติเป็นเรื่องของอารมณ์และจิตใจซึ่งเป็นนามธรรมการปรับให้เป็นรูปธรรมได้มากขึ้นจึงต้องอาศัยการวัดจากความรู้และพฤติกรรมร่วมด้วย และจากแนวทางดังกล่าวนี้สามารถส่งเสริม SDGs และ นโยบาย Soft power ได้อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเนื่องด้วยงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเอกสารและสังเคราะห์แนวทาง จึงควรให้มีการนำโมเดลนี้ไปทดลองจริงในกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลาย เช่น โรงเรียนภาครัฐ โรงเรียน

เอกชน ไปจนถึงโรงเรียนนานาชาติ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ที่ชัดเจนต่อไป ทั้งนี้ในแต่ละโรงเรียนอาจมีข้อจำกัดในเรื่องงบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ จึงควรออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับทุนที่มี โดยสามารถปรับด้วยการนำวัสดุรีไซเคิลหรือวัสดุใกล้ตัวที่หาได้สะดวกมาประยุกต์ใช้ร่วมกัน หรือจัดกิจกรรมผ่านการร่วมมือกับคนในชุมชนและโรงเรียนใกล้เคียงต่อยอดเป็นการสร้างอัตลักษณ์ประจำท้องถิ่นได้ ทั้งนี้สามารถประยุกต์กับกิจกรรมศิลปะในมิติอื่นๆ ที่มีความร่วมสมัย เช่น Digital art และ Character Design เพื่อเปิดมุมมองและดึงดูดผู้เรียนที่ไม่ถนัดงานประดิษฐ์

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงการต่างประเทศ (2567, 4 ธันวาคม). “ต้มยำกุ้ง” ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ขององค์การ UNESCO. <https://www.mfa.go.th/th/content/tomyum-kung-unesco-th?cate=5d5bcb4e15e39c306000683d>
- ณัฐภรณ์ หลาวทอง. (2550). การประเมินจิตพิสัยในการประเมินผลการเรียนรู้แนวใหม่. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา. [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chula DigiVerse. <http://doi.org/10.58837/CHULA.THE.2018.1377>
- ทิศนา แคมมณี. (2566). รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย(ครั้งที่ 10). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญชนก กังนิกร. (2564). การจัดการเรียนรู้ตามอัธยาศัยสำหรับเด็กและเยาวชน ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้คุณค่าในการแสดงหนังใหญ่ วัดสว้างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี. วารสารชุมชนวิจัย, 15(4), 260-270. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/NRRU/article/view/248050/173208>
- ธนพร สายวงศ์ปัญญา. (2565). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะวัฒนธรรม : กรณีศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร. [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธิตี พลภูษิตม. (2567). การพัฒนาชุดกิจกรรมทางศิลปะเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าสำหรับเยาวชนจากการวิเคราะห์รูปแบบอัตลักษณ์ของงานศิลปหัตถกรรมภาคใต้. วารสารสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยทักษิณ, 13(1), 52-69. <https://so14.tci-thaijo.org/index.php/TSULJ/article/view/994/639>
- ประชิด สกุนะพัฒน์. (2546). วัฒนธรรมพื้นฐานประเพณีไทย. ภูมิปัญญา
- ปยุตนรัตน์ พิษณุไพบูลย์. (2561). จิตวิทยาศิลปะ : สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภิมลพรรณ อุ่นแก้ว. (2563). หลักพื้นฐานบรรณาธิการหนังสือเด็ก. บ้านพระอาทิตย์.
- วิณะ จุฑะวิภาต. (2552). ศิลปะพื้นบ้าน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรวิทย์ จันทรสุวรรณ. (2568, 1 กุมภาพันธ์). ระดับชั้นความสามารถของบลูม (Bloom's Taxonomy). SCIRNUTP. https://sci.rmutp.ac.th/woravith/?page_id=11322#c
- สำนักราชบัณฑิตยสถาน. (2554). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. <https://dictionary.orst.go.th/>

- โสภณ ศุภวิริยสกร. (2560). *ศิลปหัตถกรรมไทยพื้นฐาน*. คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต.
- Harrington, J. M. (2016). "We're all kids!" Picture books and cultural awareness. *The Social Studies*, 107(6), 244-256. <https://doi.org/10.1080/00377996.2016.1214906>
- Sarraj, H., Bene, K., Li, J., & Burley, H. (2015). Raising cultural awareness of fifth-grade students through multicultural education: An action research study. *Multicultural Education*, 22(2), 39-45. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1065316>
- Sato, C., & Kitagawa, Y. (2022, 01 August). *The past and future of "Let's go with your kids! Gion festival" that connects Kyoto traditions to children*. Kyoto-iju https://kyoto-iju.com/column/hito_26

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์วิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ศิลป ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีในศตวรรษที่ 21 และ 2) เพื่อสังเคราะห์ แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยประกอบด้วย วิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จำนวน 19 วิธี ในช่วงปี พ.ศ. 2557 – 2568 ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ตาราง Matrix Analysis และแผนภาพ Image Scale: Product Positioning วิเคราะห์ ข้อมูลจากความสัมพันธ์และคุณลักษณะของวิธีการจัดการเรียนรู้ และสรุปผลโดยใช้แผนภาพ Image Scale

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้แบ่งเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) เรียนรู้ได้ทุกเวลา ตาม อรรถาธิบาย ตามความสนใจ แบบดิจิทัล ดั้งเดิม หรือแบบผสมผสาน 2) ผู้เรียนเห็นภาพที่เป็น ระบบ 3) การเรียนรู้จากพื้นที่ ประสบการณ์ แหล่งการเรียนรู้-ชุมชน 4) ส่งเสริมทักษะผู้นำ สังคม การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น จากผลการวิเคราะห์จึงนำมาสู่แนวทางการจัดการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21 โดยประกอบด้วย 1) วิธีการจัดการเรียนรู้ เน้นการเรียนรู้ เชิงรุก ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติ 2) สื่อการเรียนรู้ ใช้สื่อหลากหลาย ทั้งรูปแบบ ดั้งเดิมและดิจิทัล โดยเลือกให้เหมาะสมกับผู้เรียน 3) ผลลัพธ์การเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น มีเจตคติทางบวกต่อวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ เกิดความคงทน ในการเรียน มีแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน 4) ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 แนวทางการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจะส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะ ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ผลการวิจัยนี้ช่วยให้ผู้สอนสามารถเลือกเครื่องมือการสอนได้ สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้เรียนในยุคดิจิทัล

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้, ประวัติศาสตร์ศิลป์, ศตวรรษที่ 21

Guidelines for Art History Learning Management in the 21st Century

Natkamol Nakornpat ¹

Pornthep Lerttevasiri ²

Intira Phrompan ³

Received : March 9, 2026

Revised : April 8, 2026

Accepted : April 20, 2026

¹ Master's student, Master of Art Education, Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: polaroidploys@gmail.com

² Associate professor, Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: pornthep.le@chula.ac.th

³ Assistant professor, Ph.D Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: Intira.p@chula.ac.th

Abstract

This research aimed to 1) Study and analyze learning management approaches in art history, history, and local history in the 21st century, and 2) Synthesize guidelines for art history learning management in the 21st century. The sample consisted of 19 learning management approaches in art history, history, and local history, collected from both domestic and international sources between 2014 – 2025. The research instruments included a Matrix Analysis table and an Image Scale: Product Positioning diagram. Data were analyzed based on the relationships and characteristics of the learning management approaches and summarized using the Image Scale.

The findings revealed that learning approaches can be categorized into four groups: 1) Flexible, self-directed learning based on learners' interests, implemented through digital, traditional, or blended formats. 2) Structured learning that enables learners to see a systematic overview. 3) Place-based and experiential learning through learning resources and community engagement. and 4) Collaborative learning that promotes leadership and social skills. Based on the analysis, the study proposes guidelines for 21st-century art history learning management, consisting of four key components: 1) Learning methods that emphasize active learning, encouraging learner participation and hands-on experiences. 2) Learning media that integrate diverse formats, both traditional and digital, selected appropriately for learners. 3) learning outcomes, which include improved academic achievement, positive attitudes toward art history, enhanced retention, increased learning motivation, and the ability to apply knowledge in daily life. And 4) The development of essential 21st century skills. These findings provide practical implications for educators in selecting appropriate instructional tools that align with the behaviors and needs of learners in the digital age.

Keywords: learning management, art history, 21st century

ประวัติศาสตร์ศิลป์เป็น 1 ใน 4 แกนหลักการศึกษาศิลปศึกษา (มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2545) โดยจัดว่าเป็นแนวคิดเชื่อมโยงและบูรณาการเพื่อสะท้อนถึงทักษะที่หลากหลายของผู้เรียน มีความสำคัญเป็นเครื่องมือขยายความรู้และสร้างความเข้าใจที่ชัดเจนในการเรียนศิลปะ (ดำรง วงศ์อุปราช, 2524) ประวัติศาสตร์ศิลป์ไม่ใช่เพียงวิชาที่ศึกษางานศิลปะในอดีตเท่านั้น แต่เป็นการศึกษาพฤติกรรม ความเป็นจริงของสังคม สภาพแวดล้อม วัฒนธรรม ประเพณี แนวความคิดความเชื่อของศิลปินหรือช่างผู้สร้างงานที่แปรเปลี่ยนไปตามแต่ละยุคสมัยผ่านงานศิลปกรรม (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2543)

ความสำคัญของประวัติศาสตร์ศิลป์ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบัน เนื่องด้วยสาระประวัติศาสตร์ทำให้มนุษย์ในแต่ละสังคมอารยะได้เรียนรู้เรื่องราวของตนเอง ทั้งที่เป็นความสำเร็จและความล้มเหลว เพื่อเป็นเครื่องมือในการตัดสินใจต่อไปในอนาคต ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และชี้ให้เห็นพัฒนาการของมนุษยชาติตามช่วงเวลาต่าง ๆ จนเกิดความรู้ ความเข้าใจอารยธรรมของมนุษย์ เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างของผู้คนในแต่ละพื้นที่ (ศักดิ์ดา ทองโสภณ, 2564) นอกจากนี้ประวัติศาสตร์ศิลป์ยังช่วยให้เราเข้าใจประวัติความเป็นมาของงานศิลปกรรม ตลอดจนวิธีการสร้างงานศิลปกรรมในสมัยต่าง ๆ ทำให้ทราบข้อบกพร่องและลักษณะเด่นในการสร้างงาน เพื่อที่จะได้นำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพสังคม ภาวะภูมิโงในมรดกทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติ อันจะนำมาซึ่งการเห็นคุณค่า รักษา อนุรักษ์ ศิลปะและวัฒนธรรมที่ดิงามไว้สืบไป (วนิดา ขำเขียว, 2544)

ปัจจุบันโลกอยู่ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งถูกเรียกอีกชื่อว่า “ยุคโลกาภิวัตน์” อันหมายถึงยุคแห่งการสื่อสารไร้พรมแดน โดยเป็นผลจากการนำดิจิทัลมาใช้ร่วมกับการพัฒนานวัตกรรมและวิทยาการต่าง ๆ ซึ่งช่วยให้เราสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วมากขึ้นภายในเวลาไม่กี่นาทีจากการเติบโตนี้ จะเห็นได้ว่าทักษะทางเทคโนโลยีเป็นหนึ่งในทักษะสำคัญที่คนในยุคนี้จะต้องมี และรวมไปถึงทักษะสำคัญที่ใช้ในการสื่อสาร เช่น ภาษา ก็นับเป็นอีกทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญ ทักษะต่าง ๆ ดังกล่าวเหล่านี้ จัดเป็นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนในปัจจุบันควรจะต้องมีเพื่อการดำเนินชีวิตในโลกยุคนี้ (นรรชต์ ฝืนเชียร, 2561) อย่างไรก็ตาม การสอนประวัติศาสตร์ศิลป์แบบดั้งเดิมด้วยวิธีการบรรยายทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำได้เพียง 10-20% (Dale, 1969) อาจใช้ไม่ได้ผลในศตวรรษนี้ สอดคล้องกับที่ Eisner (2002) ระบุว่า การเรียนรู้ที่เน้นการท่องจำเป็นหลักจำกัดการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน ข้อจำกัดดังกล่าวจึงเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในปัจจุบัน

บทบาทของครูในศตวรรษที่ 21 จึงเปลี่ยนแปลงจากการเป็นผู้ให้ความรู้มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกและผู้แนะแนวทางแทน คือการช่วยเตรียมให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการปรับตัว เพื่อดำรงชีวิตอยู่อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับลักษณะที่เป็นไปได้ของสังคม ครูต้องช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้สูงสุดเท่าที่เป็นไปได้ นอกจากนี้ ครูยังต้องมีความรู้กว้างไกลในเทคโนโลยี ครูต้องพัฒนาตัวเองแบบก้าวกระโดดให้ทันโลกยุคใหม่ ทั้งด้านเทคโนโลยี วิชาการ เพื่อนำไปเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งมีทักษะสำคัญในการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558)

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ วิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ และวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีในปัจจุบัน เพื่อสังเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ที่เหมาะสมในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

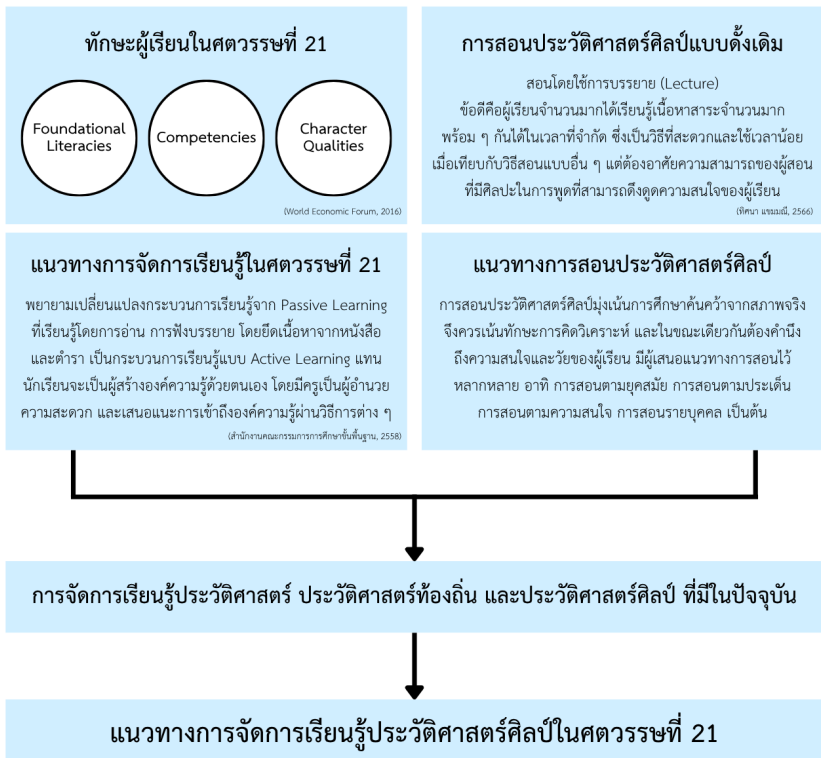
1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์วิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีในศตวรรษที่ 21
2. เพื่อสังเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ในปัจจุบัน แนวทางการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีในปัจจุบัน

ภาพ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย



โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
2. สืบหาและคัดเลือกงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่จะนำมาศึกษาทั้งในประเทศและต่างประเทศตามขอบเขตที่กำหนดขึ้น
3. สร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่
 - 3.1 Symmetric Clustering Matrix Analysis การจัดกลุ่มแบบสมมาตรแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์และประวัติศาสตร์ศิลป์รูปแบบต่าง ๆ
 - 3.2 Image Scale: Product Positioning ใช้ระบุและศึกษาตำแหน่งของวิธีการจัดการ

เรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ โดยกำหนดให้ Bipolar ของแกน X คือ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม (analog) และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัล (digital) ส่วนแกน Y คือ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบทฤษฎี (theory) และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปฏิบัติ (practice) เพื่อวิเคราะห์หาทิศทางของวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21

4. ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากคุณลักษณะของวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีในศตวรรษที่ 21 แบบต่าง ๆ และสรุปผลโดยใช้แผนภาพ Image Scale

5. สังเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่มีการดำเนินการในช่วงเวลา 11 ปี ระหว่าง พ.ศ. 2557 – 2568 ทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลของวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีในปัจจุบันออกมาได้ดังนี้

ตาราง 1

ตัวอย่างงานวิจัยเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ในช่วงปี พ.ศ. 2557 – 2568

งานวิจัย	ระดับชั้น	ลักษณะเด่น	ผลลัพธ์การเรียนรู้
การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (เดือนฤดี รักใหม่, 2559)	มหาวิทยาลัย	รองรับการเรียนรู้แบบออนไลน์ เข้าถึงสะดวก ใช้งานง่าย และช่วยให้ผู้เรียนทบทวนเนื้อหาได้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ	นักศึกษามีความคิดเห็นว่าสื่อการเรียนรู้มีประโยชน์ต่อการทบทวนบทเรียน แม้ว่าจะยังมีข้อจำกัดด้านเทคนิคบางประการ

งานวิจัย	ระดับชั้น	ลักษณะเด่น	ผลลัพธ์การเรียนรู้
การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ประกอบการสอนรายวิชาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง พัฒนาการชุมชนทางประวัติศาสตร์สามบุรี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (พรณัฏฐ์ เพ็ชรวิจิตร และคณะ, 2566)	ประถมศึกษาศึกษา	ผู้เรียนเห็นภาพและได้ยินเสียงที่สมจริง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ เกิดทักษะกระบวนการคิด เกิดความเข้าใจและสามารถจดจำได้นาน	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น และมีความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์ในระดับมากที่สุด
ผลการใช้การสอนบนเว็บ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรอยุธยา ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (รุจิรา สุธรรมมา, 2557)	มัธยมศึกษา	ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยเปิดโอกาสให้ศึกษาทบทวนและทำแบบฝึกหัดได้ตามความต้องการ ซึ่งเอื้อต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างต่อเนื่อง	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการสอนบนเว็บในระดับมาก
สื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ “จักรวาลนฤมิต Historicovator” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองในโลกยุคบาบี่ (รัชนิกร หงส์พนัส, 2566)	มหาวิทยาลัย	ตอบสนองการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเอื้อต่อการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ส่งเสริมความยืดหยุ่นและความต่อเนื่องในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	ผู้สอนและผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมอยู่ในระดับมากและมากที่สุด

งานวิจัย	ระดับชั้น	ลักษณะเด่น	ผลลัพธ์การเรียนรู้
การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง อาณาจักรไทย สมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 (พรสวรรค์ บึงราชภูร์ และ อภิชา แดงจำรูญ, 2567)	ประถมศึกษ	ผู้เรียนมีอิสระในการศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้ทุกที่ ทุกเวลา	นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้การสอนแบบปกติ
Virtual Reality Technology Applied to the Immersive Experience of Teaching Art History (Pei, 2024)	มหาวิทยาลัย	สื่อการเรียนรู้ที่มีความสมจริงและโต้ตอบได้ ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน กระตุ้นแรงจูงใจในการเรียน พร้อมทั้งมอบประสบการณ์การเรียนรู้ที่เสมือนจริง	นักเรียนมีสมาธิและความตั้งใจในการเรียนเพิ่มขึ้น รู้สึกมีส่วนร่วมกับการเรียนมากขึ้น และมีแรงจูงใจในการเรียนสูงกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิมอย่างชัดเจน
การพัฒนานวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมระดับประถมศึกษาตอนปลาย (สุภิญญา สมทา, 2563)	ประถมศึกษ	นักเรียนสามารถเลือกวิธีการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้และความต้องการเฉพาะบุคคลที่แตกต่างกัน	นักเรียนมีความสนใจและมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ศิลปะ แสดงออกถึงความเพลิดเพลินและมีความกระตือรือร้นในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างหลากหลาย อีกทั้งสามารถเข้าใจถึงที่มาและความหมายของศิลปะในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

งานวิจัย	ระดับชั้น	ลักษณะเด่น	ผลลัพธ์การเรียนรู้
การเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนรู้รายวิชา ประวัติศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรม การเรียนรู้กับการ สอนแบบปกติ เรื่อง พัฒนาการของ ชาติไทยสมัย รัตนโกสินทร์ สำหรับ นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 (สิริพร พักขำเจริญ และ อรุณข ลิ้มศิริ, 2566)	มัธยม ศึกษา	นักเรียนสามารถเลือก เรียนได้หลากหลาย ตาม ลักษณะการเรียนรู้ที่แตก ต่างกัน ส่งเสริมให้นักเรียน เกิดการสร้างองค์ความรู้ ได้ด้วยตนเอง	นักเรียนที่เรียนด้วยชุด กิจกรรมการเรียนรู้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพิ่มขึ้นสูงกว่านักเรียนที่ เรียนด้วยการสอนแบบ ปกติ
การพัฒนาทักษะการ คิดทางประวัติศาสตร์ และผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน โดยใช้ วิธีการทาง ประวัติศาสตร์ร่วม กับสื่ออินโฟกราฟิก รายวิชา ประวัติศาสตร์ ของ นักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 3 (จุฬารัตน์ จรทะพา และ อังคณา ตุงคะ สมิต, 2567)	ประถม ศึกษา	วิธีการทางประวัติศาสตร์ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ เน้นการคิดวิเคราะห์จาก หลักฐาน ทำให้ผู้เรียน เข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง ขณะที่สื่ออินโฟกราฟิก ช่วยสื่อสารข้อมูลอย่าง ชัดเจน เข้าใจง่าย และส่ง เสริมการคิดและจดจำได้ อย่างมีประสิทธิภาพ	นักเรียนมีทักษะการคิด ทางประวัติศาสตร์เพิ่มขึ้น และมีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนเพิ่มขึ้น

งานวิจัย	ระดับชั้น	ลักษณะเด่น	ผลลัพธ์การเรียนรู้
การพัฒนาการสอนด้วยการใช้แผนผังกราฟิกเพื่อสร้างความเข้าใจและความคงทนในการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี (มนตรี วรารักษ์ สังจา, 2558)	มหาวิทยาลัย	นักเรียนสามารถจัดระเบียบความคิดได้ง่าย ทำให้ง่ายต่อการเชื่อมโยงข้อมูล และสร้างความรู้ที่เป็นระบบ ส่งผลให้เกิดความเข้าใจที่รวดเร็ว ชัดเจน และช่วยเสริมความสามารถในการจดจำ และนำความรู้ไปใช้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ	ผู้เรียนมีความเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น ภายใน 2 สัปดาห์ โดยเห็นว่าสื่อช่วยให้ลำดับเหตุการณ์และสรุปข้อมูลได้ง่ายขึ้น
Gamification and the History of Art in Secondary Education: A Didactic Intervention (Corrales-Serrano, 2023)	มัธยมศึกษา	ส่งเสริมแรงจูงใจและกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น และมีทัศนคติต่อวิชาศิลปะดีขึ้น
การพัฒนาสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนในรายวิชาโครงงานประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (เพ็ญฤทัย พุฒิคุณ เกษม, 2562)	มัธยมศึกษา	เป็นวิธีที่มีระบบขั้นตอน ซึ่งต้องอาศัยความสามารถในการประเมินหลักฐานทางประวัติศาสตร์ และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำเสนอข้อมูลความรู้ ทำให้การเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและมีความสำคัญต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดีเยี่ยม และมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ในระดับมากที่สุด

งานวิจัย	ระดับชั้น	ลักษณะเด่น	ผลลัพธ์การเรียนรู้
การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดทางประวัติศาสตร์ (ศศิพัชร จำปา, 2559)	มหาวิทยาลัย	ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังเสริมสร้างความสำนึกรักและความภูมิใจในท้องถิ่นของตน	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น เกิดกระบวนการคิดทางประวัติศาสตร์ มีสำนึกรักท้องถิ่นในระดับมากที่สุด และมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก
การจัดกิจกรรมเสริมศักยภาพการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เมืองเก่าพิจิตรบนฐานชุมชน (ชุดิมา มั่นเหมาะ และ อัจฉรา ศรีพันธ์, 2563)	มัธยมศึกษา	ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงและสามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ในห้องเรียนกับสภาพความเป็นจริง ส่งผลให้ผู้เรียนตื่นตัวและสนุกสนานกับการเรียน นอกจากนี้ยังฝึกทักษะต่าง ๆ เช่น ความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน การวางแผน และการประสานงาน	ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเก่าพิจิตร และได้กลับมาทบทวนองค์ความรู้เดิม พร้อมทั้งรวมกลุ่มกันเผยแพร่ความรู้เพื่อพัฒนาและต่อยอดการเรียนรู้สู่ผู้อื่น ผ่านโครงงานต่าง ๆ
กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่อง เมืองร้างดงแม่นางเมืองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอเก่าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ (อาทิตย์ บุญสินธุ์ และ อัจฉรา ศรีพันธ์, 2565)	มัธยมศึกษา	เสริมสร้างความสัมพันธ์ที่กระหว่างผู้สอน ผู้เรียน และชุมชน	นักเรียนเกิดความรู้ในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น มีความกล้าแสดงออกและเป็นตัวของตัวเอง อีกทั้งสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปต่อยอดในการเรียนในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืน

งานวิจัย	ระดับชั้น	ลักษณะเด่น	ผลลัพธ์การเรียนรู้
Teaching History Through Theater: The Effects of Arts Integration on Students' Knowledge and Attitudes (Kisida et al., 2020)	ประถม ศึกษา	เสริมสร้างความเข้าใจและ กระตุ้นความเข้าใจ ในบริบททางประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียน จากชาติพันธุ์หรือ ครอบครัวที่มีโอกาสเข้าถึง ศิลปะน้อย ซึ่งมีแนวโน้ม ได้รับประโยชน์จาก กระบวนการเรียนรู้มากกว่านักเรียนทั่วไป	การเรียนรู้ผ่านละครส่งผล ให้นักเรียนมีความรู้ทาง ประวัติศาสตร์เพิ่มขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมความสนใจ ในศิลปะการแสดง โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียน ขนกลุ่มน้อยที่แสดงความ สนใจในประวัติศาสตร์ และศิลปะมากกว่า นักเรียนผิวขาว
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ประวัติศาสตร์ โดยใช้ รูปแบบการเรียน การสอนแบบร่วมมือ เทคนิค STAD ของ นักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 3 (วัชรกร เกตุรักษ์ และคณะ, 2566)	ประถม ศึกษา	ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความ เป็นผู้นำและมีทักษะทาง สังคม	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น
ผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชา ประวัติศาสตร์ โดยใช้ เกมการ์ด ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 กรณีศึกษาการใช้ ชุมชนการเรียนรู้ทาง วิชาชีพ (ดวงทิพย์ ฝิโล ปกรณ์, 2565)	มัธยม ศึกษา	เน้นการลงมือปฏิบัติจริง ช่วยกระตุ้นและดึงดูด ความสนใจของผู้เรียน เสริมสร้างประสบการณ์ การเรียนรู้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งส่งผลย้อนกลับ อย่างทันที ทำให้ผู้เรียน สามารถประเมินความ ก้าวหน้าและปรับปรุง ตนเองได้อย่างต่อเนื่อง	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น และมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่ม มากขึ้น

งานวิจัย	ระดับชั้น	ลักษณะเด่น	ผลลัพธ์การเรียนรู้
ผลการจัดการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการ เรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับชุดการสอน (กัญญิกา พุทธา และ ศิริพงศ์ เพียรศิริ, 2565)	มัธยม ศึกษา	เป็นการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น สำคัญและเน้นพัฒนา ทักษะการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21 นำไปสู่ การเรียนการสอนที่มี ประสิทธิภาพมากขึ้น	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ผ่าน เกณฑ์ทุกคน และมีความ พึงพอใจในระดับมากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบวิธีการจัดการเรียนรู้สำหรับชั้นประถมศึกษา จำนวน 6 วิธี ประกอบด้วย ชุดกิจกรรม “History of Art การเดินทางของศิลปะ” สื่อวีดิทัศน์ รูปแบบการเรียน การสอนแบบร่วมมือเทคนิค STAD (student team achievement division) หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิก และ Theater ในระดับชั้น มัธยมศึกษาพบวิธีการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 วิธี ประกอบด้วย การจัดการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน (creative-based learning: CBL) ร่วมกับชุดการสอน วิธีการทาง ประวัติศาสตร์ การสอนบนเว็บ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้ใน สถานที่จริง ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เกมการ์ด และ Gamification ส่วนในระดับมหาวิทยาลัย พบวิธีการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 วิธี ประกอบด้วย แผนผังกราฟิก แอปพลิเคชัน แหล่งเรียนรู้ ทางประวัติศาสตร์ Metaverse และ VR

ผลลัพธ์จากการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ทั้ง 19 วิธีดังกล่าว พบว่า นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนมากขึ้นและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น

ตาราง 2

ตารางแสดงความสัมพันธ์ของวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นรูปแบบต่างๆ

	แอปพลิเคชัน	วีดิทัศน์	เว็บไซต์	Metaverse	E-book	VR	ชุดกิจกรรม History of Art	ชุดกิจกรรม	วิธีการทางวิทย์. + infographic	แผนที่ความคิด	Gamification	วิธีการทางประวัติศาสตร์	แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์	ศูนย์การเรียนรู้	ชุมชนเรียนรู้	Theater	STAD	เกมการ์ด	CBL รวมชุดการสอน
แอปพลิเคชัน	3	2	3	3	3	3	3	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
วีดิทัศน์	2	3	3	3	2	3	3	2	1	1	2	0	1	0	0	2	0	0	0
เว็บไซต์	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	2	0	1	0	0	1	0	0	0
Metaverse	3	3	3	3	2	3	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0
E-book	3	2	3	2	3	3	3	2	1	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0
VR	3	3	3	3	3	3	2	0	0	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0
ชุดกิจกรรม History of Art	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	0	2	2	0	2	2	2	2	2
ชุดกิจกรรม	2	2	1	0	2	0	3	3	1	2	2	1	0	2	2	0	2	2	2
วิธีการทางวิทย์. + infographic	1	1	1	0	1	0	2	1	3	3	0	2	0	1	1	0	1	0	0
แผนที่ความคิด	1	1	2	0	2	0	2	2	3	3	2	2	1	1	1	0	0	1	0
Gamification	0	2	2	0	1	0	2	2	0	2	3	0	0	2	0	0	3	3	1
วิธีการทางประวัติศาสตร์	0	0	0	0	0	0	1	1	2	2	0	3	0	1	2	0	2	0	0
แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์	0	1	1	2	1	2	0	0	0	1	0	0	3	3	3	2	0	0	0
ศูนย์การเรียนรู้	0	0	0	0	0	0	2	2	1	1	2	1	3	3	3	1	0	0	0
ชุมชนเรียนรู้	0	0	0	0	0	0	2	2	1	1	0	2	3	3	3	3	0	0	0
Theater	0	2	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2	1	3	3	0	0	0
STAD	0	0	0	0	0	0	2	2	1	0	3	2	0	0	0	0	3	0	0
เกมการ์ด	0	0	0	1	0	1	2	2	0	1	3	0	0	0	0	0	0	3	0
CBL รวมชุดการสอน	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3

เรียนรู้ได้ทุกเวลา ตามอัธยาศัย ตามความสนใจ
ใช้สื่อการเรียนรู้แบบดิจิทัล ดั้งเดิม
หรือแบบผสมผสาน

ทำให้ภาพเป็นระบบ เข้าใจง่าย ใช้สื่อการเรียนรู้
แบบทฤษฎีและปฏิบัติ แบบดั้งเดิมและดิจิทัล

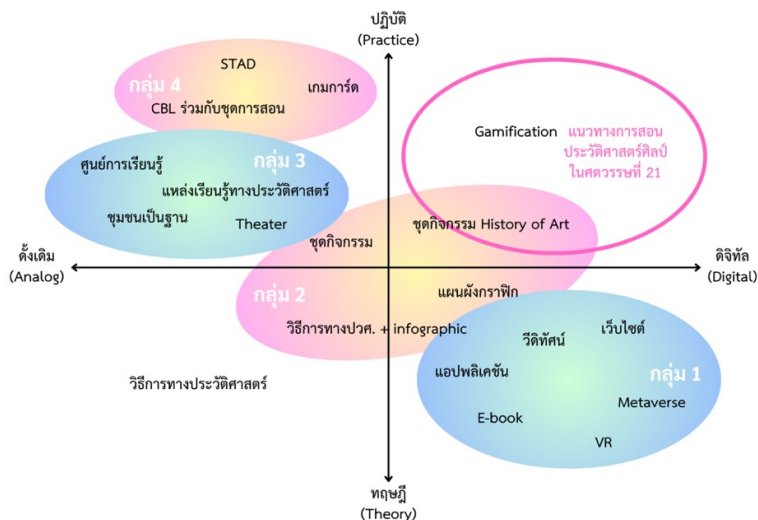
การเรียนรู้จากพื้นที่ ประสบการณ์ ใช้สื่อการเรียนรู้
เป็นพื้นที่ แหล่งการเรียนรู้ชุมชน

ส่งเสริมทักษะผู้นำ สังคม การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น
ใช้สื่อการเรียนรู้ประเภทเกม

จากตารางที่ 2 สามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของวิธีการจัดการเรียนรู้รูปแบบต่างๆ ออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่ ดังนี้ 1) เรียนรู้ได้ทุกเวลา ตามอัธยาศัย ตามความสนใจ ใช้สื่อการเรียนรู้แบบดิจิทัล ดั้งเดิม หรือแบบผสมผสาน 2) ทำให้ภาพเป็นระบบ เข้าใจง่าย ใช้สื่อการเรียนรู้แบบทฤษฎีและปฏิบัติ แบบดั้งเดิมและดิจิทัล 3) การเรียนรู้จากพื้นที่ ประสบการณ์ ใช้สื่อการเรียนรู้เป็นพื้นที่ แหล่งการเรียนรู้ชุมชน และ 4) ส่งเสริมทักษะผู้นำ สังคม การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ใช้สื่อการเรียนรู้ประเภทเกม

ภาพ 2

Image Scale ของวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น



จากภาพที่ 2 Image Scale แสดงถึงตำแหน่งของกลุ่มวิธีการจัดการเรียนรู้แบบต่าง ๆ โดยจากรูปที่ 1 สามารถแบ่งวิธีการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 รูปแบบการสอนที่เรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้ตามความสนใจ มีภาพและเสียงสมจริง อยู่บริเวณ Quarter ของรูปแบบทฤษฎีและดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชัน วิกิพีเดีย เว็บไซต์ E-book VR Metaverse กลุ่มที่ 2 รูปแบบการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเห็นภาพเป็นระบบ ส่งผลให้ทำความเข้าใจได้ง่ายและรวดเร็ว ทั้งยังเหมาะกับผู้เรียนที่มีลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน อยู่บริเวณกึ่งกลางของทั้งรูปแบบปฏิบัติกับทฤษฎีและรูปแบบดั้งเดิมกับดิจิทัล เช่น ชุดกิจกรรม History of Art ชุดกิจกรรม วิธีการทางประวัติศาสตร์ + อินโฟกราฟิก และแผนผังกราฟิก กลุ่มที่ 3 รูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง เช่น ศูนย์การเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ชุมชนเป็นฐาน และ Theater และ กลุ่มที่ 4 รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่ส่งเสริมทักษะความเป็นผู้นำ ทักษะทางสังคม และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

เช่น STAD เกมการ์ด การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน อยู่บริเวณ Quarter ของรูปแบบดั้งเดิมและปฏิบัติ ส่วนวิธีการทางประวัติศาสตร์ อยู่บริเวณ Quarter ของรูปแบบดั้งเดิมและทฤษฎี และ Gamification อยู่บริเวณ Quarter ของรูปแบบปฏิบัติและดิจิทัล

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ที่สอดคล้องกับบริบทในศตวรรษที่ 21 จะอยู่บริเวณ Quarter ของรูปแบบปฏิบัติและดิจิทัล เนื่องจากการเรียนการสอนในยุคนี้นั้น กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการลงมือปฏิบัติควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ ดังนั้น วิธีการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทดังกล่าว คือ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ History of Art และ Gamification โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้

รูปแบบที่ 1 การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นหน่วยการเรียนรู้สำเร็จรูปที่ผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเองโดยศึกษาค่าชี้แจงและทำกิจกรรมตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในชุดนั้น ทำให้ผู้เรียนมีความรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (กุหลาบ หงษ์ทอง, 2546)

ชุดกิจกรรม “History of Art การเดินทางของศิลปะ” เป็นชุดกิจกรรมที่ประกอบด้วยสื่อการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถตอบสนองวิธีการเรียนรู้ของเด็กที่แตกต่างกันได้ มีทั้ง หนังสือ History of Art การเดินทางของศิลปะ คู่มือและแผนการใช้ชุดกิจกรรม ชุดทดลองศิลปะปฏิบัติ บทเรียนออนไลน์ และเกมการ์ดจับคู่ผลงาน เป็นสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับความสนใจของเด็กในช่วงประถมวัย เช่น E-book ทั้งยังเหมาะกับการเรียนออนไลน์ในยุคโควิด-19 หมุดห่วงเรื่องการเตรียมเอกสารประกอบการเรียน หรือการเรียนรู้ผ่านคลิป์วิดีโอ เหมาะสำหรับเด็กนักเรียนที่ชอบดูหรือฟังเพียงอย่างเดียว หรือคนที่ชอบลงมือปฏิบัติก็สามารถทำกิจกรรมศิลปะตามแรงบันดาลใจของแต่ละยุคสมัยในหนังสือเรียนได้ ส่วนคนที่ชอบเล่นเกมก็มีเกมการ์ด เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้เล่นกับเพื่อนและคุณครูในห้องเรียน โดยทุกสื่อการสอนผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองผ่านทางคู่มือหรือข้อแนะนำในหนังสือ สร้างเสริมประสบการณ์ทางศิลปะที่หลากหลาย จุดประกายไอเดียและแนวคิดที่อยากทำงานด้านศิลปะต่อไปในอนาคต ด้วยการเรียนรู้บนพื้นฐานของความสุข

รูปแบบที่ 2 เกมมิฟิเคชัน (gamification)

เกมมิฟิเคชัน คือ การนำเอาแนวคิดและกลไกในการออกแบบเกม เช่น แต้มสะสม ระดับขั้น การได้รับรางวัล กระดานผู้นำ หรือการจัดการแข่งขันระหว่างผู้เข้าร่วม มาใช้ในเกมอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เกม โดยจำลองสภาพแวดล้อมให้เหมือนการเล่นเกม แนวคิดนี้มีจุดเด่น

ที่สำคัญ คือ มีหลักการออกแบบกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน นักศึกษาในปัจจุบันเป็นอย่างดี การใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้เป็นวิธีการหนึ่งที่น่าสนใจ และเริ่มเป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบัน โดยมีผลการศึกษาวิจัยที่แสดงไปในทิศทางเดียวกันว่า วิธีการนี้ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความสุข สนุกสนาน กระตุ้นความสนใจเรียน และสร้างความผูกพันในการเรียนของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ผู้สอนสามารถนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา (ชนันต์ พุนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์, 2559)

สรุปและอภิปรายผล

1. วิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่มีในศตวรรษที่ 21

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากคุณลักษณะของวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่มีการดำเนินการในช่วงเวลา 11 ปี ระหว่าง พ.ศ. 2557 – 2568 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สอดคล้องกับแผนพัฒนาทักษะผู้เรียนในประเทศไทย โดยใช้กลุ่มตัวอย่างการจัดการเรียนรู้ 19 ตัวอย่าง/วิธีการ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังตารางที่ 2 แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวิธีการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประวัติศาสตร์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น รูปแบบต่าง ๆ แบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 เรียนรู้ได้ทุกเวลา ตามอัธยาศัย ตามความสนใจ ใช้สื่อการเรียนรู้แบบดิจิทัล ดั้งเดิม หรือแบบผสมผสาน ประกอบด้วย แอปพลิเคชัน วิกิทัศน์ เว็บไซต์ E-book VR Metaverse

กลุ่มที่ 2 ทำให้ภาพเป็นระบบ เข้าใจง่าย ใช้สื่อการเรียนรู้แบบทฤษฎีและปฏิบัติ แบบดั้งเดิมและดิจิทัล ประกอบด้วย ชุดกิจกรรม History of Art ชุดกิจกรรม วิธีการทางประวัติศาสตร์ + อินโฟกราฟิก และแผนผังกราฟิก

กลุ่มที่ 3 การเรียนรู้จากพื้นที่ ประสบการณ์ ใช้สื่อการเรียนรู้เป็นพื้นที่ แหล่งการเรียนรู้-ชุมชน ประกอบด้วย ศูนย์การเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ชุมชนเป็นฐาน และ Theater

กลุ่มที่ 4 ส่งเสริมทักษะผู้นำ สังคม การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ใช้สื่อการเรียนรู้ประเภท เกม การเล่น ประกอบด้วย STAD เกมการ์ด และการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน

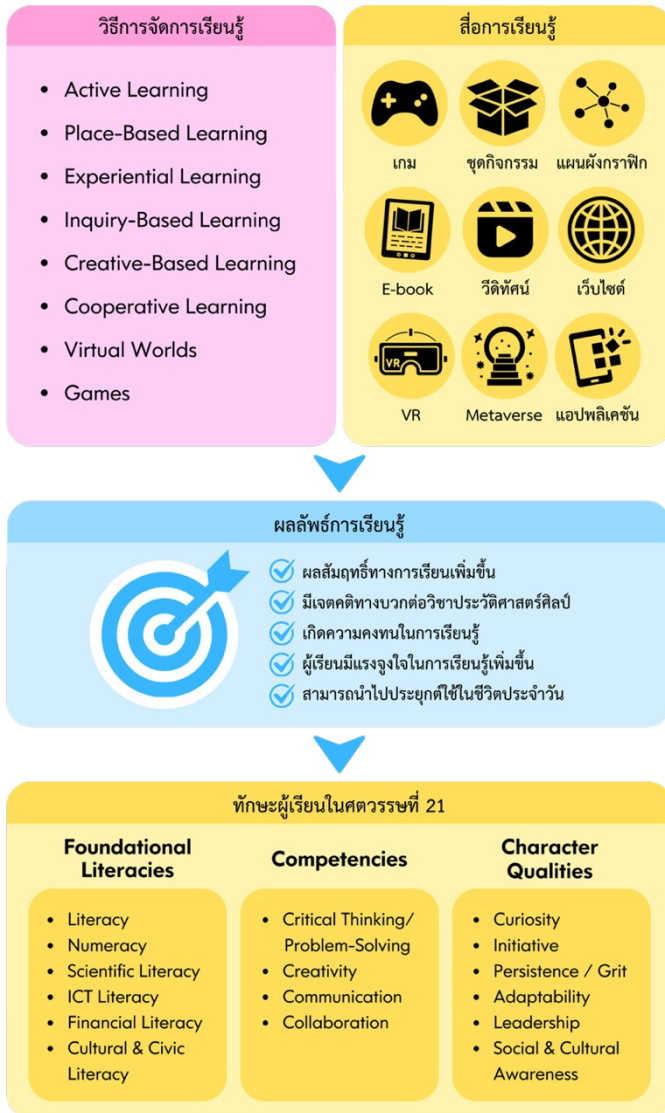
โดยสรุปแล้ว พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แต่ละกลุ่มมีจุดเน้นและคุณลักษณะที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ได้อย่างอิสระ การสร้างความเข้าใจผ่านการมองเห็นภาพรวม การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง หรือ การพัฒนาทักษะทางสังคมและภาวะผู้นำ ซึ่งความหลากหลายนี้สะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558) ที่พยายามเปลี่ยนแปลงการจัดกระบวนการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (student-centered) ให้นักเรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เข้าถึงองค์ความรู้ผ่านวิธีการต่าง ๆ โดยเฉพาะเทคโนโลยี และสามารถนำความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในห้องเรียน ดังนั้น รูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างรอบด้าน หากแต่ยังมีข้อจำกัดที่ควรพิจารณา คือ ความพร้อมของผู้เรียนในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์เทคโนโลยี และทักษะดิจิทัล ซึ่งมีความแตกต่างกันในแต่ละบุคคล ผู้สอนจึงควรออกแบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและเหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ โดยในขณะเดียวกัน แนวโน้มที่ควรพัฒนาในบริบทปัจจุบัน คือ การบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligence: AI) เข้ากับกระบวนการเรียนรู้ ควบคู่ไปกับการปลูกฝังการรู้เท่าทันจริยธรรม (AI Ethics) จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิพากษ์และเชื่อมโยงคุณค่าทางศิลปะเข้ากับโลกนวัตกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน (UNESCO, 2024)

2. แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21

จากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ ทฤษฎีและงานวิจัยต่าง ๆ จึงสรุปแนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ได้ดังต่อไปนี้

ภาพ 3

แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21



แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 1) วิธีการจัดการเรียนรู้ 2) สื่อการเรียนรู้ 3) ผลลัพธ์การเรียนรู้ และ 4) ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

1) วิธีการจัดการเรียนรู้ มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และได้ลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก ได้แก่ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน (place-based learning) การเรียนรู้จากประสบการณ์ (experiential learning) การเรียนรู้แบบสืบสอบ (inquiry-based learning) การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (creative-based learning) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (cooperative learning) การจัดการเรียนรู้บนสภาพแวดล้อมเสมือนจริง (virtual worlds) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม (games)

2) สื่อการเรียนรู้ สามารถใช้สื่อการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ โดยควรพิจารณาเลือกใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและช่วงวัยของผู้เรียน มีทั้งสื่อในรูปแบบดั้งเดิมไปจนถึงสื่อในรูปแบบดิจิทัล ได้แก่ เกม ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนผังกราฟิก หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) วิดีทัศน์ เว็บไซต์ ความเป็นจริงเสมือน (VR) โลกเสมือนจริง (metaverse) และแอปพลิเคชัน

3) ผลลัพธ์การเรียนรู้ เมื่อใช้วิธีการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ ดังนี้ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ผู้เรียนมีเจตคติทางบวกต่อวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ เกิดความคงทนในการเรียนรู้ ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น และผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

4) ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 แนวทางการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วย

กลุ่มทักษะขั้นพื้นฐาน (foundational literacies) เป็นทักษะที่เน้นเรื่องการปฏิสัมพันธ์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

กลุ่มทักษะด้านการจัดการปัญหา (competencies) ทักษะที่จะช่วยจัดการกับปัญหาหรืออุปสรรคที่เข้ามาในชีวิต กลุ่มทักษะนี้จะเรียกโดยย่อว่า 4C ได้แก่ ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ และแก้ปัญหาให้ถูกจุด ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น

กลุ่มทักษะด้านลักษณะนิสัย (character qualities) เป็นทักษะที่ใช้ในการอยู่ร่วมกันในสังคม ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความคิดริเริ่มอย่างสร้างสรรค์ ความอดทน ความสามารถในการปรับตัว ความเป็นผู้นำ และความตระหนักถึงสังคมและวัฒนธรรม

กล่าวโดยสรุป แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกระบวนการและสื่อที่หลากหลายและ

ทันสมัย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เจตคติเชิงบวก และทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตและการทำงานในบริบทของสังคมยุคใหม่อย่างรอบด้านและยั่งยืน

อย่างไรก็ตาม แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ได้นำเสนอไปข้างต้น เป็นเพียงหนึ่งในแนวทางที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เท่านั้น การออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมยังคงขึ้นอยู่กับวิจารณ์ญาณและความคิดสร้างสรรค์ของผู้สอน ซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนและพัฒนาให้สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้อย่างหลากหลาย

ข้อเสนอแนะ

แนวทางการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่นำเสนอในบทความวิจัยนี้ ไม่ได้เป็นเพียงแนวทางเพื่อการจัดกิจกรรมในห้องเรียนเท่านั้น แต่ยังสามารถนำไปปรับใช้และต่อยอดในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคใหม่ได้อย่างรอบด้าน โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการเรียนรู้ การส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ รวมถึงการสร้างรูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น เพื่อให้การเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์มีความหมาย ทันสมัย และเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- กัญญิกา พุทธา และ ศิริพงศ์ เพี้ยศิริ. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 9(2), 659-674. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/rdirmu/article/view/263072>
- กุลลาภ หงษ์ทอง. (2546). *การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่องกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชุมชน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร]. คลังปัญญา มหาวิทยาลัยศิลปากร. <https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/7355>
- จุฬารัตน์ จรทะผา และ อังคณา ตุงคะสมิต. (2567). การพัฒนาทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิก รายวิชา ส13102 ประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพรหมสิทธิ์สว่าง. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 9(1), 763-774. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/273537>
- ชนัดถ์ พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกม มิฟิเคชั่น. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 18(3), 331-339. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/66651/54505
- ชุติมา มั่นเหมาะ และ อัจฉรา ศรีพันธ์. (2563). การจัดกิจกรรมเสริมศักยภาพการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์เมืองเก่าพิจิตรบนฐานชุมชน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 23(4), 161-176. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/241581
- ดวงทิพย์ ฝัลปกรณ์. (2565). ผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เกม การตระดับขั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กรณีศึกษาการใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม). *วารสารมหาวิทยาลัยมหาสารคามวารสารวิทยายุทธร้อยเอ็ด*, 11(1), 230-244. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/AJMBU/article/view/246459/169865>
- ดำรง วงศ์อุปราช. (2524). *การวิจารณ์ทัศนศิลป์และแนวการศึกษาศิลปะไทย สัมมนาการวิจารณ์ศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร:พิมพ์.
- เดือนฤดี รักใหม่. (2559). การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลปะสำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี, *Asian Creative Architecture, Art and Design*, 23(2), 119–132. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/archkmit/article/view/78721>

- ทศนา แคมมณี. (2566). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 26). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นรรีชต์ ฟันเซีย. (2561). *ครูในศตวรรษที่ 21 ต้องมีคุณลักษณะอย่างไร*. ทูปลูกปัญญา. <https://www.truelookpanya.com/education/content/68571-tearttea-teart-prornthipya-peh-sawijit, nan-thai, on-thani, on-pho, warinil, and pan-da-pa-ni-chy-pun-ru>. (2566). การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ประกอบการสอนรายวิชาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง พัฒนาการชุมชนทางประวัติศาสตร์สามบุรี กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพิบูลสงคราม 1. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 14(1), 113-126. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/truhusocjo/article/view/260333>
- พรสวรรค์ บึงราษฎร์ และ อภิชา แดงจำรูญ. (2567). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง อาณาจักรไทยสมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารนวัตกรรมการจัดการศึกษาและการวิจัย*, 6(1), 173-182. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jemri/article/view/266853>
- เพียงฤทัย พุฒิกุลเกษม. (2562). การพัฒนาสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนในรายวิชา ส33265 โครงงานประวัติศาสตร์ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์. *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, Silpakorn University สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ*, 7(2), 651-661. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/17724>
- มนตรี วรารักษ์สัจจะ. (2558). *การพัฒนาการสอนด้วยการใช้แผนผังกราฟิกเพื่อสร้างความเข้าใจและความคงทนในการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี* [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญา จุฬาฯ. <https://digiverse.chula.ac.th/Info/item/dc:16895>
- มะลิฉัตร เอื้ออนันท์. (2545). *ศิลปศึกษาแนวปฏิรูปฯ : ความเป็นมา ปรัชญาหลักการ วัฒนาการด้านหลักสูตร ทฤษฎีการ เรียนการสอน และการค้นคว้าวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 2). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัชนิกร หัสพันธ์. (2566). สื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ “จักรวาลนฤมิต Historicovator” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองในโลกยุคบาบี. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 51(2), EDUCU5102008. <https://doi.org/10.14456/educu.2023.17>
- รุจิรา สุธรรมมา. (2557). ผลการใช้การสอนบนเว็บ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรอยุธยา ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 6(11), 171-181. https://ph01.tci-thaijo.org/index.php/snru_

journal/article/view/18487

วนิดา ขำเขียว. (2544). *ประวัติศาสตร์ศิลป์*. พรวานนการพิมพ์.

วัชรกร เกตุรักษ์, พระมหาอานนท์ จตตมโล, พระครูพิสิษฐ์สรวง, ธิตาพร พรหมดวงศรี, และ
ณทิพรดา ไชยศิลป์. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้
ใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่
3 โรงเรียนเทศบาลวัดดอนไก่อี จังหวัดสมุทรสาคร. *วารสารสังคมศึกษา ศาสนาและ
วัฒนธรรม*, 4(2), 20-26. [https://so12.tci-thaijo.org/index.php/src/article/
view/723](https://so12.tci-thaijo.org/index.php/src/article/view/723)

ศศิพัชร จำปา. (2559). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้แหล่ง
เรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดทางประวัติศาสตร์. *วารสารวิชาการ
Veridian E-Journal, Silpakorn University สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และ
ศิลปะ*, 9(2), 1158-1171. [https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Jour-
nal/article/view/67113](https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/67113)

ศักดิ์ชัย สายสิงห์. (2543). กระแสทางประวัติศาสตร์ศิลปะ. *ศิลปวัฒนธรรม*, 21(8), 142-143.
<https://index.library.tu.ac.th/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=87913>

ศักดิ์ดา ทองโสมณ. (2564). เทคนิคการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์เพื่อเสริมสร้าง
สมรรถนะความเป็นพลเมือง. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32(3). 11-23.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). แนวทางการจัดการเรียนรู้ใน
ศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะทางสาขาวิชาชีพ. ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สิริพร พักจำเจริญ และ อรุณ ลิ้มตศิริ. (2566). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
รายวิชาประวัติศาสตร์โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้กับการสอนแบบปกติ เรื่อง พัฒนาการ
ของชาติไทยสมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดคูบอน
(วัฒนานครอุทิศ). *วารสารการบริหารจัดการและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 4(7), 234-246.
<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jmli/article/view/259151>

สุภิญญา สมทา. (2563). *การพัฒนาวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ เพื่อส่งเสริมการ
เรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม ระดับประถมศึกษาตอนปลาย* [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต,
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาฯ. [https://doi.org/10.58837/CHULA.
THE.2020.1212](https://doi.org/10.58837/CHULA.THE.2020.1212)

อาทิตย์ บุญสินธุ์ และ อัจฉรา ศรีพันธ์. (2565). กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้
ใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่อง เมืองร้าง ดงแม่นางเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ใน
อำเภอแก้งเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์. *Journal of Buddhist Education and Research
(JBBER)*, 8(1), 217-231. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jber/article/>

view/256960

- Corrales-Serrano, M. (2023). Gamification and the History of Art in Secondary Education: A Didactic Intervention. *Education Sciences*, 13(4), 389. <https://doi.org/10.3390/educsci13040389>
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd ed.). Dryden Press.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Kisida, B., Goodwin, L., & Bowen, D. H. (2020). Teaching history through theater: The effects of arts integration on students' knowledge and attitudes. *AERA Open*, 6(1). <https://doi.org/10.1177/2332858420902712>
- Pei, X. (2024). Virtual reality technology applied to the immersive experience of teaching art history. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1), <https://doi.org/10.2478/amns-2024-1870>
- UNESCO. (2024). *World conference on culture and arts education 2024*. <https://www.unesco.org/en/wccae2024>
- World Economic Forum. (2016). *New vision for education: Fostering social and emotional learning through technology*. <https://www.weforum.org/publications/new-vision-for-education-fostering-social-and-emotional-learning-through-technology/>

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) นิยามและพัฒนากรอบแนวคิด (conceptual framework) ของ “การบดบังทางวัฒนธรรม” (cultural obscuration) เพื่อใช้อธิบายพลวัตของวัฒนธรรมร่วมสมัย 2) วิเคราะห์และสังเคราะห์กระบวนการของการบดบังทางวัฒนธรรมในสามระดับ ได้แก่ ระดับเปลือก (surface obscuration) ระดับความหมาย (meaning obscuration) และระดับโครงสร้าง (structural obscuration) เพื่ออธิบาย “วัฒนธรรมในสถานะไม่ตรงปก” และ 3) ต่อยอดแนวคิดดังกล่าวสู่การสร้างสรรคงานศิลปะเพื่อสะท้อนกรอบแนวคิด “การบดบังทางวัฒนธรรม” (cultural obscuration) บทความนี้ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพประเภทการวิจัยเชิงแนวคิดและการตีความ (conceptual and interpretive research) โดยใช้ข้อมูลทุติยภูมิจากเอกสารวิชาการ ทฤษฎีด้านวัฒนธรรมศึกษา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรณีศึกษาจากชุมชนลุ่มน้ำหมัน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ร่วมกับการตีความเชิงศิลปะผ่านงานศิลปะจัดวาง (installation art)

ผลการศึกษาพบว่า แนวคิด Cultural Obscuration สามารถใช้อธิบายสถานะที่วัฒนธรรมยังคงดำรงอยู่ในเชิงรูปแบบ แต่ความหมาย คุณค่า หรือสาระภายในกลับถูกกลบซ่อน ปิดเบียด หรือถูกจัดการ โดยการบดบังดังกล่าวเกิดขึ้นในสามระดับสำคัญ ได้แก่ 1) ระดับเปลือก ซึ่งให้ความสำคัญเพียงรูปแบบและสัญลักษณ์ภายนอก 2) ระดับความหมาย ซึ่งผู้คนยังคงรับรู้วัฒนธรรมเหมือนเดิมแต่แก่นความหมายได้แปรเปลี่ยนไป และ 3) ระดับโครงสร้าง ซึ่งความหมายของวัฒนธรรมถูกกำหนดและใช้เป็นเครื่องมือเชิงอำนาจจนเกิดสถานะ “ลับ-ลวง-พราง” ผลการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นว่า แนวคิด Cultural Obscuration มีความแตกต่างจากแนวคิดอำนาจนำทางวัฒนธรรม (cultural hegemony) การครอบครองทางวัฒนธรรม (cultural appropriation) และการแปรเปลี่ยนทางวัฒนธรรม (cultural transformation) ตรงที่สามารถอธิบาย “สถานะการดำรงอยู่ภายใต้ความหมายใหม่” หรือวัฒนธรรมในสถานะ “ไม่ตรงปก” ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ผลการสร้างสรรคงานศิลปะจัดวางยังสะท้อนให้เห็นว่า ศิลปะสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการเปิดเผยความหมายที่ถูกบดบัง และกระตุ้นการตระหนักรู้ต่อพลวัตของวัฒนธรรมร่วมสมัยได้ ทั้งในมิติของการตีความ การสื่อสาร และการตั้งคำถามต่อความหมายของวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์

คำสำคัญ : การบดบังทางวัฒนธรรม, การจัดการความหมาย, วัฒนธรรมในสถานะไม่ตรงปก, ระดับการบดบังทางวัฒนธรรม, ศิลปะจัดวาง, พลวัตทางวัฒนธรรม

Culture in a State of Non-Correspondence: Toward the Development of a Theory of Cultural Obscuration

Suvinai Intarasak ¹

Phuwanart Rattnarangsikul ²

Received : March 23, 2026

Revised : May 22, 2026

Accepted : May 29, 2026

¹ Doctoral Candidate, Culture Based Design Arts (Ph.D), Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University,
Email: suvinai_in@mutto.ac.th

² Assistant professor Dr., Culture Based Design Arts (Ph.D), Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University,
E-mail: drphuwanart@gmail.com

Abstract

This article aims to 1) define and develop the conceptual framework of “Cultural Obscuration” as an approach for explaining the dynamics of contemporary culture; 2) analyze and synthesize the processes of cultural obscuration in three levels—Surface Obscuration, Meaning Obscuration, and Structural Obscuration—in order to explain the condition of “culture in a state of non-correspondence”; and 3) extend the concept toward artistic creation to reflect the conceptual framework of Cultural Obscuration. This study employs a qualitative approach through Conceptual and Interpretive Research, utilizing secondary data from academic literature, theories in cultural studies, related research, and case studies from the Man River Basin communities in Dan Sai District, Loei Province, together with artistic interpretation through installation art.

The findings reveal that the concept of Cultural Obscuration can explain conditions in which culture continues to exist in visible forms while its meanings, values, and inner essence are concealed, distorted, or manipulated. The obscuration occurs across three major levels: 1) Surface Obscuration, where attention is focused primarily on external forms and symbols; 2) Meaning Obscuration, where people continue to perceive culture as unchanged although its inner meanings have shifted; and 3) Structural Obscuration, where cultural meanings are controlled and instrumentalized through structures of power, resulting in conditions of concealment, distortion, and manipulation. The analysis further demonstrates that Cultural Obscuration differs from existing concepts such as Cultural Hegemony, Cultural Appropriation, and Cultural Transformation in that it more clearly explains the condition in which culture persists under newly constructed meanings, or what is described in this study as “culture in a state of non-correspondence.”

In addition, the installation art created in this study reflects the potential of art as a medium for revealing obscured meanings and fostering awareness of the dynamics of contemporary culture through interpretation, communication, and critical reflection on cultural meanings in the age of globalization.

Keywords: cultural obscuration, meaning management, culture in a state of non-correspondence, levels of cultural obscuration, installation art, cultural dynamics

ในกระแสโลกสมัยใหม่ วัฒนธรรมถูกกดทับและผลักดันให้แปรเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา ภายใต้พลวัตของ ความเชื่อ ระบบเศรษฐกิจ การเมือง และอิทธิพลจากกระแสโลกาภิวัตน์ วัฒนธรรมนั้นไม่เคยหยุดนิ่ง แต่ดำรงอยู่ในสถานะที่เปลี่ยนแปลง ปรับตัว และสื่อความหมายใหม่อย่างต่อเนื่อง เหมือนที่องค์กรยูเนสโกได้เน้นย้ำว่า “culture is dynamic, not static” (UNESCO, 2001) การยอมรับความจริงในข้อนี้ ทำให้การศึกษาวัฒนธรรมไม่เพียงมองย้อนหาความดั้งเดิม แต่ต้องมองไปข้างหน้าว่า วัฒนธรรมจะดำรงอยู่และสร้างความหมายได้อย่างไรในโลกที่เปลี่ยนไปอยู่ตลอดเวลา

อย่างไรก็ตาม ปรากฏการณ์ในหลายชุมชนสามารถเห็นได้ว่าวัฒนธรรมไม่ได้เพียงเปลี่ยนไป แต่มีลักษณะถูกบังคับในรูปแบบที่เหมือนกับว่าคงเดิมแต่จริงแล้วมีการเปลี่ยนแปลง เช่น ขบวนพิธีหรือสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมยังคงถูกสืบสานต่อ แต่แก่นความหมายที่เคยเป็นราก เช่น การเชื่อมโยงกับความเชื่อ จิตวิญญาณ และวิถีชีวิตดั้งเดิม เลือนหายไปและถูกแทนที่ด้วยความหมายใหม่ การจัดงานวัฒนธรรมที่เคยเป็นพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ของชุมชน กลายเป็นการสร้างรายได้ ส่งเสริมการท่องเที่ยว หรือเป็นเครื่องมือทางการเมืองและนโยบาย เมื่อเป็นเช่นนั้น วัฒนธรรมจึงดำรงอยู่ในสถานะที่เปรียบเหมือนกับ “หน้ากาก” ที่ปิดบังสาระสำคัญไว้ภายใน

บทความนี้ยกบริบทของพื้นที่ชุมชนลุ่มน้ำหมัน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ที่ได้จากการวิจัยเรื่อง สมดุลทางนิเวศวัฒนธรรมสู่ศิลปะการออกแบบ เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่ถูกกดบัง เป็นกรณีศึกษา ซึ่งพบว่าสถานะเช่นนี้ สะท้อนถึงความไม่สมดุลทางนิเวศวัฒนธรรม (cultural ecology) โดยเฉพาะเมื่อโครงสร้างสังคมบางส่วนเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ขณะที่องค์ประกอบบางส่วนในโครงสร้างเปลี่ยนแปลงช้าหรือไม่เปลี่ยนแปลงเลย ความเหลื่อมนี้อาจนำไปสู่การจัดการกับความหมาย (managed meanings) ซึ่งไม่สอดคล้องกับรากเดิม และเปิดช่องว่างให้เกิดสถานะ “ลับ-ลวง-พราง” (สุชาติ สวัสดิ์ศรี, 2552 และ Scott, 2533) เมื่อชุมชนขาดธรรมาภิบาลในการกำกับดูแล วัฒนธรรมอาจกลายเป็นเพียงทรัพยากรที่ถูกหยิบไปใช้เพื่อประโยชน์เฉพาะกลุ่ม โดยที่คนทั่วไปไม่ได้ตระหนักว่า ความหมายแท้จริงกำลังถูก “บดบัง” ดังนั้นแนวคิด “การบดบังทางวัฒนธรรม” (cultural obscuration) จึงถูกยกขึ้นมาเพื่อเป็นกรอบในการอธิบายปรากฏการณ์ดังกล่าว โดยชี้ให้เห็นว่าความเปลี่ยนแปลงอาจดำเนินไปภายใต้เงื่อนไขของความไม่ตรงปกและสามารถถูกนำไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์อื่นที่ซ่อนอยู่

บทความเชิงแนวคิดนี้จึงมีเป้าหมายในการนิยามและวิเคราะห์ Cultural Obscuration ในฐานะกรอบการทำความเข้าใจใหม่ ที่ช่วยอธิบายว่าวัฒนธรรมร่วมสมัยดำรงอยู่ในลักษณะ

“หน้ากาก” อย่างไร พร้อมทั้งเสนอว่าการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมเพื่อตอบสนองต่อสังคมสมัยใหม่ควรตั้งอยู่บนฐานรากดั้งเดิมของตนเอง เพื่อรักษาสมดุลระหว่างพลวัตและความต่อเนื่องทางความหมายในวัฒนธรรม ไม่ให้การเปลี่ยนแปลงกลายเป็นเพียงการปรับตัวตามปัจจัยจากภายนอกหรือเพียงแค่เพราะผลประโยชน์จากเปลือกของวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อนิยามและพัฒนาแนวคิดเชิงทฤษฎี (conceptual framework) ของ Cultural Obscuration ในฐานะกรอบการอธิบายพลวัตของวัฒนธรรมร่วมสมัย ที่สามารถแสดงให้เห็นถึงสถานะ “การดำรงอยู่ภายใต้หน้ากาก” และการบดบังทำให้ “ความหมายไม่ตรงปก” ของวัฒนธรรมในบริบทสังคม
2. เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์กระบวนการของการบดบังทางวัฒนธรรมในสามระดับ ได้แก่ ระดับเปลือก (surface obscuration), ระดับความหมาย (meaning obscuration) และระดับโครงสร้าง (structural obscuration) ให้เข้าใจกลไกของการแปรเปลี่ยนและการจัดการความหมายที่เกิดขึ้นในสังคม
3. เพื่อต่อยอดแนวคิด Cultural Obscuration สู่การสร้างสรรค์งานศิลปะ ที่สามารถสะท้อนและสื่อสารสถานะ “การบดบังทางวัฒนธรรม” ในเชิงสัญลักษณ์ เพื่อกระตุ้นการตระหนักรู้และการตีความใหม่ต่อความหมายของวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยในบทความนี้อยู่บนพื้นฐานของ แนวทางการวิจัยเชิงแนวคิด (conceptual research approach) ซึ่งมุ่งสร้างความเข้าใจเชิงทฤษฎีและพัฒนา “กรอบแนวคิดการบดบังทางวัฒนธรรม” (cultural obscuration) ผ่านการสังเคราะห์องค์ความรู้ที่มีอยู่และการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ลักษณะของการวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative) ประเภท Conceptual and Interpretive Research ใช้ข้อมูลทุติยภูมิ (secondary Data) เป็นหลัก ได้แก่ บทความวิชาการ วารสาร งานวิจัย หนังสือ และเอกสารทางทฤษฎีด้านวัฒนธรรมศึกษา ศิลปะ และสังคมศาสตร์ รวมถึงกรณีศึกษาทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับชุมชนกลุ่มน้ำหมัน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ซึ่ง

เป็นบริบทอ้างอิงในการสังเคราะห์และตีความเชิงแนวคิด

2. กระบวนการวิจัย (research process)

ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลักตามลำดับการพัฒนาแนวคิด ดังนี้

ขั้นที่ 1: การทบทวนวรรณกรรมและกรอบทฤษฎี (literature and theoretical review)

- ทบทวนแนวคิดและทฤษฎีสำคัญที่เกี่ยวข้อง เช่น cultural hegemony, cultural appropriation, cultural transformation และ hidden transcript

- ศึกษางานของ UNESCO (2001) และงานวิจัยทางวัฒนธรรมไทย เช่น (สุชาติ เศรษฐมาลินี, 2552) เพื่อทำความเข้าใจบริบทและช่องว่างขององค์ความรู้เดิม

- วิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ (comparative analysis) เพื่อตรวจสอบข้อจำกัดของทฤษฎีเดิมในการอธิบาย “สถานะการคงอยู่แต่ไม่ตรงปก” ของวัฒนธรรม

ขั้นที่ 2: การสังเคราะห์เชิงแนวคิด (conceptual synthesis)

- สังเคราะห์ผลจากการทบทวนวรรณกรรม เพื่อสร้าง นิยามเชิงแนวคิด (conceptual definition) ของ Cultural Obscuration

- พัฒนารอบแนวคิด 3 ระดับ ได้แก่ ระดับเปลือก (surface obscuration), ระดับความหมาย (meaning obscuration) และระดับโครงสร้าง (structural obscuration) เพื่อแสดงพลวัตของการดับงทางวัฒนธรรมในมิติต่าง ๆ

- วิเคราะห์เชิงตรรกะ (analytical reasoning) เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างทั้งสามระดับ ว่าทำงานอย่างซ้อนทับกันและส่งผลต่อความรับรู้ทางวัฒนธรรม

ขั้นที่ 3: การถ่ายทอดเชิงสุนทรีย์และการสร้างสรรค์ (creative translation)

- นำกรอบแนวคิด Cultural Obscuration มาตีความผ่าน การสร้างสรรค์งานศิลปะจัดวาง (installation art)

- ใช้ “หน้ากาก” เป็นสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมที่คงรูปแต่เปลี่ยนความหมายภายใน โดยการสร้างสรรค์นี้ทำหน้าที่เป็น เครื่องมือทางสุนทรีย์ เพื่อสื่อสารและทดสอบแนวคิดในมิติการรับรู้ (perceptual reflection)

- ผลลัพธ์ของการสร้างสรรค์ถูกใช้เป็น art-based inquiry เพื่อสะท้อนและยืนยันความเข้าใจเชิงแนวคิดเกี่ยวกับสถานะ “การดับงทางวัฒนธรรม”

3. เครื่องมือการวิจัย (research instruments)

- เอกสารและวรรณกรรมทางทฤษฎี (academic texts and theoretical frameworks)

- ข้อมูลทุติยภูมิจากงานวิจัยภาคสนามเดิมของผู้เขียนในชุมชนลุ่มน้ำหมัน

- เครื่องมือสื่อสารเชิงศิลปะ เช่น ภาพถ่าย ศิลปะวัตถุจัดวาง ซึ่งใช้เป็นสื่อสำหรับถ่ายทอดแนวคิด

4. การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ (validation and rigor)

- ใช้วิธี การตรวจสอบเชิงตรรกะ (logical validity) และการทวนสอบเชิงเปรียบเทียบ (theoretical triangulation) ระหว่างทฤษฎีและกรณีศึกษา
- กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะได้รับการตีความซ้ำโดยผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมและศิลปะ เพื่อให้มั่นใจว่าการถ่ายทอดเชิงสัญลักษณ์สอดคล้องกับแนวคิดทางทฤษฎี

ตาราง 1

ตารางสรุปขั้นตอนและกระบวนการวิจัย / Summary Table of Research Process

ขั้นตอน (Phase)	คำอธิบาย (Description)	ผลลัพธ์หลัก (Key Outcome)
ขั้นที่ 1 การทบทวน วรรณกรรม และกรอบทฤษฎี	ทบทวนแนวคิดและทฤษฎีสำคัญ เช่น Cultural Hegemony, Cultural Appropriation, Cultural Transformation, และ Hidden Transcript ศึกษางานของ UNESCO (2001) และงานวิจัยไทย เพื่อวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบข้อจำกัดของทฤษฎีเดิม	เข้าใจช่องว่างขององค์ความรู้และระบุจุดตั้งต้นของแนวคิด Cultural Obscuration
ขั้นที่ 2 การสังเคราะห์ เชิงแนวคิด	สังเคราะห์ผลการทบทวนวรรณกรรมเพื่อสร้างนิยามเชิงแนวคิด ของ Cultural Obscuration พัฒนาแนวคิดสามระดับ ได้แก่ เปลือกความหมายและ โครงสร้างเพื่ออธิบายพลวัตของการบดบังทางวัฒนธรรม	นิยามเชิงแนวคิดและกรอบแนวคิดสามระดับของการบดบังทางวัฒนธรรม
ขั้นที่ 3 การถ่ายทอด เชิงสุนทรียะ และการสร้างสรรค์	นำกรอบแนวคิดมาสู่การสร้างสรรค์ศิลปะ จัดวาง ใช้หน้ากากเป็นสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมที่คงรูปแต่เปลี่ยนความหมาย เพื่อทดสอบแนวคิดในมิติการรับรู้	งานศิลปะจัดวางที่สะท้อนกรอบแนวคิดและเปิดพื้นที่ให้ตีความสภาวะการบดบังทางวัฒนธรรม
ขั้นที่ 4 การตรวจสอบ ความน่าเชื่อถือ	ตรวจสอบความถูกต้องโดยใช้การทวนสอบเชิงเปรียบเทียบระหว่าง ทฤษฎีและกรณีศึกษาพร้อมการตีความซ้ำโดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้แน่ใจว่าการถ่ายทอดเชิงสัญลักษณ์สอดคล้องกับแนวคิดทางทฤษฎี	กรอบแนวคิดและงานสร้างสรรค์ที่ผ่านการตรวจสอบเชิงทฤษฎีและสุนทรียะ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในบทความนี้เป็นการ วิเคราะห์เชิงแนวคิดและตีความเชิงทฤษฎี (conceptual and interpretive analysis) โดยอาศัยข้อมูลทฤษฎีจากเอกสารทางวัฒนธรรม งานวิจัย และกรณีศึกษาจริง มาประมวลร่วมกับผลการสังเคราะห์ทฤษฎี เพื่อสร้างความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ “การบดบังทางวัฒนธรรม” (cultural obscuration)

1. กรอบการวิเคราะห์ (analytical framework) ผลจากการสังเคราะห์เชิงแนวคิด ทำให้สามารถนิยาม Cultural Obscuration ได้ว่า “ปรากฏการณ์ที่ความหมาย คุณค่า หรือสาระของวัฒนธรรมถูกกลบซ่อน บิดเบือนปรากฏไม่ตรงกับสิ่งที่ผู้คนรับรู้ ส่งผลให้การเข้าใจวัฒนธรรมไม่สมบูรณ์” แนวคิดนี้มองว่าวัฒนธรรมไม่ได้สูญหายแต่ดำรงอยู่ใน “สภาวะไม่ตรงปก” ซึ่งเป็นพลวัตระหว่างคงอยู่กับการเปลี่ยนแปลง โดยสามารถจำแนกได้เป็น 3 ระดับของการบดบัง ดังนี้

1.1 ระดับเปลือก (surface obscuration)

วัฒนธรรมถูกทำให้เหลือเพียงรูปแบบและสัญลักษณ์ภายนอก ที่เข้าใจง่ายและดึงดูดสายตา เช่น พิธีกรรมที่ถูกลดทอนเพื่อให้เหมาะกับการแสดงหรือการท่องเที่ยว ความสนใจของสังคมมุ่งไปที่ความบันเทิงและความสวยงาม มากกว่าความเชื่อหรือภูมิปัญญาเดิม

ตัวอย่างเชิงกรณี: กรณีศึกษาที่สะท้อนปรากฏการณ์การบดบังในระดับเปลือกได้อย่างชัดเจน คือ ประเพณีผีตาโขนของอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่มีรากฐานความเชื่อ ทางพุทธ ผี และพราหมณ์ แต่ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา เมื่อกระแสเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการท่องเที่ยวเข้ามามีบทบาทประเพณีดังกล่าวถูกผลักดันให้กลายเป็น “เทศกาลระดับจังหวัด” ที่มีการจัดการโดยหน่วยงานภายนอกและสื่อสารต่อสาธารณะในลักษณะงานรื่นเริง

ภาพ 1

ภาพงานเทศกาลผีตาโขนส่งเสริมการท่องเที่ยว อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย



ความศักดิ์สิทธิ์ของพิธีกรรมที่เคยผูกพันกับศรัทธาชุมชนค่อย ๆ ถูกแทนที่ด้วยกิจกรรมความบันเทิง เช่น การประกวดหน้ากาก การแสดงบนเวที และการจัดขบวนพาเหรดเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว รูปแบบภายนอกยังคงสวยงาม สีสันสดใส และได้รับการยอมรับในฐานะ “เอกลักษณ์ของจังหวัดเลย” แต่เนื้อหาภายในกลับถูกลดทอนให้เหลือเพียง ภาพแทนของความสนุกและสีสัน มากกว่าการสื่อสารทางความเชื่อและจิตวิญญาณ

การเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้ผีตาโขนดำรงอยู่ในสถานะ “วัฒนธรรมที่ยังอยู่ แต่แปรเปลี่ยนหน้าที่” จากพิธีกรรมที่เชื่อมโยงคนกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ กลายเป็นสื่อแสดงตัวตนเพื่อสร้างรายได้ และภาพลักษณ์ทางการท่องเที่ยว เป็นตัวอย่างชัดเจนของ Surface Obscuration ที่วัฒนธรรมยังคง “เปลือกแห่งรูปแบบ” แต่ “ความหมายถูกกลบไวกายใต้การจัดการเชิงตลาดและสื่อ” ความตงามของหน้ากากจึงกลายเป็นทั้งสัญลักษณ์ของความภาคภูมิใจ และในขณะเดียวกัน ก็เป็น “หน้ากาก” ที่บดบังความเชื่อและรากทางจิตวิญญาณของชุมชนไว้เบื้องหลัง ผลกระทบที่เกิดขึ้น คือ ความสนใจแต่เพียงเปลือกภายนอกที่ฉาบฉวย และรูปแบบภายนอกนั้นสามารถเปลี่ยนไปได้ตามความต้องการของกระแส เศรษฐกิจ หรือการท่องเที่ยว ท้ายที่สุดจะทำให้สูญเสียความเป็นตัวตนของชุมชน

1.2 ระดับความหมาย (meaning obscuration)

แม้ผู้คนยังรับรู้ว่ากำลังปฏิบัติตามประเพณีเดิม แต่ความหมายเบื้องหลังได้เปลี่ยนไปแล้ว วัฒนธรรมจึงอยู่ในสถานะ “เหมือนเดิมแต่ไม่เหมือนเดิม” การกระทำเชิงสัญลักษณ์อาจจะยังคงอยู่ แต่สาระของความเชื่อและเจตนาภายในถูกแทนที่ด้วยความหมายใหม่ เช่น การจัดงานที่เคยเป็นพิธีขอบคุณสิ่งศักดิ์สิทธิ์ กลับกลายเป็นการแสดงอัตลักษณ์ทางเศรษฐกิจ

ตัวอย่างเชิงกรณี: ในกรณีของ ประเพณีผีตาโขน การเข้าร่วมขบวนของคนรุ่นใหม่จำนวนมากไม่ได้เกิดจากความเชื่อในพิธีกรรมทางศาสนาอีกต่อไป แต่เกิดจากความรู้สึกภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น หรือแรงจูงใจทางสังคมและเศรษฐกิจ เช่น การสร้างภาพลักษณ์ของ “คนด่านซ้าย” ในฐานะผู้มีสีสัน สนุกสนาน และร่วมสมัย ผู้ร่วมงานจึงอาจรู้สึกผูกพันกับเทศกาลในมิติของ “ชุมชนร่วมสมัย” มากกว่าความศักดิ์สิทธิ์เชิงจิตวิญญาณ

ความเชื่อที่ว่าตนเองยังคง “รักษาวัฒนธรรมเดิม” กลับกลายเป็นสิ่งที่ทำให้การเปลี่ยนแปลงภายในยิ่งถูกบดบัง เพราะผู้คนรู้สึกว่าการสืบทอดสิ่งเดิมโดยไม่รู้ว่าความหมายได้แปรเปลี่ยนไปแล้ว เช่น จาก “พิธีส่งพระเวส” กลายเป็น “งานเทศกาลผีตาโขน” ที่เน้นความสนุกและการสร้างรายได้ นี่คือการกลไกของ “การจัดการความหมายโดยไม่รู้ตัว” (unconscious meaning management) ที่ทำให้วัฒนธรรมคงอยู่แต่ความหมายกลับเปลี่ยน

กล่าวอีกนัยหนึ่ง ระดับความหมายของการบดบังทางวัฒนธรรมสะท้อน “การรับรู้ที่หลงเหลือเพียงภาพจำของศรัทธา” โดยที่การกระทำเชิงพิธีกรรมยังดำเนินอยู่ แต่ความเข้าใจ

ในเจตนาแท้จริงได้ถูกแทนด้วยคุณค่าใหม่ที่สังคมกำหนดให้ เช่น ความภาคภูมิใจเชิงอัตลักษณ์ หรือการใช้วัฒนธรรมเป็นสื่อสร้างภาพลักษณ์ชุมชน

ในทำนองเดียวกันกับประเพณีผีตาโชน กรณีของ “บ้านเสายองหิน” ในพื้นที่เดียวกัน ก็สะท้อนการบดบังในระดับความหมายเช่นกัน เดิมทีบ้านเสายองหินเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกิดจากการปรับตัวกับภูมิประเทศและสภาพแวดล้อมของกลุ่มน้ำหมั้นในอำเภอด่านซ้าย โดยใช้ “หิน” เป็นฐานรองรับเสาไม้ เพื่อป้องกันความชื้น สัตว์แมลง และสามารถโยกย้ายได้เมื่อเกิดภัย ซึ่งสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติในเชิงนิเวศวัฒนธรรม

ภาพ 2

บ้านเสายองหินในอำเภอด่านซ้าย ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกิดจากการปรับตัวกับสภาพแวดล้อม



แต่ในปัจจุบัน บ้านเสายองหินถูกมองและนำเสนอในฐานะ “ของแปลก” หรือ “เอกลักษณ์ท้องถิ่น” ที่เน้นคุณค่าทางทัศนภาพและการท่องเที่ยว มากกว่าความรู้และภูมิปัญญาเบื้องหลัง การรับรู้ของคนรุ่นใหม่จึงมุ่งไปที่ “รูปลักษณ์” ของบ้าน มากกว่าความหมายเชิงความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม นี่คือตัวอย่างของ Meaning Obscuration ที่วัฒนธรรมยังคงอยู่ในรูปของวัตถุและภาพจำ แต่ความเข้าใจในรากที่แท้จริงของมันได้เปลี่ยนไปแล้วโดยไม่รู้ตัว

สรุปจากกรณีทั้งสองนี้จึงชี้ให้เห็นกลไกเดียวกันของ Meaning Obscuration ที่ว่า วัฒนธรรมยังคงรูปแต่ไม่ตรงกับความหมายเดิม เกิดการจัดการความหมายแบบไม่รู้ตัว (unconscious meaning management) ทำให้ผู้คนรู้สึกว่าการรักษารากทางวัฒนธรรม ทั้งที่ในความจริงกำลังสืบทอด “ภาพจำของวัฒนธรรม” มากกว่าวัฒนธรรมในความหมายเชิงจิตวิญญาณหรือเชิงนิเวศ ผลกระทบในระดับความหมาย คือ วัฒนธรรมจะสูญเสียความมีชีวิตและกลายเป็นเพียง สิ่งที่ถูกผลิตซ้ำ(reproduced form) โดยที่ผู้ปฏิบัติยังเชื่อว่าตนกำลังสืบทอดของเดิม ทั้งที่แก่นความหมายได้ถูกแทนที่ไปแล้วโดยไม่รู้ตัว การสืบทอดจึงเปลี่ยนจากการส่งต่อความเชื่อไปเป็นการทำตามรูปแบบ ความหมายจึงเกิดการเลื่อนไหล (meaning drift) ทำให้สูญเสียความหมายในวัฒนธรรม และถูกสร้างใหม่ตามทิศทางของแรงขับ ส่งผลให้

วัฒนธรรมเปิดช่องให้โครงสร้างภายนอกเข้ามากำหนดและสร้างความหมายแทนชุมชน นำไปสู่การบดบังในระดับโครงสร้างในที่สุด

1.3 ระดับโครงสร้าง (structural obscuration)

ระดับโครงสร้างคือ ชั้นที่ลึกที่สุดของการบดบังทางวัฒนธรรม เป็นชั้นที่ ความหมายของวัฒนธรรม ถูกจัดการและกำหนดโดยอำนาจทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ มากกว่าจะเกิดจากการรับรู้ของชุมชนเอง การบดบังในระดับนี้จึงไม่ใช่เพียงการสูญเสียความเข้าใจหรือการบิดเบือนทางความหมายเท่านั้น แต่คือกระบวนการที่ โครงสร้างของอำนาจ เข้ามามีบทบาทว่า วัฒนธรรมใดควรถูกนำเสนอ วัฒนธรรมใดควรถูกเงียบเสียง และความหมายใดคือ ความถูกต้องภายใต้ระบบที่ผู้คนยอมรับโดยที่ไม่รู้ตัวซึ่งเป็นสิ่งที่ Gramsci (1971) เรียกว่า “อำนาจนำทางวัฒนธรรม” (cultural hegemony) อำนาจที่ไม่จำเป็นต้องบังคับแต่ทำให้เกิดการยอมรับโดยสมัครใจผ่านวาทกรรม (Hall, 1997; Foucault, 1980)

ในกรณีของ ผีตาโชน การเปลี่ยนแปลงของบทบาทรัฐและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในการจัดงานได้สะท้อนการเข้ามาครอบงำทางโครงสร้างอย่างชัดเจน เดิมทีพิธีกรรมนี้เป็นของชุมชนโดยผู้นำทางจิตวิญญาณ ซึ่งชุมชนมีบทบาทหลักในการกำหนดรูปแบบ เวลา และสถานที่ แต่ภายหลังเมื่อมีการส่งเสริมจากภาครัฐทั้งในนโยบายและงบประมาณ การจัดงานจึงกลายเป็นกิจกรรมที่ต้องผ่านระบบงบประมาณ การอนุมัติ และเริ่มที่กำหนดโดยหน่วยงานส่วนกลาง เช่น กรมส่งเสริมวัฒนธรรม หรือองค์การบริหารส่วนจังหวัด ผลลัพธ์คือ พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ที่เคยเป็นของชุมชนถูกแปรให้เป็นพื้นที่ทางการเมืองที่แฝงด้วยการพัฒนา ความศักดิ์สิทธิ์และความเชื่อของคนในพื้นที่ถูกกลบไว้ได้คำว่า “เอกลักษณ์จังหวัด” หรือ “งานท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม” ซึ่งสอดคล้องกับสิ่งที่ Scott (1990) เรียกว่า “hidden transcripts” หรือ “สิ่งที่ถูกพูดโดยไม่พูด” วาทกรรมที่พรากอำนาจไว้ภายใต้ถ้อยคำของความร่วมมือและการพัฒนา

ภาพ 3

เทศกาลผีตาโชนในงานบุญหลวงได้รับการส่งเสริมจากระดับท้องถิ่นและภาครัฐในนโยบาย “วัฒนธรรมสร้างรายได้” หรือ “Soft Power”



ในทำนองเดียวกัน บ้านเสายองหิน ซึ่งเคยเป็นผลผลิตของภูมิปัญญาในการปรับตัวต่อภูมิประเทศและสภาพแวดล้อมของกลุ่มน้ำหมัน ก็เผชิญกับการจัดการเชิงโครงสร้างในลักษณะเดียวกัน การอนุรักษ์ที่ดำเนินการโดยหน่วยงานรัฐหรือสถาบันวิชาการที่มุ่งเน้น “รูปลักษณ์ทางวัตถุ” มากกว่า “ความหมายทางวัฒนธรรม” ชาวบ้านซึ่งเป็นเจ้าของความรู้ถูกลดบทบาทลงเป็นเพียง “ผู้ให้ข้อมูล” ขณะที่การตีความคุณค่าและแนวทางการอนุรักษ์กลายเป็นถูกนิยามจากผู้เชี่ยวชาญ สิ่งนี้สะท้อนกลไกของ structural obscuration ที่วัฒนธรรมถูกทำให้ถูกต้องภายใต้ระบบราชการและการอนุมัติจากส่วนกลาง แต่ความหมายแท้จริงที่ผูกพันกับวิถีชีวิตกลับถูกกลบเกลื่อนไปโดยคำว่ามาตรฐานหรือคุณค่าทางสถาปัตยกรรม

โครงสร้างทางการเมืองและระบบราชการเช่นนี้ยังสัมพันธ์กับ “ระบบทุนวัฒนธรรม” ที่เชื่อมโยงกับนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับประเทศ ซึ่งทำให้วัฒนธรรมถูกใช้เป็นทรัพยากรทางเศรษฐกิจมากกว่าการดำรงชีวิตของชุมชน (สุชาติ เศรษฐมาลินี, 2552) การตีความวัฒนธรรมจึงกลายเป็นการต่อรองระหว่าง “ผู้กำหนดนโยบาย” กับ “ผู้ปฏิบัติ” โดยที่ชุมชนส่วนใหญ่มองรับโดยไม่รู้ว่าความหมายของตนเองได้ถูกจัดการไปแล้ว สภาวะเช่นนี้ ก่อให้เกิดสิ่งที่ผู้เขียนเรียกว่า “วัฒนธรรมลับ-ลวง-พราง” (culture of concealment) วัฒนธรรมที่ยังคงปรากฏให้เห็น แต่ภายในแฝงการจัดการและการควบคุมเชิงอำนาจที่ละเอียดอ่อนจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบปกติ (สุชาติ สวัสดิ์ศรี, 2552) ผลกระทบที่เกิดขึ้นในระดับโครงสร้างนี้กว้างและลึกที่สุด เป็นระดับที่การสูญเสียไม่สามารถประเมินค่าได้ เพราะสิ่งที่หายไปไม่ใช่เพียงแค่ความหมาย แต่คือ ความสามารถของผู้คนในการรู้วาทนกำลังสูญเสียอะไร

2. ความสัมพันธ์เชิงพลวัตของสามระดับ (dynamic interconnections)

กระบวนการของการบดบังทางวัฒนธรรมไม่ได้เป็นแบบแยกส่วน แต่เชื่อมโยงและส่งผลต่อกันอย่างเป็นพลวัต (dynamic system) ระดับเปลือก ความหมาย และโครงสร้าง เป็นสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นตามลำดับแบบเป็นเส้นตรง แต่ทำงานแบบวงจรซ้อนทับ (interlocking cycle) ที่ส่งเสริมซึ่งกันและกันอย่างต่อเนื่อง (Hall, 1997; Bourdieu, 1990) เมื่อวัฒนธรรมหนึ่งเริ่มถูกลดทอนให้เหลือเพียงรูปแบบภายนอก (ระดับเปลือก) การรับรู้ของผู้คนก็จะค่อย ๆ ปรับตามความเข้าใจนั้นใหม่ (ระดับความหมาย) และเมื่อการรับรู้นั้นได้รับการยืนยันหรือสนับสนุนโดยกลไกรัฐ สื่อ หรือโครงสร้างทางอำนาจ (ระดับโครงสร้าง) ความหมายที่ถูกบดบังจึงกลายเป็น “ความจริงใหม่” ที่สังคมยอมรับโดยไม่ตั้งคำถาม (Gramsci, 1971; Foucault, 1980)

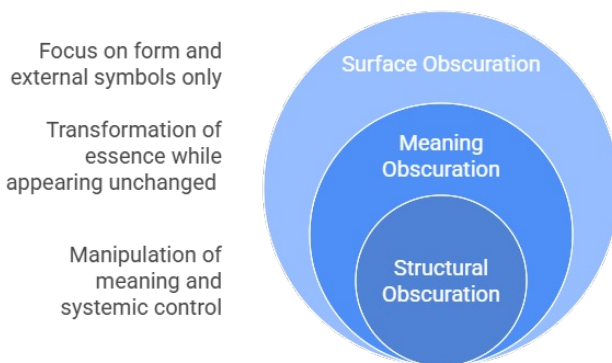
ในทางกลับกัน โครงสร้างทางการเมืองและเศรษฐกิจก็ใช้ “วัฒนธรรมที่ถูกทำให้เข้าใจง่าย” จากระดับเปลือกเป็นเครื่องมือสร้างความชอบธรรม เช่น การเน้นภาพจำของวัฒนธรรมเชิงท่องเที่ยว หรือการใช้สัญลักษณ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สิ่งนี้ตอกย้ำให้ระดับความหมายของวัฒนธรรมยิ่งห่างออกจากรากเดิม กลายเป็นวงจรของการ “ผลิตซ้ำความ

เข้าใจที่พร่าเลือน” (reproduction of obscured meaning) ซึ่งซับซ้อนไปพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Bourdieu, 1993)

ดังนั้น ทั้งสามระดับไม่ได้เป็นเพียงลำดับขั้น แต่เป็นกลไกที่เชื่อมต่อกันอย่างมีความซับซ้อน จะเห็นได้ว่าวัฒนธรรมในระดับเปลือกกลายเป็นวัตถุดิบให้โครงสร้างใช้ผลิตซ้ำวัฒนธรรมในระดับความหมายกลายเป็นพื้นที่ของการตีความและจัดการทางสังคม ส่วนวัฒนธรรมในระดับโครงสร้างคือ กลไกที่คอยกำหนดกรอบการมองเห็นและไม่เห็นของสังคม (Foucault, 1980) เมื่อวงจรนี้ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง วัฒนธรรมจึงดำรงอยู่ในสภาวะ “หน้ากาก” ที่ภายนอกดูงดงามและเคลื่อนไหว แต่ภายในไม่ได้เกิดจากความสมดุลโดยธรรมชาติของนิเวศวัฒนธรรมเลย

ภาพ 4

แผนภูมิความสัมพันธ์ระดับการบดบังทางวัฒนธรรม จากระดับเปลือก ระดับความหมาย และระดับโครงสร้าง



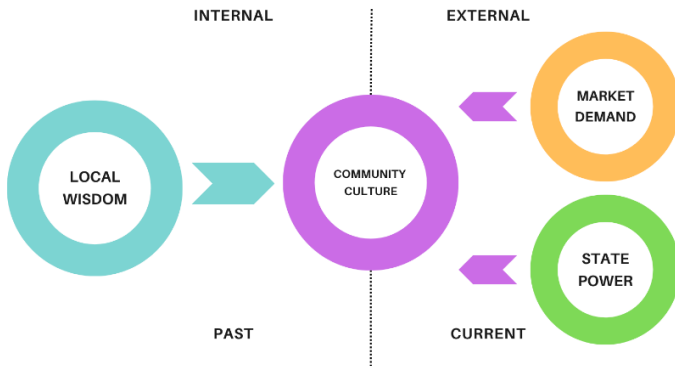
Dynamic Relationship of Three Levels of Cultural

3. การตีความและการสะท้อนเชิงศิลปะ (Artistic Interpretation) ในระดับของการสื่อสารและการสร้างความเข้าใจต่อสภาวะ “การบดบังทางวัฒนธรรม” ศิลปะสามารถทำหน้าที่เป็นทั้งเครื่องมือในการ ตีความ (interpretation) และสะท้อน (reflection) วัฒนธรรมที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยถ้อยคำเพียงอย่างเดียว Dewey (1934) อธิบายว่า ศิลปะคือ “ประสบการณ์ที่ทำให้มนุษย์เข้าใจโลกผ่านความรู้สึก” (art as experience) ซึ่งสามารถเปิดพื้นที่ให้เห็นสิ่งที่ซ่อนอยู่ในประสบการณ์ทางสังคม ขณะที่ Sullivan (2010) และ Eisner

(2002) เห็นพ้องว่า ศิลปะมิได้เป็นเพียงการแสดงออก แต่เป็นกระบวนการวิจัยเชิงความหมาย (art-based research) ที่ผู้สร้างและผู้ชมต่างมีส่วนร่วม

ภาพ 5

แผนภูมิแนวคิดงานสร้างสรรค์ศิลปะจัดวาง “ภายใต้หน้ากากวัฒนธรรม ตอนที่ 1”



ในกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะของชุมชน ประกอบด้วยการเชิญชวน “คนในชุมชนด่านซ้าย” มาวาดภาพใดก็ได้บนหน้ากากเปล่า ดังกิจกรรมใน ภาพ 6 ซึ่งภาพที่วาดจะต้องเป็นภาพที่สะท้อนความเป็นด่านซ้ายจากความรู้สึกของผู้วาด โดยให้โจทย์การวาดไว้ คือ “ด่านซ้ายบ้านของฉัน” และให้มีข้อแม้ว่า ภาพที่วาดจะต้องไม่เกี่ยวข้องกับผีตาโขน ข้อแม้ที่ตั้งไว้นี้ไม่ใช่การลบวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งออกไป แต่เป็นการทำให้นึกถึงสิ่งที่ถูกปล่อยวางและเป็นการคืนอำนาจความหมาย ให้กับคนในพื้นที่ เพื่อให้พวกเขาเผยสิ่งที่ถูกซ่อนอยู่จากประสบการณ์จริง

ภาพ 6

ภาพกิจกรรม “สร้างสรรค์งานศิลป์ บนหน้ากากผีตาโขนน้อย”



จากกิจกรรม “สร้างสรรค์งานศิลป์บนหน้ากากผีตาโขนน้อย” หน้ากากที่ถูกวาดภาพลงไปจากคนในชุมชน เปรียบเสมือนความรู้สึกนึกคิดของคนในชุมชนที่มีต่อด้านซ้ายชุมชนของเขาเอง สิ่งที่ถูกถ่ายทอดออกมาบนหน้ากากนั้นถูกแบ่งได้เป็น 4 มิติหลัก ๆ ดังภาพ 7 คือ 1) ด้านสภาพแวดล้อมและภูมิทัศน์วัฒนธรรม ผู้วาดส่วนใหญ่ให้ข้อมูลว่าประทับใจ และเห็นสิ่งที่เป็นธรรมชาติที่สวยงามเต็มไปด้วยทิวเขารอบตัวตลอดเวลาตั้งแต่จำความได้ หลายคนทำงานในต่างถิ่นฐานกลับมาจะคิดถึงสภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติเป็นอันดับแรก 2) ด้านศรัทธาและความเชื่อ ผู้คนที่นี้ยังมีความผูกพันกับความเชื่อที่เป็นแกนกลางเป็นศูนย์รวมจิตใจของชุมชนในอดีต 3) ด้านชุมชนและสังคม ผู้วาดให้ความสำคัญและจดจำความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัว ผู้คนในชุมชนที่มีความเอื้อเฟื้อ มีมิตรที่ดีต่อกันซึ่งหายากในพื้นที่ชุมชนอื่น และ 4) ด้านภูมิปัญญา คนในชุมชนมีความภาคภูมิใจกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น บ้านเสายองหิน กังหันพัดน้ำ เป็นต้น

ภาพ 7

ภาพแผนภูมิ หน้ากากที่ถูกถ่ายทอดภาพวาด “ด้านซ้ายบ้านของฉัน” จากชุมชน

			
สภาพแวดล้อม และภูมิทัศน์วัฒนธรรม	ศรัทธาและความเชื่อ	ชุมชนและสังคม	ภูมิปัญญา

งานศิลปะจากชุมชนเหล่านี้ได้สะท้อนกลับสิ่งที่เป็นวิถีชีวิตที่มีอยู่แท้จริงออกมาและปรากฏบนหน้ากากแทนภาพจำของผีตาโชน สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นทุกช่วงเวลาในพื้นที่จริง ไม่ใช่เพียงวัฒนธรรมได้วัฒนธรรมหนึ่งที่มีขึ้นเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ ช่วงเวลาหนึ่ง แต่กลับบดบังทุกสิ่งที่เป็นความสมดุลในพื้นที่ชุมชนลุ่มน้ำหมัน งานกิจกรรมและศิลปะจัดวางในพื้นที่จะเป็นสิ่งที่กระตุ้นความตระหนักให้กับชุมชน และแสดงให้เห็นคนนอกชุมชนเห็นถึงความสมดุล ความน่าสนใจที่อาจถูกบดบังและมองข้ามไป

ศิลปะทำหน้าที่เสมือน “การจำลองและการเปิดเผยวงจรการบดบังในเวลาเดียวกัน” (Eisner, 2002; Sullivan, 2010) ตามภาพ 8 ผู้วิจัยได้นำภาพวาดบนหน้ากากผีตาโชนน้อยของชุมชนมาแสดงในรูปแบบแกลลอรี่ โดยใช้ กลไกการสื่อสาร (interpretive mechanism) การจัดวางที่ทำให้ผู้ชมต้องหยุดตั้งใจดู แทนการเสพภาพจำอย่างรวดเร็ว ผู้วิจัยออกแบบกรอบ

รูปที่มีความสวยงามแต่เป็นกรอบที่ไม่สมบูรณ์นัก เพื่อสื่อถึงสิ่งที่จำกัดความเป็นวัฒนธรรม ด้านซ้ายในแบบบังคับให้มองในกรอบ ขณะเดียวกันในกรอบรูปนั้นผู้วิจัยเลือกที่จะเปลือยฉาก หลังออกเพื่อให้ฉากหลังเป็นเนื้อเดียวกันกับภายนอกกรอบ ทำให้ผู้ชมงานรู้สึกถึงความเป็นอิสระที่ถูกกรอบนั้นครอบอยู่ โดยภายในกรอบนั้นใช้ภาพวาดบนหน้ากากผีตาโขนน้อย ที่วาดจากคนในชุมชนสะท้อนวัฒนธรรมในด้านซ้าย ภายใต้โจทย์ “ด้านซ้ายบ้านของฉัน” (ที่ไม่เกี่ยวข้องกับผีตาโขน) สิ่งที่เห็น (ภาพบนหน้ากาก) เชื่อมกับสิ่งที่ถูกกละเลย (ฉากหลังของวัฒนธรรม) อย่างไร โดยไม่สรุปแทนผู้ชมทั้งหมด การจัดแสดงจึงช่วยพาผู้ชมขยับจากความรู้สึกสนุก/ภาพ/รูปลักษณ์ ไปสู่ความเข้าใจที่มาก คุณค่า และความสัมพันธ์ร่วมในพื้นที่

ภาพ 8

ศิลปะจัดวาง “หน้ากาก (บดบัง) วัฒนธรรม”



กล่าวโดยสรุป การออกแบบศิลปะเชิงวัฒนธรรมไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสื่อสารของ ทฤษฎีแต่คือ ศิลปะที่ทำให้เห็นความหมายทางวัฒนธรรมที่ซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น และปลูก ให้คนเห็นว่าสิ่งที่ดูเหมือนปกติอาจเป็นเพียงภาพสะท้อนของระบบที่ถูกจัดการ แม้ว่าจะไม่ได้ เกิดจากความตั้งใจในการจัดการก็ตาม เพื่อให้ผู้คนเข้าใจและสร้างวัฒนธรรมที่สามารถดำรง อยู่ได้ด้วยความหมายที่แท้จริง ไม่ใช่ “วัฒนธรรมในสภาวะไม่ตรงปก”

5.1 สรุปและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ที่ 1: การพัฒนาแนวคิดเชิงทฤษฎีของ Cultural Obscuration

การนิยามแนวคิด Cultural Obscuration มีจุดมุ่งหมายเพื่อ สร้างความสมดุลทางนิเวศวัฒนธรรม โดยให้ความสำคัญกับที่มา คุณค่า และเนื้อหาสาระทางวัฒนธรรม ไม่ใช่ให้ความสำคัญเพียงแค่หน้ากากรหรือเปลือกที่มีความโดดเด่นหรือน่าสนใจมากกว่า และมุ่งหมายขยายกรอบความเข้าใจทางวัฒนธรรมจากการมองว่าวัฒนธรรมเพียงแค่ “ถูกครอบงำ” หรือ “ถูกเปลี่ยนแปลง” ไปสู่การตระหนักว่า บางวัฒนธรรมที่ดำรงอยู่เหมือนปกติแท้จริงแล้วอาจถูกบดบังความหมายหรือเป้าหมายที่แท้จริง โดยที่ผู้คนไม่ได้ตระหนักรู้ถึงความหมายนั้น วัฒนธรรมในสถานะเช่นนี้จึงดูเหมือนคงเดิมในรูปลักษณะ และการตีความเชิงกรอบแนวคิดนี้พบว่า ช่วยเติมเต็มช่องว่างระหว่างทฤษฎี Cultural Hegemony ของ Gramsci (1971) ซึ่งมุ่งอธิบายการยอมรับอำนาจโดยความสมัครใจ, ทฤษฎี Cultural Appropriation ที่เน้นการยึดครองและนำวัฒนธรรมไปใช้โดยกลุ่มอื่น และแนวคิด Cultural Transformation ที่มองว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงเชิงรูปแบบ แต่ยังไม่สามารถอธิบาย “การคงอยู่ของวัฒนธรรมในสถานะที่ความหมายไม่ตรงปก” ได้อย่างครบถ้วน

เมื่อเปรียบเทียบกับทฤษฎีเดิมดังกล่าว กรอบแนวคิด Cultural Obscuration เสนอมุมมองวัฒนธรรมในเชิงพลวัตที่ลึกลงไปอีก โดยชี้ให้เห็นว่าความเปลี่ยนแปลงไม่จำเป็นต้องเกิดจากแรงกดดันโดยตรงจากภายนอก เช่น การครอบงำของชนชั้นนำ (Gramsci, 1971) หรือการลอกเลียนวัฒนธรรม (Ziff & Rao, 1997) แต่สามารถเกิดขึ้นภายในกระบวนการของชุมชนเอง เมื่อวัฒนธรรมถูกตีความใหม่ตามความคุ้นชินและการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย จนกลายเป็นสถานะของการบดบังด้วยความสมัครใจ (self-obscuration)

ดังนั้น การพัฒนาแนวคิด Cultural Obscuration จึงถือเป็นการวางฐานทฤษฎีใหม่สำหรับการทำความเข้าใจ “วัฒนธรรมในสถานะไม่ตรงปก” สภาวะที่ความหมายและคุณค่าของวัฒนธรรมยังคงดำรงอยู่ แต่ถูกจัดการ บิดเบือน หรือเปลี่ยนกรอบการรับรู้ ไปตามโครงสร้างของอำนาจทางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี แนวคิดนี้จึงเป็นทั้งเครื่องมือวิเคราะห์และเครื่องเตือนให้สังคมตระหนักว่า การรักษาวัฒนธรรมไม่ได้หมายถึงการอนุรักษ์รูปแบบภายนอก แต่คือการ “มองผ่านทะลุหน้ากากร” เพื่อค้นหาเจตนารมณ์และความหมายที่แท้จริงของวัฒนธรรมที่ซ่อนอยู่ภายใน

5.2 สรุปและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ที่ 2: การวิเคราะห์และสังเคราะห์กระบวนการของการบดบังทางวัฒนธรรมในสามระดับ ผลการวิเคราะห์เชิงแนวคิดสะท้อนว่า Cultural Obscuration ไม่ใช่ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในระยะสั้น แต่เป็นกระบวนการที่ค่อย ๆ

ก่อตัวขึ้นในสามระดับที่สัมพันธ์กัน ได้แก่ ระดับเปลือก (surface obscuration), ระดับความหมาย (meaning obscuration) และ ระดับโครงสร้าง (structural obscuration) ซึ่งแต่ละระดับสะท้อนพลวัตที่ซับซ้อนและทับซ้อนกันทางสังคม

การสังเคราะห์ “วัฒนธรรมในสภาวะไม่ตรงปก” ไม่ได้มุ่งหมายจะอธิบายกรอบแนวคิดบดบังทางวัฒนธรรมในฐานะกรอบองค์รวม แต่ทำหน้าที่ขยายความเข้าใจในระดับเฉพาะของ “การบดบังเชิงความหมาย” (meaning obscuration) ซึ่งเป็นขั้นระดับกลางของกระบวนการบดบังทั้งสามระดับ “ภาวะไม่ตรงปก” ถูกใช้เป็นเลนส์ในการมองเห็นพลวัตของวัฒนธรรมที่ยังดำรงอยู่ในรูปลักษณะภายนอก แต่ความหมายภายในได้แปรเปลี่ยนโดยที่ผู้คนไม่รู้ตัว อันเป็นภาวะที่สะท้อนความไม่สมดุลระหว่างการคงอยู่กับการเปลี่ยนแปลงของระบบวัฒนธรรม

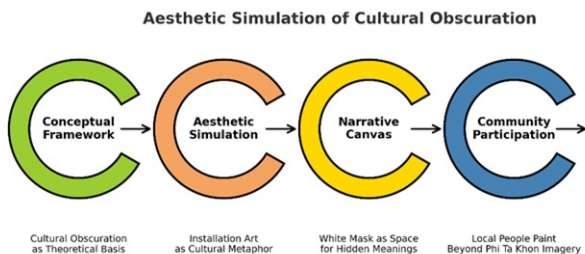
โดยในบทความนี้ทำหน้าที่เป็น ตัวเชื่อมระหว่างปรากฏการณ์ร่วมสมัยที่มองเห็นได้ในชีวิตจริง กับการสร้างกรอบทฤษฎีทางวัฒนธรรมที่ลึกซึ้งกว่า เพื่อปูทางสู่การพัฒนาแนวคิด Cultural Obscuration ในระดับทฤษฎีเต็มรูปแบบต่อไปในอนาคต

5.3 สรุปและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ที่ 3: การต่อยอดแนวคิดสู่การสร้างสรรค์ศิลปะ

การสร้างสรรค์งานศิลปะจัดวางเรื่อง “หน้ากาก (บดบัง) วัฒนธรรม” เป็นการถ่ายทอดแนวคิด Cultural Obscuration ในระดับของ “การบดบังเชิงความหมาย” (meaning obscuration) ที่สะท้อนภาวะ “ไม่ตรงปก” ของวัฒนธรรมร่วมสมัย ผ่านรูปแบบศิลปะที่ให้ผู้ชมสัมผัสและตระหนักถึงการแปรเปลี่ยนของความหมายโดยไม่รู้ตัว แนวคิดหลักของงานศิลปะนี้เริ่มจากการเปิดพื้นที่ให้คนในชุมชนลุ่มน้ำหมันร่วมกัน “วาดเรื่องราวของวัฒนธรรมด้านซ้าย” ลงบนหน้ากากผีตาโขนน้อยภายใต้เงื่อนไขสำคัญว่า “ไม่ว่าสิ่งที่เกี่ยวข้องกับผีตาโขน” เพื่อกระตุ้นให้ผู้ร่วมสร้างสรรค์หันกลับมามองวัฒนธรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวันของตนเอง ทั้งความเชื่อ วิถี การประกอบอาชีพ หรือธรรมชาติรอบตัว ที่มักถูกบดบังโดยภาพจำของ “ผีตาโขน” ในฐานะวัฒนธรรมหลักที่โดดเด่นของด้านซ้าย

ภาพ 9

แผนภูมิแนวคิดเชิงทฤษฎีของ Cultural Obscuration มีจุดมุ่งหมายเพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์ทางนิเวศวัฒนธรรมโดยให้ความสำคัญกับที่มา คุณค่า และเนื้อหาสาระทางวัฒนธรรม



6.1 ข้อเสนอเชิงทฤษฎี (theoretical implications)

1. พัฒนารอบแนวคิด Cultural Obscuration ให้เป็นกรอบการวิจัยเชิงทฤษฎีสามารถต่อยอดได้ในหลากหลายมิติ งานนี้เสนอให้ใช้แนวคิดดังกล่าวเป็นกรอบวิเคราะห์ในการศึกษาวัฒนธรรมร่วมสมัยที่ไม่ได้หายไป แต่ถูกปรับเปลี่ยนเชิงความหมาย เช่น พิธีกรรม ประเพณี การสื่อสาร หรือสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสำรวจกลไก “การดำรงอยู่ภายใต้หน้าฉาก” ในบริบทที่แตกต่างกัน

2. ขยายการใช้กรอบแนวคิดไปสู่การเปรียบเทียบเชิงพื้นที่และระหว่างวัฒนธรรม (cross-cultural comparison)

เพื่อให้เข้าใจรูปแบบการบดบังที่เกิดขึ้นในแต่ละสังคม เช่น การบดบังในพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์กับเศรษฐกิจท่องเที่ยว หรือในโลกดิจิทัลกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น

3. เชื่อมโยงกับแนวคิดเชิงระบบ (systems thinking) เพื่อสร้าง “โมเดลนิเวศแห่งการบดบัง” ที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้าง อำนาจ ความเชื่อ และการรับรู้ทางสังคม ซึ่งอาจกลายเป็นแนวทางพัฒนาไปสู่ “ทฤษฎีวัฒนธรรมร่วมสมัยไทย” ในอนาคต

6.2 ข้อเสนอเชิงสังคมและนโยบายวัฒนธรรม (sociocultural and policy implications)

1. สร้างธรรมาภิบาลทางวัฒนธรรม (cultural governance) ที่เปิดโอกาสให้ชุมชนมีสิทธิในการกำหนดความหมายของวัฒนธรรมตนเอง ภายใต้สถานการณ์ที่รัฐหรือทุนมักเป็นผู้กำหนดภาพจำทางวัฒนธรรม จึงควรส่งเสริมกลไกที่ให้ชุมชนร่วมกำหนดทิศทาง การจัดกิจกรรม และการตีความพิธีกรรม เพื่อให้วัฒนธรรมยังมีชีวิตไม่ใช่เพียงวัตถุทางนโยบาย

2. ปรับแนวทางการอนุรักษ์จาก “เชิงรูปแบบ” ไปสู่ “เชิงความหมาย” หน่วยงานด้านวัฒนธรรมควรมุ่งเน้นการสืบทอด “ความเข้าใจและเจตจำนง” มากกว่าการจำลองภาพลักษณ์ เช่น การส่งเสริมโครงการเรียนรู้จากปราชญ์ชุมชน การฟื้นคืนพิธีกรรมในบริบทจริง และการสร้างพื้นที่สนทนาระหว่างรุ่น

3. กำหนดนโยบาย Soft Power ที่มีมิติของจิตวิญญาณและความหมายร่วม (shared meaning) การใช้วัฒนธรรมเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจควรตั้งอยู่บนฐานของความเข้าใจ ไม่ใช่การนำเสนอเพื่อการบริโภคเพียงอย่างเดียว แนวคิด Cultural Obscuration สามารถเป็นกรอบวินิจฉัยเพื่อประเมินความสมดุลระหว่างการสร้างรายได้กับการรักษาแก่นวัฒนธรรม

6.3 บทสรุปเชิงคุณค่า (concluding reflection)

แนวคิด Cultural Obscuration เสนอให้มองวัฒนธรรมไม่ใช่เพียงสิ่งที่ควรอนุรักษ์หรือเพียงแค่เฉลิมฉลอง แต่คือ กระเจกที่สะท้อนสภาวะภายใต้โครงสร้างที่ซับซ้อน การมอง

ผ่าน “หน้าากาวัฒนธรรม” ไม่ใช่การถอดหน้าากา เพื่อหาเพียงแค่ความจริง แต่เพื่อให้เข้าใจภายใต้ความเปลี่ยนแปลงและการจัดการเชิงอำนาจยังคงมีวัฒนธรรมอยู่ ศิลปะการออกแบบและการวิจัยจึงควรทำหน้าที่เพื่อช่วยเปิดพื้นที่ให้เห็นอีกครั้ง ไม่ใช่เพียงแค่เห็นวัฒนธรรมแต่เห็นตัวเราเองในวัฒนธรรมนั้น

เอกสารอ้างอิง

- สุชาติ เศรษฐมาลินี. (2552). *เศรษฐศาสตร์การเมืองว่าด้วยทุนนิยมและวัฒนธรรม*. ฟาเดียวกิน.
- สุชาติ สวัสดิ์ศรี. (2552). *ลับ ลวง พราง: ว่าด้วยกลยุทธ์การต่อสู้ทางวัฒนธรรม*. อ่าน.
- Bourdieu, P. (1990). *The logic of practice*. Stanford University Press.
- Bourdieu, P. (1993). *The field of cultural production: Essays on art and literature*. Polity Press.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Minton, Balch & Company.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Foucault, M. (1980). *Power/knowledge: Selected interviews and other writings 1972–1977*. Pantheon books.
- Gramsci, A. (1971). *Selections from the prison notebooks*. International publishers.
- Hall, S. (1997). The work of representation. In Hall, S. (Ed.), *Representation: Cultural representations and signifying practices* (pp. 13–74). Sage.
- Scott, J. C. (1990). *Domination and the arts of resistance: Hidden transcripts*. Yale University Press.
- Sullivan, G. (2010). *Art practice as research: Inquiry in visual arts* (2nd ed.). Sage.
- UNESCO. (2001). UNESCO universal declaration on cultural diversity. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000127160>
- Ziff, B., & Rao, P. V. (Eds.). (1997). *Borrowed power: Essays on cultural appropriation*. Rutgers University Press.

หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความเพื่อพิจารณาเผยแพร่ ในวารสารวิชาการ DEC Journal : Art and Design คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วารสารวิชาการ DEC Journal : Art and Design คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นวารสารเผยแพร่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์และตีพิมพ์เพื่อเผยแพร่ความก้าวหน้าผลงานวิชาการ บทความวิจัยและบทความวิชาการทางด้านศิลปะ การออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง เช่น ออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบภายใน เครื่องเคลือบดินเผา ออกแบบเครื่องแต่งกาย ประยุกต์ศิลปศึกษา ออกแบบเครื่องประดับ ศิลปะการออกแบบดิจิทัล ศิลปะการออกแบบ ศิลปศึกษา ทัศนศิลป์ หัตถศิลป์และหัตถกรรม ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ศิลปะการออกแบบบูรณาการข้ามศาสตร์ ให้แก่อาจารย์ นักศึกษา และนักวิชาการทั้งภายในและภายนอกสถาบัน โดยมีหลักเกณฑ์ในการนำผลงานของผู้สนใจส่งผลงานมาตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ DEC Journal : Art and Design ต้องได้รับการตรวจสอบทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรงกับสาขาวิชา 3 คนต่อ 1 บทความ เพื่อให้วารสารมีคุณภาพระดับมาตรฐานสากลที่ส่งเสริมงานวิชาการ มีประโยชน์และสามารถอ้างอิงได้ ผลงานที่ส่งมาต้องมีความน่าสนใจ มีประเด็นสำคัญของผู้เขียนที่ชัดเจนด้วยองค์ความรู้ที่ทันสมัย และต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยเสนอหรือกำลังเสนอเพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการใดมาก่อน โดยวารสารวิชาการ DEC Journal : Art and Design รับต้นฉบับทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

กำหนดออกปีละ 3 ฉบับ

ฉบับที่ 1 มกราคม - เมษายน

ฉบับที่ 2 พฤษภาคม - สิงหาคม

ฉบับที่ 3 กันยายน - ธันวาคม

1. ประเภทของบทความที่เผยแพร่

1.1 บทความวิชาการ (Academic Article) เป็นบทความที่ผู้เขียนได้เขียนด้วยการนำเสนอแนวคิด วิเคราะห์ วิวิจารณ์ บนพื้นฐานทางวิชาการผ่านการเรียบเรียงจากงานสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ ออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ของตนเองหรือของผู้อื่น รวมถึงการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลง การพัฒนา ที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปะ การออกแบบ และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ผู้เขียนสามารถใส่ภาพประกอบ ตาราง เพื่อส่งเสริมให้สร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านได้ง่ายและทำให้บทความมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้วยการอ้างอิงอย่างเป็นระบบตามมาตรฐาน APA 7th Edition

ส่วนประกอบ : ชื่อเรื่อง ชื่อ-นามสกุลและสังกัดของผู้เขียน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ บทคัดย่อความยาว 250 - 300 คำ) บทนำ เนื้อหา (สามารถแบ่งเป็นหัวข้อตามที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ) บทสรุป และเอกสารอ้างอิงที่เป็นภาษาไทยและที่แปลเป็นภาษาอังกฤษ

1.2 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่ผู้เขียนได้แสดงผลของการค้นคว้า มีวัตถุประสงค์ชัดเจน เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการทางด้านศิลปะ การออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง มีลักษณะเป็นการเขียนด้วยรูปแบบของหลักการวิจัยประกอบด้วย

ส่วนประกอบ : ผู้เขียนสามารถใส่ภาพประกอบ ตาราง เพื่อส่งเสริมให้สร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านได้ง่ายและทำให้บทความมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้วยการอ้างอิงอย่างเป็นระบบตามมาตรฐาน APA 7th Edition ชื่อเรื่อง ชื่อ-นามสกุลและสังกัดของผู้เขียน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อความยาว 250-300 คำ) บทนำ วัตถุประสงค์การวิจัย เครื่องมือวิจัยและวิธีดำเนินการวิจัย ผลการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล สรุปและอภิปรายผล และเอกสารอ้างอิง ที่เป็นภาษาไทยและที่แปลเป็นภาษาอังกฤษ

2. การจัดเตรียมต้นฉบับ

2.1 บทความภาษาไทยและภาษาอังกฤษให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun New ขนาดตัวอักษร 14 pt เมื่อรวมภาพประกอบและตาราง ไม่เกิน 15 หน้า ในการจัดเตรียมบทความ

2.2 ใส่เลขหน้ากำกับทุกหน้าที่ด้านล่าง กึ่งกลางของหน้ากระดาษ A4

2.3 ชื่อเรื่องของบทความ ไม่ควรเกิน 100 ตัวอักษร รวมเว้นวรรค ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 18 pt ตัวหนา

2.4 ชื่อผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากชื่อเรื่อง หากมีผู้เขียนบทความหลายคนที่ตั้งกัต่างหน่วยงานกันให้ใช้ตัวอักษรอารบิกตัวเล็กกำกับเหนือตัวอักษรสุดท้ายของนามสกุลแต่ละคนใส่เครื่องหมายจุลภาค (, comma) ถัดจากตัวอักษรอารบิก ตามด้วยเครื่องหมายดอกจัน (asterisk) สำหรับรายละเอียดสถานะของผู้เขียนบทความ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 14

2.5 ที่อยู่ผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากชื่อผู้เขียนบทความ ให้เขียนเรียงลำดับตามตัวอักษรอารบิกที่กำกับไว้ในส่วนของชื่อผู้เขียนบทความ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 12

2.6 อีเมลผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากที่อยู่ผู้เขียนบทความ ให้ใส่อีเมลของผู้เขียนบทความที่สามารถติดต่อได้ในระหว่างดำเนินการ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 12

2.7 บทคัดย่อ (abstract) หรือ บทสรุป (summary) ให้มีเพียงย่อหน้าเดียวโดยไม่ใช้หัวข้อย่อยในบทคัดย่อ ระบุความยาวไม่ควรเกิน 250-300 คำ หากเป็นบทคัดย่อภาษาไทยต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ผู้เขียนบทความควรกำหนดคำสำคัญ (key-words) ของเรื่อง แต่ไม่ควรเกิน 5 คำ ขนาดตัวอักษร 14

2.8 องค์ประกอบของบทความ

2.8.1 บทความวิชาการ ประกอบด้วย

1. ส่วนนำ

- ชื่อเรื่อง

- ชื่อผู้เขียนบทความ

- (ระบุผู้เขียนบทความสำหรับติดต่อ)

- ที่อยู่ผู้เขียนบทความ/สังกัด

- (คณะ มหาวิทยาลัย จังหวัดและอีเมลผู้เขียนบทความ)

2. บทคัดย่อ บทคัดย่อต้องระบุถึงความสำคัญของเรื่องประเด็นสำคัญของบทความบทสรุป ความยาว 250-300 คำ

3. เนื้อหา

- บทนำ (introduction)

- เนื้อหาในแต่ละประเด็น

- ส่วนสรุปประเด็น (conclusion)

เพื่อแสดงสิ่งสำคัญของประเด็นในแต่ละหัวข้อโดยเรียงเรียงอย่างต่อเนื่อง
นำไปสู่ความคิดเห็นของผู้เขียนในประเด็นของเนื้อหาบทความ

2.8.2 บทความวิจัย ประกอบด้วย

1. หน้าชื่อเรื่อง

- ชื่อเรื่อง
- ชื่อผู้เขียนบทความ (ระบุผู้เขียนบทความสำหรับติดต่อ)
- สังกัด (คณะ มหาวิทยาลัย จังหวัด) และอีเมลผู้เขียนบทความ

2. บทคัดย่อ

- บทคัดย่อต้องระบุถึงความสำคัญของเรื่อง วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา และบทสรุป ความยาว 250-300 คำ

3. เนื้อหาบทความ

- บทนำ (ความสำคัญของที่มา ปัญหาของงานวิจัย วัตถุประสงค์การวิจัย)
- วัสดุอุปกรณ์และวิธีการ
- ผลการศึกษา
- อภิปรายผลการศึกษา
- สรุปผลการศึกษา
- กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)

ขั้นตอนการพิจารณาจากผู้ประเมินพิจารณาบทความ

1. การตอบรับหรือปฏิเสธบทความ

กองบรรณาธิการพิจารณาบทความเมื่อได้รับบทความจากผู้เขียน แล้วแจ้งผลการพิจารณาตอบรับหรือปฏิเสธบทความให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 15 วัน หากบทความมีรูปแบบหรือองค์ประกอบไม่ตรงตามหลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความที่วารสารกำหนด ฝ่ายประสานงานจะติดต่อกับผู้ส่งบทความเพื่อให้ปรับปรุงแก้ไขภายใน 15 วัน

2. การประเมินบทความ

ฝ่ายประสานงานนำต้นฉบับบทความที่ผ่านการพิจารณาจากกองบรรณาธิการแล้วนำเสนอให้ผู้ประเมินพิจารณาบทความ (peer reviewer) จำนวน 3 ท่าน โดยกองบรรณาธิการเป็นผู้เลือกจากผู้เชี่ยวชาญหรือเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่สอดคล้องกับบทความ ให้เป็นผู้พิจารณาเผยแพร่วรรณกรรมตามเกณฑ์ประเมินบทความที่วารสารกำหนด โดยเก็บข้อมูลทั้งหมดเป็นความลับและไม่เปิดเผย ชื่อ-นามสกุล รวมถึงหน่วยงานที่สังกัดทั้งของผู้เขียนและผู้ประเมินบทความ (double-blinded) จนกว่าต้นฉบับบทความจะได้รับการเผยแพร่ ใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความประมาณ 1 เดือน

3. ผลการประเมินบทความ

บทความที่ผ่านการประเมิน คือ บทความที่ได้รับผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิในระดับ ดี ดีมาก ดีเด่น ทั้งนี้ ผลการพิจารณาของผู้ประเมินบทความถือเป็นสิ้นสุด โดยไม่มีการทบทวนบทความที่ไม่ผ่านการประเมินหรือทบทวนระดับผลการประเมินอีกครั้ง หรือเปลี่ยนแปลงผู้ประเมินบทความใหม่ในทุกกรณี

4. การแจ้งผลการประเมินบทความ

กองบรรณาธิการวารสารจะส่งผลการประเมินให้ผู้ส่งบทความได้ทราบภายใน 7 วัน นับตั้งแต่ได้รับผลการประเมินจากผู้ประเมินท่านสุดท้าย หากมีข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงจากผู้ประเมิน ให้ผู้ส่งบทความปรับปรุงแก้ไขภายใน 15 วัน แล้วส่งกลับมายังกองบรรณาธิการ นับตั้งแต่วันที่ได้รับทราบผลการพิจารณาจากกองบรรณาธิการ หากผู้ส่งบทความไม่เห็นด้วยกับข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงของผู้ประเมิน ให้ทำหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรชี้แจงรายละเอียดให้กองบรรณาธิการพิจารณา

5. การตอบรับการเผยแพร่บทความ

บทความที่ผ่านการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ประเมิน จะได้รับการพิจารณาอีกครั้งจากกองบรรณาธิการ แต่เป็นในรายละเอียดของรูปแบบบทความ การใช้ภาษา และการพิสูจน์อักษร โดยพิจารณาจากความง่ายต่อการอ่านบทความ จากนั้นกองบรรณาธิการจะแจ้งข้อเสนอให้ผู้ส่งบทความแก้ไขปรับปรุง เมื่อแก้ไขปรับปรุงเสร็จสมบูรณ์แล้ว ให้ถือวันที่บรรณาธิการให้ความเห็นชอบแก้ไขบทความครั้งสุดท้ายเป็นวันแก้ไขบทความ และให้ถือวันที่บรรณาธิการมีหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรแจ้งการเผยแพร่บทความ เป็นวันตอบรับการตีพิมพ์บทความ

6. การเผยแพร่บทความ

บทความที่ได้รับหนังสือตอบรับการเผยแพร่จากบรรณาธิการวารสารแล้ว จะได้รับการเผยแพร่ผ่านระบบวารสารวิชาการ DEC Journal : Art and Design ออนไลน์ (ThaiJO) ภายใน 30 วัน นับแต่วันออกหนังสือตอบรับการเผยแพร่ โดยที่การเผยแพร่ได้เรียงลำดับก่อนหลังตามวันที่บรรณาธิการวารสารมีหนังสือแจ้งการตีพิมพ์ให้ผู้ส่งบทความทราบ ตามลำดับอย่างเคร่งครัดโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงหรือทบทวนไม่ว่ากรณีใด

จริยธรรมการตีพิมพ์บทความในวารสารวิชาการ DEC Journal : Art and Design คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วารสารวิชาการ DEC Journal : Art and Design คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นเสมือนพื้นที่กลางในการนำเสนองานวิชาการด้านศิลปะ การออกแบบ และสาขาที่เกี่ยวข้อง จากการสร้างสรรค์ การวิจัย การเขียนงานวิชาการ ให้กับนักวิชาการ นักออกแบบ ศิลปิน อาจารย์ นิสิต นักศึกษา รวมทั้งบุคคลทั่วไปที่สนใจในงานวิชาการ เพื่อเผยแพร่ผลงานวิชาการให้อยู่ในหลักเกณฑ์ ยึดถือความถูกต้อง คุณภาพของผลงาน ความโปร่งใส และปฏิบัติตามจริยธรรมอย่างเคร่งครัด โดยยึดแนวหลักการ

กองบรรณาธิการวารสารจึงได้กำหนดแนวทางปฏิบัติของบทบาทหน้าที่สำหรับบุคคล 3 กลุ่มให้อยู่ในหลักเกณฑ์การเผยแพร่วารสาร ได้แก่ ผู้เขียนบทความ (Author) บรรณาธิการวารสาร (Editor) และผู้ประเมินบทความ (Peer-Reviewer) ให้ทำความเข้าใจและนำไปปฏิบัติตาม ดังนี้

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผู้เขียนบทความต้องรับรองว่าผลงานที่เผยแพร่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน และเป็นผลงานใหม่
2. ผู้เขียนบทความต้องศึกษารูปแบบการเขียนบทความตามเกณฑ์ของวารสารกำหนดให้ถูกต้องตามองค์ประกอบ
3. ผู้เขียนบทความต้องเขียนและนำเสนอผลงานตนเองทั้งหมด หากในผลงานมีการกล่าวถึงผลงานเขียนของผู้อื่น ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง และต้องมีการระบุให้ชัดเจนไว้ในเอกสารอ้างอิง ภายในบทความและเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ
4. ผู้เขียนบทความต้องเขียนข้อเท็จจริงจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ การสร้างสรรค์ ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่ค่านิ่งถึงผลประโยชน์ทางวิชาการจนมองข้ามหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคล หรือสิทธิมนุษยชน
5. ผู้เขียนบทความต้องไม่คัดลอกข้อความจากผลงานเดิมของตนเอง ในเรื่องเดียวกันไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่สร้างความเข้าใจว่าผลงานนั้นเป็นผลงานใหม่
6. ผู้เขียนบทความต้องระบุแหล่งทุนสนับสนุนในการทำวิจัย

7. ผู้เขียนบทความที่มีมากกว่า 1 คน ต้องมีบทบาทหน้าที่ในการวิจัย ค้นคว้าและเขียนบทความด้วยกันจริง

8. ผู้เขียนบทความต้องชี้แจงผลประโยชน์ทับซ้อนที่มีอยู่ในบทความให้กองบรรณาธิการทราบ ตั้งแต่เริ่มส่งบทความ

9. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบัน ที่ดำเนินการ หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์

10. ผู้เขียนบทความต้องไม่ละเมิดกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าในช่องทางใด

11. บทความที่ไม่ผ่านการพิจารณาจากผู้ประเมินให้ ไม่สามารถนำมาประเมินใหม่ หรือนำมาเสนอใหม่ได้อีกครั้ง

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณากลับกรองคุณภาพของบทความเพื่อเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบ

2. บรรณาธิการมีหน้าที่ดำเนินการเผยแพร่บทความในวารสารตามรูปแบบ องค์กร ประกอบ และหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนด

3. บรรณาธิการต้องปกปิดข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ประเมินบทความ ในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ

4. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความที่เคยตีพิมพ์มาแล้ว มาเผยแพร่ซ้ำ

5. บรรณาธิการต้องจัดลำดับการเผยแพร่บทความให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดอย่างเคร่งครัด

6. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความของตน มาเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบขณะเป็นบรรณาธิการ

7. บรรณาธิการต้องไม่มีประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความ ผู้ประเมิน และผู้บริหาร

8. บรรณาธิการต้องกำกับไม่ให้เกิดการละเมิดสิทธิ แทรกแซงกระบวนการพิจารณา การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสาร

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความต้องไม่เปิดเผยข้อมูลและรักษาความลับของบทความ

2. ผู้ประเมินบทความต้องแจ้งให้บรรณาธิการวารสารทราบและปฏิเสธการประเมินบทความ หากพบว่าผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความที่ตนเป็นผู้ประเมิน

3. ผู้ประเมินบทความควรประเมินบทความที่ตรงกับสาขาวิชาที่ตนเชี่ยวชาญ พิจารณาหลักการ แนวคิด เนื้อหา รวมทั้งคุณภาพของการวิเคราะห์และความเข้มข้นของผลงานตามหลักวิชาการ

4. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินตามการวิชาการ ปราศจากอคติ ประเมินตามข้อเท็จจริงตามหลักการวิชาการ ไม่ใช่ความเห็นส่วนตัวที่ไม่มีข้อมูลมารองรับเพียงพอ

5. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินและให้ข้อคิดเห็น วิวิจารณ์เชิงวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนในเชิงรายละเอียดเพื่อปรับปรุงแก้ไข โดยให้ความสำคัญต่อความก้าวหน้าทางการสร้างความรู้ทางวิชาการ

6. ผู้ประเมินบทความต้องระบุ แสดงให้เห็นผลงานวิชาการที่สำคัญต่อบทความที่ประเมิน แต่ผู้เขียนบทความไม่ได้กล่าวถึง หากมีส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดของบทความที่เหมือนหรือมีความซ้ำซ้อนกับผลงานชิ้นอื่นที่เคยมีผู้ศึกษาไว้ก่อนแล้ว ต้องแจ้งให้บรรณาธิการรับทราบ

7. ผู้ประเมินบทความต้องไม่ละเมิด แทรกแซงกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารในทุกช่องทาง

การส่งบทความ สิ่งที่คุณเขียนบทความต้องนำส่ง

1. ใบสมัคร ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ DEC Journal : Art and Design
2. ไฟล์ต้นฉบับบทความที่จัดพิมพ์ด้วย Microsoft word ในแบบฟอร์มตามที่วารสารได้เตรียมให้ โดยพิจารณาว่าเป็นบทความวิจัย หรือบทความวิชาการ โดยผู้เขียนสามารถปรับหัวข้อตามเหมาะสม แต่ควรมีขนาดของตัวอักษร การจัดหน้ากระดาษตามตัวอย่างจากไฟล์แล้วส่งในระบบ ThaiJO (Submission)

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม :

รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อาริรุ่งเรือง

areerungruang_s@silpakorn.edu

บรรณาธิการ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทรศัพท์ : 08-1619-3228

ID Line : supachai.joe

หมายเหตุ : ทศนะและข้อคิดเห็นในวารสารแต่ละฉบับเป็นของผู้เขียนบทความแต่ละท่าน มิใช่เป็นความคิดเห็นของกองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ทั้งนี้ กองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยกับความคิดเห็นดังกล่าวเสมอไป



<https://so07.tci-thaijo.org/index.php/decorativeartsJournal>

DEC
JOURNAL
Art and Design

วารสารวิชาการ DEC Journal : Art and Design
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ISSN : 3088-1277 (print) ISSN : 3088-1323 (online)

เลขที่ 31 ถนนหน้าพระลาน แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200
โทรศัพท์: 02-221-5874, 02-221-5832 โทรสาร: 02-225-4350



70th Anniversary
Faculty of Decorative Arts,
Silpakorn University
Creative and Design Wisdom Provider in Asia