



การออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์
วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

The Design and Development of a Creative Buddhist Art Learning Resource
at Wat Sri Khun Mueang, Chiang Khan District, Loei Province

พระศุภวัฒน์ สุขวัฒนโน

พระมหาพงศ์พรทิตย์ สุธีโร

พระณัฐภูมิ อภิปัญโญ

วิระยา พิมพ์พันธ์

อาทิตย์ แสงเฉวาก

อุดมชัย ปานาพุทธ

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง

Phra Supawat Sukhawattano

Phramaha Pongtaratit Sutheero

Phra Natthawut Aphipunyo

Wiraya Pimpun

Artit Sangchawek

Udomchai Panaphut

Mahamakut Buddhist University, Srilanchang Campus

Corresponding E-mail: pago.pttd@gmail.com

รับบทความ: 7 พฤศจิกายน 2568; แก้ไขบทความ 3 สิงหาคม 2569; ตอบรับบทความ: 5 สิงหาคม 2569

Received: November 7, 2025; Revised: August 3, 2026; Accepted: August 5, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาระดับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อองค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ (2) ประเมินศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมของชุมชน และ (3) พัฒนาแนวทางการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับบริบทท้องถิ่น เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน ได้จากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถามมาตรฐานค่า 5 ระดับ ซึ่งผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและความเชื่อมั่น (Cronbach's Alpha > 0.80) การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนาและการวิเคราะห์ความสัมพันธ์

ผลการวิจัยพบว่า (1) ค่าเฉลี่ยรวมของทุกด้านเท่ากับ 4.31 (S.D. = 0.60) อยู่ในระดับ “มาก” คือเป็นแนวคิดทางพุทธศิลป์และการออกแบบพื้นที่ต้นแบบ (2) ด้านที่ควรพัฒนาเพิ่มเติมคือ ระบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ ซึ่งวัดศรีคุณเมืองมีองค์ประกอบและศักยภาพที่เหมาะสมต่อการพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ต้นแบบ (3) แนวทางการพัฒนาจากการมีรากฐานจากอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรม และการมีส่วนร่วมของชุมชน องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัยคือ TAD Model (Transformation of Art-based Development Model) อธิบายการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ใน 3 มิติ ได้แก่ (1) มิติแนวคิด คือ การบูรณาการศิลปะ ธรรมะ วัฒนธรรม เทคโนโลยี (2) มิติกระบวนการ คือ การพัฒนาแบบมีส่วนร่วม และ (3) มิติการประยุกต์ใช้ คือ การยกระดับวัดสู่ศูนย์การเรียนรู้พุทธศิลป์ร่วมสมัยโมเดลนี้สามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในพื้นที่อื่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรม และความยั่งยืนของชุมชน



คำสำคัญ : แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์; การออกแบบเชิงสร้างสรรค์; ศักยภาพแหล่งเรียนรู้; การมีส่วนร่วมของชุมชน; โมเดล TAD

Abstract

The objectives of this research were to (1) examine stakeholder perspectives on the components of a creative Buddhist art learning space; (2) assess the potential of the creative Buddhist art learning space in fostering community-based cultural learning; and (3) establish context-responsive design guidelines for a creative Buddhist art learning space. Employing a quantitative methodology, data were collected from 40 purposively sampled participants using a 5-point Likert scale questionnaire. The instrument underwent rigorous validation, demonstrating sound content validity and high internal consistency (Cronbach's alpha > 0.80). Data analysis was conducted using descriptive statistics and correlation analysis

The results revealed that (1) Quantitative and Descriptive Assessment The overall evaluation of the study demonstrated an 'Excellent' level of implementation, with a total mean score of 4.31 (S.D. = 0.60). The highest ratings were observed in the conceptual framework of Buddhist art and the prototype spatial design. However, (2) The domain identified as requiring further development was the learning center management system. Nevertheless, Wat Sri Khun Mueang possesses the requisite components and high potential to be developed as a prototype for creative Buddhist art learning centers. And (3) A development approach anchored in cultural identity and active community involvement. The Emergence of the TAD Model Anchored in local cultural identity and community engagement, the research yielded a novel theoretical framework designated as the TAD Model (Transformation of Art-based Development Model). The model articulates the systematic development of Buddhist art learning resources across three core dimensions. Conceptual Dimension: The synthesis and integration of art, Dhamma (Buddhist teachings), local culture, and modern technology. Process Dimension: A community-centric, participatory development approach. Application Dimension: The strategic transformation of a traditional temple into a contemporary Buddhist art learning center.

Keywords: Buddhist Art Learning Resource; Creative Design; Learning Potential; Community Participation; TAD Model

บทนำ

สถานการณ์การเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัลส่งผลให้รูปแบบการเรียนรู้ปรับเปลี่ยนจากการศึกษาในระบบห้องเรียนไปสู่การเรียนรู้ผ่านแหล่งเรียนรู้ทางสังคม ธรรมชาติ และศิลปวัฒนธรรม ซึ่งถือเป็นพื้นที่สำคัญในการ

เสริมสร้างศักยภาพทางปัญญา สุนทรียภาพ และคุณค่าเชิงจิตวิญญาณของผู้เรียน (UNESCO, 2023) สำหรับบริบทประเทศไทย พระพุทธศาสนานับเป็นรากฐานทางจริยธรรมและวิถีชีวิต ส่งผลให้วัดมีบทบาทเป็นศูนย์กลางทางศาสนศิลป์และวัฒนธรรมที่สะท้อนภูมิปัญญา อัตลักษณ์ และมรดกทางปัญญาของท้องถิ่นอย่างยั่งยืน (พระศักดิ์ พรหมน้อย, 2565) อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยีสารสนเทศ ในปัจจุบันส่งผลกระทบต่อบทบาทของวัดในฐานะแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเยาวชนที่มีพฤติกรรมเปิดรับข้อมูลผ่านสื่อออนไลน์มากกว่าการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในพื้นที่จริง ประกอบกับการขาดระบบการบริหารจัดการองค์ความรู้พุทธศิลป์ที่ครอบคลุมและการนำเสนอที่ขาดการบูรณาการนวัตกรรมร่วมสมัย ส่งผลให้ความสนใจและระดับการรับรู้คุณค่ามรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้เรียนลดลงอย่างมีนัยสำคัญ (ศิริพร ศรีบุญเรือง, 2565)

จากสภาพการณ์ดังกล่าว การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการและการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ (Creative Buddhist Art Learning Resources) จึงนับเป็นยุทธศาสตร์สำคัญในการแก้ปัญหาข้างต้น โดยมุ่งเน้นการบูรณาการองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นดั้งเดิมเข้ากับนวัตกรรมการสื่อสารร่วมสมัย เพื่อยกระดับศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ให้สามารถขับเคลื่อนการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับบริบทสังคมร่วมสมัยในบริบทพื้นที่ศึกษา คือ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ถือเป็นแหล่งมรดกทางศาสนศิลป์และวัฒนธรรมที่มีนัยสำคัญยิ่งของชุมชนลุ่มน้ำโขง โดยปรากฏหลักฐานทางประวัติศาสตร์และศิลปกรรมที่สะท้อนการผสมผสานระหว่างช่างฝีมือล้านช้างและภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานอย่างเด่นชัด ทั้งในมิติของสถาปัตยกรรม จิตรกรรมฝาผนัง ประติมากรรมไม้ และงานประณีตศิลป์พื้นถิ่น ซึ่งเป็นฐานองค์ความรู้ที่สะท้อนคติความเชื่อและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนอย่างเป็นรูปธรรม (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2566) จากทุนทางวัฒนธรรมและบริบททางกายภาพดังกล่าว วัดศรีคุณเมืองจึงมีคุณลักษณะและศักยภาพเชิงพื้นที่ที่พร้อมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ด้านพุทธศิลป์ ศาสนา และภูมิปัญญาท้องถิ่นไปสู่การประยุกต์ใช้ประโยชน์ทางสังคมและการศึกษาอย่างยั่งยืน แต่ในปัจจุบัน จากการสำรวจสภาพบริบทเบื้องต้น (Preliminary Survey) ในพื้นที่จริงโดยผู้วิจัยยืนยันว่า วัดศรีคุณเมืองยังประสบข้อจำกัดสำคัญใน 3 มิติ ได้แก่ (1) การขาดแผนการจัดการองค์ความรู้พุทธศิลป์ (2) การขาดโครงสร้างพื้นฐานด้านสื่อดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร และ (3) กลไกการมีส่วนร่วมของชุมชนที่ยังขาดความต่อเนื่อง ซึ่งสภาวะดังกล่าวก่อให้เกิดช่องว่างในการพัฒนาวัดศรีคุณเมืองไปสู่แหล่งเรียนรู้ร่วมสมัยที่ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายรุ่นใหม่ ส่งผลให้แหล่งเรียนรู้อยังไม่สามารถพัฒนาไปสู่รูปแบบที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ได้อย่างเต็มที่ (วุฒิชัย โคตรแก้ว, 2566) การศึกษาเชิงประจักษ์ (quantitative research) จึงเป็นแนวทางสำคัญในการวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงโครงสร้างและเชิงสถิติที่สามารถนำไปสู่การออกแบบรูปแบบการพัฒนาอย่างเป็นระบบและวัดผลได้อย่างชัดเจน

ในมิติเชิงทฤษฎี การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (2015) ที่มุ่งเน้นการสร้างองค์ความรู้ผ่านประสบการณ์รูปธรรม การสังเกตสะท้อนคิด และการประยุกต์ใช้จริง สำหรับบริบทวัดศรีคุณเมือง กระบวนการเรียนรู้ดำเนินผ่านการปฏิสัมพันธ์กับ ศาสนศิลป์ จารัตประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การสาธิตงานช่างพื้นถิ่น การปฏิบัติการเชิงสร้างสรรค์ตลอดจนการประยุกต์ใช้สื่อประสมและเทคโนโลยีเสมือนจริง ซึ่งเป็นกลไกกระตุ้นการรับรู้เชิงองค์รวมครอบคลุมด้านพุทธิสัย จิตพิสัย และสุนทรียพิสัย ขณะเดียวกัน การดำเนินงานยังสอดคล้อง

กับกรอบการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ยึดทุนทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานขับเคลื่อนเศรษฐกิจชุมชน เพื่อยกระดับสถานศึกษาสู่การเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และการถ่ายทอดพุทธศิลป์พื้นถิ่น อันเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจควบคู่กับการธำรงรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2567) ทั้งนี้ ความสำเร็จและความยั่งยืนเชิงโครงสร้างดังกล่าวนี้ จำเป็นต้องขับเคลื่อนผ่านกลไกความร่วมมือแบบบูรณาการของภาคีเครือข่ายผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกภาคส่วน ทั้งคณะสงฆ์ ประชาชนท้องถิ่น ครูศิลป์ เยวชน ตลอดจนหน่วยงานภาครัฐและเอกชนในพื้นที่อย่างเป็นเอกภาพ

ดังนั้น การวิจัยเรื่อง การออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย จึงมีความจำเป็นเชิงวิชาการและเชิงปฏิบัติการ โดยมุ่งวิเคราะห์องค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้ ประเมินศักยภาพการจัดการเรียนรู้ และเสนอแนวทางการพัฒนาเชิงสร้างสรรค์ เพื่อยกระดับให้วัดศรีคุณเมืองเป็นต้นแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์วัดชุมชนในยุคดิจิทัล ที่สามารถธำรงรักษาอัตลักษณ์ท้องถิ่น และเพิ่มคุณค่าทางวัฒนธรรมแก่สังคมได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.ศึกษาระดับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อองค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์
- 2.ประเมินศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมของชุมชน
- 3.พัฒนาแนวทางการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับบริบทท้องถิ่น

สมมติฐานในการศึกษา

สมมติฐานที่ 1 องค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้ทั้ง 3 มิติ มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สมมติฐานย่อยที่ 1.1 องค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้ มิติที่ 1 มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน

สมมติฐานย่อยที่ 1.2 องค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้ มิติที่ 2 มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน

สมมติฐานที่ 2 ผู้ตอบแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างที่มีปัจจัยส่วนบุคคลบริบทต่างกัน มีความคิดเห็นต่อศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อธิบายจากการใช้ t-test สำหรับปัจจัยที่มี 2 กลุ่ม และ ANOVA สำหรับปัจจัยที่มีตั้งแต่ 3 กลุ่มขึ้นไป

สมมติฐานย่อยที่ 2.1 ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีการระบุตัวแปร เช่น เพศ ประเภทผู้ใช้งาน ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อศักยภาพของแหล่งเรียนรู้แตกต่างกัน โดยการใช้ t-test

สมมติฐานย่อยที่ 2.2 ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีการระบุตัวแปร เช่น ระดับการศึกษา ประสบการณ์ช่วงอายุ ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อศักยภาพของแหล่งเรียนรู้แตกต่างกันโดยใช้ ANOVA

การทบทวนวรรณกรรม

การทบทวนวรรณกรรมในการวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ และการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมในชุมชน ทั้งนี้เพื่อสร้างกรอบแนวคิดเชิงปริมาณที่สามารถนำมาวัดระดับความคิดเห็นและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ โดยสามารถแบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. งานวิจัยที่ผ่านมาจะมีการกำหนดแนวคิดและองค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ใน 4 มิติหลัก ทั้งด้านกายภาพ องค์ความรู้ กระบวนการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของชุมชน (สุภาวดี จันทร์ศรี, 2564, จันทรา สืบสาย, 2566) ตลอดจนการชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการบูรณาการอัตลักษณ์ของวัด ภูมิปัญญาท้องถิ่น และนวัตกรรมศิลปะร่วมสมัยเพื่อสร้างคุณค่าเชิงจิตใจ (มาลินี พรหมโส, 2565) อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนวรรณกรรมควรพิจารณาข้อสำคัญ คือ การขาดการพิสูจน์เชิงประจักษ์ถึงระดับอิทธิพลและความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ งานวิจัยส่วนใหญ่ที่ผ่านมาเน้นการอธิบายเชิงพรรณนาถึงองค์ประกอบหรือรูปแบบการจัดการแหล่งเรียนรู้แบบแยกส่วน แต่ยังขาดงานวิจัยเชิงปริมาณหรือเชิงอนุมานที่ทำการทดสอบอย่างเป็นระบบในด้านองค์ประกอบทั้ง 4 มิติ มีความสัมพันธ์เชิงอิทธิพลต่อระดับ ศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในแต่ ละด้านอย่างไร และมิติใดเป็นปัจจัยส่งผลกระทบต่อการพัฒนาศักยภาพอย่างแท้จริง การขาดกลไกการแปลงแนวคิดพุทธนวัตกรรม ไปสู่การประเมินศักยภาพที่เป็นรูปธรรม แม้จะมีข้อเสนอแนวคิดการใช้หลักธรรมและอัตลักษณ์ชุมชนเป็นฐานตามหลักพุทธนวัตกรรม (พระมหาสุทธิพงศ์ สุทธิเมธี, 2567) แต่ในทางปฏิบัติยังขาดเครื่องมือประเมินเชิงสถิติที่เชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้กับระดับศักยภาพที่เกิดขึ้นจริงในพื้นที่ ดังนั้น งานวิจัยชิ้นนี้จึงเข้ามาเติมเต็มไม่เพียงแต่นำองค์ประกอบ 4 มิติมาใช้เป็นกรอบแนวคิดเท่านั้น แต่ยังได้ขับเคลื่อนข้อมูลทางวิชาการไปอีกขั้น ด้วยการนำเครื่องมือทางสถิติเชิงอนุมาน t-test, ANOVA และการวิเคราะห์ความสัมพันธ์หรืออิทธิพล มาทำการพิสูจน์เชิงประจักษ์ เพื่อยืนยันว่าองค์ประกอบมิติใดของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ที่เป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการขับเคลื่อนศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ ผลลัพธ์ที่ได้จึงไม่เพียงทฤษฎีลอยๆ แต่เป็น แบบจำลองหรือแนวทางเชิงประจักษ์ที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น วัด และชุมชน สามารถนำไปใช้เป็นดัชนีชี้วัดในการวางแผนพัฒนาศักยภาพแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ให้เกิดความยั่งยืนได้จริง

2. ความสำคัญกับการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Design) ในการกระตุ้นประสบการณ์เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Runco & Jaeger, 2012) รวมถึงการจัดพื้นที่ที่มีความยืดหยุ่นเพื่อเพิ่มความพึงพอใจและความเข้าใจของผู้เรียน (สมพร อนุวงศ์, 2563) ตลอดจนการเน้นย้ำสุนทรียะเชิง พุทธศิลป์ที่ยึดหลักความสงบ เรียบง่าย เพื่อสื่อความหมายทางธรรมะ (องค์คณะศึกษาศาสตร์ มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2565) และการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม (Craft, 2011) อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนวรรณกรรมสิ่งที่สำคัญ 3 ประการ ดังนี้ 1) ความเหลื่อมล้ำระหว่างสุนทรียภาพทางกายภาพกับกระบวนการสร้างประสบการณ์เชิงจิตวิญญาณ งานวิจัยส่วนใหญ่ยังคงติดอยู่กับการออกแบบแหล่งเรียนรู้เชิงพุทธศิลป์ในมิติของการตกแต่งหรือสุนทรียะทางกายภาพภายนอกเป็นหลัก แต่วรรณกรรมส่วนใหญ่มองขาดการประเมินเชิงประจักษ์ที่เป็นองค์ประกอบด้านการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ทั้งด้านความงาม ความสงบ ความยืดหยุ่น และกระบวนการเรียนรู้ ส่งผลต่อระดับ ศักยภาพในการสร้างการเรียนรู้ทางปัญญาและอารมณ์ของผู้เรียนและชุมชนอย่างแท้จริงอย่างไร 2) ขาดการเชื่อมโยงเชิงสถิติตามกรอบทฤษฎี แม้จะมีการเสนอว่าการออกแบบต้องครอบคลุมการมีส่วนร่วมและการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ แต่ยังขาดการพิสูจน์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ

และอิทธิพลระหว่างตัวแปรองค์ประกอบการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ในแต่ละมิติกับตัวแปรศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ และ 3) ขาดดัชนีวัดศักยภาพที่เป็นรูปธรรม งานวิจัยที่ผ่านมามักเสนอแนวทางการออกแบบไว้ในลักษณะข้อเสนอแนะเชิงคุณภาพ แต่ยังขาดการสร้างแบบจำลองประเมินศักยภาพเชิงปริมาณที่สามารถนำไปใช้เป็นเกณฑ์มาตรฐานในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์จริงในพื้นที่

3. แนวคิดระดับสากลและงานวิจัยที่ผ่านมาจะระบุว่า ศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมครอบคลุมการสร้างคุณค่าทางการศึกษา เศรษฐกิจ และสังคม (UNESCO, 2021) ซึ่งวัดผ่าน 3 มิติหลัก ได้แก่ ด้านการเรียนรู้ ด้านการจัดการ และด้านชุมชน โดยเน้นย้ำว่าศักยภาพดังกล่าวขึ้นอยู่กับจัดการและการมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นสำคัญ (พิสมัย แสงสุวรรณ, 2564; Pretty, 1995) อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนวรรณกรรมยังคงขาดความสำคัญ 3 ประการ ดังนี้ 1) ขาดแคลนแบบจำลองการวัดศักยภาพพุทธศิลป์ที่เป็นรูปธรรมและเฉพาะเจาะจง งานวิจัยส่วนใหญ่ยังคงประเมินศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมหรือพิพิธภัณฑ์ในเชิงกว้าง แต่วรรณกรรมที่ผ่านมายังขาดการสร้างดัชนีวัดศักยภาพสำหรับแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ที่เชื่อมโยงระหว่างกระบวนการกระตุ้นการเรียนรู้เชิงลึก การบริหารจัดการทรัพยากร และการมีส่วนร่วมของเครือข่ายท้องถิ่นไว้อย่างเป็นระบบ 2) ขาดการทดสอบเชิงประจักษ์ถึงปัจจัยขับเคลื่อนศักยภาพ แม้งานวิจัยอดีตจะชี้ว่าการมีส่วนร่วมและการจัดการส่งผลต่อศักยภาพและความยั่งยืน แต่มักเป็นการอธิบายเชิงคุณภาพหรือเชิงพรรณนา เพื่อยืนยันว่าปัจจัยหรือองค์ประกอบใดของแหล่งเรียนรู้ที่มีผลต่อระดับศักยภาพทั้ง 3 ด้าน กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีบริบทต่างกันมีความคิดเห็นต่อศักยภาพนี้แตกต่างกันหรือไม่ และ 3) ขาดการเชื่อมโยงจากการประเมินศักยภาพไปสู่แนวทางการพัฒนาเชิงนโยบาย ซึ่งผลการศึกษาดังกล่าวมักหยุดอยู่เพียงการสรุปว่าแหล่งเรียนรู้มีศักยภาพอยู่ในระดับใด แต่ยังไม่ได้ออกนําผลการประเมินศักยภาพทั้ง 3 ด้าน วิเคราะห์ร่วมกับองค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้เพื่อกำหนดเป็นกลไกการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมที่ใช้งานได้จริง

4. งานวิจัยทั้งในและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนถึงแนวโน้มในยุคดิจิทัลที่มุ่งเน้นการใช้นวัตกรรมสื่อสารและเทคโนโลยีเสมือนจริง ในการเพิ่มความพึงพอใจสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ และส่งเสริมความเข้าใจในคตินิยมทางพุทธศิลป์อย่างมีประสิทธิภาพ (ธารรัตน์ ศรีบุญเรือง, 2566; Lim & Choi, 2020) อย่างไรก็ตาม ยังคงมีข้อพิจารณาที่สำคัญ 3 ประการ ดังนี้ 1) เทคโนโลยีในฐานะสื่อขาดการบูรณาการแบบองค์รวม งานวิจัยส่วนใหญ่มักมุ่งเน้นการศึกษาประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัลหรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในลักษณะการทดลองใช้เครื่องมือแบบแยกส่วน แต่ยังขาดการศึกษาเชิงประจักษ์ถึงการบูรณาการเชิงระบบที่เชื่อมโยงมิติทางศิลปะ วัฒนธรรม ชุมชน และเทคโนโลยี เข้าด้วยกันเพื่อยกระดับศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในพื้นที่จริงอย่างเป็นรูปธรรม 2) ขาดงานวิจัยเฉพาะบริบทที่เป็นแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในวัดชุมชน ซึ่งงานวิจัยทางเทคโนโลยีและพิพิธภัณฑ์มักจัดทำในบริบทของพิพิธภัณฑ์ขนาดใหญ่หรือพื้นที่ทดลองออนไลน์ แต่งานวิจัยที่ทดสอบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างปัจจัยองค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้ กับระดับศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในวัดชุมชน คือ วัดศรีคุณเมือง ยังมีอยู่อย่างจำกัดทำให้ขาดฐานข้อมูลทางสถิติที่ยืนยันว่าปัจจัยใดส่งผลต่อศักยภาพการเรียนรู้จริง และ 3) ขาดแบบจำลองการยกระดับการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมที่ยั่งยืน ผลงานวิจัยในอดีตมักวัดเพียงความพึงพอใจหรือทัศนคติระยะสั้น แต่ยังขาดการพัฒนาแบบจำลองการบริหารจัดการที่รวมเอาการมีส่วนร่วมของชุมชนและเทคโนโลยีมาใช้ขับเคลื่อนศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ให้เกิดความยั่งยืนในระยะยาว

จากการทบทวนวรรณกรรม สามารถสรุปแนวคิดสำคัญที่นำมาพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยได้ 3 ด้าน คือ องค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ทางกายภาพ องค์ความรู้ กระบวนการเรียนรู้

การมีส่วนร่วม ศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมของชุมชน และแนวทางการพัฒนาและออกแบบแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น ซึ่งแนวคิดเหล่านี้จะเป็นฐานในการสร้างแบบสอบถาม วิเคราะห์เชิงสถิติ และพัฒนาแนวทางการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ของวัดศรีคุณเมืองต่อไป

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้อิงแนวคิดเรื่ององค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ และแนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ โดยผสมผสานกับแนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชน และศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างกรอบวิเคราะห์เชิงปริมาณที่สามารถประเมินความคิดเห็นและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในมิติต่าง ๆ ได้อย่างเป็นระบบ

ตัวแปรในการวิจัย

1. **ตัวแปรอิสระ (Independent Variables)** เป็นองค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ 4 มิติ ประกอบด้วย

1.1 มิติด้านกายภาพ (Physical Dimension) พิจารณาจากสุนทรียภาพทางศิลปกรรม ความเหมาะสมเชิงพื้นที่ สภาพแวดล้อมจัดแสดง และระดับความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ทางศาสนศิลป์ของวัด

1.2 มิติด้านองค์ความรู้ (Knowledge Dimension) พิจารณาจากระบบการบริหารจัดการสารสนเทศพุทธศิลป์ กลไกการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และการเชื่อมโยงหลักธรรมคัมภีร์เข้ากับงานพุทธศิลป์

1.3 มิติด้านกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process Dimension) พิจารณาจากความหลากหลายของกิจกรรมปฏิสัมพันธ์ การบูรณาการพุทธธรรมเข้ากับศิลปะร่วมสมัย และระดับการประยุกต์ใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลในการส่งเสริมการเรียนรู้

1.4 มิติด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Participation Dimension) พิจารณาจากระดับการมีส่วนร่วมและความร่วมมือระหว่างเครือข่ายพระสงฆ์สามเณร ชุมชนท้องถิ่น และหน่วยงานภาคีเครือข่ายในการบริหารจัดการและพัฒนาแหล่งเรียนรู้

2. **ตัวแปรตาม (Dependent Variables)** ศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ 3 ด้าน ประกอบด้วย

2.1 ศักยภาพด้านการบริหารจัดการ (Management Potential) ความสามารถในการบริหารจัดการทรัพยากร บุคลากร และความยั่งยืนของแหล่งเรียนรู้

2.2 ศักยภาพด้านส่งเสริมการเรียนรู้ (Learning Potential) ความสามารถในการกระตุ้นการเรียนรู้เชิงปัญญา สุนทรียภาพ และการสร้างสำนึกคุณค่าเชิงจิตวิญญาณแก่ผู้เรียน

2.3 ศักยภาพด้านการขับเคลื่อนชุมชน (Community Potential) ความสามารถในการสร้างความเข้มแข็ง เสริมสร้างเครือข่ายท้องถิ่น และการสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงสังคมและเศรษฐกิจแก่ชุมชน

3. **ตัวแปรผลลัพธ์ (Outcome Variable)** เป็นแนวทางการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นข้อสรุปผลลัพธ์เชิงนโยบายและเชิงปฏิบัติการ ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงประจักษ์ เพื่อนำไปสู่การเสนอแบบจำลองการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับบริบทเฉพาะของพื้นที่ และใช้เป็นยุทธศาสตร์การพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์อย่างยั่งยืน

ความสัมพันธ์ของตัวแปร

องค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ (4 มิติ) → มีอิทธิพลโดยตรงต่อศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ (3 ด้าน) → ส่งผลต่อแนวทางการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในบริบทท้องถิ่น



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้จัดเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบจำลองการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research Design) มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ระดับการรับรู้ต่อองค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ พร้อมทั้งประเมินศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ในการขับเคลื่อนการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมของชุมชน ผ่านการทดสอบข้อมูลเชิงประจักษ์เพื่อนำไปสู่การพัฒนาพุทธศาสตร์และแบบจำลองการออกแบบแหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทเฉพาะเชิงพื้นที่ของวัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ประชาชนในชุมชนรอบวัดศรีคุณเมือง จังหวัดเลย ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้หรือกิจกรรมทางพุทธศิลป์ของวัด กลุ่มตัวอย่างได้จากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง ผู้วิจัยทำการคัดเลือกพื้นที่ศึกษา คือ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย เป็นแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เฉพาะแห่ง คัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยใช้เกณฑ์เฉพาะเจาะจง คือ เป็นแหล่งเรียนรู้ พุทธศิลป์ที่มีองค์ประกอบครบทั้ง 4 มิติ เป็นวัดชุมชนที่มีการบริหารจัดการร่วมกับชุมชนอย่างเป็นรูปธรรม และเป็นผู้ที่มีประสบการณ์หรือส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับแหล่งเรียนรู้โดยตรง ส่วนการสุ่มแบบแบ่งชั้น เมื่อได้พื้นที่หรือประชากรเป้าหมายจากขั้นตอนแรกแล้ว ผู้วิจัยนำประชากรทั้งหมดมาทำการจำแนกออกเป็นชั้นภูมิตาม ตัวแปรจัดกลุ่มที่ส่งผลต่อการตอบแบบสอบถาม เพื่อรองรับการทดสอบสถิติ t-test หรือ ANOVA ในขั้นตอนการวิเคราะห์ จำแนกตามบทบาทหรือสถานภาพ คือ (1) พระสงฆ์หรือภิกษุหรือภิกษุณี (2) ประชาชนในชุมชน (3) นักท่องเที่ยวหรือผู้มาเรียนรู้จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล แบ่งออกเป็นช่วงอายุ ระดับการศึกษา หรือ

ประสบการณ์การใช้งานแหล่งเรียนรู้ จำนวนกลุ่มตัวอย่างคำนวณตามตารางของ Krejcie & Morgan (1970) ให้มีขนาดที่เหมาะสมกับประชากรโดยรวม โดยคาดว่าจะมีจำนวนกลุ่มตัวอย่างประมาณ 40 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ แบบสอบถาม ซึ่งผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามกรอบแนวคิดและทฤษฎีการวิจัย โดยแบ่งโครงสร้างออกเป็น 3 ส่วนหลัก ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามปัจจัยส่วนบุคคลและบริบทผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Check-list) ครอบคลุมข้อมูลสถานภาพทั่วไป ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ สถานภาพ และความถี่ในการเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับพุทธศิลป์

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามการรับรู้ต่อองค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ครอบคลุม 4 มิติหลัก ได้แก่ (1) มิติด้านกายภาพ (Physical Dimension) (2) มิติด้านองค์ความรู้ (Knowledge Dimension) (3) มิติด้านกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process Dimension) และ (4) มิติด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Participation Dimension)

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามการประเมินศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมของชุมชน

ทั้งนี้ ข้อคำถามในส่วนที่ 2 และส่วนที่ 3 กำหนดลักษณะมาตรวัดแบบมาตรประมาณค่าตามเกณฑ์ของลิเคิร์ต (Likert Scale) 5 ระดับ โดยกำหนดน้ำหนักคะแนนตามเกณฑ์การวัดจากระดับ “มากที่สุด” (5 คะแนน) ถึงระดับ “น้อยที่สุด” (1 คะแนน)

4. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย (Instrument Quality Assessment) ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามอย่างเป็นระบบตามหลักวิชาการ ดังนี้

4.1 การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) นำแบบสอบถามเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาประเมินความตรงเชิงเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ซึ่งครอบคลุมผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศิลป์ ด้านการศึกษา และด้านการวิจัยทางสังคมศาสตร์ จากนั้นทำการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) พบว่าข้อคำถามอยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ทุกข้อคำถาม ซึ่งผ่านเกณฑ์ความตรงเชิงเนื้อหาตามเกณฑ์ที่กำหนด

4.2 การทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability Test) นำแบบสอบถามที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ ไปทำการทดสอบเครื่องมือ กับกลุ่มประชากรที่มีบริบทใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วนำผลมาคำนวณค่าสัมประสิทธิ์ พบว่า แบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่นรวมทั้งฉบับมากกว่า 0.80 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานวิชาการ สะท้อนให้เห็นว่าเครื่องมือวิจัยมีความเที่ยงตรงและความน่าเชื่อถือสูง สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม (Fieldwork Data Collection) ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามผ่านการแจกแบบสอบถามแก่กลุ่มตัวอย่าง 4 กลุ่ม โดยประสานงานร่วมกับวัดศรีคุณเมือง สถานศึกษาในพื้นที่ และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ควบคู่กับการจัดเก็บข้อมูลเชิงบริบทระหว่างการจัดกิจกรรมทางศาสนศิลป์และวัฒนธรรมประเพณีในพื้นที่ศึกษา เพื่อให้ได้ชุดข้อมูลเชิงประจักษ์ที่สมบูรณ์ ครอบคลุมโครงสร้างตัวแปร และสะท้อนทัศนคติของกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่างเป็นระบบ

6. การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis) ผู้วิจัยดำเนินการประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติ โดยแบ่งสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วนหลัก ดังนี้

6.1 สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ใช้ในการวิเคราะห์และจำแนกข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม รวมทั้งประเมินระดับการรับรู้ต่อองค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าความถี่ และ ค่าร้อยละ สำหรับการแจกแจงข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลและบริบทของผู้ตอบแบบสอบถามค่าเฉลี่ย และ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับการประเมินระดับความคิดเห็นและการรับรู้ในแต่ละรายข้อและรายมิติ

6.2 สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ใช้สำหรับการทดสอบสมมติฐานและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร โดยใช้ สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Correlation Coefficient) ในการวิเคราะห์ระดับและทิศทางความสัมพันธ์เชิงเส้นระหว่างตัวแปรอิสระ คือ องค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ 4 มิติ กับตัวแปรตามศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมของชุมชน 3 ด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

7. ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลผ่านตารางแผนภูมิประกอบแผนภาพสรุปสาระสำคัญร่วมกับการอภิปรายผลบนฐานแนวคิดด้านพุทธศาสนศิลป์และวัฒนธรรมชุมชน เพื่อสังเคราะห์เป็นยุทธศาสตร์การออกแบบและการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับบริบทเชิงพื้นที่ของวัดศรีคุณเมือง ตลอดจนการพัฒนาเป็นแบบจำลอง (Model) สำหรับการประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ทางศาสนศิลป์และวัฒนธรรมในบริบทอื่นต่อไป

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ระดับการรับรู้ต่อองค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ประเมินศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ในการขับเคลื่อนการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมของชุมชน และเสนอแนวทางการออกแบบแหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทเชิงพื้นที่ของวัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย โดยเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านแบบสอบถามชนิดมาตราวัดประมาณค่า 5 ระดับจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวมพบว่า ค่าเฉลี่ยการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างในทุกมิติอยู่ในระดับ “มาก” ซึ่งยืนยันถึงระดับความสอดคล้องและความเป็นไปได้เชิงประจักษ์ในการส่งเสริมการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ทั้งในมิติองค์ประกอบเชิงโครงสร้าง มิติศักยภาพการจัดการและมิติแนวทางการพัฒนาเป็นต้นแบบแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ศึกษา โดยมีรายละเอียดผลการวิเคราะห์จำแนกตามรายข้อและรายมิติดังปรากฏในตารางและภาพประกอบ ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อองค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์

(N = 40)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น	สรุป
1. ความเหมาะสมของพื้นที่และสิ่งแวดล้อมในวัด	4.25	0.64	มาก	บริบททางกายภาพของวัดมีความสุขุมร่มรื่น มีการจัดการสุขาภิบาลพื้นที่อย่างเป็นระบบ และมีสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมต่อการสร้างนิเวศการเรียนรู้เชิงจิตวิญญาณ

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น	สรุป
2. ความงามทางสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมภายในวัด	4.38	0.59	มาก	รูปแบบสถาปัตยกรรมผสมผสานล้านช้าง-ล้านนา และงานจิตรกรรมฝาผนัง ปรากฏความโดดเด่นทางอัตลักษณ์และมีคุณค่าทางศาสนศิลป์เชิงประจักษ์
3. การจัดแสดงองค์ความรู้ด้านพุทธศิลป์	4.22	0.65	มาก	ปรากฏการจัดทำป้ายสื่อความหมายเชิงนิทรรศน์ ร่วมกับการจัดหมวดหมู่และลำดับขั้นตอนการจัดแสดงวัตถุศาสนศิลป์อย่างเป็นระบบ
4. ความเข้าใจของผู้เรียนต่อหลักธรรมและพุทธศิลป์	4.31	0.61	มาก	ผู้เรียนเกิดการตระหนักรู้ในคุณค่าทางสุนทรียศิลป์ และพุทธธรรมอันเป็นผลจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้
5. ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับคติธรรม	4.48	0.57	มากที่สุด	พุทธศิลป์ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์สื่อสารพุทธธรรมที่ส่งเสริมสมาธิภาวนา และกระตุ้นให้เกิดปัญญาตระหนักรู้แก่ผู้เรียน
ค่าเฉลี่ยรวม	4.33	0.61	มาก	กลุ่มตัวอย่างประเมินว่า องค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้มีความสมบูรณ์เชิงโครงสร้าง และสะท้อนคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมในระดับสูง

ผลการวิเคราะห์พบว่า องค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในภาพรวมอยู่ในระดับ “มาก” โดยเฉพาะมิติด้านศิลปกรรมและคติธรรมซึ่งถือเป็นแกนหลักของการเรียนรู้เชิงจิตวิญญาณ ณ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพเชิงกายภาพและสุนทรียภาพในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ทางพุทธศิลป์อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 2 ผลการประเมินศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมของชุมชน

(N = 40)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น	สรุป
1. ศักยภาพด้านทรัพยากรบุคคล คือ พระสงฆ์ ครู ภูมิปัญญา ช่างศิลป์	4.29	0.60	มาก	ชุมชนมีต้นทุนที่สำคัญ ได้แก่ ปราชญ์ท้องถิ่นและบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านพุทธศิลปกรรมและพุทธธรรม
2. ศักยภาพด้านพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวก	4.12	0.66	มาก	วัดศรีคุณเมืองมีศักยภาพเชิงพื้นที่ทางกายภาพที่เอื้อต่อการเรียนรู้เนื่องจากมีขอบเขตเขตร่มรื่นและสงบ อย่างไรก็ตาม ยังจำเป็นต้องยกระดับและพัฒนา

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น	สรุป
3. ศักยภาพด้านการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้	4.05	0.68	มาก	ระบบโครงสร้างพื้นฐานเพื่อรองรับการใช้งานอย่างเต็มประสิทธิภาพ
4. ศักยภาพด้านกิจกรรมและการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	4.23	0.63	มาก	โครงสร้างการบริหารจัดการในปัจจุบันยังเป็นการดำเนินงานในลักษณะจิตอาสา ซึ่งยังขาดแผนกลยุทธ์การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมและเป็นระบบ
5. ศักยภาพด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน	4.17	0.62	มาก	ปรากฏการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมและศาสนา อาทิ การแสดงธรรมกถา และการปฏิบัติการเขียนลายพุทธศาสนศิลป์
ค่าเฉลี่ยรวม	4.17	0.64	มาก	ประชาชนในท้องถิ่นและเยาวชนมีส่วนร่วมในกระบวนการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมอย่างเป็นรูปธรรมและพลวัต
				แหล่งเรียนรู้ปรากฏศักยภาพในการดำเนินงานอย่างครอบคลุมในทุกมิติ โดยมีความโดดเด่นเป็นพิเศษในมิติการมีส่วนร่วมของชุมชน

ผลการวิเคราะห์ภาพรวมพบว่า ศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับ “มาก” โดยปรากฏความเด่นชัดในมิติทุนมนุษย์และกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งจัดเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนแหล่งเรียนรู้ในระยะยาว ทั้งนี้ ในมิติด้านการบริหารจัดการยังคงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาโครงสร้างให้เป็นระบบเพื่อสร้างความยั่งยืนในอนาคต

ตารางที่ 3 แนวทางการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับบริบทท้องถิ่น

(N = 40)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น	สรุป
1. ความเหมาะสมของแนวคิดทางพุทธศิลป์ในการออกแบบ	4.55	0.53	มากที่สุด	แนวคิดการออกแบบตั้งอยู่บนพื้นฐานการบูรณาการหลักพุทธธรรม ควบคู่กับการสะท้อนอัตลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมผสมผสานล้านช้าง-ล้านนา
2. ความสอดคล้องของรูปแบบพื้นที่กับบริบทท้องถิ่น	4.42	0.59	มาก	รูปแบบการจัดสรรพื้นที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางภูมิทัศน์วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชนเชียงคานอย่างเด่นชัด
3. ความสวยงามและประโยชน์ใช้สอยของพื้นที่ต้นแบบ	4.34	0.57	มาก	การออกแบบมุ่งเน้นความเรียบง่าย สบาย และ การสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมสมาธิและการตระหนักรู้ภายใน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น	สรุป
4. ความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินต้นแบบ	4.55	0.51	มากที่สุด	ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นสอดคล้องกันว่า รูปแบบการจัดสรรพื้นที่ดังกล่าวมีความเหมาะสมและมีศักยภาพสูงในการนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในเชิงปฏิบัติ
5. ความเป็นไปได้ในการพัฒนาและขยายผลสู่พื้นที่อื่น	4.30	0.60	มาก	รูปแบบการจัดสรรพื้นที่ดังกล่าวสามารถนำไปถอดบทเรียนเพื่อใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาและประยุกต์ใช้กับวัดหรือศาสนสถานอื่นที่มีบริบทใกล้เคียงกันได้
ค่าเฉลี่ยรวม	4.43	0.56	มาก	กรอบแนวทางการออกแบบมีความสอดคล้องเชิงนิเวศวัฒนธรรม และความเป็นไปได้สูงในการนำไปปฏิบัติจริงตามบริบทของท้องถิ่น

ผลการวิเคราะห์พบว่า ผลการประเมินเชิงปริมาณสอดคล้องตามวัตถุประสงค์การวิจัยทั้ง 3 ประการ โดยปรากฏค่าเฉลี่ยรวมทุกมิติเท่ากับ 4.31 (S.D. = 0.60) ซึ่งจัดอยู่ในระดับ “มาก” เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า มิติด้านแนวคิดทางพุทธศาสนศิลป์และมิติการออกแบบพื้นที่ต้นแบบได้รับผลการประเมินสูงสุด ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินเชิงยืนยันจากผู้ทรงคุณวุฒิ ข้อค้นพบเชิงประจักษ์นี้ชี้ให้เห็นถึงความเป็นไปได้เชิงประจักษ์ และความสอดคล้องเชิงนิเวศวัฒนธรรมกับพื้นที่เชิงคาน อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยระบุถึงประเด็นท้าทายในมิติมูลฐานการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ ซึ่งควรได้รับการวางโครงสร้างเชิงยุทธศาสตร์เพิ่มเติม โดยสรุป วัดศรีคุณเมืองมีศักยภาพเชิงพื้นที่และต้นทุนทางวัฒนธรรมที่สมบูรณ์ในการยกระดับเป็นโมเดลแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ต้นแบบระดับจังหวัด และสามารถพัฒนาไปสู่ศูนย์กลางการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมร่วมสมัยที่ยั่งยืนในระดับประเทศ

สรุปและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า จากผลการวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา พบว่าค่าเฉลี่ยรวมทุกมิติเท่ากับ 4.31 (S.D. = 0.60) ซึ่งอยู่ในระดับ “มาก” ข้อค้นพบเชิงประจักษ์นี้สะท้อนว่ากลุ่มเป้าหมายมีการรับรู้และความคิดเห็นเชิงบวกต่อต้นแบบทางวัฒนธรรม ตลอดจนศักยภาพการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ของวัดศรีคุณเมืองอย่างมีนัยสำคัญ เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านแนวคิดทางพุทธศิลป์และการออกแบบพื้นที่ต้นแบบได้รับการประเมินสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.55, S.D. = 0.53) อยู่ในระดับ “มากที่สุด” ซึ่งชี้ให้เห็นถึงความสำเร็จในการถอดรหัสคุณค่าทางสุนทรียภาพและพลังทางจิตวิญญาณของสถาปัตยกรรมล้านช้าง-ล้านนา มาสู่การออกแบบพื้นที่สัปปายะเพื่อการเรียนรู้ ในทางกลับกัน มิติด้านระบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ปรากฏค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{X}$ = 4.05, S.D. = 0.68) แม้การประเมินจะอยู่ในเกณฑ์ “มาก” แต่ผลการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นถึงข้อจำกัดเชิงสถาบัน อาทิ ขาดโครงสร้างการบริหารงานระยะยาว การบูรณาการร่วมกับหน่วยงาน

ภาครัฐ และระบบการจัดการองค์ความรู้ที่เป็นหมวดหมู่ ซึ่งจัดเป็นข้อเสนอแนะสำคัญในการวางแผน ยุทธศาสตร์เพื่อยกระดับศักยภาพแหล่งเรียนรู้อย่างยั่งยืน

การศึกษารายมิติสะท้อนโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงบูรณาการของแหล่งเรียนรู้ โดยมีด้านกายภาพ ปรากฏคุณค่าเชิงสุนทรียภาพทางสถาปัตยกรรมและศาสนศิลป์ที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น มิติด้านองค์ความรู้ แสดงถึงศักยภาพการบริหารจัดการมรดกภูมิปัญญาและการถ่ายทอดสู่สังคม มิติด้านกระบวนการเรียนรู้ ให้ความสำคัญกับฐานการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการที่ผสมผสานมิติทางศิลปะและพุทธธรรมเข้าด้วยกัน และมีมิติ ด้านการมีส่วนร่วม สะท้อนเครือข่ายความร่วมมือเชิงสถาบันระหว่างพุทธจักร (ฝ่ายพระสงฆ์) ภาครัฐ (ฝ่ายพลเรือน) ภาคภูมิปัญญาท้องถิ่น (ปราชญ์ชาวบ้าน) และอาณาจักร (ภาคประชาชน) ในการปกป้องและสืบสานมรดกวัฒนธรรมเชิงพื้นที่ ปรากฏการณ์เชิงประจักษ์ดังกล่าวยืนยันถึงความพร้อมของวัดศรีคุณเมืองในการพัฒนาเป็นโมเดลแหล่งเรียนรู้ พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ต้นแบบระดับจังหวัด ซึ่งมีรากฐานจากการทำงานร่วมกันของโครงสร้างพื้นฐานทุน มนุษย์ และทุนทางสังคม การบูรณาการหลักพุทธธรรมเข้ากับสุนทรียะท้องถิ่นส่งผลให้เกิดการขับเคลื่อนพื้นที่ การเรียนรู้ที่มีชีวิต (Living Learning Space) ที่ก้าวข้ามกรอบการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม ไปสู่ การเป็นกลไกเชิงยุทธศาสตร์ในการพัฒนาสังคมการสร้างจิตสำนึกทางจริยธรรม และการยกระดับคุณภาพชีวิต ของชุมชนในมิติทางจิตปัญญา สังคม และวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนาชี้ให้เห็นว่า การประเมินศักยภาพและองค์ประกอบของแหล่ง เรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับ “มาก” ($\bar{x} = 4.31$, S.D. = 0.60) ข้อค้นพบเชิงประจักษ์ดังกล่าวยืนยันถึงการยอมรับเชิงตระหนักรู้ของ กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสอดคล้องกับข้อสรุปจากการสังเคราะห์วรรณกรรมที่ระบุว่า ความสำเร็จของแหล่งเรียนรู้ พุทธศิลป์ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ของอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น ภูมิปัญญาสาธารณะ และนวัตกรรมการออกแบบเข้าด้วยกัน อย่างเป็นเอกภาพ (มาลีนิ พรหมโส, 2565; จันทรา สืบสาย, 2566) อีกทั้งยังขับเคลื่อนไปในทิศทางเดียวกับ กรอบยุทธศาสตร์ระดับนานาชาติของ UNESCO (2021) ที่มุ่งใช้ศิลปวัฒนธรรมเป็นฐานในการจัดการศึกษา เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนในมิติเชิงทฤษฎี ข้อค้นพบนี้รองรับแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยอธิบาย ได้ว่าการได้ปฏิสัมพันธ์กับสถาปัตยกรรมและวัตถุทางศาสนศิลป์ในพื้นที่จริง ช่วยกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ ตั้งแต่ระดับประสบการณ์รู้อรรถมนำไปสู่การไตร่ตรองสะท้อนคิดของผู้เรียนรู้ นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังตอกย้ำ แนวคิดทฤษฎีระดับการมีส่วนร่วมของ Pretty (1995) ซึ่งระบุว่าพลังการขับเคลื่อนจากภาคประชาชนคือหัวใจ สำคัญของความยั่งยืนเชิงพื้นที่ ตลอดจนผสมผสานเข้ากับแนวคิดพุทธนวัตกรรม (พระมหาสุทธิพงศ์, 2567) ที่ทำ หน้าที่เป็นกรอบสุนทรียธรรมในการออกแบบกิจกรรมเรียนรู้ร่วมสมัยที่เชื่อมโยงหลักพุทธธรรมเข้ากับ นวัตกรรมทางสังคมได้อย่างลงตัว

2. อภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ในมิติองค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้ ปรากฏผลการประเมินใน ระดับสูงอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งในมิติด้านกายภาพและมิติความเชื่อมโยงระหว่างศาสนศิลป์กับคตินิยม ($\bar{x} = 4.48$) ข้อค้นพบเชิงประจักษ์นี้ชี้ว่า สถาปัตยกรรมและศาสนวัตถุภายในวัดศรีคุณเมืองมีศักยภาพในการเป็นสื่อ การเรียนรู้ที่มีพลังขับเคลื่อนทางสุนทรียศาสตร์และสัจธรรมทางศาสนา ซึ่งเป็นองค์ประกอบขั้นพื้นฐานในการ ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้เชิงลึกตามกรอบทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb (2015) ผลลัพธ์ ดังกล่าวยังสอดคล้องกับข้อสรุปทางการวิจัยของ สุภาวดี จันทศรี (2564) และ มาลีนิ พรหมโส (2565) ที่ชี้ว่า

พุทธศิลป์ทำหน้าที่เป็นสื่อสัญลักษณ์ในการสืบทอดจริยธรรมและกลาเกล่าจิตใจยังช่วยต่อยอดย้าบบาททวิภาคของสถาปัตยกรรมและจิตรกรรมไทยในการเป็นทั้งสุนทรียวัตถุและเครื่องมือปลูกฝังศีลธรรม นโยบายและการปฏิบัติเสนอแนะว่า การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ควรประยุกต์ใช้แนวทางการเรียนรู้โดยใช้วัตถุเป็นฐานร่วมกับการจัดพื้นที่สะท้อนคิดเชิงการสังเกต เพื่อยกระดับความเข้าใจเชิงปัญญาและการพัฒนาทางจิตวิญญาณของผู้เรียนอย่างยั่งยืน

3. อภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ในมิติศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ ซึ่งให้เห็นว่า ปัจจัยสนับสนุนหลักของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์วัดศรีคุณเมืองขับเคลื่อนด้วยทุนมนุษย์ ได้แก่ พระสงฆ์ ปราชญ์ภูมิปัญญา และช่างศิลปกรรมท้องถิ่น ควบคู่กับมิติการจัดการกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งได้รับผลการประเมินในระดับสูงอย่างมีนัยสำคัญ ($\bar{X} = 4.29$ และ $\bar{X} = 4.23$ ตามลำดับ) ในทางกลับกัน มิติด้านระบบการบริหารจัดการกลับปรากฏค่าเฉลี่ยค่อนข้างต่ำกว่ามิติอื่น ($\bar{X} = 4.05$) ซึ่งสอดคล้องกับข้อสรุปทางการวิจัยของ พิสมัย แสงสุวรรณ (2564) และ Pretty (1995) ที่เสนอว่า แม้พลังการมีส่วนร่วมของภาคประชาชนจะเป็นตัวขับเคลื่อนศักยภาพเชิงพื้นที่ แต่รูปแบบการจัดการที่ไม่เป็นสถาบันจะกลายเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน การวิเคราะห์เชิงสังเคราะห์ชี้ว่า แม้พื้นที่ศึกษาจะอุดมด้วยทุนทางวัฒนธรรมและทุนมนุษย์ที่เข้มแข็ง แต่ยังคงปรากฏสภาวะคอขวดเชิงการจัดการในการเปลี่ยนผ่านทุนวัฒนธรรมไปสู่ผลประโยชน์เชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์และคุณค่าทางสังคมระยะยาว นโยบายยุทธศาสตร์และการบริหารจัดการเสนอแนะให้มีการวางกรอบธรรมาภิบาลแหล่งเรียนรู้ โดยสร้างกลไกความร่วมมือแบบพหุภาคี ร่วมกันระหว่างคณะสงฆ์ ชุมชน หน่วยงานภาครัฐท้องถิ่น และสถาบันอุดมศึกษา ผ่านการแต่งตั้งคณะกรรมการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้การกำหนดแผนยุทธศาสตร์ปฏิบัติการ และการจัดสรรงบประมาณสนับสนุนระยะยาวอย่างเป็นระบบ

4. อภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ในมิติการออกแบบเชิงสร้างสรรค์และการประเมินความพร้อมเพื่อการขยายผล ปรากฏผลการประเมินในระดับสูงสุดอย่างมีนัยสำคัญ ($\bar{X} = 4.55$) ในมิติด้านแนวคิดการออกแบบพุทธศาสนศิลป์และผลการประเมินเชิงรับรองจากผู้ทรงคุณวุฒิ ข้อค้นพบเชิงประจักษ์นี้ยืนยันถึงความสำเร็จในการถอดรหัสคุณค่าพุทธธรรมและสุนทรียภาพแห่งอัตลักษณ์ล้านช้าง-ล้านนา มาสู่กรอบสถาปัตยกรรมสัปปายะที่ได้รับการยอมรับเชิงวิชาการและวิถีชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ของ Craft (2011) และข้อสรุปทางการวิจัยของ สมพร อนุวงศ์ (2563) ที่ชี้ว่า การจัดสรรพื้นที่การเรียนรู้แบบยืดหยุ่นที่ผสานสุนทรียศาสตร์เข้ากับคามหมายเชิงธรรมะ จะช่วยส่งเสริมความเข้าใจเชิงมนทัศน์และความพึงพอใจของผู้เรียนรู้ ยิ่งไปกว่านั้น ข้อค้นพบนี้ยังขับเคลื่อนไปในทิศทางเดียวกับงานวิจัยของ ธรรารัตน์ ศรีบุญเรือง (2566) และ Lim and Choi (2020) ที่ต่อยอดว่า นวัตกรรมสถาปัตยกรรมที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลนวัตกรรม เป็นกลไกสำคัญในการเพิ่มมิติประสบการณ์ผู้ใช้ และหลายข้อจำกัดเชิงพื้นที่ผลลัพธ์ดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า โมเดลการออกแบบนี้มีทั้งความเป็นไปได้เชิงประจักษ์ในการใช้สอยจริง และมีศักยภาพในการเป็นพื้นที่ต้นแบบที่สามารถถ่ายทอดและขยายผลไปสู่ศาสนสถานหรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ที่มีบริบทใกล้เคียงกัน นโยบายและการออกแบบเสนอแนะให้ต่อยอดด้วยการพัฒนาเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์ (Multimedia, QR Code, VR) ร่วมกับกระบวนการมีส่วนร่วมผ่านการจัดนิทรรศการและการปฏิบัติการทางศิลปะ เพื่อธำรงรักษาคูณค่าทางมรดกวัฒนธรรม ควบคู่กับการเชื่อมโยงคุณค่าดังกล่าวไปสู่กลุ่มคนรุ่นใหม่และนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในระดับสากล

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยที่ผ่านมาพบว่า วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย มีต้นทุนทางสถาปัตยกรรมและมรดกวัฒนธรรมที่สมบูรณ์ เอื้อต่อการยกระดับสู่การเป็นศูนย์กลางและแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ต้นแบบในระดับจังหวัด ผู้วิจัยจึงได้สังเคราะห์ข้อเสนอแนะเชิงนำไปใช้ประโยชน์ที่ครอบคลุมทั้งในระดับโครงสร้าง นโยบาย และการปฏิบัติการ ออกเป็น 3 มิติ ได้แก่ (1) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย (2) ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ และ (3) ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 ผลักดันนโยบายสนับสนุนแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ต้นแบบ โดยหน่วยงานรัฐควรจัดสรรงบประมาณและทรัพยากรให้วัดศรีคุณเมืองเป็นต้นแบบในระดับจังหวัดและภูมิภาค

1.2 บูรณาการแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เข้าสู่หลักสูตรการเรียนรู้อันหลากหลาย เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกทางศิลปวัฒนธรรมแก่เยาวชน

1.3 จัดตั้งเครือข่ายความร่วมมือเชิงนโยบายระหว่างวัด ชุมชน หน่วยงานรัฐ และสถาบันการศึกษา เพื่อขยายผลและสร้างความยั่งยืนของแหล่งเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

2.1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยให้พระสงฆ์ ชุมชน และนักวิชาการร่วมกันกำหนดทิศทางและแผนการดำเนินงาน

2.2 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เช่น เวิร์กช็อปศิลปะ-ธรรมะ เส้นทางเรียนรู้ และนิทรรศการดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

2.3 พัฒนาเทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน หรือสื่อ VR/AR เพื่อเพิ่มการเข้าถึงของกลุ่มเยาวชนและประชาชนทั่วไป

3. ข้อเสนอแนะเชิงวิจัยในอนาคต

3.1 ศึกษาด้วยวิธีวิจัยเชิงผสม (Mixed Methods) เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกด้านจิตวิญญาณและประสบการณ์ของผู้เรียน

3.2 ดำเนินการวิจัยแบบติดตามผลเพื่อประเมินประสิทธิผลของแนวทางพัฒนาในระยะยาว

3.3 ศึกษาเชิงเปรียบเทียบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในภูมิภาคต่าง ๆ เพื่อสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาที่เหมาะสมกับบริบทท้องถิ่น

องค์ความรู้ใหม่

จากผลการวิจัยเชิงปริมาณและการสังเคราะห์ข้อมูลเชิงทฤษฎี พบว่า การออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์สามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ 3 มิติ ได้แก่ (1) มิติทางแนวคิดเชิงทฤษฎี (2) มิติทางกระบวนการพัฒนา และ (3) มิติทางการประยุกต์ใช้ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

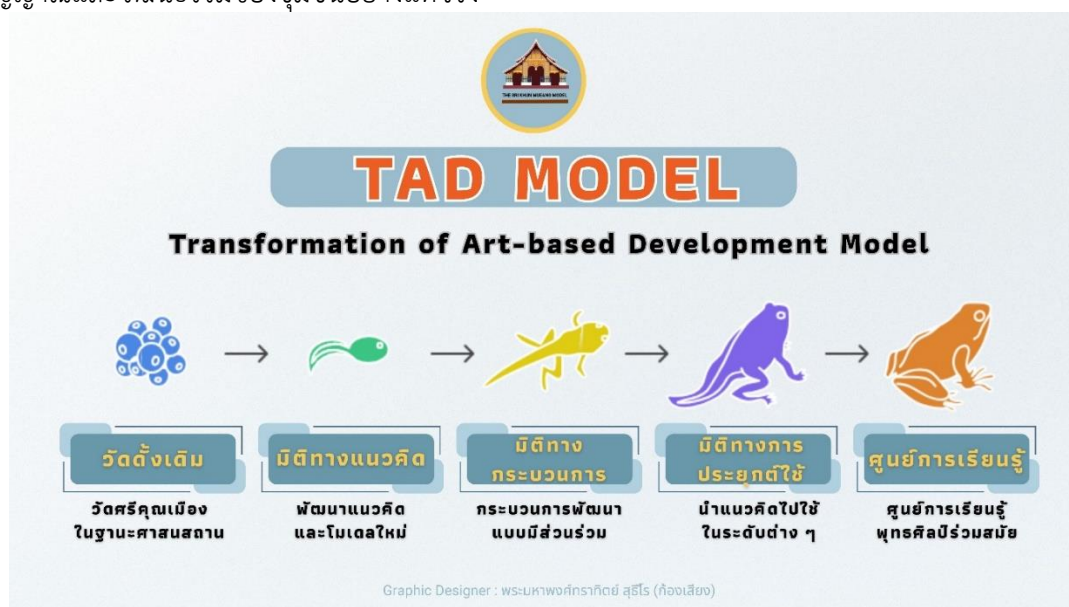
1. มิติทางแนวคิดเชิงทฤษฎี การวิจัยได้พัฒนาแนวคิดพุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ชุมชน ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงระหว่าง ศิลปะ ธรรมะ วัฒนธรรม เทคโนโลยี เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทั้งงดงามและมีคุณค่าทางจิตใจ โดยมีกรอบแนวคิดสำคัญคือ แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์มีองค์ประกอบหลัก 4 ด้าน ได้แก่ ด้านกายภาพ ด้านองค์ความรู้ ด้านกระบวนการเรียนรู้ และด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน การออกแบบเชิง

สร้างสรรค์ต้องคำนึงถึงความงามเชิงพุทธศิลป์ ความสงบเรียบง่าย และการสื่อความหมายทางธรรมควบคู่กับนวัตกรรมสื่อสารสมัยใหม่

2. มิติทางกระบวนการพัฒนา เป็นการสร้างกระบวนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วม โดยเน้นการทำงานร่วมกันของพระสงฆ์ ชุมชนท้องถิ่น ครูศิลป์ และหน่วยงานภาครัฐผ่านขั้นตอนการสำรวจและวิเคราะห์อัตลักษณ์ทางศิลปะและวัฒนธรรมของวัด การออกแบบพื้นที่เรียนรู้ที่สะท้อนคตินิยมและศิลปกรรมร่วมสมัย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เช่น การบรรยาย การสาธิต และเวิร์กช็อป และการประเมินผลและพัฒนาอย่างต่อเนื่องโดยใช้ข้อมูลเชิงสถิติรองรับ กระบวนการดังกล่าวนำไปสู่แนวคิด การเรียนรู้มีชีวิต ซึ่งสะท้อนการเรียนรู้แบบพลวัตที่เกิดขึ้นจริงในชุมชน ไม่จำกัดอยู่เพียงในบริบทของวัดหรือห้องเรียน

3. มิติทางการประยุกต์ใช้ องค์ความรู้ที่ได้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในหลายระดับ ดังนี้ (1) ระดับวัดและชุมชน ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและจัดการแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะและธรรมะในท้องถิ่นอย่างยั่งยืน (2) ระดับการศึกษา ใช้พัฒนาเนื้อหาหรือกิจกรรมในหลักสูตรการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยบูรณาการพุทธศิลป์กับการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และดิจิทัลระดับนโยบายใช้เป็นต้นแบบในการกำหนดนโยบายสนับสนุนแหล่งเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมต้นแบบ ของจังหวัดเลยและพื้นที่อื่น ๆ ให้กลายเป็นศูนย์การเรียนรู้เชิงพุทธศิลป์ร่วมสมัยที่เป็นแหล่งสร้างองค์ความรู้ การมีส่วนร่วม และอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมของชุมชน

สรุปการวิจัยครั้งนี้สร้างองค์ความรู้ใหม่ที่แตกต่างจากงานเดิม โดยผสมผสานเกี่ยวกับหลักพุทธธรรม ศิลปะ นวัตกรรม การมีส่วนร่วมของชุมชน เข้าด้วยกันในกรอบเชิงปริมาณที่ตรวจสอบได้ นำไปสู่แนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ต้นแบบที่มีชีวิต ซึ่งสามารถขยายผลสู่การพัฒนาสังคมเชิงวัฒนธรรมและการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชนได้อย่างยั่งยืน จากการสังเคราะห์ผลการวิจัยนำไปสู่การเสนอแบบจำลองใหม่คือ TAD Model (Transformation of Art-based Development Model) โมเดลการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์แบบวิวัฒนาการ จากวัดพื้นถิ่นสู่พื้นที่สร้างสรรค์และกลายเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้เชิงจิตวิญญาณและวัฒนธรรมของชุมชนอย่างแท้จริง



แผนภาพที่ 2 โมเดลการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์แบบวิวัฒนาการ

จากแผนภาพที่ 2 อธิบายโมเดล TAD Model เปรียบการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์กับกระบวนการเติบโตของกบ สะท้อนการเปลี่ยนผ่านจากวัดดั้งเดิมสู่ศูนย์การเรียนรู้พุทธศิลป์ร่วมสมัย โดยมุ่งเน้นการบูรณาการ ศิลปะธรรมะ วัฒนธรรม เทคโนโลยี เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีชีวิตและมีส่วนร่วมของชุมชน ซึ่งมีสาระสำคัญ ดังนี้

Transformation คือ การเปลี่ยนแปลงเชิงพัฒนาต่อเนื่อง จากจุดเริ่มต้นสู่ความสมบูรณ์ของแหล่งเรียนรู้

Art-based คือ ใช้พุทธศิลป์เป็นหัวใจของการออกแบบพื้นที่และกระบวนการเรียนรู้

Development คือ เน้นการพัฒนาแบบมีส่วนร่วมของพระสงฆ์ ชุมชน และภาคการศึกษา

ดังนั้น TAD Model จึงครอบคลุมองค์ความรู้ใหม่ทั้ง 3 มิติ ได้แก่ มิติแนวคิด การกำหนดกรอบคิดและโมเดลพุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ มิติกระบวนการ การพัฒนาแบบมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ที่มีชีวิต และมิติการประยุกต์ใช้ การยกระดับวัดสู่ศูนย์การเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมต้นแบบ โดยประโยชน์ของโมเดลนี้ สามารถใช้เป็นต้นแบบเชิงแนวคิดและปฏิบัติ สำหรับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในพื้นที่อื่น ใช้เป็นกรอบอ้างอิง เชิงนโยบาย เพื่อส่งเสริมวัดและชุมชนให้เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้วัฒนธรรม และสร้างองค์ความรู้ใหม่ เชิงบูรณาการ ที่ผสมผสานศิลปะกับการเรียนรู้ร่วมสมัยอย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2566). รายงานการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. กระทรวงวัฒนธรรม.
- จันทร์ สืบสาย. (2566). องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 15(2), 45–59.
- ธารรัตน์ ศรีบุญเรือง. (2566). การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมออนไลน์ในวัดป่าภูจ้อก้อเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงพุทธศิลป์. *วารสารศิลปวัฒนธรรมศึกษา*, 9(1), 88–102.
- พระมหาสุทธิพงศ์ สุทธิเมธี. (2567). พุทธนวัตกรรม: แนวคิดการพัฒนานวัตกรรมทางพุทธศิลป์ในชุมชน. *วารสารพุทธศาสตร์และนวัตกรรม*, 5(1), 33–48.
- พิสมัย แสงสุวรรณ. (2564). การประเมินศักยภาพแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมของชุมชนเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต. *วารสารการศึกษาและพัฒนาสังคม*, 13(3), 55–70.
- พีระศักดิ์ พรหมน้อย. (2565). บทบาทของวัดในฐานะแหล่งเรียนรู้ทางพระพุทธศาสนาและศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 42(1), 75–89.
- มาลินี พรหมโส. (2565). การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับศิลปะร่วมสมัยเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์. *วารสารศิลปกรรมและวัฒนธรรม*, 12(2), 73–90.
- วุฒิชัย โคตรแก้ว. (2566). ศักยภาพของวัดในฐานะแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ของชุมชนท้องถิ่นภาคอีสาน. *วารสารพุทธศาสนศึกษา*, 9(1), 99–115.
- ศิริพร ศรีบุญเรือง. (2565). การพัฒนาแหล่งเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของชุมชน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี*, 12(2), 45–58.
- สมพร อนุวงศ์. (2563). การออกแบบแหล่งเรียนรู้วัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของเยาวชนในชุมชนท้องถิ่น. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 47(2), 102–118.



- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2567). ยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อชุมชนยั่งยืน. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน).
- สุภาวดี จันทร์ศรี. (2564). แนวคิดการจัดการแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในวัดท้องถิ่นเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชน. วารสารพุทธศาสนศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 9(1), 21–35.
- องค์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2565). แนวทางการออกแบบเชิงพุทธศิลป์สำหรับการเรียนรู้ในศูนย์การศึกษาพระพุทธศาสนา. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- Craft, A. (2011). *Creativity and education futures: Learning in a digital age*. Trentham Books.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Lim, J., & Choi, Y. (2020). Enhancing Buddhist art education through virtual reality: A case study of immersive learning in cultural museums. *International Journal of Art and Design Education*, 39(3), 525–540. <https://doi.org/10.1111/jade.12345>
- Pretty, J. N. (1995). Participatory learning for sustainable agriculture. *World Development*, 23(8), 1247–1263.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- UNESCO. (2021). *Creative learning spaces: Integrating art, culture and heritage in education*. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2023). *Fostering cultural heritage and creative learning for sustainable development*. UNESCO Publishing.