



ปีที่ 11 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2564 | Vol 11 No.2 July - December 2021

[illegible]

ISSN 2651-1363

Graduate School
UTTARADIT RAJABHAT UNIVERSITY



วารสารวิชาการบัณฑิตศึกษาและสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

ปีที่ 11 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2564 | Vol. 11 No.2 July - December 2021 | ISSN 2561-1363

วัตถุประสงค์ (Aims)

เพื่อส่งเสริมการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการและผลงานวิจัย
เพื่อการพัฒนาการศึกษา ท้องถิ่น และสังคม ของอาจารย์ นัก
วิชาการ นักวิจัย นักศึกษา ตลอดจนผู้ที่สนใจ

ขอบเขตของงานวิจัย (Scope)

ผลงานในวารสารฉบับนี้ เน้นนำเสนอในรูปแบบบทความ
วิชาการ บทความวิจัย โดยมีขอบเขตข้อมูลเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศึกษา
ศาสตร์ จิตวิทยา เศรษฐศาสตร์ บริหารธุรกิจ การจัดการ การตลาด
การบัญชี คอมพิวเตอร์ธุรกิจ นิเทศศาสตร์ สื่อสารมวลชน
มนุษยศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ สังคมวิทยา การพัฒนาชุมชน ท้อง
ถิ่น และสังคม

ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.พินิติ รตะนาอนุกุล
นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
รองศาสตราจารย์ ดร.สุภาวินี สัตยากรณ์
รักษาราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

บรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.เชาวฤทธิ์ จั่นจัน
รักษาราชการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

กองบรรณาธิการ

กองบรรณาธิการภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ชุมศักดิ์ อินทร์รักษา
มหาวิทยาลัยศรีสคัย
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ประหยัด จิระวรวงศ์
มหาวิทยาลัยนเรศวร
3. รองศาสตราจารย์ ดร.กุลทิพย์ ศาสตร์ธุริ
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
4. รองศาสตราจารย์ ดร.พรชนก ทองลาด
มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
5. รองศาสตราจารย์ ดร.สุวารี วงศ์วัฒนา
มหาวิทยาลัยราชภัฏพินุลสงคราม

6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลนัฐ พลวัน
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรุณศิริ ใจมา
มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยรา
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐรดา วงษ์นายะ
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชิตากา สุพพลำ
มหาวิทยาลัยบูรพา
10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บัณฑิตา อินสมบัติ
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

กองบรรณาธิการภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

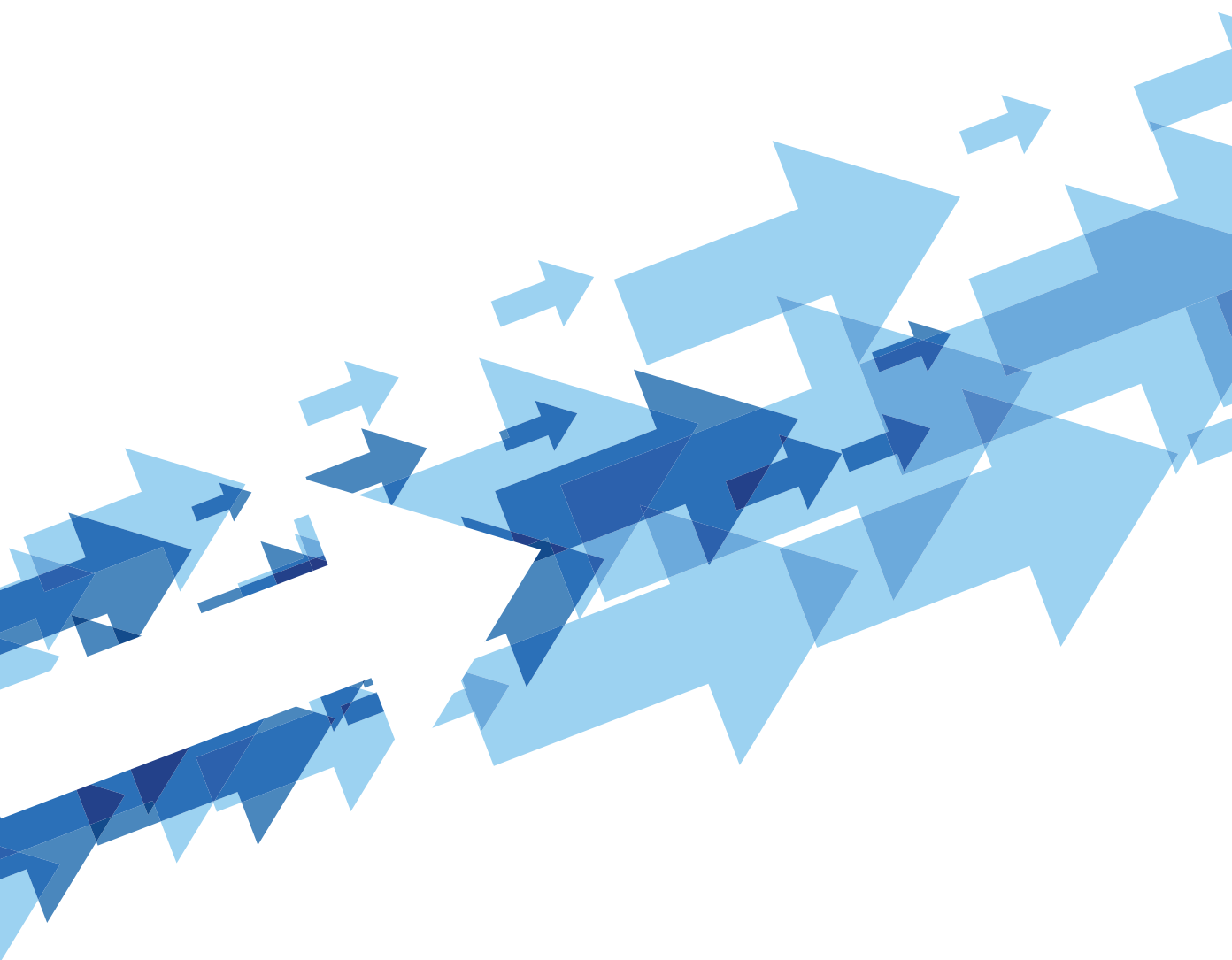
1. รองศาสตราจารย์ ดร. จักรกฤษณ์ พิญญาพงษ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สินนาท วิกรมประสิทธิ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนินท์ นนทโคตร
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กันต์ อินทวงศ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชัย ใจกล้า
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
6. อาจารย์ ดร.สุริยา คำคุณะ
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
7. อาจารย์ ดร.ธัญญา จันทรตรง
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
8. อาจารย์กุลวิ กลิ่นกลิ่น
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์



JOURNAL OF GRADUATE STUDIES
AND SOCIAL SCIENCES

UTTARADIT

RAJABHAT UNIVERSITY



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญประเมินบทความ

Peer Review

รองศาสตราจารย์ ดร.บุญทวรรณ วิงวอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

รองศาสตราจารย์กิ่งแก้ว เพ็ชรราช

ข้าราชการบำนาญ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกุลศรี ศรีสารคาม

สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวพร ธรรมนิตยกุล

มหาวิทยาลัยรังสิต

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นินนาห์ จันทรสุรีย์

มหาวิทยาลัยทักษิณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐฐา หน่อทอง

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐิตินัน บุญภาพ คอมมอน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาจารย์ ดร.สมยศ จันทรบุญ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

อาจารย์ ดร.ณัฐมาภรณ์ เตชราช

มหาวิทยาลัยรังสิต

อาจารย์ ดร.จินตนา เกี้ยวพันธุ์

มหาวิทยาลัยพะเยา

อาจารย์ ดร.ประพนธ์ เล็กสุมา

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

อาจารย์สุดถนอม รอดสว่าง

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

รองศาสตราจารย์ ดร.ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานี แสงหิรัญ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สัมพันธ์ รอดพึงครุฑ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุดม คำขาด

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วชิ ปัญญาใส

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาศิริ เขตปิรัตน์

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิราวัฒน์ ชมระกา

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริกาญจน์ ธรรมยัตติวงศ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

อาจารย์ ดร.รติ ธนารักษ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

อาจารย์ ดร.เบญจวรรณ สุจริต

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

อาจารย์ ดร.สุรเชษฐ์ บุญรักษ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

อาจารย์ ดร.ชลาฤทธิ์ ครุฑเมือง

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

อาจารย์ ดร.จริยา พิชัยคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

อาจารย์ ดร.วทันญา ขลิบเงิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

อาจารย์ ดร.สุริยา คำกุนะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

unบรรณาธิการ

Editorial

วารสารวิชาการบัณฑิตศึกษาและสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ได้พัฒนาให้เป็นวารสารที่รวบรวมองค์ความรู้ ซึ่งเป็นผลงานทางวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีความหลากหลาย และเกิดจากการศึกษาค้นคว้าวิจัย ทดลอง สังเคราะห์ วิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มบุคคลต่าง ๆ ที่สนใจจนเกิดเป็นองค์ความรู้หรือแนวปฏิบัติใหม่ ที่ทันสมัย สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ เกิดคุณค่าต่อการพัฒนาคนพัฒนางานชุมชน ท้องถิ่นและสังคม

กองบรรณาธิการวารสารของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ได้ดำเนินงานและทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการรวบรวมองค์ความรู้จากทุกศาสตร์สาขาวิชาทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มาอย่างต่อเนื่อง โดยในปีนี้เป็นปีที่ 11 เรายังคงยึดมั่นในแนวนโยบายที่จะรักษา พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานในทุก ๆ กระบวนการของการดำเนินงาน เพื่อให้วารสารของเราได้รับการยอมรับและยกระดับการพัฒนาให้สูงขึ้นต่อไป สำหรับวารสาร ปีที่ 11 ฉบับที่ 2 ประจำเดือน กรกฎาคม 2564 นี้ มีผลงานที่ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้ประเมินอิสระหรือพิชญพิจารณ์ (Peer Review) จำนวนทั้งสิ้น 12 ผลงาน

กองบรรณาธิการวารสารหวังเป็นอย่างยิ่งว่า วารสารวิชาการฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาศักยภาพและสร้างองค์ความรู้ใหม่ให้กับผู้ที่สนใจ ขอขอบพระคุณผู้ประเมินผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้ความกรุณาตรวจสอบคุณภาพและให้แนวทางการพัฒนาผลงานเรื่องให้สมบูรณ์พร้อมเผยแพร่สู่สาธารณะ หากผู้อ่านมีข้อเสนอแนะประการใดที่จะนำไปสู่การปรับปรุงพัฒนาวารสารวิชาการฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น โปรดให้ข้อเสนอแนะมายังกองบรรณาธิการ เพื่อจะได้นำไปพัฒนาต่อไป

บรรณาธิการ

สารบัญ

- ผลของการจัดการเรียนรู้แบบพีโออี ที่มีต่อมโนคติทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปี 4 เรื่อง แสงและการมองเห็น 1
ฐิติมา นันตีสู้
- ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้
แบบสืบเสาะหาความรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต.....17
ณัฐพร คำภีโล
- พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสาร ความตระหนักรู้ และการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล
ในอำเภอเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี..... 33
ทิพวรรณ บุญเพชร
- ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร
ระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19..... 43
ธารัตย์ ทากิ
- การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักชาวเขาเพื่อเพิ่มช่องทางการตลาดสำหรับกลุ่มผ้าปักชาวเขา
บ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร..... 55
กมลรัตน์ เงินทอง และ เพชรรา บุดสีทา
- แนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและ
วัฒนธรรมในจังหวัดลำปาง 65
เพ็ญพรรณษา ชัยธีระสุเวท, วรญา รอดวินิจ และวราภรณ์ ภูมล

CONTENTS

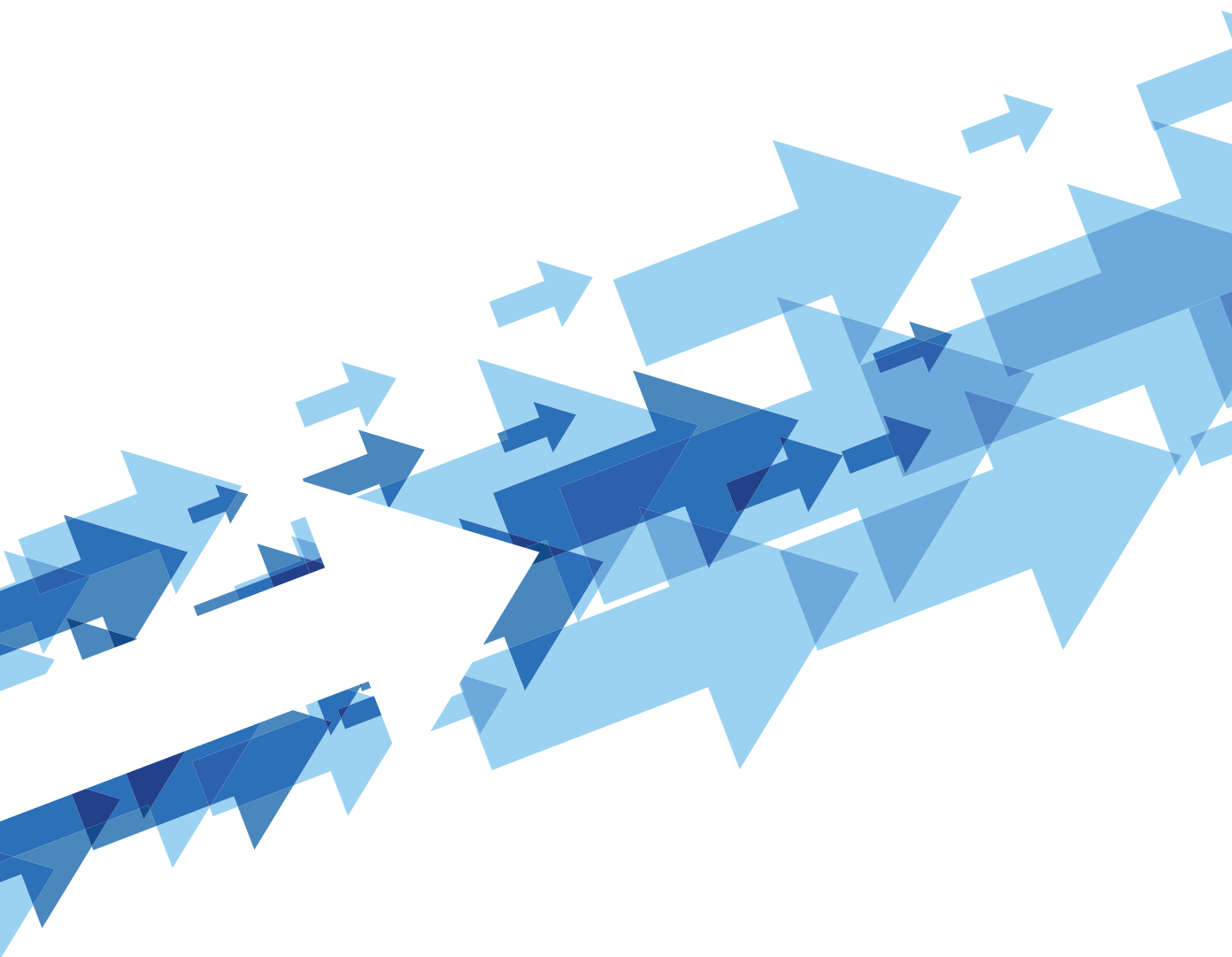
- ความรุนแรงในกวีนิพนธ์ เรื่อง เพียงความเคลื่อนไหว ของ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์.....79
ไพลิน อินคำ
- ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์
อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเอช Y91
เรวดี ฉลาดเจน
- การจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญา
ชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา.....105
วรารุณี อัมพร
- การพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ : การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ..... 117
วลีรัตน์ พะโยธ
- การสื่อสารในเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย: ความรุนแรงและการรู้เท่าทัน.....131
เสริมศิริ นิลดำ
- นวัตกรรมการเล่นเรื่องข้ามสื่อเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อขับเคลื่อนประเด็นสังคม141
อภิสิทธิ์ ศุภกิจเจริญ



JOURNAL OF GRADUATE STUDIES
AND SOCIAL SCIENCES

UTTARADIT

RAJABHAT UNIVERSITY





ผลของการจัดการเรียนรู้แบบพีโออี ที่มีต่อมโนคติทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง แสงและการมองเห็น

THE EFFECTS OF POE LEARNING MANAGEMENT ON SCIENCE CONCEPTIONS IN LIGHT AND VISION OF GRADE 4 STUDENTS

ฐิติมา นันตีสู้*

Thitima Nanteesu

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กริษา แก้วคง

Assistant Professor Kreetha Kaewkhong, Ph.D.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบพีโออี ที่มีต่อมโนคติทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง แสงและการมองเห็น กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนตรุณพัฒนา อำเภอมะนัง จังหวัดลำพูน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบวัดมโนคติทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง แสงและการมองเห็น เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก และมีการให้เหตุผลประกอบ จำนวน 15 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการเปรียบเทียบคะแนนความเข้าใจมโนติก่อนและหลังเรียนโดยใช้ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาความเข้าใจมโนคติทางวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนมีจำนวนนักเรียนที่มีความเข้าใจมโนคติทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (SU+PU) คิดเป็นร้อยละ 32.89 หลังเรียนมีจำนวนนักเรียนที่มีความเข้าใจมโนคติทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (SU+PU) คิดเป็นร้อยละ 85.34

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบพีโออี, ความเข้าใจมโนคติทางวิทยาศาสตร์



* นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา (วิทยาศาสตร์ศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ABSTRACT

The purpose of the research was to study the effects of POE learning management on science concepts in light and sight grade 4 students. In Daroonpattana School, Muang district, Lamphun province. The target group of study was Grade 4/1 students in second semester of academic year 2019. Thirty students were selected by purposive sampling method. The research instrument were the lesson plan and the science conceptual test in term of the classification of light and vision of 15 multiple choice questions with 4 alternatives by give the reason to support the answer. The data was analyzed by comparing the scores before and after learning by using the means, percentage, and standard deviation. The results of the research showed that the study of understanding of scientific concepts before learning had the number of students having correct understanding of scientific concepts (SU + PU), accounting for 32.89%. After the study there were a few students who had correct understanding of scientific concepts. (CU + PU) accounted for 85.34%.

Keywords: Predict-Observe-Explain (POE), Understanding Scientific Concept

บทนำ

มโนคติเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้และการดำรงชีวิตของคน คนเราต้องสร้างมโนคติอยู่เสมอรอบตัวที่มีสิ่งเข้ามาปะทะประสาทสัมผัส ทำให้เกิดการรับรู้ และเกิดการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอน ผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดมโนคติที่ถูกต้องเป็นไปตามตัวชี้วัดของหลักสูตร เพราะถ้าผู้เรียนเกิดมโนคติที่ถูกต้องย่อมสามารถเข้าใจและเรียนรู้สิ่งต่างๆได้ง่าย รวดเร็วขึ้นสามารถจำ ความรู้ความเข้าใจนั้นได้คงทนยาวนาน และมีประสิทธิภาพ บรรลุจุดประสงค์ และจุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ แต่ถ้าผู้เรียนมีมโนคติในเนื้อหาสาระที่เรียนไม่ถูกต้องหรือไม่สมบูรณ์ที่เรียกว่ามโนคติที่คลาดเคลื่อน (Misconceptions) จะทำให้การศึกษาในเรื่องใหม่ที่สอดคล้องกันเป็นสิ่งที่ยาก หรือไม่สามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาใหม่ที่สูงขึ้นได้ และอาจส่งผลให้ผู้เรียนหมดกำลังใจในการเรียน (สุวิทย์ มูลคำ, 2556) ในการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ มโนคติทางวิทยาศาสตร์ ถือว่าเป็นเรื่องสำคัญในการจัดการเรียนการสอน ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้หรือเกิดมโนคติได้นั้นจะต้องเกิดจากสภาพที่แท้จริงและเน้นกระบวนการพัฒนาด้านการ

แสดงความคิดเห็น และการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง สามารถปรับตัวและ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตให้เหมาะสมกับบริบททางสังคมและสภาพแวดล้อม โดยการจัดการเรียนการสอนนั้นต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นสำคัญและอยู่บนพื้นฐานความรู้เดิม การเรียนรู้ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงมโนคติ เป็นการเปลี่ยนความคิดความเข้าใจ โดยสรุปรวมเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ที่เกิดจากการได้รับประสบการณ์ แล้วใช้คุณลักษณะของสิ่งนั้นหรือเรื่องนั้นมาประมวลด้วยกัน และสามารถจำแนกได้ (นาคำ จันเสริม, 2551) ทางสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้มีจุดมุ่งหมายข้อหนึ่งว่า "เพื่อให้นักเรียนเข้าใจหลักการและทฤษฎีพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์นั้น ควรเน้นมโนคติที่สำคัญในวิชาวิทยาศาสตร์" เมื่อนักเรียนเข้าใจมโนคติทางวิทยาศาสตร์แล้วก็จะทำให้นักเรียนสามารถจำแนกเรื่องราวต่าง ๆ ที่ซับซ้อนทางวิทยาศาสตร์และยังช่วยพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล

การจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ที่มีประสิทธิภาพจะต้องเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้นำไปสู่ความเข้าใจในมโนคติต่าง ๆ ทางวิทยาศาสตร์โดยการเรียนรู้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อความรู้นั้นเป็นสิ่งที่ผู้เรียนสร้าง

ขึ้นเองโดยเฉพาะบุคคลและผู้เรียนจะมีความเข้าใจใน
มโนคติต่าง ๆ มากขึ้น ถ้าผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ประโยชน์จาก
ความเข้าใจมโนคติที่มีอยู่ไปอภิปรายลักษณะทางกายภาพ
ของสถานการณ์ต่าง ๆ และใช้แก้ปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่ง
(Dykstra et al., 1992) ที่ผ่านมามีพบว่าหลังจากที่นักเรียน
ได้ผ่านกระบวนการเรียนการสอนไปแล้วมีนักเรียนบางคน
ไม่เกิดมโนคติตามที่ครูคาดหวังหรืออาจกล่าวได้ว่า นักเรียน
มีความเข้าใจ มีแนวความคิดที่แตกต่างไปจากแนวความคิด
ของนักวิทยาศาสตร์ (Scientific concepts) ซึ่งเป็นอุปสรรค
ต่อการเชื่อมโยงความรู้ในแต่ละประเด็นโดยเฉพาะความรู้
หรือหัวข้อใหม่ ๆ ที่จะเรียนรู้ต่อไป แต่ในทางกลับกันถ้ามโน
คติที่มีอยู่ของนักเรียนในเรื่องนั้นสอดคล้องกับมโนคติของ
นักวิทยาศาสตร์ขณะนั้น ทั้งความรู้เก่าและความรู้ใหม่จะ
สามารถเชื่อมโยงกันได้เป็นอย่างดีก่อให้เกิดการเรียนรู้
มีประสิทธิภาพสามารถนำความรู้ไปพัฒนาองค์ความรู้
ใหม่หรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นได้ ในกระบวนการ
แสวงหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ผู้เรียนจะต้องเรียนในตัว
เนื้อหาความรู้และกระบวนการแสวงหาความรู้ไปด้วย
ในเวลาเดียวกัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)
ซึ่งกระบวนการเรียนการสอนจะต้องมีใช้การสอนที่เป็นการ
ถ่ายทอดความรู้จากครูเพียงฝ่ายเดียวแต่เป็นการเรียนรู้ของ
ผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย อาศัยการมีปฏิสัมพันธ์กับ
สิ่งแวดล้อมโดยมีการสำรวจตรวจสอบ และลองใช้แนวคิด
วิธีการต่าง ๆ ที่เขาคาดว่าจะใช้ได้ทดสอบความรู้ที่ได้รับและ
หาข้อสรุป ในที่สุดจะเป็นความรู้ที่ยั่งยืนและมีความหมาย
ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีการเรียนรู้ Constructivism (สงกรานต์
มูลศรีแก้ว, 2553)

ทฤษฎีเสริมสร้างความรู้ Constructivism มีความเชื่อ
ว่า นักเรียนทุกคนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับบางสิ่งบาง
อย่างมาแล้ว ก่อนที่ครูจะจัดการเรียนการสอนให้เน้นว่าการ
เรียนรู้เกิดขึ้นด้วยตัวของผู้เรียนเอง และการเรียนรู้เรื่องใหม่
จะมีพื้นฐานมาจากความรู้เดิม ดังนั้น ประสบการณ์เดิมของ
นักเรียนจึงเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเรียนรู้เป็นอย่างยิ่ง
กระบวนการเรียนรู้ (Process of learning) ที่แท้จริงไม่ได้
เกิดจากการบอกเล่าของครู หรือการจดจำของนักเรียน แต่

เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากกระบวนการที่นักเรียนจะต้องสืบค้น
เสาะหา สำรวจตรวจสอบ และค้นคว้าด้วยวิธีการต่าง ๆ จน
ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและเกิดการรับรู้ความรู้นั้น
อย่างมีความหมาย จึงจะสามารถสร้างเป็นองค์ความรู้ของ
นักเรียนเอง และเก็บข้อมูลไว้ในสมองได้อย่างยาวนาน
ดังนั้น การที่นักเรียนจะสร้างองค์ความรู้ได้ต้องผ่าน
กระบวนการการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยเฉพาะอย่างยิ่ง
กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) (สถาบัน
ส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2546)
สืบเนื่องมาจากการมีมโนคติที่ไม่สอดคล้องกับมโนคติของ
นักวิทยาศาสตร์นั้นเป็นอุปสรรคต่อความรู้ความเข้าใจของ
ผู้เรียน ดังกล่าวนำแล้วทำให้การเรียนการสอนวิทยาศาสตร์
ไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควรจึงเป็นหน้าที่ของผู้สอนที่
ต้องหาวิธีการจัดการเรียนการสอนที่สามารถเปลี่ยนมโนคติ
ของผู้เรียนไปสู่มโนคติทางวิทยาศาสตร์ การเปลี่ยนแปลง
มโนคติมีพื้นฐานมาจากทฤษฎี Constructivism (Bell,
1993; Howe, 1996) และวิธีสอนที่มีพื้นฐานมาจากทฤษฎี
Constructivism ปัจจุบันมีหลายรูปแบบหลายวิธี ซึ่งวิธี
Predict-Observe-Explain (POE) เป็นอีกวิธีหนึ่งที่น่าสนใจ
เนื่องจากเป็นวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนว
ทฤษฎีการเรียนรู้ Constructivism ซึ่ง White and
Gunstone (1992), Haysom and Bowen (2010) ได้กล่าว
ว่าวิธีสอนแบบ POE เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพที่จะส่งเสริม
ให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและอภิปรายเกี่ยวกับ
แนวคิดทางวิทยาศาสตร์ เป็นขั้นตอนการนำเสนอ
สถานการณ์และให้นักเรียนทำนายว่าจะเกิดอะไรขึ้นถ้ามี
การเปลี่ยนแปลง หลังจากทำนายแล้วก็ให้นักเรียนสังเกต
สถานการณ์ดังกล่าว โดยนักเรียนจะต้องลงมือทดลอง สังเกต
หรือหาวิธีพิสูจน์เพื่อหาคำตอบจากสถานการณ์ที่ครูสร้างขึ้น
หลังจากนั้นก็ให้นักเรียนบอกสิ่งที่นักเรียนสังเกตได้จากการ
สืบเสาะหาความรู้ด้วยตัวนักเรียนเอง และขั้นตอนสุดท้าย
นักเรียนจะต้องอธิบายถึงความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ได้จากการ
ทำนายและการสังเกตหรือผลการทดลองที่ได้สอดคล้อง
กับทัศนะของ Peker and Wallace (2011) ที่ระบุว่า วิธี
การสอนแบบ POE เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วน

ร่วมในการเขียนอธิบายทางวิทยาศาสตร์จะทำให้นักเรียนสามารถสรุปและอธิบายการเกิดปรากฏการณ์ต่างๆ ตามธรรมชาติ โดยมีหลักฐานทางวิทยาศาสตร์สนับสนุน และให้เหตุผลแสดงความสัมพันธ์ระหว่างข้อสรุปและหลักฐานได้ และงานวิจัยของ Palmer (1995) กล่าวว่ากิจกรรมการเรียนรู้แบบ POE จะประสบผลสำเร็จในการสร้างมโนคติทางวิทยาศาสตร์อย่างยิ่ง เมื่อเริ่มฝึกตั้งแต่นักเรียนยังเล็กในระดับชั้นประถมศึกษา เพราะการปลูกฝังมโนคติทางวิทยาศาสตร์ตั้งแต่เล็กจะทำให้ทำได้ง่ายกว่า โดยทำการประเมินผลที่การสื่อสารในสิ่งที่ค้นพบมากกว่าทักษะ

จากแนวคิดและทฤษฎีที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบพีโออีสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อช่วยพัฒนาความเข้าใจมโนคติทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง แสงและการมองเห็น ซึ่งผลที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นแนวทางช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนมีความเข้าใจมโนคติทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้องสมบูรณ์และเป็นผู้เรียนที่มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบพีโออี ที่มีต่อความเข้าใจมโนคติทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง แสงและการมองเห็น
2. เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบพีโออี ที่มีต่อความเข้าใจมโนคติทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง แสงและการมองเห็น

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 กลุ่มประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนตรุณพัฒนา อำเภอมะนัง จังหวัดลำพูน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 59 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนตรุณพัฒนา อำเภอมะนัง จังหวัดลำพูน จำนวน 30 คน โดยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) จำนวน 1 ห้องเรียน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบพีโออี เรื่อง แสงและการมองเห็น

2.2 ตัวแปรตาม คือ ความเข้าใจมโนคติทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง แสงและการมองเห็น

3. เนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นไปตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หน่วยการเรียนรู้เรื่อง แสงและการมองเห็น ครอบคลุมเนื้อหาเรื่อง การมองเห็นวัตถุ การเคลื่อนที่ของแสง ตัวกลางของแสง และการเกิดเงา

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาความเข้าใจมโนคติทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง แสงและการมองเห็น ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบพีโออี เป็นการศึกษแบบกลุ่มเดียววัดผลสองครั้ง (One Group Pretest Posttest Design) (เกียรติสุตา ศรีสุข, 2552) โดยมีรูปแบบวิธีวิจัยดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงแบบกลุ่มเดียววัดผลสองครั้ง (One Group Pretest Posttest Design)

สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
T ₁	X	T ₂
เมื่อ	X แทน การจัดการเรียนรู้แบบพีโออี เรื่อง แสงและการมองเห็น	

T1 แทน การทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบวัดมโนคติทางวิทยาศาสตร์

T2 แทน การทดสอบหลังเรียนด้วย
แบบวัดมโนคติทางวิทยาศาสตร์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบพีโออี
การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้
แบบพีโออี เรื่อง แสงและการมองเห็น ตามแนวทางของ
White and Gunstone (1992) จำนวน 4 แผน ประกอบด้วย เรื่อง การมองเห็นวัตถุ การเคลื่อนที่ของแสง ตัวกลาง
ของแสง และการเกิดเงา ใช้เวลาสอนทั้งหมด 10 ชั่วโมง
โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ
จากนั้นทำการปรับปรุงแก้ไข ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน

1.1 ขั้นพี (Predict : ทำนาย) เป็นการทำนาย
หรือคาดคะเนคำตอบว่าผลที่จะเกิดจากการทดลอง
กิจกรรม และสถานการณ์ที่กำหนดให้เป็นอย่างไรบ้าง โดย
จะต้องให้เหตุผลประกอบ

1.2 ขั้นโอ (Observe : สังเกต) นักเรียนต้อง
ลงมือปฏิบัติ และสืบค้นหาคำตอบจากสถานการณ์หรือ
คำถามที่กำหนดให้

1.3 ขั้นอี (Explain : อธิบาย) เป็นขั้นตอนที่
นักเรียนจะเกิดความขัดแย้งขึ้นระหว่างสิ่งที่ทำนายและผล

จากการคำนวณหาคำตอบเกี่ยวกับการทดลอง กิจกรรม
และสถานการณ์ปัญหา ซึ่งนักเรียนจะต้องอธิบายให้ได้ว่า
ถ้าคำตอบที่ได้ไม่เป็นไปตามที่ทำนายผลไว้ในขั้นแรก
เพราะอะไร และในกรณีที่ไม่สามารถหาคำตอบได้ด้วย
ตนเอง นักเรียนจะต้องร่วมมือกับเพื่อนเพื่อหาคำตอบ

2. แบบวัดมโนคติทางวิทยาศาสตร์

การสร้างแบบวัดมโนคติทางวิทยาศาสตร์ เป็นแบบ
ทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ และมีการ
ให้เหตุผลประกอบ ที่ผู้วิจัยปรับปรุงมาจาก A.B. Saxena
(1991), Tony Fethterstonhaugh and David F.
Treagust (1992), Sharon Bendall, Fred Goldberg
and Igal Galili (1993) โดยมีแนวทางปรับปรุงและพัฒนา
ดังนี้

2.1 ศึกษาแบบวัดมโนคติทางวิทยาศาสตร์
ต้นฉบับ ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัย

2.2 ปรับปรุงแบบทดสอบต้นฉบับ ให้สอดคล้อง
กับบริบทของการจัดการเรียนรู้ในประเทศไทย ตัดข้อ
คำถามที่ไม่เกี่ยวข้องออก และเพิ่มเติมคำถามบางข้อเพื่อ
ให้ครอบคลุมเนื้อหาตามหลักสูตรของไทย จำนวนทั้งสิ้น
15 ข้อ แสดงรายละเอียดในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงมโนคติทางวิทยาศาสตร์ของแต่ละข้อคำถามในแบบวัดมโนคติทางวิทยาศาสตร์

เรื่อง	มโนคติ	ข้อคำถาม	อ้างอิง
การมองเห็น วัตถุ	1. ปัจจัยสำคัญในการมองเห็น คือ แสงสว่าง และตาของ มนุษย์ หากไม่มีแสง จะไม่สามารถมองเห็นได้	1	Bendall; Goldberg &
	2. เมื่อมีแสงจากวัตถุมาเข้าตาจะทำให้มองเห็นวัตถุนั้น การ มองเห็นวัตถุที่เป็นแหล่งกำเนิดแสง จะมีแสงจากวัตถุนั้นเข้า สู่ตาโดยตรง และการมองเห็นวัตถุที่ไม่ใช่แหล่งกำเนิดแสง จะต้องมีแสงจากแหล่งกำเนิดแสงไปกระทบวัตถุแล้ว สะท้อนเข้าสู่ตา	2	Galili (1993) Bendall; Goldberg & Galili (1993)
การเคลื่อนที่ ของแสง	3. แสงมีลักษณะการเคลื่อนที่เป็นแนวเส้นตรงจากแหล่ง กำเนิดแสง พุ่งออกทุกทิศทุกทางจากจุด ๆ หนึ่งของผิววัตถุ แสงช่วยในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ได้เนื่องจากมีแสงตกกระ ทบที่ผิววัตถุ แล้วสะท้อนมายังตา	3,4	Bendall; Goldberg & Galili (1993)

ตัวกลางของแสง	4. แสงเดินทางเป็นเส้นตรงจากแหล่งกำเนิดแสง โดยจะเคลื่อนที่ผ่านสิ่งต่าง ๆ ก่อนเข้าสู่ตาของเรา สิ่งต่าง ๆ ที่กั้นทางเดินของแสง แล้วแสงสามารถผ่านไปได้ เรียกว่าตัวกลางของแสง	5,6	Saxena (1991)
	5. ใช้ลักษณะการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่หลังวัตถุเป็นเกณฑ์จำแนกวัตถุได้ 3 ประเภท คือ	7,8	Fethterstonhaugh & Treagust (1992)
	- ตัวกลางโปร่งใส คือ วัตถุที่ยอมให้แสงผ่านไปได้ดี - ตัวกลางโปร่งแสง คือ วัตถุที่ยอมให้แสงผ่านไปได้บางส่วน - วัตถุทึบแสง คือ วัตถุที่ไม่ยอมให้แสงผ่านไปได้เลย		
การเกิดเงา	6. นำวัตถุมาบังแสงจะเกิดเงาบนฉาก โดยเงาจะมีรูปร่างคล้ายวัตถุที่ทำให้เกิดเงา	9,10	Bendall; Goldberg & Galili (1993)
	7. ลักษณะของเงามี 2 ประเภท คือ	11,12,13	Hsu; Tsai & Liang (2011)
	- เงามืด เป็นเงาของวัตถุทึบแสงในบริเวณที่ไม่มีแสงตกบนฉากเลย - เงามัว เป็นบริเวณที่ยังมีแสงบางส่วนตกลงบนฉากจะเกิดเงามัว เงามัวที่เกิดขึ้นมีदनน้อยกว่าเงามืด		
	8. ขนาดของเงามืดและเงามัวเปลี่ยนแปลงได้ ขึ้นอยู่กับระยะห่างของวัตถุจากแหล่งกำเนิดแสง และระยะห่างของวัตถุจากฉาก	14,15	Wosilait et al. (1998)

2.3 นำแบบทดสอบเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความถูกต้องด้านของภาษา ความตรงเชิงเนื้อหา และความครอบคลุมของคำถาม แล้วนำคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษามาปรับปรุงแบบทดสอบให้ถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2.4 นำแบบวัดมโนคติทางวิทยาศาสตร์ไปหาค่าความตรงดาเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน แล้ววิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item Objective Congruence : IOC) คัดเลือกข้อที่มีค่า IOC อย่างน้อย 0.6 จากนั้นนำแบบทดสอบมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 นำแบบวัดมโนคติทางวิทยาศาสตร์ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและเรียนเกี่ยวกับเรื่อง แสงและ

การมองเห็น มาแล้ว โรงเรียนอนุบาลลำพูน อำเภอเมือง จังหวัดลำพูน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 61 คน

2.6 นำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนน แล้วหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก ของข้อสอบแต่ละข้อ ได้ข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายอยู่ในช่วง 0.20 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.20 - 1.0

2.7 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 ได้แบบทดสอบที่มีค่าความเชื่อมั่น 0.73

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ให้นักเรียนทำแบบวัดมโนคติทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง แสงและการมองเห็น ก่อนเรียน (Pre-test) เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก และมีการให้เหตุผลประกอบ

จำนวน 15 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้ว ใช้เวลาทดสอบ 60 นาที

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น โดยใช้วิธีการสอนแบบพีโออี เรื่อง แสงและการมองเห็น จำนวน 4 แผน ประกอบด้วยเรื่อง การมองเห็นวัตถุ การเคลื่อนที่ของแสง ตัวกลางของแสง และการเกิดเงา ใช้เวลาสอนทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง

3. หลังจากสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว ให้นักเรียนทำแบบวัดมโนคติทางวิทยาศาสตร์หลังเรียน (Post-test) โดยใช้เวลาทำแบบทดสอบ 60 นาที ซึ่งข้อสอบเป็นชุดเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน แต่มีการสลับข้อคำถามและคำตอบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. อ่านคำตอบและการอธิบายเหตุผลของนักเรียนทุกคนในแต่ละคำถาม เพื่อดูภาพรวมของคำตอบที่เป็นไปได้ทั้งหมด

2. นำคำตอบและคำอธิบายของนักเรียนมาตีความหมาย และจัดกลุ่มแบ่งระดับความเข้าใจมโนคติตามเกณฑ์ของ Haidar (1997), Calik and Ayas (2005) ได้เป็น 5 ระดับ ดังนี้

2.1 ความเข้าใจมโนคติในระดับที่สมบูรณ์ (Sound Understanding : SU) หมายถึง คำตอบของนักเรียนถูกและการให้เหตุผลถูกต้องสมบูรณ์ ครบองค์ประกอบที่สำคัญของแต่ละแนวคิด ให้ 3 คะแนน

2.2 ความเข้าใจมโนคติในระดับที่ถูกต้องแต่ไม่สมบูรณ์ (Partial Understanding : PU) หมายถึง คำตอบของนักเรียนถูกและการให้เหตุผลถูกต้องขาดองค์ประกอบที่สำคัญบางส่วน ให้ 2 คะแนน

2.3 ความเข้าใจมโนคติในระดับที่คลาดเคลื่อนบางส่วน (Partial Understanding with Specific Alternative Conception : PS) หมายถึง นักเรียนเลือกคำตอบถูกต้องให้เหตุผลไม่ถูกหรือไม่ให้เหตุผลหรือเลือกคำตอบไม่ถูกต้องให้เหตุผลถูกต้องบางส่วน ให้ 1 คะแนน

2.4 ความเข้าใจมโนคติในระดับที่คลาดเคลื่อน (Specific Alternative Conception : AC) หมายถึง คำตอบของนักเรียนแสดงความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนทั้งหมด ให้ 0 คะแนน

2.5 ความไม่เข้าใจ (No Understanding : NU) หมายถึง คำตอบของนักเรียนไม่ตรงกับคำถามหรือนักเรียนไม่ตอบคำถาม ให้ 0 คะแนน

2.6 คำนวณหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจมโนคติทางวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียน

หาค่าเฉลี่ย (Mean) ของแบบวัดมโนคติทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้สูตร

$$\bar{X} = (\sum x) / N$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน คะแนนเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

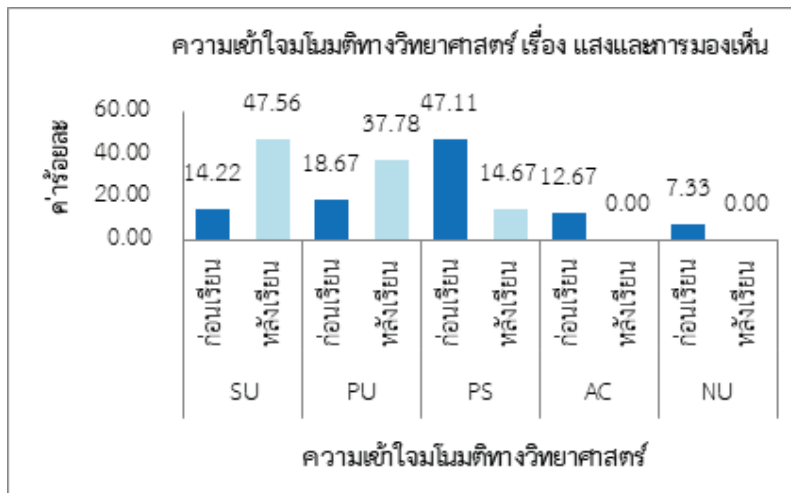
หาค่าร้อยละ (Percentage) ของแบบวัดมโนคติทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้สูตร

$$P = f / N \times 100$$

เมื่อ	P	แทน ร้อยละ
	f	แทน คะแนนรวมของนักเรียนแต่ละคน
	N	แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

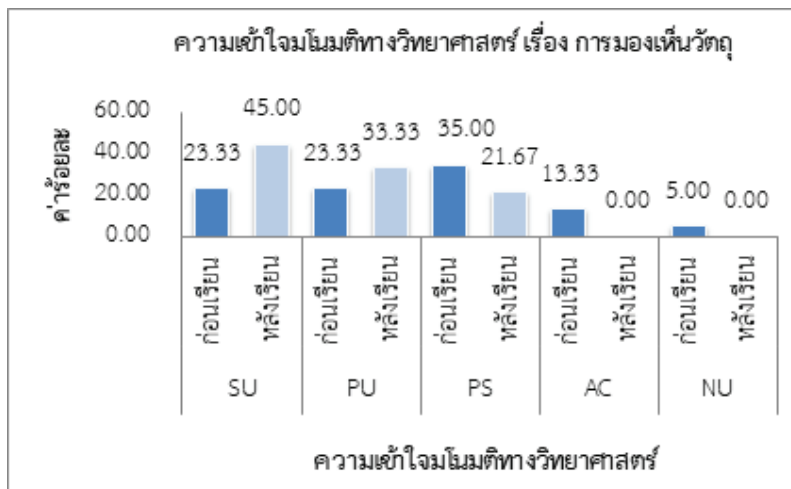
ผลการวิจัย

การศึกษาความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง แสงและการมองเห็น ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปรากฏผลตามภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 แสดงร้อยละความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง แสงและการมองเห็น จากภาพที่ 1 แสดงร้อยละความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง แสงและการมองเห็น ก่อนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบพีโออี พบว่า นักเรียนมีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง แสงและการมองเห็น ได้ดีขึ้น กล่าวคือ ก่อนเรียนมีจำนวนนักเรียนที่มีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (SU+PU) คิดเป็นร้อยละ 32.89 ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน (PS+AC+NU) คิดเป็นร้อยละ 67.11 และหลังเรียนมีจำนวนนักเรียนที่มีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (SU+PU) คิดเป็นร้อยละ 85.34 ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน (PS+AC+NU) คิดเป็นร้อยละ 14.67 เมื่อพิจารณารายเนื้อหา เสนอได้ 4 หัวข้อ ดังต่อไปนี้

1. การศึกษาความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การมองเห็นของวัตถุ ปรากฏผลตามภาพที่ 2 ดังนี้



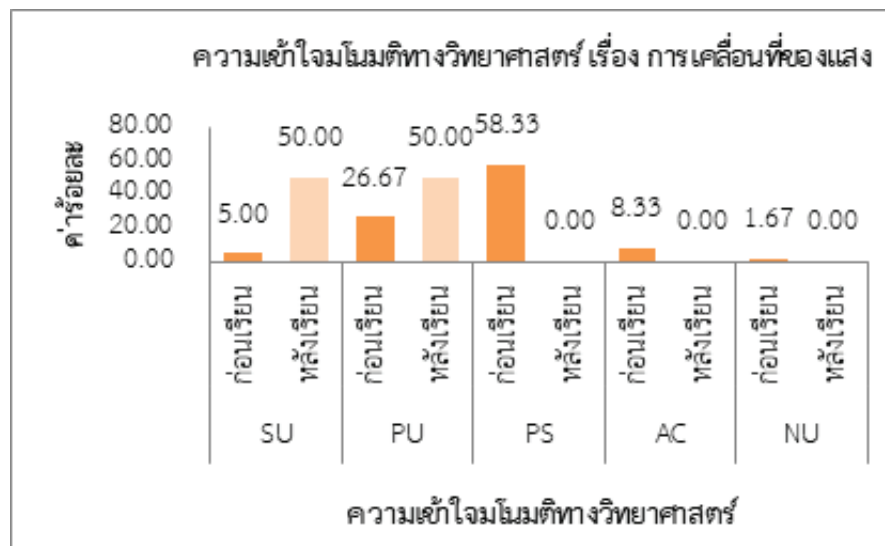
ภาพที่ 2 แสดงร้อยละความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การมองเห็นของวัตถุ

จากภาพที่ 2 แสดงร้อยละความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การมองเห็นของวัตถุ ก่อนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบพีโออี พบว่า นักเรียนมีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การมองเห็นวัตถุ ได้ดีขึ้น กล่าวคือ ก่อนเรียนมีจำนวนนักเรียนที่มีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (SU+PU) คิดเป็นร้อยละ 46.66 หลังเรียนมีจำนวนนักเรียนที่มีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (SU+PU) คิดเป็นร้อยละ 78.33 ดังแสดงในตารางที่ 3 เป็นตัวอย่างของนักเรียนที่มีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์

ตารางที่ 3 แสดงตัวอย่างคำตอบของนักเรียนที่มีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การมองเห็นวัตถุ	
ความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ (ก่อนเรียน)	ความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ (หลังเรียน)
1.2 นักเรียนคิดว่ามีสิ่งใดอีกที่ช่วยให้เรามองเห็นสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเรา สิ่งที่ช่วยให้เรามองเห็นสิ่งต่าง ๆ ได้แก่ ไฟฉาย	1.2 นักเรียนคิดว่ามีสิ่งใดอีกที่ช่วยให้เรามองเห็นสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเรา ตาและแสงสว่าง

จากตารางที่ 3 พบว่า ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบพีโออี นักเรียนมีนิมิตทางวิทยาศาสตร์ที่คลาดเคลื่อนในเนื้อหา เรื่อง การมองเห็นวัตถุ โดยนักเรียนให้เหตุผลว่า สิ่งที่ช่วยให้เรามองเห็นสิ่งต่าง ๆ ได้ คือ ไฟฉาย และหลังจากการเรียนรู้แบบพีโออี นักเรียนมีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ได้ดีขึ้น โดยนักเรียนมีความเข้าใจว่า ปัจจัยสำคัญในการมองเห็น คือ แสงสว่าง และตาของมนุษย์ หากไม่มีแสง จะไม่สามารถมองเห็นได้ และเมื่อมีแสงจากวัตถุมาเข้าตาจะทำให้มองเห็นวัตถุนั้น การมองเห็นวัตถุที่เป็นแหล่งกำเนิดแสง จะมีแสงจากวัตถุนั้นเข้าสู่ตาโดยตรง และการมองเห็นวัตถุที่ไม่ใช่แหล่งกำเนิดแสง จะต้องมิแสงจากแหล่งกำเนิดแสงไปกระทบวัตถุแล้วสะท้อนเข้าสู่ตา

2. การศึกษาความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเคลื่อนที่ของแสง ปรากฏผลตามภาพที่ 3 ดังนี้



ภาพที่ 3 แสดงร้อยละความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การเคลื่อนที่ของแสง

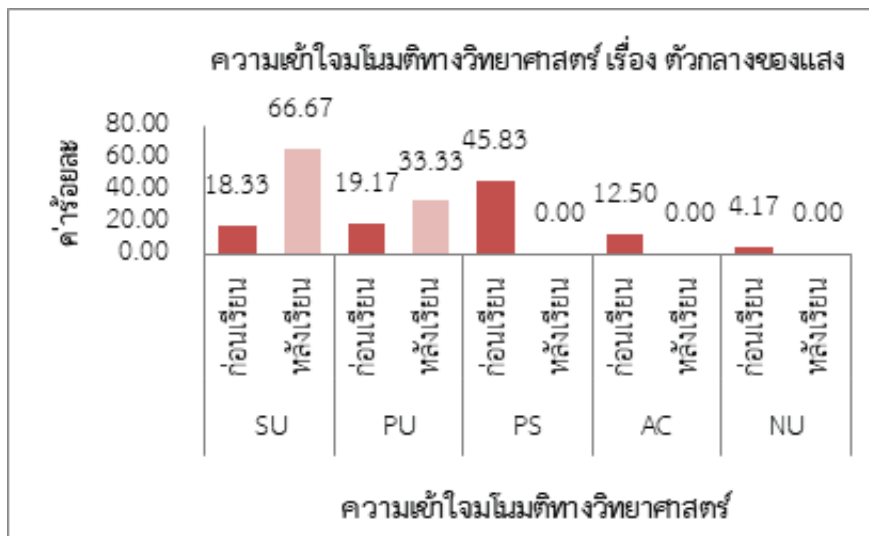
จากภาพที่ 3 แสดงร้อยละความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเคลื่อนที่ของแสง ก่อนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบพีโออี พบว่า นักเรียนมีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเคลื่อนที่ของแสง ได้ดีขึ้น กล่าวคือ ก่อนเรียนมีจำนวนนักเรียนที่มีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (SU+PU) คิดเป็นร้อยละ 31.67 หลังเรียนมีจำนวนนักเรียนที่มีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (SU+PU) คิดเป็นร้อยละ 100 ดังแสดงในตารางที่ 4 เป็นตัวอย่างของนักเรียนที่มีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์

ตารางที่ 4 แสดงตัวอย่างคำตอบของนักเรียนที่มีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเคลื่อนที่ของแสง

ความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ (ก่อนเรียน)	ความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ (หลังเรียน)
1.3 นักเรียนมีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ว่า แสงเคลื่อนที่อย่างไร อธิบายและวาดรูปประกอบคำบรรยาย อธิบาย แสงเคลื่อนที่เป็นเส้นตรง จากแหล่งกำเนิด	1.3 นักเรียนมีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ว่า แสงเคลื่อนที่อย่างไร อธิบายและวาดรูปประกอบคำบรรยาย อธิบาย แสงเคลื่อนที่เป็นเส้นตรง

จากตารางที่ 4 พบว่า ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบพีโออี นักเรียนมีนิมิตทางวิทยาศาสตร์ที่คลาดเคลื่อนในเนื้อหา เรื่อง การเคลื่อนที่ของแสง โดยนักเรียนให้เหตุผลว่า แสงเคลื่อนที่เป็นเส้นตรง สามารถสะท้อนได้ และหลังจากการเรียนรู้แบบพีโออี นักเรียนมีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ได้ดีขึ้น โดยนักเรียนมีความเข้าใจว่า แสงมีลักษณะการเคลื่อนที่เป็นแนวเส้นตรงจากแหล่งกำเนิดแสง พุ่งออกทุกทิศทุกทางจากจุด ๆ หนึ่งของผิววัตถุ แสงช่วยในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ได้เนื่องจากมีแสงตกกระทบที่ผิววัตถุ แล้วสะท้อนมายังตา

3. การศึกษาความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง ตัวกลางของแสง ปรากฏผลตามภาพที่ 4 ดังนี้



ภาพที่ 4 แสดงร้อยละความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง ตัวกลางของแสง

จากภาพที่ 4 แสดงร้อยละความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง ตัวกลางของแสง ก่อนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบพีโออี พบว่า นักเรียนมีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง ตัวกลางของแสง ได้ดีขึ้น กล่าวคือ ก่อนเรียนมีจำนวนนักเรียนที่มีความเข้าใจนิมิตทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (SU+PU) คิดเป็นร้อยละ 37.50 หลังเรียนมี

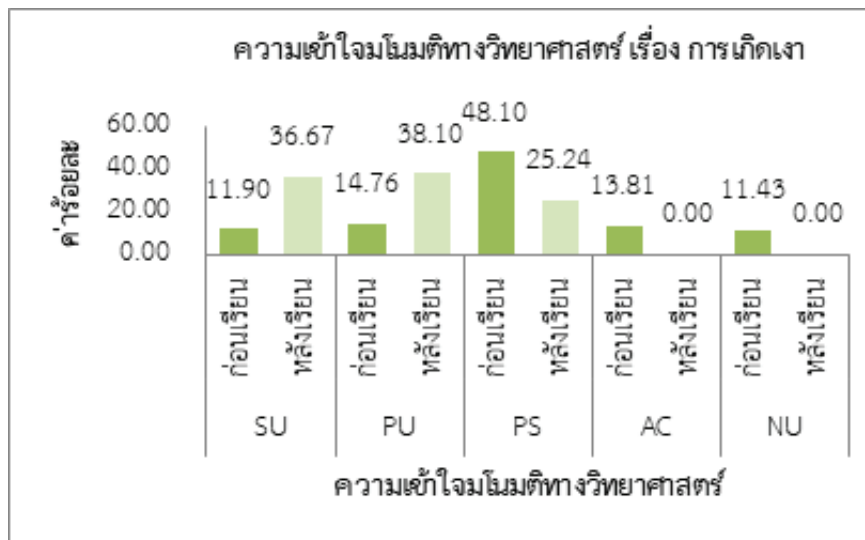
จำนวนนักเรียนที่มีความเข้าใจในมิติทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (SU+PU) คิดเป็นร้อยละ 100 ดังแสดงในตารางที่ 5 เป็นตัวอย่างของนักเรียนที่มีความเข้าใจในมิติทางวิทยาศาสตร์

ตารางที่ 5 แสดงตัวอย่างคำตอบของนักเรียนที่มีความเข้าใจในมิติทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง ตัวกลางของแสง	
ความเข้าใจในมิติทางวิทยาศาสตร์ (ก่อนเรียน)	ความเข้าใจในมิติทางวิทยาศาสตร์ (หลังเรียน)
1.1 เมื่อมองวัตถุผ่านตัวกลาง นักเรียนจะมองเห็นวัตถุอย่างไร มองเห็น เพราะตัวกลางบาง วัตถุจึงมองเห็นได้	1.1 เมื่อมองวัตถุผ่านตัวกลาง นักเรียนจะมองเห็นวัตถุอย่างไร มองผ่านตัวกลางโปร่งใสจึงมองเห็นได้ มองผ่านตัวกลางโปร่งใสจึงมองเห็นได้ มองผ่านตัวกลางทึบจึงไม่เห็น

จากตารางที่ 5 พบว่า ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบพีโออี นักเรียนมีมิติทางวิทยาศาสตร์ที่คลาดเคลื่อนในเนื้อหา เรื่อง ตัวกลางของแสง โดยนักเรียนให้เหตุผลว่า เมื่อมองวัตถุผ่านตัวกลางบางชนิดสามารถมองเห็นวัตถุได้ ตัวกลางบางชนิดไม่สามารถมองเห็นวัตถุได้ และหลังจากการเรียนรู้แบบพีโออี นักเรียนมีความเข้าใจในมิติทางวิทยาศาสตร์ได้ดีขึ้น โดยนักเรียนมีความเข้าใจว่า ถ้าใช้ลักษณะการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่หลังวัตถุเป็นเกณฑ์ จำแนกวัตถุได้ 3 ประเภท คือ

1. ตัวกลางโปร่งใส คือ วัตถุที่ยอมให้แสงผ่านไปได้ดี
2. ตัวกลางโปร่งแสง คือ วัตถุที่ยอมให้แสงผ่านไปได้บางส่วน
3. วัตถุทึบแสง คือ วัตถุที่ไม่ยอมให้แสงผ่านไปได้เลย

4. การศึกษาความเข้าใจในมิติทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเกิดเงา ปรากฏผลตามภาพที่ 5 ดังนี้



ภาพที่ 5 แสดงร้อยละความเข้าใจในมิติทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การเกิดเงา

จากภาพที่ 5 แสดงร้อยละความเข้าใจในมิติทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเกิดเงา ก่อนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบพีโออี พบว่า นักเรียนมีความเข้าใจในมิติทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเกิดเงา ได้ดีขึ้น กล่าวคือ ก่อนเรียนมีจำนวนนักเรียนที่มีความเข้าใจในมิติทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (SU+PU) คิดเป็นร้อยละ 26.66 หลังเรียนมีจำนวนนักเรียนที่มีความเข้าใจในมิติทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (SU+PU) คิดเป็นร้อยละ 74.77 ดังแสดงในตารางที่ 6 เป็นตัวอย่างของนักเรียนที่มีความเข้าใจในมิติทางวิทยาศาสตร์

ตารางที่ 6 แสดงตัวอย่างคำตอบของนักเรียนที่มีความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเกิดเงา

ความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ (ก่อนเรียน)

ความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ (หลังเรียน)

3.4 เงาเกิดและเงามืดเกิดขึ้นได้อย่างไร

เงาเกิด เงามืด เกิดได้ทั้ง 2 อย่าง คือ เงาเกิดจากวัตถุ

3.4 เงาเกิดและเงามืดเกิดขึ้นได้อย่างไร

เงาเกิดเกิดจากแสงในสายตามนุษย์มองเห็นวัตถุได้
เงามืดเกิดจากแสงผ่านวัตถุแล้วไม่เกิดเงาได้บางส่วน

จากตารางที่ 6 พบว่า ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบพีโออี นักเรียนมีแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ที่คลาดเคลื่อนในเรื่อง การเกิดเงา โดยนักเรียนให้เหตุผลว่า การเกิดเงาเกิด และเงามืด เกิดได้กับวัตถุทุกชนิด ได้ และหลังจากการเรียนรู้แบบพีโออี นักเรียนมีความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ดีขึ้น โดยนักเรียนมีความเข้าใจว่า เมื่อนำวัตถุมาขึ้นแสงจะเกิดเงาบนฉาก เงาจะมีรูปร่างคล้ายวัตถุที่ทำให้เกิดเงา ลักษณะของเงามี 2 ประเภท คือ 1. เงาเกิด เป็นเงาของวัตถุที่บดบังแสงในบริเวณที่ไม่มีแสงตกบนฉากเลย 2. เงามืด เป็นบริเวณที่ยังมีแสงบางส่วนตกลงบนฉากจะเกิดเงามืด เงามืดที่เกิดขึ้นมีตื้นน้อยกว่าเงาเกิด และขนาดของเงาเกิดและเงามืดเปลี่ยนแปลงได้ ขึ้นอยู่กับระยะห่างของวัตถุจากแหล่งกำเนิดแสง และระยะห่างของวัตถุจากฉาก

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง แสงและการมองเห็น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบพีโออี พบว่าทำให้นักเรียนมีความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ (SU+PU) มีจำนวนสูงขึ้น จากร้อยละ 32.89 เป็นร้อยละ 85.34 และมีจำนวนนักเรียนที่มีความเข้าใจแนวคิดคลาดเคลื่อน (PS+AC+NU) ลดลง จากร้อยละ 67.11 เป็นร้อยละ 14.67

อภิปรายผล

จากการศึกษาความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง แสงและการมองเห็น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบพีโออี พบว่า นักเรียนมีความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง แสงและการมองเห็น มากยิ่งขึ้นและมีความเข้าใจแนวคิดที่คลาดเคลื่อนลดลง กล่าวคือ ก่อนเรียนมีจำนวนนักเรียนที่มีความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (SU+PU) คิดเป็นร้อยละ 32.89 ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน (PS+AC+NU) คิดเป็นร้อยละ 67.11 และหลังเรียนมีจำนวนนักเรียนที่มีความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (SU+PU) คิดเป็นร้อยละ 85.34 ความเข้าใจที่

คลาดเคลื่อน (PS+AC+NU) คิดเป็นร้อยละ 14.67 สอดคล้องกับแนวคิดของ Tao and Gunstone (1997), Kearney and Treagust, n.d. (2001), Baodi (2003) ที่กล่าวว่า วิธีสอนแบบ Predict – Observe – Explain (POE) เป็นวิธีการที่สนับสนุนให้นักเรียนได้ตัดสินใจเกี่ยวกับความเข้าใจที่มีอยู่และอยู่บนพื้นฐานของความเชื่อเดิม เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่หรือเปลี่ยนแปลงแนวความคิด และแนวคิดของ White and Gunstone (1992), Haysom and Bowen (2010) กล่าวไว้ว่า วิธีสอนแบบ POE เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและอภิปรายเกี่ยวกับแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ สอดคล้องกับทัศนะของ Peker and Wallace (2011) ที่ระบุว่า POE เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเขียนอธิบายทางวิทยาศาสตร์ ทำให้นักเรียนสามารถสรุปและอธิบายการเกิดปรากฏการณ์ต่างๆ ตามธรรมชาติได้ รวมถึงงานวิจัยของ เกียรติภูมิ บำรุงไร (2553) พบว่าหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Predict – Observe – Explain (POE) นักเรียนได้พัฒนามโนคติทางเลือกกลุ่มมโนคติทางวิทยาศาสตร์มากกว่าร้อยละ 70

ผลของการจัดการเรียนรู้แบบพีโออี ที่มีต่อความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ พบว่า หลังการจัดการเรียน

รู้ นักเรียนมีความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์เพิ่มสูงขึ้นในเรื่อง การเคลื่อนที่ของแสง จากร้อยละ 31.67 เป็นร้อยละ 100 และตัวกลางของแสง จากร้อยละ 37.50 เป็นร้อยละ 100 นักเรียนมีความเข้าใจว่า แสงมีลักษณะการเคลื่อนที่เป็นแนวเส้นตรงจากแหล่งกำเนิดแสง พุ่งออกทุกทิศทุกทางจากจุด ๆ หนึ่งของผิววัตถุ แสงช่วยในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ได้ เนื่องจากมีแสงตกกระทบที่ผิววัตถุแล้วสะท้อนมายังตา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ A. B. Saxena (1991), Tony Fetherstonhaugh and David F. Treagust (1992), ฦารณณ บัญกิจ (2553) ส่วนความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การมองเห็นของวัตถุ มีนักเรียนเพียงส่วนน้อยที่ยังมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน เช่น เรามองเห็นสิ่งของมีสีสันต่าง ๆ เพราะเราใช้ตามอง และตา เป็นสิ่งที่ทำให้เรามองเห็นสิ่งต่าง ๆ ได้ จะพบว่านักเรียนใช้แนวคิดทางวิทยาศาสตร์เดิมมาผนวกรวมเข้ากับแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sharon Bendall, Fred Goldberg and Igal Galili (1993) และความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเกิดเงา มีนักเรียนเพียงส่วนน้อยที่ยังมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน เช่น ขนาดของเงาจะขึ้นอยู่กับทิศทางของแสงที่ส่องผ่านวัตถุ ถ้าวัตถุอยู่ใกล้ฉาก เงาจะมีขนาดใหญ่กว่าเดิม ซึ่งนักเรียนยังสับสนในเรื่องของระยะห่างของวัตถุจากแหล่งกำเนิดแสง และระยะห่างของวัตถุจากฉาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chung-Yuan Hsu, Chin-Chung Tsai, Jyh-Chong Liang (2011)

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบพีโออี จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่เน้นกระบวนการไปสู่การสร้างความรู้ โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมทุกขั้นตอน ทำให้เกิดแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ที่เกิดจากการเรียนรู้มาใช้อยธิบายคำตอบในคำถามของแบบวัดมโนคติทางวิทยาศาสตร์จนได้คะแนนเฉลี่ยสูงเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ น้ำค้าง จันเสริม (2551) ที่สำรวจมโนติก่อนเรียนและพัฒนาแนวคิดวิทยาศาสตร์ เรื่อง งานและพลังงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 บนพื้นฐานของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ โดยใช้วิธี Predict

– Observe – Explain (POE) พบว่า ผู้เรียนมากกว่าร้อยละ 70 ได้พัฒนาแนวคิดทางเลือกไปสู่มโนคติทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เกียรติมณิ บำรุงไร (2553) ได้ศึกษาการพัฒนาแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง แรงและการเคลื่อนที่ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Predict – Observe – Explain (POE) พบว่า หลังเรียน ผู้เรียนมากกว่าร้อยละ 70 ได้พัฒนาแนวคิดทางเลือกไปสู่มโนคติทางวิทยาศาสตร์ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สงกรานต์ มุลศรีแก้ว (2553) ได้ศึกษาตัวแทนความคิด เรื่อง ของไหล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 บนพื้นฐานของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ โดยใช้วิธีการสอนแบบ POE พบว่า นักเรียนมีตัวแทนความคิดที่แสดงออกแตกต่างกัน แต่หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยวิธีการสอนแบบ POE ในภาพรวม นักเรียนมีตัวแทนความคิดที่แสดงออกได้ใกล้เคียงกับตัวแทนความคิดทางวิทยาศาสตร์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบพีโออี ในช่วงแรกพบว่านักเรียนไม่คุ้นเคยกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะนี้ ทำให้นักเรียนไม่สามารถคิดหรือตอบคำถามได้ ดังนั้นครูควรเอาใจใส่ หรือให้คำแนะนำและกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดและตอบคำถามในทุกขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งอาจนำเกมเข้ามาเสริมในการทำกิจกรรม หรืออาจมีของรางวัลมาให้แก่นักเรียนเมื่อตอบคำถามถูก เพื่อเป็นแรงกระตุ้นและเป็นสร้างเสริมกำลังใจให้นักเรียนตอบคำถามในกิจกรรมในเรื่องนั้น ๆ

2. ครูควรสังเกตและบันทึกพฤติกรรมผู้เรียนขณะเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์มโนคติของนักเรียนอย่างละเอียดที่สุด และควรคำนึงถึงมโนคติที่แตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน เพื่อจะได้จัดกิจกรรมหรือสถานการณ์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเอื้อต่อผู้เรียนที่มีพื้นฐานทางความรู้ไม่เท่ากัน ให้ได้มี

โอกาสเปลี่ยนแปลงมโนคติทางวิทยาศาสตร์อย่างถูกต้อง
สมบูรณ์

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาสาเหตุของมโนคติที่คลาดเคลื่อน เพื่อหาสาเหตุที่จะใช้เป็นแนวทางในการหาวิธีการเปลี่ยนแปลงความเข้าใจมโนคติที่คลาดเคลื่อนไปสู่ความเข้าใจที่สมบูรณ์ต่อไป

2. ควรนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบพีโออี ไปใช้ในการจัดกิจกรรมในทุกระดับชั้นในเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะในเนื้อหาเกี่ยวกับการทดลอง

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- เกียรติภูมิ บำรุงไร่. (2553). *การพัฒนาโมเดลทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง แรงและการเคลื่อนที่ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Predict – Observe – Explain (POE)*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เกียรติสุดา ศรีสุข. (2552). *ระเบียบวิธีวิจัย*. เชียงใหม่: คลองช้าง.
- ณราภรณ์ บุญกิจ. (2553). *ตัวแทนความคิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เรื่องแสง จากการจัด กิจกรรมการเรียนการสอนบนพื้นฐาน ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ โดยใช้วิธีการเรียนรู้ แบบ ทำนาย สังเกต อธิบาย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

น้ำค้าง จันเสริม. (2551). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอน เรื่องงานและพลังงาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 บนพื้นฐานของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ โดยใช้วิธี PREDICT-OBSERVE-EXPLAIN (POE)*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2546). *การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

สงกรานต์ มูลศรีแก้ว. (2553). *ตัวแทนความคิด เรื่องของไหล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 บนพื้นฐานของทฤษฎี คอนสตรัคติวิสต์ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบทำนาย – สังเกต – อธิบาย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สุวิทย์ มูลคำ. (2556). *กลยุทธ์การสอนคิดเชิงมนทัศน์*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

Baodi, G. (2003). *Contemporary teaching strategies in general chemistry*. The China Paper, (July), 39-41.

Bell, A. (1993). Some Experiments in Diagnostic Teaching. *Educational Studies in Mathematics*, 24, 115-137.

Bendall, Sharon , Goldberg, Fred and Galili, Igal (1993). Prospective Elementary Teacher's Prior Knowledge about Light. *Journal of Research in Science Teaching*, 30(9), 1169-1187.

Calik, M. and Ayas, A. (2005). A comparison of level of understanding of eighth-grade students and science student teachers related to selected chemistry concepts. *Journal of Research in Science Teaching*, 42, 638-667.

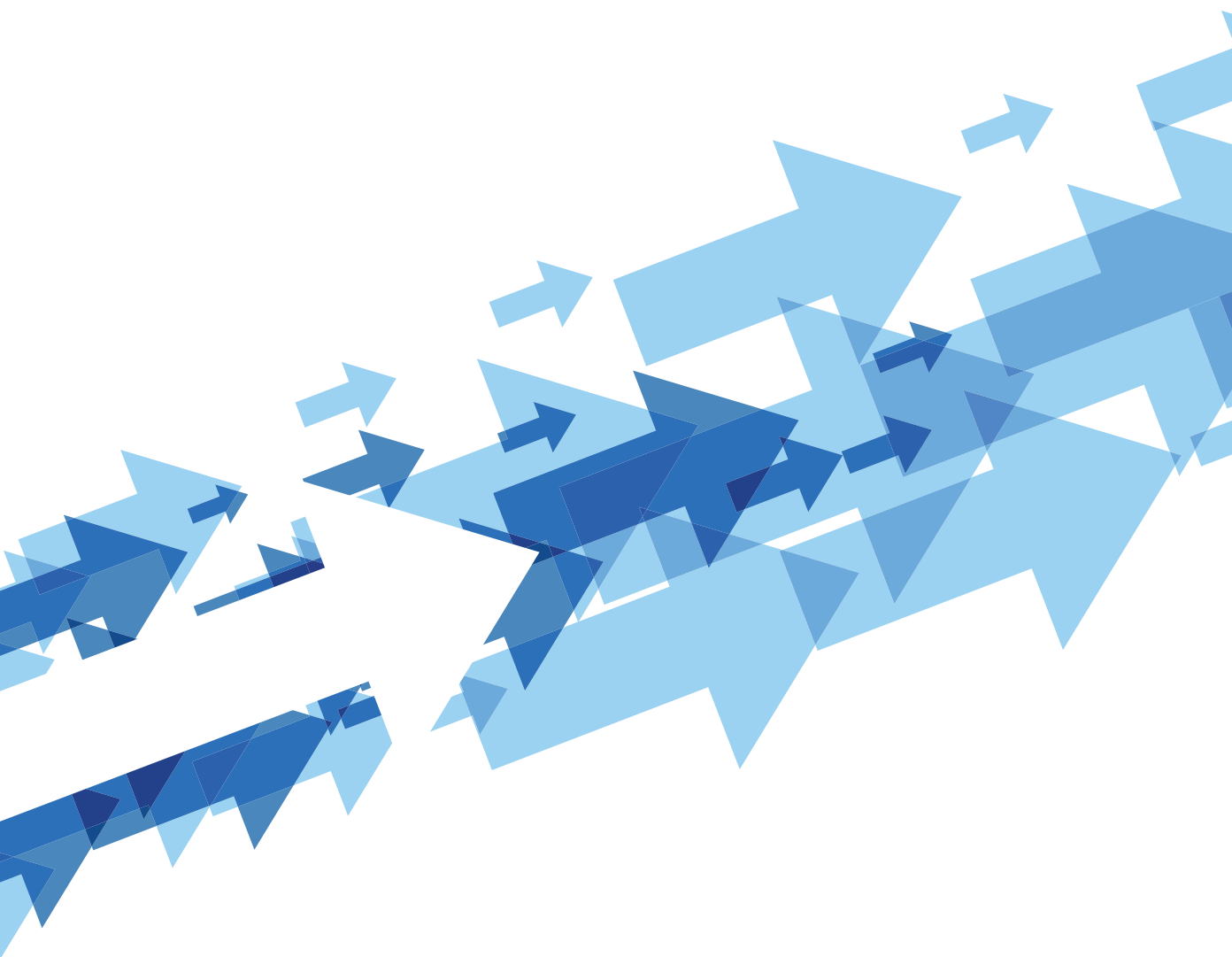
- Dykstra, Et al. (1992). Studying Conceptual Change in Learning Physics. *Science Education*, 76(6), 615-652
- Fetherstonhaugh, Tony. and Treagust, David F. (1992). Students' Understanding of Light and Its Properties : Teaching to Engender Conceptual Change. *Science Education*, 76(6), 653-672.
- Galili, Iga , Bendall, Sharon and Goldberg, Fred (1993). The Effects of Prior Knowledge and Instruction on Understanding Image Formation. *Journal of Research in Science Teaching*, 30(3), 271-301
- Haidar, A.H. (1999). Prospective chemistry teachers' conceptions of the conservation of matter and related concepts. *Journal of Research in Science Teaching*, 34, 181-97.
- Haysom, J. and Bowen M. (2010). *Predict Observe Explain Activities Enhancing Scientific Understanding*. National Science Teacher Association.
- Howe, A. (1996). Development of Science Concepts within a Vygotskian Framework. *Science Education*, 80, 35-51.
- Hsu, C.-Y., Tsai, C.-C., Liang, J.-C. (2011). Facilitating preschoolers' scientific knowledge construction via computer games regarding light and shadow: The effect of the prediction-observation-explanation (POE) strategy. *Journal of Science Education and Technology*, 20, 482-493
- Kearney, M. and Treagust, D.F. (2001). Constructivism as a referent in the design and development of a computer program using interactive digital video to enhance learning in physics. *Australian Journal of Educational Technology*, 17(1), 64-79.
- K. Wosilait, P. R. L. Heron, P. S. Shaffer, and L. C. McDermott (1998). "Development and assessment of a research-based tutorial on light and shadow," *Am. J. Phys.* 66(10), 906-913
- Palmer D. (1995). The POE in the Primary School : And Evaluation [Abstract]. *Research in Science Education*, 25(3), 323-332.
- Peker, D., & Wallace, S. C. (2011). Characterizing High School Students' Written Explanations in Biology Laboratories. *Research in Science Education*, 41(2), 169-191
- Saxena, A. B. (1991). The Understanding of the properties of light by students in India. *International Journal of Science Education*, 13(3), 283-289.
- Tao, P. and Gunstone, R. (1997). *The process of conceptual change in 'Force and Motion*. ERIC Document ED. 407 259.
- White, R. and Gunstone, R. (1992). *Probing Understanding*. London: The Falmer Press.



JOURNAL OF GRADUATE STUDIES
AND SOCIAL SCIENCES

UTTARADIT

RAJABHAT UNIVERSITY





ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต

PROBLEM SOLVING ABILITY OF VOCATIONAL CERTIFICATE STUDENTS TAUGHT BY INQUIRY BASED LEARNING IN SCIENCE FOR LIFE SKILLS COURES

ณัฐพร คำภีโล*

Nutthaporn Khamphilo

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาช่างยนต์ จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เรื่องทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และ 2. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยการหา ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้การทดสอบสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกัน (Paired sample t - test)

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของความสามารถในการแก้ปัญหาหลังเรียนเท่ากับ 25.85 (S.D. = 2.02) สูงกว่าค่าเฉลี่ยก่อนเรียนที่มีค่าเท่ากับ 14.40 (S.D. = 8.88) และนักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.78 (S.D. = 1.90)

คำสำคัญ: ความสามารถในการแก้ปัญหา, ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์, การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

Abstract

The purpose of this research was to study problem solving ability of vocational certificate students taught through Inquiry Base Learning. The sample group was the 20 mechanical second-year vocational certificate students by group random method. The instrument used in the research are 1. Inquiry-



* นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา (วิทยาศาสตร์ศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

based learning science lesson plans and 2. The scientific problem-solving ability test. Analyzed by means of average, Percentage, Standard deviation and test hypothesis by using Paired sample t – test.

The results were as follows. The students through Inquiry Based Learning with an average score of problem-solving ability post-test 25.85 (S.D. = 2.02) which higher than the pre-test 14.40 (S.D. = 8.88). The Students had ability of solving problem as excellent level while the mean of average was 80.78 (S.D. = 1.90)

Keyword: Problem Solving/ Ability, Scientific Process Skills, Inquiry Based Learning

บทนำ

ภาคอุตสาหกรรมเป็นหนึ่งในกลไกสำคัญในการพัฒนาประเทศไทย การกำหนดทิศทางของการผลิตกำลังคนจึงต้องมีความสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความต้องการทางด้านแรงงาน การอาชีวศึกษาจึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศเป็นอย่างมาก โดยการศึกษาในระบบอาชีวศึกษาหรือที่รู้จักกันดีว่าเป็นการเรียนสายอาชีพที่มุ่งผลิตและพัฒนากำลังคนที่มีความชำนาญในทักษะวิชาชีพโดยมีการกำหนดทิศทางการผลิตตามความต้องการกำลังคนด้านอาชีวศึกษาในภาคอุตสาหกรรม เกษตรกรรมและบริการตามโครงสร้างของเศรษฐกิจในปัจจุบันและอนาคต เป้าหมายของการศึกษาเพื่อประกอบอาชีพซึ่งความสำคัญในการจัดการเรียนรู้จึงมิใช่เพื่อมุ่งพัฒนาเพียงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่านั้น แต่เป็นการพัฒนาทักษะที่สำคัญที่ใช้ในการประกอบอาชีพ ซึ่งผู้เรียนต้องมีความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีเข้ากับการปฏิบัติวิชาชีพ ตลอดจนการให้เหตุผลในการเลือกใช้วิธีการในการแก้ปัญหา

การจัดการอาชีวศึกษาและการฝึกอบรมวิชาชีพที่เป็นการจัดการศึกษาในด้านวิชาชีพ เพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนในด้านวิชาชีพนั้นได้ระบุแนวทางในการจัดการศึกษา โดยให้เป็นการนำความรู้ในทางทฤษฎีอันเป็นสากลและภูมิปัญญาไทยมาพัฒนาผู้รับการศึกษาให้มีความรู้ความสามารถในทางปฏิบัติ และมีสมรรถนะจนสามารถนำไปประกอบอาชีพในลักษณะผู้ปฏิบัติหรือประกอบอาชีพโดยอิสระได้ (พระราชบัญญัติการอาชีวศึกษา, 2551, น.3)

ซึ่งเป็นการจัดการศึกษาเพื่อผลิตผู้เรียนให้มีอาชีพตามความต้องการของตลาดแรงงานทั้งในภาคพาณิชย์และอุตสาหกรรม ซึ่งตามที่สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาได้พัฒนาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 มีการจัดกลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ไว้ในหมวดวิชาทักษะชีวิตและกำหนดให้ทุกแผนกสาขาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) เรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต (2000 – 1301) เนื่องด้วยเล็งเห็นความสำคัญของวิชาวิทยาศาสตร์ว่าเป็นความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนเพื่อให้นักเรียนได้รับการฝึกและพัฒนาให้มีความสามารถในการแก้ปัญหา พัฒนาการคิดที่เป็นระบบเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา นำระเบียบวิธีทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการแก้ปัญหา สามารถเชื่อมโยงความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการแก้ปัญหา หรืออธิบายปรากฏการณ์หรือสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน

ดังที่ Ozturk and Guven (2016) ได้อธิบายว่าการแก้ปัญหาไม่ได้เป็นเพียงกระบวนการที่จบลงเมื่อพบคำตอบ แต่คือการใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่พัฒนาจากการทำความเข้าใจปัญหาไปสู่การประเมินการแก้ปัญหา กระบวนการนี้ได้รับผลจากปัจจัยหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเชื่อและประสบการณ์ชีวิตที่ใช้ในการแก้ปัญหา กระบวนการแก้ปัญหารวมถึงปัจจัยส่วนบุคคล เช่น ประสบการณ์ชีวิตการแก้ปัญหานั้นเป็นการใช้ประสบการณ์ที่ค้นพบด้วยตนเองที่เกิดจากการสังเกต การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การตีความ และ การสรุป

ความเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550, น.8 – 11) สอดคล้องกับ Donnelly and Fitzmaurice (2005) ว่าการที่นักเรียนได้ทำงานเป็นทีมเพื่อแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อน โดยเฉพาะปัญหาที่มีมาจากโลกแห่งความเป็นจริง จากการเลือก และออกแบบอย่างเหมาะสม จะช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะที่ยืนยาว ซึ่งทักษะนั้นได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความสามารถในการแก้ปัญหา การควบคุมตนเอง และ ทักษะการทำงานเป็นทีม ซึ่งทักษะเหล่านี้ ล้วนเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่ง ที่ต้องเตรียมให้พร้อมในการทำงานในอนาคต

การประเมินคุณลักษณะของผู้สำเร็จการศึกษา อาชีวศึกษาที่พึงประสงค์ในด้านทักษะ และ การประยุกต์ใช้นั้น ได้ระบุให้นักเรียนมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ทักษะวิชาชีพ และ ทักษะชีวิตเป็นไปตามมาตรฐานคุณวุฒิอาชีวศึกษา แต่ละระดับการศึกษา สามารถประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน และการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และ มีสุขภาวะที่ดี (มาตรฐานการอาชีวศึกษา, 2561, น.4-6) โดยในการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านอาชีวศึกษา (Vocational National Educational Test : V-NET) เป็นการทดสอบเพื่อวัดความรู้และความคิดของนักเรียนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 (ปวช. 3) และ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 (ปวส. 2) โดยนำผลการสอบไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนของสถานศึกษา การประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชาติและใช้ในการประกันคุณภาพการศึกษา ทั้งนี้ ทักษะการคิดและแก้ปัญหาเป็นการทดสอบโดยให้นักเรียนได้ใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหา (สถาบันทางการทดสอบแห่งชาติ, 2560) จากผลการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาระดับประเทศของอาชีวศึกษาพบว่า มีคะแนนทักษะการแก้ปัญหาเฉลี่ย ต่ำกว่าร้อยละ 50 โดยสะท้อนให้เห็นว่าความสามารถในการแก้ปัญหานั้นอยู่ในระดับที่ควรได้รับการพัฒนาเป็นอย่างยิ่ง จากสภาพปัญหาดังกล่าวทำให้ผู้วิจัย

สนใจที่จะพัฒนาความรู้และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหาได้

การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เป็นการฝึกให้ผู้เรียนฝึกการนำความรู้ทางทฤษฎีไปใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลาย ตลอดจนการหาหลักฐานเหตุผลมาพิสูจน์ยืนยันความรู้ทางทฤษฎีเหล่านั้นช่วยให้ผู้เรียนวินิจฉัย และแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมและสามารถดึงทรัพยากรมาใช้ได้อย่างเหมาะสม เป็นการฝึกทักษะที่ผู้เรียนจะต้องใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต มีความสามารถในการทำงานที่เป็นความต้องการของสถานประกอบการ นั่นคือ ความสามารถในการแก้ไขปัญหาและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งความสามารถเหล่านี้เป็นสิ่งที่ครูผู้สอนต้องคิดสร้างกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาและส่งเสริมให้มีความสามารถและมีทักษะที่เป็นประโยชน์ในการประกอบอาชีพในอนาคต โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เป็นรูปแบบการสอนที่เป็นการพัฒนาการสร้างองค์ความรู้ใหม่ เทคนิควิธีการสอน การวัดและประเมินที่เหมาะสมการจัดการชั้นเรียน สำหรับวิธีการการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้นี้ต้องการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมกัน การสร้างความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการเชื่อมโยงความรู้เก่าและใหม่เข้าด้วยกัน มีความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาวิทยาศาสตร์กับชีวิตประจำวันและมีการควบคุมตนเองเพื่อทำกิจกรรมการสืบเสาะให้สำเร็จและบรรลุเป้าหมาย (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2555, น.5-8) นอกจากนี้ Hasruddin, Harahap and Mahmud (2017) ยังได้อธิบายรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ว่าสามารถทำให้นักเรียนกล้าตั้งคำถามมากขึ้น สร้างความสามารถในการคิดโดยการตั้งคำถามนำไปสู่การค้นพบและการสร้างสิ่งประดิษฐ์ ดังนั้นการใช้รูปแบบการจัดการการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้จึงมีความเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับพัฒนาการคิดขั้นสูงของนักเรียน

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อ

นำมาใช้ในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน กระตุ้นความสนใจให้อยากทำกิจกรรมและได้ผลในการเชื่อมโยงนักเรียนเข้าสู่ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ซึ่งเป็นกระบวนการในการฝึกฝนและพัฒนาให้เกิดความสามารถในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 กลุ่มประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษกมณฑลนคร กรุงเทพฯ จำนวน 7 สาขา จำนวนนักเรียน 108 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาช่างยนต์ วิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษก มณฑลนคร กรุงเทพมหานคร โดยได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 20 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

2.2 ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2

3. เนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองเป็นไปตามสมรรถนะรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 เรื่อง ทักษะ

กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน จำนวน 8 ทักษะ เนื่องจากการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านอาชีวศึกษา ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พบว่า นักเรียนมีผลคะแนนการทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้ความรู้ทางทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ต่ำกว่าเกณฑ์ทั้งในทักษะขั้นพื้นฐานและทักษะขั้นสูง โดยในทักษะขั้นพื้นฐานซึ่งเป็นทักษะที่นักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติแต่ไม่สามารถนำความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องได้

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัยแสดงตามรายการดังต่อไปนี้

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การบริหารสถานศึกษาตามหลักธรรมาภิบาล ของโรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุดรดิตถ์ ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นข้าราชการครู ครูอัตราจ้างและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 68 คน

เครื่องมือวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต เรื่อง ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เนื้อหาประกอบด้วยทักษะการสังเกต ทักษะการวัด ทักษะการคำนวณ ทักษะการจำแนกประเภท ทักษะการจัดกระทำข้อมูลและสื่อความหมาย ทักษะการลงความเห็น ทักษะการพยากรณ์ และทักษะความสัมพันธ์ระหว่างสเปกกับสเปซ จำนวน 8 แผน แผนละ 90 นาที รวม 12 ชั่วโมง ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้ประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ แบบ 5E ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2550; Duran and Duran 2004, pp.49 – 58) มีขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้นการสร้างความสนใจ (Engagement) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียน โดยการใช้คำถามนำหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องเพื่อนำเข้าสู่การกำหนดประเด็นที่จะศึกษาเกี่ยวกับทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

ขั้นที่ 2 ขั้นการสำรวจและการค้นหา (Exploration) เป็นขั้นที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม เป็นการฝึกให้นักเรียนมีความรู้และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

ขั้นที่ 3 การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) ขั้นตอนนี้ นักเรียนได้ปฏิบัติทางด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และอธิบายความรู้ที่ได้จากการปฏิบัติ

ขั้นที่ 4 ขั้นการขยายความรู้ (Elaboration) เป็นการนำเอาความรู้เรื่องทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไปใช้ในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ โดยในขั้นตอนนี้ นักเรียนได้ฝึกการแก้ปัญหา ตามขั้นตอนการแก้ปัญหาทั้ง 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการทำความเข้าใจปัญหา ขั้นการวิเคราะห์หาค่าต้นความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งมีค่าอยู่ระหว่าง 0.8 – 1.00 และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นที่ 5 ขั้นการประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยการนำความรู้ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์อื่นๆที่กำหนดให้

โดยแผนการจัดการเรียนรู้ข้างต้น ได้ผ่านการตรวจ

สอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผล โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน จากนั้นนำผลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งมีค่าอยู่ระหว่าง 0.8 – 1.00 และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ โดยนำความรู้เรื่องทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไปใช้ในการแก้ปัญหา จำนวน 8 ทักษะ ทักษะละ 1 สถานการณ์ สถานการณ์ละ 4 ข้อ รวมทั้งสิ้น 32 ข้อ โดยแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาปรับปรุงจากการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านอาชีวศึกษา จากสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ มหาชน ที่ใช้วัดทักษะด้านการคิดและการแก้ปัญหา โดยเป็นการแก้ปัญหาในงานอาชีพโดยใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ นำมาปรับใช้ให้นักเรียนได้ใช้ขั้นตอนในการแก้ปัญหา 4 ขั้นตอน ที่ปรับขั้นตอนการแก้ปัญหาจาก (Weir 1974, pp.16-18; Li et al. 2016, pp.143-156) โดยแบบทดสอบ มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ค่าความยากอยู่ในช่วง 0.25 – 0.80 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.23 – 0.80 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร K-20 ได้แบบทดสอบที่มีค่าความเชื่อมั่น 0.8515

ตาราง 1 แสดงรายละเอียดแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา	ใช้ความรู้จากทักษะ								
	การสังเกต	การวัด	การคำนวณ	การจำแนกประเภท	การจัดกระทำข้อมูล	การลงความเห็น	การพยากรณ์	ความสัมพันธ์ระหว่างสเปส	จำนวนข้อ
ข้อที่วัดการทำความเข้าใจปัญหา	1	5	9	13	17	21	25	29	8
ข้อที่วัดการวิเคราะห์ปัญหา	2	6	10	14	18	22	26	30	8
ข้อที่วัดการนำเสนอวิธีคิดแก้ปัญหา	3	7	11	15	19	23	27	31	8
ข้อที่วัดการตรวจสอบผลลัพธ์	4	8	12	16	20	24	28	32	8

สถานการณ์ที่ 1	
อุบัติเหตุเฉี่ยวชนรถจักรยานยนต์จนทำให้มีผู้เสียชีวิตกลายเป็นข่าวที่อยู่ในหน้าหนังสือพิมพ์ การขับรถในตอนกลางคืน เป็นเรื่องที่มีความยุ่งยาก เนื่องจากสภาพการมองเห็นนั้นแตกต่างจากตอนกลางวัน แสงไฟจากเสาไฟฟ้า ป้ายโฆษณา สัญญาณไฟจราจร ไฟส่องสว่างตามบ้านเรือนร้านค้า รวมถึงแสงไฟจากรถที่แล่น ส่วนมากจะกระทบกับสายตา ทำให้เกิดภาระในการมองเห็นของคนขับ	
ที่มา : http://www.thairath.co.th/news/auto/tips/933295 7 พ.ค. 2560 08.05 น. ไทยรัฐ ยานยนต์	
คำถามข้อที่ 1	ปัญหาของสถานการณ์นี้คืออะไร
แนวคำตอบ	อุบัติเหตุที่เกิดจากการขับรถตอนกลางคืน
คำถามข้อที่ 2	สาเหตุของปัญหานี้คืออะไร
แนวคำตอบ	สภาวะการมองเห็นในตอนกลางคืน
คำถามข้อที่ 3	เมื่อต้องขับรถตอนกลางคืนจะมีวิธีการอย่างไรเพื่อลดอุบัติเหตุ
แนวคำตอบ	สังเกตการใช้สัญญาณไฟของรถคันหน้า สังเกตจังหวะการขับ การเปลี่ยนแปลงความเร็ว ของรถคันข้างหน้า ทิ้งระยะห่างจากรถคันข้างหน้า ลดความเร็วเมื่อขับผ่านแหล่งชุมชน สังเกตคนเดินถนน ป้ายไฟ สัญญาณไฟจากแหล่งต่างๆ
คำถามข้อที่ 4	ผลจากการแก้ปัญหาตามวิธีการที่นักเรียนเสนอแนะจะเป็นอย่างไร
แนวคำตอบ	ลดอุบัติเหตุจากการขับรถในตอนกลางคืน

ภาพที่ 1 แสดงตัวอย่างการตอบแบบทดสอบในการวัดความสามารถในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดให้

ตาราง 2 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา (ปรับปรุงจาก Sormunen, 2008)

ความสามารถในการแก้ไขปัญหา	เกณฑ์การให้คะแนน	
	1 คะแนน	0 คะแนน
การทำความเข้าใจปัญหา	ระบุปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ได้ ถูกต้อง ตรงประเด็น	ระบุปัญหาไม่ได้
การวิเคราะห์ปัญหา	ระบุสาเหตุของปัญหาได้ตรงประเด็น	ระบุสาเหตุของปัญหาไม่ได้
การนำเสนอวิธีคิดแก้ปัญหา	สามารถใช้ความรู้ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้ถูกต้อง ตรงประเด็น	ไม่สามารถเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาโดยใช้ความรู้ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ได้
การตรวจสอบผลลัพธ์	สามารถบอกผลที่เกิดจากการแก้ปัญหา ตามวิธีแก้ปัญหานั้นเสนอไปได้	ไม่สามารถบอกผลที่เกิดจากการแก้ปัญหา ตามวิธีแก้ปัญหานั้นเสนอไปได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest-Posttest (เกียรตินาคู ตรีสุข, 2552) รายละเอียดดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงแบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest-Posttest

สอบก่อน		ทดลอง	สอบหลัง
T_1		X	T_2
เมื่อ	X	แทน การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้เรื่อง ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์	
	T_1	แทน การทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา	
	T_2	แทน การทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา	

ตาราง 4 แสดงการเก็บข้อมูลแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

ทักษะ	ข้อที่	ข้อที่	ข้อที่	ข้อที่
การสังเกต	1	2	3	4
การวัด	5	6	7	8
การคำนวณ	9	10	11	12
การจำแนกประเภท	13	14	15	16
การจัดกระทำข้อมูลและสื่อความหมาย	17	18	19	20
การลงความเห็นข้อมูล	21	22	23	24
การพยากรณ์	25	26	27	28
ความสัมพันธ์ระหว่างสเปกับสเปส	29	30	31	32
สรุป	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ
การแปลผล	การเข้าใจปัญหา	การวิเคราะห์ ปัญหา	การนำเสนอวิธี คิดแก้ปัญหา	การตรวจสอบ ผลลัพธ์

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้โดยมีสถิติได้แก่ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ใช้สถิติการทดสอบสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกัน (Paired

sample t - test) สำหรับการตรวจสอบสมมติฐาน

2. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา มาแปลผลคะแนนระดับความสามารถในการแก้ปัญหาตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังแสดงรายละเอียดในตาราง 5

ตาราง 5 แสดงเกณฑ์การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา (ปรับปรุงจาก Putri, 2019)

คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา (ร้อยละ)	ระดับความสามารถในการแก้ปัญหา
80.00 – 100.00	ระดับดีมาก
70.00 – 79.99	ระดับดี
60.00 – 69.99	ระดับพอใช้
0.00 – 59.99	ระดับปรับปรุง

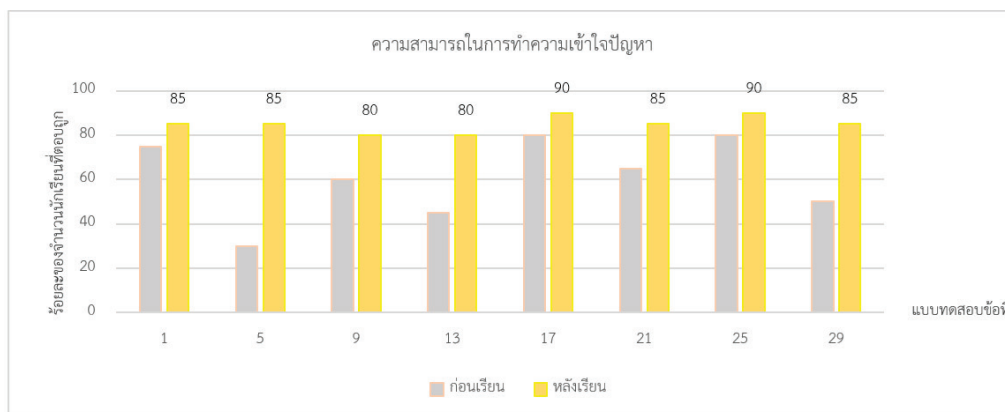
สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

การวัดความสามารถในการแก้ปัญหา ที่มาจากการใช้ความรู้เรื่องทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไปใช้ในการแก้ปัญหา ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน จากจำนวนแบบทดสอบทั้งหมด 32 ข้อ โดยเปรียบเทียบร้อยละของนักเรียนที่ตอบถูก ในแต่ละทักษะจำนวน 8 ทักษะ และทำการเปรียบเทียบทั้ง 4 ขั้นตอน ในการแก้ปัญหา ได้แก่ ขั้นทำความเข้าใจปัญหา ขั้นการวิเคราะห์ปัญหา ขั้นการ

นำเสนอวิธีคิดแก้ปัญหา และ ขั้นการตรวจสอบผลลัพธ์ ได้ผลการศึกษา ดังนี้

1. ความสามารถในการทำความเข้าใจปัญหา เป็นความสามารถในการระบุประเด็นปัญหาที่สำคัญที่สุดภายในขอบเขตของสถานการณ์ที่กำหนดให้โดยในขั้นตอนนี้เป็นการ ทำความเข้าใจปัญหา และ กำหนดปัญหา โดยผลการเปรียบเทียบร้อยละของผู้ที่ตอบถูกในแต่ละข้อได้ผลดังภาพที่ 2



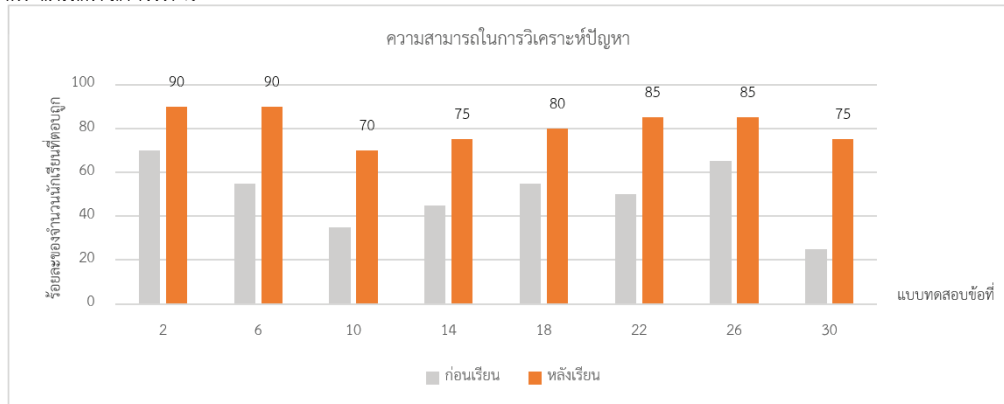
ภาพที่ 2 แผนภูมิแสดงคะแนนความสามารถในการทำความเข้าใจปัญหา

จากภาพที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบร้อยละของจำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในแต่ละข้อ พบว่า ก่อนเรียนจำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในข้อที่ 5 และ ข้อที่ 13 ต่ำกว่าร้อยละ 50 ซึ่งเป็นข้อคำถามจากสถานการณ์ ที่ใช้ความรู้ในทักษะการวัด และการจำแนกประเภท ส่วนหลังเรียนพบว่าทุกข้อ มีจำนวนนักเรียนที่ตอบถูกมากกว่าร้อยละ

50 โดยข้อที่ 17 และ 25 มีจำนวนนักเรียนที่ตอบถูกสูงสุดเท่ากัน คือร้อยละ 90 ซึ่งเป็นข้อคำถามที่ใช้ความรู้ของทักษะจัดกระทำข้อมูลและสื่อความหมาย และ ทักษะการพยากรณ์ ในการทำความเข้าใจปัญหา

2. ความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหา เป็นความสามารถในการบอกสาเหตุที่แท้จริงของปัญหาหรือสาเหตุ

ที่เป็นไปได้ของปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ โดยผลการเปรียบเทียบร้อยละของจำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในแต่ละข้อ ได้ผลดังภาพที่ 3

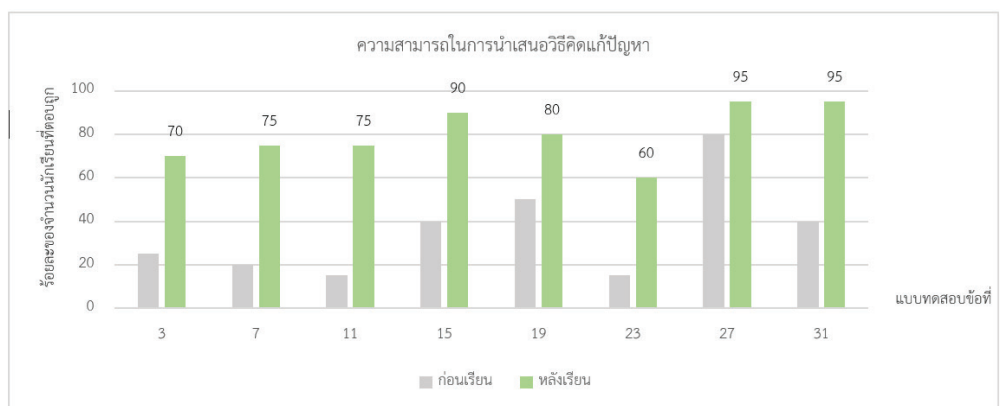


ภาพที่ 3 แผนภูมิแสดงคะแนนความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหา

จากภาพที่ 3 แสดงให้เห็นคะแนนความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหา พบว่า ก่อนเรียน จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกข้อที่ 10, 14 และ 30 ต่ำกว่าร้อยละ 50 ซึ่งเป็นข้อคำถามที่ใช้ความรู้ด้านทักษะ การคำนวณ การจำแนกประเภท และ ความสัมพันธ์ระหว่างสเปกกับสเปส ตามลำดับ ส่วนหลังเรียน พบว่า ทุกข้อ มีจำนวนนักเรียนที่ตอบถูกมากกว่าร้อยละ 50 โดยข้อที่ 2 และ 6 มีจำนวนนักเรียนที่ตอบถูกสูงสุดเท่ากัน คือ ร้อยละ 90 ซึ่งเป็น

ข้อคำถามที่ใช้ความรู้ของทักษะการสังเกต และการวัดมาทำการวิเคราะห์ปัญหา

3. ความสามารถในการนำเสนอวิธีคิดแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการเสนอวิธีคิดแก้ปัญหาให้ตรงกับสาเหตุของปัญหาโดยใช้ความรู้เรื่องทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการแก้ปัญหา ซึ่งผลการเปรียบเทียบร้อยละของจำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในแต่ละข้อ ได้ผลดังภาพที่ 4

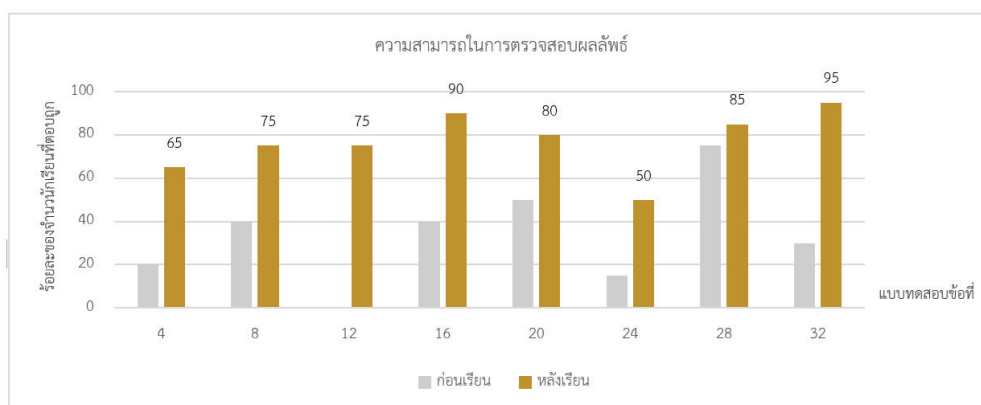


ภาพที่ 4 แผนภูมิแสดงคะแนนความสามารถในการนำเสนอวิธีคิดแก้ปัญหา

จากภาพที่ 4 แสดงให้เห็นคะแนนความสามารถในการนำเสนอวิธีคิดแก้ปัญหา พบว่า ก่อนเรียนจำนวนนักเรียนที่ตอบถูก ต่ำกว่าร้อยละ 50 เกือบทุกข้อ ยกเว้นข้อที่ 27 ที่มีจำนวนนักเรียนที่ตอบถูกมากกว่าร้อยละ 50 ซึ่งเป็นข้อคำถามที่ใช้ความรู้ด้านทักษะการพยากรณ์ ส่วนหลังเรียน พบว่าทุกข้อ มีจำนวนนักเรียนที่ตอบถูกมากกว่าร้อยละ 50 โดยข้อที่ 27 และ 31 มีจำนวนผู้ตอบถูกสูงสุดเท่ากัน คือ ร้อยละ 95 ซึ่งเป็นข้อคำถามที่ใช้ความรู้ใน

ทักษะการพยากรณ์และ ความสัมพันธ์ระหว่างสเปกกับสเปสมานำเสนอวิธีคิดแก้ปัญหา

4. ความสามารถในการตรวจสอบผลลัพธ์ เป็นความสามารถที่บอกได้ถึงผลที่เกิดจากการแก้ปัญหา ตามวิธีที่เสนอรวมไปถึงข้อมูลหลักฐานที่ใช้ประกอบการพิจารณาแนวทางที่ได้เสนอขึ้นมา โดยผลการเปรียบเทียบร้อยละของจำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในแต่ละข้อ ได้ผลดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 แผนภูมิแสดงคะแนนความสามารถในการตรวจสอบผลลัพธ์

จากภาพที่ 5 แสดงให้เห็นคะแนนความสามารถในการตรวจสอบผลลัพธ์ พบว่าก่อนเรียน จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกต่ำกว่าร้อยละ 50 เกือบทุกข้อ ยกเว้นข้อที่ 28 ที่มีจำนวนนักเรียนที่ตอบถูกมากกว่าร้อยละ 50 ซึ่งเป็นข้อคำถามที่ใช้ความรู้ด้านทักษะการพยากรณ์ส่วนหลังเรียน

พบว่าทุกข้อ มีจำนวนนักเรียนที่ตอบถูกมากกว่าร้อยละ 50 โดยข้อที่ 32 มีจำนวนผู้ตอบถูกสูงสุด คือ ร้อยละ 95 โดยเป็นข้อคำถามที่ใช้ความรู้ด้านทักษะทักษะความสัมพันธ์ระหว่างสเปกกับสเปสมาใช้ในการตรวจสอบผลลัพธ์

ตาราง 6 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่2 ระหว่างก่อน และ หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย (คะแนนเต็ม 32 คะแนน)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า t	P - Value
ก่อนเรียน	20	14.40	8.88	9.81	0.00*
หลังเรียน	20	25.85	2.02		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตาราง 6 แสดงให้เห็นว่า คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา ก่อนเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 เรื่อง ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.40 ส่วนหลังเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.85 เมื่อนำคะแนนมาเปรียบ

เทียบพบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ตาราง 7 แสดงระดับความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่ได้รับการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เรื่อง ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

ความสามารถในการแก้ปัญหา	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ระดับความสามารถในการแก้ปัญหา	
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ความสามารถในการเข้าใจปัญหา	60.63	3.60	85.00	0.75	พอใช้	ดีมาก
ความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหา	50.00	2.97	81.25	1.48	ปรับปรุง	ดีมาก
ความสามารถในการนำเสนอวิธีคิดแก้ปัญหา	36.63	4.42	80.00	2.50	ปรับปรุง	ดีมาก
ความสามารถในการตรวจสอบผลลัพธ์	33.75	4.62	76.88	2.87	ปรับปรุง	ดี
รวมเฉลี่ย	36.00	3.90	80.78	1.90	พอใช้	ดีมาก

จากตาราง 7 แสดงคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่ได้รับการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เรื่อง ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ พบว่า ก่อนเรียนนักเรียนมีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหอยู่ในระดับพอใช้ และ หลังเรียนคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหอยู่ในระดับ ดีมาก โดยนักเรียนมีความสามารถในการเข้าใจปัญหา ความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหา และ ความสามารถในการนำเสนอวิธีแก้ปัญหอยู่ในระดับดีมาก และมีคะแนนความสามารถในการตรวจสอบผลลัพธ์อยู่ในระดับดี

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาช่างยนต์ ได้รับการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ มีคะแนนเฉลี่ยของความสามารถในการแก้ปัญหาลงเรียน

25.85 (S.D. = 2.02) สูงกว่าค่าเฉลี่ยก่อนเรียนที่มีค่าเท่ากับ 14.40 (S.D= 8.88)

2. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาช่างยนต์ ได้รับการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ มีความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหา และ ความสามารถในการนำเสนอวิธีคิดแก้ปัญหา อยู่ในระดับดีมาก ส่วนความสามารถในการตรวจสอบผลลัพธ์อยู่ในระดับดี โดยภาพรวมนักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหอยู่ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.78 (S.D. =1.90)

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาทักษะที่มีจำนวนนักเรียนตอบถูกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทุกทักษะ โดยทักษะการวัด ทักษะการคำนวณ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างสเปกกับสเปส มีจำนวนนักเรียนที่ตอบถูก เพิ่มขึ้นสูงสุดตามลำดับ ทั้งนี้เนื่องจากทักษะดังกล่าว นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจนมีความ

ชำนาญ มีความรู้ในทักษะเหล่านี้ เมื่อให้นำความรู้ในทักษะเหล่านี้ไปใช้ในการแก้ปัญหา นักเรียนจึงสามารถแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้ ทำให้มีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ergul et al (2011) โดยงานวิจัยได้แสดงให้เห็นว่าการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ส่งผลในเชิงบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เมื่อนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจึงส่งผลต่อการมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และ ทักษะคิดต่อการเรียนรู้ วิชาวิทยาศาสตร์ ส่วนทักษะการสังเกต และ ทักษะการพยากรณ์ มีคะแนนสูงตั้งแต่ก่อนเรียน เนื่องจากทักษะเหล่านี้เป็นทักษะที่ใช้ประจำสัปดาห์ทั้ง 5 เป็นความรู้พื้นฐานซึ่งนักเรียนมีความรู้ และ ประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับทักษะเหล่านี้ จึงทำให้มีคะแนนก่อนเรียนสูง โดยเป็นทักษะที่นักเรียนมีประสบการณ์เดิม และ มีความรู้ในทักษะนั้นๆ เมื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ด้านทักษะกระบวนการมาแก้ปัญหาที่มีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์เดิมของนักเรียน หรือที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการแก้ปัญหาได้ดี โดยสถานการณ์ที่นักเรียนต้องใช้ความรู้ในเรื่องทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการแก้ปัญหานั้นมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน และ เป็นเนื้อหาที่ใกล้ตัวผู้เรียน นักเรียนจึงสามารถทำคะแนนในทักษะนี้ได้ดี สอดคล้องกับ Yanik and Serin (2016) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การออกแบบภาระงานโดยใช้สถานการณ์ในชีวิตจริงเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำความเข้าใจกับการประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์และแนวคิดทางคณิตศาสตร์ในสถานการณ์จริง ซึ่งส่งผลต่อระดับความเข้าใจในวิทยาศาสตร์ และ คณิตศาสตร์ที่สูงขึ้น ดังที่ Dogru (2008) กล่าวถึงการช่วยเหลือนักเรียนพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาว่าคือเป้าหมายหลักของครูวิทยาศาสตร์ การฝึกนักเรียนควรใช้วิธีการเพื่อพัฒนาทักษะการคิด เชื่อมโยงกับเหตุการณ์ แนวคิดและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ มากกว่าการให้ข้อมูลและคำจำกัดความ นอกจากนี้ยังกล่าวถึงการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ให้

นักเรียนมีโอกาที่จะแก้ปัญหาที่สำคัญ ได้ฝึกการคิดตัดสินใจ หาคำตอบ และ สนองความอยากรู้ จากงานวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาในชั้นทำความเข้าใจปัญหาสูงสุด รองลงมาเป็นความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหา ซึ่งจะเห็นได้ว่า นักเรียนที่สามารถทำความเข้าใจปัญหา และ วิเคราะห์ปัญหาได้ จะสามารถนำเสนอวิธีคิดแก้ปัญหา และ วิธีตรวจสอบผลลัพธ์ได้ ซึ่งขั้นตอนในการแก้ปัญหานั้น ขั้นแรกนักเรียนจะต้องทำความเข้าใจปัญหา จากสถานการณ์ที่ครูได้กำหนดแล้วหาสาเหตุและแนวทางการแก้ไขของปัญหา โดยการศึกษาค้นคว้าหรือ ทดลองเพื่อหาคำตอบตลอดจนตรวจสอบหรือประเมินผลลัพธ์จากการแก้ปัญหานั้น โดยการฝึกให้นักเรียนแก้ไขปัญหามาตามขั้นตอนการแก้ปัญหานี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Li et al (2016) ที่ศึกษาผลของความสามารถทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนและ ความสามารถในการแก้ปัญหามาตามเลโก้ โดยการสร้างแบบจำลองตามการออกแบบทางวิศวกรรม ที่ได้สร้างแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาให้กับนักเรียนในสาขาวิศวกรรมพบว่า การไม่ทำตามขั้นตอนในการแก้ปัญหา หรือการแก้ปัญหาโดยไม่วิเคราะห์ปัญหา นำไปสู่การแก้ไขและการทำซ้ำหลายครั้ง ในทางตรงกันข้าม การปฏิบัติตามขั้นตอนโดยทำความเข้าใจในปัญหา และ อภิปรายถึงแนวทางการแก้ปัญหา ทำให้ใช้เวลาน้อยลงในการสร้างหรือถอดประกอบเลโก้ เห็นได้ชัดว่าการสอนโดยใช้การออกแบบทางวิศวกรรมช่วยปรับปรุงนักเรียนในด้านความสามารถในการวิเคราะห์ และ แก้ปัญหา

2. การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาพิจารณาจากค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เรื่องทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่2 สาขาวิชาช่างยนต์ วิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษก มหานคร กรุงเทพมหานคร พบว่านักเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยการคิดแก้ปัญหาหลังการ

เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการฝึกการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนผ่าน กิจกรรมการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในชั้น การขยายความรู้ของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ หาความรู้ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึก การคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ การจัด กิจกรรมส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของ นักเรียนสอดคล้องกับ Aktamis, Higde and Ozden (2016) ที่ได้ศึกษาผลของวิธีการเรียนรู้แบบสืบเสาะ หาความรู้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทักษะกระบวนการ วิทยาศาสตร์ และเจตคติที่มีต่อวิทยาศาสตร์ของนักเรียน พบว่าวิธีการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ที่ใช้ในการ ศึกษาวิทยาศาสตร์มีความสำคัญต่อผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของนักเรียน รวมถึงทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์ และเจตคติของนักเรียนต่อวิทยาศาสตร์ มากกว่าการสอนแบบเก่า ดังที่ Miller, Krockover, and Doughty (2015) ได้ศึกษาการใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะ หาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจด้วย ตนเอง และ ทักษะการแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนที่มีความ บกพร่องทางสติปัญญาระดับปานกลาง ผลการศึกษาชี้ให้ เห็นว่า นักเรียนมีความสามารถในการทำกิจกรรมการ แก้ปัญหาโดยเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิทยาศาสตร์เพิ่มขึ้น นอกจากนี้นักเรียนยังสามารถใช้ทักษะการแก้ปัญหาได้ สำเร็จ เมื่อมีการแก้ปัญหาใหม่ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ ในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ รวีวรรณ แป้งน้อย (2556) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5 อี ที่ได้ สรุปว่าการจัดการแบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นรูปแบบการ จัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการ แก้ปัญหา เป็นรูปแบบที่มุ่งส่งเสริมให้นักเรียนแสวงหา ความรู้ด้วยตนเองนอกจากนี้ยังสามารถพัฒนาทักษะ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และ ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ พงศ์พันธ์

ปิจดี (2553) ศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถในการ แก้ปัญหาโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ 5 อี สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนน่าน้อย จังหวัดน่าน ที่พบว่าความสามารถในการแก้ปัญหของนักเรียนระหว่าง การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 5 อี อยู่ในระดับ ดี โดย นักเรียนมีความเข้าใจสถานการณ์ปัญหา และวิธีการ แก้ปัญหาตามที่กำหนดไว้ และ สามารถนำยุทธวิธีการ แก้ปัญหาที่ได้ศึกษาไปใช้ใช้สถานการณ์ปัญหาที่กำหนดให้ ได้อย่างถูกต้อง สามารถอธิบาย และ สรุปวิธีการแก้ปัญหา ที่กำหนดให้ได้ นอกจากนี้ยังสามารถประยุกต์ใช้วิธีการ แก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ที่แตกต่างจากเดิม โดยใช้ ยุทธวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย สอดคล้องกับงานวิจัย ของ (Magnussen, Ishida and Itano 2000, pp.360 -364) ที่ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ว่าเป็นวิธีการที่คล้ายคลึงกันกับการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็น ฐาน ซึ่งมีความยืดหยุ่น และ เป็นองค์รวมมากขึ้น จากการ ศึกษาพบว่าการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ช่วยเพิ่ม ความสามารถในการคิดเชิงวิเคราะห์โดยการประเมินการ คิดเชิงวิเคราะห์ แก่นักศึกษาพยาบาล 228 คน ในภาคการ ศึกษาแรกและนักศึกษา 257 คน ในภาคการศึกษาสุดท้าย ของโปรแกรม เมื่อคะแนนแบ่งเป็นกลุ่มนักเรียนในกลุ่ม ต่ำพบว่าคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญไม่มีการ เปลี่ยนแปลงในกลุ่มกลางและกลุ่มสูงลดลงอย่างมี นัยสำคัญ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบ สืบเสาะหาความรู้จึงทำให้นักเรียนมีความสามารถในการ แก้ปัญหาที่ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรบริหารการใช้ เวลาในการทำกิจกรรมในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ให้ มากเพียงพอ เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสในการฝึกทักษะ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์อย่างเต็มที่
2. การเลือกสถานการณ์ปัญหา ควรเป็นสถานการณ์ ที่ท้าทาย อยู่ในความสนใจ เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

ไม่ยากหรือซับซ้อนจนเกินไป เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน และอยู่ในบริบทที่สอดคล้องกับชีวิตกับชีวิตประจำวัน

3. ผู้สอนควรกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นและท้าทายในการแก้ปัญหา สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียนระหว่างจัดกิจกรรม

ข้อเสนอแนะการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ โดยปรับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบกลุ่มในการทำงานสืบเสาะหาความรู้

2. ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ที่ส่งผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นสูง

เอกสารอ้างอิง

พงศ์พันธ์ ปิจดี (2554). *การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ 5 อี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนายน้อย จังหวัดน่าน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

รวีวรรณ แปนน้อย. (2556). *การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิค การสืบเสาะหาความรู้แบบ 5 อี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สถาบันการทดสอบแห่งชาติ. (2561). *ประกาศผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านอาชีวศึกษา (V-NET)*. สืบค้น 30 เมษายน. 2561, จาก <http://www.niets.ot.th/>.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2555). *คู่มือการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาวิชาชีพครูวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษาเพื่อส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ที่สะท้อนธรรมชาติของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อักษรไทย.

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2562). *หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

Aktamis H., Higde E., & Ozden B. (2016). Effects of the inquiry-based learning method on students' achievement, science process skills and attitudes towards science: A meta-analysis science. *Journal of Turkish Science Education*, 13(4), 248-261.

Bahtiyar, A., & Can, B. (2016). An investigation of problem-solving skills of pre service science teachers. *Academic journal*, 2108 –2115.

Biological Sciences Curriculum Study. (2005). *The Process of Scientific Inquiry*. สืบค้น พฤษภาคม 2562, จาก http://science.education.nih.gov/supplements/nih6/inquiry/guide/nih_doing-science.pdf/.

Donnelly R., & Fitzmaurice M. (2005). Collaborative project-based learning and problem-based learning in higher education: A consideration of tutor and student roles in learner-focused strategies. *Emerging issues in the practice of university learning and teaching*, 87-98.

Dogru, M. (2008). The Application of Problem Solving Method on Science Teacher Trainees on the Solution of the Environmental Problems. *International Journal of Environmental and Science Education*, 3(1), 9-18.

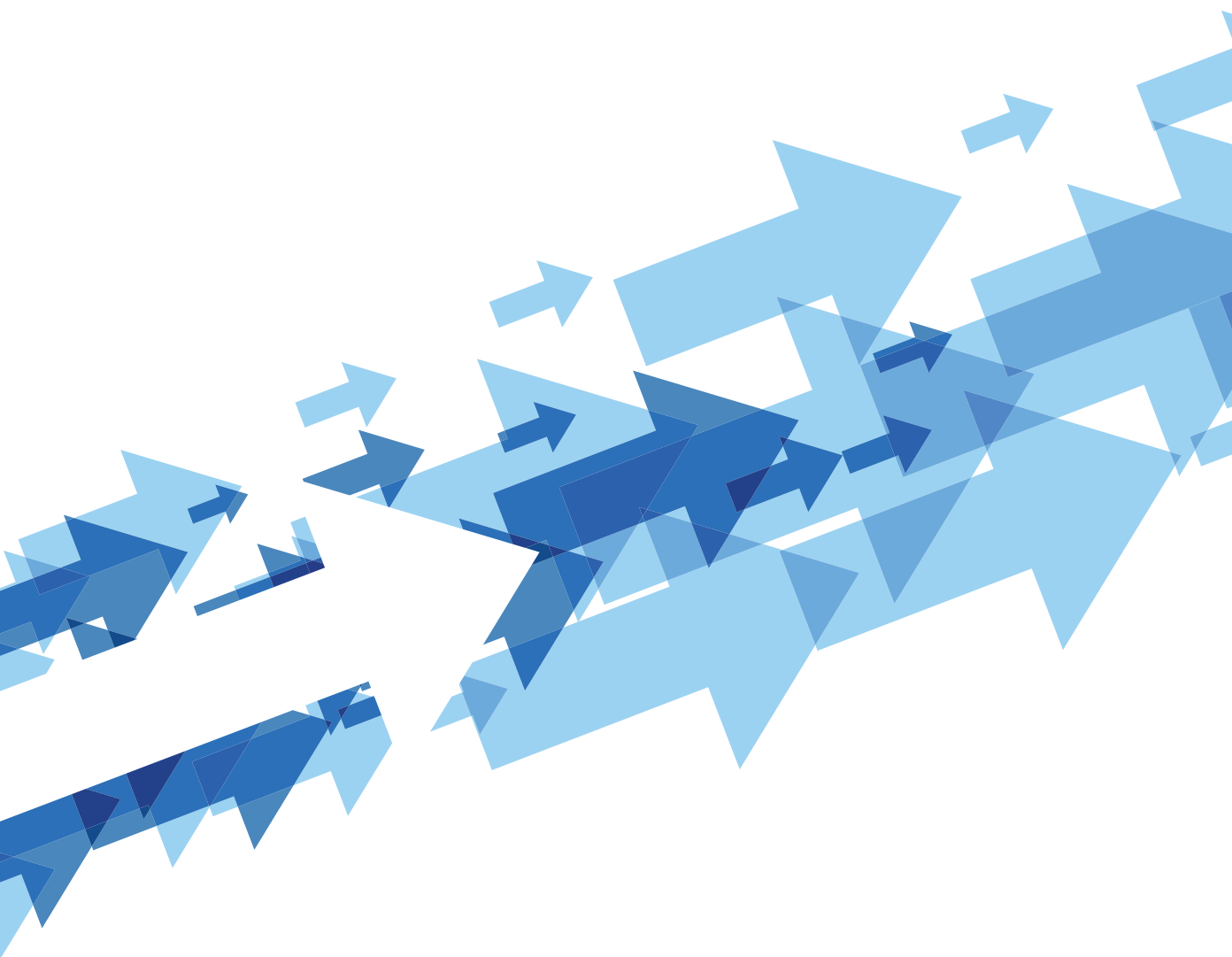
- Duran L.B., & Duran E. (2004). The 5E Instructional Model: A Learning Cycle Approach for Inquiry-Based Science Teaching. *Science Education Review*, 3(2), 49-58.
- Ergul R., Şimşekli Y., Çalış S., Ozdilek Z., Goçmençelebi, S., & Şanlı M. (2011). The Effects OF Inquiry-Based Science Teaching on Elementary School Students 'Science Process Skills and Science Attitudes. *Bulgarian Journal of Science & Education Policy*, 5(1), 48 – 68.
- Hasruddin H., Harahap F., & Mahmud M. (2017). The Development of Lesson Plan of Inquiry Contextual Learning to Improve the Higher Order Thinking Skill Students at Microbiology. *Open Access Library Journal*, 4(11), 1-11.
- Li Y., Huang Z., Jiang M., & Chang T. W. (2016). The effect on pupils' science performance and problem-solving ability through Lego: An engineering design-based modeling approach. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(3), 143-156.
- Magnussen L., Ishida D., & Itano J. (2000). The impact of the use of inquiry-based learning as a teaching methodology on the development of critical thinking. *Journal of Nursing Education*, 360–364.
- Miller B.T., Krockover G.H., & Doughty T. (2015). Using Science Inquiry Methods to Promote Self-Determination and Problem-Solving Skills for Students with Moderate Intellectual Disability. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 50(3), 356 –368.
- Ozturk T., & Guven B. (2016). Evaluating students' beliefs in problem solving process: A case study. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(3), 411-429.
- Putri R. Z., Jumadi J., Ariswan A., & Kuswanto H. (2019). Mapping Students' Problem-Solving Skills in Physics Subject After Inquiry Learning at Class X SMAN 1 Prambanan. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 15(2), 60-69
- Sormunen K. (2008). Fifth-graders' problem solving abilities in open-ended inquiry. *Problems of Education in the 21st Century*, 3, 48-54.
- Weir J. J. (1974). Problem solving is everybody's Problem. *The Science Teacher*, 41(4), 16-18.
- Yanik H.B., & Serin G. (2016). Two fifth grade teachers' use of real-world situations in science and mathematics lessons. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 89(1), 28-37.



JOURNAL OF GRADUATE STUDIES
AND SOCIAL SCIENCES

UTTARADIT

RAJABHAT UNIVERSITY





พฤติกรรม的开รับข่าวสาร ความตระหนักรู้ และ การมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล

MEDIA EXPOSURE BEHAVIOR AWARENESS AND PARTICIPATION IN MARINE
DEBRIS MANAGEMENT, SI CHANG ISLAND, CHONBURI

ทิพวรรณ บุญเพชร*

Tipawan Bunpent

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1.เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรกับพฤติกรรม的开รับข่าวสารเกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเลของประชากร 2.เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างลักษณะของประชากรกับความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาขยะทะเลของประชากร 3.เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างลักษณะของประชากรกับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเลของประชากร 4.เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม的开รับข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาขยะทะเลกับความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาขยะทะเล 5.เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม的开รับข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาขยะทะเลกับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล 6. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการตระหนักรู้เกี่ยวกับ ปัญหาขยะทะเลกับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเลจากกลุ่มตัวอย่างเชิงปริมาณที่ใช้ในการวิจัย คือ ประชากรที่อาศัยอยู่ในอำเภอเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี จำนวน 400 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ Independent Sample T-test, (One-Way ANOVA) F-test และ Correlation Analysis

ผลการวิจัยพบว่าลักษณะทางประชากรด้านเพศ ระดับการศึกษา รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรม的开รับข่าวสารเกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเลแตกต่างกัน ส่วนอายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ที่แตกต่างกัน มีผลต่อความตระหนักรู้เกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเลแตกต่างกัน และเพศ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเลแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม的开รับข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาขยะทะเลของประชากรกับความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาขยะทะเล มีความสัมพันธ์กันเชิงบวก อยู่ในระดับสูง ($r=0.455$) ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม的开รับข่าวสารกับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเลของประชากรที่มีความสัมพันธ์เชิงบวก อยู่ในระดับสูง ($r=0.534$) และ ความสัมพันธ์ระหว่างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาขยะทะเลกับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเลมีความสัมพันธ์เชิงบวกอยู่ในระดับสูง ($r=0.723$)

คำสำคัญ: ขยะทะเล, การรับรู้ข่าวสาร, ความตระหนักรู้, การมีส่วนร่วม



* นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการสื่อสารการตลาดและองค์กร มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ABSTRACT

The objectives of this research are 1). To compare the difference between the demographic characteristics and the media exposure behaviors on marine debris problems. 2). To compare the difference between demographic characteristics and the awareness of marine debris problems. 3). To compare the difference between demographic characteristics and the participation in marine debris management. 4). To study the relationship between the media exposure behaviors and the awareness of marine debris problems. 5). To study the relationship between the media exposure behaviors and the participation in marine debris management. 6). To study the relationship between the awareness of marine debris problem and the participation in marine debris management. The sample group were 400 peoples who live in Koh Si Chang District. The questionnaires were used as a tool to collect data. The data were analyzed by using the Independent Samples T-Test, (One-Way ANOVA), F-test, and Correlation Analysis statistical methods.

Research results is the different demographic characteristics are: sex, education level, and average monthly income. 1. Have the behavior of exposure to information about the management of marine debris is different. 2. There are different perceptions about the management of marine debris. 3. The participation in the management of marine debris was significantly different at the 0.05 level.

The correlation analysis found that Relationship between information exposure behavior about the problem of marine debris in the population with awareness about the problem of marine debris has a positive correlation and level ($r=0.455$). Relationship between information exposure behavior about the problem of marine debris in the population. With participation in the management of the marine debris problem of the population has a positive correlation and level ($r=0.534$). Relationship between awareness on marine debris and participation in marine debris management. There is a positive correlation and level ($r=0.723$)

Keywords: marine debris, Media exposure, Awareness, Management

บทนำ

ขยะทะเลเป็นหนึ่งในปัญหาสิ่งแวดล้อมที่สำคัญระดับโลก เป็นปัญหามลพิษข้ามพรมแดน เนื่องจากขยะทะเลสามารถเคลื่อนย้ายได้โดยอาศัยกระแสน้ำในมหาสมุทร ทำให้องค์กรระหว่างประเทศทั่วโลกต่างร่วมกันหามาตรการและความร่วมมือเพื่อลดขยะในทะเลอย่างเร่งด่วน เพื่อป้องกันผลกระทบที่ร้ายแรงต่อสภาพแวดล้อมทางทะเล

ประเทศไทยได้รับการจัดอันดับให้เป็นประเทศที่มีปริมาณขยะพลาสติกรั่วไหลลงสู่ทะเลมากที่สุดเป็นอันดับที่ 6 ของโลก ประกอบกับในขณะนี้ปัญหาขยะทะเลในประเทศไทยกลายเป็นปัญหาที่มีแนวโน้มว่ากำลังรุนแรงเพิ่มมากขึ้น เห็นได้จากข่าวการตายของพะยูนมาเรื่อย ข่าวเจอเศษพลาสติกในกระเพาะปลาหู เหตุการณ์นี้ได้กระตุ้นให้คนไทยตระหนักถึงปัญหาขยะในทะเลมากขึ้นและร่วมกันหาแนวทางการแก้ไขอย่างจริงจังมากขึ้น (ชัยยศ ยงค์เจริญชัย. 2562)

จากงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งศึกษา พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสาร ความตระหนักรู้และการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเลในอำเภอเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี ถือได้ว่าเป็นประเด็นที่ประชาชนและโลกให้ความสำคัญ ในขณะที่หน่วยงานในภาครัฐก็ต้องการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในการสร้างความรู้เพื่อให้ประชากรในเกาะได้เห็นถึงความสำคัญของการจัดการปัญหาขยะและในท้ายที่สุด คือ เกิดการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเพื่อให้ทราบถึงพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสาร ความตระหนักรู้และการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเลในอำเภอเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้เป็นเรื่องที่ยังใหม่ ยังขาดข้อมูลงานวิจัยต่าง ๆ ที่จะมาสนับสนุนงานวิจัยชิ้นนี้ ผลงานวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาพฤติกรรม การรับข่าวสาร ความตระหนักรู้ และการมีส่วนร่วมของประชากรต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรกับพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาขยะทะเลของประชากรในเขตอำเภอเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี
2. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างลักษณะของประชากรกับความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาขยะทะเลของประชากรในเขตอำเภอเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี
3. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างลักษณะของประชากรกับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเลของประชาชนในเขตอำเภอเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาขยะทะเลกับความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาขยะทะเล
5. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาขยะทะเลกับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล
6. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาขยะทะเลกับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งเน้นการศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสาร ความตระหนักรู้และการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเลในอำเภอเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี” โดยกำหนดขอบเขตในการวิจัยดังนี้

1. ขอบเขตพื้นที่ กำหนดพื้นที่ในอำเภอเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี
2. ขอบเขตด้านประชากร กำหนดประชากรในอำเภอเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ ประชากรทั้งเพศชาย และเพศหญิงที่อาศัยอยู่ในเขตอำเภอเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี

การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรทั้งเพศชายและเพศหญิงที่อาศัยอยู่ในเขตอำเภอเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาจากประชากร จำนวน 400 คน โดยใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sample) เพื่อให้สามารถเก็บข้อมูลได้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการเก็บกลุ่มตัวอย่างผ่านสื่อออนไลน์ โดยใช้โปรแกรม Google docs ในการเก็บกลุ่มตัวอย่างโดยส่งลิงค์แบบสอบถามไปยังสื่อออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมายจำนวน 400 คน เพื่อที่จะได้เก็บกลุ่มตัวอย่างให้ได้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย
2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ศึกษาข้อมูลจากตำรา เอกสาร บทความ ทฤษฎีหลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดขอบเขตของการวิจัยและสร้างเครื่องมือวิจัยให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows ในการวิเคราะห์โดยใช้สถิติดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยด้านลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่างด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ และร้อยละ

2. วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรม的开รับรู้ข่าวสาร ความตระหนักรู้และการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. สถิติวิเคราะห์เชิงอนุมาน (Inferential Statistical Analysis) เพื่อทดสอบสมมติฐาน ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากร แตกต่างกันกับพฤติกรรม的开รับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยใช้ Independent Sample T-test และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Anova) F-test และการเปรียบเทียบข้อด้วย L.S.D

สมมติฐานที่ 2 ลักษณะทางประชากรแตกต่างกันกับการตระหนักรู้เกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยใช้ Independent sample T-test และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Anova) F-test และการเปรียบเทียบข้อด้วย L.S.D

สมมติฐานที่ 3 ลักษณะทางประชากรแตกต่างกันกับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยใช้ Independent Sample T-test และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Anova) F-test และการเปรียบเทียบข้อด้วย L.S.D

สมมติฐานที่ 4 พฤติกรรม的开รับรู้ข่าวสารมีความสัมพันธ์กับการตระหนักรู้เกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 2 ตัวแปร (Pearson's Correlation Coefficient) เพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม的开รับรู้ข่าวสารกับการตระหนักรู้เกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเลของประชากรในอำเภอเกาะสีชัง

สมมติฐานที่ 5 พฤติกรรม的开รับรู้ข่าวสาร มีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 2 ตัวแปร (Pearson's Correlation Coefficient) เพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม的开รับรู้ข่าวสารกับการมีส่วนร่วมเกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเล

สมมติฐานที่ 6 ความตระหนักรู้เกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 2 ตัวแปร (Pearson's Correlation Coefficient) เพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความตระหนักรู้กับการมีส่วนร่วมเกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเล

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คน อาศัยอยู่ในเขตอำเภอเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยเพศชาย จำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 50.75 รองมาลงเป็นเพศหญิง จำนวน 197 คน คิดเป็นร้อยละ 49.25 มีช่วงอายุระหว่าง 26-35 ปี มากที่สุด จำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.75 มีการศึกษาในระดับระดับปริญญาตรี มากที่สุด จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 29.25 ประกอบอาชีพ ข้าราชการ/พนักงานมากที่สุด จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 16.00 และกลุ่มตัวอย่างมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,000-20,000 บาท มากที่สุด จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 35.00

ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1

1. เพศที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรม的开รับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาขยะทะเล ด้านสื่อโดยรวม แตกต่างกันอย่าง Sig. (2-tailed) ของพฤติกรรม的开รับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาขยะทะเล ด้านสื่อโดยรวม เท่ากับ 0.000 น้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานหลัก H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่า เพศที่แตกต่างกันกับพฤติกรรม的开รับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาขยะทะเล

ความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม เท่ากับ 0.000 น้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐาน H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่า อาชีพที่แตกต่างกัน มีความตระหนักรู้เกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม แตกต่างกัน

เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษาเป็นรายคู่ พบว่า ผู้ที่มีอาชีพนักเรียน/นักศึกษา มีความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม มากกว่า ผู้ที่มีอาชีพข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ รับจ้าง (วินมอเตอร์ไซด์/เรือรับจ้าง) ประมง พนักงานบริษัทเอกชน ค้าขาย พนักงานโรงแรม/ที่พัก ว่างาน และอาชีพอื่น ๆ

ในขณะที่ผู้ที่มีอาชีพข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ จะมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม มากกว่า ผู้ที่มีอาชีพรับจ้าง (วินมอเตอร์ไซด์/เรือรับจ้าง) ประมง พนักงานบริษัทเอกชน พนักงานโรงแรม/ที่พัก ว่างาน และอาชีพอื่น ๆ

4. รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน มีความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม แตกต่างกัน พบว่า Sig. ของการมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับ ปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม เท่ากับ 0.000 น้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐาน H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่า รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกันมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม แตกต่างกัน

เมื่อจำแนกตามระดับรายได้ต่อเดือนเป็นรายคู่ พบว่า ผู้ที่มีรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาทต่อเดือน มีความตระหนักรู้เกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม มากกว่าประชากรที่มีรายได้ต่อเดือนตั้งแต่ 10,000 จนถึงประชากรที่มีรายได้ต่อเดือนมากกว่า 50,000 บาท สมมติฐานที่ 3

1. เพศที่แตกต่างกัน มีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม แตกต่างกัน พบว่า Sig. ของการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม เท่ากับ 0.000 น้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐาน H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่า เพศที่แตกต่างกันกับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะ

ทะเล โดยภาพรวม แตกต่างกัน

2. ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันกับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม แตกต่างกัน พบว่า Sig. ของการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม เท่ากับ 0.000 น้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐาน H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่า ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันกับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม แตกต่างกัน

เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษาเป็นรายคู่ พบว่า ผู้ที่อยู่ในระดับการศึกษาต่ำกว่าประถมศึกษา จะมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม มากกว่า ผู้ที่อยู่ในระดับการศึกษาตั้งแต่ ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา/ปวช. ระดับอนุปริญญา/ปวส. ระดับปริญญาตรี และ ระดับปริญญาโท-เอก ในขณะที่ผู้ที่อยู่ในระดับการศึกษามัธยมศึกษา/ปวช. จะมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม มากกว่า ผู้ที่อยู่ในระดับการศึกษาปริญญาตรีและปริญญาโท-เอก และในขณะที่ผู้ที่อยู่ในระดับการศึกษาประถมศึกษา มัธยมศึกษา/ปวช. และ อนุปริญญา/ปวส. จะมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม มากกว่า ผู้ที่อยู่ในระดับการศึกษาปริญญาโท-เอก

3. รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกันกับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม แตกต่างกัน พบว่า Sig. ของการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม เท่ากับ 0.000 น้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐาน H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่า รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกันกับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม แตกต่างกัน

เมื่อจำแนกตามระดับรายได้ต่อเดือนเป็นรายคู่ พบว่า ผู้ที่มีรายได้ต่อเดือนตั้งแต่ ต่ำกว่า 10,000 บาท ต่อเดือน จะมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม มากกว่า ผู้ที่มีรายได้ต่อเดือนตั้งแต่ 40,001-50,000 บาท ในขณะที่ผู้ที่มีรายได้ 10,001-20,000 บาทต่อเดือน จะมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล โดยภาพรวม มากกว่า ผู้ที่มีรายได้ตั้งแต่ 20,001-มากกว่า 50,000 บาท

ระดับ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ กันทลัสทองบุญมา (2559) ศึกษาเรื่อง การเปิดรับข่าวสาร และการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์คลองบางขุนเทียนของประชาชนในเขตเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี พบว่า ประชาชนที่มีระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน และมีที่พักอาศัยในปัจจุบันอยู่ใกล้คลองบางขุนเทียนแตกต่างกันมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์คลองบางขุนเทียนที่แตกต่างกัน

นอกจากนี้ ผลการวิจัยที่พบว่าพฤติกรรม的开รับข่าวสารของประชากรในอำเภอกะสี้ขัง จังหวัดชลบุรี มีความสัมพันธ์กับการตระหนักรู้เกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเล จากผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรม的开รับข่าวสารของประชากรในอำเภอกะสี้ขัง จังหวัดชลบุรี มีความสัมพันธ์กับการตระหนักรู้เกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 สอดคล้องกับงานวิจัยของ อรุณศรี บุณศิริ สันทัดทองรินทร์ และ ศิริวรรณ อนันต์โท (2557) ศึกษาเรื่อง การเปิดรับ และการตระหนักรู้ของประชาชนเกี่ยวกับการสื่อสารแจ้งข่าวเตือนภัยน้ำท่วมในพื้นที่เสี่ยงภัยน้ำท่วมจังหวัดลพบุรี พบว่า การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการสื่อสารเตือนภัยน้ำท่วมกับการตระหนักรู้มีความสัมพันธ์กันในเชิงบวก โดยเฉพาะการเปิดรับข่าวสารจากสื่อหนังสือพิมพ์มีความสัมพันธ์กับการตระหนักรู้ทั้งสามด้าน คือ ด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านอารมณ์และความรู้สึก และด้านพฤติกรรม

พฤติกรรม的开รับข่าวสารของประชากรในอำเภอกะสี้ขัง จังหวัดชลบุรี มีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล จากผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรม的开รับข่าวสารของประชากรในอำเภอกะสี้ขัง จังหวัดชลบุรี มีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐริสา ทรัพย์คงเจริญ (2557) ศึกษาเรื่อง การเปิดรับข่าวสาร ทศนคติ และการมีส่วนร่วมของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานครในโครงการปฏิบัติการคืนพื้นผิวจราจรเพื่อประชาชนตาม

นโยบาย 5 จริง ของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ พบว่า พฤติกรรม的开รับข่าวสาร มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการมีส่วนร่วมของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานครในโครงการปฏิบัติการคืนพื้นผิวจราจรเพื่อประชาชนตามนโยบาย 5 จริง ของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ส่วนพฤติกรรม的开ตระหนักรู้เกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเลของประชากรในอำเภอกะสี้ขัง จังหวัดชลบุรี มีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 สอดคล้องกับงานวิจัยของ อรพิน ปิยะสกุลเกียรติ (2561) ศึกษาเรื่อง การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุในตำบลท่าแค จังหวัดลพบุรี พบว่า ตำบลท่าแคเป็นชุมชนเก่าแก่ที่มีวัฒนธรรมที่มีคุณค่าต่อการสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชน กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนมาจากการดำเนินงานระหว่างภาคประชาชนและองค์การปกครองส่วนท้องถิ่นร่วมกันคิดพัฒนากิจกรรมเพื่อนำไปใช้พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุด้านสุขภาพกาย สุขภาพจิต ความสัมพันธ์ทางสังคม และสภาพแวดล้อม แนวทางการมีส่วนร่วมของชุมชนจากการส่งเสริมขององค์การบริหารส่วนตำบลท่าแคและการตระหนักรู้ของประชาชน โดยนำวัฒนธรรมท้องถิ่นมาสร้างจุดร่วมในการรวมพลังชุมชนอย่างเข้มแข็ง ใช้หลักการมีส่วนร่วมขับเคลื่อนการดำเนินงานโดยอาศัยจิตสำนึกรับผิดชอบต่อส่วนรวมของอาสาสมัครที่มีความพร้อมในการปฏิบัติงานเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุในชุมชน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. จากผลการวิจัยที่พบว่า พฤติกรรม的开รับข่าวสารของประชากรในอำเภอกะสี้ขัง จังหวัดชลบุรี มีความสัมพันธ์กับการตระหนักรู้เกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเล ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญกับการให้ความรู้เกี่ยวกับปัญหาขยะและการจัดการขยะอย่างจริงจัง โดยการจัดกิจกรรมและติดตามอย่างต่อเนื่อง

2. จากผลการวิจัยที่พบว่า พฤติกรรมการตระหนักรู้เกี่ยวกับการจัดการปัญหาขยะทะเลของประชากรในอำเภอเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี มีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรมีการรณรงค์ ลด เลิก ละการใช้ผลิตภัณฑ์ที่ทำจากพลาสติก เช่น โฟม ถังพลาสติก แก้วพลาสติก อย่างจริงจัง โดยมีการออกกฎระเบียบหรือบทลงโทษตามหน่วยงานหรือผู้นำชุมชนตกลงกัน

3. จากผลการวิจัยที่พบว่า พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารของประชากรในอำเภอเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี มีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเล ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จึงควรเปิดโอกาสให้ประชากรมีส่วนร่วมในการจัดการ ด้านการส่งเสริมการคัดแยกและการนำขยะไปแปรรูป รวมทั้งจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับขยะมากขึ้น เช่น การรับซื้อขยะ การทำน้ำหมักชีวภาพจากเศษอาหาร เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาวิจัยในครั้งนี้นี้มีการศึกษาเฉพาะขอบเขตการวิจัยในครั้งต่อไป ควรมีการขยายกลุ่มตัวอย่างกว้างขึ้นเก็บกลุ่มตัวอย่างจังหวัดอื่น ๆ เพื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบกับงานวิจัยในครั้งนี และในอนาคตต่อไป

2. ควรมีการศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสาร ความตระหนักรู้และการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาขยะทะเลในจังหวัดอื่น ๆ ในประเทศไทย

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. (2563). *ที่มาของโครงการพื้นที่สาธิตการบริหารจัดการขยะทะเลครบวงจรอย่างมีส่วนร่วม ระยะยง*. สืบค้น 9 ตุลาคม 2564, จาก <https://www.dmcr.go.th/miniprojects/147/37509>.

กันทลัส ทองบุญมา (2559). การเปิดรับข่าวสาร และการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์คลองบางขุนเทียนของประชาชนในเขตเทศบาลนครนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์*, 2(1).

กุลวดี ราชภักดี. (2545). *ความตระหนักและการปฏิบัติตนเกี่ยวกับการประหยัดพลังงานไฟฟ้าของนักศึกษาในหอพักสถาบันอุดมศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง*. กรุงเทพฯ.

กรมทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง (2562). *ความหมายของขยะในทะเล*. สืบค้น 16 ธันวาคม 2563, จาก https://km.dmcr.go.th/th/c_260

คณะอนุกรรมการจัดการความรู้เพื่อผลประโยชน์แห่งชาติทางทะเล. (2562). *ฐานความรู้ทางทะเล ขยะทะเล*. สืบค้น 20 ธันวาคม 2563, จาก <https://www.dmcr.go.th/infoAll/191?sortnews=1&keyword=%E0%B8%82%E0%B8%A2%E0%B8%B0%E0%B8%97%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%A5&limitnews=13>.

จันทร์เพ็ญ มินคร. (2554). *การมีส่วนร่วมของประชาชนในการจัดการขยะมูลฝอยของชุมชนตำบลบางนางลี่ อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

ชัยยศ ยงค์เจริญชัย. (2562). *มาเรียม : การจากไปของมาเรียม กับ 3 ภัยคุกคามในมุมมองของ ดร.ธรรม*. สืบค้น 15 มีนาคม 2564, จาก <https://www.bbc.com/thai/thailand-49379631>.

- โชติหทัย นพวงศ์. (2542). *การติดตามข่าวสารกับความพึงพอใจในการสื่อสารและการทำงานของพนักงานเครือข่ายในไทยในช่วงการปรับโครงสร้างธุรกิจ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ณัฐธริสสา ทรัพย์คงเจริญ. (2557). *การเปิดรับข่าวสารทัศนคติ และการมีส่วนร่วมของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานครในโครงการปฏิบัติการคืนพื้นที่ผิวจราจรเพื่อประชาชนตาม นโยบาย 5 จริ่ง ของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- นันท์นิ พิศวิลัย. (2558). *พฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสารและความพึงพอใจของผู้ใช้เว็บไซต์ www.ginraidee.com ในเขตกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ประพล มลิตจินดา. (2541). *ความตระหนักในปัญหาสิ่งแวดล้อมของสมาชิกองค์การบริหารส่วน ตำบลในจังหวัดเพชรบุรี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุรพงษ์ โสธนะเสียร. (2550). *การจัดการทางการสื่อสารสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย*. กรุงเทพฯ.
- อรพิน ปิยะสกุลเกียรติ. (2561). *การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุในตำบลท่าแค จังหวัดลพบุรี*. วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์, 5(3).
- อรุณศรีบุณศิริ สันทัต ทองรินทร์ และ ศิริวรรณ อนันต์โท. (2557). *การเปิดรับและการตระหนักรู้ของประชาชนเกี่ยวกับการสื่อสารแจ้งข่าวเตือนภัยน้ำท่วม จังหวัดลพบุรี*. วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม, 2, 53-59.
- อิศเรศ คำแหง. (2553). *การเปิดรับข่าวสารทัศนคติ และการมีส่วนร่วมของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครกับกิจกรรมรณรงค์ในช่วงเทศกาลของมูลนิธิเมาไม่ขับ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Atkin, Charles K. (1973). "Anticipated communication and mass media information seeking public opinion quarterly". New York: Free Press.



ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19

FACTORS EFFECTING TO DECISION MAKING ON ONLINE RESTAURANT SERVICE OF CUSTOMERS IN BANGKOK DURING COVID-19 PANDEMIC

ธารีทิพย์ ทากิ*

Thareethip Taki

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีต่อการใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19 เปรียบเทียบการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ตามปัจจัยประชากรศาสตร์ และพยากรณ์ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ งานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ที่เคยใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามออนไลน์จำนวน 407 ชุด วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติค่าเฉลี่ย ร้อยละ ค่าแจกแจงความถี่ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปร และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุระหว่าง 20-30 ปี สถานภาพโสด การศึกษาระดับปริญญาตรี อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน รายได้ระหว่าง 15,001-30,000 บาทต่อเดือน ปัจจัยประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันไม่มีผลต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ และผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ พบว่า ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง มีจำนวน 3 ปัจจัย เรียงลำดับความสำคัญคือ ด้านผลิตภัณฑ์/บริการ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย และด้านกระบวนการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : ฟูตเดลิเวอรี่, การตัดสินใจ, ส่วนประสมทางการตลาด, ร้านอาหารออนไลน์, โควิด-19

ABSTRACT

The objective of this research is to study consumer behavior on online restaurant purchase during COVID-19 pandemic in Bangkok. Compare the decision making on online restaurant purchase with consumer's demographical factors and predict the marketing mix factors with decision making on online restaurant purchase. This quantitative research was collected data by 407 online

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาการโรงแรมและธุรกิจอาหาร คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

questionnaires and analyzed by SPSS program for frequency, percentage, mean, standard deviation, T-test, One-way ANOVA, and Multiple Regression. The results found that the majority of the respondents were single male, aged between 20-30 years, having bachelor degree, working as a private company employee, and earning approximately 15,001-30,000 baht per month. The findings of hypothesis testing showed that none of different consumer's demographic data effected the decision making on online restaurant purchase with statistical significance at the level of 0.05 and the product or service, place or distribution channel, and process were the most three marketing mix factors that influenced the consumer's decision making on online restaurant purchase with statistical significance at the level of 0.05 respectively.

Keywords: Food Delivery, Decision Making, Marketing Mix, Online Restaurant, COVID-19

บทนำ

อาหารมีความสำคัญต่อมนุษย์ เพราะอาหารเป็นหนึ่งในปัจจัยสี่ที่มีความสำคัญต่อร่างกายเป็นอย่างยิ่ง ในแต่ละวันมนุษย์ต้องรับประทานอาหารให้ครบ 5 หมู่ และครบทั้ง 3 มื้อ ได้แก่ มื้อเช้า มื้อกลางวัน และมื้อเย็น แต่เนื่องจากปัจจุบัน วิถีชีวิตของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะเมืองในระดับมหานครอย่างกรุงเทพฯ ที่เทคโนโลยีและอุปกรณ์การสื่อสารเข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิต Global Association of Mobile Operators ระบุว่าผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่หรือมือถือมากกว่า 5 พันล้านคนในปี 2020 มากกว่า 3.7 พันล้านคนใช้บริการอินเทอร์เน็ต และมากกว่า 12 ล้านคนใช้งานด้วยอินเทอร์เน็ตผ่านรูปแบบอื่น (Internet of things connection) (GSMA, 2020) อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีต่างๆ จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้คนไทย โดยเฉพาะคนเมืองใหญ่มีวิถีการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนไปเช่นกัน ซึ่งในภาวะวิกฤตการณ์โควิด-19 ยิ่งทำให้การใช้ชีวิตถูกจำกัดด้วยปัจจัยด้านความปลอดภัยและสุขอนามัย ทำให้รูปแบบการรับประทานอาหารนอกบ้านที่เคยมีเปลี่ยนไปเป็นการรับประทานอาหารในเคหสถานหรือที่ทำงาน ผ่านการใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ด้วยการสั่งซื้อและรับการจัดส่งด้วยบริการขนส่งของพนักงานมายังจุดรับที่ต้องการ เป็นการแก้ปัญหาที่ดีสำหรับผู้ที่ไม่ต้องการประกอบอาหารทานเอง ทำให้

ประหยัดเวลาและสร้างความสะดวกสบายจากการเดินทาง ประกอบกับข้อจำกัดของรัฐบาลที่กำหนดมาตรการจำกัดจำนวนที่นั่งของการจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มภายในร้าน ทำให้ธุรกิจอาหารออนไลน์เกิดการพัฒนาและเติบโตอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน Statista (2019) รายงานว่าธุรกิจอาหารออนไลน์สร้างรายได้ทั่วโลกจำนวน 107.4 พันล้านเหรียญสหรัฐในปี 2019 และมีแนวโน้มจะเพิ่มเป็น 182.3 พันล้านเหรียญสหรัฐภายในปี 2024 สำหรับประเทศไทย ธุรกิจบริการอาหารออนไลน์เติบโตร้อยละ 11-15 ในปี 2560 และมีมูลค่าสูงถึง 26,000-27,000 ล้านบาท ผู้บริโภคชาวไทยมีแนวโน้มการใช้บริการสั่งอาหารออนไลน์มากขึ้นเรื่อยๆ โดยในปี 2563 สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2563) ระบุว่าผู้ใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ร้อยละ 38 ด้วยเหตุผลคือ ไม่ต้องการเดินทาง ไม่ต้องการเสียเวลาในการต่อคิว และโปรโมชั่นที่ดึงดูด เมื่อการสั่งซื้ออาหารออนไลน์กำลังขยายตัวและมีแนวโน้มเติบโตขึ้นเรื่อยๆ ในภาวะที่สังคมเมืองกำลังเผชิญกับปัญหาการกลับมาของการแพร่ระบาดหนักระลอกที่ 3 ระหว่างเดือนเมษายน-มิถุนายน 2564 พบผู้ติดเชื้อใหม่วันละ 3,000 – 5,000 คน (เวิร์คพอยท์, 2021) ย่อมส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมผู้บริโภคอาหารออนไลน์โดยเฉพาะเมื่อมีมาตรการจำกัดการบริโภคอาหารที่ร้าน

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นถึงความสำคัญของพฤติกรรมผู้บริโภคและผลกระทบที่มีต่อธุรกิจร้านอาหารออนไลน์และการบริการจัดส่งอาหาร ที่กำลังเติบโตอย่างก้าวกระโดดและเปลี่ยนแปลงวิธีการดำเนินชีวิต เพื่อเป็นประโยชน์กับผู้ประกอบการร้านอาหารทั้งรายเก่าและผู้ประกอบการรายใหม่ ผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับธุรกิจร้านอาหาร นักการตลาดที่สนใจในการนำข้อมูลจากการศึกษา โดยเฉพาะในช่วงการแพร่ระบาดหนักของโควิด-19 ในประเทศไทย เพื่อนำข้อมูลจากการศึกษาไปใช้เป็นแนวทางประกอบธุรกิจและวางแผนพัฒนาธุรกิจให้ประสบความสำเร็จและสามารถแข่งขันในการตลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพอย่างแท้จริงต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดกับการใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19
2. เพื่อเปรียบเทียบการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์จำแนกตามปัจจัยประชากรศาสตร์ระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19
3. เพื่อพยากรณ์ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์

ขอบเขตการวิจัย

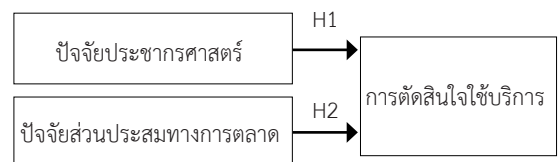
การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาเชิงปริมาณที่มุ่งศึกษาการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19 โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีส่วนประสมทางการตลาดของ Kotler (1997) กำหนดตัวแปรดังนี้ ตัวแปรต้นประกอบด้วย ปัจจัยประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน และส่วนประสมทางการตลาด 7 ด้าน (7Ps) ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ (Product) ด้านราคา (Price) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (Place or Distribution Channel) ด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion) ด้านบุคลากร (People)

ด้านกระบวนการ (Process) และด้านสภาพแวดล้อมทางกายภาพ (Physical environment) ส่วนตัวแปรตาม คือ การตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์

ประชากรในการวิจัยคือ ผู้บริโภคที่อาศัยในเขตกรุงเทพมหานคร ระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่เคยใช้บริการสั่งอาหารจากร้านอาหารออนไลน์อย่างน้อย 1 ครั้ง ซึ่งมีจำนวนที่ไม่สามารถระบุได้แน่ชัด เก็บข้อมูลระหว่างเดือนมีนาคม – พฤษภาคม 2564

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ โดยประยุกต์แนวคิดและทฤษฎีส่วนประสมทางการตลาด (7Ps) และการตัดสินใจซื้อ กำหนดตัวแปรที่ศึกษา ดังนี้



ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19 ประกอบด้วยตัวแปรอิสระ คือ 1. ปัจจัยประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน และส่วนประสมทางการตลาด 7 ด้าน (7Ps) ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ (Product) ด้านราคา (Price) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (Place or Distribution Channel) ด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion) ด้านบุคลากร (People) ด้านกระบวนการ (Process) และด้านสภาพแวดล้อมทางกายภาพ (Physical environment) ส่วนตัวแปรตาม คือ การตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ เป็นการศึกษาเชิงปริมาณด้วยการสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามออนไลน์ รวมถึงการศึกษากาบริบททฤษฎี เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเว็บไซต์ต่างๆ

เครื่องมือการวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้เป็นผู้ที่อาศัยในเขตกรุงเทพมหานครในระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19 และเป็นผู้ที่เคยใช้บริการร้านอาหารออนไลน์มาแล้วอย่างน้อย 1 ครั้ง กำหนดการคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามแนวคิดของ Bujang (2017) ที่แนะนำว่า การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณจะมีประสิทธิภาพเมื่อข้อมูลที่ได้มาจากกลุ่มตัวอย่างไม่น้อยกว่า 300 ตัวอย่าง ผู้วิจัยจึงรวบรวมแบบสอบถามทั้งสิ้น 407 ชุด โดยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น ด้วยการสุ่มตามความสะดวกทางออนไลน์ เนื่องจากข้อจำกัดการเดินทางและการสร้างระยะห่างระหว่างบุคคลในระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19 ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามด้วย Google form และโพสต์ลิงค์บนสื่อสังคมออนไลน์ผ่านทาง E-mail, Facebook, Line และ Instagram เป็นแบบสอบถามที่ประกอบด้วย 4 ตอน ได้แก่

1. ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถามแบบสำรวจรายการ (Checklist) จำนวน 6 ข้อ
2. แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ของ Likert 5 ระดับ ได้แก่ น้อยที่สุด น้อย ปานกลาง มาก และมากที่สุด จำนวน 30 ข้อ
3. แบบสอบถามการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ แบบสำรวจรายการ แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ของ Likert 5 ระดับ ได้แก่ น้อยที่สุด น้อย ปานกลาง มาก และมากที่สุด จำนวน 1 ข้อ

ทดสอบเครื่องมือวิจัย ด้วยการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ หากค่าความตรงตามเนื้อหา (content validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบ แก้ไข เสนอแนะ และปรับปรุงเพื่อความเหมาะสม ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้เท่ากับ 0.88 เข้าใกล้ 1 ถือว่าใช้ได้ จากนั้นนำไปตรวจสอบความเชื่อมั่น (reliability) ด้วยการนำแบบสอบถามไปทดสอบกับตัวอย่าง (Pilot test) จำนวน 30 คน คำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคได้เท่ากับ .801 ซึ่ง

มีค่าสูงกว่า 0.7 ถือว่าเหมาะสมที่จะนำไปในการเก็บรวบรวมข้อมูล (Nunnally & Benstein, 1994)

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา ใช้อธิบายข้อมูลประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างและนำเสนอในรูปการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน เพื่อทดสอบสมมติฐาน วิเคราะห์การถดถอย (Regression) เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกิดจากการทำการวิเคราะห์ปัจจัยกับการตัดสินใจซื้อ และวิเคราะห์ Independent Samples T-test และ One-way ANOVA เพื่อทดสอบความสัมพันธ์ของปัจจัยประชากรศาสตร์กับการตัดสินใจซื้อ

ผลการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 233 คน คิดเป็นร้อยละ 57.20 ช่วงอายุ 20-30 ปี จำนวน 291 คน คิดเป็น ร้อยละ 71.50 สถานภาพโสด จำนวน 353 คน คิดเป็นร้อยละ 86.70 ระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 295 คน คิดเป็น ร้อยละ 72.50 ประกอบอาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 191 ราย คิดเป็นร้อยละ 46.90 และช่วงรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001-30,000 บาท จำนวน 163 คน คิดเป็นร้อยละ 40 มีพฤติกรรมการใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ด้วยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ประเภทสมาร์ทโฟน ในการใช้บริการจากร้านอาหารออนไลน์มากที่สุด จำนวน 365 คน คิดเป็นร้อยละ 89.70 มีความถี่ในการใช้บริการสัปดาห์ละ 2-3 ครั้ง จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 35.1 ใช้จ่ายเพื่อร้านอาหารออนไลน์ระหว่าง 201-300 บาท จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 38.6 และผู้บริโภคตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ จำนวน 401 คน คิดเป็นร้อยละ 98.5

ผลของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดกับการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดของผู้บริโภคที่ใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานครระหว่างการแพร่ระบาดโควิด-19 โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับ มาก โดยจำแนกตามรายด้านทั้ง 7 ตามตาราง 1 ดังนี้

ตาราง 1 ส่วนประสมทางการตลาดในการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครระหว่างการแพร่ระบาดโควิด-19

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความสำคัญ
1. ด้านกระบวนการ	4.048	.602	มาก
2. ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย	3.978	.604	มาก
3. ด้านการส่งเสริมการตลาด	3.959	.617	มาก
4. ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ	3.959	.577	มาก
5. ด้านบุคลากร	3.872	.641	มาก
6. ด้านผลิตภัณฑ์/บริการ	3.768	.602	มาก
7. ด้านราคา	3.746	.689	มาก
รวม	3.907	.491	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างในเขตกรุงเทพมหานครตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ให้มีความสำคัญกับส่วนประสมทางการตลาดในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.904 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญกับทุกด้านในระดับมาก โดยให้ความสำคัญกับ ด้านกระบวนการ เป็นอันดับแรก รองลงมาคือ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ด้านบุคลากร ด้านผลิตภัณฑ์/บริการ และ ด้านราคา ตามลำดับ โดยจำแนกรายละเอียดในแต่ละด้านของส่วนประสมทางการตลาด ได้ดังนี้

ด้านกระบวนการ ผลการศึกษาพบว่า ด้านกระบวนการโดยรวมมีระดับความสำคัญในระดับมาก ($\bar{X} = 4.048$, S.D. = 0.602) โดยกลุ่มตัวอย่างเห็นมีความเห็นว่าขั้นตอนการใช้บริการสั่งซื้ออาหารและการชำระเงินมีความหลากหลาย สะดวก และไม่ยุ่งยาก ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.714 และ 0.765) รองลงมาคือ ร้านอาหารออนไลน์สามารถจัดส่งสินค้าได้ตามที่แจ้งไว้ ($\bar{X} = 4.02$,

S.D. = 0.744) และสามารถติดต่อร้านค้าได้เมื่อเกิดปัญหายุ่งยาก ($\bar{X} = 3.96$, S.D. = 0.781) ตามลำดับ

ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ผลการศึกษาพบว่า ด้านช่องทางการจัดจำหน่ายโดยรวมมีระดับความสำคัญในระดับมาก ($\bar{X} = 3.978$, S.D. = 0.604) โดยกลุ่มตัวอย่างเห็นมีความเห็นว่าบริการของร้านอาหารออนไลน์มีช่องทางการสั่งซื้อหลากหลาย ($\bar{X} = 4.09$, S.D. = 0.716) รองลงมาคือ ช่องทางสั่งซื้อมีความสะดวก ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.767) สามารถแจ้งความต้องการพิเศษเพิ่มเติมได้ ($\bar{X} = 3.97$, S.D. = 0.783) และสามารถกำหนดเวลาจัดส่งล่วงหน้าได้ ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.860) ตามลำดับ

ด้านการส่งเสริมการตลาด ผลการศึกษาพบว่า ด้านการส่งเสริมการตลาดโดยรวมมีระดับความสำคัญในระดับมาก ($\bar{X} = 3.959$, S.D. = 0.617) โดยกลุ่มตัวอย่างเห็นมีความเห็นว่าโปรโมชั่นมีความน่าสนใจและดึงดูด ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.767) รองลงมาคือ มีเมนูใหม่ตามเทศกาลสำคัญเสมอ ($\bar{X} = 3.96$, S.D. = 0.737) และมีการประชาสัมพันธ์ตามสื่อต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง ($\bar{X} = 3.91$, S.D. = 0.729) ตามลำดับ

ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ผลการศึกษาพบว่า ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพโดยรวมมีระดับความสำคัญในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.959$, S.D. = 0.577) โดยกลุ่มตัวอย่างเห็นมีความเห็นว่าร้านอาหารออนไลน์มีการจัดหมวดหมู่อาหารทำให้ง่ายต่อการสั่งซื้อ ($\bar{X} = 4.04$, S.D. = 0.683) รองลงมาคือ รายการอาหารแบบเดลิเวอรี่มีความหลากหลาย ($\bar{X} = 3.99$, S.D. = 0.700) แสดงข้อมูลที่ครบถ้วน ($\bar{X} = 3.92$, S.D. = 0.734) และมีรูปภาพที่สวยงามดูน่ารับประทาน ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.698) ตามลำดับ

ด้านบุคลากร ผลการศึกษาพบว่า ด้านบุคลากรโดยรวมมีระดับความสำคัญในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.872$, S.D. = 0.641) โดยกลุ่มตัวอย่างเห็นมีความเห็นว่าพนักงานขนส่งอาหารมีความสุภาพ พุดจาจากไพเราะ ($\bar{X} = 3.99$, S.D. = 0.740) รองลงมาคือ พนักงานรับสั่งอาหารมีเข้าใจความต้องการ ($\bar{X} = 3.91$, S.D. = 0.77) พนักงานขนส่งอาหารแต่งกายสะอาดเรียบร้อย ($\bar{X} = 3.85$, S.D. = 0.77) พนักงานรับสั่งอาหารมีน้ำเสียงที่เป็นมิตรและอัธยาศัยดี ($\bar{X} = 3.84$, S.D. = 0.79) และมีความรู้เกี่ยวกับอาหารเป็นอย่างดี ($\bar{X} = 3.77$, S.D. = 0.80) ตามลำดับ

ด้านผลิตภัณฑ์/บริการ ผลการศึกษาพบว่า ด้าน

ผลิตภัณฑ์/บริการโดยรวมมีระดับความสำคัญในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.768$, S.D. = 0.602) โดยกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าวัตถุดิบที่ใช้ประกอบอาหารมีคุณภาพ ($\bar{X} = 3.90$, S.D. = 0.71) รองลงมาคือ คุณภาพอาหารมีความสม่ำเสมอ ($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 0.78) รสชาติอาหารอร่อยถูกปากเหมือนรับประทานที่ร้านและกล่องบรรจุอาหารมีความสวยงาม เหมาะสม ไม่เป็นอันตรายต่อสุขภาพ ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.78 และ 0.76) หน้าตาของอาหารที่ได้รับตรงกับโฆษณา ($\bar{X} = 3.68$, S.D. = 0.83) อุปกรณ์รับประทานอาหารปลอดภัยและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ($\bar{X} = 3.58$, S.D. = 0.94) และมีความคิดเห็นเกี่ยวกับอุณหภูมิของอาหารที่ได้รับในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.33$, S.D. = 0.77) ตามลำดับ

ด้านราคา ผลการศึกษาพบว่า ด้านราคาโดยรวมมีระดับความสำคัญในระดับมาก ($\bar{X} = 3.746$, S.D. = 0.689) โดยกลุ่มตัวอย่างเห็นมีความเห็นว่าราคาค่าจัดส่งมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.78) รองลงมาคือ คุณภาพของอาหารที่ได้รับมีความคุ้มค่ากับเงินที่จ่าย ($\bar{X} = 3.72$, S.D. = 0.82) และราคาอาหารสูงกว่าราคาที่ร้านไม่มาก ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = 0.83) ตามลำดับ

ผลการเปรียบเทียบการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์กับปัจจัยประชากรศาสตร์

การเปรียบเทียบการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์จำแนกตามปัจจัยประชากรศาสตร์ วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว แสดงผลตามตาราง 2

ตาราง 2 การเปรียบเทียบการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครกับการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์จำแนกตามปัจจัยประชากรศาสตร์

ปัจจัยประชากรศาสตร์	F	Sig.	ผลการทดสอบสมมติฐาน
เพศ	.220	.639	ไม่แตกต่างกัน
อายุ	2.133	.076	ไม่แตกต่างกัน
สถานภาพ	.061	.805	ไม่แตกต่างกัน
ระดับการศึกษา	.230	.949	ไม่แตกต่างกัน
อาชีพ	1.170	.323	ไม่แตกต่างกัน
รายได้ต่อเดือน	1.551	.160	ไม่แตกต่างกัน

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 2 เมื่อเปรียบเทียบการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ ที่แตกต่างกันตามปัจจัยประชากรศาสตร์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19 พบว่า ผู้บริโภคที่มี เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกัน ให้ความสำคัญต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ถือว่า “ปฏิเสธ” สมมติฐาน 1:

ตาราง 3 การวิเคราะห์สมการถดถอยของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19

ตัวพยากรณ์	B	SE	Beta	T	Sig.
1. ด้านผลิตภัณฑ์/บริการ	.034	.014	.169	2.362	.019*
2. ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย	.042	.015	.208	2.850	.005*
3. ด้านการส่งเสริมการตลาด	-.024	.012	-.125	-1.960	.051
4. ด้านราคา	-.010	.012	-.055	-.782	.435
5. ด้านบุคลากร	-.009	.013	-.049	-.704	.482
6. ด้านกระบวนการ	-.040	.016	-.201	-2.442	.015*
7. ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ	.024	.016	.115	1.479	.140
$R^2 = .050$ SEE = 119 F = 3.001 Sig. = 0.000*					

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ สรุปได้ว่า ตัวแปรด้านผลิตภัณฑ์/บริการ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย และด้านกระบวนการ มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้าน ช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านราคา ด้านบุคลากร และด้าน สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ไม่ใช่ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ ถือว่าสนับสนุนสมมติฐาน 2 เพียง 3 ปัจจัย คือ ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดด้าน ผลิตภัณฑ์/บริการ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย และด้าน กระบวนการ

ปัจจัยประชากรศาสตร์มีสัมพันธ์กับการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์

ผลการพยากรณ์ของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์

ผลการพยากรณ์ของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์วิเคราะห์ด้วย สถิติการถดถอยพหุคูณ แสดงผลตามตาราง 3

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

ปัจจัยประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เป็นเพศชาย อายุเฉลี่ย 20-30 ปี มีสถานภาพโสด การศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพเป็นพนักงานบริษัทเอกชน มีรายได้เฉลี่ย ต่อเดือน 15,000-30,000 บาท ใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ด้วยสมาร์ทโฟน สัปดาห์ละ 2-3 ครั้ง ใช้จ่ายครั้ง ละประมาณ 201-300 บาท และมีแนวโน้มตัดสินใจใช้ บริการร้านอาหารออนไลน์ต่อไป

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด (7Ps) ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับส่วนประสม ทางการตลาดในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยให้ความสำคัญกับ ด้านกระบวนการ เป็นอันดับแรก รองลงมาคือ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมการตลาด

ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ด้านบุคลากร ด้านผลิตภัณฑ์/บริการ และ ด้านราคา ตามลำดับ

การทดสอบสมมติฐาน ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยประชากรศาสตร์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครระหว่างการแพร่ระบาดโควิด-19 ด้าน เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกัน ทำให้การตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ไม่แตกต่างกัน และตัวแปรส่วนประสมทางการตลาดด้านผลิตภัณฑ์/บริการ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย และด้านกระบวนการมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครระหว่างการแพร่ระบาดโควิด-19 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาข้อมูลประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ผู้บริโภคส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุระหว่าง 20-30 ปี มีระดับการศึกษาระดับปริญญาตรีเป็นส่วนใหญ่ สถานภาพโสด ทำงานเป็นพนักงานบริษัทเอกชน มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,000-30,000 บาท และใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ผ่านทางสมาร์ตโฟน เฉลี่ยสัปดาห์ละ 2-3 ครั้ง จัดเป็นผู้บริโภครุ่นใหม่ที่ชอบความสะดวกรวดเร็ว และนิยมสั่งซื้ออาหารออนไลน์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Mehroli et al. (2021) กล่าวว่าผู้บริโภคเพศชายอายุระหว่าง 20-30 ปี ชาวอินเดีย และ Prasetyo et al. (2021) ระบุว่าเพศชายชาวอินโดนีเซีย อายุระหว่าง 15-24 ปี ส่วนใหญ่นิยมใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ระหว่างการแพร่ระบาดโควิด-19 มากกว่าเพศหญิง น่าจะเป็นผลมาจากชายหนุ่มชาวไทยในวัยทำงาน ที่มีรายได้ระดับน้อยถึงปานกลาง ไม่นิยมประกอบอาหารเอง เนื่องจากขาดทักษะ และเห็นว่าการซื้ออาหารรับประทานนอกบ้านสะดวกและราคาถูกกว่าเมื่อเทียบกับการปรุงทานเองที่บ้าน สำหรับในสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 ที่ทำให้วิถีชีวิตเปลี่ยนไปเป็นรูปแบบการทำงานที่บ้าน (Work from home) การสร้างระยะห่างระหว่างบุคคล การงดรับประทานอาหารที่ร้าน การงดการสัมผัส ทำให้การสั่งซื้อ

อาหารจากร้านอาหารออนไลน์เป็นทางเลือกที่ได้รับการพิจารณาและใช้บริการมากที่สุด เพราะไม่ต้องเดินทางออกจากเคหสถานและได้รับอาหารถึงมือที่บ้าน

ด้านปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ผลการวิจัยพบว่า ผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครให้ความสำคัญกับส่วนประสมทางการตลาดโดยรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ให้ความสำคัญในระดับมากทุกด้าน สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิริยา จันทรวง และ ไพญุลย์ อาชารุ่งโรจน์ (2563) และชนิภา ช่วยระดม (2561) ที่กล่าวว่า ส่วนประสมทางการตลาดด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านสถานที่ ด้านการส่งเสริมการขาย ด้านบุคลากร ด้านลักษณะทางกายภาพ และด้านกระบวนการ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการสั่งซื้ออาหารออนไลน์ผ่านฟู้ดแพนด้า งานวิจัยของ Altay et al. (2021) พบว่า สินค้าออนไลน์ที่ดีควรมีคุณภาพ ร้านค้ามีชื่อเสียง มีราคาที่ยุติธรรม รวมถึงการจัดส่ง และมีโปรโมชั่นส่วนลดที่ดึงดูด นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Rosa & Yunita (2020) ที่กล่าวว่า ผู้บริโภคชาวอินโดนีเซียนิยมใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ด้านกระบวนการ คือ การบริการจัดส่งอาหารที่ถึง การชำระเงินแบบดิจิทัลที่สะดวกและไม่ต้องใช้เงินสด และความสะดวกในการเลือกสั่งอาหารทางออนไลน์ จากผลการศึกษาและการเปรียบเทียบผลการวิจัยจะเห็นว่า ร้านอาหารออนไลน์มีความเหมาะสมในแง่ของการตลาดที่สามารถตอบโจทย์ทุกด้านในการตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค โดยเฉพาะในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 ที่ลดการสัมผัสและความเสี่ยงของการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เพราะอาหารที่ต้องการ ตั้งแต่เริ่มต้นการซื้อจนกระทั่งการรับอาหาร ผู้บริโภคสามารถเลือกอาหารและตรวจสอบราคาที่ต้องการบนแอปพลิเคชันต่างๆ ผ่านสมาร์ตโฟนส่วนตัว จากนั้นเลือกประเภทและจำนวนอาหารที่ต้องการ พร้อมระบุความต้องการพิเศษอื่น ตรวจสอบจำนวนที่สั่งซื้อและพิจารณาค่าบริการขนส่ง เลือกวิธีชำระเงินผ่านระบบที่น่าเชื่อถือ กดสั่งซื้อ และรอรับอาหาร ณ จุดหมายปลายทาง

ที่กำหนดไว้ตามเวลาที่คาดหวัง จึงถือว่าร้านอาหารออนไลน์เป็นบริการที่สามารถตอบสนองความต้องการด้านการสั่งซื้ออาหารในสถานการณ์โควิด-19 อย่างดีที่สุดทางหนึ่ง

เมื่อพิจารณารายละเอียดรายด้านตามลำดับความสำคัญ ส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19 มากที่สุดคือ ด้านกระบวนการ รองลงมาคือ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ด้านบุคลากร ด้านผลิตภัณฑ์/บริการ และด้านราคา เป็นลำดับท้ายสุด เมื่อพิจารณาความสำคัญของ ด้านกระบวนการ จากผลการแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่เกิดระลอกใหม่ของการแพร่กระจายของเชื้อเป็นระยะๆ รัฐบาลกำหนดมาตรการจำกัดและ/หรืองดการจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มในบริเวณร้าน ทำให้ผู้บริโภคไม่สามารถออกไปรับประทานอาหารนอกบ้านได้ตามปกติ ในขณะที่กระบวนการและขั้นตอนของการใช้บริการสั่งซื้ออาหารออนไลน์จากร้านอาหาร มีความง่าย สะดวกและประหยัดค่าใช้จ่ายได้มาก เมื่อเปรียบเทียบกับการเดินทางออกไปรับประทานอาหารนอกบ้าน และช่วยลดความเสี่ยงการระบาดจากเชื้อโควิด-19 เทคโนโลยีที่ทันสมัยยังช่วยให้ผู้บริโภครู้สึกถึงความปลอดภัยในการชำระเงิน ไม่มีค่าธรรมเนียมการใช้งาน บริการจัดส่งสามารถกำหนดช่วงเวลาส่งและรับได้ การเข้าถึงพนักงานก็สะดวก ทำให้ลดความกังวลของการใช้บริการสำหรับผู้บริโภครายใหม่ที่ยังไม่เคยใช้งานมาก่อนได้มาก สอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐศาสตร์ ปัญญา และวัชรพจน์ ทรัพย์สงวนบุญ (2562) ที่พบว่า การจัดส่งอาหารเดลิเวอรี่สามารถอำนวยความสะดวก ทดแทนการเดินทางไปบริโภคอาหารนอกบ้านได้ดี ในด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงการใช้บริการได้สะดวก หลากหลายช่องทางผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพา โดยการใช้งานผ่านทางสมาร์ตโฟนเป็นช่องทางที่นิยมใช้มากที่สุด สืบเนื่องจากเป็นเครื่องมือที่สามารถพกพาติดตัวไปด้วยได้ทุกที่ มีขนาด

กระทัดรัดและเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและเครือข่ายโทรศัพท์ ทำให้การใช้งานเป็นไปด้วยความสะดวกและได้รับข้อมูลที่ฉับไว ตรวจสอบเส้นทางการจัดส่งอาหารแบบตามตัว (Real time) ทำให้สร้างความน่าเชื่อถือด้านคุณภาพอาหารและความปลอดภัย ด้านการส่งเสริมการตลาดระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19 ผู้ประกอบการร้านอาหารต่างได้รับผลกระทบจากการจำกัดการจำหน่ายอาหารภายในร้าน ทำให้เผชิญกับรายได้ที่ลดลงและรายจ่ายที่เท่าเดิม เกิดการกระตุ้นยอดขายด้วยการสร้างโปรโมชั่นลดและแจกแถม สร้างความน่าสนใจออกมามากมายผ่านทางการขายออนไลน์ ทำให้ผู้บริโภคมีทางเลือกที่มากและหลากหลาย โดยเฉพาะในช่วงเทศกาลสำคัญ ในด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ เป็นส่วนสำคัญหนึ่งที่แสดงให้เห็นให้ผู้บริโภคเห็นและทราบถึงข้อมูลเกี่ยวกับอาหารอันเป็นผลิตภัณฑ์หลักที่ต้องการ ว่ามีความถูกต้อง ชัดเจน และภาพสวยงามน่ารับประทานเพียงใด ทำให้ง่ายต่อการตัดสินใจใช้บริการมากขึ้น ด้านบุคลากร เป็นอีกปัจจัยที่มีความสำคัญมาก พนักงานบริการที่เกี่ยวข้องโดยตรงคือ พนักงานรับสั่งอาหาร และ พนักงานจัดส่งอาหาร พนักงานที่มีความรู้ในเรื่องอาหารเป็นอย่างดี มีอัธยาศัยไมตรีที่ดี สุภาพเรียบร้อย และสะอาดจะยิ่งทำให้ผู้บริโภคประทับใจและเพิ่มจำนวนการใช้บริการได้มากขึ้น โดยเฉพาะในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 พนักงานต้องแสดงความรับผิดชอบด้านการป้องกันตนเอง ความสะอาดและปลอดภัยของอาหาร และสร้างความมั่นใจแก่ผู้บริโภคขณะส่งมอบอาหาร เพื่อให้ผู้บริโภคสบายใจว่าพนักงานจะไม่ใช้พาหนะของเชื้อ ด้านผลิตภัณฑ์/บริการ และด้านราคา เป็นสองด้านที่ผู้บริโภคให้ความสำคัญเป็นอันดับสุดท้าย อาจเป็นเพราะความไม่สะดวกของการออกไปเลือกร้านอาหารรับประทานนอกบ้าน การสร้างระยะห่าง จำนวนผู้ติดเชื้อโควิด-19 ที่เพิ่มขึ้น ฯลฯ ทำให้การเลือกรับประทานอาหารเป็นไปอย่างเรียบง่ายกว่าเดิม และยินยอมต่อราคาในบางคราวเมื่อเทียบกับความสะดวกที่ได้มา เพื่อให้ได้รับประทานอาหารในเวลาและสถานที่ที่ตนต้องการ นอกจากจะช่วยสร้างความปลอดภัยและลดโอกาสของการ

ติดเชื้อโควิด-19 แล้ว ยังช่วยลดเวลาของการเดินทางและ
เพิ่มเวลาให้ทำกิจกรรมอื่นๆ ส่วนตัวได้อีกมากมาย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

การตัดสินใจใช้บริการร้านอาหารออนไลน์ จากผล
การศึกษาพบว่า ผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครนิยมใช้
บริการร้านอาหารออนไลน์ในระหว่างการแพร่ระบาด
โควิด-19 และมีแนวโน้มจะใช้บริการร้านอาหารออนไลน์
ต่อไปในอนาคต จากผลการศึกษา ผู้ประกอบการควรให้
ความสำคัญกับการตลาดโดยใช้สื่อการตลาดและสังคม
ออนไลน์ในการประชาสัมพันธ์ข่าวสารและติดต่อกับลูกค้า
ซึ่งจะส่งผลต่อการตัดสินใจและความตั้งใจกลับไปใช้
บริการซ้ำ เนื่องจากผู้บริโภคมีความเห็นว่า การทำกิจกรรม
หรือธุรกรรมออนไลน์มีความสะดวก รวดเร็ว และค่อนข้าง
เที่ยงตรง ดังนั้น ถ้าสถานประกอบการสามารถจัดการและ
พัฒนาระบบการบริการ การปฏิสัมพันธ์กับลูกค้า การจัดส่ง
รวมถึงการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ทันสมัย จะส่งผล
ต่อการตัดสินใจเลือกซื้อและใช้บริการซ้ำต่อไปในอนาคต
นอกจากนี้ ยังมีโอกาสที่ผู้บริโภคจะเกิดความภักดีต่อ
อาหารหรือร้านอาหาร และสร้างการรับรู้ต่อผู้อื่นด้วยการ
แนะนำ บอกต่อ หรือรีวิวอาหารและบริการ ทำให้เกิดการ
ขายได้อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป ผู้ศึกษาควรเพิ่มเครื่อง
มือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในรูปแบบอื่น ๆ เช่น การ
สัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อให้ข้อมูลมีความเฉพาะเจาะจงมาก
ยิ่งขึ้น และควรศึกษาปัจจัยในด้านอื่น ๆ เช่น อุปสรรคและ
ปัญหาของการใช้บริการ หรือคุณภาพการบริการของร้าน
อาหารออนไลน์ เพื่อให้ทราบปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจ
ของผู้บริโภคได้อย่างครบถ้วน

เอกสารอ้างอิง

- ชนิภา ช่วยระดม. (2561). ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด
ที่ส่งผลต่อการเลือกใช้บริการสั่งซื้ออาหารผ่าน
Food Panda Application ในเขตกรุงเทพมหานคร.
*วารสารธุรกิจและสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
รามคำแหง*, 1(2), 43-55.
- ณัฐศาสตร์ ปัญญา และ วัชรพจน์ ทรัพย์สงวนบุญ.
(2562). ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้บริการ
อาหารตามสั่งแบบจัดส่ง. *วารสารเศรษฐศาสตร์และ
บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 11(1), 53-66.
- วิริยา จันทรทอง และ ไพบุลย์ อาชารุ่งโรจน์. (2563).
*ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีความสัมพันธ์กับ
พฤติกรรมการสั่งซื้ออาหารออนไลน์ผ่านฟู้ดแพนด้า
ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร*. สืบค้น 14
สิงหาคม 2564, จาก <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/714>
- เวิร์คพอยท์. โควิดระลอก 3 ผลกระทบต่อคนไทยไม่ใช่เรื่อง
ตลก. สืบค้น 14 สิงหาคม 2564, จาก <https://workpointtoday.com/impact-of-covid/>
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. ETDA เผย
คน Gen-Y สั่งอาหารออนไลน์มากที่สุด และกว่า
40% สั่งเพราะหวั่นโควิด-19. สืบค้น 24 เมษายน
2563, จาก <https://www.etda.or.th/th/https://www-etda-or-th/th/newsevents/pr-news/Online-Food-Delivery-Survey-2020.aspx>
- Altay, B. C., Okumuş, A., & Mercangöz, B. A. (2021).
An intelligent approach for analyzing the
impacts of the COVID-19 pandemic on
marketing mix elements (7Ps) of the on-
demand grocery delivery service. *Complex
& Intelligent Systems*, 1-12.
- Bagozzi, R.P. (1986). *Principles of marketing
management*. Chicago: Science Research
Associates.

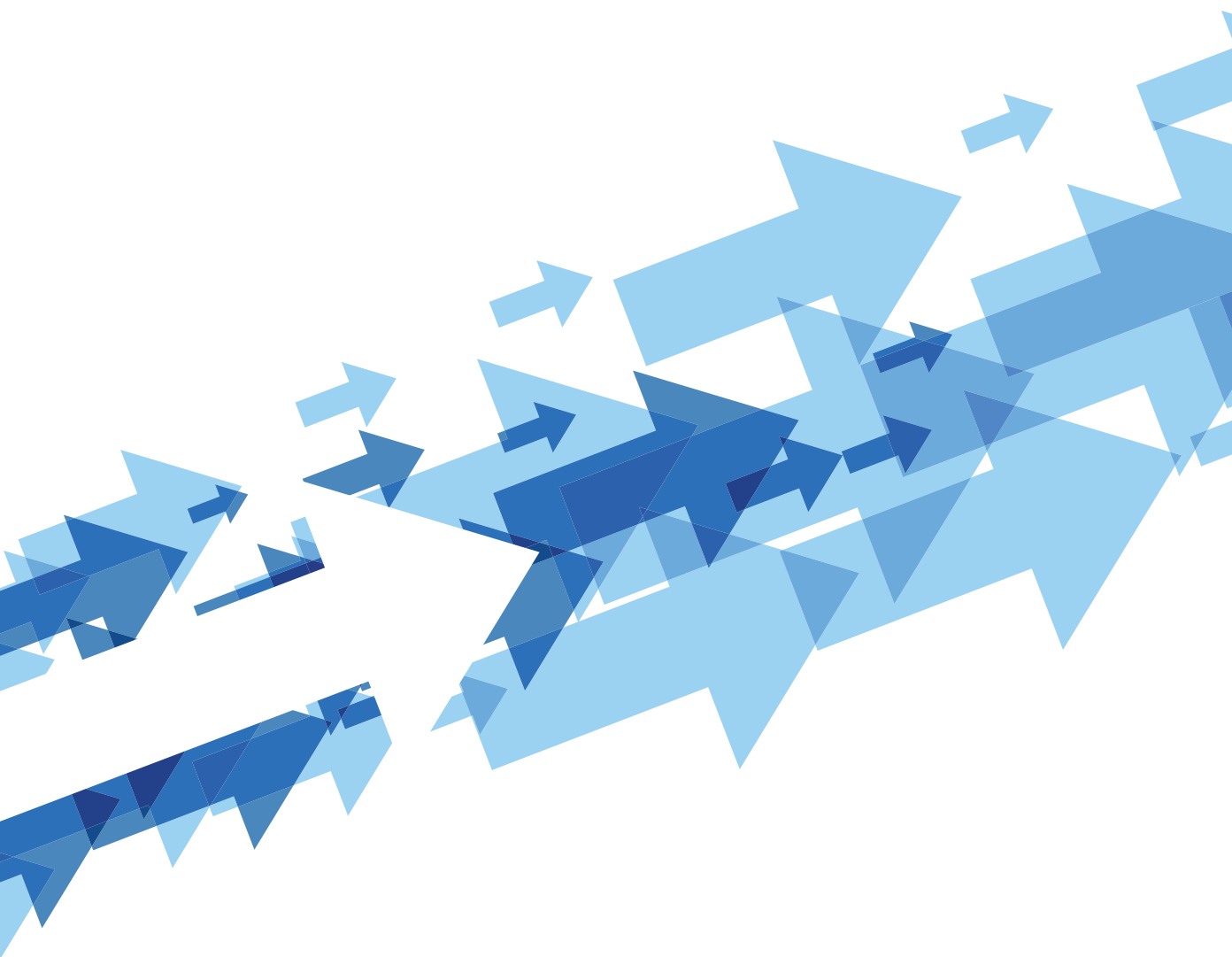
- Bujang, M. A., Sa'at, N., & Bakar, T. M. I. T. A. (2017). Determination of minimum sample size requirement for multiple linear regression and analysis of covariance based on experimental and non-experimental studies. *Epidemiology, Biostatistics and Public Health*, 14(3).
- Churchill, GA & Peter, JP. (1998). *Marketing: Creating Value for Customers*. Boston: Irwin/McGraw-Hill.
- Hawkins, D.I. & Mothersbaugh, D.L. (2013). *Consumer Behavior: building marketing strategy*. New York: McGraw-Hill Irwin.
- Kotler, P. (2000). *Marketing Management*. New Jersey: Prentice Hall.
- Mehrabian A. & Russell JA. (1974). The Basic Emotional Impact of Environments. *Perceptual and Motor Skills*. 38(1), 283-301.
- Mehroli, S., Alagarsamy, S., & Solaikutty, V.M. (2021). Customers response to online food delivery services during COVID-19 outbreak using binary logistic regression. *International Journal of Consumer Studies*, 45(3), 396-408.
- Nunnally, J.C. & Benstein, I.H. (1994). *Psychometric Theory*. (3rd ed.). McGraw-Hill.
- Payne, J. W., Bettman, J. R., & Johnson, E. J. (1993). *The adaptive decision maker*. Cambridge University Press.
- Prasetyo, Y.T., Tanto, H., Mariyanto, M., Hanjaya, C., Young, M.N., Persada, S.F., ...& Redi, A.A.N.P. (2021). Factors affecting customer satisfaction and loyalty in online food delivery service during the covid-19 pandemic: Its relation with open innovation. *Journal of Open Innovation*, 7(1), 76.
- Rosa, A., & Yunita, D. (2020). *Consumer Decision on Online Food Delivery*. Sriwijaya Economics, Accounting, and Business Conference (SEABC 2019). Atlantis Press.
- Solomon, M.R., Russelly, R.B & Previte, J. (2013). *Consumer Behavior: Buying, having and being*. London: Prentice Hall.
- Stern, H. (1962). The significance of impulse buying today. *Journal of Marketing*, 26, 59-63.
- Walter J. M. (1978). *Kickert: Fuzzy Theories of Decision Making*. Boston: Martinus Nighoff.
- Woodworth, R. S., & Schlosberg, H. (1954). *Experimental psychology* (3rd Revised & Reset ed.). Methuen & Co. Ltd.



JOURNAL OF GRADUATE STUDIES
AND SOCIAL SCIENCES

UTTARADIT

RAJABHAT UNIVERSITY





การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักชาวเขา เพื่อเพิ่มช่องทางการตลาดสำหรับกลุ่มผ้าปัก ชาวเขา บ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร

DEVELOPMENT OF SOUVENIR PRODUCT FROM HILL TRIBE TEXTILE
EMBROIDERED CRAFT FABRIC TO ENHANCE MARKETING CHANNELS FOR
THE EMBROIDERY GROUPS OF BAN KHLONG TOEI, KHLONG LAN,
KAMPHAENG PHET PROVINCE

ถมรัตน์ เงินทอง*

Thomrat Hgernthong

เพชรรา บุดสีทา**

Petchara Budseeta

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักชาวเขาเพื่อเพิ่มช่องทางการตลาดสำหรับกลุ่มผ้าปักชาวเขаб้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากผ้าปักชาวเขาชนเผ่าเมี่ยน พัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักฯ และเพื่อศึกษาผลที่เกิดกับชาวเขบบ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม โดยเก็บข้อมูลจากสมาชิกกลุ่มผ้าปักชาวเขบบ้านคลองเตย จำนวน 25 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการปักผ้า นักวิชาการด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ปักผ้า นักวิชาการด้านการตลาด เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสัมภาษณ์แบบประเมินผลิตภัณฑ์ปักผ้า วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย พบว่า หญิงชนเผ่าเมี่ยน ใช้เวลารว่างจากการทำการเกษตร จะทำการปักผ้าตามภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดมายังปัจจุบัน ปักผ้าใช้เป็นเครื่องนุ่งห่ม ปักผ้าผืนเพื่อจัดจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า ปัญหาจากการจำหน่ายผ้าปักเป็นผืนผ้า ราคาค่อนข้างสูง ผู้ซื้อจะต้องนำผ้าผืนไปตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าสำเร็จรูปอีกต่อหนึ่ง กลุ่มผ้าปักชาวเขาชนเผ่าเมี่ยนมีความต้องการพัฒนาผ้าปักที่ได้จากการทอเป็นผืนผ้า มาเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากผ้าปักของชนเผ่าเมี่ยนเพื่อจัดจำหน่าย โดยผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักประกอบด้วย กระเป๋าสะตางค์ กระเป๋าสะพาย กระเป๋ามะเฟือง กระเป๋าใส่พวงกุญแจ เสื้อคลุมผ้าปักและต่างหูผ้าปัก ผลการประเมินผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักชาวเขบบ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักได้ผ่านการผสมสีที่โดดเด่นน่าสนใจสามารถใช้สอยได้ตามวัตถุประสงค์ อีกทั้งมีรูปแบบผลิตภัณฑ์และลวดลายที่แสดงอัตลักษณ์ของ



* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการตลาด คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

** รองศาสตราจารย์ สาขาวิชาบริหารธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

ชนเผ่าเมี่ยน และชุมชนชาวเขาเผ่าเมี่ยน ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์จากการผลิตผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปัก ทำให้มีรายได้เพิ่มขึ้น และมีช่องทางการจัดจำหน่าย ณ งานแสดงสินค้าทั้งหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนจัดให้ชุมชนนำผลิตภัณฑ์ไปจัดจำหน่าย

คำสำคัญ: การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก, ช่องทางจัดจำหน่าย, กลุ่มผ้าปักชาวเขา

ABSTRACT

This research aims to study conditions, problems, and development requirements of souvenir products from hill tribe textile embroidered craft fabric of the Mien. To develop embroidered souvenir products and To evaluate the embroidered souvenir products. To study the effects on the hill tribe of Ban Khlong Toei, Khlong Lan, Kamphaeng Phet Province. This study used qualitative research and participatory action research methods. Data were collected from 25 members of the Ban Khlong Toei embroidery group, the experts of embroidery, academicians of embroidery product design, and marketing scholar. Analyze data by using the content analysis technique.

The findings were that: The Mien women spend their free time on embroidering along the wisdom transmitted from the previous generation to the current generation. The purpose of embroidery was to use as a garment and to sell to tribal cultural tourists who visited the village. The problems of selling embroidered fabric as a cloth, it was relatively high-priced, and customers have to bring them to the tailor shop to get a ready-made garment. The Mien embroidery group is required to develop an embroidered fabric from canvas cloth into a productive embroidered souvenir for distribution purposes. Embroidered souvenir products were included a wallet, shoulder bag, tote bag, key pouch, embroidered robes, and embroidered earrings. Evaluation results of embroidered souvenirs of hill tribe embroidery group of Ban Khlong Toei, Khlong Lan, Kamphaeng Phet Province revealed that the embroidered souvenir products made with a combination of striking colors. Able to use for any purpose, and there were product designs and patterns that represent the Mien identity. and the Mien hill tribe community spent their free time productively by producing embroidered souvenir that increased revenue. There were distribution channels at trade fairs arranged by the government and private agencies for bringing their unique products to distribute.

Keywords: Develop embroidered souvenir products/ Marketing channels / The Embroidery Groups

บทนำ

การพัฒนาท้องถิ่นเป็นพันธกิจหนึ่งที่คณะวิทยาการจัดการให้ความสำคัญและต้องปฏิบัติตามพันธกิจของมหาวิทยาลัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลิตภัณฑ์ชุมชน เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมและสร้างรายได้ให้กับชุมชน การส่งเสริมผลิตภัณฑ์ชุมชนให้สามารถยกระดับสู่ผลิตภัณฑ์หนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) หรือการส่งเสริมให้ผลิตภัณฑ์ที่ได้ OTOP ซึ่งในการสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนท้องถิ่น ดังนั้น คณะวิทยาการจัดการ ซึ่งมีวิทยาการทางด้านการบริหารจัดการธุรกิจและการตลาด จึงเป็นอีกหนึ่งศักยภาพทางวิชาการและวิชาชีพที่สามารถส่งเสริมชุมชนให้มีการพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ชุมชนได้อย่างเป็นรูปธรรม ศูนย์วัฒนธรรมชาวเขา เป็นสถานที่ท่องเที่ยวแห่งหนึ่ง ตั้งอยู่ที่หมู่ที่ 1 ตำบลคลองลานพัฒนา อำเภอลองลาน ห่างจากจังหวัดกำแพงเพชร 60 กิโลเมตร เป็นแหล่งศูนย์กลางข้อมูลการท่องเที่ยวชาวเขา และรวบรวมวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีของชาวเขาจำนวน 6 เผ่า คือ ม้ง เย้า มูเซอ ลีซอ กะเหรี่ยง และลัวะ รวมทั้งมีบ้านพักไว้บริการให้กับนักท่องเที่ยว โดยได้จำลองบ้านของชาวเขาเข้าอยู่ในศูนย์วัฒนธรรมชาวเขาหมู่บ้านตลอดทั้งมีพื้นที่กางเต็นท์และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ จัดให้มีการแสดงของเยาวชนชนเผ่าม้ง เย้า และลีซอ ไว้ให้นักท่องเที่ยวชมวิถีชีวิตของชาวเขาเผ่าต่าง ๆ และมีสินค้าหัตถกรรมผ้าปักเครื่องเงินของชาวเขาจำหน่าย เป็นของที่ระลึกให้กับนักท่องเที่ยว

ตามที่ศูนย์พัฒนาราชภูมบนพื้นที่สูงจังหวัดกำแพงเพชร มีบทบาทภารกิจในการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพและคุณภาพชีวิตของราชภูมบนพื้นที่สูงดูแลกลุ่มเป้าหมายราชภูมบนพื้นที่สูง จำนวน 6 อำเภอ 6 ชนเผ่า 11,584 คน โดยชนเผ่ามีประชากรจำนวน 3,397 คน ซึ่งเป็นชนเผ่าที่มีจำนวนประชากรเป็นอันดับ 2 ของชนเผ่าในจังหวัดกำแพงเพชร จึงได้มีการดำเนินการจัดตั้งสภาวัฒนธรรมชนเผ่าอ้าวเมียนจังหวัดกำแพงเพชรขึ้นเพื่อส่งเสริมให้เกิดการรวมกลุ่มในการอนุรักษ์ พื้นฟู ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชนเผ่าอ้าวเมียน อาทิ การ

นับถือบรรพบุรุษ พิธีกรรม ภาษา การแต่งกาย และสมุนไพร เพื่อการสร้างความเข้มแข็งให้คงอยู่ ส่งเสริมการท่องเที่ยวภูมิวัฒนธรรม และส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงให้กับชุมชนบนพื้นที่สูง (สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดกำแพงเพชร, 2561)

ผ้าปักของชนเผ่าเมียนมีเอกลักษณ์และวิธีปักที่ไม่เหมือนใครมีรูปแบบและวิธีการปักคล้ายการปักโครสต์ แต่วิธีการปักลายจะเริ่มจากด้านหลังขึ้นมาข้างหน้า (ด้านที่แสดงลายผ้า) ซึ่งเป็นลักษณะพิเศษของผ้าปักเมียน กลุ่มผ้าปักชาวเขาบ้านคลองเตย ตั้งอยู่ที่ 77/7 หมู่ 9 ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร มีสมาชิกจำนวน 93 คน โดยมีนางเหมยเซ็ง อยู่สุภาพ เป็นประธานกลุ่มโดยเกิดจากการระดมเงินทุนจากสมาชิกในกลุ่มคนละ 100 บาท ซึ่งการรวมตัวกันของสมาชิกมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมอาชีพ

ผ้าปักชาวเขาเผ่าเมียน ที่นำเอาภูมิปัญญาของชาวเขาเผ่าเมียนมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ผ้าปักชาวเขаб้านคลองเตย ซึ่งปัจจุบันกลุ่มผ้าปักชาวเขаб้านคลองเตยได้ผลิตและแปรรูป ชุดผ้าชนเผ่าเมียน ผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ ได้แก่ ผ้าปูโต๊ะ กระเป๋าสตางค์ และย่ามใส่ของ เป็นต้น โดยมีเทศบาลตำบลคลองลานพัฒนาสนับสนุนและส่งเสริมการดำเนินงานของกลุ่มผ้าปักชาวเขаб้านคลองเตย ในด้านงบประมาณและการจัดจำหน่าย ซึ่งจากการลงพื้นที่ของนักวิจัย พบว่า ผลิตภัณฑ์ผ้าปักชาวเขาเผ่าเมียนยังไม่มี ความหลากหลาย ส่วนใหญ่ของผลิตภัณฑ์ผ้าปักจะเป็นผืนใหญ่ ๆ ที่จะต้องนำไปตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าสวมใส่ และจะต้องใช้เวลาจำนวนมากในการปักผ้าผืนใหญ่ ส่งผลให้ราคาของผ้าปักแต่ละผืนจะมีราคาจำหน่ายสูง ทั้งนี้ยังไม่มีผ้าปักที่สามารถจัดทำเป็นของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวชมวัฒนธรรมของชนเผ่าได้ จึงทำให้มีข้อจำกัดทางด้านการขยายตลาดให้กว้าง อีกทั้งยังไม่มีสินค้าร่วมสมัยที่สามารถขยายไปยังตลาดใหม่ได้ ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักชาวเขาเพื่อเพิ่มช่องทางการตลาดสำหรับกลุ่มผ้าปักชาวเขаб้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร ทั้งนี้

ผลการวิจัยจะทำให้ผลิตภัณฑ์ผ้าปักของกลุ่มฯ สามารถสร้างรายได้ให้กับสมาชิกกลุ่มฯ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากผ้าปักชาวเขาชนเผ่าเมี่ยน บ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร
2. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักชาวเขา บ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร
3. เพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้นกับชาวเขาบ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีขอบเขตเนื้อหา คือ 1. สภาพ ปัญหา และความต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากผ้าปักชาวเขาชนเผ่าเมี่ยน บ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร 2. การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักชาวเขา ประกอบด้วย ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ และลวดลาย ด้านวัสดุในการผลิต ด้านรูปแบบและสีสันทัน การทำหน้าที่ใช้สอย ด้านการทำหน้าที่ในการสื่อเอกลักษณ์ชนเผ่า และประเมินผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักชาวเขาบ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร 3. ผลที่เกิดขึ้นกับชาวเขาบ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร มีวิธีการดำเนินการวิจัย 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากผ้าปักชาวเขาชนเผ่าเมี่ยน บ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร ด้วยการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับสภาพการดำเนินงานกลุ่มปักผ้าของชนเผ่าเมี่ยน ปัญหาที่เกิดจากการดำเนินงานกลุ่มปักผ้าของชนเผ่าเมี่ยน และความต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากผ้าปักชาวเขา ชนเผ่าเมี่ยน บ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร ตลอดจนข้อเสนอแนะอื่นๆกับประธาน หรือ รองประธาน

และสมาชิกกลุ่มผ้าปักชาวเขาบ้านคลองเตย ที่ปักผ้าของชนเผ่าเมี่ยน จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างทั้งนี้ได้นำแบบสัมภาษณ์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์และการตลาดตรวจสอบ วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ขั้นตอนที่ 2 พัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักชาวเขาบ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร โดยการประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมประกอบด้วย สมาชิกกลุ่มผ้าปักชาวเขาบ้านคลองเตยที่ปักผ้าของชนเผ่าเมี่ยน จำนวน 25 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการปักผ้า จำนวน 4 คน นักวิชาการด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ปักผ้า จำนวน 2 คน นักวิชาการด้านการตลาด จำนวน 3 คนในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบผลิตภัณฑ์ และลวดลาย วัสดุในการผลิต รูปแบบและสีสันทัน การทำหน้าที่ใช้สอย การทำหน้าที่ในการสื่อเอกลักษณ์ชนเผ่า ซึ่งสอดคล้องกับความเป็นอยู่ วัฒนธรรม รสนิยม เศรษฐกิจ มีคุณค่า ความงาม ร่วมสมัย ประณีต นำไปกำหนดลวดลายและรูปแบบผลิตภัณฑ์ คัดเลือกแบบลายประเภทผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จนได้เป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบผ้าปักชาวเขาชนเผ่าเมี่ยนเพื่อเป็นของที่ระลึก วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลที่เกิดขึ้นกับชาวเขาบ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร ด้วยการสัมภาษณ์ ประธาน หรือ รองประธาน และสมาชิกกลุ่มผ้าปักชาวเขาบ้านคลองเตย ที่ปักผ้าของชนเผ่าเมี่ยน จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ประกอบด้วยรายได้ และช่องทางจัดจำหน่ายหลังจากการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างทั้งนี้ได้นำแบบสัมภาษณ์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์และการตลาดตรวจสอบ วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการ พัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากผ้าปักชาวเขา ชนเผ่าเมี่ยน บ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร

1.1 ผลการศึกษาสภาพการดำเนินการผลิต ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากผ้าปักชาวเขาชนเผ่าเมี่ยน บ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า กลุ่มผ้าปักชาวเขаб้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร เกิดจากการระดมเงินทุนจากสมาชิกในกลุ่ม คนละ 100 บาท มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมอาชีพผ้าปักชาวเขาเผ่าเมี่ยน ที่นำเอาภูมิปัญญาของชาวเขาเผ่าเมี่ยนมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ผ้าปักชาวเขาบ้านคลองเตย ซึ่งปัจจุบันกลุ่มผ้าปักชาวเขาบ้านคลองเตยผลิตและแปรรูปผ้าชนเผ่าเมี่ยน ผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ ได้แก่ ผ้าปูโต๊ะ กระเป๋าตุงต่าง และย่ามใส่ของ เป็นต้น ลักษณะของผ้าปักชาวเขาเผ่าเมี่ยน บ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร จะเป็นผ้าผืนเพื่อนำมาประกอบเป็นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของชนเผ่า สภาพการดำเนินการผลิตผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากผ้าปักชาวเขาชนเผ่าเมี่ยน บ้านคลองเตย พบว่า เนื่องจากหญิงชนเผ่าเมี่ยน ใช้เวลาร่วมจากการทำการเกษตร จะทำการปักผ้าตามภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดมายังปัจจุบัน นอกจากจะปักผ้าใช้เป็นเครื่องนุ่งห่ม ให้กับสมาชิกภายในครอบครัวแล้ว หญิงชนเผ่าเมี่ยน ยังทำการปักผ้าผืนเพื่อจัดจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชมชนเผ่าชน บ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งสภาพการผลิตผลิตภัณฑ์ผ้าปักชุมชนเผ่าเมี่ยน มีดังนี้



ภาพที่ 1 ผ้าผืน ผ้าปักของชนเผ่าเมี่ยน
(ขนาดของผืนผ้าขนาดกว้าง 14 นิ้ว ยาว 20 นิ้ว)

1.2 ผลการศึกษาปัญหาการผลิตผลิตภัณฑ์ ผ้าปักชาวเขาชนเผ่าเมี่ยน บ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ขนาดของผืนผ้าขนาดกว้าง 14 นิ้ว ยาว 20 นิ้ว ใช้เวลาประมาณ 1 สัปดาห์ ราคาผ้าผืน ผืนละ 800-1,200 บาท ซึ่งราคาผ้าปักที่สำเร็จแล้วกับไม่คุ้มกับค่าแรงงานในการปักผ้า แต่เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และมีรายได้เสริม

นอกจากลายผ้ารูปแบบต่าง ๆ แล้ว กลุ่มแม่บ้านยังพัฒนาฝีมือด้วยการปักลายผ้าผืนใหญ่สำหรับนำไปตัดเป็นกระโปรง หรือทำเป็นผ้าปูโต๊ะ ขนาดหน้ากว้าง 1 เมตร ยาว 1.50 เมตร ใช้เวลาปักประมาณ 3 เดือนต่อหนึ่งผืน ราคาคนไทยผืนละ 2,500 - 4,000 บาท ซึ่งผ้าผืนใหญ่นั้นต้องใช้ความละเอียดมาก เนื่องจากมีลายมาก

สรุปปัญหาจากการจำหน่ายผ้าปักเป็นผืนผ้า ราคาค่อนข้างสูง ทำให้ผู้ซื้อไม่สามารถซื้อได้ อีกทั้งต้องใช้ระยะเวลาในการผลิตผ้าผืนยาวนานอีกด้วย ซึ่งผู้ซื้อผ้าผืนจะต้องนำผ้าผืนไปตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าสำเร็จรูปอีกต่อหนึ่ง

1.3 ผลการศึกษาความต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากผ้าปักชาวเขา ชนเผ่าเมี่ยน บ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า กลุ่มผ้าปักชาวเขาชนเผ่าเมี่ยน บ้านคลองเตย มีความต้องการพัฒนา ผ้าปักที่ได้จากการทอเป็นผืนผ้า มาเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากผ้าปักชาวเขา ชนเผ่าเมี่ยน โดยมีรูปแบบหลากหลาย พัฒนาและปรับปรุงเป็นผลิตภัณฑ์ เพื่อจำหน่ายเป็นรายได้ของครัวเรือน ต้องการพัฒนาโดยออกแบบลายปักใหม่ให้มีการผสมผสานกันระหว่างลายปักแบบเก่า โดยมีลวดลายและการใช้สีบนผ้าปักมีการออกแบบที่ทันสมัยเพิ่มความสวยงามให้กับเสื้อและการใช้สีตามแบบสมัยใหม่ หรือเลือกใช้สีตามความนิยมของนักท่องเที่ยว ผ้าปักชนเผ่าเมี่ยนที่ได้พัฒนาขึ้นใหม่ให้มีความสวยงาม และยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของผ้าปักเมี่ยน เช่น กระเป๋า เสื้อผ้าตุ๊กตา รองเท้า สิ่งของประดับ เป็นต้น

2. ผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักชาวเขา สำหรับกลุ่มผ้าปักชาวเขาบ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร

ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักชาวเขา สำหรับกลุ่มผ้าปักชาวเขаб้านคลองเตย โดยนำชุมชนเผ่าเมี่ยนมาใช้ร่วมในการออกแบบ ผู้วิจัยจะใช้ผ้าปักของชุมชนที่มีอยู่มาดำเนินการออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก เนื่องจากได้สัมภาษณ์กลุ่มผู้ซื้อในแหล่งท่องเที่ยวให้ความเห็นว่า ผ้าปักของชาวเขาเผ่าเมี่ยนมีความสวยงาม มีสีสันที่โดดเด่น และยังพบว่ากลุ่มที่ซื้อส่วนใหญ่เป็นวัยทำงาน มีศักยภาพในการซื้อและเป็นกลุ่มที่ต้องการซื้อของฝากเสมอ ดังนั้น การออกแบบของที่ระลึกจะนำผ้าปักมาใช้เป็นหลัก หรือเป็นองค์ประกอบของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกมาประกอบด้วย เพื่อความสวยงามและสื่อเอกลักษณ์ชนเผ่า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักชาวเขา ดังนี้



ภาพที่ 2 กระเป๋าต่างค์ ที่ผลิตจากผ้าปัก



ภาพที่ 3 กระเป๋าเป้สะพายรัดเอว ที่ผลิตจากผ้าปัก



ภาพที่ 4 กระเป๋ามะเฟือง



ภาพที่ 5 พวงกุญแจ key cover



ภาพที่ 6 เสื้อคลุมผ้าปัก



ภาพที่ 7 ต่างหูผ้าปัก

ผลการประเมินผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักชาวเขาบ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร ดังนี้

1. ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์และลวดลาย

รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความร่วมสมัย ได้ผลสรุปคือ ผลิตภัณฑ์ต้องสามารถใช้สอยได้จริง สื่อภาพชนเผ่าได้ชัดเจน และสามารถใส่สอยได้ในชีวิตประจำวันและต้องสามารถสวมใส่ได้อย่างมั่นใจ สื่อเอกลักษณ์ชนเผ่าเมี่ยนมีลวดลายเป็นส่วนประกอบ เนื่องจากมีความประณีตสวยงาม ความชัดเจนของชนเผ่าได้ สามารถแสดง

เอกลักษณ์ได้ชัดเจนและการแสดงวิถีประเพณีต่าง ๆ สามารถโน้มน้าวให้คนมาดูท่องเที่ยว มากที่สุด ผู้วิจัยได้เลือกเฉพาะส่วนของลวดลายซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องแต่งกายมาเป็นองค์ประกอบของผลิตภัณฑ์ที่ระลึกที่ต้องการ สื่อในด้านเอกลักษณ์ชนเผ่า

2. ด้านวัสดุในการผลิต

วัสดุในการผลิตของที่ระลึกประกอบด้วยวัสดุประเภทผ้าผืน ผ้าปัก เส้นด้าย ชิป เครื่องเงิน ซึ่งส่วนหนึ่งได้จากการซื้อผ้าผืนจากจังหวัดเชียงใหม่ และได้จากการนำผ้าผืนมาปักเป็นลวดลายด้วยเส้นด้ายที่มีสีสรร มาออกแบบเป็นของที่ระลึกได้จำนวน 6 รูปแบบ

3. ด้านรูปแบบและสีสรร

ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่าเมี่ยน ประกอบด้วย กระเป๋าสตางค์ กระเป๋าสะพายสายเดี่ยว กระเป๋าสะพายทรงมะเฟือง พวงกุญแจ เสื้อคลุมไหล่ และต่างหูผ้าปัก รวมทั้งสิ้น 6 รูปแบบ ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบตามกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทฤษฎีโดยนักออกแบบที่เป็นผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้นำให้ชุมชนชนเผ่าเมี่ยนเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบและปฏิบัติการออกแบบในหลายประเด็น เพื่อให้ได้รูปทรงใหม่ในด้านความแตกต่างจากที่มีขายอยู่ในท้องตลาดทั่วไป การรู้จักค่าของความงามด้วยรูปร่างรูปทรงของวัตถุต่าง ๆ และนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ความต้องการของผู้บริโภคในด้านต่างๆ มาใช้ร่วมกันกับทฤษฎีต่าง ๆ การพิจารณาด้านความสวยงามของรูปแบบ ผสมผสานของวัสดุต่าง ๆ คือ วัสดุผ้าผืน ผ้าปักของชนเผ่าเมี่ยนร่วมกัน การผสมสีสรรที่โดดเด่น น่าสนใจทั้งจากลายชนเผ่า การผสมผสานลวดลาย เป็นการเพิ่มคุณค่าด้านความงามของรูปแบบและการผสมผสานวัสดุเป็นการเพิ่มความแข็งแรง คงทน

4. ด้านการทำหน้าที่และการใช้สอย

กระเป๋าสะพาย มีประโยชน์ในการใช้เก็บสัมภาระส่วนตัวต่างๆ ในปัจจุบันมีความสำคัญกับคนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะกลุ่มสตรี กระเป๋าจะมีความสำคัญโดยจัดเป็นส่วนหนึ่งของการแต่งตัวด้วยเพื่อเสริมสร้าง บุคลิก ดังนั้นรูปแบบกระเป๋าจึงต้องอิงตามกระแสแฟชั่นในปัจจุบันและ

แนวโน้มอนาคตด้วย นอกจากนี้ ประโยชน์ของกระเป๋ายังทำหน้าที่เสริมได้หลายประการ เช่น ใช้เสริมความมั่นใจได้ โดยบางคนเมื่อจะ ออกจากบ้านหากขาดกระเป๋าจะรู้สึกไม่มั่นใจจึงต้องสะพายกระเป๋าไว้ตลอดเวลา หรืออาจใช้บังแดดได้ ในยามฉุกเฉิน สารพัด ส่วนรูปแบบกระเป๋าในปัจจุบันมักพบในรูปแบบกระเป๋าสะพายไหล่หรือสะพายไหล่ ขนาดกะทัดรัดมีสายกระเป๋ายาวพอประมาณ โดยจะนิยมในกลุ่มสตรี เป็นต้น ส่วนเสื้อเสื้อคลุม มีหน้าที่ที่สำคัญและโดดเด่นจากการทำหน้าที่ปกป้อง ห่อหุ้มร่างกายจากสภาพ ภูมิอากาศที่เปลี่ยนแปลง หรือภัยจากแมลง สัตว์ต่าง ๆ ความสุภาพ ในสถานที่นั้น ๆ การดึงดูดความ สนใจจากรูปแบบของเสื้อผารวมทั้งยังแสดงถึงรสนิยมของแต่ละบุคคลได้ด้วย ต่างหู ซึ่งเป็นเครื่องประดับผ้าที่มีสีสรรโดดเด่น น้ำหนักเบา สวยงาม และ พวงกุญแจจากผ้าปักเป็นองค์ประกอบ สามารถเก็บกุญแจได้อย่างกระชับรัด สวยงาม

5. ด้านการทำหน้าที่ในการสื่อเอกลักษณ์ชนเผ่า

ผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่าประเภทกระเป๋าสะพาย กระเป๋าสตางค์ เสื้อคลุม ต่างหูและพวงกุญแจ ที่แสดงเอกลักษณ์ชนเผ่าจากประเพณีวัฒนธรรม การแต่งกายเนื่องจากมีความเป็นเอกลักษณ์ของตนเองที่มี ความโดดเด่น สวยงาม เป็นที่สะดุดตาต่อผู้พบเห็น โดยผู้บริโภคทั่วไปสามารถมองเห็นเด่นชัดและสัมผัส ได้จากสายตาในขณะเดียวกันด้วยประเภทผลิตภัณฑ์เป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถใช้สอยได้ทุกกลุ่มเป้าหมาย

3. ผลที่เกิดกับชาวเขาบ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร

หลังจากได้รับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ระลึกชนเผ่าพบว่า ชุมชนชาวเขาเผ่าเมี่ยน มีรายได้เพิ่มขึ้นจากการทำผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากเดิมไม่มีรายได้ หรือมีรายได้เพียงเดือนละไม่เกิน 1,000 บาท แต่เมื่อได้พัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ถูกคามีโอกาสได้เลือกซื้อมากขึ้น และราคาไม่แพงนัก สามารถซื้อเป็นของฝาก ของที่ระลึกได้ ส่งผลให้ชุมชนมีงานทำในช่วงเวลาว่างจากการทำไร่ ทำสวน มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนไม่ต่ำกว่า 5,000 บาทต่อเดือน และจำนวน

ช่องทางการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ผ้าปักของชนชาวเขาด้านคลองเตย นอกจากจะเป็นนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวชุมชน ณ ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชรแล้ว ยังมีช่องทางการจัดจำหน่าย ณ งานแสดงสินค้าซึ่งเป็นงานประจำปีของจังหวัดกำแพงเพชร คือ งานสารทไทยกล้วยไข่เมืองกำแพง งานนพพระเล่นเพลง งานเทศกาลกินกล้วยเมืองกำแพง ชุมแสดงสินค้าชุมชนเมืองกำแพงเพชรที่หน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนจัดให้ชุมชนนำผลิตภัณฑ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนไปจัดจำหน่าย

อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักชาวเขา สำหรับกลุ่มผ้าปักชาวเขาด้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักชาวเขา สำหรับกลุ่มผ้าปักชาวเขาด้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร โดยนำชุมชนเผ่าเมี่ยนมาใช้ร่วมในการออกแบบ ซึ่งกลุ่มผู้ซื้อในแหล่งท่องเที่ยวมีความต้องการผ้าปักของชาวเขาเผ่าเมี่ยนมีความสวยงาม มีสีสันที่โดดเด่น สามารถซื้อเป็นของฝากได้ การออกแบบของที่ระลึกจะนำ ผ้าปักมาใช้เป็นหลัก หรือเป็นองค์ประกอบของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกมาประกอบด้วย เพื่อความสวยงามและสื่อเอกลักษณ์ชนเผ่า ประกอบด้วย กระเป๋าสตางค์ กระเป๋าสะพาย กระเป๋ามะเฟือง กระเป๋าใส่พวงกุญแจ เสื้อคลุมผ้าปักและต่างหูผ้าปัก สอดคล้องกับงานวิจัยของกฤษฎากร เชื่อมกลาง วัชระ วชิรภัทรกุล วีระ เนตรทิพย์ และปราโมทย์ ปินสกุล (2559, น.120-121) ทำวิจัยเรื่องการออกแบบและผลิตผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเซรามิกส์เพื่อเป็นสินค้าสำหรับส่งเสริมศักยภาพด้านการท่องเที่ยวจังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งผ่านกระบวนการการออกแบบและผลิตของที่ระลึกเซรามิกส์ให้มีคุณค่าทางความงาม ความคิด และประโยชน์ใช้สอยควบคู่กันไป เพื่อค้นหาอัตลักษณ์ของจังหวัดบุรีรัมย์ในทุกมิติทำการร่วมกันสรุปแนวคิด จากนั้นจึงดำเนินการออกแบบ โดยนำแนวความคิดที่ผ่านการ

วิเคราะห์สังเคราะห์ร่วมกัน และนำมาปรับปรุงแก้ไขปัญหาต่าง ๆ อันเกิดขึ้นจากการออกแบบ ซึ่งงานวิจัยการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ้าปักชาวเขา สำหรับกลุ่มผ้าปักชาวเขาด้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชรได้ดำเนินการด้วยกระบวนการให้มีคุณค่าทางความงาม ความคิด และประโยชน์ใช้สอยควบคู่กันไป เพื่อค้นหาอัตลักษณ์ของชนเผ่าเมี่ยน เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่า ส่งเสริมวัฒนธรรมชนเผ่าเช่นกัน อีกทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สอดคล้องกับงานวิจัยของ จิตติพันธ์ จันทร์หอม (2559, น.186-187) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอภูมิปัญญาของชาวไทยทรงดำในภูมิภาคตะวันตกของประเทศไทย พบว่า การศึกษาความสำคัญของภูมิปัญญา สะท้อนออกมาในรูปของศิลปกรรมท้องถิ่นประเภทผ้าทอ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงศักยภาพและความเข้มแข็งของชุมชนในการแก้ไขและเผชิญกับวิกฤตทั้งทางเศรษฐกิจและกระแสสังคมที่เกิดขึ้นจากการศึกษาพบว่า ประชาชนที่อาศัยอยู่ในชุมชนล้วนเป็นผู้มีความสามารถในการสร้างสรรค์ถ่ายทอดองค์ความรู้และยังสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มคนรุ่นหลังได้เป็นอย่างดี เช่นความรู้ด้านศิลปกรรมท้องถิ่นประเภทผ้าทอที่มีความสวยงาม แฝงไว้ด้วยคติความเชื่อวัฒนธรรมประเพณี ถึงแม้ว่าที่ไม่ได้รับการศึกษาตามระบบด้วยทฤษฎีและหลักการทางศิลปะก็ตาม แต่ผลงานในเชิงศิลปกรรมท้องถิ่นประเภทผ้าทอที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นได้สะท้อนถึงความรู้ความสามารถ ความเชื่อและความเข้าใจในวิถีชีวิตอย่างลุ่มลึกผ่านกระบวนการขัดเกลาทางสังคมและการมีส่วนร่วมในจารีตประเพณีและพิธีกรรมต่าง ๆ ด้วยมุมมองของ “คนใน” ซึ่งภูมิปัญญาที่พบจึงมีความสัมพันธ์กับความสมดุลระหว่างสรรพสิ่ง เพื่อเป้าหมายที่ยิ่งใหญ่ คือ ความสงบสุขของผู้คนในชุมชน ดังนั้นผลิตภัณฑ์ ผ้าทอของชุมชนชาวไทยทรงดำ จึงสะท้อนเส้นทางของความเชื่อ ความศรัทธา และสัญญาทางสังคม (Social Contracts) ที่ศิลปินพื้นบ้านมีต่อผู้คนและสรรพสิ่งเท่า ๆ กับการสะท้อนถึงความเชื่อและความรู้สึกที่มีต่อตนเอง และงานวิจัยของ ปัทมา สารสุข และคณะ (2561, น.74) ทำวิจัยเรื่อง การ

พัฒนาศักยภาพการตลาดสินค้าของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยวหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) จังหวัดนนทบุรี พบว่า กลุ่มวิสาหกิจชุมชนสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ราคา ปรับให้ตรงกับราคาของสินค้าการจัดจำหน่าย ขยายแหล่งการจัดจำหน่าย การส่งเสริมการตลาด พัฒนาให้เหมาะสมกับสถานะตลาดตามช่วงเวลานั้น ๆ

2. ผลที่เกิดขึ้นกับชาวบ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ชุมชนชาวเขาเผ่าเมี่ยน มีรายได้เพิ่มขึ้นจากการทำผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากดินไม่มีรายได้ หรือมีรายได้เพียงเดือนละไม่เกิน 1,000 บาท แต่เมื่อได้พัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ลูกค้ามีโอกาสได้เลือกซื้อมากขึ้น และราคาไม่แพงนักสามารถซื้อเป็นของฝาก ของที่ระลึกได้ ส่งผลให้ชุมชนมีงานทำในช่วงเวลาว่างจากการทำไร่ ทำสวน มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนไม่ต่ำกว่า 5,000 บาทต่อเดือน และจำนวนช่องทางการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ผ้าปักของชนชาวเขาบ้านคลองเตย นอกจากจะเป็นนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวชุมชน ณ ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชรแล้ว ยังมีช่องทางการจัดจำหน่าย ณ งานแสดงสินค้า ชุมแสดงสินค้าชุมชนเมืองกำแพงเพชรที่หน่วยงานทั้งภาครัฐและภาค เอกชนจัดให้ชุมชนนำผลิตภัณฑ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนไปจัดจำหน่าย สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปัทมา สารสุข และคณะ (2561, น.74) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาศักยภาพการตลาด สินค้าของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยวหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) จังหวัดนนทบุรี พบว่า หน่วยงานภาครัฐควรให้การส่งเสริมด้านการตลาดสนับสนุนด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์จัดทำช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าที่เพิ่มมากขึ้นด้านเงินทุนควรสนับสนุนแหล่งเงินกู้ดอกเบี้ยต่ำ เพื่อการจัดซื้ออุปกรณ์ และเครื่องจักรในการผลิตสมัยใหม่ด้านการจัดการความรู้และข้อมูล ส่งเสริมการอบรมเพิ่มพูนความรู้ในการผลิต การอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นสมุนไพรท้องถิ่นให้แก่ผู้สนใจในชุมชน เพื่อถ่ายทอดไปยังสมาชิกรุ่นต่อไป ด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับภายนอกส่งเสริมการศึกษาดูงาน การจัดกิจกรรม และสร้างความ

ร่วมมือระหว่างวิสาหกิจชุมชนที่ผลิตสินค้าประเภทเดียวกันทั่วประเทศให้มากขึ้น อีกทั้ง แสงอรุณ เชื้อวงษ์บุญ (2561, น.76) ทำวิจัยเรื่อง พัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของที่ระลึกประจำจังหวัดนครนายก : มะพร้าวรีวประดิษฐ์จากสบู่ พบว่า กลุ่มหัตถกรรมไทยพวน เป็นกลุ่มที่ได้รับการส่งเสริมจากหน่วยงานวัฒนธรรมและหน่วยงานการท่องเที่ยวของจังหวัด กลุ่มที่ผลิตมะพร้าวรีวประดิษฐ์ซึ่งถือเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมหนึ่งของไทยควรจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวยุบรวมกับกลุ่มหัตถกรรมไทยพวนจังหวัดนครนายก โดยจัดให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ มีการสาธิตการแกะสลักมะพร้าวรีวประดิษฐ์จากสบู่ให้นักท่องเที่ยวได้ชมขั้นตอนการทำที่ต้องประณีตและสวยงาม พร้อมจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์มะพร้าวรีวประดิษฐ์จากสบู่จะได้ราคาที่สูงขึ้นและจัดวางจำหน่ายในร้านนารายณ์ภัณฑ์และร้านต่าง ๆ ในสนามบินได้ซึ่งส่วนมากจะจำหน่ายให้กับชาวต่างชาติเป็นการเผยแพร่ผลงานฝีมือทางวัฒนธรรมไทยที่เป็นเอกลักษณ์ของไทยได้อีกทางหนึ่ง

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การดำเนินการการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกหรือผลิตภัณฑ์ที่ชุมชนจะผลิตเพื่อจัดจำหน่ายให้กับกลุ่มลูกค้า ควรเริ่มต้นจากความต้องการของลูกค้าเป้าหมายรวมทั้งการทำความเข้าใจกับสมาชิกภายในกลุ่ม เพื่อให้การพัฒนาผลิตภัณฑ์เป็นไปตามต้องการของตลาดอย่างแท้จริง

2. การดำเนินการพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้ก็ตาม ผู้นำกลุ่มหรือสมาชิกกลุ่ม ควรศึกษาโอกาสทางการตลาดรูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เกี่ยวข้องกับการสืบทอดวัฒนธรรมชุมชนจากแหล่งอื่นๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้กับกลุ่มฯ ต่อไป

3. กลุ่มผ้าปักชาวเขาบ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชรควรถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการปักผ้าให้กับเยาวชน เพื่อสืบสานวัฒนธรรมการปักผ้าให้กับเยาวชนต่อไป

4. กลุ่มผ้าปักชาวเขาบ้านคลองเตย ตำบลคลองลานพัฒนา จังหวัดกำแพงเพชรควรมีศูนย์การจัดการเรียนรู้หรือถ่ายทอดวิธีการปักผ้าให้กับนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยว ณ ชุมชนได้มีประสบการณ์ในการปักผ้าของชนเผ่า และสนับสนุนการท่องเที่ยวชุมชนอีกทางหนึ่ง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้านอื่น ๆ เพื่อเพิ่มช่องทางการตลาดให้กับกลุ่มชนเผ่า เพื่อจูงใจนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาท่องเที่ยว ณ ชุมชน

เอกสารอ้างอิง

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2562). *Tourism Thailand: Keep calm and Look forward to 2019*. สืบค้น 5 มีนาคม 2562, จาก <http://www.etatjournal.com/web/component/tags/tag/wr-tat-research>

กฤษฎากร เชื้อมกลาง, วีระ วัชรภัทรกุล, วีระ เนตราทิพย์ และ ปราโมทย์ ปิ่นสกุล. (2559). การออกแบบและผลิตผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเซรามิกส์ เพื่อเป็นสินค้าสำหรับส่งเสริมศักยภาพด้านการท่องเที่ยวจังหวัดบุรีรัมย์. *รมย.สาร* 14, 115-122.

ฐิติพันธ์ จันทร์หอม. (2559). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอภูมิปัญญาของชาวไทยทรงดำในภูมิภาคตะวันตกของประเทศไทย. *วารสารสมาคมนักวิจัย*, 21(1), 181-192

เพชรรา บุตสีทา. (2560). *การวิจัยตลาด. กำแพงเพชร : มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร*.

_____. (2561). *การจัดการการตลาด*. กรุงเทพฯ: ปัญญาชน.

ปัทมา สารสุข และคณะ. (2561). *การพัฒนาศักยภาพการตลาดสินค้าของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยวหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) จังหวัดนนทบุรี*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.

แสงอรุณ เชื้อวงษ์บุญ. (2561). *พัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของที่ระลึกประจำจังหวัดนครนายก: มะพร้าวรีวประดิษฐ์จากสบู่*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดกำแพงเพชร. (2561). *ชนเผ่าเมี่ยนกำแพงเพชร*. สืบค้น 2 มกราคม 2562, จาก <http://pr.prd.go.th/kamphaengphet/main.php?filename=index>.



การศึกษาปัญหาและแนวทางการพัฒนาสมรรถนะ การสื่อสารภาษาจีน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เชิงสุขภาพและวัฒนธรรมในจังหวัดลำปาง

THE STUDY OF PROBLEMS AND GUIDELINES FOR DEVELOPING CHINESE COMMUNICATIVE COMPETENCE FOR HEALTH TOURISM AND CULTURAL TOURISM IN LAMPANG PROVINCE

เพ็ญพรสา ชัยธีระสุเวท*

Phenphansa Chaitheerasuwet

วรญา รอดวินิจ**

Woraya Rodvinij

วรารณ ภูมิ***

Waraporn poommalee

บทคัดย่อ

แผนงานวิจัยดังกล่าวใช้กระบวนการสังเคราะห์งานวิจัยเชิงคุณภาพด้วยวิธีการบรรยายเชิงคุณภาพ ในการสังเคราะห์ข้อค้นพบจาก 3 โครงการวิจัยย่อย โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ข้อ ได้แก่ เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาในการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีนของการให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและวัฒนธรรมในจังหวัดลำปาง และเพื่อสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีน สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและวัฒนธรรมในจังหวัดลำปาง

จากผลการศึกษาพบว่า ผู้ส่งสารต่างวิชาชีพในกลุ่มผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพในลำปางมีปัญหาในการสื่อสารภาษาจีนในระดับที่ต่างกัน พบว่า กลุ่มผู้ให้บริการในสถานประกอบการนวดชาดทักษะการฟังและการพูดภาษาจีนเบื้องต้น กลุ่มล่ามภาษาจีนที่ช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวชาวจีนมีความรู้ภาษาจีนสำหรับการปฏิบัติงานเฉพาะทางไม่เพียงพอและขาดความเชี่ยวชาญด้านการแปลภาษาจีน ทั้งยังพบว่าความแตกต่างและความไม่เข้าระหว่างวัฒนธรรมส่งผลต่อประสิทธิภาพในการสื่อสารเช่นกัน จากปัญหาจึงได้มีการพัฒนาคู่มือภาษาจีนสำหรับการปฏิบัติงานเฉพาะทาง โดยเสนอแนวทางให้เนื้อหาในคู่มือถูกต้อง สมบูรณ์และทันสมัย สอดคล้องกับความต้องการและใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์เฉพาะได้ สอดแทรกความรู้ระหว่างวัฒนธรรมและความรู้เฉพาะทางที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน สำหรับปัญหาสำคัญที่พบในการให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดลำปางคือ ป้ายประชาสัมพันธ์ชำรุด ไม่คงทนและกระทบต่อภูมิทัศน์ภายในวัดจึงได้มีการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ภาษาจีนโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) มาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหา

คำสำคัญ: ปัญหาและแนวทางการพัฒนา, สมรรถนะการสื่อสารภาษาจีน, การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, ลำปาง

* อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

** อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

*** อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

ABSTRACT

This qualitative descriptive research paper uses qualitative research synthesis methods to synthesize the results of 3 co-research projects. The purposes of the research are to analyze problems and synthesize guidelines for developing Chinese communicative competence for health and cultural tourism in Lampang.

The findings revealed that health tourism service staffs from different profession in Lampang had different requirement of communication in Chinese. The service staffs in massage business lacked of Chinese basic communication, in the other hand Chinese interpreters who help Chinese medical tourists had insufficient specialized knowledge and lack of proficiency in Chinese interpreting. Moreover, the differences and incompatibility between Thai-Chinese cultures also affect the effectiveness of communication. Above mentioned problems, Chinese Communication manuals for profession has been developed. Guidelines for developing contents in the manual are to be accurate, complete and up-to-date, which can meet the professional requirement and can be used to solve problems in specific situations. Contents should include intercultural knowledge and specialized knowledge that relevant to profession. For the major problems which found in cultural tourism services in Lampang are redundant of publicity sign in temple area which is not durable and affects the landscape within the temple, therefore, PR media for Chinese cultural tourism has been developed by using virtual reality technology to solve the problem.

Keywords : Problems and Guidelines for Developing, Communicative Competence, Health Tourism, Cultural Tourism, Lampang

บทนำ

การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (Health Tourism) ในประเทศไทยได้รับการผลักดันและการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างต่อเนื่อง เห็นได้ชัดจากยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศไทยให้เป็นศูนย์กลางสุขภาพนานาชาติ (Medical Hub) พ.ศ. 2560-2569 ของกรมสนับสนุนบริการสุขภาพ กระทรวงสาธารณสุข ที่พยายามผลักดันและขับเคลื่อนประเทศไทยให้เป็นศูนย์กลางสุขภาพนานาชาติ ในปัจจุบันพบว่า การท่องเที่ยวเชิงการแพทย์ (Medical Tourism) และการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ (Wellness Tourism) เป็นรูปแบบการเดินทางมาท่องเที่ยวรูปแบบใหม่สำหรับชาวต่างชาติที่มีจุดประสงค์ในการเดินทางมาเพื่อเข้ารับบริการรักษาทางการแพทย์และส่งเสริมสุขภาพในรูปแบบต่าง ๆ อาทิ สปาและนวดแผนไทย ข้อได้เปรียบอีกประการหนึ่งของ

ประเทศไทย กล่าวคือ การมีทรัพยากรและแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติและทางวัฒนธรรมที่มีศักยภาพ มีอัตลักษณ์และมีความหลากหลาย สำหรับการรองรับและดึงดูดให้นักท่องเที่ยวต่างชาติเดินทางมารักษาในประเทศ เนื่องจากประเทศไทยมีแหล่งท่องเที่ยวที่เหมาะสมแก่การพักผ่อนหรือเดินทางท่องเที่ยวต่อหลังการรักษาแล้วเสร็จ (ณัฐพัชร มณีโรจน์, 2558) นอกจากนี้การศึกษาของธัญญา พรหมบุรณย์ และนฤมล กิมภากรณ์ (2558) ยังพบว่า นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติที่เข้ามาเที่ยวในกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนบน 4 จังหวัด (เชียงใหม่ ลำพูน ลำปางและแม่ฮ่องสอน) ส่วนใหญ่ต้องการประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ผสมผสานทั้งกิจกรรมกรรมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศวัฒนธรรมและสุขภาพ

ดังนั้น ความพร้อมด้านการสื่อสารและการให้บริการ

ภาษาต่างประเทศจึงเป็นปัจจัยพื้นฐานที่มีความสำคัญในการรองรับนักท่องเที่ยวต่างชาติ จากการศึกษาที่ผ่านมาได้มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ข้อเสนอแนะต่อประเด็นดังกล่าวมากมาย เช่น ญัณฐพัชร มณีโรจน์ (2558) ได้เสนอแนวทางในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงการแพทย์ของไทย โดยพัฒนาทักษะด้านภาษาและวัฒนธรรมข้ามชาติให้กับบุคลากรทางการแพทย์ วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล (2562) ได้ศึกษาเรื่อง Strategic Health Tourism Management in Thailand พบว่า ผู้ให้บริการด้านสุขภาพมีความสามารถด้านภาษาไม่เพียงพอต่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ จึงได้ให้ข้อเสนอให้มีการพัฒนาความสามารถทางภาษาของบุคลากร ทั้งยังเสนอให้ผู้ประกอบการธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพส่งเสริมและพัฒนาองค์ความรู้ให้แก่บุคลากร ทั้งทักษะด้านภาษาต่างประเทศและความใส่ใจในการบริการ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันให้กับผู้ประกอบการ ดังนั้น ความพร้อมและความสามารถด้านการสื่อสารและการให้บริการเป็นภาษาต่างประเทศในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวจึงมีความสำคัญต่อการขยายตัวเพื่อรองรับกลุ่มนักท่องเที่ยวต่างชาติต่อไปในอนาคต

หากจะกล่าวถึงอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดลำปาง “ลำปาง” ถือเป็นจังหวัดที่มีทรัพยากรด้านการท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยวที่มีความโดดเด่นและมีศักยภาพมากมายในการรองรับการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและเชิงวัฒนธรรมได้ เช่น แหล่งน้ำพุร้อนที่อุทยานแห่งชาติแจ้ซ้อนหรือวัดวาวารามที่มีประวัติและมีชื่อเสียงยาวนาน ดังนั้น การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ณ ปัจจุบัน ไม่เพียงจำกัดอยู่แค่การพัฒนาทักษะการสื่อสารให้แก่บุคลากรที่เกี่ยวข้องโดยตรงเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการพัฒนาช่องทางการสื่อสารที่นำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้กับกระบวนการสื่อสารด้วย ฉะนั้น แผนงานวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาในการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีนของผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ได้แก่ ลำปางภาษาจีนที่ช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวชาวจีน และผู้ให้บริการในสถานประกอบการ

รวมไปถึงปัญหาในการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีนของการให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดลำปาง เพื่อสังเคราะห์และนำเสนอแนวทางในการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีน สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและวัฒนธรรมในจังหวัดลำปาง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาในการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีนของการให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและวัฒนธรรมในจังหวัดลำปาง
2. เพื่อสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีน สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและวัฒนธรรมในจังหวัดลำปาง

ระเบียบวิธีวิจัย

แผนงานวิจัยดังกล่าวได้ใช้กระบวนการสังเคราะห์งานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research synthesis) ด้วยวิธีการบรรยายเชิง ในการสังเคราะห์เนื้อหาสาระและข้อค้นพบจาก 3 โครงการวิจัยย่อย ได้แก่ 1. โครงการวิจัย “การพัฒนาทักษะภาษาจีนเพื่อการทำงานสำหรับพนักงานนวดแผนไทย” 2. โครงการวิจัย “ปัญหาและแนวทางในการพัฒนาคู่มือล่ามทางการแพทย์ขั้นพื้นฐาน เพื่อช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวชาวจีน” และ 3. โครงการวิจัย “นวัตกรรมการประชาสัมพันธ์ภาษาจีน ผ่านระบบ QR Code เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง” เพื่อหาข้อค้นพบและข้อสรุปร่วมภายใต้กรอบแนวคิด “การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีนเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและเชิงวัฒนธรรม” โดยกำหนดให้จังหวัดลำปางเป็นพื้นที่ในการศึกษา

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการศึกษาอาศัยทฤษฎีเรื่ององค์ประกอบพื้นฐานด้านการสื่อสาร 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ผู้ส่งสาร (Sender) สาร (Message) ช่องทางการสื่อสาร (Channel) และผู้รับสาร (Receiver) และเรื่องสมรรถนะการสื่อสาร (Communicative Competence) ของ Spencer & Spencer (1993) ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านแรง

จิตใจ (Motive) ด้านคุณลักษณะส่วนบุคคล (Trait) ด้านแนวคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self-concept) ด้านความรู้ (Knowledge) และด้านทักษะ (Skill) โดยได้ดำเนินการวิจัยดังนี้

1. จำแนกประเภทโครงการวิจัยย่อยภายใต้แผนงานวิจัยที่มีผลการศึกษาลักษณะคล้ายกัน สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ สมรรถนะการสื่อสารเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและสมรรถนะการสื่อสารเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากเนื้อหาสาระที่พบในโครงการวิจัยย่อยตามประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยใช้แบบบันทึกประเมิน จัดกลุ่มและสรุปผลการวิจัยในแต่ละประเภท

3. วิเคราะห์ความเหมือนและความต่างของผลการวิจัยในแต่ละประเภท และนำเสนอข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และข้อ 2 ด้วยวิธีการบรรยายเชิงคุณภาพ

4. สังเคราะห์ผลการวิจัย เพื่อให้ได้บทสรุปของเนื้อหาสาระตามกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัยภายใต้ข้อค้นพบจากโครงการวิจัยย่อยทั้ง 3 โครงการด้วยวิธีการบรรยายเชิงคุณภาพ โดยยังคงสาระสำคัญของงานวิจัยในแต่ละเรื่องไว้ด้วย

สรุปผลการวิจัย

1. ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีนของผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพในจังหวัดลำปาง

จากโครงการวิจัย การพัฒนาทักษะภาษาจีนเพื่อการทำงานสำหรับพนักงานนวดแผนไทย ของสิริรัตน์ วาวแวว (2563) และโครงการวิจัย ปัญหาและแนวทางในการพัฒนาคู่มือล่ามทางการแพทย์ขั้นพื้นฐาน เพื่อช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวชาวจีน ของสุกัญญา แชนิก (2563) ภายใต้แผนงานวิจัย ได้ดำเนินการสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหาและอุปสรรคที่พบในการสื่อสารภาษาจีนเบื้องต้น โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างและแบบ

กึ่งโครงสร้างตามลำดับ จากผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง ได้แก่ ผู้ให้บริการในสถานประกอบการนวดและพนักงานนวดในเขตจังหวัดลำปาง จำนวน 20 คน บุคลากรทางการแพทย์และบุคลากรที่เกี่ยวข้อง เช่น แพทย์ พยาบาลและเจ้าหน้าที่ต้อนรับผู้ป่วยจากโรงพยาบาลเอกชนและคลินิกเอกชนในจังหวัดลำปาง จำนวน 8 คน ล่ามภาษาจีนที่เคยช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวชาวจีนในจังหวัดลำปาง จำนวน 2 คน ผลจากเก็บข้อมูลข้างต้นพบข้อสังเกตด้านปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในการสื่อสารภาษาจีนของผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ดังต่อไปนี้

1.1 ปัญหาและอุปสรรคด้านผู้ส่งสาร

1.1.1 ผู้ส่งสารขาดทักษะการฟังและการพูดภาษาจีนเบื้องต้น

ผู้ให้บริการในสถานประกอบการนวดและพนักงานนวดในเขตจังหวัดลำปางที่เลือกแบบเจาะจง โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง จำนวน 20 คน พบว่าขาดทักษะการฟังและการพูดภาษาจีนเบื้องต้น ทำให้ไม่สามารถสื่อสารภาษาจีนกับผู้รับบริการชาวจีนได้ ทำให้ต้องอาศัยการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นคำ ๆ หรือเป็นวลีสั้น ๆ เช่น massage, Thai massage หรือ One hour เป็นต้น อีกทั้งได้ใช้ภาษามือและเครื่องมือแปลภาษาจากเครื่องมือสื่อสารมาช่วยในการสื่อสารด้วย

1.1.2 ผู้ส่งสารมีทักษะการสื่อสารภาษาจีนแต่ความรู้ภาษาจีนที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานเฉพาะทางมีไม่เพียงพอและไม่แตกฉาน

ล่ามภาษาจีนที่เคยช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวชาวจีนในจังหวัดลำปาง โดยการเลือกแบบเจาะจงและใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง จำนวน 2 คน พบว่า ล่ามภาษาจีนมีทักษะการสื่อสารภาษาจีน แต่ความรู้ภาษาจีนที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานเฉพาะทางมีไม่เพียงพอและไม่แตกฉานทำให้การสื่อสารระหว่างการปฏิบัติงานติดขัด ไม่ราบรื่นและเกิดอุปสรรคด้านการสื่อสารกับบุคลากรทางการแพทย์ ได้แก่ แพทย์และพยาบาล รวมถึงผู้เข้ารับการรักษาชาวจีน เนื่องจากล่ามที่ช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวชาวจีน

เปรียบเป็นคนกลางในการสื่อสารจึงจำเป็นต้องมีความรู้เฉพาะทางที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน เนื่องจากคำศัพท์และวลี ทั้งภาษาไทยและภาษาจีนที่ใช้ในการปฏิบัติงานล่ามเพื่อช่วยเหลือผู้ป่วยนั้น ล่ามหรือผู้ส่งสารจำเป็นต้องมีความรู้ทั้งแนวกว้างและแนวลึก เพื่อสามารถเข้าใจและปฏิบัติงานได้อย่างราบรื่น ทั้งยังเป็นการแสดงออกถึงความเชี่ยวชาญในวิชาชีพของตนเองได้อีกด้วย

หากล่ามภาษาจีนมีคลังคำศัพท์ที่ใช้เฉพาะทางไม่เพียงพอ ไม่สามารถจำแนกความแตกต่างของคำศัพท์ที่มีความหมายใกล้เคียงกันได้ หากได้แปลโดยไม่รักษาความหมายเดิม อาจส่งผลกระทบต่อวินิจฉัยโรคของแพทย์และการรักษาโรคที่ไม่ตรงกับอาการได้ อาทิ คำศัพท์ที่บ่งลักษณะอาการเจ็บปวดต่าง ๆ เช่น 胀痛 (ปวดแน่นหรือปวดบวม) 刺痛 (ปวดจี๊ดเหมือนเข็มแทง) 灼痛 (ปวดแสบปวดร้อน) 酸痛 (ปวดเมื่อย) 绞痛 (ปวดบิด) หรือ 阵痛 (ปวดเป็นพัก ๆ) เป็นต้น ดังนั้นประเด็นดังกล่าวจึงเป็นสิ่งที่ผู้ส่งสารพึงให้ความระมัดระวัง

1.1.3 ผู้ส่งสารขาดความเชี่ยวชาญในทักษะการแปลภาษาจีน

ในสายอาชีพของผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ มีระดับความคาดหวังต่อความรู้และความเชี่ยวชาญด้านการสื่อสารภาษาจีนที่แตกต่างกันตามลักษณะของงาน กล่าวคือ โรงพยาบาลและสถานประกอบการนวดต่างเป็นสถานที่ที่รองรับการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ซึ่งมีข้อแตกต่างกันคือ โรงพยาบาลเป็นสถานที่สำหรับการเข้ารับการรักษาอาการเจ็บป่วยหรือการเข้ารับบริการทางการแพทย์ด้านต่าง ๆ กับแพทย์เฉพาะทางโดยตรง แต่สถานประกอบการนวดจัดเป็นสถานที่ที่ให้บริการด้านการรักษาเชิงส่งเสริมสุขภาพ แบบทางเลือกใหม่ในการบำบัดฟื้นฟูและเสริมสร้างสุขภาพ

ดังนั้น ความคาดหวังต่อความเชี่ยวชาญด้านการสื่อสารและการแปลภาษาจีนของล่ามที่ปฏิบัติหน้าที่ในโรงพยาบาลหรือล่ามที่ช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวชาวจีนจะอยู่ในระดับที่สูง เนื่องจากการแปลภาษาสำหรับการรักษาอาการเจ็บป่วย ล่ามจะต้องแปลถูก แปลครบและแปลตรง

ตามวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร โดยไม่บิดเบือนหรือแปลตีความจากความคิดเห็นของตนเอง เพราะอาจส่งผลกระทบต่อวินิจฉัยโรคของแพทย์ได้

1.1.4 ความรู้พื้นฐานด้านสุขภาพที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานของผู้ส่งสารไม่ลึกซึ้งทำให้ส่งผลกระทบต่อกระบวนการสื่อสารในระดับต้น

1.1.5 สัมพันธภาพของลำดับในการทำงานระหว่างล่ามกับบุคลากรทางการแพทย์ เช่น แพทย์หรือพยาบาล ส่งผลกระทบต่อความกดดันต่อการปฏิบัติงานของล่ามภาษาจีน ทำให้ล่ามเกิดความเครียดเมื่อต้องสื่อสารกับแพทย์ในกรณีที่เจอสถานการณ์ฉุกเฉินหรือซับซ้อน

1.2 ปัญหาและอุปสรรคด้านสาร

1.2.1 เนื้อหาที่สื่อสารมีความซับซ้อนและยากเกินไปสำหรับผู้รับสาร โดยเฉพาะความรู้เฉพาะทางด้านการแพทย์และการรักษาพยาบาล

1.2.2 ความรู้มีใหม่และเพิ่มพูนตลอดเวลา ผู้ส่งสารจึงควรมีคุณสมบัติของการเป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ที่ดียิ่งโดยเพิ่มพูนวิชาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานอย่างสม่ำเสมอ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานในอนาคต

1.2.3 ขาดคู่มือพื้นฐานสำหรับการปฏิบัติงานเฉพาะทางเนื่องจากคู่มือพื้นฐานสำหรับการปฏิบัติงานเฉพาะทางสามารถเป็นแนวทางเพื่อการสื่อสารสำหรับผู้ปฏิบัติงานที่สามารถนำไปใช้ได้จริง ซึ่งคู่มือโดยส่วนใหญ่จะพัฒนาจากความต้องการและปัญหาของผู้ใช้งานจริง เพราะฉะนั้นคู่มือจึงสามารถเป็นหนึ่งในตัวช่วยเพื่อแก้ปัญหาด้านการสื่อสารให้กับผู้ปฏิบัติงานได้

1.3 ปัญหาและอุปสรรคด้านสังคม วัฒนธรรมและสภาพแวดล้อม

1.3.1 ความแตกต่างด้านวัฒนธรรมระหว่างผู้ส่งสารชาวไทยและผู้รับสารชาวจีนสามารถส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการสื่อสารได้ เนื่องจากภาษาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม ดังนั้น ผู้ส่งสารที่เป็นผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพไม่เพียงแต่ต้องมีความรู้ความสามารถด้านการสื่อสารภาษาจีนเพียงอย่างเดียว แต่ควรมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับผู้รับบริการ

ชาวจีนด้วย ดังนั้น ประเด็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งที่ผู้สื่อสารต้องทำความเข้าใจและเรียนรู้วัฒนธรรมของผู้รับสาร เพื่อป้องกันการเกิดความไม่เข้าใจและความเข้าใจผิดระหว่างการสื่อสารได้

1.3.2 บุคลากรด้านสาธารณสุขส่วนใหญ่ขาดความรู้ด้านการสื่อสารภาษาจีน และพบว่า ร้อยละ 80 ของผู้ป่วยนักท่องเที่ยวชาวจีนไม่สามารถสนทนาโดยใช้ภาษาอังกฤษได้ (สุกัญญา แซ่โก, 2563) จึงทำให้มีความต้องการบุคลากรที่สามารถสื่อสารภาษาจีนกับผู้ป่วยได้

1.3.3 ขาดแคลนบุคลากรทางการล่ามภาษาจีน รวมถึงจำนวนบุคลากรทางการล่ามภาษาจีนไม่เพียงพอต่อการเข้ารับบริการของผู้ป่วยนักท่องเที่ยวชาวจีน ในกรณีที่มีผู้ป่วยชาวจีนเข้ามาใช้บริการเป็นจำนวนมาก

2. ปัญหาในการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีนของการให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดลำปาง

จากโครงการวิจัย นวัตกรรมการประชาสัมพันธ์ภาษาจีน ผ่านระบบ QR Code เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ของนิชชาวัลย์ พุคคำ และเพ็ญพรธชา ชัยธีระสุเวท (2563) ภายใต้อาณัติงานวิจัยดังกล่าว ได้เก็บข้อมูลจากการลงพื้นที่ โดยการสังเกตและสัมภาษณ์กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับพื้นที่ทั้ง 5 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ได้แก่ วัดไชยมงคล วัดศรีรองเมือง วัดปงสนุก วัดพระแก้วดอนเต้าสุชาดารามและวัดพระเจดีย์ขาวหลัง พบว่าสื่อประชาสัมพันธ์ที่ให้บริการด้านการท่องเที่ยวอยู่ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือ แผ่นพับ ป้ายไว้นิล ป้ายเหล็กประชาสัมพันธ์ ซึ่งภาษาที่ใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์คือภาษาไทย ภาษาอังกฤษและภาษาจีน ทั้งนี้ยังพบการใช้ช่องทางการสื่อสารในรูปแบบออนไลน์บนเว็บไซต์และแฟนเพจเฟซบุ๊กของวัด สำหรับบางวัดที่มีชื่อเสียงได้มีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเข้ามาสนับสนุนงบประมาณในการประชาสัมพันธ์ โดยใช้เทคโนโลยี QR Code เชื่อมต่อกับเว็บไซต์ยูทูป โดยนำเสนอในรูปแบบวิดีโอบรรยายสถานที่ท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังพบการติดตั้งป้ายประชาสัมพันธ์

ที่มาจากหน่วยงานเอกชนจำนวนมาก จากการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนได้เสียกับพื้นที่ทราบว่า ป้ายประชาสัมพันธ์มีความซ้ำซ้อน บ้างก็วัสดุไม่คงทน เสื่อมสภาพ ทั้งยังส่งผลกระทบต่อภูมิทัศน์ภายในวัดอีกด้วย

จากการลงพื้นที่เพื่อสำรวจและเก็บข้อมูลในข้างต้น เห็นได้ชัดถึงการสนับสนุนด้านการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวที่ไม่ทั่วถึงและไม่เท่าเทียมในแต่ละสถานที่ สาเหตุดังกล่าวสัมพันธ์กับปัจจัยเรื่องความมีชื่อเสียงและการที่รู้จักของสถานที่นั้น ๆ ด้วย ทั้งยังพบว่าโครงการต่าง ๆ ที่เข้ามาสนับสนุนด้านการท่องเที่ยว ทั้งจากภาครัฐและภาคเอกชนต่างมีความเป็นเอกเทศ ขาดการทำงานแบบบูรณาการ

3. แนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีนสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและวัฒนธรรมในจังหวัดลำปาง

จากการศึกษาและวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์การวิจัยในข้อที่ 1 ข้างต้นนำมาสู่การศึกษาวัตถุประสงค์การวิจัยในข้อที่ 2 คือ สังเคราะห์แนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีน สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและวัฒนธรรม โดยได้แบ่งเป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีน สำหรับผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีน สำหรับให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมดังต่อไปนี้

3.1 แนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีน สำหรับผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ

3.1.1 คู่มือล่ามทางการแพทย์ขั้นพื้นฐาน เพื่อช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวชาวจีน

แนวทางในการพัฒนา คู่มือล่ามทางการแพทย์ขั้นพื้นฐานเพื่อช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวชาวจีน มีข้อเสนอแนะและข้อสังเกต ดังนี้

1. เนื้อหาสาระควรสอดคล้องกับความต้องการและสามารถใช้แก้ปัญหาในการปฏิบัติงานได้ เนื้อหาสาระในคู่มือได้วิเคราะห์โดยกำหนดจากความต้องการและปัญหาของผู้ใช้งานจริงที่เป็นล่ามภาษาจีน โดยได้ออกแบบเนื้อหาสาระที่มุ่งเน้นผู้ใช้งานเป็นหลักเพื่อสามารถตอบสนองต่อความ

ต้องการของผู้ใช้งานได้ตรงวัตถุประสงค์และแก้ปัญหาการสื่อสารสารได้ตรงประเด็น

การออกแบบเนื้อหาสาระในคู่มือนี้ยังเป็นการออกแบบโดยให้ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการกำหนดเนื้อหาสาระจากความเข้าใจและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานจริง โดยเนื้อหาสาระได้กำหนดจากหัวข้อสถานการณ์การสื่อสารที่พบได้บ่อยระหว่างการปฏิบัติงานที่ช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวยาวจิน รวมถึงความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการรักษาทางการแพทย์และการพยาบาล เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถนำไปใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพด้านการสื่อสารระหว่างการปฏิบัติงานได้ และยังช่วยสร้างแรงจูงใจลดข้อจำกัดและเงื่อนไขที่เป็นอุปสรรคต่อการสื่อสารภาษาจีนให้กับผู้รับสารได้ เพื่อยังประโยชน์ต่อผู้รับสารในการทำความเข้าใจกับสารที่ส่งออกไปได้ ดังเช่น เนื้อหาที่ปรากฏในคู่มือเล่มทางการแพทย์ขั้นพื้นฐานเพื่อช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวยาวจินของสุกัญญา แซ่โก (2563) มีทั้งหมด 12 หมวด ซึ่งในแต่ละหมวดประกอบจะไปด้วยคำศัพท์ทั่วไป คำศัพท์เฉพาะทางและประโยคทางการแพทย์ขั้นพื้นฐานสำหรับช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวยาวจิน โดยมีภาษาไทย ภาษาจีนและภาษาอังกฤษกำกับทุกหมวด โดยในแต่ละหมวดได้กำหนดจากสถานการณ์การสื่อสารที่พบได้บ่อย ได้แก่ 1. การชักประวัติเจ็บป่วยทั่วไป 2. การชักประวัติด้านการผ่าตัด 3. การชักพฤติกรรมการใช้ชีวิตทั่วไป 4. การชักประวัติครอบครัว 5. การชักประวัติการใช้ยาโรค 6. การตรวจร่างกายขั้นพื้นฐาน การบอกให้คนไข้ทราบก่อนการรักษาพยาบาล 7. การซักถามประวัติอาการเจ็บป่วย 8. การซักถามอาการปวด 9. การแนะนำส่วนต่างๆในโรงพยาบาล 10. การเจาะเลือด 11. ห้องจ่ายยาผู้ป่วย และ 12. การตรวจเอกซเรย์ เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบว่า เนื้อหาสาระที่ปรากฏในคู่มือข้างต้นจะไม่พบการถอดเสียงภาษาจีนโดยใช้ภาษาไทยกำกับ เนื่องจากเล่มภาษาจีนจะมีความรู้และทักษะการสื่อสารภาษาจีนอยู่แล้วเป็นพื้นฐาน ซึ่งวิชาชีพดังกล่าวผู้ปฏิบัติงานจำเป็นต้องมีความรู้ภาษาจีนและทักษะการใช้ภาษาจีนที่อยู่ในระดับการปฏิบัติงานเล่มและงานแปลภาษา

จีนเป็นภาษาไทย หรือภาษาไทยเป็นภาษาจีนได้

2. การแปลเนื้อหาเพื่อถ่ายทอดภาษาในคู่มือควรให้ความสำคัญกับวิธีการถ่ายทอดภาษาที่กระชับ ชัดเจน เข้าใจง่ายและตรงประเด็น โดยอาศัยหลักการแปลที่ดี 3 ข้อ ได้แก่ แปลไม่ผิด แปลไม่ขาด และแปลไม่เกิน (สำนักงานการต่างประเทศ สำนักงานศาลยุติธรรม, 2563) เนื่องจากการแปลทางการแพทย์ต้องการการสื่อความหมายที่ถูกต้องและแม่นยำ เพราะเล่มภาษาจีนที่ช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวยาวจินจะเป็นคนกลางระหว่างบุคลากรทางการแพทย์และผู้เข้ารับบริการที่เป็นชาวจีน ดังนั้นการแปลเพื่อถ่ายทอดภาษาในคู่มือควรให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดเนื้อหาที่ถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย โดยผ่านการตรวจสอบความถูกต้อง ความแม่นยำ และความสมบูรณ์ของเนื้อหาจากผู้ใช้ภาษาจีนเป็นภาษาแม่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการแปลทางการแพทย์ชาวจีนและชาวไทย เป็นต้น

3. สอดแทรกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความแตกต่างด้านวัฒนธรรมระหว่างไทยและจีน

สำหรับการพัฒนาคู่มือเล่มภาษาจีนที่ปฏิบัติหน้าที่ในสถานพยาบาล ควรมีการสอดแทรกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความแตกต่างด้านวัฒนธรรมระหว่างไทยและจีน รวมถึงข้อควรพึงระวังที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมได้ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ใช้งานได้ศึกษาและทำความเข้าใจกับวัฒนธรรมของผู้รับสารด้วย เนื่องจากเล่มที่ปฏิบัติงานในสถานพยาบาล ไม่เพียงแต่เป็นสื่อกลางที่ถ่ายทอดภาษาแต่ยังได้ทำหน้าที่เป็นคนกลางสร้างความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรมไทย-จีนให้กับบุคลากรด้านสาธารณสุข ทั้งยังช่วยลดความวิตกกังวลด้านการสื่อสารให้กับบุคลากรด้านสาธารณสุขกับผู้รับการรักษาได้ และยังเป็นการลดช่องว่างระหว่างวัฒนธรรมได้อีกด้วย

4. สอดแทรกเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคและข้อควรพึงระวังในการแปลเล่มทางการแพทย์ รวมถึงคุณลักษณะที่จำเป็นสำหรับผู้ปฏิบัติงานเล่มทางการแพทย์ เนื่องจากการแปลเล่มทางการแพทย์เล่มจะต้องไม่แปลเพิ่มความจากความคิดเห็นของตนเอง ไม่บิดเบือน ไม่ดัดแปลงเนื้อความให้แปลกไปจากวัตถุประสงค์เดิมของผู้ส่งสาร ซึ่ง

อาจส่งผลกระทบต่อการทำงานด้านการรักษาพยาบาล หรือการวินิจฉัยโรคได้ รวมถึงเป็นการเพิ่มความเสี่ยงและความอันตรายให้เกิดแก่ผู้ป่วยที่มารับการรักษาได้

5. การออกแบบขนาดรูปเล่มที่เหมาะสมสามารถช่วยอำนวยความสะดวกในการพกพาให้แก่ผู้ใช้งานได้โดยเฉพาะเมื่อเป็นหนังสือเล่มเล็กหรือหนังสือพกพาจึงเหมาะกับการนำมาใช้งานระหว่างการปฏิบัติงานได้

3.1.2 คู่มือภาษาจีนเพื่อการทำงานสำหรับพนักงานนวดแผนไทย ประกอบการอบรมระยะสั้นจำนวน 30 ชั่วโมง มีข้อสังเกตและข้อเสนอแนะ ดังนี้

3.1.2.1 การออกแบบคู่มือภาษาจีนเพื่อการทำงานสำหรับพนักงานนวดแผนไทย ประกอบการอบรมระยะสั้นนั้นได้คำนึงถึงระดับความรู้และทักษะการสื่อสารภาษาจีนขั้น พื้นฐานของผู้ใช้คู่มือเป็นหลัก ซึ่งได้แก่ ผู้ประกอบการนวด พนักงานนวด และพนักงานต้อนรับสถานประกอบการนวดที่ขาดทักษะการฟังและการพูดภาษาจีนเบื้องต้น เนื่องจากทักษะการสื่อสารภาษาจีนเหมือนเป็นทักษะใหม่สำหรับบุคลากรในวิชาชีพนี้ในการเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสารให้กับผู้รับบริการชาวจีน ดังนั้นเนื้อหาในคู่มือที่ใช้ประกอบการอบรมนั้น ได้มีการถอดเสียงภาษาจีนเป็นภาษาไทยกำกับตลอดทั้งคู่มือเพื่อความสะดวกต่อการนำมาใช้และการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

3.1.2.2 เนื้อหาสาระในคู่มือได้กำหนดจากหัวข้อและสถานการณ์ที่พบในการปฏิบัติงานจริง ซึ่งเนื้อหาสาระจะกำหนดให้มีความสอดคล้องกับกลุ่มวิชาชีพหนึ่งหรือพื้นที่กรณีศึกษาหนึ่ง เช่น ความต้องการเนื้อหาเพื่อฝึกทักษะภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการร้านขายของที่ระลึกของปวันรัตน์ นิกิริตติโกศล (2559) เช่น หัวข้อการทักทาย การต้อนรับ การปฏิเสธอย่างสุภาพ การขอชมสินค้า การแนะนำสินค้า การสอบถามความต้องการของลูกค้าหรือการบอกราคา เป็นต้น ประเด็นความต้องการพัฒนาสมรรถนะการใช้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของ ศศิภา ทิพย์ประภา (2561) เช่น ประเด็นคำศัพท์เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ การกล่าวคำแสดงความพึงพอใจ การใช้คำกล่าวลา การใช้คำขอบคุณ การใช้คำทักทาย การใช้คำกล่าวต้อนรับ

การเสนอราคาและการฝึกออกเสียง หรือหัวข้อบทสนทนาที่ใช้บ่อยในการนัดหมายไทยของสิริรัตน์ วาวว (2563) ได้แบ่งออกเป็น 18 หมวด เช่น การต่อรองราคา คำสั่งที่ใช้ในการบริการนวดแผนไทย การเชิญชวนเพื่อรับการบริการนวดแผนไทย การให้คำแนะนำแก่ลูกค้าก่อนใช้บริการนวดแผนไทย การให้คำแนะนำลูกค้าหลังรับบริการนวดหรือการบอกอาการเจ็บปวด เป็นต้น

ดังนั้น เนื้อหาที่กำหนดจากหัวข้อและสถานการณ์ที่พบในการปฏิบัติงานจริง สำหรับกลุ่มอาชีพหนึ่ง ๆ ที่ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพจะช่วยตอบโจทย์ความต้องการและสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนในการฝึกฝนและพัฒนาทักษะการสื่อสารได้ ทั้งยังช่วยในเรื่องการออกแบบแบบฝึกหัดประกอบการอบรมให้ตรงกับเนื้อหาและความต้องการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีนได้

3.1.2.3 การอบรมการใช้คู่มือภาษาจีนระยะสั้น สำหรับผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ควรจัดการเรียนรู้ให้เกิดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนและสามารถพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารได้ เนื่องจากผู้ใช้คู่มือดังกล่าวมักจะอยู่ในวัยผู้ใหญ่ ฉะนั้นการเริ่มเรียนภาษาจีนในวัยนี้จะพบอุปสรรคด้านความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ความไม่มั่นใจด้านการออกเสียงและเวลาเรียนที่จำกัด ดังนั้นการออกแบบกิจกรรมเพื่อฝึกฝนทักษะการสื่อสารภาษาจีนสำหรับผู้เรียนในวัยผู้ใหญ่สามารถใช่วิธีการสร้างแรงจูงใจและการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุผลสัมฤทธิ์ได้ เช่น การสอดแทรกเทคนิคการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนจากคำศัพท์ภาษาไทยที่อยู่รอบตัว เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ง่าย การจัดทำไฟล์บันทึกเสียงคำศัพท์และบทสนทนาที่ปรากฏในคู่มือ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทบทวนการออกเสียงตามไฟล์เสียงมาตรฐาน ทั้งยังสามารถส่งการบ้านอัดเสียงของตนไปยังครูผู้สอนตรวจการออกเสียง เพื่อให้ตนเองมีความมั่นใจมากขึ้น รวมถึงการให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนสนทนาภาษาจีนตามสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏในคู่มือกับเจ้าของภาษาโดยตรงในชั้นเรียน

3.1.2.4 แนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีน สำหรับการใช้บริการด้านการ

ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยใช้ เทคโนโลยีความจริงเสมือน Virtual Reality (VR) ในการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ 2 ภาษา คือ ภาษาจีนและภาษาไทย เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทั้ง 5 สถานที่ในจังหวัดลำปาง ได้แก่ วัดชัยมงคล วัดศรีทองเมือง วัดปงสนุก วัดพระแก้วดอนเต้าสุชาดารามและวัดพระเจดีย์ขาวหลัง โดยผู้ใช้งานสามารถสแกนบาร์โค้ดสองมิติ (QR Code) จากช่องทางการสื่อสารออนไลน์ของวัดได้ สื่อประชาสัมพันธ์ดังกล่าวได้ศึกษาและพัฒนาขึ้นภายใต้แนวคิดองค์ประกอบด้านการสื่อสารทั้ง 4 ได้แก่ ผู้ส่งสาร สาร ช่องทางการสื่อสารและผู้รับสาร โดยมีข้อสังเกตและข้อเสนอแนะ ดังนี้

การนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวและการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวสามารถเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมและประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังเช่น การนำเทคโนโลยีความจริงเสมือน Virtual Reality (VR) มาประยุกต์ใช้กับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้ช่วยส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับประสบการณ์ในการท่องเที่ยวจริงผ่านอุปกรณ์การสื่อสารเคลื่อนที่ ช่วยสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยว ยังเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ดีและช่วยกระตุ้นความสนใจในการมาท่องเที่ยว ณ สถานที่จริงได้ การนำเทคโนโลยีดังกล่าวมาประยุกต์ใช้กับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสามารถเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ช่วยสืบสานมรดกทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรมที่ปรากฏในสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้สืบต่อไปได้

เมื่อข้อมูลท่องเที่ยวที่อยู่ในฐานข้อมูลออนไลน์ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถสืบค้นและเข้าถึงข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ทุกสถานที่ ทุกเวลา เช่น เว็บไซต์ รูปภาพ คลิปวิดีโอหรือแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว เป็นต้น ข้อได้เปรียบดังกล่าวคือ เทคโนโลยีไม่สามารถกระทบต่อภูมิทัศน์ภายในสถานที่ท่องเที่ยวจริง ทั้งยังเป็นสิ่งที่ช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถวางแผนการเดินทางได้ด้วยตนเอง แต่ทั้งนี้ฐานข้อมูลออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวควรมีความทันสมัยอยู่ตลอด เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้รับสารและให้การสื่อสารนั้นเกิดประสิทธิภาพสูงสุด แต่ข้อจำกัดของ

เทคโนโลยีคือ อุปสรรคในการเข้าถึงและการเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ต

หากจะกล่าวถึงข้อมูลที่ให้บริการแก่นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ ผู้พัฒนาสื่อควรให้ความสำคัญกับการตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ของการใช้ภาษาที่ใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการท่องเที่ยวจากผู้ใช้ภาษาปลายทาง ดังนั้นเพื่อให้การสื่อสารและการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเกิดประสิทธิภาพกับกลุ่มผู้รับสารชาวต่างชาติมากที่สุด สารหรือข้อความควรได้รับการตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์จากผู้ใช้ภาษาปลายทาง นอกจากนี้ผู้ส่งสารยังควรตระหนักถึงความสำคัญในการใช้ภาษาจีนที่มีภูมิหลังทางวัฒนธรรมแตกต่างกับผู้ส่งสารที่เป็นชาวไทย เนื่องจากภาษาที่แตกต่างกันสามารถแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างด้านค่านิยม แนวคิดและความเชื่อทางวัฒนธรรมที่ต่างกันได้ ผู้ส่งสารสามารถสื่อสารโดยให้ความรู้แก่ผู้รับสารชาวจีนด้านวัฒนธรรมเป็นกรณีเฉพาะได้ เช่น การให้เกร็ดความรู้เรื่องพญานาค ลักษณะเด่นของวัดพม่า วิธีการสังเกตพระพุทธรูปที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะพม่า หรือที่มาของชื่อวัดที่เกี่ยวข้องกับตำนานเรื่องเล่า เป็นต้น

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีนของการให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและวัฒนธรรมในจังหวัดลำปาง ได้ศึกษาและวิเคราะห์ภายใต้กรอบแนวคิดของแผนงานวิจัยพบว่า ผู้ส่งสารในกลุ่มผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพมีปัญหาและความต้องการด้านการสื่อสารภาษาจีนในระดับที่แตกต่างกันตามลักษณะของวิชาชีพ กล่าวคือ ผู้ส่งสารที่ให้บริการในสถานประกอบการนวดและพนักงำนนวดในเขตจังหวัดลำปางพบว่า ขาดทักษะการฟังและการพูดภาษาจีนเบื้องต้น ส่วนในกลุ่มผู้ส่งสารที่เป็นล่ามภาษาจีนที่ให้ความช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวชาวจีนนั้นเป็นกลุ่มวิชาชีพที่มีทักษะการสื่อสารภาษาจีน แต่มีปัญหาด้านความรู้ภาษาจีนที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานเฉพาะทางที่ไม่เพียงพอและไม่แตกฉาน โดยเฉพาะคำศัพท์เฉพาะทางด้านการแพทย์ ซึ่ง

สอดคล้องกับปัญหาของล่ามที่พบในการศึกษาของวรรณดา ยืนยงค์ และสมเกียรติ เชวงกิจวัฒน์ (2562) ที่พบว่า ล่ามภาษาญี่ปุ่นชาวไทยประสบปัญหาด้านภาษาและการสื่อสารในประเด็นที่ไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์เฉพาะทางและปริมาณคำศัพท์ที่ไม่เพียงพอ ทำให้การสื่อสารไม่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้พบว่า ล่ามภาษาจีนขาดความเชี่ยวชาญในทักษะการแปลภาษาจีน มีความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานที่ไม่ลึกซึ้งทำให้เกิดความกดดันระหว่างล่ามภาษาจีนกับบุคลากรทางการแพทย์ รวมถึงสารหรือเนื้อหาที่จะสื่อออกไปมีความซับซ้อนและยากเกินไปสำหรับผู้รับสารที่เป็นชาวจีนจะเข้าใจ โดยเฉพาะความรู้เฉพาะทางด้านการแพทย์และการรักษาพยาบาล หรือจะเป็นความรู้ที่มีใหม่และเพิ่มพูนตลอดเวลา ต่างเป็นปัจจัยที่ทำให้การสื่อสารเกิดอุปสรรคและส่งผลต่อประสิทธิภาพในการสื่อสารได้

ความแตกต่างและความไม่เข้าใจด้านวัฒนธรรมระหว่างผู้ส่งสารชาวไทยและผู้รับสารชาวจีนก็สามารถส่งผลต่อประสิทธิภาพในการสื่อสารได้ ดังนั้นการมีความรู้และความเข้าใจเรื่องวัฒนธรรมที่แตกต่างจึงมีความสำคัญและความจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารของผู้ส่งสารเนื่องจากผู้ปฏิบัติงานด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ไม่เพียงแต่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านภาษา แต่ยังเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดวัฒนธรรมได้ดีอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของนฤมล วงษ์เดียน และคณะ (2547) ที่กล่าวว่า ความรู้ของล่ามที่ปฏิบัติหน้าที่ในโรงพยาบาลนั้น ไม่เพียงแต่ทำหน้าที่แปลอย่างเดียวเท่านั้น ยังเป็นผู้ให้ข้อมูลทั้งภาษาและวัฒนธรรมให้กับแพทย์และพยาบาลอีกด้วย

จากปัญหาและอุปสรรคข้างต้น ก่อปรกับการขาดคู่มือพื้นฐานสำหรับผู้ให้บริการในสถานประกอบการนวดและล่ามภาษาจีนที่ช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวชาวจีนในจังหวัดลำปางนั้น จึงได้มีการพัฒนาคู่มือพื้นฐานสำหรับการปฏิบัติงานเฉพาะทางขึ้นในลำดับต่อมา ผู้วิจัยจึงได้นำผลการพัฒนาคู่มือมาสรุปและสังเคราะห์เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีนสำหรับผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ โดยสามารถอภิปรายผลการศึกษาดังต่อไปนี้

การออกแบบเนื้อหาสาระในคู่มือควรมีความสอดคล้องกับความต้องการและสามารถใช้แก้ปัญหาในการปฏิบัติงานของผู้ใช้งานได้จริงในสถานการณ์เฉพาะต่าง ๆ แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับสุวิทย์ ตันตะพันธ์ (2560) ที่เสนอว่า เนื้อหาที่กำหนดในบทเรียนควรสอดคล้องกับสถานการณ์ที่ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันหรือเรื่องราวจากประสบการณ์ ซึ่งจะสามารถช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียนภาษาจีนให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้แนวคิดการออกแบบคู่มือหรือบทเรียนขึ้นจากความต้องการพัฒนาการสื่อสารในสถานการณ์การปฏิบัติงานเฉพาะวิชาชีพ ยังสอดคล้องกับการศึกษาของเดชา ตาละนิก, สำราญ ชันสำโรง, วิสุทธิชัย ไชยสิทธิ, ปิ่น อะทะเทพ และพระครูใบฎีกาทิพย์พนารักษ์ ขยาภินโนโท (2563) ศศิภา ทิพย์ประภา (2561) ปวันรัตน์ นิกิตติโกศล (2559) และจิตาภา ศรียะวงษ์, พิกุล สายดวง และชญาณ์นันท์ ปิตกร พวงเพชร (2559) ด้วย

เนื้อหาสาระในคู่มือยังต้องคำนึงถึงระดับความรู้และทักษะการสื่อสารภาษาจีนขั้นพื้นฐานของผู้ใช้คู่มือเป็นหลักด้วย เช่น คู่มือสำหรับวิชาชีพที่ไม่มีพื้นฐานด้านการสื่อสารภาษาจีนในเนื้อหาที่เป็นภาษาจีนสามารถถอดเทรกรคำอ่านภาษาไทยเพื่อกำกับเสียงภาษาจีนได้ เพื่อให้ผู้ใช้คู่มือที่ไม่มีพื้นฐานการสื่อสารภาษาจีนสามารถเรียนรู้และทบทวนเนื้อหาได้ด้วยตนเอง ทั้งยังสามารถถอดเทรกรเนื้อหาสาระหรือกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบการอบรมเพื่อให้ความรู้และสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ใช้คู่มือเรื่องความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมของชาวไทยและชาวจีน เพื่อลดช่องว่างระหว่างวัฒนธรรมได้ แนวคิดดังกล่าวสัมพันธ์กับสุวิทย์ ตันตะพันธ์ (2560) ที่เสนอว่า การถอดเทรกรความรู้ด้านวัฒนธรรมช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถสื่อสารกับผู้รับสารได้ถูกต้องตามกาลเทศะและจะได้ไม่เกิดอุปสรรคในการสนทนากับเจ้าของภาษา รวมถึงสอดคล้องกับแนวคิดของณัฐธามารณ์ เดชราช (2563) ที่เสนอว่าการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ ผู้สอนจำเป็นต้องจะต้องถอดเทรกรวัฒนธรรมเข้าไปในเนื้อหาทางภาษาอย่างกลมกลืน

สำหรับแนวทางการพัฒนาคู่มือสำหรับวิชาชีพที่มีพื้นฐานด้านการสื่อสารภาษาจีน ซึ่งได้แก่ภาษาจีนที่ช่วยเหลือผู้ปวยน์กท่องเที่ยวชาวจีน ควรคำนึงถึงความถูกต้อง ความชัดเจน ความสมบูรณ์และความทันสมัยของเนื้อหาสาระในคู่มือ แนวทางอีกประการหนึ่งในกรณีนี้ที่ลุ่มพบปัญหาด้านความเชี่ยวชาญในทักษะการแปล ลุ่มจำเป็นต้องฝึกปฏิบัติและขัดเกลาทักษะของตนเองอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้ความเชี่ยวชาญและชำนาญมากยิ่งขึ้นในวิชาชีพ เช่น ลุ่มอาจพบปัญหาในการอธิบายคำศัพท์เฉพาะทางด้านการแพทย์ ในกรณีดังกล่าวลุ่มภาษาจีนสามารถแปลอธิบายหรือขยายความได้ โดยต้องรักษาความหมายของภาษาต้นทางได้อย่างครบถ้วน เป็นต้น นอกจากลุ่มต้องหมั่นฝึกฝนเพื่อพัฒนาทักษะการแปลของตนเองแล้ว สำนักการต่างประเทศ สำนักงานศาลยุติธรรม (2563) ได้เสนอว่า ทักษะ “การทวนความ” (paraphrasing) เป็นเทคนิคการแปลความหมายที่ดีที่สุด ซึ่งเป็นเทคนิคที่ช่วยให้การแปลเป็นไปอย่างถูกต้องได้มากที่สุด การทวนความ ณ ที่นี้ หมายถึงความสามารถที่แสดงให้เห็นถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้มีการกล่าวหรือเขียนไปแล้ว ในรูปแบบที่สามารถเข้าใจได้โดยง่ายและไม่เปลี่ยนความหมายเดิม

ทั้งนี้ การพัฒนาคู่มือพื้นฐานข้างต้นสามารถมีการจัดหลักสูตรอบรมระยะสั้นได้ เพื่อให้ผู้ใช้คู่มือได้ฝึกฝนหรือขัดเกลาทักษะภาคปฏิบัติไปพร้อมกันได้ การพัฒนาคู่มือควบคู่กับการจัดหลักสูตรอบรมระยะสั้นสามารถช่วยให้ผู้ใช้คู่มือที่เข้าร่วมการอบรมเกิดผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้ที่สูงขึ้น ได้เพิ่มความมั่นใจจากการฝึกฝนทักษะภาคปฏิบัติ เช่น ทักษะการฟังการพูดหรือการแปลจากจากสถานการณ์จำลองต่าง ๆ รวมถึงได้รับแรงจูงใจและแรงกระตุ้นที่ดีจากครูผู้สอนและกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน

คู่มือพื้นฐานสำหรับการปฏิบัติงานเฉพาะทางสามารถช่วยพัฒนาสมรรถนะในการสื่อสารภาษาจีนทั้ง 5 สมรรถนะให้กับผู้ปฏิบัติงานได้ กล่าวคือ คู่มือนอกจากจะช่วยเพิ่มความรู้อย่างเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานแล้ว ยังช่วยสร้างความมั่นใจและแรงจูงใจให้แก่ผู้ปฏิบัติงานได้ คู่มือช่วยเสริมแรงจูงใจให้ผู้ปฏิบัติงานมีความความกระตือรือร้น ความตั้งใจใน

การพยายามสื่อสารภาษาจีนกับผู้รับบริการชาวจีนให้สำเร็จและมีประสิทธิภาพ รวมถึงได้สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีนด้วยตนเอง เนื่องจากคู่มือได้พัฒนาขึ้นจากประเด็นปัญหาและความต้องการจากสถานการณ์ในการปฏิบัติงานซึ่งจะช่วยเพิ่มความสนใจต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีนให้ผู้ปฏิบัติงานมากขึ้น นอกจากนี้คู่มือยังช่วยสร้างคุณลักษณะที่ดีของการเป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ใฝ่รู้ ให้ผู้ใช้คู่มือเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง แนวคิดดังกล่าวทำให้ผู้ปฏิบัติงานอยากพัฒนาทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการประกอบวิชาชีพของตน หากผู้ปฏิบัติงานมีคุณลักษณะของการเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้เพื่อต่อยอดองค์ความรู้เดิมที่มีอยู่ก็จะสามารถนำมาใช้เพื่อพัฒนาตนเองและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานต่อไปได้

ในส่วนของปัญหาสำคัญที่พบในการให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดลำปางคือ ป้ายที่ใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ราช้างซอน ไม่คงทนและกระทบต่อภูมิทัศน์ภายในวัดนั้น ได้ใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือน Virtual Reality (VR) มาประยุกต์ใช้ในการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทั้ง 5 สถานที่ในจังหวัดลำปาง โดยสามารถสรุปและอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

การนำเทคโนโลยีความจริงเสมือน Virtual Reality (VR) มาประยุกต์ใช้กับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมช่วยส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับประสบการณ์ในการท่องเที่ยวจริงผ่านโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตได้ นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ดีให้แก่นักท่องเที่ยวแล้วและยังเป็นการสร้างประสบการณ์ให้นักท่องเที่ยวได้ความเห็นดังกล่าวสอดคล้องกับการสร้างประสบการณ์ให้นักท่องเที่ยวในการศึกษาของอันยา พรหมบุญมย์ และนฤมล กิมภรณ์ (2558) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การสร้างประสบการณ์ให้นักท่องเที่ยวสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระยะ คือ ระยะก่อนการใช้บริการ (Before) ระหว่างการใช้บริการ (During) และหลังการใช้บริการ (After) ประสบการณ์ในกระบวนการก่อนการท่องเที่ยว (Before) เกิดจากจุดสัมผัส ได้แก่ การหาข้อมูลเพื่อการวางแผนก่อนการเดินทางท่องเที่ยว พบว่า

นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่หาข้อมูลในเว็บไซต์ ชักถามจากเพื่อนหรือญาติที่เคยมาเที่ยว หนังสือแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ และพบว่าการใช้สื่อสมัยใหม่ คลิปวิดีโอ นิติสาร การสร้างความรู้ความเข้าใจ สร้างประสบการณ์ทางอ้อมเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยว ทำให้ตัดสินใจอยากมาเที่ยว อีกประการหนึ่ง การประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีข้างต้นสามารถเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ช่วยเผยแพร่และสืบสานวัฒนธรรมที่ปรากฏในสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ P. Jomsri (2016) ที่กล่าวไว้ว่า พิพิธภัณฑ์บ้านเรือนไทย 4 ภาคเสมือนจริงช่วยเผยแพร่ภูมิปัญญาไทยได้ (virtual museum for Thai style houses in four regions can help to public Thai wisdom)

อนึ่ง แนวทางสำคัญร่วมกันของการพัฒนาฝีมือเพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาจีนสำหรับผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสำหรับชาวจีนนั้น ผู้พัฒนาควรให้ความสำคัญกับการตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ของการใช้ภาษาจีนจากผู้พูดภาษาจีนเป็นภาษาแม่ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านการแปลเฉพาะทางทั้งชาวไทยและชาวจีน เพื่อให้เนื้อหาที่ใช้ในคู่มือหรือสื่อประชาสัมพันธ์นั้นมีความถูกต้อง สมบูรณ์และมีความเป็นธรรมชาติ ประการสุดท้ายยังช่วยให้การสื่อสารเกิดประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์ทั้งกับผู้สื่อสารและผู้รับสาร

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมด้านภาษาต่างประเทศ สำหรับรองรับกลุ่มนักท่องเที่ยวต่างชาติที่ต้องการสัมผัสประสบการณ์ท่องเที่ยวแบบผสมผสาน การวางแผนการดำเนินงานแบบบูรณาการควรได้รับการสนับสนุนและความร่วมมือจากหน่วยงานหรือองค์กรในระดับจังหวัดและท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับการสนับสนุนส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและเชิงวัฒนธรรม อาทิ กรมสนับสนุนบริการสุขภาพ กระทรวงสาธารณสุข กรมการ

ท่องเที่ยวและการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาหรือสำนักงานวัฒนธรรมประจำจังหวัดลำปาง เป็นต้น ซึ่งหน่วยงานเหล่านี้มีบทบาทหลักและความพร้อมในการสนับสนุนและส่งเสริมการวางแผนการดำเนินงานในระยะยาวอย่างยั่งยืน เพื่อจะได้มีการติดตามผลการดำเนินงานและสามารถประเมินผลเพื่อพัฒนาในลำดับต่อไป ทั้งนี้การร่วมมือในการสร้างเครือข่ายกับธุรกิจภาคเอกชนจะยิ่งทำให้การพัฒนาเป็นองค์รวมมากยิ่งขึ้น

2. เสนอให้มีการจัดโครงการอบรมให้แก่ผู้ปฏิบัติงานมือใหม่และมีอาชีพอย่างสม่ำเสมอ เพื่อเสริมหรือพัฒนาทักษะการปฏิบัติที่มีอยู่ให้ชำนาญขึ้น (upskill) รวมถึงสร้างทักษะใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน (reskill) เพื่อสามารถประยุกต์ใช้ทักษะใหม่และทักษะเก่าในการสร้างโอกาสและพัฒนาในสายอาชีพของตน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. เสนอแนะให้มีการพัฒนาแอปพลิเคชันคู่มือภาษาต่างประเทศหรือพจนานุกรมคำศัพท์เฉพาะทาง สำหรับการปฏิบัติงานในสายวิชาชีพต่าง ๆ เพื่อให้สะดวกต่อการใช้งานและทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี
2. เสนอแนะให้มีการพัฒนาแผนที่ท่องเที่ยวจังหวัดแบบออนไลน์ โดยดำเนินการร่วมกับหน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง

เอกสารอ้างอิง

- ขวัญจุฑา คำบันลือ, วิวัฒน์ มีสุวรรณ และพิชญภา ยวงสร้อย. (2560). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด เพื่อส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับศูนย์รวบรวมนายพันธุกล้วย เณิมพระเกียรติ จังหวัดกำแพงเพชร. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 19 (1), 184-193.
- จุไรรัตน์ ดวงจันทร์, บุญทิพย์ สิริธรรักษ์, ทรงศรี สรณสถาพร และวันเพ็ญ ภิญโญภาสกุล. (2562). การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารเพื่อส่งต่อข้อมูลทางการแพทย์ โดยใช้บทเรียนออนไลน์สำหรับนักศึกษาพยาบาล. *วารสารพยาบาลสงขลานครินทร์*, 39(2), 98-122.
- จิตาภา ศรียะวงษ์, พิกุล สายดวง และชญานันท์ ปิตกร พวงเพชร. (2559). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้ประกอบอาชีพนวดแผนไทยในจังหวัดอุบลราชธานี. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*, 7(2), 227-241.
- จักรกฤษณ์ หมั่นวิชา และคณะ. (2559). การประยุกต์ใช้งานเทคโนโลยี QR ในพิพิธภัณฑ์เมืองหาดใหญ่. *รายงานการประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 7*, 23 มิถุนายน 2559 มหาวิทยาลัยหาดใหญ่, 1427-1436.
- จุฬารัตน วงศ์. (2559). การออกแบบสื่ออินเตอร์แอคทีฟ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงมรดกวัฒนธรรมไทย กรณีศึกษาวัดอรุณราชวราราม ราชวรมหาวิหาร. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 9(2), 2408-2423.
- ณัฏฐพัชร มณีโรจน์. (2558). แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงการแพทย์ ของประเทศไทย. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี*, 11(2), 41-74.
- เดชา ตาละนิก, สำราญ ชันสำโรง, วิสุทธิชัย ไชยสิทธิ, ปิ่น อทะเทพ และพระครูใบฎีกาพิพัฒน์พนากรณ ชยาภินันโท. (2563). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบธุรกิจท่องเที่ยวในชุมชน: กรณีศึกษา อำเภอคลองสะแก จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารบัณฑิตแสงโคมคำ*, 5(2), 294-312.
- ธัญยา พรหมบุรมย์ และณฤมล กิมภากรณ์. (2558). ปัจจัยที่มีผลต่อประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวเชิงนิเวศวัฒนธรรม และสุขภาพในกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนบน 1 ของประเทศไทย : เชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง แม่ฮ่องสอน. *วารสารการบริการและการท่องเที่ยวไทย*, 10(1), 71-87.
- ณฤมล วงษ์เดียน, ขวัญจิต ศศิวงศาโรจน์, นันทิยา ดวงกุ่มเมศ และสิรินทร พิบูลพานิช. (2547). สมรรถนะการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมเพื่อการบริการสุขภาพแรงงานข้ามชาติ. *การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 14*, 22 กุมภาพันธ์ 2556, มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2372-2380.
- นิติศักดิ์ เจริญรูป (2560). การประยุกต์ใช้ความเป็นจริงเสริม (AR-Code) เพื่อนำเสนอข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว: กรณีศึกษาวัดพระแก้ว จังหวัดเชียงราย. *วารสารวิทยาการจัดการสมัยใหม่ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 10(1), 13-30.
- นิชชาวัลย์ ฟูคำ และเพ็ญพรธนา ชัยธีระสุเวท. (2563). นวัตกรรมประชาสัมพันธ์ภาษาจีน ผ่านระบบ QR Code เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในอำเภอเมืองจังหวัดลำปาง (รายงานผลการวิจัย). ลำปาง: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.
- ณัฐณารักษ์ เดชราช. (2563). ฐานคิดในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสามัคคีธรรมสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมของนักศึกษาไทย. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต*, 14(2), 65-82.

- ปวันรัตน์ นิกรกิตติโกศล. (2559). การพัฒนานวัตกรรมการสื่อสารภาษาอังกฤษ สำหรับผู้ประกอบการร้านขายของที่ระลึก ร้านอาหารและเครื่องดื่มที่เกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี. *วารสารสมาคมนักวิจัย*, 21 (2), 110-122.
- ไพศาล กาญจนวงศ์ และอาภิยา กาญจนวงศ์. (2560). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีบาร์โค้ดสองมิติเพื่อบริการข้อมูลให้นักท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยว กรณีศึกษา วัดพระธาตุคุดยสุเทพวรวิหาร เชียงใหม่. *วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 9(17), 120-134.
- วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล. (2562). *Strategic Health Tourism Management in Thailand*. สืบค้น 14 พฤษภาคม 2564, จาก <https://www.cm.mahidol.ac.th/program/ms/index.php/ms-news-announcement/14-ms-news/22-strategic-health-tourism-management-in-thailand>
- วรรณิดา ยืนยงค์ และสมเกียรติ เชวงกิจวงษ์. (2562). บทบาทหน้าที่ของล่ามและปัญหาการล่ามภาษาญี่ปุ่นชาวไทย ในโรงงานอุตสาหกรรมของประเทศไทย กรณีศึกษาความแตกต่างระหว่างล่ามมือใหม่และล่ามมืออาชีพ. *การประชุมวิชาการบัณฑิตศึกษาระดับชาติ สรรพศาสตร์ สรรพศิลป์ ประจำปี 2562*, วันที่ 27-28 มิถุนายน 2562, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 441-461.
- ศิริประภา ประภากรเกียรติ. (2562). การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว โดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐาน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศศิภา ทิพย์ประภา. (2561). การพัฒนาสมรรถนะการใช้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารสำหรับวิสาหกิจชุมชน. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี*, 12 (1), 54-66.
- สิริภัทร โสติยาภักย์, นันยรัตน์ เตชะณิข และขวัญเรือน สนิทวงศ์ ณ อยุธยา. (2561). ผลการสอนอย่างมีแบบแผนต่อสมรรถนะการสื่อสารของนักศึกษาพยาบาล. *วารสารการพยาบาลและการศึกษา*, 11(3), 36-50.
- สิริรัตน์ วาแว. (2563). *การพัฒนาทักษะภาษาจีนเพื่อการทำงานสำหรับพนักงานนวดแผนไทย* (รายงานผลการวิจัย). ลำปาง: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.
- สุกัญญา แซ่โก. (2563). *ปัญหาและแนวทางในการพัฒนาคู่มือล่ามทางการแพทย์ขั้นพื้นฐาน เพื่อช่วยเหลือผู้ป่วยนักท่องเที่ยวชาวจีน* (รายงานผลการวิจัย). ลำปาง: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.
- สุวิทย์ ตันตะพันธ์. (2560). *แนวทางการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาจีนหลักสูตรระยะสั้นสำหรับผู้ใหญ่*. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น*, 11(1), 20-34.
- สำนักงานต่างประเทศ สำนักงานศาลยุติธรรม. (2563). คู่มือล่ามศาลในคดีคำมนุษย์. สืบค้น 21 สิงหาคม 2564, จาก <https://oia.coj.go.th/th/content/page/index/id/203064>
- P. Jomsri. (2016). The Development of Virtual Museum for Thai Style Houses in Four Regions. *International Journal of Information and Education Technology*, 6(5), 410-413.
- Spencer, L.M. and Spencer, S.M. (1993). *Competency at Work: Models for Superior Performance*. New York: John Wiley & Sons.



ความรุนแรงในกวีนิพนธ์ เรื่อง เพียงความเคลื่อนไหว ของ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์

THE VIOLENCE IN MERE MOVEMENT POETRY
BY NAOWARAT PONGPAIBOON

ไพลิน อินคำ*

Phailin Inkham

พิทยา ดวงตาต้า*

Phitthaya Duangtadum

พรพรหมชนก สุวรรณพันธ์***

Phonphomchanok Suwannapun

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “ความรุนแรงในกวีนิพนธ์ เรื่อง เพียงความเคลื่อนไหว ของ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์” ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ความรุนแรงในกวีนิพนธ์เรื่องเพียงความเคลื่อนไหว ของ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ทั้งหมด 48 เรื่อง โดยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีความรุนแรงของ โยฮัน กัลตุง (Johan Galtung) โดยจะวิเคราะห์ความรุนแรงที่ปรากฏทั้ง 3 ประเภท คือ ความรุนแรงทางตรง ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม ผลการวิจัยพบว่า ความรุนแรงในกวีนิพนธ์เรื่องเพียงความเคลื่อนไหว นำเสนอความคิดทางการเมืองของผู้ประพันธ์ ที่มีต่อเหตุการณ์นองเลือด และเรื่องราวต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้น เมื่อวันที่ 14 ตุลาคม พุทธศักราช 2516 ทั้งตั้งแต่ก่อนเหตุการณ์และระหว่างเกิดเหตุการณ์ มีการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดที่แสดงถึงความรุนแรงอยู่แทบทุกเรื่อง ความรุนแรงที่ปรากฏมากที่สุดคือ ความรุนแรงทางตรงที่เป็นเช่นนั้นเพราะเหตุการณ์วันที่ 14 ตุลาคม พุทธศักราช 2516 เป็นเหตุการณ์ความรุนแรงที่มีการกระทำต่อร่างกายจนเป็นเหตุทำให้สูญเสียประชาชนเป็นจำนวนมาก อันส่งผลให้เกิดเป็นความรุนแรงที่กระทำต่อจิตใจ ทั้งโดยการกระทำและคำพูด ทำให้อีกฝ่ายได้รับความบอบช้ำทั้งร่างกายและกระทบต่อสภาพจิตใจ อีกทั้งปรากฏความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่เกิดจากข้อกฎหมายที่ไม่เป็นธรรม จนทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมกันในสังคม ขาดอิสรภาพของประชาชนจนเป็นเหตุทำให้เกิดการเรียกร้องประชาธิปไตย และปรากฏความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมรวมที่ถูกละเลยว่าเป็นสภาวะปกติ โดยเกิดความรู้สึกว่าไม่ได้มีส่วนร่วมในการกระทำนั้น ๆ และไม่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต

คำสำคัญ : ความรุนแรง, ซีไรต์, กวีนิพนธ์



* อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา

** อาจารย์พิเศษกลุ่มสาระฯ ภาษาไทย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยพะเยา

ABSTRACT

The study of the violence in Mere Movement poetry has the purpose to analyze the violence in Mere Movement poetry of Naowarat Pongpaiboon by using Johan Galtung's violence analysis as the conceptual framework. The study results presented that there were 3 types of the apparent violence: 1. direct violence, 2. structural violence, and 3. cultural violence. The violence in Mere Movement poetry was presented about political views of the author to the bloody events and various stories which appeared on October 14, 1973, before the incident and during the incident. It conveyed emotion, sense and sentiments that showed violence presented in almost sections. The most apparent violence was direct violence because the events of October 14, 1973, was the violent incident involving the physical violence losing many people. The incident resulted violence toward mind by actions and words causing the other party to be traumatized physically and mentally. In addition, the structural violence caused by unfair laws affected inequality in society and people's freedom lacking making the call for democracy and cultural violence was finally appeared seen as normal without the feeling of participation in the violence and living impact

Keywords : Violence, S.E.A. Write, Poetry

บทนำ

ในสังคมปัจจุบันมนุษย์มีวิถีชีวิตที่ต้องอยู่ร่วมกันเพื่อผลประโยชน์ของตน โดยแต่ละบุคคลนั้นต้องแสดงบทบาทต่าง ๆ หลายนบทบาทในห้วงเวลาเดียวกันโดยมีการติดต่อสื่อสารกัน ใช้ความคิดหรือการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่จะอยู่ร่วมกันในสังคม ในท่ามกลางทรัพยากรที่จำกัดก็หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องมีความขัดแย้ง และสิ่งสำคัญที่มีอิทธิพลต่อความขัดแย้งที่เกิดขึ้น คือความคิด หรือความรู้สึกของคนเราต่อสิ่งที่มีปฏิกิริยาที่รับรู้ได้ซึ่งอาจเป็นผลมาจากความวิตกกังวล มืดคิด หรือความกลัวที่แฝงอยู่ในจิตใจ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นมีผลต่ออารมณ์ของบุคคลอย่างมาก แล้วก็นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของความรุนแรง

ความรุนแรง คือ สิ่งที่เกิดขึ้นจากการกระทำของมนุษย์ที่กระทำต่อมนุษย์ด้วยกัน ต่อสัตว์ ต่อธรรมชาติอย่างไม่ถูกต้องตามหลักศีลธรรมที่สังคมมนุษย์ยอมรับและยึดถือเป็นความดีความงามของชีวิตทำให้มนุษย์ต้องอยู่ในภาวะที่บีบคั้นกดดันทางอารมณ์และเกิดความทุกข์ทรมานทางกายและทางใจ ในความเป็นจริงนั้น สิ่งที่เกิดขึ้นกับสังคมหนึ่งย่อม

ส่งผลกระทบต่อสังคมอื่น ๆ อย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงหรือเมื่อมองภายในแต่ละสังคมเอง สิ่งที่เกิดขึ้นกับคนหนึ่งย่อมส่งผลกระทบต่อคนอื่นด้วย หากผู้หนึ่งส่งความรุนแรงของจิตใจออกไป ย่อมกระทบถึงคนรอบข้าง และส่งผ่านไปถึงบุคคลอื่น ๆ ตัวอย่างเช่น การพูดจาตำหนิหรือบดขยี้ และการกระทำที่แสดงออกถึงความก้าวร้าว ทั้งผู้กระทำเอง และผู้ที่ถูกกระทำเราเรียกว่า ความรุนแรงทางตรง และนอกจากนี้ยังรวมถึงความรุนแรงทางอ้อมทางความคิด การใช้อำนาจต่อผู้ด้อยกว่าตน นำมาสู่ความไม่เท่าเทียมกันในสังคมหรือเรียกว่า ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ระยะเวลาที่เกิดความรุนแรงโครงสร้างเป็นช่วงเวลาที่ยาวนานผู้คนในสังคมเองจึงรู้สึกเคยชินกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งที่มองไม่เห็นจำเป็นต้องได้ยากแตกต่างระหว่างความรุนแรงส่วนบุคคล และความรุนแรงเชิงโครงสร้างก็คือ ผู้ที่ถูกกระทำด้วยความรุนแรงทางตรง นอกจากจะเห็นหรือรับรู้ความรุนแรงได้ชัดเจนแล้ว ยังอาจมีปฏิกิริยาต่อต้าน แต่ความรุนแรงเชิงโครงสร้างนั้นเกิดขึ้นอย่างเงียบ ๆ แอบแฝง และเห็นไม่ชัด ยิ่งกว่านั้นผู้ตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงดังกล่าวอาจถูกโน้มน้าวให้ยอมรับ

โดยไม่ปริปากบ่น ความรุนแรงส่วนบุคคลนั้นเกิดขึ้นเป็นบางครั้ง ถี่บ้าง ห่างบ้าง แต่ความรุนแรงเชิงโครงสร้างนั้นเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นกระแสขึ้นบ้างลงบ้าง จนกว่าเหตุปัจจัยของโครงสร้างความรุนแรงนั้นจะหมดไป (ระพีอุทิพย์ตระกูล, 2551, น.10) แต่ปัจจุบันเราสามารถรับรู้ภาพสะท้อนสังคมในด้านความรุนแรงได้อย่างหลากหลายทั้งผ่านสื่อออนไลน์ หนังสือพิมพ์ หรือวรรณกรรม โดยเฉพาะงานวรรณกรรมที่ได้นำเสนอเรื่องราวดังกล่าวได้อย่างโดดเด่นและผ่านการพิจารณาจากหน่วยงานต่าง ๆ เช่น รางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน” หรือ “รางวัลซีไรต์” อันเป็นชื่อซึ่งรู้จักกันทั่วไปในวงการประพันธ์ของประเทศไทย การจัดประกวดรางวัลซีไรต์เริ่มขึ้นในปี พ.ศ. 2522 โดยแบ่งการคัดเลือกผลงานออกเป็นประเภทนวนิยาย เรื่องสั้น และกวีนิพนธ์ วรรณกรรมประเภทกวีนิพนธ์เป็นผลงานแขนงหนึ่งของวรรณคดีที่มีความเข้มข้นทางอารมณ์มากเมื่อเปรียบเทียบกับงานวรรณศิลป์ประเภทอื่น เป็นรูปแบบทางศิลปะที่มนุษย์ใช้ภาษาเพื่อคุณประโยชน์ด้านสุนทรีย์ะ นับเป็นส่วนหนึ่งของวรรณกรรม โดยเป็นคำประพันธ์ที่กวีแต่ง เป็นงานเขียนที่มีวรรณศิลป์ ให้อรรถาธิบายได้ และเป็นคำประพันธ์ที่แต่งขึ้นอย่างมีศิลปะและมีคุณสมบัติเป็นสื่อกลางของความเข้าใจระหว่างผู้แต่งกับผู้อ่านคำประพันธ์ ที่ผู้แต่งจะต้องใช้ภาษาทั้งตามใช้ถ้อยคำที่เป็นสัญลักษณ์ ทำให้ผู้อ่านนึกเห็นภาพคล้อยตาม และมีความรู้สึกสะท้อนใจอย่างลึกซึ้งเป็นสื่อกลางระหว่างผู้แต่งกับผู้อ่าน กวีนิพนธ์มีความสัมพันธ์กับพัฒนาการทางสังคมอย่างยาวนาน เห็นได้ว่า กวีนิพนธ์สมัยโบราณนิยมแต่งเป็นบทร้อยกรองขนาดยาว ปรากฏใช้ในงานหลายชนิด เช่น นิราศ กลอนบทละคร หรืองานยอพระเกียรติ กวีนิพนธ์ไทยสมัยใหม่เริ่มปรากฏในยุคหัวเลี้ยวของวรรณคดีไทยประมาณช่วงรัชกาลที่ 7 เป็นต้นมา สิ่งที่แสดงพัฒนาการคือเริ่มมาสนใจกล่าวถึงเหตุการณ์ในสังคม ซึ่งชี้ให้เห็นความเปลี่ยนแปลงของกวีนิพนธ์ไทยที่สำคัญคือใช้เป็นพาหนะของความคิดนึกเป็นส่วนใหญ่ ในยุครัฐบาลจอมพล สฤษดิ์ ธนะรัชต์ จัดเป็นยุคมืดทางปัญญา แม้ว่ารัฐบาลจะเร่งพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม แต่ก็จำกัดเสรีภาพทางปัญญาใน

แวดวงหนังสือพิมพ์และวรรณกรรมและในยุคนี้ร้อยกรองแนวพาฝันเฟื่องฟูจนถึงรัฐบาลจอมพลถนอม กิตติขจร การแสวงหาสิ่งใหม่ของวงการร้อยกรองเกิดขึ้นพร้อม ๆ กับบทบาทของคนหนุ่มสาวที่ไม่พอใจการใช้ชีวิตอย่างอภิสิทธิ์ชน ในช่วง 2506-2516 นี่คือนานประพันธ์ของเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ กวีซึ่งได้รับการยกย่องว่า เป็นผู้หนึ่งที่ทำให้เกิดหัวเลี้ยวในวงการกวีนิพนธ์ไทยคือ “เราให้ใช้สมอง พร้อมกับเร้าอารมณ์อันประณีต” (ดวงมน จิตรจำนง, 2543, น.1-3) การศึกษาวรรณกรรมเกี่ยวกับกวีนิพนธ์ได้มีผู้ศึกษาไว้หลายประเด็น ดังที่ ธนิยาญจน์ จินาพันธ์ (2546) ได้ศึกษาเรื่องวิเคราะห์แนวคิดและคุณค่าในกวีนิพนธ์ไทยที่ได้รับรางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน (ซีไรต์) ได้ใช้แนวคิดในกวีนิพนธ์ซีไรต์ 3 ประเภท คือ ประการแรกแนวคิดด้านสังคมที่แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์ความเป็นไปและสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมผ่านมุมมองและความคิดเห็นของกวี ประการที่สองคือ แนวคิดด้านการเมือง ซึ่งแนวคิดนี้พบว่ากวีแสดงความคิดต่อเหตุการณ์รุนแรงทางการเมือง ซึ่งมีทัศนคติต่อการเมืองปกครองที่ใช้อำนาจเผด็จการ และทัศนคติต่ออุดมการณ์และพลังประชาชนเพื่อสังคมประชาธิปไตย และประการที่สาม คือ แนวคิดด้านปรัชญาเป็นสิ่งที่กวีมองเห็นและนำมาพิจารณาอย่างใคร่ครวญ และได้ตีความออกมาเป็นทัศนะที่มีต่อโลกและชีวิต เพื่อพิจารณาว่ากวีมีทัศนะต่อความเป็นอยู่และเป็นไปของสังคมและโลกรวมถึงจักรวาลอย่างไร

นอกเหนือจากประเด็นงานวิจัยที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้วนั้น ยังมีประเด็นความรุนแรงอื่นอีกด้วย เช่น วชิรา จันทรทอง (2554) ได้ศึกษา “ความรุนแรงในมิติเพศผองในหนังรัก” ศึกษาลักษณะความรุนแรงทั้งเชิงโครงสร้างและวัฒนธรรมที่เป็นมายาคติ หรืออคติทางเพศที่ซึมซับเข้าไปในวิถีคิดของคนก่อกำเนิดเป็นความรุนแรงในมิติเพศภาวะต่อผู้หญิง ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง คือ ฐานคิดเรื่องเพศวิถีกระแสหลักกับการควบคุมเพศวิถีนอกกรอบขนบการกตัญญูของผู้หญิงในระบบการทำงานองค์กรเอกชนภายใต้ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมที่นิยมวัตถุ และประการสุดท้ายคือชุดคิดค่านิยมแนวชนบเกี่ยวกับงาน/อาชีพแบบหญิง

แบบชาย ซึ่งใกล้เคียงกับงานวิจัยของ วชิรินทร์ แก่นจันทร์ (2557) ได้ศึกษาวาทกรรมความรุนแรงในนิทานซ้ำชั้นของ ล้านนา ซึ่งศึกษาความรุนแรงเชิงโครงสร้างและวัฒนธรรม ศึกษาการใช้กระบวนการสร้างวาทกรรมความรุนแรงให้กับกลุ่มชาติพันธุ์ในนิทานซ้ำชั้นของ ล้านนา และกระบวนการสร้างวาทกรรมโต้กลับความรุนแรงในนิทานซ้ำชั้นของ ล้านนา อีกทั้งยังอธิบายปรากฏการณ์การ

มือกระชับคาบหูที่มุ่มปาก
สมุนรายเรียงรอบค้อยหมอบมอง
เลือดโหม่นท่ามือเข้าอ้อยยุค
เงื้อมไม้ฟาดฟัดข้ากระหน่ำจน
ผูกคอกลากกระชากร่างกลางสนาม
นอนแน่นิ่งเนื้อขาวเปลาเปื่อยกาย
เข้าตอกอกทีละออยกไม้ฟาด
หมวกเหล็กรายเรียงยืนและปืนโต

จากบทประพันธ์ เรื่อง วันฆ่านกพิราบ ข้างต้นกล่าวถึงความรุนแรงระหว่างบุคคลกับบุคคล โดยการกระทำของมนุษย์ด้วยกันเอง แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงที่กระทำต่อร่างกาย เป็นความรุนแรงทางตรงที่เกิดขึ้นจากการกระทำของมนุษย์ กวีใช้สัญลักษณ์เพื่อหลีกเลี่ยงการกล่าวถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยตรง ซึ่งถ้ากล่าวตรง ๆ แล้วนั้นอาจจะนำภัยมาสู่ตนได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเมือง ซึ่งความรุนแรงดังกล่าวมักนำไปสู่ความรุนแรงที่กระทำต่อจิตใจ อีกทั้งเป็นการละเมิดสิทธิเสรีภาพของประชาชนอันเป็นส่วนหนึ่งของความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และเหตุการณ์เช่นนี้ยังส่งผลให้เกิดความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมที่ประชาชนบางส่วนเล็งเห็นว่าความรุนแรงนั้นเป็นสภาวะการณ์ที่ปกติไม่ได้รับผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน อันเป็นเครื่องมือในการสร้างมายาคติทำให้คนในสังคมเชื่อว่าสิ่งที่ตนพบเห็นหรือสิ่งที่กำลังกระทำอยู่เหล่านั้นเป็นสิ่งถูกต้อง

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะวิเคราะห์ความรุนแรงในกวีนิพนธ์ เรื่อง เพียงความเคลื่อนไหว ของ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ เนื่องจากปรากฏเรื่องราวของความรุนแรงอัน

แบ่งกลุ่มของคนในสังคมจากนิทานซ้ำชั้นของล้านนาอีกด้วย

จากประเด็นตัวอย่างดังกล่าวที่มีผู้ศึกษามานั้น ยังพบความรุนแรงที่กระจายอยู่ในตัวบทประเภทกวีนิพนธ์สามารถเชื่อมโยงปรากฏเป็นความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมและความรุนแรงทางตรงอย่างในเรื่อง วันฆ่านกพิราบ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ดาหรีเสีงร่องปากปากปิ่นจ้อง
รั้วระเนนเอนกองกายร่างลั่น
กระชากนูดกระชับหมัดขัดด้วยสัน
เลือดกระเซ็นกระสืออกระสนทุนทุราย
เลือดยังลามจากหลังวันรินเป็นสาย
ท่อนไม้กายเกรอะเลือดเลาะเลือดแดง
ดาดดาชดัดดินสิ้นแรงไผ
หัวโล้นเหลือร่องโรโรไล่ผุดกลาง”

(วันฆ่านกพิราบ, น.150)

โดดเด่น โดยใช้กรอบทฤษฎีความรุนแรงของโยฮัน กัลตุง (Johan Galtung) เพื่อให้เห็นถึงความรุนแรงที่ปรากฏต่อประชาชนในเหตุการณ์ 14 ตุลาคม 2516 ตลอดจนให้ผู้อ่านได้ตระหนักถึงความรุนแรงที่แฝงมากับกวีนิพนธ์ เรื่อง เพียงความเคลื่อนไหว อีกทั้งสะท้อนให้เห็นถึงความคิดและอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของผู้แต่งผ่านทางวาทกรรมกวีนิพนธ์เรื่องดังกล่าวอีกด้วย

วัตถุประสงค์

งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ความรุนแรงในกวีนิพนธ์ เรื่อง เพียงความเคลื่อนไหว ของ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์

ขอบเขตการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้รวมกวีนิพนธ์ไว้ทั้งหมด 48 เรื่อง ได้แก่ หนทางแห่งหอยทาก, เพลงเปลญวน, วันว่าง, อัสดงคตของปรัชญาเมธี, เขาใหญ่, ดำเนินทราย, หลุโหด, ทรัพย์, น้ำ, ดั่งนี้เกิด, พระจันทร์ที่ไร้เงา, ตรีมูรติ, สันยาสิ,

เช่นชาบูไร 1, เช่นชาบูไร ๒,พิศกระดาศ, ตำนานวังหน้า, ในสายลมหนาว, เกี้ยวพาลิน, คำหอม, โหมโรงคลื่นกระทบฝั่ง, เพลงลาน, เสียงขลุ่ยกับมาหากอไฟ, ลมแล้งแรงฝัน, เพียงความเคลื่อนไหว, แด่ลูกที่ติของประชาชน, กระพุ่มแบน, ไพบูลย์โลกศพ, กฎหมายของมวลชน, ลำนำบ้านนาทราย, คำถามข้ามทุ่ง, คำถามข้ามทวีป, ใบไม้ป่า, กระรอกขาว, คำสาปเดือนสิบเอ็ด, คำขาดของทิดเที่ยง, สัจจะของพ่อแผน, ราบพนาสุญ, รมไม่ใบหญ้า, แล้งลมว่าว, ที่ราบแล้ง ณ แหล่ง ลุ่ม, กระต่ายตื่นปี, กาแล้งสูตรสมัย, เพลงกล่อมเพื่อน, วันชานกพิราบ, เพลงขลุ่ยเหนือทุ่งข้าว, ขุดต่อ, ตากับยาย และพ่อแก้วแม่แก้ว

กรอบแนวคิดที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

ความรุนแรง เป็นสิ่งที่ปรากฏได้อยู่ทั่วไปในสังคมซึ่ง อาจจะเริ่มจากในครอบครัว ชุมชน จนเกิดเป็นสังคมที่แผ่ขยายไปจนถึงระดับประเทศ กล่าวได้ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นกับสังคมหนึ่งย่อมส่งผลสะท้อนถึงสังคมอื่น ๆ อย่างต่อเนื่อง เชื่อมโยง หรือเมื่อมองภายในแต่ละสังคมเอง สิ่งที่เกิดขึ้นกับคนหนึ่งย่อมส่งผลถึงคนอื่นด้วย ความรุนแรงในที่นี้ ไม่ได้หมายถึงความรุนแรงที่เกิดจากเพียงมนุษย์เป็นผู้กระทำต่อมนุษย์ด้วยกันเอง แต่ยังรวมไปถึงความรุนแรงในเชิงโครงสร้างและความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม

ในการวิเคราะห์ความรุนแรงตามแนวคิดของ โยฮัน กัลตุง (Johan Galtung, 1996, อ้างถึงใน กฤษฎา บุญชัย, 2551, น.168) ได้กล่าวถึงแนวคิดหรือหลักสำคัญของ โยฮัน กัลตุง (Johan Galtung) ที่ได้แบ่งลักษณะความรุนแรงออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ความรุนแรงทางตรง (Direct Violence) เป็นความรุนแรงที่เราเห็นในทางตรง เช่น การตั้งใจทำร้ายมนุษย์ต่อมนุษย์ด้วยกันเอง หรือกับสิ่งมีชีวิตทั้งสัตว์ และสิ่งรอบข้างที่เป็นธรรมชาติ อีกทั้งยังรวมไปถึงการด่าทอบริภาษหรือการกระทำที่ก่อให้เกิดฝ่ายใดได้รับความอับอายหรือเสื่อมเสียชื่อเสียง

2. ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural Violence) เป็นความรุนแรงที่ผู้กระทำความรุนแรงไม่ใช่บุคคลแต่เป็น

โครงสร้างหรือระบบใด ๆ ก็ตามที่ขัดขวางต่อการพัฒนา ศักยภาพสูงสุดที่จะดำเนินไปได้ของชีวิตมนุษย์ ยกตัวอย่าง เช่น ปัญหาความรุนแรงที่เกิดจากช่องว่างทางเศรษฐกิจและสังคม เป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่มองไม่เห็นแต่ทำให้เกิดความเจ็บปวดและการเรียกร้องสิทธิซึ่งปัญหานี้ส่งผลให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมาอีก ไม่ว่าจะเป็น ปัญหาความยากจน ปัญหาหนี้สิน อีกทั้งเกิดความไม่เท่าเทียมและความไม่เสมอภาคเกิดขึ้น

3. ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม (Cultural Violence) เป็นสภาวะทางวัฒนธรรมที่ทำให้ความรุนแรงทางตรงและความรุนแรงเชิงโครงสร้างดำเนินไปด้วยสภาวะปกติ โดยที่ผู้คนไม่ตั้งคำถาม หรือสงสัยการกระทำ และผลที่เกิดขึ้น ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการสร้างมายาคติ ในการทำให้คนในสังคมเชื่อว่าสิ่งที่ตนพบเห็นหรือสิ่งที่กำลังกระทำอยู่เหล่านั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้อง

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาทวินิพนธ์เรื่อง เพียงความเคลื่อนไหว ทั้งหมด 48 เรื่อง

2. สืบค้นและศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3. นำข้อมูลที่ได้อ่านวิเคราะห์ความรุนแรงในทวินิพนธ์เรื่อง เพียงความเคลื่อนไหว โดยใช้แนวคิดความรุนแรงของ โยฮัน กัลตุง (Johan Galtung) และจัดประเภทของความรุนแรง พร้อมกับยกตัวอย่างและอธิบายแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์

4. สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัยแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์

ผลการวิจัย

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงความรุนแรงที่ผู้ประพันธ์ได้นำเสนอความคิดทางการเมืองที่มีต่อเหตุการณ์ 14 ตุลาคม 2516 ผลการวิจัยพบว่า

1. ความรุนแรงทางตรง (Direct Violence) เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ทางการเมืองปรากฏความขัดแย้งระหว่างบุคคลกับบุคคล สัตว์ และสภาพแวดล้อม ส่งผลทำให้เกิดเป็นความรุนแรงที่กระทำต่อร่างกายและส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจ ทั้งโดยการกระทำและคำพูด ทำให้อีกฝ่ายได้รับบาดเจ็บและความสูญเสีย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

บ่อฟ้าบ้านผ่นหล่นหลัง	บ่อดินปืนคลังถังโถม
บ่อตาน้ำดาบ่าโลม	ประโคนเพลิงกล่อมโลกันตร์
บางหนฟ้าแห้งแล้งเหือด	ดินเดือดเผือดด้าวร้ายลั่น
น้ำตาบ่ตกอกตัน	กระทันท่วมคลอบ่อตา
แผ่นฟ้าบ้าโหมหรือเหือด	แผ่นดินพล่านเดือดเลือดป่า
ดาท่นลั่นเอื้อยเรื่อยมา	แผ่นหน้าบ่แล้งแห้งน้ำ
อุทกเทวีที่หวัง	แม่เหยียบแม่หยั่งพังย่า
ฝั่งฟ้าฝั่งดินชินซ้ำ	ระยาระยัรบับทุกซ์
ฟ้าเหี้ยมดินโหดโกรธกวาด	พินาศน้ำบ่อนบอนบุก
น้ำตาน้ำเลือดเดือดคลุก	ป่วนปลุกปีศาจกราดอิง
น้ำเอียนน้ำแก้วแววหวัง	โปรดหลังล้าโลกโศกซัง
ตาน้ำบ่อน้อยคอยซัง	หยดหนึ่งน้ำใจโยตี

(น้ำ, 2523, น. 55)

จากบทประพันธ์เรื่อง น้ำ ข้างต้นกล่าวถึงความรุนแรงของรัฐบาลเหมือนพายุที่พัดโหมกระหน่ำ ประชาชนได้รับความเดือดร้อน เกิดการสูญเสีย ประชาชนเสียชีวิตเป็นจำนวนมาก ก่อให้เกิดโศกนาฏกรรมต่อจิตใจจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ไม่ได้รับความช่วยเหลือจากหน่วยงานใด จนเกิดศูนย์รวมน้ำใจของประชาชนในการคลี่คลายปัญหาความสูญเสียดังกล่าว ซึ่งการกระทำนี้เป็นความรุนแรงระหว่างบุคคลกับบุคคล แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงที่กระทำต่อร่างกาย เป็นความรุนแรงทางตรงที่เกิดขึ้นจากการกระทำของมนุษย์ด้วยกันเอง พบว่า ปรากฏถ้อยคำที่บ่งบอกถึงความรุนแรงจากผู้กระทำหรือบุคคล เช่น คำว่า “ฟ้าเหี้ยม, ปีศาจ, ร้าย, ดินโหดโกรธกวาด, ซัง, ทุกซ์” แทนบุคคลที่มีอำนาจสูงกว่า ช่มแหร่งแก่ผู้ที่ด้อยกว่าไม่ได้รับความยุติธรรมจนกลับกลายเป็นความทุกข์และความโกรธแค้นจากการกระทำที่ไม่เมตตาของผู้ที่มีอำนาจนำไปสู่เหตุการณ์ความขัดแย้งที่รุนแรง อีกทั้งยังปรากฏคำที่บ่งบอกถึงความรุนแรงที่กระทำต่อร่างกายคือคำว่า “เลือด” แทน ประชาชนที่ได้รับบาดเจ็บจากเหตุการณ์ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นและนำไปสู่การนองเลือด นอกจากนั้นแล้วยังพบความรุนแรงที่กระทำต่อจิตใจ โดยปราศจากอาวุธอีกด้วย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

เขาคลายโคถึกน้อย	คะนองเขา
ใครวัดรอยลบเงา	ส่งผู้
ตะแบงตะบิตเอา	เฒ่าชู้ ชนะเอย
ดูเตบร้างเตบรู้	เตบลิ้นพลึงเหลือ
ใบเื้อบ่างบ้าแบ่ง	ทุกบรร ดาเวย
บงตลอดไต้บนตัน	ดิดตื่น
	(เขาใหญ่, 2523, น. 49)

จากบทประพันธ์ เรื่อง เขาใหญ่ ข้างต้นแสดงให้เห็นถึงความรุนแรงที่กระทำต่อจิตใจที่มีการใช้อำนาจบังคับขู่เชิญประชาชนให้กระทำตาม หากผู้ใดขัดขึ้นจะได้รับโทษโดยการประหารชีวิต ซึ่งจะเห็นได้ว่าการกระทำดังกล่าวทำให้ประชาชนไม่สามารถที่จะเรียกร้องความยุติธรรมจากผู้ที่มีอำนาจสูงกว่าได้ ต้องจำยอมต่ออำนาจดังกล่าว และไม่มีสิทธิ์ในการแสดงความคิดเห็น คำที่บ่งบอกถึงความรุนแรงที่กระทำต่อจิตใจ เช่น คำว่า “ตะแบง” แทนการตอบโต้ของประชาชน โดยใช้คำบริภาษคำทอผู้มีอำนาจ เช่น “เดียรฉาน, ชู้, หยาบข้าว, โฉด, เขลา”

2. ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural Violence) การอยู่ร่วมกันของคนในสังคมอย่างปกติสุขต้องมีการกำหนดบรรทัดฐาน กฎเกณฑ์ และระเบียบแบบแผนโดยสถาบันทางสังคม หากการบริหารงานขององค์กรต่าง ๆ ของสถาบันทางสังคมมีความเหลื่อมล้ำและไม่ยุติธรรมเกิดขึ้นจนกลายเป็นปัญหาความขัดแย้งของระบบใด ๆ หรือเรียกได้ว่าเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้าง เช่น ความรุนแรงที่เกิดจากข้อกฎหมาย จนทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมกันในสังคม และขาดอิสรภาพของประชาชนจนเป็นเหตุทำให้เกิดการเรียกร้องประชาธิปไตย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

กำแพงแข็งแรงกัน	บังตะวันไว้ฉวนไฉ
ความโหดในหัวใจ	บังความจริงสิ่งเที่ยงธรรม
กฎหมายไม่ศักดิ์สิทธิ์	เพราะคนคิดใช้คนทำ
กฎหมายไม่อาจนำ	ยุติธรรมไม่อาจมี
กฎหมายที่หมายกด	กดขี่อยู่ต่อาปี
จักเป็นเช่นคัมภีร์	แห่งปิศาจอำนาจร้าย
มวลชนคือด้นบท	ข้อกำหนดแห่งกฎหมาย
มวลชนไม่เคยตาย	กฎหมายตายทุกมาตรา
กฎหมายต้องหมายมุ่ง	คอยผดุงคนทั้งหลาย
ตั้งระพีที่ส่องมา	มุ่งโค่นล้มสังคมทราม

(กฎหมายของมวลชน, 2523, น.105)

จากบทประพันธ์ เรื่อง กฎหมายของมวลชน จะเห็นได้ว่ากล่าวถึงความรุนแรงทางโครงสร้างที่กฎหมายไม่อาจนำพาความยุติธรรมมาสู่ประชาชนในยุคนั้น เป็นการใช้อำนาจต่อผู้ด้อยกว่าตน และนำมาสู่ความไม่เท่าเทียมกันในสังคม ผู้มีอำนาจสามารถกำหนดบทกฎหมายเพื่อผลประโยชน์ของกลุ่มตนเอง คำที่บ่งบอกถึงความรุนแรงเชิงดังกล่าว เช่นคำว่า “กฎหมายไม่ศักดิ์สิทธิ์ เพราะคนคิดใช้คนทำ, อำนาจ, กดขี่, ชู” แทน ผู้ที่มีอำนาจสามารถกำหนดใช้กฎหมายในทางที่ไม่ถูกต้องเพื่อบังคับกดขี่ข่มเหงประชาชน และนำมาสู่ความไม่เท่าเทียมกันในสังคม ดังปรากฏในตัวอย่างต่อไปนี้

จากยอดไม้สู่ยอดไม้ไกลลิบ	สูงลิ่วหวีหวีหรือวกด้า
คือเส้นทางคือหนทางที่เจ้าทำ	คือความจริงที่ประจำเจ้าจบเจน
ใครกันจับเจ้ามาใส่กรง	ทางตรงที่เจ้าเคยผกผัน
เส้นทางถูกกำหนดกฎเกณฑ์	กลายเป็นเส้นรอบวงรอบกรงนั้น
ทางไกลกลับกลายเป็นวงกลม	ทางยาวอันอุดมก็กลับสั้น
เจ้าต้องวิ่งวนเวียนอยู่ทั้งวัน	แข็งขันขยันวิ่งเป็นวงกลม
วิ่งหาใดหรือกระรอกน้อย	สำรวจร่องรอยหรือหลุมหล่ม
หรือเจ้าคือนกแสดงแรงนิยม	ชื่นชมการวิ่งวนเป็นหนทาง
มันมิใช่ทางยาวบนยอดไม้	วงกลมนั้นมิใช่ทางไกลกว้าง
เส้นรอบวงก็มีไ้ทางสายกลาง	เจ้ากำลังหลงสร้างสิ่งใด
หาพบหรือยังกระรอกเอ๋ย	หนทางที่เจ้าเคยสร้างขึ้นได้
ทางยาวที่เจ้าสูญเสียไป	ใครกันจับเจ้าใส่ไว้ในกรง

(กระรอกขาว, น.117)

จากบทประพันธ์ เรื่อง กระรอกขาว ข้างต้นจะเห็นได้ว่าคำที่บ่งบอกถึงความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่เกิดจากข้อกฎหมาย การที่ประชาชนหรือเหล่านักศึกษาไม่สามารถแสดงความคิดเห็นทางความคิดหรือไม่สามารถเรียกร้องความเป็นธรรมได้ ตกอยู่ภายใต้ข้อบังคับของผู้มีอำนาจ คำที่บ่งบอกถึงผู้ที่ถูกเอารัดเอาเปรียบ เช่น คำว่า “กระรอก”

แทน การเปรียบเทียบกับบุคคลที่ขาดอิสรภาพจากการกำหนดขอบเขตที่อยู่ ถูกจำกัดความเป็นอิสระจากผู้มีอำนาจ ทำให้มีชีวิตที่ยากลำบาก คำที่บ่งบอกถึงความรุนแรงดังกล่าว เช่น คำว่า “กรง, วงกลม, เส้นรอบวง” แทนอิสรภาพที่ถูกจำกัดไว้ด้วยข้อกฎหมาย ทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมและความไม่เสมอภาคเกิดขึ้น

3. ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม (Cultural Violence) เหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคมบางครั้งไม่สามารถปรับปรุงแก้ไขได้ เนื่องจากอำนาจบางประการ จนทำให้ประชาชนบางส่วนเพิกเฉยต่อเหตุการณ์ดังกล่าวและมองว่าเป็นสถานะปกติ ตนเองไม่ได้รู้สึกมีส่วนร่วมในการกระทำนั้น ๆ และไม่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ฝูงเขาเหล่าศึกษา	ก็ไปบ้าเบื่อสบาย
บ่มสุขอยู่ทุกกาย	บ้างร้องเพลงบรรเลงมรณ
ฝูงเขาเหล่าอาจารย์	ง่วนเงินงานอยู่อย่างม
จับกลุ่มกินอาจุม	ประจำวันประจำคืน
คั่นเขตกำแพงข้าม	แหละพวกเขาผู้ขมขื่น
ทุกซอกทุกซอกก็ทนเย็น	อยู่อย่างนั้นนิรันดร์

(ที่ราบแล้ง ณ แห่งลุ่ม, 2523, น.139)

จากตัวอย่างคำประพันธ์ดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงที่ถูกมองว่าเป็นสถานะปกติ เพราะทุกคนต่างยังทำหน้าที่ของตนเอง โดยไม่ได้สนใจในความเดือดร้อนของบ้านเมือง บุคคลในที่นี้ยอมรับความไม่ยุติธรรมที่เกิดขึ้น แม้จะขาดอิสรภาพในการดำเนินชีวิต และทนทุกข์ทรมานใช้ชีวิตอย่างไม่มีความสุขต่อไป นอกเหนือจากนั้นยังปรากฏความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมจากการได้รับอิทธิพลตะวันตก ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ยอมมิยอมย้อมมั่น	เหมือนยอม
เสี้ยนนอกเนคไทปลอม	จิ้งปิ้ง
2, 3, 4 รับหลอม	เป็นเลข
ลบ ๑, ๒, ๓ ทั้ง	กระต๊อบข้าเหลือ ๐
ปูนปั้นเป็นชื่อร้าน	THAILAND
NEW YORK, BANGKOK, MAN-	HUTTON
ไนต์คลับอาบอบนวดแอนด์	อบ นาบ
Yes, อูแม่อุเหม่ออัน	กระอ่วนไอ้กูเอ๋ย

(เสียงขลุ่ยกลับมาหากอไฟ, 2523, น.86)

จากบทประพันธ์ เรื่อง เสียงขลุ่ยกลับมาหากอไฟ ข้างต้นปรากฏการที่สังคมไทยรับวัฒนธรรมใหม่ ๆ มาใช้ในชีวิตประจำวัน จนเกิดเป็นความเคยชิน ทั้งทางด้าน

ภาษาพูดและภาษาเขียน คำที่บ่งบอกถึงความรุนแรงดังกล่าว เช่น การใช้คำภาษาต่างประเทศ ตัวเลขสากลร่วมกับภาษาไทยและตัวเลขไทย “ 2, 3, 4, ๒, ๓, ๔, ๐,

THAILAND, NEW YORK, BANGKOK, MAN- HUTTON” ซึ่งเป็นความรุนแรงที่ถูกมองว่าเป็นสภาวะปกติ เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการสร้างมายาคติในการทำให้คนในสังคมเชื่อว่าสิ่งที่ตนพบเห็นหรือสิ่งที่กำลังกระทำอยู่เหล่านั้นเป็นสิ่งถูกต้อง ไม่กระทบต่อการดำเนินชีวิต สิ่งเหล่านี้เป็นการบ่งบอกให้เห็นว่าวิถีคิดของมนุษย์นั้น อาจเป็นการลดทอนคุณค่าเอกลักษณ์ความเป็นไทยทางด้านภาษา

จากการวิเคราะห์ความรุนแรงในกวีนิพนธ์ เรื่อง เพียงความเคลื่อนไหว ของ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ทำให้เห็นความรุนแรงที่แฝงอยู่ในกวีนิพนธ์ดังต่อไปนี้ ความรุนแรงทางตรงปรากฏมากที่สุด ซึ่งประกอบไปด้วยความรุนแรงทางด้านร่างกายและความรุนแรงทางจิตใจจากการใช้อำนาจของภาครัฐที่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของประชาชน รองลงมา คือ ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง เป็นความรุนแรงที่เกิดจากข้อกฎหมายอันไม่ชอบธรรมทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำขึ้นในสังคม และประการสุดท้าย คือ ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม เป็นความรุนแรงที่มีความเกี่ยวเนื่องกับความรุนแรงเชิงโครงสร้างอันส่งผลให้กระบวนการรับรู้ของประชาชนต่อเหตุการณ์ความรุนแรงนั้นกลายเป็นเรื่องที่พบเห็นได้โดยทั่วไปและไม่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยพบว่า ความรุนแรงในกวีนิพนธ์เรื่อง เพียงความเคลื่อนไหวของ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ นำเสนอความคิดทางการเมืองของผู้ประพันธ์ ที่มีต่อเหตุการณ์นองเลือด และเรื่องราวต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้น เมื่อวันที่ 14 ตุลาคม พุทธศักราช 2516 ทั้งตั้งต่อก่อนเหตุการณ์ระหว่างเกิดเหตุการณ์ และรวมถึงเมื่อเกิดเหตุการณ์ มีการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดที่แสดงถึงความรุนแรงอยู่แทบทุกเรื่อง ความรุนแรงในกวีนิพนธ์ เรื่อง เพียงความเคลื่อนไหว ของ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

ความรุนแรงทางตรง ปรากฏความรุนแรงทางด้าน

ร่างกายและทางด้านจิตใจ กล่าวคือ เหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นทำให้ประชาชนได้รับบาดเจ็บและสูญเสียชีวิต อีกทั้งยังได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจโดยการแสดงความโกรธแค้น โศกเศร้าเสียใจ และทุกข์ทรมาน

ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ปรากฏความรุนแรงจากระบบของสถาบันทางสังคมที่มีความเหลื่อมล้ำ ทำให้ประชาชนไม่ได้รับความยุติธรรมจากข้อกฎหมาย ระเบียบและแบบแผนทางสังคม ส่งผลกระทบให้เกิดความรุนแรงทางตรงอันเป็นผลเกี่ยวเนื่องกับจิตใจและร่างกาย

ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม ปรากฏการรับอิทธิพลตะวันตกมาใช้ในชีวิตประจำวันและความรุนแรงจากเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ส่งผลให้ประชาชนเพิกเฉยต่อความรุนแรงดังกล่าว อันเนื่องมาจากการไม่รับความยุติธรรม จึงมองว่าเป็นสภาวะที่ปกติและไม่กระทบต่อการดำเนินชีวิตของตนเอง ซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับความรุนแรงเชิงโครงสร้างทางด้านข้อกฎหมายและส่งผลกระทบให้เกิดความรุนแรงทางตรงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของของ โยฮัน กัลตุง (Johan Galtung) อันกล่าวถึงความสัมพันธ์ของความรุนแรงทั้ง 3 ลักษณะมีความเชื่อมโยงกัน

ความรุนแรงที่ปรากฏในกวีนิพนธ์ เรื่อง เพียงความเคลื่อนไหวมากที่สุดคือ ความรุนแรงทางตรง ที่เป็นเช่นนั้นเพราะว่าเหตุการณ์วันที่ 14 ตุลาคม พุทธศักราช 2516 เป็นเหตุการณ์ความรุนแรงที่มีการกระทำต่อร่างกายจนเป็นเหตุทำให้สูญเสียประชาชนเป็นจำนวนมาก และส่งผลให้เกิดความรุนแรงที่กระทำต่อจิตใจ อีกทั้งปรากฏความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่เกิดจากข้อกฎหมาย และเป็นความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมรวมที่ถูกมองว่าเป็นสภาวะปกติตามลำดับ เมื่อนำผลการวิเคราะห์ความรุนแรงในกวีนิพนธ์เรื่อง เพียงความเคลื่อนไหว ของ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ซึ่งผู้วิจัยแบ่งออกได้ 3 ประเภท ดังรายละเอียดข้างต้น สอดคล้องผลการวิจัยของวัชรินทร์ แก่นจันทร์, สนมศุภเมือง และเปรมวิทย์ วิวัฒนเศรษฐ์ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง “วาทกรรมความรุนแรงในนิทานพื้นบ้านล้านนา” พบว่า ความรุนแรงที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านล้านนา เป็น

ความรุนแรงเดี่ยว เป็นปรากฏการณ์ความรุนแรงในลักษณะต่าง ๆ ตามแนวคิดของ Johan Galtung ซึ่งความรุนแรงดังกล่าวปรากฏทั้ง 3 ลักษณะ ได้แก่ 1. ความรุนแรงทางตรง (Direct Violence) พบ 4 ลักษณะ โดยพบความรุนแรงทางร่างกายมากที่สุด รองลงมาคือความรุนแรงแรง โดยการประทุษวาจา ความรุนแรงต่อทรัพย์สิน และความรุนแรงทางเพศ ตามลำดับ 2. ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural Violence) พบ 3 ลักษณะ โดยพบความรุนแรงเชิงโครงสร้างทางการศึกษามากที่สุด รองลงมาคือความรุนแรงเชิงโครงสร้างทางเพศ และความรุนแรงเชิงโครงสร้างทางอาชีพ/ตำแหน่ง ตามลำดับ 3. ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม (Cultural Violence) พบ 4 ลักษณะ โดยพบความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมทางเพศมากที่สุด รองลงมาคือความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมทางภาษา ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมความเชื่อและความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมการกิน ตามลำดับ ส่วนความรุนแรงซ่อน เป็นมิติความสัมพันธ์ของความรุนแรงที่มีได้เกิดขึ้นเพียงความรุนแรงใดความรุนแรงหนึ่งเท่านั้น หากแต่ความรุนแรงบางอย่างมีผลกระทบและต่อเนื่องเป็นลูกโซ่ และจะเกี่ยวเนื่องกับความสัมพันธ์เชิงอำนาจเสมอ ผลการวิจัยพบความรุนแรงซ่อน 3 ลักษณะ ได้แก่ ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมที่ส่งผลให้เกิดความรุนแรงทางตรง ความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่ส่งผลให้เกิดความรุนแรงทางตรงและความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมที่ส่งผลให้เกิดความรุนแรงเชิงโครงสร้างต่อเนื่องให้เกิดความรุนแรงทางตรงกระบวนการสร้างความรุนแรงในนิทานพื้นบ้านล้านนากระบวนการสร้างความรุนแรงในนิทานพื้นบ้านล้านนา พบว่ามีทั้งสิ้น 5 กระบวนการ ได้แก่ กระบวนการสร้างให้เป็นชายขอบ/คนอื่น กระบวนการลดคุณค่าและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ กระบวนการเพิ่มหรือลดอัตลักษณ์ กระบวนการทำให้เป็นสินค้า และกระบวนการสร้างความชอบธรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากผลการวิจัยที่พบว่า การศึกษาความรุนแรงทางการเมืองที่ปรากฏในกวีนิพนธ์เรื่องเพียงความเคลื่อนไหวของ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ มี 3 ประเภท คือ ความรุนแรงทางตรง ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และ ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม ดังนั้นผู้ประพันธ์อื่นที่สนใจสามารถนำผลการวิจัยนี้ไปเปรียบเทียบกับความรุนแรงที่ปรากฏในกวีนิพนธ์ หรือวรรณกรรมเล่มอื่น ๆ ได้เพื่อให้เห็นความแตกต่างในการประพันธ์เนื้อหา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยนี้ เป็นการศึกษาความรุนแรงในกวีนิพนธ์ เรื่องเพียงความเคลื่อนไหวของ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ จำนวน 48 เรื่อง หากเป็นกวีนิพนธ์ท่านอื่น ๆ อาจมีผลการวิจัยที่แตกต่างไปจากนี้ เนื่องจากกวีมีลักษณะการใช้ภาษาที่แตกต่างกัน
2. ควรศึกษาความรุนแรงที่ปรากฏในวรรณกรรมประเภทอื่น ๆ เช่น นิทาน ปริศนาคำทาย การละเล่น มุขปาฐะ
3. ผู้สนใจศึกษาความรุนแรงที่ปรากฏในกวีนิพนธ์สามารถต่อยอดงานวิจัยเล่มนี้ได้โดยเพิ่มขอบเขตของการวิจัยให้กว้าง เช่น ความรุนแรงที่ปรากฏในสื่อออนไลน์ (เว็บไซต์) โทรทัศน์ เกม ซึ่งจะทำให้มีประเด็นเนื้อหาที่สามารถนำมาวิเคราะห์ได้หลากหลาย
4. ควรศึกษากลวิธีในการแต่งคำประพันธ์ หรือรูปแบบคำประพันธ์ในเรื่องเพียงความเคลื่อนไหว

เอกสารอ้างอิง

- กฤษฎา บุญชัย. (2551). ความรุนแรงจากวรรณกรรมของ ขบวนการท้องถิ่นด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ดวงมน จิตรจันทน์. (2543). แนวคิดสำคัญของกวีนิพนธ์ไทยในยุคโลกาภิวัตน์. *วารสารสงขลานครินทร์ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 2(1), 1-13.

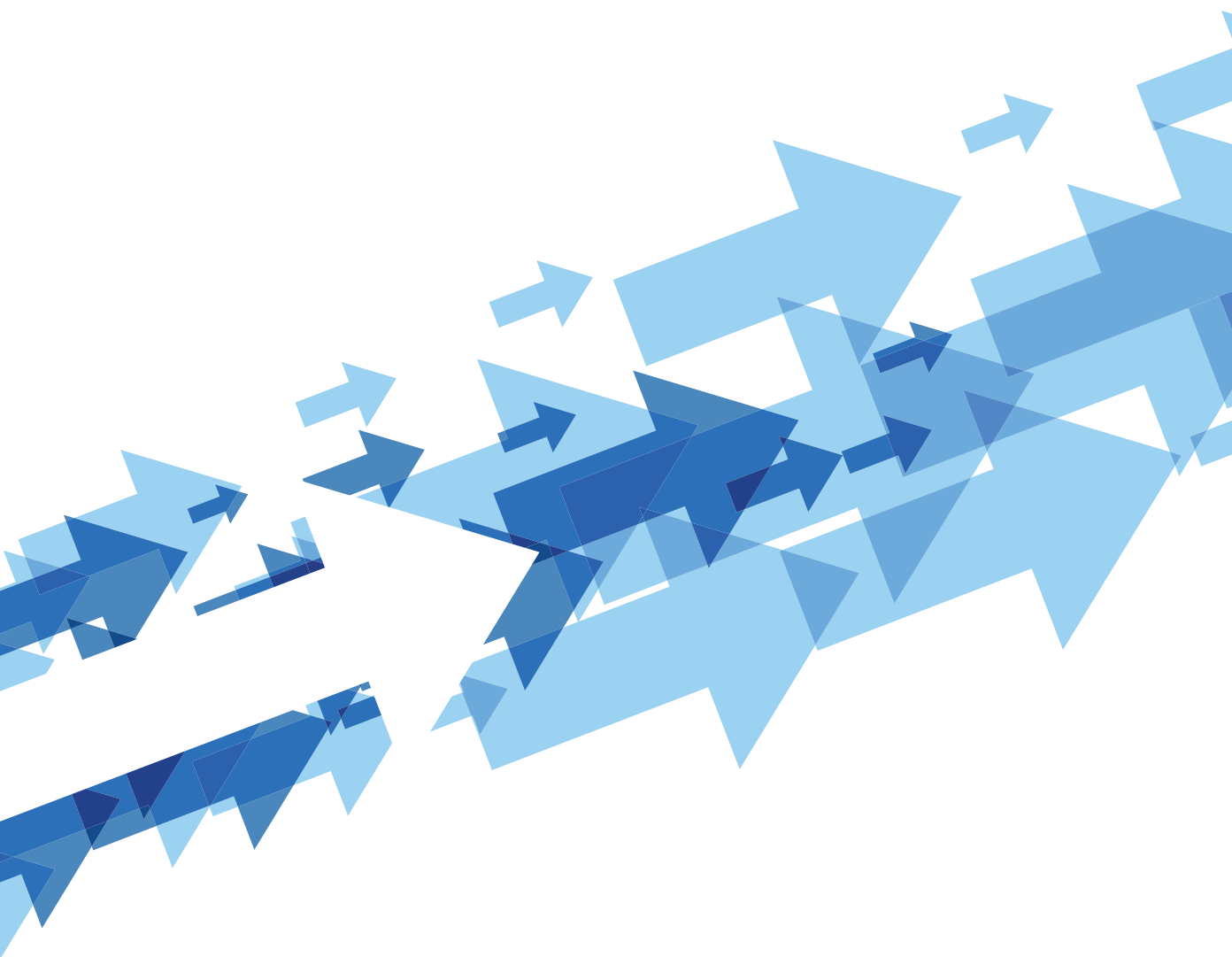
- ธนิญาณันท์ จินาพันธ์. (2546). *วิเคราะห์แนวคิดและคุณค่า
ในกวีนิพนธ์ไทยที่ได้รับรางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์
ยอดเยี่ยม แห่งอาเซียน(ซีไรต์)*. (วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์. (2523). *เพียงความเคลื่อนไหว*.
(พิมพ์ครั้งที่ 14). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- ระพี อุทิพย์ตระกูล. (2551). *ความรุนแรงในวรรณคดี
เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วชิรา จันทรทอง. (2554). *ความรุนแรงในมิติเพศผองใน
หนังรัก*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต).
นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล
- วัชรินทร์ แก่นจันทร์. (2557). *วาทกรรมความรุนแรงใน
นิทานชาดกของล้านนา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหา
บัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วัชรินทร์ แก่นจันทร์, สนม ครูทเมือง, เปรมวิทย์ วิวัฒน์เศรษฐ์.
(2561). *วาทกรรมความรุนแรงในนิทานพื้นบ้าน
ล้านนา*. *วารสารพิษณุโลก*, 14(1), 63-83.



JOURNAL OF GRADUATE STUDIES
AND SOCIAL SCIENCES

UTTARADIT

RAJABHAT UNIVERSITY





ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ที่ส่งผลต่อ การตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y

THE EFFECT OF ONLINE MARKETING MIX FACTORS ON DECISION TO PURCHASE THROUGH ELECTRONIC COMMERCE CHANNEL OF GENERATION Y CONSUMERS

เรวดี ฉลาดเจน*
Rawadee Chalardjen

อาจารย์ที่ปรึกษา
อาจารย์ ดร. ชาทยา นิลพลับ
Chartaya Nilplub, Ph.D.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y กลุ่มประชากร คือ กลุ่มเจนเนอเรชั่น Y ในเขตเทศบาลนครนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา ที่เคยซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ในระยะเวลา 6 เดือนที่ผ่านมา ซึ่งไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 424 คน ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติเชิงอนุมานโดยการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่า ส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 26 - 30 ปี มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ไม่เกิน 15,000 บาท ซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์เฉลี่ยต่อครั้ง น้อยกว่า 500 บาท ประเภทสินค้าที่ซื้อผ่านช่องทางออนไลน์ คือ เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านสินค้า ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย และด้านราคา ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และด้านการให้บริการส่วนบุคคล ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้ ตัวแปรอิสระทุกตัวสามารถร่วมกันพยากรณ์การตัดสินใจซื้อได้ร้อยละ 53.90 ($\text{Adj}R^2 = 53.90$)

คำสำคัญ: ส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์, การตัดสินใจซื้อ, พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์, กลุ่มเจนเนอเรชั่น Y



* นักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน นครราชสีมา

ABSTRACT

The objective of this research is to examine the effect of online marketing mix factor on decision to purchase through electronic commerce channel of Generation Y consumers. The population group is Generation Y in Nakhon Ratchasima Municipality, Nakhon Ratchasima province who have purchased goods through electronic commerce channels during the last 6 months for which the exact population is unknown by using the method of Purposive Sampling of 424 people. The questionnaire was used as a tool to collect data. The descriptive statistics includes frequency, percentage, mean and standard deviation is used to analyze the data. The hypothesis was tested by multiple regression analysis. The hypothesis was tested by multiple regression analysis. The results showed that The overall online marketing mix is at a high level. Most of the respondents were female, aged between 26 - 30 years of age, with average monthly income of not more than 15,000 baht, average purchases made via online channels less than 500 baht per time, types of products purchased through online channels are clothing, apparel. online marketing mix in the dimensions of promotion, product, place, and price had a positive effect on purchasing decision through electronic commerce channel of Generation Y group at 0.01 statistical significant level. And dimensions of personalization had a positive effect on purchasing decision through electronic commerce channel of Generation Y group at 0.05 statistical significant level. All of the independent variables are able to predict decision to purchase at 53.90 percent ($\text{AdjR}^2 = 0.539$).

Keywords: Online marketing mix, Decision to purchase, Electronic Commerce, Generation Y group

บทนำ

ปัจจุบันธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย มีอัตราการเจริญเติบโตสูงแบบก้าวกระโดด จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (covid-19) ที่ส่งผลกระทบต่อผู้บริโภคและธุรกิจให้เปลี่ยนไปจากเดิม สร้างการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในการใช้ชีวิตของผู้คนทั่วโลก ส่งผลให้มีการปิดร้านค้าและผู้บริโภคไม่สามารถออกไปใช้ชีวิตในแบบปกติ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้ผู้บริโภคหันมาซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์มากขึ้น โดยธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ในปี 2563 มีมูลค่าการซื้อขายออนไลน์อยู่ที่ 220,000 ล้านบาท มีการเติบโตเพิ่มขึ้นร้อยละ 35 จากปี 2562 ที่มีมูลค่า 163,300 ล้านบาท (Marketeer, 2020) นอกจากนี้การพัฒนารูปแบบของเทคโนโลยีและอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสาร การ

ติดต่อสื่อสารทำได้ง่ายและสะดวกรวดเร็วขึ้น ผู้บริโภคสามารถเข้าถึง อินเทอร์เน็ตได้ง่าย ผ่านโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์เพื่อค้นหาข้อมูล พร้อมเปรียบเทียบราคาสินค้า แล้วตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์ โดยไม่ต้องออกเดินทางไปร้านค้า (สมาคมการตลาดแห่งประเทศไทย, 2563) รวมถึงภาครัฐมีการส่งเสริมการค้าในรูปแบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเพิ่มโอกาสให้ผู้ประกอบการรายย่อยทั้งในภาคการผลิตและบริการในการเข้าถึงตลาดโดยการสร้างความเชื่อมั่นระหว่างผู้ซื้อกับผู้ขาย และจงใจให้เกิดการค้าผ่านช่องทางออนไลน์ รวมทั้งยกระดับมาตรฐานร้านค้าปลีกให้เข้าสู่การค้าออนไลน์ (ประชาชาติธุรกิจ, 2562) จึงทำให้ผู้ประกอบการจำนวนมากเริ่มเปลี่ยนการซื้อขายมาสู่ระบบการค้าออนไลน์มากขึ้น เนื่องจาก ไม่ต้องลงทุนหน้าร้าน ค่าเช่าพื้นที่ ค่าจ้าง

พนักงาน รวมทั้งสามารถเปิดขายได้ตลอด 24 ชั่วโมง (กรมพัฒนาธุรกิจการค้า, 2559) ส่งผลให้ธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ในปัจจุบันกำลังได้รับความนิยม และมีแนวโน้มเติบโตขึ้นทุกปี ถึงแม้การซื้อสินค้าออนไลน์จะได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก แต่ยังมีปัญหาบ่อยครั้งที่ผู้บริโภคถูกหลอกขายสินค้า สั่งซื้อสินค้าแล้วไม่ได้รับสินค้า หรือได้รับสินค้าที่มีความแตกต่างไม่ถูกต้องตามที่สั่งซื้อไว้ ได้รับสินค้าล่าช้า ตลอดจนกระทั้งการจัดส่งสินค้ามายังผู้บริโภคได้รับความเสียหาย (ทวิศ ศรีเกตุ, 2557)

อย่างไรก็ตามการแข่งขันในธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) การสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันในการทำการตลาดออนไลน์ในปัจจุบันจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับกลุ่มเป้าหมายที่แบ่งเป็นแต่ละเจนเนอเรชั่น ซึ่งแตกต่างกันทั้งด้านผลิตภัณฑ์และบริการโดยเฉพาะผู้บริโภคกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y ซึ่งมีอายุระหว่าง 26-40 ปี เป็นเจนเนอเรชั่นที่มีจำนวนประชากรมากที่สุดในประเทศที่ จึงกลายเป็นผู้บริโภคกลุ่มที่ใหญ่ที่สุดในปัจจุบันและมีรายได้ค่อนข้างสูงแม้อยู่ในวัยหนุ่มสาวเฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 30,000 บาท รวมทั้งยังเป็นกลุ่มผู้บริโภคซึ่งอยู่ในช่วงอายุที่มีอัตราการใช้จ่ายสูงเมื่อเทียบกับรายได้ (ศูนย์วิจัยเศรษฐกิจและธุรกิจธนาคารไทยพาณิชย์, 2557) อีกทั้งยังเป็นเจนเนอเรชั่นที่เติบโตมาพร้อมกับการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้มีความเชี่ยวชาญพร้อมปรับตัวเข้ากับเทคโนโลยี และมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุด โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์เปิดเผยว่า กลุ่มตัวอย่างคนเจนเนอเรชั่น Y ใช้งานอินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 10 ชั่วโมง 7 นาที ต่อวัน (บริษัท ฟิลกูด เทคโนโลยี จำกัด, 2563) ดังนั้น ผู้บริโภคกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y จึงเป็นลูกค้ากลุ่มเป้าหมายที่ผู้ประกอบการขายสินค้าออนไลน์ควรให้ความสำคัญ ผู้ประกอบการควรพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาด โดยเฉพาะส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ เป็นองค์ประกอบการตลาดแบบใหม่ได้แก่ สินค้า ราคา ช่องทางการจัดจำหน่าย การส่งเสริมการตลาด การรักษาความเป็นส่วนตัว การให้บริการส่วนบุคคล ซึ่งทุกปัจจัยมีความเกี่ยวเนื่องกันและมี

ความสำคัญอย่างยิ่งในการดำเนินการตลาดออนไลน์ (Sam & Chatwin, 2012) และมีความสอดคล้องกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อสร้างความเชื่อมั่นและตอบสนองความต้องการของลูกค้าให้เกิดการตัดสินใจซื้อ ทั้งนี้จังหวัดนครราชสีมาเป็นจังหวัดขนาดใหญ่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีจำนวนประชากรมากเป็นอันดับที่สองรองจากกรุงเทพมหานคร และมีมูลค่าผลิตภัณฑ์จังหวัด (Gross Provincial Product: GPP) เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในปี พ.ศ. 2561 ณ ราคาประจำปี มีมูลค่า 295,511 บาท สูงเป็นลำดับที่ 1 ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (สำนักงานจังหวัดนครราชสีมา, 2563) อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยยังไม่พบงานวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y ในเขตเทศบาลนครนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19)

จากเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิจัยเรื่องปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y โดยผลจากการวิจัย ทำให้ทราบถึงปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y เพื่อให้ผู้ประกอบการธุรกิจขายสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ นำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการนำเสนอสินค้า และกลยุทธ์ทางการตลาด เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้เกิดการตัดสินใจซื้อสินค้าต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y

กรอบแนวคิดวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีขอบเขตดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ได้แก่ 1. ข้อมูลเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ ได้แก่ สินค้า ราคา ช่องทางการจัดจำหน่าย การส่งเสริมการตลาด การรักษาความเป็นส่วนตัว และการให้บริการส่วนบุคคล 2. ข้อมูลเกี่ยวกับการตัดสินใจซื้อ ประกอบด้วย การเลือกตราสินค้า การเลือกผู้ขาย การเลือกเวลาซื้อ และการเลือกปริมาณการซื้อ

2. ขอบเขตด้านประชากร ได้แก่ กลุ่มเจนเนอเรชั่น Y ในเขตเทศบาลนครนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา ที่เคยซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ครั้งสุดท้ายในระยะเวลา 6 เดือนที่ผ่านมา ช่วงการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (covid-19) ซึ่งไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน จากการคำนวณโดยใช้สูตรของ Cochran (1953) ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 384 คน เพื่อเป็นการป้องกันความผิดพลาดจากการตอบแบบสอบถามไม่ครบถ้วน ผู้วิจัยได้เพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างอีกร้อยละ 10 รวมเป็น 424 คน ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3. ระยะเวลาการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือน สิงหาคม 2563 ถึงเดือนเมษายน 2564

4. ขอบเขตด้านพื้นที่ คือ เทศบาลนครนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา

5. ขอบเขตตัวแปร

ตัวแปรอิสระ คือ ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ ได้แก่ สินค้า ราคา ช่องทางการจัดจำหน่าย การส่งเสริมการตลาด การรักษาความเป็นส่วนตัว และการให้บริการส่วนบุคคล

ตัวแปรตาม คือ การตัดสินใจซื้อ ได้แก่ การเลือกตราสินค้า การเลือกผู้ขาย การเลือกเวลาซื้อ และการเลือกปริมาณการซื้อ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ กลุ่มเจนเนอเรชั่น Y คือผู้ที่มียุระหว่าง 26 – 40 ปี ในเขตเทศบาลนครนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา ที่เคยซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ครั้งสุดท้ายในระยะเวลา 6 เดือนที่ผ่านมา ซึ่งไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน โดยคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างจากค่าเฉลี่ยของประชากรด้วยสูตรไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอนของ Cochran (1953) ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 384 คน เพื่อเป็นการป้องกันความผิดพลาดจากการตอบแบบสอบถามไม่ครบถ้วน ผู้วิจัยได้เพิ่มกลุ่มตัวอย่างอีกร้อยละ 10 จากกลุ่มตัวอย่างที่คำนวณได้ (Little & Rubin, 2002) รวมเป็น 424 คน ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน และพฤติกรรมการซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ โดยลักษณะของคำถามเป็นแบบสำรวจรายการ (Checklist) ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ ของ Sam and Chatwin (2012) จำนวน 29 ข้อคำถาม ประกอบด้วย สินค้า ราคา ช่องทางการจัดจำหน่าย การส่งเสริมการตลาด การรักษาความเป็นส่วนตัว และการให้บริการส่วนบุคคล ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการตัดสินใจซื้อ ของ Kotler (1997) จำนวน 16 ข้อคำถาม ประกอบด้วย การเลือกตราสินค้า การเลือกผู้ขาย การเลือกเวลาซื้อ และการเลือกปริมาณการซื้อ สำหรับแบบสอบถามในส่วนที่ 2 และส่วนที่ 3 มีลักษณะข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนในการวัดระดับความคิดเห็นเป็น 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2560, น.75) และส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นแบบสอบถามที่เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น โดยใช้แบบสอบถามประเภทปลายเปิด (Open-ended Questions)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ตามขั้นตอนและวิธีการดังนี้

1. แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลขึ้นมาใหม่ จากกลุ่มตัวอย่าง 424 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยจะสอบถามจากกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y ในเขตเทศบาลนครนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมาที่เคยซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ในระยะเวลา 6 เดือนที่ผ่านมา โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ในการเก็บข้อมูล

2. แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการค้นคว้า ตำราเอกสารทางวิชาการ

บทความ รายงานการวิจัย วารสาร รวมถึงข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย จากแหล่งต่าง ๆ รวมถึงข้อมูลในระบบออนไลน์จากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและภาคเอกชน

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามโดยศึกษาเอกสารแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้อง ความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสอบถาม ความครอบคลุมของข้อคำถาม ความเหมาะสมของปริมาณข้อคำถาม ความชัดเจนของภาษา และรูปแบบ ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม เพื่อนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามจากนั้นทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) โดยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดสอบ (Try Out) กับกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y ที่ซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ในเขตเทศบาลนครนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จำนวน 30 คน ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่น โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.72 - 0.82 มีค่าสูงกว่า 0.70 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่สามารถยอมรับได้ (บุญใจ ศรีสถิตย่นรากูร, 2550, น.232)

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ 1. การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย การแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ 2. การวิเคราะห์ระดับความเห็นเกี่ยวกับ ส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ และการตัดสินใจซื้อ โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3. การทดสอบสมมติฐานด้วยวิธีการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย เรื่อง ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y

สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 241 คน คิดเป็นร้อยละ 56.8 มีอายุระหว่าง 26 - 30 ปี จำนวน 207 คน คิดเป็นร้อยละ 48.8 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ไม่เกิน 15,000 บาท จำนวน 236 คน คิดเป็นร้อยละ 55.7 ซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์เฉลี่ยต่อครั้ง น้อยกว่า 500 บาท จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 48.1 ประเภทสินค้าที่ซื้อผ่านช่องทางออนไลน์ คือ เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย จำนวน 178 คน คิดเป็นร้อยละ 35.5 รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการซื้อขายสินค้าออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม (n = 424)		
ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	178	42.0
หญิง	241	56.8
เพศทางเลือก	5	1.2
2. อายุ		
26 - 30 ปี	207	48.8
31 - 35 ปี	147	34.7
36 - 40 ปี	70	16.5
3. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน		
ไม่เกิน 15,000 บาท	236	55.7
15,001 - 25,000 บาท	140	33.0
25,001 - 35,000 บาท	35	8.3
35,001 - 45,000 บาท	6	1.4
45,000 บาทขึ้นไป	7	1.6
4. จำนวนเงินที่ซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์โดยเฉลี่ยต่อครั้ง		
น้อยกว่า 500 บาท	204	48.1
501 - 1,000 บาท	157	37.0
1,001 - 1,500 บาท	30	7.1
1,501 - 2,000 บาท	18	4.3
มากกว่า 2,000 บาท	15	3.5

5. ประเภทสินค้าที่ซื้อผ่านช่องทางออนไลน์

เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย	178	35.4
เครื่องสำอาง อุปกรณ์เสริมความงาม อาหารเสริม	109	21.7
อาหาร เครื่องดื่ม อาหารแปรรูป	60	11.9
คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์	32	6.4
อุปกรณ์กีฬา	22	4.4
เฟอร์นิเจอร์ และอุปกรณ์ตกแต่งบ้าน	18	3.6
เครื่องใช้ไฟฟ้า	19	3.8
หนังสือ เครื่องใช้สำนักงาน	14	2.8
อุปกรณ์ป้องกันเชื้อโรค เช่น หน้ากากอนามัย แอลกอฮอล์ล้างมือ ฯลฯ	50	10.0

2. ระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.36) เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยเป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย พบว่า ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ($\bar{X} = 3.96$, S.D. = 0.35) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านสินค้า ($\bar{X} = 3.92$,

S.D. = 0.36) ด้านการให้บริการส่วนบุคคล ($\bar{X} = 3.91$, S.D. = 0.41) ด้านการส่งเสริมการตลาด ($\bar{X} = 3.90$, S.D. = 0.37) ด้านราคา ($\bar{X} = 3.83$, S.D. = 0.36) และด้านการรักษาความเป็นส่วนตัว ($\bar{X} = 3.76$, S.D. = 0.34) ตามลำดับรายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์

ส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ
ด้านสินค้า	3.92	0.36	มาก	2
ด้านราคา	3.83	0.36	มาก	5
ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย	3.96	0.35	มาก	1
ด้านการส่งเสริมการตลาด	3.90	0.37	มาก	4
ด้านการรักษาความเป็นส่วนตัว	3.76	0.34	มาก	6
ด้านการให้บริการส่วนบุคคล	3.91	0.41	มาก	3
รวม	3.88	0.36	มาก	

3. ระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อการตัดสินใจซื้อ โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 0.41) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านการเลือกตราสินค้า ($\bar{X} = 3.97$, S.D. = 0.38)

รองลงมาคือ ด้านการเลือกผู้ขาย ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 0.40) ด้านการเลือกเวลาซื้อ ($\bar{X} = 3.85$, S.D. = 0.42) และด้านการเลือกปริมาณการซื้อ ($\bar{X} = 3.79$, S.D. = 0.43) ตามลำดับรายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการตัดสินใจซื้อ

การตัดสินใจซื้อสินค้า	$\bar{X}$	S.D	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ
ด้านการเลือกตราสินค้า	3.97	0.38	มาก	1
ด้านการเลือกผู้ขาย	3.86	0.40	มาก	2
ด้านการเลือกเวลาซื้อ	3.85	0.42	มาก	3
ด้านการเลือกปริมาณการซื้อ	3.79	0.43	มาก	4
รวม	3.87	0.41	มาก	

4. ผลการทดสอบสมมติฐาน

จากสมมติฐาน ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ ส่งผลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y ในเขตเทศบาลนครนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา สรุปได้ว่าส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ ด้านการส่งเสริมการตลาด ($\beta = 0.323$) ส่งผลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์มากที่สุด

ตามด้วย ด้านสินค้า ($\beta = 0.209$) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ($\beta = 0.198$) และด้านราคา ($\beta = 0.195$) อย่าง

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และด้านการให้บริการส่วนบุคคล ($\beta = 0.111$) ส่งผลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สำหรับด้านการรักษาความเป็นส่วนตัว ไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้ตัวแปรส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์สามารถรวมกันพยากรณ์การตัดสินใจซื้อได้ ร้อยละ 53.90 (Adjusted R² = 0.539) รายละเอียดดังตารางที่ 4 โดยสามารถเขียนเป็นสมการพยากรณ์ ได้ดังนี้

$$Y = 1.295 + 0.145 X_1 + 0.135 X_2 + 0.142 X_3 + 0.216 X_4 + 0.068 X_5$$

ตารางที่ 4 ผลการทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ

ตัวแปร	B	S.E.	β	t	P-value
ค่าคงที่ (constant)	1.295	0.138		9.359	0.000
ด้านสินค้า (X_1)	0.145	0.033	0.209	4.393	0.000**
ด้านราคา (X_2)	0.135	0.026	0.195	5.144	0.000**
ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (X_3)	0.142	0.034	0.198	4.125	0.000**
ด้านการส่งเสริมการตลาด (X_4)	0.216	0.027	0.323	7.915	0.000**
ด้านการรักษาความเป็นส่วนตัว (X_5)	-0.047	0.025	-0.065	-1.864	0.063
ด้านการให้บริการส่วนบุคคล (X_6)	0.068	0.027	0.111	2.521	0.012*
$R^2 = 0.545$, $\text{Adj}R^2 = 0.539$, $SE = 0.169$, $F = 83.33$					

* $P < 0.05$, ** $P < 0.01$

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 241 คน คิดเป็นร้อยละ 56.80 มีอายุระหว่าง 26-30 ปี จำนวน 207 คน คิดเป็นร้อยละ 48.80 มีรายได้เฉลี่ย

ต่อเดือนไม่เกิน 15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 55.70 ซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์เฉลี่ยต่อครั้ง น้อยกว่า 500 บาท จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 48.10 ประเภทสินค้าที่ซื้อผ่านช่องทางออนไลน์ คือ เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย จำนวน 178 คน คิดเป็นร้อยละ 35.40

ระดับความคิดเห็นของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ และระดับความคิดเห็นของการตัดสินใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิรัชชญา คล่องกำไร (2562) ที่ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อเสื้อผ้าผ่านเพชบุ๊กของกลุ่มเจนเอเรชั่นวายในกรุงเทพมหานคร และสอดคล้องกับงานวิจัยของของ Hoang (2562) ที่ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนในเขตเทศบาลเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม

ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่าส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์จำนวน 5 ด้าน ส่งผลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ โดยสามารถอธิบายเป็นรายด้านได้ดังนี้

ด้านการส่งเสริมการตลาด ส่งผลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเอเรชั่น Y อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าผู้ประกอบการควรให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการตลาด มีการส่งข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับสินค้าให้กับลูกค้าผ่านช่องทางออนไลน์ การทำโฆษณาสินค้าบนอินเทอร์เน็ตมีความน่าสนใจทันสมัย และสื่อโฆษณาของการขายสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น โทรศัพท์, แผ่นป้ายโฆษณา, Facebook fan page, Instagram, Line เป็นต้น สามารถเข้าถึงได้ง่ายและสะดวกรวดเร็ว ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุนิสา ตรงจิตร (2559) ที่ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านช่องทางตลาดกลางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Marketplace) พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ด้านการส่งเสริมการตลาด ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านช่องทางตลาดกลางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิรัชชญา คล่องกำไร (2562) ที่ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อเสื้อผ้าผ่าน

เพชบุ๊กของกลุ่มเจนเอเรชั่นวายในกรุงเทพมหานคร พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ด้านการส่งเสริมการตลาด ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเสื้อผ้าผ่านเพชบุ๊กของกลุ่มเจนเอเรชั่นวายในกรุงเทพมหานคร เนื่องจากปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาดเป็นเครื่องมือที่ช่วยดึงดูดลูกค้ากลุ่มใหม่ และยังเป็นตัวช่วยในการรักษาความสัมพันธ์กับลูกค้าเก่าได้อีกด้วย

ด้านสินค้า ส่งผลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเอเรชั่น Y แสดงให้เห็นว่า ผู้ประกอบการควรให้ความสำคัญกับสินค้าที่จำหน่ายผ่านทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ สินค้าที่จำหน่ายจะต้องมีความหลากหลาย

มีการระบุรายละเอียดของสินค้าให้ครบถ้วน รายละเอียดและคุณภาพมีความเทียบเท่ากับสินค้าที่วางจำหน่ายทั่วไป และต้องมีการรับประกันสินค้าที่จำหน่าย เพื่อเป็นการสร้างความเชื่อมั่นให้กับลูกค้า ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุนิสา ตรงจิตร (2559) ที่ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านช่องทางตลาดกลางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

(E-Marketplace) พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ด้านสินค้า ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านช่องทางตลาดกลางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิรัชชญา คล่องกำไร (2562) ที่ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อเสื้อผ้าผ่านเพชบุ๊กของกลุ่มเจนเอเรชั่นวายในกรุงเทพมหานคร พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ด้านสินค้า ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเสื้อผ้าผ่านเพชบุ๊กของกลุ่มเจนเอเรชั่นวายในกรุงเทพมหานคร ลูกค้าให้ความสำคัญในการออกแบบสินค้าที่มีความทันสมัย มีการอัพเดทแฟชั่นของเสื้อผ้าอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงการใส่ใจในการเลือกเสื้อผ้าที่มีคุณภาพให้แก่ผู้บริโภค

ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ส่งผลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเอเรชั่น Y อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สามารถอธิบายได้ว่าลูกค้าให้ความสำคัญกับช่องทางการจัดจำหน่ายโดยเฉพาะความสะดวกในการสั่งซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์ที่มีรูปแบบการชำระเงินหลายช่องทาง เช่น Internet Banking

บัตรเครดิต การชำระเงินปลายทาง สามารถสั่งซื้อสินค้าได้ตลอดเวลาตามความต้องการ และมีขั้นตอนการสั่งซื้อที่ง่ายและสะดวก สอดคล้องกับงานวิจัยของ อุบล ปานนิล (2562) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้ออัญมณีและเครื่องประดับผ่านสังคมออนไลน์ (แฟนเพจเฟซบุ๊ก) ในประเทศไทย พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดด้านช่องทางการจัดจำหน่าย มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้ออัญมณีและเครื่องประดับผ่านสังคมออนไลน์ (แฟนเพจเฟซบุ๊ก) ในประเทศไทย โดยพบว่า ลูกค้าให้ความสำคัญกับการบริการจัดส่งสินค้าที่รวดเร็ว แฟนเพจเฟซบุ๊กมีช่องทางการติดต่อสะดวกรวดเร็ว ใช้เทคโนโลยีนำเสนอสินค้าได้อย่างหลากหลายช่องทาง เช่น ผ่านทางเว็บไซต์ และแฟนเพจเฟซบุ๊ก มีการออกแบบหน้าร้านสวยงามน่าสนใจและน่าเชื่อถือ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สหพัร ชนชัยสิทธิ์ (2562) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านช่องทางตลาดกลางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านช่องทางตลาดกลางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

ด้านราคา ส่งผลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y เนื่องจากลูกค้ากลุ่มเจนเนอเรชั่น Y ให้ความสำคัญกับเงินที่เสียไปกับการซื้อสินค้าออนไลน์ซึ่งต้องมีความเหมาะสมกับคุณภาพของสินค้า มีการแจ้งราคาสินค้าที่ชัดเจน และเรียกเก็บเงินค่าสินค้าตรงตามจำนวนที่ระบุไว้ ซึ่งลูกค้าสามารถเปรียบเทียบราคาของสินค้าได้สะดวก รวดเร็วจากร้านค้าออนไลน์ที่มีจำนวนมากขึ้น ทำให้เกิดการแข่งขันด้านราคา ส่งผลให้สินค้ามีราคาต่ำกว่าสินค้าที่วางจำหน่ายทั่วไป สอดคล้องกับงานวิจัยของ Cheuk (2012) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในการซื้อสินค้าออนไลน์ในฮ่องกง พบว่า ปัจจัยด้านราคา มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในการซื้อสินค้าออนไลน์ในฮ่องกง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สหพัร ชนชัยสิทธิ์ (2562) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านช่องทางตลาดกลางพาณิชย์

อิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดด้านราคา ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านช่องทางตลาดกลางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hoang (2562) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนในเขตเทศบาลเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ด้านราคา ส่งผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนในเขตเทศบาลเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม

ด้านการให้บริการส่วนบุคคล ส่งผลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจาก ลูกค้ากลุ่มเจนเนอเรชั่น Y ให้ความสำคัญกับการมีประวัติการซื้อสินค้าและการแนะนำสินค้าในหมวดเดียวกันกับที่ลูกค้าสนใจและหมวดใกล้เคียง ทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็วต่อการเลือกซื้อสินค้า มีการสนทนาให้ข้อมูล หรือให้รายละเอียดเกี่ยวกับสินค้า การให้ข้อมูลข่าวสาร โปรโมชั่น ผ่านทางอีเมล หรือข้อความเข้าโทรศัพท์มือถือโดยตรง เพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อ ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Hoang (2562) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนในเขตเทศบาลเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ด้านการให้บริการส่วนบุคคล ส่งผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนในเขตเทศบาลเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุณิสา ตรงจิตร (2559) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านช่องทางตลาดกลางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Marketplace) พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ด้านการให้บริการส่วนบุคคล ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านช่องทางตลาดกลางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีอิทธิพลจากสื่อโฆษณาออนไลน์ เช่น Facebook fan page IG สื่อโฆษณา เช่น โฆษณาโทรทัศน์, แผ่นป้ายโฆษณา เข้าถึงได้ง่าย มีการ

มอบส่วนลดพิเศษในวันพิเศษ หรือเทศกาลต่าง ๆ และมีการให้ข้อมูลข่าวสาร โปรโมชั่น แก่สมาชิกผ่านทาง e-mail หรือ SMS โดยตรง

อย่างไรก็ตามด้านการรักษาความเป็นส่วนตัว ไม่ส่งผลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจาก ลูกคากลุ่มเจนเนอเรชั่น Y เห็นว่าช่องทางการซื้อสินค้าออนไลน์มีระบบการชำระเงินที่ปลอดภัย มีนโยบายและกฎหมายการเก็บข้อมูลส่วนตัวของลูกค้าอย่างชัดเจน สามารถติดตามผลการชำระเงินได้ จึงไม่ได้ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้า ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของสหพัชร ชนะชัยสิทธิ์ (2562) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านช่องทางตลาดกลางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดด้านการรักษาความเป็นส่วนตัว ไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านช่องทางตลาดกลางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hoang (2562) ที่ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนในเขตเทศบาลเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์ด้านการรักษาความเป็นส่วนตัว ไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนในเขตเทศบาลเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม เนื่องจากลูกค้ามีความเชื่อถือในเว็บไซต์ที่ซื้อสินค้า

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ประกอบการ

1. ด้านการส่งเสริมการตลาด ส่งผลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y มากที่สุด ดังนั้น ผู้ประกอบการควรเพิ่มการจัดกิจกรรมการตลาดที่ดึงดูดใจ เพื่อส่งเสริมการขายอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องตามเทศกาลสำคัญ อันเป็นการกระตุ้นยอดขายสินค้าให้เพิ่มมากขึ้น หรือ การลดราคา การแจก แคมเปญ โฆษณา ให้เหมาะกับโอกาสต่าง ๆ โดยการส่งข้อมูลข่าวสาร

เกี่ยวกับสินค้าให้กับลูกค้าผ่านช่องทางออนไลน์ การทำโฆษณาสินค้าบนอินเทอร์เน็ตให้มีความน่าสนใจ ทันสมัย และสื่อโฆษณาของการขายสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์เช่น โทรศัพท์, แผ่นป้ายโฆษณา, Facebook fan page, IG, Line ลูกค้าสามารถเข้าถึงได้ง่ายและสะดวกรวดเร็ว

2. ด้านสินค้า ส่งผลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y ดังนั้น ผู้ประกอบการควรให้ความสำคัญกับสินค้าที่จำหน่ายผ่านทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ โดยเฉพาะสินค้าประเภทเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ที่ลูกคากลุ่มเจนเนอเรชั่น Y ซื้อผ่านทางออนไลน์มากที่สุด สินค้าที่จำหน่ายจะต้องมีความหลากหลาย มีการระบุรายละเอียดของสินค้าที่ครบถ้วน สร้างความมั่นใจให้กับสินค้า ว่าเป็นสินค้าที่มีคุณภาพตามที่ได้โฆษณาประชาสัมพันธ์ให้ลูกค้าทราบ และมีการรับประกันสินค้าหรือการรับเปลี่ยนคืนสินค้า ในกรณีที่สินค้าไม่ตรงตามที่แจ้งไว้กับลูกค้า หรือสินค้ามีคุณภาพไม่เป็นไปตามที่กำหนด ทั้งนี้ เพื่อเป็นการสร้างความไว้วางใจ และความเชื่อมั่นให้กับสินค้าที่นำมาจำหน่าย

3. ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ส่งผลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y ดังนั้น ผู้ประกอบการควรให้ความสำคัญกับช่องทางการจัดจำหน่ายโดยเฉพาะด้านความสะดวกในการสั่งซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์ที่มีรูปแบบการชำระเงินหลายช่องทาง เช่น Internet Banking บัตรเครดิต การชำระเงินปลายทาง ลูกค้าสามารถสั่งซื้อสินค้าได้ตลอดเวลาตามความต้องการ มีขั้นตอนการสั่งซื้อสินค้าที่ง่ายและสะดวก และที่สำคัญควรมีบริการขนส่งสินค้าที่หลากหลาย ลูกค้าสามารถเลือกใช้บริการขนส่งสินค้าได้ตามความต้องการ

4. ด้านราคา ส่งผลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y ดังนั้น ผู้ประกอบการควรให้ความสำคัญกับการตั้งราคาของสินค้าที่จำหน่าย ต้องมีความเหมาะสมกับคุณภาพของสินค้า ราคาที่แจ้งต้องมีความชัดเจนลูกค้าสามารถเปรียบเทียบราคาของสินค้าได้สะดวก รวดเร็ว และการเรียกเก็บเงินค่าสินค้าต้องตรงตามจำนวนที่ระบุไว้

5. ด้านการให้บริการส่วนบุคคล ส่งผลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y ผู้ประกอบการควรให้ความสำคัญต่อการดูแลลูกค้าแบบส่วนบุคคลที่หลากหลาย เช่น Call Center หรือเจ้าหน้าที่ลูกค้าสัมพันธ์ เป็นต้น ที่สามารถให้บริการลูกค้าได้ตลอด 24 ชั่วโมง สามารถช่วยแก้ปัญหาลูกค้าได้ทันที มีการตอบสนองต่อปัญหา ความต้องการของลูกค้า และมีการปฏิสัมพันธ์กับลูกค้า ซึ่งช่วยให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ สร้างความประทับใจ และสร้างความเป็นกันเองกับลูกค้าได้ ส่งผลให้เกิดการซื้อสินค้าซ้ำ

6. ด้านการเลือกตราสินค้า ลูกค้าให้ความสำคัญกับการตัดสินใจซื้อสินค้าจากประสบการณ์ในการซื้อสินค้าครั้งก่อน ผู้ประกอบการจึงควรมีการเก็บข้อมูลรายละเอียดพฤติกรรม การซื้อสินค้าของลูกค้า นำเสนอโปรโมชั่นที่เหมาะสม เพื่อให้ลูกค้าเกิดการตัดสินใจซื้อซ้ำ

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเฉพาะกลุ่มเจนเนอเรชั่น Y ในเขตเทศบาลนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา ในการวิจัยครั้งต่อไปผู้ที่สนใจอาจเก็บข้อมูลจากกลุ่มเจนเนอเรชั่นอื่น และสถานที่อื่น เพื่อให้ผลการวิจัยที่ครอบคลุมมากขึ้น นอกจากนี้ การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ การวิจัยครั้งต่อไปอาจใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กรมพัฒนาธุรกิจการค้า. (2559). *ธุรกิจขายปลีกทางอินเทอร์เน็ต*. สืบค้น 7 กันยายน 2563, จาก https://www.dbd.go.th/download/document_file/Statistic/2559/T26/ T26_201608.pdf.

ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2560). *การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS*. (พิมพ์ครั้งที่ 17). กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนสามัญบิสซิเนสอาร์แอนด์ดี.

ทวิศ ศรีเกตุ. (2557). *ผู้บริโภคกับปัญหาการซื้อสินค้าผ่านเครือข่ายออนไลน์*. บทความใช้เพื่อการนำออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงรัฐสภา รายการเจตนารมณ์กฎหมาย. สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร.

บริษัท ฟิลกูด เทคโนโลยี จำกัด. (2563). *เจาะพฤติกรรมผู้บริโภค 4 เจนเนอเรชั่น ให้ผู้ประกอบการวางแผนการตลาดสร้างยอดขายทะลุเป้า*. สืบค้น 6 พฤศจิกายน 2563. จาก <https://fillgoods.co/online-biz/shop-orders-focus-on-behavior-4-generations-marketing-plan/>.

บุญใจ ศรีสถิตยรรณกร. (2550). *ระเบียบวิธีการวิจัย: แนวทางปฏิบัติสู่ความสำเร็จรูป*. กรุงเทพฯ: ยูแอนด์ไออินเตอร์มีเดีย.

ประชาชาติธุรกิจ. (2562). *เปิดคำแถลงนโยบาย 'กรม. ประยุทธ์2/1' ยึด 4 หลักการใหญ่ ชูนโยบายหลัก 12 ด้าน เร่งด่วน 12 เรื่อง*. สืบค้น 7 กันยายน 2563. จาก <https://www.prachachat.net/politics/news-352391>

พิรัชชัย คล่องกำไร. (2562). *ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อเสื้อผ้าผ่านเฟซบุ๊กของกลุ่มเจนเนอเรชั่นวายในกรุงเทพมหานคร*. *วารสารวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาการจัดการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. 12(1), 132-149

ศูนย์วิจัยเศรษฐกิจและธุรกิจธนาคารไทยพาณิชย์. (2557). *กลยุทธ์มัดใจผู้บริโภค Gen Y*. สืบค้น 22 กุมภาพันธ์ 2564. จาก https://www.sceic.com/th/detail/file/product/130/dz680wq5l/8372_201411337.pdf.

สมาคมการตลาดแห่งประเทศไทย. (2563). *Thailand E-commerce Landscape รวมธุรกิจในตลาดอีคอมเมิร์ซไทย อัปเดตล่าสุดปี 2020*. สืบค้น 7 กันยายน 2563. จาก <https://www.marketingthai.or.th/priceza-ecommerce-landscape-2020/>.

สหพัชร ชนะชัยสิทธิ์. (2562). *ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์*. *งานประชุมวิชาการระดับชาติ* 11, 729-738.

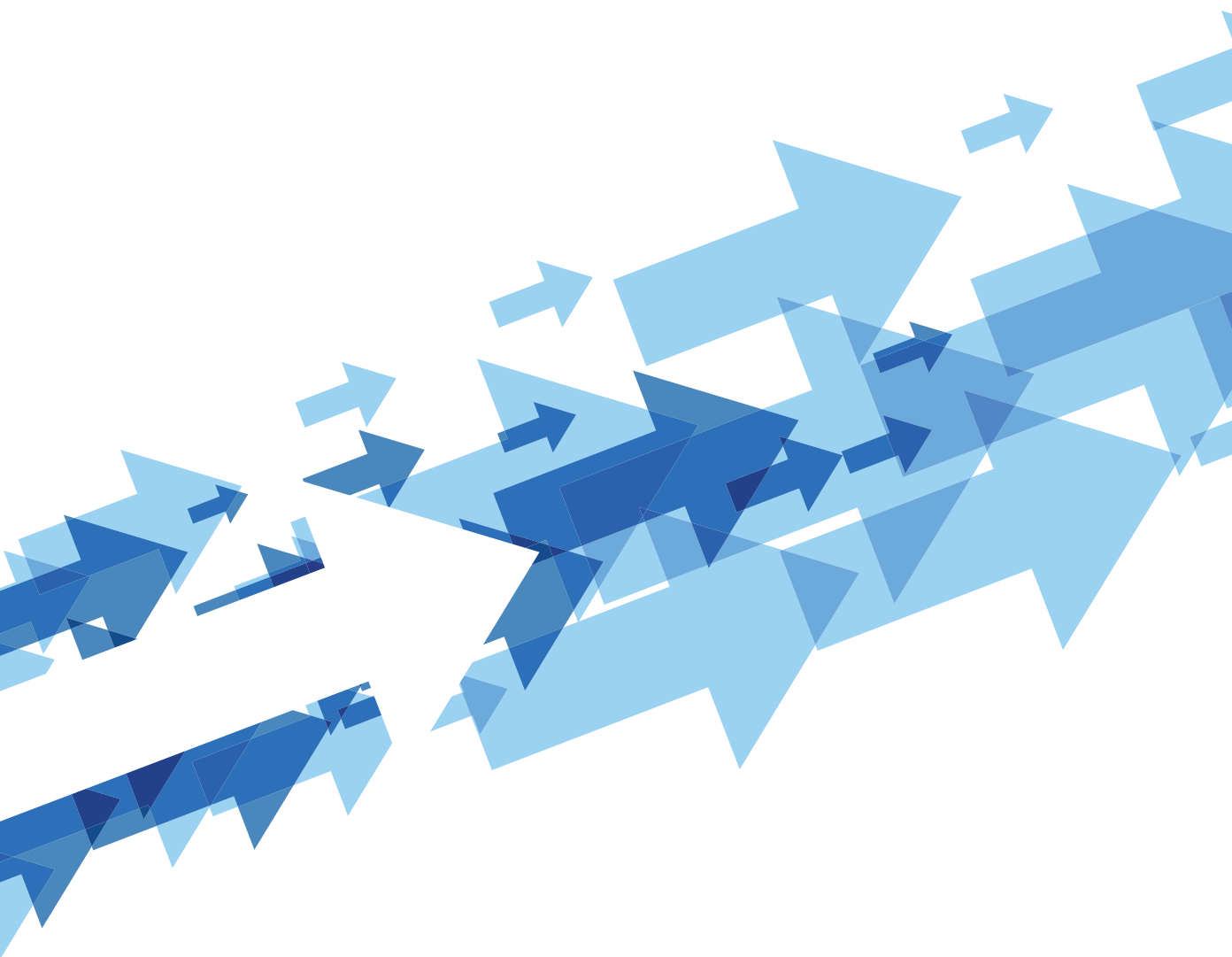
- สุณิสสา ตรงจิตร์. (2559). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านช่องทางตลาดกลางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Marketplace). (สารนิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สำนักงานจังหวัดนครราชสีมา. (2563). *แผนพัฒนาจังหวัดนครราชสีมา พ.ศ.2561 – 2565 ฉบับทบทวนปีงบประมาณ พ.ศ.2565*. สืบค้น 16 สิงหาคม 2564. จาก http://do9.new.hss.moph.go.th:8080/fileupload_doc/2021-02-23-1-21-3916209.pdf
- อุบล ปานนิล. (2562). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้ออัญมณีและเครื่องประดับผ่านสังคมออนไลน์ (แฟนเพจเฟซบุ๊ก) ในประเทศไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- Cochran, W.G. (1953). *Sampling Techniques*. New York : John Wiley & Sons. Inc.
- Hoang, T. M. (2562). *ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนในเขตเทศบาลเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- Little, R. J. A., & Rubin, D. B. (2002). *Statistical analysis with missing data*. (2th ed.). New York: John Wiley & Sons.
- Lui Cheuk Man, D. (2012). *Factors Affecting Consumers Purchasing Decisions in Online Shopping in Hong Kong*. Hong Kong: The Hong Kong Polytechnic University.
- Marketeer. (2020). *แบรนด์จะปรับตัวอย่างไรในวันที่โควิด-19 เปลี่ยนพฤติกรรมคนไทย*. สืบค้น 7 กันยายน 2020, จาก <https://marketeeronline.co/archives/157860>
- Sam K. M., & Chatwin C. R. (2012). Measuring E-Marketing Mix Elements for Online Business. *International Journal of E-Entrepreneurship and Innovatio*. 3(3). 13-26.
- Sproles, G. B. & Kendall, E. L. (1986). A Methodology for Profiling Consumers' Decision-Making Styles. *The Journal of Consumer Affair*, 20, 2. 267-279.



JOURNAL OF GRADUATE STUDIES
AND SOCIAL SCIENCES

UTTARADIT

RAJABHAT UNIVERSITY





การจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์แบบโครงงานธุรกิจ สร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาว บ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ECONOMICS LEARNING MANAGEMENT USING THE CREATIVE BUSINESS PROJECT TO DEVELOP INDIGENOUS KNOWLEDGE PRODUCTS OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS

วรารวุฒิ อัมพุธ*
Warawut Amput

อาจารย์ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.ชรินทร์ มั่งคั่ง

Associate Professor Charin Mangkhang, Ph.D.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชษฐภูมิ วรรณไพศาล

Assistant Professor Chetthapoom Wannapaisan, Ph.D.

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 2. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนมัธยมศึกษา และ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ด้านรูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้แนวคิดประสบการณ์นิยม (Experimentalism) ของ จอห์น ดิวอี้ เป็นกรอบการวิจัย ด้านพื้นที่การวิจัยคือโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้านแม่สุยะ) จังหวัดแม่ฮ่องสอน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 23 คน ประจำปีการศึกษาปีที่ 2/2561 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน จำนวน 7 แผน 20 ชั่วโมง โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาในอาชีพ, ขั้นที่ 2 ขั้นเลือกอาชีพ, ขั้นที่ 3 ขั้นเลือกอาชีพ, ขั้นที่ 4 ขั้นปรับปรุงผลิตภัณฑ์ และขั้นที่ 5 ขั้นนำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ โดยมีการประเมินความเหมาะสมของแผน โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน โดยใช้สถิติขั้นพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยมีผลการวิจัยดังนี้



* นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา (สังคมศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ผลการวิจัยด้านการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เมื่อทำการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผลการศึกษาค้นคว้าว่าแผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30

ผลการวิจัยด้านการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนมัธยมศึกษา ผลการศึกษาค้นคว้าว่านักเรียนมีทักษะการทำโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีทักษะการทำโครงงานอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30

ผลการวิจัยด้านความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผลการศึกษาค้นคว้าว่าความพึงพอใจของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30

คำสำคัญ: แผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์, ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน

ABSTRACT

This article presents three major objectives. The first one is to develop a learning management plan of creative business project to develop local intellectual products of secondary students. The second objective concerns studying skills to formulate a creative business project to develop local intellectual products of secondary students. The third objective aims to explore the students' satisfaction with learning activities on a creative business project to develop local intellectual products of secondary students.

Employing a quantitative methodology, this research used a concept of experimentalism proposed by John Dewey as a major framework. In terms of demography, it focuses on Thairath Witthaya ๘๘ School (Ban Mae Suya) in Mae Hong Son. The population under the research includes 23 students of grade 8 in the second semester of the academic year 2008. Research tools feature plans on learning management in the form of creative business project to develop local intellectual products. There are 7 plans with a total hour of 20. The learning project divided into 5 steps. 1. Creating the belief in careers 2. Choosing the careers 3. Creating the careers 4. Improving the products and 5. Presenting the creative products. The quality rate was calculated by 5 specialists, using fundamental statistics to analyze the data, namely average ($\bar{X}$) and standard deviations (S.D.).

Results showed as 1. the rate of evaluation on suitability of an economics learning management plan of creative business project to develop local intellectual products of secondary students showed the average of 4.81 and the standard deviations of 0.30. 2. The results of the plan were regarded as the highest. In terms of results of the study on the creative business project to develop local intellectual

products of secondary students, the overall average was 4.81 and the standard deviations 0.30, 3. The overall results of evaluation regarding students' satisfaction with organizing learning activities on the creative business project to develop local intellectual products of secondary students were high with the average of 4.93 and the standard deviations 0.30

Keyword: Learning management plan of Creative business project, Local intellectual products

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กำหนดให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปในลักษณะองค์รวม ซึ่งเป็นการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ จะทำให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ของศาสตร์สาขาต่างๆ สามารถถ่ายโอนความรู้ไปใช้ในชีวิตได้จริง การพัฒนาคนในสังคมให้สามารถดำรงชีวิตอย่างสงบสุขในสังคมปัจจุบันและในอนาคต ภายใต้อิทธิพลของโลกาภิวัตน์ที่ทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาอันถือเป็นสิ่งที่กระทำได้ยากขึ้นหากเทียบกับสังคมสมัยก่อนโลกาภิวัตน์ การศึกษาจึงมีบทบาทและหน้าที่ที่สำคัญในการเตรียมคนในสังคมไทยให้พร้อมต่อการเปลี่ยนแปลง และสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ทางสังคมเปลี่ยนแปลงทางได้ เพื่อมุ่งให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนและความอยู่ดีมีสุขของคนไทยโดยยึด “คน” เป็นศูนย์กลางการพัฒนา ตรงตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ.2554-2559) ที่กำหนดเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพคน ในส่วนที่เกี่ยวกับการศึกษาโดยให้คนไทยทุกคนได้รับการพัฒนาทั้งร่างกาย จิตใจ ความรู้ ความสามารถ ทักษะ

การประกอบอาชีพ และมีความมั่นคงในการดำรงชีวิตครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างศักยภาพ ให้ตนเองที่จะนำไปสู่ความเข้มแข็งของครอบครัวชุมชนและสังคมไทย (กระทรวงศึกษาธิการ. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2551, น.1-2)

จากปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ สาเหตุประการหนึ่งนั้นเป็น

เพราะ การจัดการเรียนการสอนเป็นเรื่องที่ไกลจากฐานประสบการณ์ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องที่ไกลตัวและไม่เกี่ยวข้องกับตนเอง ซึ่งการจัดประสบการณ์ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิด และสามารถนำไปแก้ปัญหาที่ประสบในชีวิตประจำวันได้ ต้องอาศัยกระบวนการ คิดและการปฏิบัติอย่างเป็นระบบ เพราะการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริง ผู้เรียนต้องใช้ความรู้ เจตคติ วิธีการ ทักษะต่างๆ และความเข้าใจในปัญหานั้น ๆ มาประกอบกันเป็นอย่างดี เพื่อเป็นข้อมูลในการแก้ปัญหา เมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงอย่างเป็นระบบแล้ว ก็จะเกิดความคิดและคำถามที่หลากหลาย เป็นหนทางนำไปสู่การค้นหาคำตอบ ทำให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเองบนพื้นฐานประสบการณ์ของตัวเอง สาระการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์เป็นวิชาที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการดำรงชีวิตของคนในสังคม การเรียนรู้เศรษฐศาสตร์จึงสามารถช่วยให้คนเราได้เรียนรู้และเข้าใจชีวิตความเป็นอยู่ของตนเอง และเข้าใจการดำเนินการทางเศรษฐกิจที่อิทธิพลต่อตนเองและสังคมได้ดี นอกจากนี้ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือที่ช่วยป้องกันแก้ไขหรือจัดปัญหาทางเศรษฐกิจที่แต่ละคนและสังคมต้องเผชิญได้อย่างมีเหตุผลและมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตามการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์ที่จัดขึ้นในโรงเรียนตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแม่บทระดับชาติในปัจจุบันยังไม่สามารถให้ประโยชน์แก่ผู้เรียน ทั้งนี้เนื่องจากเนื้อหาสาระวิชาเศรษฐศาสตร์ที่ใช้อยู่ในโรงเรียนในปัจจุบันยังไม่ใช่วิชาเศรษฐศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมของผู้เรียนโดยตรง เนื้อหาความรู้ที่ใช้อยู่จึงเป็นความรู้ที่มี

ลักษณะแปลกแยกจากชีวิตจริงของผู้เรียน และผู้เรียนไม่สามารถสร้างความหมายจากสิ่งที่เรียนแล้วนำมาใช้ประโยชน์กับชีวิตของตนเองได้

การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน เป็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียน เลือกสิ่งที่จะศึกษาหรือโครงงานที่สนใจจะทำด้วยตนเอง เพราะเป็นสิ่งที่คล้ายคลึงเกี่ยวข้องกับชีวิตจริงหรือภูมิปัญญาชาวบ้านในชีวิตประจำวัน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ความรู้ ความคิดที่ลึกซึ้ง เชื่อมโยงสัมพันธ์กันจนได้ความรู้ใหม่ที่มีความหมาย สอดคล้องและเชื่อมโยงกัน ได้ใช้ทักษะที่มีในการทำงาน ตามความ ต้องการและความสนใจ ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนา ความรับผิดชอบ ความมีวินัยในตนเอง และความรอบคอบ ในการปฏิบัติงาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงาน เป็นฐาน ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อและ หลักการปฏิรูป กระบวนการเรียนรู้คือ เชื่อมมั่นในศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนภายใต้ หลักการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ และ สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงในท้องถิ่น การจัดการ เรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เป็นกระบวนการเรียนที่เริ่ม จากให้ ผู้เรียนเลือกหรือกำหนดชื่อโครงการที่จะศึกษาด้วย ตนเองตามความสนใจ การจัดทำโครงงาน การวางแผน การดำเนินงาน การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม ข้อมูล การดำเนินงานของโครงงานตามแผนที่วางไว้ รวมทั้งเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ ข้อมูล การเขียน รายงานผลโครงงาน และนำเสนอผลของโครงงาน (คริสตมาศ เตชะ, 2557)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษารายการจัดการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์แบบโครงงาน เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ระบบธุรกิจ สร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดมวล ประสพการณ์หรือองค์ความรู้ที่สามารถใช้พัฒนาผลิตภัณฑ์ ภูมิปัญญาชาวบ้านที่นักเรียนคุ้นเคยและรู้จักเป็นอย่างดี จะช่วยให้ผู้เรียนได้ตระหนักและเห็นคุณค่าของภูมิปัญญา ชาวบ้านในชุมชนของตัวเองมากยิ่งขึ้น ผสมกับการ แสวงหาความรู้ในท้องถิ่นเพื่อที่จะได้พัฒนาผลิตภัณฑ์ ภูมิปัญญาชาวบ้านของตนเอง ในแต่ละท้องถิ่นนั้นย่อมมี

เอกลักษณ์และวิถีชีวิตของคนที่แตกต่างกัน เช่น การนำเอาลักษณะเฉพาะตัวของท้องถิ่นบ้านน้ำกาด บ้านแม่สุยะ บ้านห้วยสำน และบ้านจันทบุรีรุ่งอรุณ ซึ่งเป็นพื้นที่บริการของ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้านแม่สุยะ) จังหวัดแม่ฮ่องสอน มาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการจัดกิจกรรมโครงงานธุรกิจ สร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของ ชุมชน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจ สร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
2. เพื่อศึกษาทักษะการทำโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อ พัฒนาผลิตภัณฑ์ ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 จำนวน 23 คน โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้าน แม่สุยะ) ต.ห้วยผา อ.เมือง จ.แม่ฮ่องสอน

ตัวแปรในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน

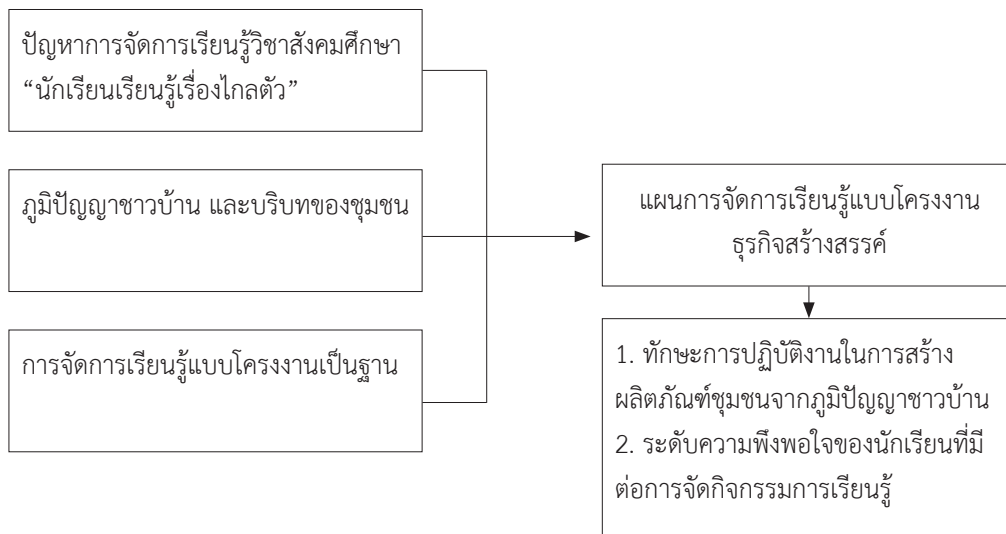
2. ตัวแปรตาม คือ ทักษะการปฏิบัติงาน และ ความ พึงพอใจของนักเรียน

เนื้อหาในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ รายวิชาสังคมศึกษา สารเศรษฐศาสตร์ เรื่องการผลิตสินค้าและบริการ จำนวน 3 หน่วย 7 แผน 20 ชั่วโมง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้มีเป้าหมายในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้านแม่สุยะ) จังหวัดแม่ฮ่องสอนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) มาเป็นกรอบการศึกษาในการสร้างคุณค่า (Value Creation) และมูลค่า (Value Added) ด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดความตระหนักถึงบทบาทและหน้าที่ของพลเมืองรุ่นใหม่ในการสืบทอดและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนต่อไป



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ที่ทำการศึกษาประชากรกลุ่มเดียว (เกียรตินาค, 2552) การวัดผลจากการประเมินความถูกต้องและความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 7 แผน 20 ชั่วโมง โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน โดยแบบประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ด้านการประเมินทักษะการทำโครงงาน โดยแบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ด้านการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน โดยแบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษานำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา สาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตอนที่ 2 แบบประเมินทักษะโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตอนที่ 3 แบบสอบถามการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจ

สร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผู้ศึกษาได้ดำเนินการศึกษาตามลำดับขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพเรียบร้อยแล้ว ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การเรียนรู้ด้วยรูปแบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน จำนวน 7 แผน รวม 20 ชั่วโมง, แบบประเมินทักษะการทำโครงงาน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

ขั้นตอนที่ 2 ผู้ศึกษาเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาใช้แบบประเมินทักษะการทำโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา และแบบประเมินความพึงพอใจ
ขั้นตอนที่ 4 เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลสถิติที่ใช้

1. แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

ส่วนการแปลผล ผู้ศึกษาได้กำหนดค่าคะแนนของผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยใช้โครงงานเป็นฐาน สำหรับเกณฑ์แปลผลค่าเฉลี่ย ผู้ศึกษาได้ดัดแปลงเกณฑ์การประเมินของบุญส่ง นิลแก้ว (2541, น.138-141)

2. แบบประเมินทักษะการทำโครงงาน

ส่วนการ แปลผล ผู้ศึกษาได้กำหนดค่าคะแนนของผลการประเมินทักษะการทำโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโดยใช้โครงงานเป็นฐาน สำหรับเกณฑ์แปลผลค่าเฉลี่ย ผู้ศึกษาได้ดัดแปลงเกณฑ์การประเมินของบุญส่ง นิลแก้ว (2541, น.138 – 141)

3. แบบประเมินความพึงพอใจ

ส่วนการแปลผล ผู้ศึกษาได้กำหนดค่าคะแนนของผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโดยใช้โครงงานเป็นฐาน สำหรับเกณฑ์แปลผลค่าเฉลี่ย ผู้ศึกษาได้ดัดแปลงเกณฑ์การประเมินของบุญส่ง นิลแก้ว (2541, น.138-141)

สรุปผลและอภิปรายผล

ผลการวิจัย

การจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาสามารถสรุปผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา รายวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ เรื่องการผลิตสินค้าและบริการ จำนวน 3 หน่วย 7 แผน 20 ชั่วโมง ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่าผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการระดับคุณภาพของการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด เมื่อพิจารณาทางด้านข้อพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรกคือ ด้านการกำหนดสาระสำคัญ ($\bar{X} = 4.85, S.D. = 0.24$) ด้าน

การกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.84$, S.D. = 0.23) และการกำหนดทักษะการทำโครงการ ($\bar{X} = 4.84$, S.D. = 0.23) ตามลำดับ

2. เพื่อศึกษาทักษะการทำโครงการธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่า ผลการประเมินทักษะการทำโครงการธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.28 ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาจำแนกเป็นขั้นตอนพบว่า ขั้นตอนที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรกคือ ขั้นที่ 4 ขั้นทบทวน ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติ ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.44) และขั้นที่ 5 ขั้นนำเสนอ ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.61) ตามลำดับ

ผู้วิจัยพบว่า การประเมินทักษะการปฏิบัติงานของนักเรียนระหว่างเรียนทุกแผนการกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติโครงการอยู่ในระดับดีมาก โดยนักเรียนมีทักษะในการเตรียมงานวางแผนทำงาน ร่วมกับกลุ่มเพื่อน โดยมีการกำหนดวัตถุประสงค์ขั้นตอนวิธีการทำงานมีการปฏิบัติตามขั้นตอนการทำงานที่วางแผนไว้และมีการสรุปประเมินผลการปฏิบัติงานร่วมกัน ส่งผลให้นักเรียนส่วนใหญ่มีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นักเรียนได้เกิดการพัฒนาด้านสังคมควบคู่ไปด้วย นอกจากนี้ นักเรียนยังมีทักษะในการค้นหาแหล่งข้อมูลมีอยู่จำกัด เช่น อินเทอร์เน็ต ซึ่งนักเรียนบางคนสามารถค้นคว้าได้จากห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนเท่านั้น เพราะนักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีคอมพิวเตอร์ใช้เองและไม่มีระบบอินเทอร์เน็ตภายในบ้าน ทำให้ทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้เรียนเกิดน้อยซึ่งทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์เป็นทักษะที่สำคัญหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ผลงานของผู้เรียน เป็นกระบวนการทำงานที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติในสภาพจริงอย่างต่อเนื่องโดยมีการประเมิน ติดตามเป็นระยะ เช่น ด้านความรู้ ด้านทักษะหรือกระบวนการทำงาน

เป็นกลุ่ม ด้านเจตคติ เป็นต้น ดังนั้นการประเมินทักษะการทำโครงการของนักเรียน ครูควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้พัฒนาด้านพฤติกรรมที่แสดงออกและกระบวนการทำงานและผลงานของนักเรียนที่เกิดจากการเรียนรู้แบบโครงการ

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.32 ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาจำแนกเป็นขั้นตอนพบว่า ขั้นตอนที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ครูมีเทคนิคในการปกครองชั้นเรียนและฝึกให้นักเรียนรู้จักใช้สิทธิหน้าที่ของตนเองอย่างมีขอบเขต ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) ครูสร้างบรรยากาศที่ผู้เรียนเกิดความรู้สึกระบายความสำเร็จในงานที่ทำ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) นักเรียนได้สำรวจชุมชนเพื่อหาประเด็นในการทำโครงการ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการสามารถทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในปฏิบัติงานด้วยตนเอง ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) นักเรียนสามารถนำความรู้ในการทำโครงการไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาชาวบ้าน ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) นักเรียนเกิดทักษะและนำประสบการณ์ที่ได้จากการทำโครงการไปประกอบอาชีพได้ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) นักเรียนรู้สึกภาคภูมิใจในผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของตนเอง ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) นักเรียนเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาชาวบ้านของชุมชนตัวเอง ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) นักเรียนสามารถสรุปโครงการเป็นไปตามหลักเกณฑ์การทำโครงการ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) นักเรียนสามารถนำเสนอโครงการหน้าชั้นเรียนในรูปแบบที่นักเรียนคิดสร้างสรรค์เอง ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา สามารถ อภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

งานวิจัยนี้ผู้ศึกษาการจัดการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ว่าในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้นั้น ผู้ศึกษาจะต้องมีการวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษาให้เข้าถึงมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สมรรถนะของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์และสาระการเรียนรู้การวัดและประเมินผล เพื่อที่ผู้เรียนจะได้พัฒนาเต็มศักยภาพและบรรลุเป้าหมายที่กำหนด ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินศึกษาและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน

การจัดการเรียนรู้โดยการใช้โครงงานหรือโครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) ซึ่งสอดคล้องกับ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2553) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ชี้นำเสนอ 2. ชี้แจงวางแผน 3. ชี้ปฏิบัติกร 4. ชี้ประเมินผลนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานของ วิจารย์ พานิช (2555, น.71-75) ที่ว่าหากต้องการให้การเรียนรู้มีพลังและฝังอยู่ในตัวผู้เรียนได้ ต้องเป็นการเรียนรู้แบบที่ผู้เรียนได้ลงมือทำเป็นโครงการ (Project) ร่วมมือการเป็นทีม และทำกับปัญหาที่มีอยู่ในชีวิตจริง ส่วนของวงล้อแต่ละขั้น ได้แก่ 1. Define คือ การตั้งประเด็นคำถามหรือปัญหา 2. Plan คือ การวางแผนเพื่อทำโครงงาน 3. Do คือ การลงมือทำโครงงานตามแผนที่วางไว้ 4. Review คือ การทบทวนการเรียนรู้ 5. Presentation คือ การนำเสนอโครงงานการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เพื่อนำมาพัฒนาแผนการจัดเรียนรู้ ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 7 แผน 20 ชั่วโมง (คาบละ 50 นาที) ซึ่งผู้ศึกษาได้ใช้ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 1. วิเคราะห์มาตรฐาน/ตัวชี้วัด 2. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ 3. ตั้งชื่อแผนการ

จัดการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ 4) กำหนดผลการเรียนรู้ 5. เลือกกิจกรรมและเทคนิคการสอนที่เหมาะสม 6. เลือกสื่ออุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ 7. จัดทำลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ 8. ประเมินผล ซึ่งองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด สาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้ และบันทึกหลังการสอน จนเกิดเป็นแผนการจัดเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้านแม่สุยะ) จังหวัดแม่ฮ่องสอน

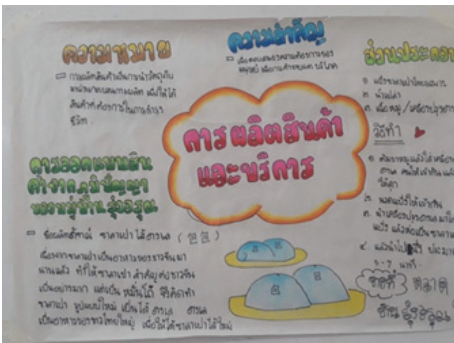
อีกทั้งงานวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับ ไพฑูรย์ สินดารัตน์ (2556) ที่ว่าจากสภาพปัญหาด้านเศรษฐกิจของประเทศไทย จึงจำเป็นต้องคิดถึงการศึกษาค้นคว้าใหม่เนื่องจากระบบการศึกษาแบบบริโภคนิยมในสังคมไทย กล่าวคือ “หลักสูตรและการสอนของเรานั้นยังเป็นระบบบริโภคนิยม บริโภคความเข้าใจ และบริโภคนิยมต่าง ๆ ตามที่สังคมกำหนดไว้โดยไม่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างคิดประดิษฐ์ และพัฒนาสิ่งต่างๆ ขึ้นมาใหม่ให้กับตนเอง และสังคม ในกระบวนการเรียนการสอนครูจะเป็นผู้ให้ ผู้บอกนักเรียน ในขณะที่นักเรียนทำหน้าที่เป็นผู้บริโภคความรู้จากครู แต่กระบวนการเรียนรู้อาจสร้างความรู้ขึ้นเอง สร้างสิ่งต่างๆ ให้เป็นรูปธรรมยังไม่เพียงพอ” ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะว่าต้องแก้ทั้งสังคมและการศึกษา โดยเฉพาะ ในด้านการศึกษาควรเปลี่ยนกระแสนักศึกษาใหม่ ให้เป็นไปในทิศทางที่ก่อให้เกิดผลในทางปฏิบัติก่อให้เกิดรูปธรรมในการศึกษาก่อให้เกิดผลผลิตขึ้นในวงการศึกษาล่วงให้ผลผลิตนั้นเป็นผลผลิตในทางสร้างสรรค์ (Creative) เป็นผลผลิตใหม่ๆ ที่เกิดจากความคิด สติปัญญา วิธีการของการศึกษานั้นๆ เราต้องสร้างคนของเราให้มีลักษณะ คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดผลิตภาพ และคิดรับผิดชอบ แผนการจัดเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาที่ต้องจัดการเรียนการสอนแบบเห็นผลในชีวิตจริง จากข้อเสนอดังกล่าวจึงเป็นที่มาของแนวคิดทางการศึกษาใหม่ที่ผู้เขียนเรียกว่า “การศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ” ซึ่งประกอบด้วยคติวิเคราะห์ คีตสร้างสรรค์ คีตผลิตภาพ และคิตรีบ ผิดชอบ โดยรวมเรียกว่า CCPR Model

นอกจากนี้งานวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543, 9-11) ได้สรุปลักษณะและสาระสำคัญของภูมิปัญญาชาวบ้าน เพราะการจัดเรียนรู้แบบโครงการธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณท์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้านแม่สุยะ) จังหวัดแม่ฮ่องสอน เกิดจากการนำเอาอัตลักษณ์ของชุมชนขึ้นมาพัฒนาให้เกิดรายได้ในการยังชีพ ด้วยเหตุที่ลักษณะทางกายภาพและความห่างไกลจากศูนย์กลางเศรษฐกิจ ทำให้พลเมืองในพื้นที่นั้นต้องหาทางรอดให้กับตนเองและครัวเรือน การศึกษาจึงควรมุ่งเน้นด้วยการนำภูมิปัญญา องค์ความรู้ของชุมชนมาพัฒนาให้เกิดประโยชน์ เมื่อพิจารณาร่วมกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้วนั้น งานวิจัยการจัดการเรียนรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ แบบโครงการธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณท์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีความสัมพันธ์กับงานด้านการศึกษา เช่น ในงานวิจัยของ ชัยรินทร์ ชัยวิสิทธิ์ (2545) กุศลภรณ์ จันทรภิรมย์ (2547) ดริพร ชาติแสนปีง (2547) ยุพินธ์ บุญเทพ (2556) เขมกร ดวงปุนันท์ (2557) คริสตมาส เตชะ (2557) และ นพรัตน์ สัจจะวิสัย (2558) ที่ทำการศึกษาวิจัย ในประเด็นหลักคือ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐานที่สัมพันธ์กับภูมิปัญญาชาวบ้าน องค์ความรู้ท้องถิ่น เป็นการจัดการเรียนการสอนเชิงปฏิบัติการเพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะชีวิตและนำอัตลักษณ์ของชุมชนมาพัฒนา สืบทอด สานต่อ เพื่อให้เกิดความยั่งยืน เช่นเดียวกับการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้านแม่สุยะ) ในลักษณะของการจัดการเรียนรู้แบบโครงการธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณท์ภูมิปัญญาชาวบ้าน โดยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้รวมกลุ่มเพื่อจัดทำโครงการที่

สอดคล้องกับสาระเศรษฐศาสตร์ เรื่องเรื่องการผลิตสินค้าและบริการ ซึ่งนักเรียนที่เป็นประชากรตัวอย่างได้นำเสนอโครงการทางด้านอาชีพโดยมีรากฐานมาจากวัฒนธรรมของชุมชน เช่น การทำกระเป๋าลำพูน การทำซาลาเปาของชาวจีนยูนนาน ขนมข้าวแต๋นซึ่งเป็นวัฒนธรรมของชาวไทยใหญ่ และสบู่น้ำผึ้งน้ำมั่งนา เป็นต้น ซึ่งที่มาของโครงการต่างๆ มาจากภูมิปัญญาที่อยู่ในชีวิตประจำวัน สามารถนำมาสร้างอาชีพ สร้างรายได้ให้กับตนเองได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนสามารถใช้ความคิด ผลิตและออกแบบสินค้าที่มีพื้นฐานมาจากภูมิปัญญาของแต่ละชุมชนได้อย่างน่าสนใจ จึงนำไปสู่การกำหนดราคาที่เป็นธรรมและสามารถนำมาต่อยอดเป็นธุรกิจเพื่อสร้างรายได้ในอนาคต ด้วยเหตุผลที่ว่าบริบทพื้นฐานของนักเรียนอยู่ในพื้นที่ห่างไกล การเข้าถึงความเจริญลำบาก ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนต้องสัมพันธ์กับบริบททางพื้นที่ของผู้เรียน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ งานศึกษาเรื่องการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ แบบโครงการธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณท์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จัดว่าเป็นการศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้โดยลงมือกระทำมาจากปรัชญาหรือความเชื่อของปรัชญา พัฒนาการนิยม (Progressivism) หรือบางท่านเรียกปรัชญาการศึกษานี้ว่า ประสบการณ์นิยม ปรัชญานี้มีต้นกำเนิดมาจากปรัชญาแม่บทคือ ปรัชญาปฏิบัตินิยม ปรัชญาปฏิบัตินิยมให้ความสนใจอย่างมากต่อ “การปฏิบัติ หรือ การลงมือกระทำ” เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ เด็กได้รับอิสระริเริ่มความคิดและลงมือทำตามความคิด ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์และใช้กระบวนการแก้ปัญหาด้วยตนเองคือ การให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญที่จะสืบค้นหาความรู้ โดยมีจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) (อ้างใน ประทุม อังกุลโรหิต, 2528) เป็นผู้นำนักปราชญ์ซึ่งเชื่อว่ามนุษย์จะต้องปรับตัวเพื่อให้ชีวิตอยู่รอด จึงมีวิถีที่แพร่หลายและนำมาใช้ในการจัดการศึกษาคือ “Learning by doing” “หรือการเรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง”



ภาพที่ 1 การจัดทำโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน

ที่มา : ภาพการจัดกิจกรรมโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยม โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้านแม่สุยะ) แม่ฮ่องสอน



ภาพที่ 2 การนำเสนอโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน

ที่มา : ภาพการจัดกิจกรรมโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยม โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้านแม่สุยะ) แม่ฮ่องสอน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ในการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน สามารถสร้างทักษะในการประกอบอาชีพได้ และควรจะมีระยะเวลาที่ใช้ในการทำโครงงานให้นักเรียนมากเพียงพอจึงจะทำให้งานของเรียนมีคุณภาพขึ้น

2. นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนได้เกิดการวิเคราะห์ วิพากษ์ผลงานของกลุ่มตนเอง และเพื่อนกลุ่มอื่นๆ มากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ครูควรศึกษารูปแบบการประเมินที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนในการทำโครงงาน เช่น การประเมินเทคนิคแบบระดมสมอง การประเมินแบบร่วมมือ การประเมินแบบอภิปราย เป็นต้น

2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละชั้น ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่ให้กำลังใจ ฝึกให้มีการตัดสินใจร่วมกันระดมความคิดที่หลากหลาย และสรุปเป็นความคิดเดียว ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ฝึกการบริหารจัดการกลุ่มสลับกันทุกคน ฝึกการสื่อสาร ความเป็นประชาธิปไตย ซึ่งจะท าให้นักเรียนมีการพัฒนาความคิดและการตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์เพื่อเป็นผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพสูงในสังคม

3. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้นอีกทั้งศึกษาร่วมกับตัวแปรอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการคิดเชิงมนทัศน์ ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นต้น เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนในหลาย ๆ ด้าน

4. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการคิด โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบอื่น เช่น แบบโครงงาน ตามความเหมาะสมของเนื้อหา ระดับผู้เรียนและสถานศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- กุศลภรณ์ จันทรภิมย์. (2547). การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเรื่อง ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เกียรติสุตา ศรีสุข. (2552). ระเบียบวิธีวิจัย. เชียงใหม่: โรงพิมพ์ครองช้าง.
- เขมกร ดวงปันท์. (2557). การพัฒนาแผนการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง สิ่งประดิษฐ์จากกระดาษรีไซเคิล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- คริสตมาส เดชะ. (2557). การใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเพื่อพัฒนาทักษะอาชีพของผู้เรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ชัยรินทร์ ชัยวิสิทธิ์. (2545). การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อสร้างเสริมค่านิยมตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงให้นักเรียนและชุมชนด้วยโครงงานอาชีพ. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ตรีพร ขาดแสนปิง. (2547). การใช้ภูมิปัญญาชาวบ้านในการแสวงหารายได้ชุมชนเพิ่มเติม : กรณีศึกษาการผลิตน้ำดื่มบ่อปู ของกองทุนหมู่บ้านบ่อปึงค์การบริหารส่วนตำบลดอนแก้ว. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นพรัตน์ สัจจะวิสัย. (2558). การจัดการความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านหัตถกรรมของเทศบาลเมืองดั้นเปา อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บุญส่ง นิลแก้ว. (2541). วิจัยทางการศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ประทุม อังกุลโลหิต. (2528). *ปรัชญาปฏิบัตินิยม: รากฐานปรัชญาการศึกษาของจอห์น ดิวอี้*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2556). *การศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ยุพินธ์ บุญเทพ. (2556). การจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นตามหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนน้ำดิบวิทยาาคม จังหวัดลำพูน. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2543). รายงานการเสวนาทางวิชาการ มิติใหม่ของการประเมินผล: การเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: มปป.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์ การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

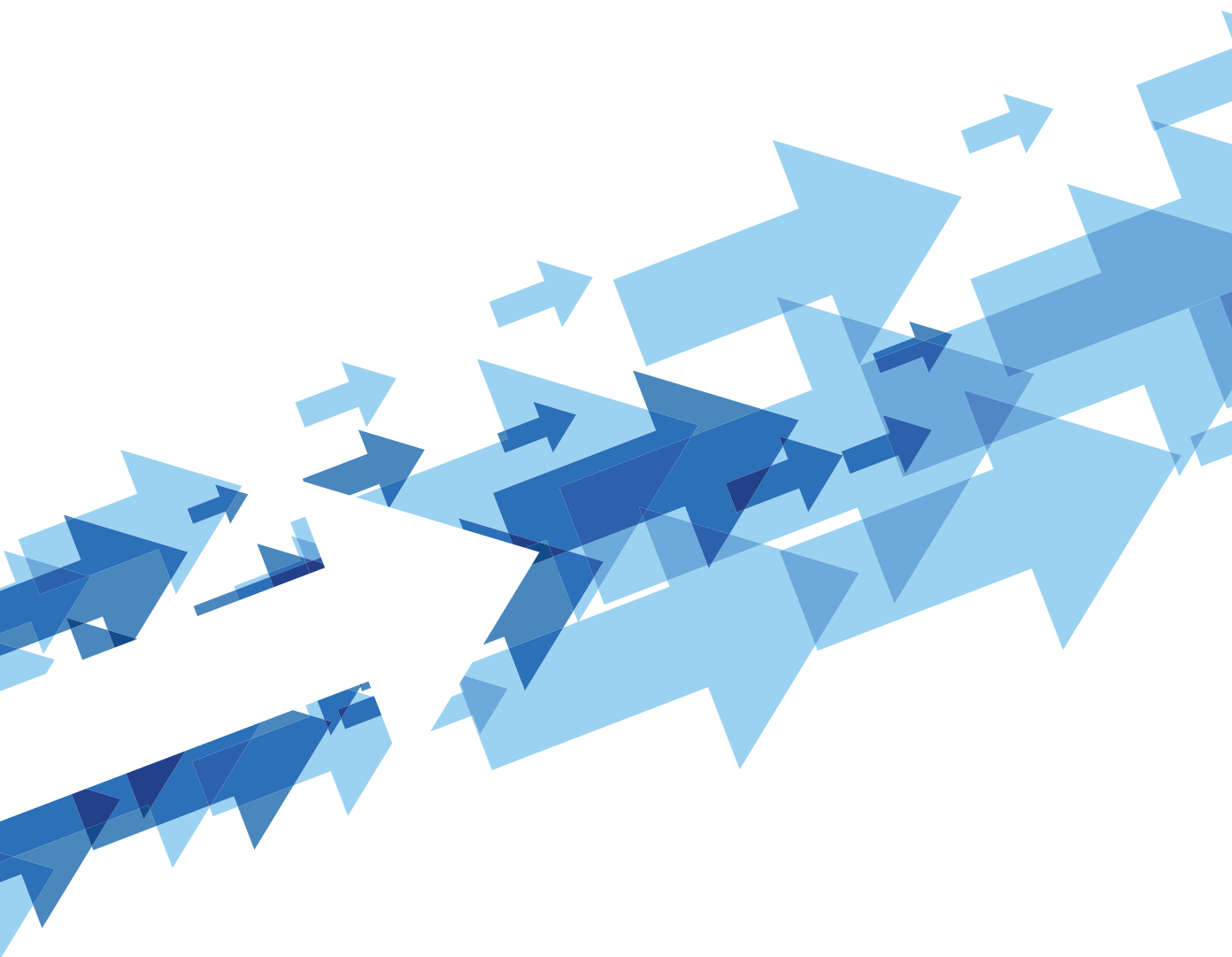
สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิด ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.



JOURNAL OF GRADUATE STUDIES
AND SOCIAL SCIENCES

UTTARADIT

RAJABHAT UNIVERSITY





การพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ : การ ประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ

THE DEVELOPMENT OF ACHIEVEMENT TEST OF PROBABILITY ACCORDING TO BLOOM'S TAXONOMY : APPLYING ITEM RESPONSE THEORY FOR GRADE 10TH STUDENT

วลีรัตน์ พะโยธร*

Waleerat Payothon

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อพันต์รี พูลพุทธา

Assistant Professor Apantee Poonputta, Ed.D.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 1. เพื่อสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ 2. เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์ จำนวน 600 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi - Stage Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบทดสอบแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย วิเคราะห์ความเป็นมิติตัวเดียวของแบบทดสอบ โดยการวิเคราะห์องค์ประกอบและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม IRTPRO 5

ผลการวิจัย พบว่า ได้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ โดยเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยจำนวน 36 ข้อ มีอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.52 ถึง 2.44 ค่าความยากอยู่ระหว่าง -0.39 ถึง 1.13 และค่าโอกาสการเดาถูก (c) อยู่ระหว่าง 0.09 ถึง 0.20 ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.00 และ ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบทดสอบมีค่าสูงสุดที่ 17.18

คำสำคัญ: แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความน่าจะเป็น, ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่



* นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ABSTRACT

The objectives of the research were; 1. to developing tests of mathematical probability for Mathayomsueksa 4 by New Bloom's Taxonomy, 2. to discover quality. The sample of this study consisted of 600 Mattayomsueksa 4 students in the second semester of the academic year of 2020 in Surin Province, whom were obtained by using a Multi-Stage Random Sampling technique. Research instrument in this study was a multiple choice. The test has Unidimensionality according to factor analysis and data were analyzed with IRT PRO 5.

The results of the study were as follows: For the result of finding out the quality of test items based on Item Respond Theory (IRT) and screening test items with required parameter, a group of 36 multiple choice items test was obtained with discriminating power (a) ranging between 0.52 - 2.44, difficulties (b) ranging between -0.39 - 1.13 and probabilities of correct guess (c) ranging between 0.09 - 0.20. It was also found that the item information function with an average of 7.00 and test information function has a maximum value of 17.18

Keywords: Achievement Test, Probability, Bloom's Taxonomy

บทนำ

การเรียนการสอนคณิตศาสตร์ยังเป็นปัญหามาอย่างยาวนาน ซึ่งจะเห็นได้จากผลการทดสอบระดับชาติ (Ordinary National Education : O-NET) วิชาคณิตศาสตร์ ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตั้งแต่ปีการศึกษา 2560 - 2562 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ โดยเฉพาะในปีการศึกษา 2563 มีค่าเฉลี่ยระดับประเทศ เท่ากับ 25.41 และค่าเฉลี่ยระดับสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์เท่ากับ 22.44 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์, 2564, น.23) ถ้าศึกษา ลึกลงไปในเนื้อหาที่เป็นปัญหามากที่สุดคือ สารที่ 3 สถิติ และความน่าจะเป็น มาตรฐาน ค 3.2 เข้าใจหลักการนับเบื้องต้น ความน่าจะเป็น และนำไปใช้ จากประเด็น ดังกล่าวจะเห็นได้ว่าเนื้อหาเรื่องความน่าจะเป็นมีความ สำคัญอย่างยิ่งหากนักเรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาที่สอนก็จะ ทำให้การเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ ประสบปัญหาไปด้วย เพราะวิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีความต่อเนื่องกันเป็น ลำดับชั้น การเรียนรู้เนื้อหาบางเรื่องทำได้เลยถ้าไม่ได้ เรียนรู้ที่เป็นพื้นฐานมาก่อน สาเหตุประการหนึ่งที่ทำให้

เด็กไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนคณิตศาสตร์คือเรียน เรื่องใหม่โดยขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องเดิมที่เป็น พื้นฐานของเรื่องใหม่ จึงไม่สามารถเกิดการเรียนรู้เรื่องใหม่ ที่กำลังเรียนรู้ได้

ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม กล่าวถึงประสิทธิภาพใน การจัดการเรียนการสอนเกิดจากการกำหนดจุดมุ่งหมาย ทางการศึกษาไว้อย่างชัดเจน โดยตั้งจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ทางด้านสติปัญญา ด้านร่างกายและด้าน จิตใจ โดยการเรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย เป็นพฤติกรรม เกี่ยวกับสติปัญญา ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ตามลำดับ 6 ขั้น ขั้นความรู้ ขั้นความเข้าใจ ขั้นการนำความรู้ไปประยุกต์ ใช้ ขั้นการวิเคราะห์ ขั้นการสังเคราะห์และขั้นการประเมิน ค่า การเรียนรู้ด้านจิตพิสัยเป็นพฤติกรรมทางด้านจิตใจ การรับรู้ การตอบสนอง การเกิดค่านิยม การจัดระบบ และ บุคลิกภาพส่วนการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย เป็นพฤติกรรม ด้านกล้ามเนื้อประสาท ได้แก่ การรับรู้ กระทำตามแบบ การหาความถูกต้อง การกระทำอย่างต่อเนื่องหลังจาก ตัดสินใจ และการกระทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ จุดมุ่งหมายทางการศึกษาด้านพุทธิพิสัยของผู้เรียนที่ได้รับ

ความนิยมในการนำมาใช้งานอย่างกว้างขวาง คือ จุดประสงค์ทางการศึกษาด้านพุทธิพิสัยตามแนวคิดของ Bloom (1976) ที่แสดงถึงลำดับขั้นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในสมอง ซึ่งเป็นกระบวนการทางด้านสติปัญญา โดยแบ่งลำดับของกระบวนการออกเป็น 6 ลำดับ คือ ความรู้ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่าต่อมาในปี 2001 ได้มีการปรับปรุงจุดประสงค์ทางการศึกษาด้านพุทธิพิสัยตามแนวคิดของ Bloom และคณะโดยการเปลี่ยนนิยามคำศัพท์จากคำนามไปเป็นกริยาและจัดลำดับกระบวนการใหม่ โดยมีมิติด้านกระบวนการพุทธิพิสัย ประกอบด้วย 6 กระบวนการ คือ ความจำ (Remember) ความเข้าใจ (Understanding) การประยุกต์ใช้ (Applying) วิเคราะห์ (Analyzing) ประเมินค่า (Evaluating) และสร้างสรรค์ (Creating) จุดมุ่งหมายทางการศึกษาของบลูม (Bloom's Taxonomy) ถือได้ว่าเป็นจุดมุ่งหมายทางการศึกษาที่มีความสำคัญที่มีการนำมาประยุกต์ใช้กันอย่างแพร่หลายในทุกระดับของระบบการศึกษาในโรงเรียนและในทุกสาขาวิชา (จิรพันธ์ รัตนวิเศษ, 2558, น.19)

การศึกษาปัจจุบันมีเครื่องมือที่ใช้ประเมินความสามารถของนักเรียนอย่างหลากหลาย แต่ที่นิยมใช้กันมากที่สุดก็คือแบบทดสอบ โดยเฉพาะแบบทดสอบปรนัย ซึ่งแบบทดสอบที่ใช้กันมากนี้มาจากแนวคิดพื้นฐานตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory) ที่พบข้อบกพร่องต่างๆ ดังนี้ ทั้งด้านการจำกัดเวลาสอบ นักเรียนทุกคนใช้ข้อสอบชุดเดียวกัน ปัญหาเรื่องความตรงและความเที่ยงของข้อสอบซึ่งขึ้นอยู่กับจำนวนข้อและความยากง่ายของข้อสอบ ถ้าข้อสอบยากเกินไป ผู้สอบอาจเดาคำตอบ ถ้าข้อสอบง่ายเกินไป ผู้สอบไม่ได้ทำข้อสอบอย่างเต็มความสามารถ อีกทั้งเพื่อให้ค่าความเที่ยงตรงสูง (Reliability) จำนวนข้อในแบบทดสอบก็ต้องสร้างให้มีจำนวนมากอีกด้วย จึงกล่าวได้ว่าการทดสอบแบบดั้งเดิมทำให้การประมาณค่าของระดับความสามารถของผู้สอบขาดความเที่ยงและความตรง และจะเห็นได้ว่า ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิมนั้นไม่สามารถตอบสนองในเรื่องการ

จัดการเรียนการสอนที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ เพราะแม้ว่ากิจกรรมการเรียนการสอนจะเน้นความแตกต่างระหว่างบุคคลเพียงใด หากการวัดผลหรือการทดสอบนั้นไม่ตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลก็ไม่อาจถือว่าเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคลที่สมบูรณ์ได้ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2555) ทำให้เกิดแนวคิดทฤษฎีที่สามารถแก้ไขข้อจำกัดของการทดสอบแบบเดิม เรียกว่า ทฤษฎีการทดสอบแนวใหม่ (Modern Test Theory) ซึ่งมีแนวคิดวิธีการที่หลากหลาย โดยเน้นกระบวนการสอบที่มีการประมาณค่าระดับความสามารถของผู้เรียนให้ครบโดยที่ผู้สอบไม่ต้องอิงกลุ่มหรืออิงเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และไม่ขึ้นอยู่กับลักษณะของข้อสอบ ลักษณะของข้อสอบก็ไม่ขึ้นอยู่กับกลุ่มผู้สอบด้วย ผลของการสอบจะช่วยชี้จุดบกพร่องของผู้สอบ รวมทั้งคะแนนสอบที่ได้เป็นคะแนนตามความสามารถของผู้สอบอย่างแท้จริง เรียกว่า ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (Item Response Theory : IRT) โดยที่ทฤษฎีนี้ผลการทดสอบของผู้สอบจากแบบทดสอบขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้สอบหรือคะแนนของผู้สอบจากแบบทดสอบนั้น สามารถพยากรณ์หรืออธิบายได้จากความสามารถของคณนั้ ดังนั้น ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ จึงเป็นทฤษฎีที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณของการกระทำหรือคะแนนของผู้สอบกับปริมาณความสามารถของผู้สอบส่วนของการวิเคราะห์ข้อสอบตามทฤษฎีนี้มี 3 แบบ คือ โมเดลการตอบสนองข้อสอบแบบ 1 พารามิเตอร์ โมเดลการตอบสนองข้อสอบแบบ 2 พารามิเตอร์ และโมเดลการตอบสนองข้อสอบแบบ 3 พารามิเตอร์ แต่ละแบบอาศัยแนวคิดของโค้งลอจิสต์ (Logistic curve) ซึ่งแบบที่สามารถแก้ข้อตกลงเรื่องโอกาสตอบถูกโดยการเดาได้ คือแบบ 3 พารามิเตอร์ (3-parameter model) โดยนำค่าพารามิเตอร์ 3 ตัวเข้ามาคำนวณ คือ ค่าความยาก (b) ค่าอำนาจจำแนก (a) และค่าโอกาสตอบถูกโดยการเดา (c) (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2555, น.52-53)

จากความสำเร็จและความจำเป็นที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาแบบทดสอบวัดผล

สัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ เพื่อให้ได้แบบทดสอบที่มีคุณภาพนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนและประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านพุทธิพิสัย เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่
2. เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์ จำนวน 7,322 คน จากทั้งหมดจำนวน 85 โรงเรียน
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์ จำนวน 600 คน
2. เนื้อหาและตัวแปรที่ศึกษา
 - 2.1 วิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง ความน่าจะเป็น ประกอบด้วยเนื้อหา
 - 2.1.1 การทดลองสุ่ม (Random Experiment)
 - 2.1.2 เหตุการณ์ (Event)
 - 2.1.3 ความน่าจะเป็น (Probability)
 - 2.2 แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ (Bloom's Taxonomy)

- 2.2.1 จำ (Remember)
- 2.2.2 เข้าใจ (Understand)
- 2.2.3 ใช้ (Apply)
- 2.2.4 วิเคราะห์ (Analyze)
- 2.2.5 ประเมินค่า (Evaluate)
- 2.2.6 สร้างสรรค์ (Create)

2.3 ใช้ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (CTT)

- 2.3.1 ค่าความยากง่ายของข้อสอบ (p)
- 2.3.2 ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ (r)

2.4 ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (Item Response Theory)

- 2.4.1 ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ (a)
- 2.4.2 ค่าความยากง่ายของข้อสอบ (b)
- 2.4.3 ค่าการเดาของข้อสอบ (c)

วิธีดำเนินการวิจัย

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ แบ่งขั้นตอนการดำเนินการออกเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง ความน่าจะเป็น มัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยดำเนินการดังนี้

1.1 การกำหนดจุดมุ่งหมายโดยกำหนดตัวแปรที่ต้องการศึกษา คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

1.2 ศึกษาหลักสูตร ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ คู่มือครูและหนังสือแบบเรียนคณิตศาสตร์พื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ของสถาบันส่งเสริมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

1.3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา
มาตรฐาน ตัวชี้วัด ความคิดรวบยอด และจุดประสงค์
การเรียนรู้ รายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน ระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
(ฉบับปรับปรุง 2560) ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2563
เรื่อง ความน่าจะเป็น

ขั้นที่ 2 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่
(Bloom's Taxonomy) โดยได้ดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ
แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ (Bloom's
Taxonomy)

2.2 เปรียบเทียบกระบวนการคิดระหว่าง
Taxonomy ฉบับปรับปรุงกับ Taxonomy ฉบับเดิม

2.3 สร้างแบบทดสอบเรื่องความน่าจะเป็น
ให้สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่
(Bloom's Taxonomy) โดยเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย
5 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ

ขั้นที่ 3 หาคุณภาพของเครื่องมือ (Try out)

3.1 ผู้เชี่ยวชาญตรวจจำนวน 5 คน ตรวจสอบ
ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) การพิจารณาความเที่ยง
ตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบโดยใช้คะแนนรวมของ
ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดหาค่าเฉลี่ยแล้วเทียบเกณฑ์ ถ้าผลการ
พิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมีค่า ดัชนีความสอดคล้อง (IOC:
Index of Item Objective Congruence) ตั้งแต่ 0.60
ขึ้นไป ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบได้จำนวน 50 ข้อ และ
คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องจำนวน 42 ข้อ

3.2 นำแบบทดสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 42 ข้อ
ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนกลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1
จำนวน 80 คน

3.3 วิเคราะห์หาคุณภาพแบบทดสอบโดยใช้
ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม(CTT) หาค่าความยากง่าย
(p) ค่าอำนาจจำแนก(r) และค่าความเชื่อมั่นแบบทดสอบ
ทั้งฉบับ (rtt)

3.4 คัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าอำนาจจำแนก
(r) ตั้งแต่ 0.20 ถึง 1.00 และค่าความยาก (p) ตั้งแต่ 0.20
ถึง 0.80 และค่าความเชื่อมั่นแบบทดสอบทั้งฉบับ (rtt)
ตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป

3.5 ตรวจสอบความเป็นมิติเดียวของแบบ
ทดสอบโดยใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบตรวจสอบ
พิจารณาค่าไอเกน (Eigen value) ถ้าหากค่าไอเกนของ
องค์ประกอบที่หนึ่งมีค่าสูงกว่าค่าไอเกนขององค์ประกอบ
ที่สองอย่างมากและค่าไอเกนขององค์ประกอบที่สอง
สูงกว่าค่าไอเกนขององค์ประกอบถัดไปเพียงเล็กน้อยจึง
กล่าวได้ว่าแบบทดสอบฉบับนี้มีคุณสมบัติวัดเพียง
คุณสมบัติเดียว

ขั้นที่ 4 หาคุณภาพของแบบทดสอบ

4.1 นำแบบทดสอบที่ผ่านการคัดเลือกจำนวน
36 ข้อ ไปทดสอบกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน
600 คน วิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบตามทฤษฎี
การตอบสนองข้อสอบ(IRT) โดยใช้โมเดลโลจิสติก 3
พารามิเตอร์ ได้ผลดังนี้

4.1.1 คำนวณหาค่าพารามิเตอร์ของ
ข้อสอบ ได้แก่ ค่าอำนาจจำแนก (a) ค่าความยาก (b) และ
ค่าโอกาสการเดา (c) แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจ
จำแนกตั้งแต่ 0.50 ถึง 2.50 ขึ้นไป ค่าความยากตั้งแต่
-2.50 ถึง 2.50 และค่าโอกาสในการเดาน้อยกว่า 0.30

4.1.2 คำนวณหาค่าฟังก์ชันสารสนเทศ
ของข้อสอบ และค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบทดสอบ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์ จำนวน 7,322 คน จาก
ทั้งหมดจำนวน 85 โรงเรียน

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่
4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 สังกัดสำนักงานเขต
พื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์ โดยแบ่งออกเป็น 2
กลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มทดลองใช้เครื่องมือเพื่อคัดเลือกแบบทดสอบโดยใช้ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (CTT) เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนศรีนครณ์พิทยาลัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์ จำนวน 80 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling)

กลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มที่ใช้ในการทดสอบเพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบโดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) จำนวน 600 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (multi-stage random sampling) อธิบายได้ดังนี้

1. กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่นำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ(IRT) มีจำนวนผู้สอบไม่ต่ำกว่า 500 คน เพื่อให้ได้ความแม่นยำในการประมาณค่าพารามิเตอร์

2. แบ่งโรงเรียนเป็น 4 กลุ่มโดยใช้ขนาดของโรงเรียนเป็นเกณฑ์ ได้แก่โรงเรียนขนาดเล็ก โรงเรียนขนาดกลาง โรงเรียนขนาดใหญ่ และโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ

3. สุ่มโรงเรียนแต่ละขนาดโดยวิธีการจับสลากได้โรงเรียนที่ใช้ในการทดลองจากโรงเรียนทั้ง 4 ขนาด

4. คำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างของแต่ละโรงเรียน

เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยของบลูมใหม่ (Bloom's Taxonomy) 6 ชั้น คือ 1. จำ (Remember) 2. เข้าใจ (Understanding) 3. ประยุกต์ใช้ (Applying) 4. วิเคราะห์ (Analyzing) 5. ประเมินค่า (Evaluating) และ 6. สร้างสรรค์ (Creating) โดยเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 5 ตัวเลือก สร้างขึ้นครั้งแรกจำนวน 50 ข้อ จากนั้นนำไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญได้แบบทดสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 42 ข้อ แล้วหาคุณภาพของแบบทดสอบโดยใช้ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิมเหลือแบบทดสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 36 ข้อ แล้วนำแบบทดสอบไปหาคุณภาพโดยใช้ทฤษฎีตอบสนองข้อสอบ (IRT)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลจากคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ถึงผู้บริหารโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

2. ผู้วิจัยนำหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลไปติดต่อขออนุญาตผู้บริหารโรงเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง สำหรับกำหนดเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3. เตรียมแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น วางแผนการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยเป็นผู้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง

4. เก็บข้อมูลจากการทดสอบของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยแบบทดสอบเรื่อง ความน่าจะเป็น ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

- 4.1 ดำเนินการสอบ ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบตามวัน เวลาที่นัด โดยก่อนดำเนินการสอบผู้วิจัยอธิบายถึงวัตถุประสงค์ในการทดสอบ และชี้แจงวิธี การทดสอบให้นักเรียนทราบความสำคัญของการทำแบบวัด ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ และวิธีการทำตลอดจนขอความร่วมมือให้นักเรียนตั้งใจทำอย่างเต็มที่

- 4.2 นำแบบทดสอบที่ดำเนินการสอบเสร็จสิ้นแล้วมาตรวจสอบ ความครบถ้วนสมบูรณ์ของข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้น จากการพิจารณาดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item Objective Congruence) ของผู้เชี่ยวชาญ 5 คน โดยการหาค่าเฉลี่ย

2. หาคุณภาพของแบบทดสอบรายข้อ (Try Out) โดยใช้ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (CTT) เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นแบบทดสอบทั้งฉบับ (rtt)

3. วิเคราะห์ความเป็นมิติเดียวของแบบทดสอบโดยใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS

4. หาคุณภาพของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยการวิเคราะห์ข้อสอบตามทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) โดยใช้โปรแกรมIRTPRO5 โมเดลโลจิสติกแบบ 3 พารามิเตอร์ ได้แก่ ค่าอำนาจจำแนก (a) ค่าความยาก (b) และค่าโอกาสการเดา (c) แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.50 ถึง 2.50 ขึ้นไป ค่าความยาก ตั้งแต่ -2.50 ถึง 2.50 และค่าโอกาสในการเดาน้อยกว่า 0.30

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีจุดประสงค์เพื่อสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความเป็นประธาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ ประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ ได้ผลการวิจัยดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย เรื่อง ความเป็นประธาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ ประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ

1. การวิเคราะห์หลักสูตร ตัวชี้วัด และเนื้อหาวิชา คณิตศาสตร์ เรื่อง ความเป็นประธาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ (Bloom's Taxonomy) และสร้างแบบทดสอบแบบปรนัยทั้งหมด 50 ข้อ

2. ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของข้อสอบวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ความเป็นประธาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ (Bloom's Taxonomy) โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบแบบปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ โดยให้ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พิจารณาความสอดคล้อง และคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 ได้แบบทดสอบที่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดจำนวน 42 ข้อ

ตอนที่ 2 ผลการหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย เรื่อง ความเป็นประธาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ ประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ

1. ผลการวิเคราะห์การหาคุณภาพแบบทดสอบ โดยใช้ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (CTT) โดยพิจารณา ค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกผ่านตามเกณฑ์ จำนวน 36 ข้อ โดยมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.52 – 0.63 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.40 – 0.85) เมื่อนำแบบทดสอบไปหาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน พบว่า มีค่า KR-20 เท่ากับ 0.95

2. ผลการวิเคราะห์ความเป็นมิติเดียวของแบบทดสอบโดยใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบพิจารณาจากค่าไอเกน (Eigen value) พบว่า มีทั้งหมด 11 องค์ประกอบที่มีค่าไอเกนมากกว่า 1 และค่าไอเกนของตัวประกอบที่ 1 มีค่าสูงกว่าค่าไอเกนของตัวประกอบอื่นๆ ที่เหลือมากกว่า 2 เท่า ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้แสดงว่าข้อสอบที่ได้มีความเป็นมิติเดียว ตามข้อตกลงเบื้องต้นของทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ

3. ผลการวิเคราะห์การหาคุณภาพแบบทดสอบ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) โมเดลโลจิสติก 3 พารามิเตอร์ เพื่อหาค่าอำนาจจำแนก (a) ค่าความยาก (b) และค่าโอกาสการเดา (c) พบว่าแบบทดสอบแบบปรนัย เรื่อง ความเป็นประธาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ (Bloom's Taxonomy) จำนวน 36 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.52 ถึง 2.44 มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง -0.39 ถึง 1.13 และมีค่าการเดาอยู่ระหว่าง 0.09 ถึง 0.20

4. ผลการวิเคราะห์ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ (item information function) และค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบทดสอบ (test information function) เรื่อง ความเป็นประธาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ (Bloom's Taxonomy) แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ(item information function) และค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบทดสอบ (test information function) จำนวน 36 ข้อ

	θ														
Item	-2.8	-2.4	-2.0	-1.6	-1.2	-0.8	-0.4	0.0	0.4	0.8	1.2	1.6	2.0	2.4	2.8
1	0.00	0.00	0.01	0.04	0.10	0.22	0.38	0.50	0.51	0.41	0.28	0.17	0.09	0.05	0.03
2	0.01	0.02	0.04	0.07	0.12	0.17	0.22	0.25	0.25	0.22	0.17	0.13	0.09	0.06	0.04
3	0.01	0.01	0.02	0.03	0.04	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09	0.09	0.09	0.08	0.07	0.06
4	0.00	0.01	0.02	0.05	0.11	0.19	0.27	0.32	0.31	0.26	0.19	0.13	0.08	0.05	0.03
5	0.00	0.01	0.03	0.09	0.20	0.36	0.49	0.51	0.41	0.28	0.17	0.09	0.05	0.03	0.01
6	0.01	0.02	0.05	0.10	0.18	0.26	0.31	0.31	0.27	0.20	0.14	0.09	0.05	0.03	0.02
7	0.00	0.00	0.00	0.01	0.03	0.10	0.28	0.56	0.75	0.67	0.44	0.24	0.12	0.06	0.03
8	0.00	0.00	0.00	0.01	0.03	0.09	0.25	0.51	0.73	0.73	0.53	0.31	0.16	0.08	0.04
9	0.00	0.00	0.01	0.03	0.07	0.17	0.33	0.47	0.51	0.43	0.30	0.18	0.10	0.06	0.03
10	0.00	0.01	0.02	0.06	0.14	0.27	0.41	0.46	0.41	0.30	0.19	0.11	0.06	0.03	0.02
11	0.00	0.01	0.02	0.04	0.09	0.17	0.26	0.33	0.35	0.32	0.25	0.17	0.11	0.07	0.04
12	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.01	0.07	0.30	0.78	1.21	1.10	0.64	0.29	0.12	0.05
13	0.00	0.00	0.00	0.02	0.05	0.16	0.36	0.57	0.62	0.48	0.30	0.16	0.08	0.04	0.02
14	0.02	0.03	0.04	0.05	0.07	0.08	0.09	0.10	0.10	0.10	0.09	0.08	0.07	0.06	0.05
15	0.00	0.00	0.00	0.02	0.08	0.24	0.53	0.76	0.71	0.47	0.25	0.12	0.06	0.02	0.01
16	0.00	0.00	0.00	0.01	0.03	0.13	0.37	0.75	0.98	0.84	0.51	0.26	0.12	0.05	0.02
17	0.00	0.00	0.00	0.01	0.03	0.08	0.18	0.35	0.51	0.58	0.51	0.36	0.22	0.12	0.07
18	0.01	0.02	0.03	0.06	0.09	0.14	0.18	0.21	0.22	0.20	0.17	0.14	0.10	0.07	0.05
19	0.00	0.00	0.00	0.01	0.02	0.08	0.22	0.47	0.71	0.72	0.54	0.32	0.16	0.08	0.04
20	0.00	0.00	0.01	0.03	0.07	0.14	0.23	0.31	0.35	0.32	0.25	0.18	0.11	0.07	0.04
21	0.00	0.00	0.00	0.01	0.04	0.13	0.32	0.53	0.61	0.51	0.33	0.18	0.09	0.05	0.02
22	0.02	0.03	0.04	0.06	0.08	0.10	0.11	0.12	0.12	0.12	0.10	0.09	0.07	0.06	0.04
23	0.00	0.01	0.02	0.07	0.18	0.36	0.53	0.56	0.45	0.29	0.17	0.09	0.05	0.02	0.01
24	0.02	0.02	0.03	0.03	0.04	0.04	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05	0.04	0.04
25	0.00	0.01	0.02	0.04	0.10	0.18	0.28	0.35	0.37	0.32	0.24	0.16	0.10	0.06	0.04
26	0.00	0.00	0.01	0.02	0.05	0.10	0.19	0.31	0.40	0.42	0.37	0.28	0.19	0.12	0.07
27	0.00	0.00	0.00	0.00	0.01	0.03	0.12	0.35	0.73	0.97	0.84	0.52	0.26	0.12	0.05
28	0.01	0.01	0.04	0.08	0.16	0.26	0.35	0.38	0.34	0.27	0.18	0.12	0.07	0.04	0.02
29	0.00	0.00	0.01	0.03	0.06	0.12	0.21	0.30	0.35	0.35	0.29	0.21	0.14	0.09	0.05

30	0.00	0.00	0.00	0.01	0.04	0.15	0.42	0.79	0.94	0.73	0.41	0.20	0.09	0.04	0.02
31	0.00	0.00	0.00	0.00	0.01	0.05	0.18	0.48	0.78	0.78	0.53	0.27	0.13	0.05	0.02
32	0.00	0.01	0.03	0.09	0.20	0.35	0.48	0.50	0.42	0.29	0.18	0.10	0.05	0.03	0.02
33	0.00	0.00	0.02	0.05	0.11	0.24	0.38	0.47	0.44	0.34	0.22	0.13	0.07	0.04	0.02
34	0.00	0.01	0.02	0.05	0.11	0.21	0.33	0.40	0.40	0.32	0.23	0.14	0.09	0.05	0.03
35	0.02	0.03	0.05	0.07	0.11	0.14	0.16	0.18	0.17	0.15	0.13	0.10	0.07	0.05	0.04
36	0.01	0.01	0.02	0.02	0.02	0.03	0.03	0.04	0.04	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05	0.04
Test Information:	1.14	1.29	1.62	2.35	3.86	6.60	10.64	14.93	17.18	15.79	11.79	7.66	4.80	3.13	2.22
Expected s.e.:	0.94	0.88	0.79	0.65	0.51	0.39	0.31	0.26	0.24	0.25	0.29	0.36	0.46	0.57	0.67

จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่า ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบทดสอบปรนัยสามารถประมาณค่าความสามารถของผู้สอบโดยพิจารณาจากค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบทดสอบมีค่าสูงสุดที่ 17.18 และตรงกับความสามารถของผู้สอบที่ระดับ 0.4 ซึ่งความสามารถของผู้สอบส่วนใหญ่จะอยู่ที่ระดับ -0.4 ถึง 1.2 ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบทดสอบสอบ (Test Information) ณ ระดับความสามารถเท่ากับ 0 ได้ค่าสารสนเทศของแบบทดสอบ คือ 14.93 และมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.00 ซึ่งมีคุณภาพตามทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย สรุปผล

1. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ พบว่า

1.1 แบบทดสอบสร้างขึ้นครั้งแรกจำนวน 50 ข้อ มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา จำนวน 42 ข้อ โดยมีค่าความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.60 – 1.00

1.2 ผู้วิจัยนำข้อสอบจำนวน 42 ข้อ ไปทดลองใช้แล้ววิเคราะห์หาคุณภาพข้อสอบตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (CTT) พบว่า ข้อสอบมีคุณภาพผ่านเกณฑ์จำนวน 36 ข้อ โดยมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง

0.52 – 0.63 และมีค่าอำนาจจำแนก(r) อยู่ระหว่าง 0.40 – 0.85 และหาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสันพบว่า มีค่า KR-20 เท่ากับ 0.95

1.3 ตรวจสอบความเป็นมิติเดียวของแบบทดสอบโดยใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) พบว่า มีทั้งหมด 11 องค์ประกอบที่มีค่าไอแกนมากกว่า 1 และค่าไอแกนของตัวประกอบที่ 1 มีค่าสูงกว่าค่าไอแกนของตัวประกอบอื่นๆ ที่เหลือมากกว่า 2 เท่า ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้แสดงว่าข้อสอบที่ได้มีความเป็นมิติเดียวตามข้อตกลงเบื้องต้นของทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2555)

2. การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) พบว่า

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 36 ข้อ ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบตามทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ(IRT) แบบ 3 พารามิเตอร์ พบว่า ข้อสอบมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.52 ถึง 2.44 มีค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง -0.39 ถึง 1.13 และมีค่าการเดาอยู่ระหว่าง 0.09 ถึง 0.20

2.2 การวิเคราะห์ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ (Item Information Function) และ ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบทดสอบ (Test Information Function) พบว่า ค่าฟังก์ชันสารสนเทศ ของแบบทดสอบ มีค่าสูงสุดที่ 17.18 และตรงกับความสามารถของผู้สอบที่ระดับ 0.40 ซึ่งความสามารถของผู้สอบส่วนใหญ่จะอยู่ที่ระดับ -0.40 ถึง 1.20 ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบทดสอบ (Test Information) ณ ระดับความสามารถเท่ากับ 0 ได้ค่าสารสนเทศของแบบทดสอบเท่ากับ 14.93 และมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.00

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยการพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ : การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ มีข้อค้นพบที่น่าสนใจเห็นควรนำมาอภิปรายดังนี้

1. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านพุทธิพิสัย เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1.1 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) สอดคล้องกับ Krathwohl. (2002, pp.213-215) ได้มีการปรับเปลี่ยนลำดับชั้นและคำศัพท์ที่ใช้ในกระบวนการพุทธิปัญญายังคงมี 6 กระบวนการเหมือนเดิม แต่ 3 กระบวนการแรกเปลี่ยนชื่อเป็น จำ (Remember) เข้าใจ (Understand) และประยุกต์ใช้ (Apply) ส่วนสามกระบวนการหลังเปลี่ยนชื่อที่มีลักษณะเป็นคำนามไปเป็นคำกริยา และสลับที่กับระหว่างกระบวนการที่ 5 กับ 6 และสร้างสรรค์ (Create) เปลี่ยนชื่อมาจากการสังเคราะห์ (Synthesis) ผลตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบโดย ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พิจารณาความสอดคล้อง (IOC) จากแบบทดสอบ

จำนวน 50 ข้อ คัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60 ถึง 1.00 ได้แบบทดสอบจำนวน 42 ข้อ สอดคล้องกับ จิรนนท์ รัตนวิเศษ (2558, น.97) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบทดสอบ วิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน ค31101 เรื่องจำนวนจริง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยประยุกต์ใช้โมเดลการตอบสนองข้อสอบแบบพหุมิติ โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาและด้านมิติการวัด พบว่า ฉบับที่ 1 ถึงฉบับที่ 4 มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60 ถึง 1.00 สอดคล้องกับ สัตยา นาอุดม (2559, น.105) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบทดสอบการรู้เรื่องคณิตศาสตร์โดยประยุกต์ใช้โมเดลการตอบสนองข้อสอบแบบพหุมิติ แบบทดสอบการรู้เรื่องคณิตศาสตร์ที่สร้างขึ้นนั้นเป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือกแบบให้คะแนน 2 ค่า จากจำนวน 78 ข้อ ผ่านเกณฑ์การพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ 5 คน มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.75 ถึง 1 ได้คัดเลือกไว้ จำนวน 78 ข้อ

1.2 หาคุณภาพของแบบทดสอบโดยใช้ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (CTT) เพื่อคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่าย(p) อยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก(r) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.20 – 1.00 ได้แบบทดสอบที่ผ่านเกณฑ์ดังกล่าวจำนวน 36 ข้อ สอดคล้องกับ อุมารวรรณ แสงสนิท (2558, น.61) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบทดสอบมาตรฐานวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเรื่ององค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9 จังหวัดสุพรรณบุรี ได้คัดเลือกข้อสอบโดยใช้ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธิประมุข” จำนวน 129 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling)

1.3 ตรวจสอบความเป็นมิติเดียวของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎี

การเรียนรู้ของบลูมใหม่ โดยใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) พบว่า มีทั้งหมด 11 องค์ประกอบที่มีค่าไอแกนมากกว่า 1 และค่าไอแกนของตัวประกอบที่ 1 มีค่าสูงกว่าค่าไอแกนของตัวประกอบอื่นๆ ที่เหลือมากกว่า 2 เท่า ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้แสดงว่าข้อสอบที่ได้มีความเป็นมิติเดียว ตามข้อตกลงเบื้องต้นของทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (ศิริชัย กาญจนวาสี. 2555) สอดคล้องกับ อุมารวรรณ แสงสนิท (2558, น.106) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบทดสอบมาตรฐานวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่ององค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบสำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9 จังหวัดสุพรรณบุรี ได้วัดคุณลักษณะเดียวของแบบทดสอบ จากการวิเคราะห์องค์ประกอบ พบว่า มีตัวประกอบที่มีค่าไอแกน (Eigen value) เกิน 1.0 จำนวน 3 ตัวประกอบ และค่าไอแกนของตัวประกอบที่ 1 มีค่าสูงสุดและสูงกว่าตัวประกอบที่ 2 เป็นอย่างมาก และตัวประกอบที่ 2 มีค่าไอแกนต่างจากตัวประกอบตัวต่อไปเพียงเล็กน้อยและค่อย ๆ ลดลง จนถึงตัวประกอบตัวสุดท้าย จึงกล่าวได้ว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมีคุณสมบัติการวัดเพียงคุณลักษณะเดียวเป็นไปตามข้อตกลงของทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ สอดคล้องกับ สุนันทา ศิริเบญจา (2556, น.100) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบทดสอบที่เหมาะสมโดยใช้คอมพิวเตอร์ โดยประมาณค่าความสามารถของผู้สอบด้วยวิธีของเบส์ ด้านสาระเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิเคราะห์องค์ประกอบเพื่อตรวจสอบความเป็นมิติเดียวจำนวน 91 ข้อ มีองค์ประกอบทั้งหมด 16 องค์ประกอบที่มีค่าไอแกนมากกว่า 1 และค่าไอแกนของตัวประกอบที่ 1 มีค่าสูงกว่าค่าไอแกนของตัวประกอบอื่นๆ ที่เหลือมากกว่า 2 เท่า ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้แสดงว่าข้อสอบที่ได้มีความเป็นมิติเดียว ตามข้อตกลงเบื้องต้นของทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ

2. การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย เรื่อง ความน่าจะเป็น

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

2.1 หาคุณภาพของแบบทดสอบโดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2563 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์ จำนวน 600 คน โดยคำนวณหาคุณภาพของแบบทดสอบแบบ 3 พารามิเตอร์ เทียบตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ มีค่าอำนาจจำแนก (a) อยู่ระหว่าง 0.5 ถึง 2.50 มีค่าความยากง่าย (b) อยู่ระหว่าง -2.50 ถึง 2.50 และมีค่าการเดา (c) อยู่ระหว่าง 0 ถึง 1 แต่ไม่เกิน 0.3 (ศิริชัย กาญจนวาสี. 2555) พบว่า แบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 36 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.52 ถึง 2.44 มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง -0.39 ถึง 1.13 และมีค่าการเดาอยู่ระหว่าง 0.09 ถึง 0.20 สอดคล้องกับทฤษฎีของ Hambleton and Swaminathan (1985, น.2) ได้สรุปคุณสมบัติของรูปแบบการตอบสนองข้อสอบ คือ รูปแบบการตอบข้อสอบเป็นความสัมพันธ์ระหว่างปฏิบัติการของผู้สอบในการตอบข้อสอบทั้งที่สังเกตได้และคุณลักษณะแฝงหรือความสามารถที่ถือว่าเป็นปฏิบัติการหลักของพฤติกรรมกรทำแบบทดสอบ สอดคล้องกับ วาสนา ดวงใจ (2558, น.86) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์แบบพหุมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้ทดลองใช้แบบทดสอบครั้งที่ 1 ได้คัดเลือกแบบทดสอบที่เป็นพหุมติไว้ชุดละ 10 ข้อสำหรับการวิเคราะห์หาค่าพารามิเตอร์ของข้อสอบตามทฤษฎีการตอบข้อสอบจะพิจารณาอยู่สามค่า คือ ค่า a มีค่าตั้งแต่ 0 ถึง 2 ค่าความยากมีบางข้อที่มีค่าอยู่นอกพิสัย -3 ถึง +3 บางข้อมีค่ามากกว่า +3 แสดงว่าข้อสอบค่อนข้างยาก ค่าการเดา (c) มากแสดงว่าข้อสอบเดาได้มาก โดยปกติข้อที่มีคุณภาพควรมีค่า c ต่ำกว่า .30 สอดคล้องกับ สุนันทา ศิริเบญจา (2556, น.100-101) ได้พัฒนาแบบทดสอบที่เหมาะสมโดยใช้คอมพิวเตอร์ โดยประมาณค่าความสามารถของผู้สอบด้วยวิธีของเบส์ ด้านสาระเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้หาค่าพารามิเตอร์ของ

ข้อสอบตามทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) แบบ 3 พารามิเตอร์ ดังนี้ คือ ค่าอำนาจจำแนก มีค่าอยู่ระหว่าง 0.583 ถึง 1.786 ค่าความยากง่าย มีค่าอยู่ระหว่าง -3.000 ถึง 2.983 ค่าการเดา มีค่าอยู่ระหว่าง 0.112 ถึง 0.294 สอดคล้องกับ อุมารวรรณ แสงสนิท (2558, น.106 - 107) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบทดสอบมาตรฐานวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเรื่ององค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9 ได้หาค่าพารามิเตอร์ของข้อสอบตามทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ (IRT) แบบ 3 พารามิเตอร์ ค่าอำนาจจำแนก (a) อยู่ระหว่าง 0.39 ถึง 0.74 และมีค่าเฉลี่ยค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.58 ค่าความยาก (b) มีค่าอยู่ระหว่าง -1.36 ถึง 2.87 และมีค่าเฉลี่ยค่าความยากเท่ากับ 0.72 ค่าโอกาสในการเดา (c) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.10 ถึง 0.24 และมีค่าเฉลี่ยค่าโอกาสในการเดาเท่ากับ 0.19 สอดคล้องกับ Zhang (2012) ได้เปรียบเทียบวิธีการประมาณค่าพารามิเตอร์ข้อสอบที่มีลักษณะเป็นโครงสร้างง่ายๆ (เอกมิติ) กับโครงสร้างผสม (พหุมิติภายในข้อ) ระหว่างการวิเคราะห์แบบเอกมิติและพหุมิติ โดยการใช้การประมาณค่าด้วยวิธีการ joint maximum likelihood และ marginal maximum likelihood กับโมเดลแบบเอกมิติ 2 และ 3 พารามิเตอร์ และโมเดลพหุมิติแบบ 2 และ 3 พารามิเตอร์ วิเคราะห์ข้อมูลที่จำลองขึ้นด้วยโปรแกรม BILOG, PARSCALE และ ASSEST ผลการวิจัยพบว่า เมื่อจำนวนสอบมีน้อยการวิเคราะห์แบบพหุมิติมีความถูกต้องในการประมาณค่าพารามิเตอร์ของข้อสอบ

2.2 การวิเคราะห์ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ (Item Information Function) และค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบทดสอบ (Test Information Function) พบว่า ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบทดสอบมีค่าสูงสุดที่ 17.18 และตรงกับความสามารถของผู้สอบที่ระดับ 0.40 ซึ่งความสามารถของผู้สอบส่วนใหญ่จะอยู่ที่ระดับ -0.40 ถึง 1.20 ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบ

ทดสอบ (Test Information) ณ ระดับความสามารถเท่ากับ 0 ได้ค่าสารสนเทศของแบบทดสอบเท่ากับ 14.93 และมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.00 สอดคล้องกับ จิรนนท์ รัตนวิเศษ (2558, น.95) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบทดสอบวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน ค31101 เรื่องจำนวนจริง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยประยุกต์ใช้โมเดลการตอบสนองข้อสอบแบบพหุมิติ ได้หาค่าคุณภาพของแบบวัดแบบพหุมิติที่สร้างขึ้นเกี่ยวกับความรู้ความสามารถด้านพุทธิสัย (Cognitive Domain) วิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน รหัสวิชา ค31101 เรื่องจำนวนจริง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 คำนวณค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบทดสอบมีค่าสูงสุดที่ 6.96 และตรงกับระดับความสามารถของผู้สอบที่ 0.4 ซึ่งระดับความสามารถของผู้สอบส่วนใหญ่จะอยู่ที่ -0.8 ถึง 0.8 ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบสอบ (Test Information) ณ ระดับความสามารถเท่ากับ 0 ได้ค่าสารสนเทศของแบบทดสอบ คือ 5.64 และมีค่าเฉลี่ย 3.12 ซึ่งมีคุณภาพตามทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ และค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบทุกข้อมีความสอดคล้องกับค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าการเดา กล่าวคือ ค่าสารสนเทศของข้อสอบจะสูงขึ้นเมื่อความสามารถสูงสุดใกล้เคียงกับค่าความยากง่ายและค่าสารสนเทศของข้อสอบจะลดลงเมื่อความสามารถสูงสุดไกลจากค่าความยากง่าย ค่าสารสนเทศของข้อสอบโดยทั่วไปมีค่าสูงขึ้นและค่าสารสนเทศของข้อสอบมีค่าสูงขึ้น เมื่อค่าการเดาเข้าใกล้ 0 สอดคล้องกับ วาสนา ดวงใจ (2558, น.86) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์แบบพหุมิติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้วิเคราะห์ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ (Item Information) มีค่าความสามารถสูงสุดอยู่ระหว่าง -2.8 ถึง 2.8 และค่าความสามารถสูงสุดเฉลี่ย -0.4 ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ ณ ระดับความสามารถสูงสุด อยู่ระหว่าง -0.8 ถึง 0 ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบสอบ (Test Information) ณ ระดับความสามารถเท่ากับ 0 ได้ค่าสารสนเทศของแบบทดสอบ คือ 8.76 และมีค่าเฉลี่ย 4.46 ซึ่งมีคุณภาพตามทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ

สำหรับค่าฟังก์ชันสารสนเทศของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ (Bloom's Taxonomy) ค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบซึ่งสะท้อนความถูกต้องแม่นยำของการประมาณค่า รวมกันเป็นสารสนเทศของแบบสอบ จะเป็นดัชนีชี้ว่าจะได้แบบสอบตามเป้าหมายที่ต้องการ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2555, น.65) แบบทดสอบสร้างขึ้นในครั้งนี้ มีประสิทธิภาพเนื่องจากค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบทุกข้อมีความสอดคล้องกับ ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าการเดา กล่าวคือ ค่าสารสนเทศของข้อสอบจะสูงขึ้น เมื่อค่าความสามารถสูงสุดใกล้เคียงกับค่าความยากง่าย และค่าสารสนเทศของข้อสอบจะลดลงเมื่อค่าความสามารถสูงสุดไกลจากค่าความยากง่ายค่าสารสนเทศของข้อสอบโดยทั่วไปมีค่าสูงขึ้นและค่าสารสนเทศของข้อสอบมีค่าสูงขึ้นเมื่อค่าการเดาเข้าใกล้ 0 จากลักษณะความสัมพันธ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าข้อสอบมีคุณภาพตามทฤษฎีการตอบสนองของข้อสอบ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2555, น.64) และเมื่อกำหนดระดับความสามารถเดียวกันผู้วิจัยกำหนดความสามารถที่ระดับ 0 ได้ค่าสารสนเทศของแบบทดสอบเท่ากับ 17.18 ซึ่งถือได้ว่าถือว่าแบบทดสอบมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับสูง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น สามารถนำไปใช้ทดสอบก่อนเรียนหรือหลังเรียนก็ได้เพื่อใช้ในการประเมินผู้เรียนด้านพุทธิพิสัย เรื่อง ความน่าจะเป็น ของนักเรียนในแต่ละคนเพื่อเป็นประโยชน์การเรียนรู้ขั้นสูงต่อไป

2. ครูผู้สอนควรคัดเลือกแบบทดสอบที่มีสอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน โดยพิจารณาจากค่าระดับความสามารถ (θ) ของผู้เรียนในแบบทดสอบแต่ละข้อหรือพิจารณาคัดเลือกแบบทดสอบจากค่าฟังก์ชันสารสนเทศของข้อสอบ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ (Bloom's Taxonomy) โดยใช้โปรแกรมหรือโมเดลอื่นๆ วิเคราะห์ เช่น โปรแกรม R เปรียบเทียบกับการใช้ทฤษฎีตอบสนองข้อสอบ (IRT) วิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก ค่าความยากง่าย และค่าการเดา แล้วพิจารณาผลที่เกิดขึ้นว่ามีความสอดคล้องกันหรือไม่

2. ควรพัฒนาแบบทดสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมใหม่ (Bloom's Taxonomy) ที่เป็นแบบทดสอบแบบอันดับและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โมเดล Graded – Response Model หรือ Modified Graded – Response Model

เอกสารอ้างอิง

- จิรนนท์ รัตนวิเศษ. (2558). *การพัฒนาแบบทดสอบ วิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน ค31101 เรื่องจำนวนจริงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยประยุกต์ใช้โมเดลการตอบสนองข้อสอบแบบพหุมิติ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วาสนา ดวงใจ. (2558). *การพัฒนาแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์แบบพหุมิติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2555). *ทฤษฎีการทดสอบแนวใหม่*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สัทยา นาอุดม. (2559). *การพัฒนาแบบทดสอบการรู้เรื่องคณิตศาสตร์โดยประยุกต์ใช้โมเดลการตอบสนองข้อสอบแบบพหุมิติ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์. (2564).

แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564.

กรุงเทพฯ: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา

สุรินทร์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สุนันทา ศิริเบญจา. (2556). *การพัฒนาแบบทดสอบปรับ*

เหมาะโดยใช้คอมพิวเตอร์โดยประมาณค่าความ

สามารถของผู้สอบด้วยวิธีของเบส์ด้านสาระ

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต). นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏ

นครสวรรค์.

อุมาวรรณ แสงสนิท. (2558). *การพัฒนาแบบทดสอบ*

มาตรฐานวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาเทคโนโลยี

สารสนเทศ เรื่อง องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ โดย

ประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ สำหรับ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สังกัด สำนักงานเขต

พื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9 จังหวัด

สุพรรณบุรี. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต).

กาญจนบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.

Bloom, B.S. (1976). *Human Characteristics and*

School Learning. New York: McGrawHill.

Hambleton, R.K and H. Swaminathan. (1985). *Item*

Response Theory : Principles and

Applications. (2nd ed). Boston: Kluwer Nijhoff

Publishing.

Krathwohl, D. R. (2002). "A Revision of Bloom's

Taxonomy : An Overview." Theory into

Practice. 41 No. 4, 212-218. [Online]

Available :[http://www.unco.edu/cetl/sir/](http://www.unco.edu/cetl/sir/statting_outcome/documents/Krathwohl.pdf)

[statting_outcome/ documents/Krathwohl.](http://www.unco.edu/cetl/sir/statting_outcome/documents/Krathwohl.pdf)

[pdf.](http://www.unco.edu/cetl/sir/statting_outcome/documents/Krathwohl.pdf)

Zhang, J. (2012). "Calibration of Response Data

Using MIRT Models With Simple and Mixed

Structures," Applied Psychological

Measurement, 36(5), 375-398.



การสื่อสารในเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย: ความรุนแรงและการรู้เท่าทัน

ONLINE GAME COMMUNICATION OF GEN Y GROUP : VIOLENCE AND LITERACY

เสริมศิริ นิลดำ*

Sermisiri Nindum

กรกนก นิลดำ*

Kornkanok Nindum

ธวัชชัย ดวงไทย*

Thawatthai Dounghthai

จิราพร ขุนศรี*

Jiraporn Khunsri

กฤต โตธนายานนท์*

Krit Tothanayanon

พีรญา ชื่นวงศ์**

Peeraya Chuenwong

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะประชากรและพฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์ รวมถึงเพื่อศึกษาการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย ด้วยการสำรวจ (Survey) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ กลุ่มคนเจนวายวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี และมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 400 คน สุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบสมัครใจ (Volunteer sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ แบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงบรรยาย และการหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (t-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-way ANOVA) และการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Correlation)

ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมที่สื่อสารถึงความรุนแรงขณะเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายวัยรุ่นโดยรวมแล้วอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างตัวแปรด้านเพศ อัตราการเล่น เกม ระยะเวลาในการ



* อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

** อาจารย์ประจำหลักสูตรบริหารธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

เล่นเกม ประเภทเกมที่เล่น และประสบการณ์ในการเล่น เกม กับพฤติกรรมที่สื่อสารถึงความรุนแรงขณะเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายพบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายวัยรุ่น โดยรวมพบว่าอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายด้านทั้ง 4 ด้านพบว่า ด้านการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการประเมินค่า มีค่าคะแนนอยู่ในระดับมากที่สุด 3 ด้าน ขณะที่ด้านการสร้างสรรค์มีค่าคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับน้อยที่สุด ส่วนผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างตัวแปรด้านเพศ อัตราการเล่น เกม และประเภทเกมที่เล่นกับการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายพบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการทดสอบระดับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์กับการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายพบว่า พฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สัมพันธ์เท่ากับ 0.65

คำสำคัญ : เกมออนไลน์, เจนวาย, ความรุนแรง, การรู้เท่าทัน

ABSTRACT

The objective of this research was to study the demographic and violent behavior of Gen Y group playing online games, including studying the violent literacy of online gaming among Gen Y by a survey. A group of 400 Gen Y adolescents aged 15-24 years with online gaming behavior were randomized by Volunteer Sampling. The research instrument was done by a questionnaire. The research analysis was completed by using descriptive statistics, mean, t-test, one-way ANOVA, and Pearson Correlation.

The results showed that the behaviors regarding to the violence while playing online games among Gen Y adolescents overall were at a moderate level. As for the test results for differences between gender variables, playing game rate, game duration, type of game, gaming experiences and the behavior that communicated violence while playing online games of Gen Y found that there was a statistically significant difference at the 0.05 level.

In terms of the violent literacy of online gaming among Gen Y teenagers, overall, it was at a moderate level. When considering all 4 aspects, it was found that accessibility, analysis and valuation, the score was high in all three aspects, while the creative aspect had the lowest of overall score. As for the test result for differences between gender variables game rate and game types that play with the violent literacy of online gaming of the Gen Y group, it was indicated that there was a statistically significant difference at the 0.05 level.

The correlation level test between the Gen Y group's online gaming violent behavior and the Gen Y group online gaming violent literacy showed that the violent behavior of the Gen Y playing online games was statistically significant positively correlated with the violent literacy of the Gen Y online gaming with a correlation coefficient of 0.65.

Keywords : Online Game, Gen Y, Violence, Literacy

บทนำ

จากข้อมูลสถานการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ของเด็กไทย ประจำปี พ.ศ. 2562 ซึ่งเป็นการสำรวจนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง (ปวส.) จำนวน 3,056 คน จากทุกภูมิภาคทั่วประเทศในระหว่างเดือนกันยายน-ตุลาคม พ.ศ.2562 พบว่า เด็กวัยรุ่นกลุ่มนี้ร้อยละ 89.33 เคยเล่นเกมออนไลน์ โดยเล่นเกมเกือบทุกวัน เฉลี่ย 3-5 ชั่วโมงทั้งในวันธรรมดาและวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ โดยหากเป็นเด็กในพื้นที่กรุงเทพฯ จะใช้เวลาเล่นเกมมากกว่า 8 ชั่วโมงในวันหยุด ผลการวิจัยยังพบด้วยว่า หากยิ่งเล่นเกมเป็นเวลานานมากขึ้นก็ยิ่งสัมพันธ์กับอาการและพฤติกรรมความรุนแรงที่มากขึ้นตามไปด้วย เกิดการใช้คำหยาบที่ไม่เหมาะสมกับช่วงวัย รวมถึงจะมีอารมณ์ความรุนแรงหากถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม (ธีรารัตน์ พันทวีวงศ์ ณะนอก, 2562) สถานการณ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงการทวีความนิยมของเกมนออนไลน์ อิทธิพลของเกมนออนไลน์ต่อการครอบงำพฤติกรรมของวัยรุ่นไทย รวมถึงผลกระทบของเกมนออนไลน์ที่มีต่อผู้ใช้งานโดยเฉพาะมิติด้านพฤติกรรมความรุนแรงของวัยรุ่นในปัจจุบัน

เกมนออนไลน์ในปัจจุบันนี้มีพัฒนาการของเกมหลากหลายประเภท มีทั้งประเภทเกมแอ็คชั่น (Action Game) เกมการยิง (Shooting game) เกมผจญภัย (Adventure Game) เกมต่อสู้ (Fighting Game) เกมเสมือนจริง (Simulator Game) เกมกลยุทธ์การวางแผนรบ (Real Time Strategies game) เกมกีฬา (Sport game) เกมแข่งความเร็ว (Racing Game) และเกมเข้าจังหวะ (Rhythm action game) (สิริวรรณ ปัญญาภาศ, 2551) ทั้งนี้งานวิจัยหลายเรื่องให้ผลการศึกษาที่สอดคล้องกันว่าการเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบต่อผู้เล่น อาทิเช่น ในด้านบวก การเล่นเกมทำให้ความจำดีขึ้นเพราะได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ ส่วนคนที่เล่นเกมต่อสู้หรือเกมที่ต้องวิเคราะห์วางแผนอยู่เป็นประจำมักจะมี ความคล่องตัวทั้งทางสรีระและสติปัญญามากกว่าคนที่ไม่ค่อยได้เล่นเกม และแม้จะเป็นเกมต่อสู้ที่ดูรุนแรง แต่เมื่อ

ต้องอยู่ในสถานะผู้ช่วยเหลือเพื่อนในทีมเดียวกัน ผู้เล่นเกมจะเกิดจิตอาสาและยื่นมือช่วยเหลืออย่างเต็มที่ซึ่งก็เรียกได้ว่า ถ้ามีจิตอาสาในเกม จิตอาสาในชีวิตจริงก็จะเกิดขึ้นได้โดยง่าย ทำให้มนุษย์สัมพันธ์ดีขึ้น โดยเฉพาะกับเกมนออนไลน์ที่ต้องเล่นร่วมกันกับเพื่อนๆ ที่รู้จักหรือไม่รู้จักกัน (AdminPong_NBS, 2562)

อย่างไรก็ตาม มีผลการศึกษามากมายที่ระบุถึงผลทางลบของการเล่นเกมออนไลน์ ทั้งด้านสติปัญญา สุขภาพร่างกาย พัฒนาการทางสังคม และผลต่อสภาวะทางจิตใจ เช่น ซึมเศร้า รู้สึกว่าเหว่ วิตกกังวลและเครียดจากการเล่นเกม เป็นต้น โดยเฉพาะผลจากเกมที่มีเนื้อหารุนแรงที่เป็นเกมการต่อสู้แบบต่างๆ จะส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้เล่นทั้งในปัจจุบันและระยะยาว ซึ่งสังเกตได้จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ภายหลังจากเล่นเกมเป็นประจำ เนื้อหาของเกมจะค่อยๆ ซึมซับจนก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวนำความรุนแรงมาใช้ในชีวิตจริงได้ (ทวีศักดิ์ กอนันท์กุล และคณะ, 2547)

ตัวแปรหนึ่งที่ได้รับการกล่าวถึงเสมอในการศึกษาด้านผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์คือ ความรุนแรง (violence) ซึ่งหมายถึงการกระทำใดๆ ก็ตามที่เป็นการล่อลวงละเมิดสิทธิส่วนบุคคลทั้งกาย วาจา จิตใจ และทางเพศ โดยการบังคับขู่เข็ญ ทำร้าย ทุบตี คุกคาม จำกัดสิทธิเสรีภาพ ทั้งในที่สาธารณะและในการดำเนินชีวิตส่วนตัว ซึ่งเป็นผลหรืออาจจะเป็นผลให้เกิดความทุกข์ทรมาน ทั้งร่างกาย และจิตใจแก่ผู้ถูกรกระทำ (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557) ทั้งนี้เพราะการเล่นเกมนออนไลน์มักจะมีการสื่อสารหรือการแสดงออกถึงความรุนแรงก้าวร้าว ทั้งการแสดงพฤติกรรมรุนแรงทางกาย ทางวาจา และจิตใจ

ดังนั้น การที่วัยรุ่นมีปริมาณการเล่นเกมนออนไลน์ที่มากยิ่งขึ้นในชีวิตประจำวัน ย่อมทำให้เกิดการมีพฤติกรรมรุนแรงซ้ำๆ ตามแนวคิดแรงกระตุ้นและการเลียนแบบ (Modeling) เกิดการสร้างความหมายใหม่ของความรุนแรงว่า การใช้ความรุนแรงเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ (Acceptance of violence) และเป็นวิธีแก้ปัญหาก็เป็นทางออกที่เหมาะสม เกิดความซาซึนที่มากขึ้น (Desensitization or

Tolerance) ต่อการพบเห็นหรือกระทำความรุนแรง ซึ่งความเคยชินมีผลทำให้เรามีความเห็นอกเห็นใจต่อเหยื่อน้อยลง มีความยับยั้งชั่งใจลดลง สามารถกระทำความผิดกรรมรุนแรงได้ง่ายขึ้น (สิริภิญญา อินทรประเสริฐ, 2557) ดังงานวิจัยด้านอาชญาวิทยาในประเทศไทยที่ศึกษาและพบว่าเด็กที่เล่นเกมรุนแรงสะสมมาเรื่อยๆ ส่วนใหญ่มีแนวโน้มเป็นอาชญากรได้ในอนาคต เพราะเด็กจะซึมซับความรุนแรงอยู่ในจิตใต้สำนึกโดยไม่รู้ตัว เสพติดการเอาชนะ เสพติดการมีตัวตนบนโลกออนไลน์ เมื่อมาอยู่ในสังคมแห่งความจริง และเจอใครที่ขัดขวางพฤติกรรมดังกล่าว ก็จะเกิดการต่อต้านอย่างรุนแรง ยิ่งถ้าหากมีกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมคล้ายคลึงกัน การตอบโต้ก็จะยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้น โดยตัวเด็กมองว่าการตอบโต้หรือกระทำรุนแรงนั้นเป็นเรื่องปกติ (อารณีย์ วิวัฒนาภรณ์, 2563, น.639-648)

อย่างไรก็ตาม เมื่อการเล่นเกมนอนไลน์กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันและความบันเทิงของคนในยุคปัจจุบัน สิ่งที่สำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ในยุคนี้คือผู้เล่นควรต้องมีการรู้เท่าทันความรุนแรงของตนในการเล่นเกมนอนไลน์ ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เป็นความสามารถของบุคคลในการเข้าถึง วิเคราะห์ ตีความหมาย และประเมินข้อมูลข่าวสาร ซึ่ง Potter (2008) กล่าวว่าบุคคลที่มีความรู้เท่าทันสื่อจะควบคุมสื่อได้มากกว่า เพราะรู้ว่าจะจัดการกับสารต่างๆ ที่เข้ามาได้อย่างไร ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นแนวคิดที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจะช่วยให้บุคคลเข้าใจ ประเมิน ใช้ประโยชน์และสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อโดยไม่ถูกครอบงำจากสื่อ

เมื่อพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มคนเจนวายมักจะมีการแสดงออกถึงความรุนแรงในด้านต่างๆ ขณะเล่นเกม และความรุนแรงนี้เป็นสิ่งที่ผู้ใช้งานสื่อจำเป็นต้องมีความรู้เท่าทันเพื่อระมัดระวังการถูกครอบงำจากเนื้อหาและรูปแบบของสื่อ (พิรงรอง รามสูต, 2557; ธันยวันันท์ เลียนอย่าง และคณะ, 2561) งานวิจัยนี้จึงมีเป้าหมายที่จะศึกษาการสื่อสารในเกมนอนไลน์ของกลุ่มคนเจนวาย (Generation Y) ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ในปริมาณมากและต่อเนื่อง โดย

Van Den Berge และ Behrer (2011) นิยามว่าเจนวายคือผู้ที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2523-2539 สามารถแบ่งช่วงอายุของกลุ่มคนเจนวายได้เป็นกลุ่มเจนวายกลุ่มบนคือผู้มีอายุ 30-34 ปี กลุ่มคนเจนวายกลุ่มล่างคือผู้มีอายุ 25-29 ปี และกลุ่มคนเจนวายวัยรุ่นคือผู้มีอายุ 15-24 ปี ซึ่งลักษณะเด่นของคนเจนเนอเรชั่นวายในมิติที่สัมพันธ์กับการเล่นเกมคือ เป็นผู้ที่เรียนรู้ยุคเทคโนโลยีได้รวดเร็ว มีความคิดสร้างสรรค์ ชอบทำตามกระแส มีความมั่นใจในตนเองสูง ไม่อดทนต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนานๆ ชื่นชอบความเจ๋งหรือความเท่ (Coolness) ฯลฯ ซึ่งคนกลุ่มนี้ถือเป็นกลุ่มที่ทั่วโลกกำลังให้ความสำคัญมากที่สุดเพราะเป็นประชากรวัยทำงานที่มีสัดส่วนสูงที่สุดและจะเป็นผู้กำหนดความเป็นไปของโลกในอีก 20 ปีข้างหน้า ทั้งนี้งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาเฉพาะการสื่อสารในเกมนอนไลน์เฉพาะของกลุ่มคนเจนวายวัยรุ่น โดยเฉพาะในมิติพฤติกรรมความรุนแรงในการเล่นเกมนอนไลน์ และการรู้เท่าทันความรุนแรงของเกมออนไลน์ ซึ่งผลการศึกษาก็คจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการสร้างความตระหนักรู้ในอิทธิพลของเกมนอนไลน์ รวมถึงเป็นข้อมูลสำหรับผู้ใช้สื่อและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง นำไปเป็นแนวทางในการแก้ไขและป้องกันความรุนแรงในการสื่อสารของการเล่นเกมออนไลน์ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะประชากรและพฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์
2. เพื่อศึกษาการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหาของการวิจัยนี้มุ่งศึกษาเฉพาะตัวแปรด้านลักษณะประชากรของกลุ่มเจนวายวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปีที่เล่นเกมออนไลน์ ตัวแปรพฤติกรรมความรุนแรง และตัวแปรด้านการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ โดยมีขอบเขตระยะเวลาในการศึกษาระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ - เมษายน พ.ศ. 2563

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณด้วยการสำรวจ (Survey) โดยใช้แบบสอบถาม มีรายละเอียดวิธีการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษาค้นครั้งนี้คือ กลุ่มคนเจนวาย วัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปีและมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ กลุ่มคนเจนวายวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปีและมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เนื่องจากมีข้อจำกัดในการกำหนดจำนวนประชากรที่แน่นอน ดังนั้น ขนาดของกลุ่มตัวอย่างจึงคำนวณได้จากสูตรไม่ทราบขนาดของกลุ่มตัวอย่างของ W.G. Cochran โดยกำหนดระดับค่าความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 และระดับค่าความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 384 คน เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือแก่ผลการศึกษา ผู้วิจัยจึงเพิ่มขนาดของกลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวน 400 คน จากนั้นสุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบสมัครใจ (Volunteer sampling)

เครื่องมือวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นครั้งนี้คือแบบสอบถาม ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากรของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ เพศ อายุ อัตราการเล่นเกม ระยะเวลาในการเล่น เกมประเภทเกมที่เล่น ค่าใช้จ่ายในการเล่น เกม ประสบการณ์ในการเล่น เกม ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่น เกม บุคคลที่เล่นเกมด้วย และวัตถุประสงค์ในการเล่น เกม รวมจำนวน 10 ข้อ โดยมีตัวเลือกในการตอบทั้งแบบเลือกตอบ (check list)

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์ โดยเน้นพฤติกรรมสื่อสารที่แสดงออกขณะเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 12 ข้อ โดยข้อคำถามพัฒนาจากการวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่สะท้อนความรุนแรงของการเล่นเกม

ร่วมกับการสังเกตการณ์ในสถานการณ์จริงแล้วจึงนำมาพัฒนาเป็นข้อคำถาม

ส่วนที่ 3 การรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย ได้แก่ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ จำนวน 4 ด้านรวม 20 ข้อ ซึ่งพัฒนาข้อคำถามมาจากแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (อุษา ปีกิ้นส์, 2555, น.147-161)

โดยส่วนที่ 2 และ 3 มีตัวเลือกเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

ผลการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือด้วยการตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (content validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิในสาขานิติศาสตร์ จำนวนรวม 3 ท่าน และการนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองเก็บข้อมูล (try out) กับกลุ่มคนเจนวายวัยรุ่นที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน วิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับด้วยการค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach มีค่าเท่ากับ 0.87 จึงมีความเหมาะสมในการนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลเป็นการเก็บแบบสอบถามในรูปแบบออนไลน์โดยมีการขอความร่วมมือประชาสัมพันธ์รับอาสาสมัครตอบแบบสอบถามตามกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ในสื่อสังคมต่างๆ โดยระบุช่วงอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์เป็นกลุ่มคนเจนวายวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี เก็บรวบรวมข้อมูลในระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ - เมษายน พ.ศ. 2563 เมื่อรวบรวมแบบสอบถามได้ครบสมบูรณ์แล้วจึงดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงบรรยายโดยวิธีการหาจำนวนค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อนำเสนอข้อมูลเชิงบรรยาย และใช้สถิติเชิงอ้างอิงด้วยการหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (t-test) และการวิเคราะห์ความ

แปรปรวนแบบทางเดียว (One-way Analysis of Variance หรือ ANOVA) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ 0.05 หากพบความแตกต่างในข้อใดจะทำการทดสอบด้วยการเปรียบเทียบภายหลังเป็นรายคู่โดยใช้วิธีของ Scheffe รวมทั้งใช้การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Correlation)

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาสามารถสรุปได้เป็น 2 ส่วน มีผลการศึกษาโดยสรุปและสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ลักษณะประชากรและพฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์

1.1 ลักษณะประชากรของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มเจนวายวัยรุ่นที่ศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (68.8%) รองลงมาคือเพศหญิง (31.3%) ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 21-23 ปี (50.2%) รองลงมาคืออายุ 18-20 ปี (43.5%) โดยมีอัตราการเล่นเกม 3-4 วันต่อสัปดาห์ (32.8%) รองลงมาคือ 5-6 วันต่อสัปดาห์ (28.7%) มีระยะเวลาในการเล่นเกม 1-3 ชั่วโมงต่อวัน (47%) รองลงมาคือ 4-6 ชั่วโมงต่อวัน (30.8%)

ในด้านประเภทเกมที่เล่น พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเกมแอ็คชั่น (Action Game) (28.1%) รองลงมาคือ เกมต่อสู้ (Fighting Game) และเกมเสมือนจริง (Simulator Game)

มีจำนวนเท่ากัน (23.5%) อันดับสามคือ เกมการยิง (Shooting game) (18.0%) ส่วนใหญ่จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม 301 - 600 บาทต่อเดือน (42%) รองลงมาคือ มีค่าใช้จ่าย 601-900 บาทต่อเดือน (25%) โดยค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่เป็นการเติมชั่วโมงอินเทอร์เน็ต (53%) อันดับที่ 2 คือ ใช้จ่ายในการซื้อสกีล (37.3%) และอันดับที่ 3 ใช้จ่ายในการซื้อตัวละคร / อีโร่ (28.5%)

ด้านประสบการณ์ในการเล่น พบว่า ส่วนใหญ่จะเล่นมา 5 ปีขึ้นไป (56.3%) รองลงมาคือ 2-3 ปี (22.8%) ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมมากที่สุดคือ เวลา 20.01-24.00 น. (60.5%) อันดับที่ 2 คือ เวลา 16.01-20.00 น. (24.3%) และอันดับที่ 3 เวลา 00.00-04.00 น. (13.4%) โดยมักจะเล่นเกมร่วมกับเพื่อนในเกม (46.5%) อันดับที่ 2 คือ เล่นเกมร่วมกับเพื่อนสนิท (31.5%) และอันดับที่ 3 เล่นคนเดียว (17.0%) ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมคือเพื่อความบันเทิงหรือความสุขเพลิดเพลินผ่อนคลาย (42.8%) อันดับที่ 2 คือ เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ (33.3%) และอันดับที่ 3 เพื่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ (15.8%)

1.2 พฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์

ผลการสำรวจพฤติกรรมที่สื่อสารถึงความรุนแรงขณะเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายวัยรุ่น พบผลการศึกษา ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับพฤติกรรมสื่อสารที่แสดงถึงความรุนแรงขณะเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายวัยรุ่น

พฤติกรรมที่แสดงออกขณะเล่นเกมออนไลน์	$\bar{X}$	S.D	ระดับ
1. รู้สึกหงุดหงิดระหว่างเล่นเกมเมื่อเล่นเกมไม่ได้ตั้งใจ	3.93	0.90	มาก
2. รู้สึกหงุดหงิดหรือโมโหเมื่อมีคนมาเรียกหรือขัดจังหวะระหว่างที่กำลังเล่นเกม	3.90	0.84	มาก
3. ควบคุมเพื่อนในทีมว่าจะต้องทำอะไรบ้างระหว่างเล่นเกม และหากใครไม่ทำตามจะรู้สึกหงุดหงิดและโมโหทันที	3.10	0.99	ปานกลาง
4. มักจะสับถอยคำหยาบใส่ตนเองหรือคนอื่นระหว่างเล่นเกม	3.87	0.70	มาก
5. เคยเปิดไม้ค้ำฝ่ายตรงข้ามระหว่างเล่นเกม	3.04	1.03	ปานกลาง
6. พิมพ์ข้อความด่าฝ่ายตรงข้ามระหว่างเล่นเกม	3.15	1.01	ปานกลาง
7. พิมพ์ข้อความด่าฝ่ายทีมตัวเองระหว่างเล่นเกม	3.10	0.99	ปานกลาง

8. ขวนเพื่อนร่วมทีมรุมด่าฝ่ายตรงข้ามระหว่างเล่นเกม	2.46	0.81	น้อย
9. พุดทำทนายผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามให้มานัดเจอกันนอกเกม หรือการทำดีทำต่อย ชวนทะเลาะวิวาท ฯลฯ	2.31	0.87	น้อย
10. เมื่อเกมแพ้หรือเพลี่ยงพล้ำจะพาลใส่คนที่อยู่ข้างๆ หรือทำลายข้าว	2.56	0.79	น้อย
11. เคยโกรธหรือไม่ยอมคุยกับเพื่อนเมื่อเพื่อนทำให้ทีมหรือคู่แข่งแพ้ในการเล่น	2.61	1.21	ปานกลาง
12. ไม่ยอมเลิกเล่นเกมจนกว่าจะเล่นเกมชนะ	3.37	1.19	ปานกลาง
รวม	3.17	0.95	ปานกลาง

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมที่สื่อสารถึงความรุนแรงขณะเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายโดยรวมแล้วอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.17) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า พฤติกรรมที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ กลุ่มเจนวายจะรู้สึกหงุดหงิดระหว่างเล่นเกมเมื่อเล่นเกมไม่ได้ตั้งใจ อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.93) รองลงมาคือ รู้สึกหงุดหงิดหรือโมโหเมื่อมีคนมาเรียกหรือขัดจังหวะระหว่างที่กำลังเล่นเกม อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.90) อันดับสามได้แก่ มักจะสบถออกคำหยาบใส่ตนเองหรือคนอื่นระหว่างเล่นเกม อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.87) ส่วนข้อที่มีค่าคะแนนน้อยที่สุดคือ การพุดทำทนายผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามให้มานัดเจอกันนอกเกม หรือการทำดีทำต่อยชวนทะเลาะวิวาท ฯลฯ ในระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 2.31) ผลการศึกษาดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมความรุนแรงที่พบในระดับสูงของกลุ่มวัยรุ่นเจนวายคือ ความรุนแรงระดับจิตใจ ที่เกมออนไลน์ทำให้รู้สึกอึดอัดคับข้องใจ ผิดหวังในตนเอง ส่งผลให้มีการแสดงความรุนแรงทางวาจาออกมาต่อตนเองและผู้อื่นเมื่อการควบคุมเกมออนไลน์ไม่ได้เป็นไปตามตั้งใจ สอดคล้องกับแนวคิดของ เสมทธิการ (2557) กล่าวว่า เด็กและเยาวชนที่หมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในเวลาที่กำหนด ทำให้ใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลายชั่วโมง หรือเล่นนานขึ้นเรื่อยๆ จากเดิมเพียงไม่กี่ชั่วโมงต่อวัน แต่เพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวัน บางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน เมื่อถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะมีพฤติกรรมในเชิงต่อต้าน หรือมีปฏิกิริยาที่แสดงออกถึงอาการหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรง ซึ่งบางคนอาจถึงขั้นก้าวร้าวได้

ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างตัวแปรด้านเพศ อัตราการเล่น เกม ระยะเวลาในการเล่น เกมประเภทเกมที่เล่น และประสบการณ์ในการเล่น เกม กับพฤติกรรมที่สื่อสารถึงความรุนแรงขณะเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายพบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลการศึกษาสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชลลดา บุญโท (2554) ที่ผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์ในด้านเวลาที่ใช้งาน ความถี่ของการใช้งาน และช่วงเวลาในการใช้งานที่มีความแตกต่างกันจะเกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน รวมถึงงานวิจัยของ สมบัติ ตาปัญญา (2556) ที่ศึกษาอิทธิพลของการเล่นเกมออนไลน์ และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีต่อการอบรมบ่มเพาะความรุนแรงของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์มีความเกี่ยวข้องกับระดับพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชน

2. การรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย

ผลการศึกษาการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกเป็น 4 ด้าน โดยผลการศึกษา ค่าคะแนนเฉลี่ยโดยรวมพบว่า อยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.31) เมื่อพิจารณาในรายด้านพบผลการศึกษาดังนี้

2.1 การเข้าถึง ผลการศึกษาการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างในด้านการเข้าถึงพบว่า มีค่าคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.12) โดยข้อที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ ความสามารถในการเข้าใจรูปแบบเกมออนไลน์ได้แม้เป็นการเล่นเกมครั้งแรก รองลงมาคือ ความสามารถในการเข้าใจศัพท์ ภาษา และเครื่อง

มือในเกมได้ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดแบบแผนการรับรู้หรือ Schema ที่อธิบายถึงโครงสร้างทางปัญญา (cognitive structure) ที่อยู่ในสมองหรือความคิดของแต่ละบุคคลประกอบด้วยข้อมูลจำนวนมากเกี่ยวกับบุคคล วัตถุ สิ่งของ สถานที่ สถานการณ์ ฯลฯ รวมไปถึงความรู้เกี่ยวกับลักษณะและความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านั้นด้วย โดยแบบแผนการรับรู้นี้ได้มาจากการมีประสบการณ์ในการรับรู้ที่มีลักษณะคล้ายๆ กันหลายครั้ง แบบแผนการรับรู้มีหน้าที่ควบคุมจัดแจงและตีความสิ่งต่างๆ ที่ได้รับเข้ามาสู่ระบบความคิดของบุคคล ด้วยการใช้ข้อมูลเก่าที่มีอยู่ในสมองเพื่อทำความเข้าใจกับข้อมูลใหม่ ซึ่งจะช่วยให้บุคคลสามารถทำความเข้าใจสิ่งที่เข้ามาสู่การรับรู้ (Rumelhart and Ortony, 1997 อ้างถึงใน Baran, 2002) ดังนั้น กลุ่มเจนวายวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มาตั้งแต่สมัยวัยเด็กย่อมมีแบบแผนทางความคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์อยู่ในสมองหรือโครงสร้างทางปัญญา ทำให้สามารถเข้าใจการเล่นเกมน ภาษา สัญลักษณ์ต่างๆ ในเกมออนไลน์ได้แม้จะเป็นการเล่นครั้งแรกก็ตาม

2.2 การวิเคราะห์ ผลการศึกษาการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างในด้านการวิเคราะห์พบว่า มีค่าคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.88) โดยข้อที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ เกมออนไลน์มักจะมีเป้าหมายของการต่อสู้หรือทำลายฝ่ายตรงข้าม รองลงมาคือ เสียงและภาพในเกมออนไลน์มักจะรุนแรง น่าตกใจเกินความเป็นจริง ผลการศึกษานี้ทำให้เห็นถึงความเข้าใจของกลุ่มเจนวายเกี่ยวกับการสร้างสรรค์และรูปแบบของเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ในยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของ Potter (อ้างแล้ว) การรู้เท่าทันสื่อในมิติด้านอารมณ์ (Emotional Domain) หมายถึง การรู้เท่าทันสื่อที่สามารถจำแนกสัญลักษณ์ที่ใช้กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกแต่ละอย่างได้ รู้ว่าผู้ผลิตสื่อกำลังกระตุ้นให้ผู้รับสื่อเกิดความรู้สึกอะไร และสามารถใช้อสื่อเพื่อปรับอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้ตามต้องการ และสอดคล้องกับแนวคิดของอุษา บิ๊กกินส์ (2555) ที่กล่าวว่า การวิเคราะห์หรือตีความเนื้อหาสื่ออาจมาจากการใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อทำนายผลที่จะเกิด ใช้การตีความจากเนื้อหาโดยใช้หลักการวิเคราะห์พื้นฐาน ซึ่งในงานวิจัยนี้พบว่า

กลุ่มเจนวายวัยรุ่นส่วนใหญ่มีประสบการณ์เล่นเกมแอ็คชั่น เกมต่อสู้ และเกมเสมือนจริง จึงทำให้มีความรู้เท่าทันว่าเกมออนไลน์มักจะมีเป้าหมายของการต่อสู้หรือทำลายฝ่ายตรงข้าม รวมถึงเสียงและภาพในเกมออนไลน์มักจะรุนแรงเกินความเป็นจริง

2.3 การประเมินค่า ผลการศึกษาการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างในด้านการประเมินค่า พบว่า มีค่าคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.85) โดยข้อที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ เกมออนไลน์มักจะมีเป้าหมายเพื่อหวังดึงดูดให้ผู้เล่นยอมจ่ายเงินเพื่อเพิ่มความสามารถพิเศษแก่ผู้เล่น รองลงมาคือ เกมออนไลน์มักจะหาวิธีหรือเทคนิคที่ทำให้คนเล่นเกมตื่นเต้นและติดตามเกมอยู่เสมอ ผลการศึกษาสอดคล้องกับ จิรดา มหาเจริญ (2547) ที่พบว่า กลุ่มวัยรุ่นให้ข้อมูลว่าผลกระทบที่เกิดกับกลุ่มวัยรุ่นในการเล่นเกมนออนไลน์มากที่สุดคือ ด้านการเงิน ผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า กลุ่มเจนวายประเมินค่าของเกมออนไลน์คือ การจ่ายเงินเพื่อได้รับความบันเทิงตื่นเต้นจากเกม

2.4 การสร้างสรรค์ ผลการศึกษาการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างในด้านการสร้างสรรค์ พบว่า มีค่าคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับน้อยที่สุด (ค่าเฉลี่ย 1.21) โดยข้อที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ การเคยมีส่วนร่วมในการเสนอแนะความคิดหรือการสร้างเกมออนไลน์ รองลงมาคือ การเคยมีประสบการณ์ในการดัดแปลงหรือเปลี่ยนแปลงรูปแบบเกมออนไลน์

จากผลการศึกษาการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่นเจนวาย พบว่า ด้านการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการประเมินค่า มีค่าคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับมากทั้ง 3 ด้าน ขณะที่ด้านการสร้างสรรค์มีค่าคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับน้อยที่สุด ซึ่งเป็นไปได้ว่าในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์โอกาสของผู้เล่นเกมที่จะมีบทบาทในการสร้างสรรค์หรือมีส่วนร่วมในการเสนอแนะความคิดต่อเกมออนไลน์มีโอกาสนั้นไปได้ยากที่จะเข้าถึงผู้ผลิตสื่อ เพราะเกมออนไลน์มีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนและใช้เวลามากในการสร้างและพัฒนาการใช้งาน ทักษะนั้นจึงเป็นทักษะของผู้ผลิตสื่อมากกว่าผู้บริโภค อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการรู้เท่าทันความรุนแรงทั้ง 3 ด้าน ซึ่งถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการรู้เท่าทัน ตามแนวคิดของอุษา บิ๊กกินส์ (อ้างแล้ว) ที่กล่าวว่า ผู้บริโภคสื่อจำเป็นต้องมีทักษะ 3 ด้านคือ ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ และประเมินสื่อ ขณะที่ผู้ผลิตหรือผู้สร้างสื่อจำเป็นต้องมีทักษะด้านการสร้างสรรค์เนื้อหา

ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างตัวแปรด้านเพศ อัตราการเล่นเกม และประเภทเกมที่เล่นกับการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายพบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า เพศชายรู้เท่าทันความรุนแรงมากกว่าเพศหญิง และกลุ่มเจนวายที่มีประสบการณ์เล่นเกมออนไลน์มานานจะรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์มากกว่ากลุ่มอื่นๆ ขณะเดียวกันประเภทเกมที่เล่นจะส่งผลต่อการรู้เท่าทัน โดยผู้ที่เล่นเกมประเภทแอ็คชั่นหรือเกมต่อสู้ จะมีการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าผู้เล่นเกมประเภทอื่นๆ

ผลการทดสอบระดับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์กับการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย โดยใช้สถิติสหสัมพันธ์เพียร์สัน พบว่า พฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.65 ผลการศึกษาดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรพฤติกรรมความรุนแรงจากการเล่นเกมออนไลน์กับตัวแปรการรู้เท่าทันความรุนแรงของเกมออนไลน์ ซึ่งหมายความว่า กลุ่มเจนวายที่แสดงพฤติกรรมรุนแรงระหว่างเล่นเกมออนไลน์ก็มีแนวโน้มจะมีความรู้เท่าทันในเกมออนไลน์และการแสดงออกในพฤติกรรมที่รุนแรงของตนด้วย ดังนั้น การแสดงพฤติกรรมรุนแรงในการเล่นเกมนออนไลน์จึงอาจนำไปด้วยเจตนาหรือความตั้งใจ การปลดปล่อยหรือสนุกกับเกม หรือการรู้สึกว่าเป็นธรรมชาติของผู้เล่นเกม ดังที่สิริภิญญ์ อินทรประเสริฐ (อ้างแล้ว) พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ที่มากยิ่งขึ้นในชีวิตประจำวัน ย่อมทำให้เกิดการสร้างควม

หมายใหม่ของความรุนแรง ว่าการใช้ความรุนแรงเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ (Acceptance of violence) และเป็นวิธีแก้ปัญหาหรือเป็นทางออกที่เหมาะสม เกิดความซาซึนที่มากขึ้นต่อการพบเห็นหรือกระทำความรุนแรง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ผลการศึกษานี้ทำให้เห็นว่า ลักษณะประชากรด้านปริมาณหรืออัตราการเล่นเกมและประสบการณ์ที่เล่นเกมออนไลน์ เป็นตัวแปรสำคัญอย่างยิ่งที่สะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มเจนวายวัยรุ่นส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ตั้งแต่อายุประมาณ 10 ปีมีปริมาณการเล่นต่อวันค่อนข้างสูงและเล่นเกือบทุกวัน และส่วนใหญ่เล่นเกมประเภทแอ็คชั่นและต่อสู้ ซึ่งตัวแปรดังกล่าวมีผลต่อการซึมซับพฤติกรรมรุนแรงและการรู้เท่าทันสื่อหรือเกมออนไลน์ ดังนั้น ผู้ปกครองและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญกับการใช้สื่อและสิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อของเยาวชนให้เหมาะสม

2. จากผลจากการศึกษาพบว่า ประเภทเกมที่เล่นมีผลต่อพฤติกรรมที่สื่อสารถึงความรุนแรงขณะเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการจัดเรตเกม (Game Rating) และบังคับใช้อย่างเคร่งครัดเพื่อให้เกมมีความเหมาะสมกับผู้เล่นที่มีช่วงอายุแตกต่างกัน รวมถึงสามารถทำให้ผู้ปกครองจำแนกได้ถึงเกมที่เหมาะสมกับเยาวชนวัยรุ่นต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการศึกษาครั้งต่อไปอาจจะขยายพื้นที่เก็บข้อมูลให้ครอบคลุมกลุ่มเจนวายวัยรุ่นในเขตพื้นที่อื่น รวมถึงในเขตเมืองใหญ่ ทั้งในเขตกรุงเทพมหานครและจังหวัดต่าง ๆ ซึ่งมีสภาพแวดล้อมและโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีแตกต่างกัน ซึ่งสามารถนำผลการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมความรุนแรงและการรู้เท่าทันความรุนแรงมาเปรียบเทียบความแตกต่างได้

2. การวิจัยครั้งต่อไปอาจศึกษาคุณลักษณะอื่น ๆ ของเกมออนไลน์ร่วมกับผลที่มีต่อความรุนแรงก้าวร้าวและการรู้เท่าทันสื่อ เช่น บุคลิกภาพของกลุ่มเจนวาย สภาพแวดล้อมในการใช้สื่อ การจัดกลุ่มของเกม แนวคิดเรื่องอีสปอร์ต

(E-Sports) ฯลฯ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและเป็นไปตามสถานการณ์ความนิยมในเกมออนไลน์

เอกสารอ้างอิง

- จิรดา มหาเจริญ. (2547). *การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม*. (รายงานโครงการเฉพาะปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชลลดา บุญโท. (2554). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบเกมออนไลน์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล, ขวามาศ ฐะเศรษฐกุล, สิริพร ไชยศักดิ์ และวันดี กริขอนันต์. (2547). *ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ: ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ.
- ฉันทวันนัฐ เลียนอย่าง, ศรัณย์ พิมพ์ทอง และนริศรา พิงโพธิ์สภ. (2561). *ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในเยาวชน*. *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี*, 24(2), 167-179.
- ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ธนะอนเนก. (2562). *สถานการณ์การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทย" ประจำปี 2562*. สืบค้น 27 พฤศจิกายน 2562, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/856162>
- พิรงรอง รามสูต. (2557). *การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกมออนไลน์สำหรับเยาวชนไทย*. *วารสารนิเทศศาสตร์*, 12(2), 25-44.

- สิริภิญญ์ อินทรประเสริฐ. (2557). *ความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของสื่อกับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร*. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 10(3), 72-83.
- สิริวรรณ ปัญญาภาศ. (2551). *ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). *การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์: ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น*. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 25(4), 639-648.
- สมาธิการ. (2557). *เยาวชนไทยกับสื่อออนไลน์ รู้เท่าทันก่อนสายเกินไป*. สืบค้น 16 กันยายน 2562, จาก <https://cigp.thaisf.org/autopagev4/files/F2MxIAZThu123119.pdf>
- อารณีย์ วิวัฒนาภรณ์. (2563). *ผลวิจัยชี้เด็กเล่นเกมออนไลน์รุนแรง ดันทางก่อเกิด "อาชญากร" ในอนาคต*. สืบค้น 18 สิงหาคม 2563 จาก. <https://www.thaipost.net/main/detail/57796>
- อุษา บั๊กกิ้นส์. (2555). *การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ*. *วารสารสุทธิปริทัศน์*, 26(80), 147-161.
- Baran, S.T. (2002). *Introduction to Mass Communication: Media Literacy and Culture*. (2nd ed). USA: McGraw-Hill.
- Potter, J. (2008). *Media Literacy*. (4th eds). Thousand Oaks, California: Sage.



นวัตกรรมการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อขับเคลื่อนประเด็นสังคม

TRANSMEDIA STORYTELLING INNOVATION OF PARTICIPATORY PROCESS TO DRIVE SOCIAL ISSUES

อภิสิทธิ์ ศุภกิจเจริญ*
Apisit Supakitcharoen

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นการศึกษาการพัฒนา นวัตกรรมเชิงกระบวนการด้วยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ที่นักวิจัยและนักศึกษานิเทศศาสตร์ซึ่งเป็นประชากรกลุ่มเป้าหมายร่วมกันผลิตและพัฒนาเนื้อหาการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia) ในการสื่อสารประเด็นสังคม เพื่อพัฒนากระบวนการด้วยการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อให้กลุ่มคนอายุ 18-24 ปีมีส่วนร่วมต่อการรณรงค์ประเด็นสังคมผ่านกระบวนการเล่าเรื่องข้ามสื่อ และเพื่อศึกษานวัตกรรมเชิงกระบวนการในการผลิตเนื้อหาการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia) เพื่อสื่อสารประเด็นสังคม

ผลการศึกษาพบว่า การใช้กระบวนการออกแบบเนื้อหาสื่อสารหลากหลายช่องทาง ช่วยสร้างประสบการณ์ถึงแก่นของประเด็นและนำไปสู่การลงมือทำพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเด็นสังคมนั้นได้ในชีวิตจริง การสร้างเนื้อหาหลากหลายรูปแบบ พัฒนาการเปิดโลกเนื้อหา (Entry Point) ของการเล่าเรื่องข้ามสื่อด้วยปฏิสัมพันธ์บนสื่อออนไลน์ ของกลุ่มเป้าหมายอายุ 18-24 ปี โดยใช้กรอบการเล่าเรื่องที่เน้นความสนุกและตั้งคำถามต่อพฤติกรรมที่เป็นปัญหาในสังคม ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่าเรื่องและผู้รับสารได้ผ่านช่องทางออนไลน์ และเนื้อหาและกิจกรรมประเภท “Fan Content” ที่ท้าทายให้ทำเนื้อหาร่วมกันเพื่อกลับมาแลกเปลี่ยนกันบนสื่อออนไลน์ซึ่งช่วยกระตุ้นการลงมือทำได้

ดังนั้นรูปแบบของการพัฒนากระบวนการสื่อสารแบบการเล่าเรื่องข้ามสื่อทำให้เห็นถึงกระบวนการสร้างการมีส่วนร่วม รวมไปถึงการใช้ประสบการณ์ที่หลากหลายเชื่อมผู้รับสารที่มีความสนใจที่แตกต่างเข้าสู่แก่นของเรื่องที่ต้องการสื่อสาร และกระบวนการสื่อสารข้ามสื่อเพื่อสื่อสารประเด็นสังคมที่สำคัญคือการเล่าเรื่องให้คนเกิดความรู้สึกร่วมด้วยการเชื่อมโยงประสบการณ์จากเนื้อหาสู่ชีวิตจริง มีเนื้อหาที่ทำให้คิดตาม คิดวิเคราะห์ วิพากษ์ และ คิดถึงสิ่งที่ตัวเองสามารถทำได้ให้ทางออกกับการแก้ปัญหา เชิญชวนให้คิดว่าจะทำอะไร นำไปสู่การออกแบบกิจกรรม และการใช้สื่อเพื่อเป็นพื้นที่ให้ผู้รับสารได้ลงมือทำบางอย่างทั้งต่อเนื้อหาและต่อประเด็นนั้นในชีวิตจริง

คำสำคัญ: การเล่าเรื่องข้ามสื่อ, นวัตกรรมสื่อ ;ขับเคลื่อนประเด็นสังคม, กระบวนการออกแบบการเล่าเรื่องข้ามสื่อ



* อาจารย์ประจำคณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง
(งานวิจัยได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์)

ABSTRACT

This article arises from an innovative process of Participatory Action Research, in which the researcher and university students chosen to represent target populations co-created transmedia storytelling trials regarding contentious social issues. The aims were to reveal how a process of audience participation and an evolving transmedia narrative would encourage an audience in the 18-to-24-year-old age group to engage with a social-issue campaign and to develop innovative process innovation of transmedia storytelling for social issues.

The results show that the transmedia design process can capture experiences in core social issues that inspire or encourage audiences to take action regarding real-life social issues. To facilitate audience interaction, ‘entry points’ are created in the transmedia process so that the 18-to-24 year old target group can take part via online media. Producers, presenters or reporters – the storytellers – keen on enthusiastic involvement, may challenge an audience with questions on negative behavior in daily life, in order to draw engagement, stirring ‘spice’, humor or sensation into a developing story. ‘Fan content’, a source of participation for a particular storyteller, challenges an audience to co-create content, to take part in online conversations, possibly leading to social actions off-line.

Development of the communication process in transmedia storytelling now includes the participatory process as a fundamental principle, providing an immersive experience that connects various audiences and delivers powerful social messages. Increasingly, transmedia storytelling is bonding audiences and communicating social issues with real-life experiences, making audiences think, analyze, criticize, and consider solving problems. Media design itself is opening space for audiences to become involved and take part in this communication process.

Keywords: Transmedia, Storytelling, Media Innovation, transmedia design process

บทนำ

การเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia Storytelling) เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการสร้างปฏิสัมพันธ์และทำให้คนมีส่วนร่วมกับประเด็นสังคม ด้วยลักษณะของการสร้างเนื้อหาแบบหลายเรื่องราว นำเสนอผ่านหลายช่องทาง ด้วยการเล่าเรื่องหลายรูปแบบเป็น “โลกของเนื้อหา” ที่คนสามารถปฏิสัมพันธ์อย่างผูกพัน (Engage) กับเนื้อหาและเรื่องราว มีประสบการณ์ร่วมที่ลึกซึ้ง (Immersive Experience) ทำให้การพฤติกรรมร่วมและมีความรู้สึกของการรวมกลุ่มเป็นชุมชนที่พร้อมทำงานอย่างร่วมกันต่อประเด็นเนื้อหานั้น (Brough &

Shresthova, 2011) ลักษณะสำคัญหนึ่งของการเล่าเรื่องข้ามสื่อที่ Jenkins, H., Ford, S., Green, J. & Green, J.B. (2012) อธิบายว่าการสร้างเนื้อหาให้กระจายต่อ (Spreadability) และให้ข้อมูลต่อยอดเชิงลึก (Drillability) ทำให้เนื้อหา (Content) เข้าถึงผู้รับสารได้ในวงกว้าง และผู้สื่อสารใช้ประโยชน์จากเครือข่าย (Network) สร้างประสบการณ์ ความสนใจ ความอยากรู้ และการบอกต่อของคน ประสบการณ์ร่วมทำให้คนต้องการค้นหา อยากรู้บริบท อยากรู้ได้มากกว่าที่เห็นในเนื้อหาหลัก ช่วยสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมทางสังคม (Civic Engagement) และกระตุ้นการมีส่วนร่วมทางการเมืองได้โดยเฉพาะการ

มีสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ทำให้คนมีช่องทางในการสื่อสารประเด็น และการเคลื่อนไหวทางสังคม (Social Movement) สามารถดึงดูดความสนใจและทำให้คนมีส่วนร่วมกับการขับเคลื่อนได้

ในบริบทของนิเวศสื่อที่เปลี่ยนแปลงโดยผู้รับสารมีบทบาทเป็นทั้งผู้รับและผู้ผลิตสื่อ (Prosumer) สอดคล้องกับแนวคิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมของ Jenkins, H., Ito, M., & Boyd, D. (2015). และเป็นส่วนสำคัญในการผลิตสื่อตามแนวคิดการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia) ที่เน้นการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ของผู้รับสารต่อเนื้อหาและยังเน้นเรื่องของการ “สร้างเนื้อหาโดยผู้รับสาร” หรือที่เรียกว่า “Fan Content” เพื่อให้เกิดการขยายประเด็นเรื่องราวต่อไปในเครือข่ายที่กว้างมากขึ้น ในขณะที่การสื่อสารประเด็นสังคมเพื่อการเปลี่ยนแปลงหรือขับเคลื่อนพฤติกรรมบางอย่าง จำเป็นต้องเกิดการมีส่วนร่วมที่เรียกว่า Collective Action กระบวนการสร้างกลยุทธ์การสื่อสารตามหลักคิดของการเล่าเรื่องข้ามสื่อจึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สามารถใช้ขับเคลื่อนเป้าหมายให้เกิดการปฏิสัมพันธ์อย่างผูกพัน (Engagement) งานวิจัยนี้ นำแนวคิดการเล่าเรื่องข้ามสื่อมาออกแบบกระบวนการทดลองการสร้างการสื่อสารข้ามสื่อเพื่อรณรงค์สร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับสังคม ปัญหาสิ่งแวดล้อม ปัญหาในสังคม ประเด็นทางการศึกษา และการขับเคลื่อนให้คนในสังคมลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ความเชื่อ พฤติกรรม เพื่อแก้ปัญหาที่มีอยู่ในสังคมด้วยการเชื่อมโยงเนื้อหากับประสบการณ์ของคน

สกุลศรี ศรีสารคาม (2561) อธิบายว่า การข้ามสื่อมีสองมิติ มิติแรกคือ กลยุทธ์การผลิตและเผยแพร่เนื้อหาข้ามสื่อครอบคลุมทั้งการออกแบบกระบวนการทำงาน การผลิตเนื้อหาสำหรับแต่ละแพลตฟอร์ม ลำดับและวิธีการเผยแพร่เนื้อหา และการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้รับสารบนทุกช่องทาง เนื้อหาประเภทสร้างความผูกพัน เป็นลักษณะของการสร้างบทสนทนา สร้างประสบการณ์ร่วม เพิ่มช่องทางในการมีส่วนร่วม เช่น การทำเกมส์ การชวนให้แลกเปลี่ยนความเห็น เชิญชวนให้ส่งข้อมูลหรือเนื้อหาของ

ผู้รับสารเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของ Social Media Campaign ทำให้คนมีส่วนร่วมในชีวิตจริง สอดคล้องกับ Rutledge (2015) อธิบายเรื่องการปฏิสัมพันธ์แบบผูกพัน หรือ Engagement ว่าแรงจูงใจในแต่ละประสบการณ์ของคนมาจากความคาดหวังที่จะประสบความสำเร็จ คุณค่าจากภายใน การเอาชนะสิ่งที่ต้องการและสิ่งที่ต้องควบคุมได้ การมีประโยชน์ การประสบความสำเร็จตามเป้าหมายของชีวิตและความสัมพันธ์ทางสังคม โดยหัวใจของการสร้างแรงจูงใจให้เกิดปฏิสัมพันธ์คือ “ความต้องการที่ตรงกับประสบการณ์ของผู้รับสาร” เส้นทางการปฏิสัมพันธ์แบบผูกพันของทรานส์มีเดีย คือ เริ่มจากการรับรู้เรื่องราวโดยตรงนี้ทำให้รู้สึกมีความคาดหวัง และอยากรู้ต่อ จากนั้นนำไปสู่การปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ โดยผู้สร้างเนื้อหาที่มีทิศทางชัดเจนจะทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์รูปแบบใดในโลกของเนื้อหา สกุลศรี ศรีสารคาม (2560) ยกตัวอย่าง transmedia project ที่มีผลกับการขับเคลื่อนประเด็นสังคม นวัตกรรมคือการส่งผลกระทบต่อสังคม การพัฒนานวัตกรรมสื่อในมิติของการพัฒนาเนื้อหาแบบ transmedia ยังสามารถสร้างผลกระทบในการสร้างการรับรู้ (raise awareness) และเปลี่ยนแปลงสังคมได้ (social change) เพราะการผลิตสื่อและเล่าเรื่องโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้ชุมชนหรือนักขับเคลื่อนประเด็นสามารถเผยแพร่ประเด็นได้ในวงกว้างและรวดเร็ว transmedia เป็นการใช้เครื่องมือและวิธีการเล่าเรื่องที่ engage คนกับประเด็นที่ต้องการสื่อสาร รู้สึกมีส่วนร่วมไปกับเรื่องราวตัวละครที่เดินเรื่อง และทำให้คนในสังคมมองประเด็นสังคมในมุมมองที่แตกต่างแต่ใกล้ชิดเข้ามามากขึ้น (Hancox, D, 2014)

การศึกษาเรื่องขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมตามกรอบแนวคิดของมานูเอล Castells (2012) ในทฤษฎีเกี่ยวกับเครือข่าย (Network) นำมาใช้อธิบายลักษณะของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีความเชื่อมโยงเครือข่ายนั้นเป็นเครื่องมือที่มีค่าสำหรับการเคลื่อนไหว ให้ความสำคัญกับการศึกษาความเป็นชุมชนและการรวมกลุ่มคนบนสื่อสังคมออนไลน์และระบุว่าชุมชนเป็นปัจจัยสำคัญในการ

ขับเคลื่อนเป้าหมายสู่ความสำเร็จ แต่ต้องสร้างความรู้สึกร่วมของการรวมกลุ่มให้ได้ก่อน Lim (2012) ลักษณะของสื่อสังคม (Social Media) ในความเป็นเครือข่าย การปฏิสัมพันธ์ ช่วยเพิ่มความสัมพันธ์ที่แน่นขึ้นในการสื่อสารและกระจายต่อข้อมูลเพื่อกระตุ้น Collective Action สู่การขับเคลื่อนได้ สอดคล้องกับที่ Shirky (2011) เสนอว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการสร้างพฤติกรรมร่วม (Collective Action) เพราะลักษณะของการมีส่วนร่วมที่แพลตฟอร์มเอื้อให้เกิดขึ้นได้ง่าย คนเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย แสดงออก รู้สึก แสดงความเห็น อภิปรายสาธารณะได้ง่ายขึ้น ก็กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมร่วมได้ Satell (2015) อธิบายว่า การเคลื่อนไหวประเด็นคือความสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงความคิดซึ่งความสำเร็จจะมาจากการสร้างชุมชนที่มีความคิดสอดคล้องกันและการแบ่งปันเรื่องราวที่มีความหมาย โดยปัจจัยในการเคลื่อนไหวประเด็นผ่านสื่อออนไลน์คือ การเคลื่อนไหวทางสังคมเริ่มที่การสร้างการตระหนักรู้ จะสำเร็จได้ต้องมาจากเรื่องที่เชื่อมโยงกับคนในสังคม และ เชื่อมโยงประสานกับสื่อมวลชนได้ การศึกษาของ สกุศลศรี ศรีสารคาม (2559) กระบวนการขับเคลื่อนที่พบจากกรณีศึกษาและการสัมภาษณ์ในการศึกษาวิจัยนี้สามารถทำได้ใน 2 ระดับ คือ 1. ระดับการสร้างการตระหนักรู้ (Awareness) และผลระยะสั้น เช่น กระตุ้นการจัดการ ชะลอการตัดสินใจ เป็นต้น 2. การขับเคลื่อนสู่การเปลี่ยนแปลงในระยะยาว หรือเชิงนโยบาย (Social Change)

ในขณะที่กลุ่มวัยของกลุ่มเป้าหมายวัย 18-24 ปี ในงานวิจัยนี้ มีการศึกษาพบว่า มีแนวโน้มที่จะสร้างชุมชนที่มีการปฏิสัมพันธ์กัน และพร้อมที่จะมีส่วนร่วมในการสนทนา อภิปรายประเด็นต่าง ๆ ได้ในรูปแบบที่หลากหลาย คนกลุ่มนี้ชอบค้นหาคนที่มีความคิด ความสนใจ ทัศนคติ ค่านิยมที่เหมือนกันและพร้อมที่จะแบ่งปันคุณค่าบางอย่าง และมีการเคลื่อนไหวในประเด็นที่สนใจร่วมกันได้ (Williams, D.L., Crittenden, V.L, Keo, T. & McCarty, P., 2012) สื่อสังคมออนไลน์เป็นแพลตฟอร์มสำคัญที่ทำให้เกิดช่องทางในการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างคนกลุ่มนี้

การศึกษาเรื่อง Social Media Activism หรือการขับเคลื่อนประเด็นบนสื่อออนไลน์ (Dookhoo, 2015) พบว่าคนในกลุ่มนี้ สามารถที่จะปฏิสัมพันธ์ในการขับเคลื่อนประเด็นบนออนไลน์ได้ง่าย แต่พฤติกรรมขับเคลื่อนบนออนไลน์มีช่วงระยะเวลานั้นและเขาสามารถเปลี่ยนความคิดไปสนใจสิ่งอื่นได้ตลอดเวลา สิ่งที่จะทำให้คนกลุ่มนี้มีปฏิสัมพันธ์และต้องการขับเคลื่อนประเด็นทั้งบนออนไลน์และในชีวิตจริง การสื่อสารต้องทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก และผลักดันความเป็นตัวตน การเชื่อมโยงกับเครือข่ายต่าง ๆ ที่เขารู้สึกว่าอยากเป็นส่วนหนึ่งต่อการเปลี่ยนแปลงนั้น

การศึกษาในงานวิจัยนี้มุ่งเน้นให้เกิดนวัตกรรมเชิงกระบวนการในการสื่อสารเพื่อที่สามารถสร้างการมีส่วนร่วมของผู้รับสารต่อประเด็นเชิงสังคมได้ และพัฒนานักสร้างเนื้อหาข้ามสื่ออายุ 18-24 ปี ให้สามารถใช้กระบวนการสื่อสารให้เกิดประโยชน์ในการขับเคลื่อนประเด็นทางสังคม รวมถึงศึกษารูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ต่อเนื้อหาเชิงสังคม และปฏิสัมพันธ์สู่การเกิดพฤติกรรมที่อาจมีส่วนช่วยขับเคลื่อน เปลี่ยนแปลงประเด็นสังคมได้ และศึกษาด้วยกระบวนการทดลองพัฒนาสื่อรูปแบบต่าง ๆ เพื่อถอดบทเรียนนวัตกรรมสื่อในมิติกระบวนการและรูปแบบการเล่าเรื่องเพื่อสื่อสารประเด็นสังคมแบบข้ามสื่อ (Transmedia for social issues)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษานวัตกรรมเชิงกระบวนการในการผลิตเนื้อหาการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia) เพื่อสื่อสารประเด็นสังคม
2. เพื่อพัฒนาระบบการสร้างการมีส่วนร่วมต่อประเด็นสังคมผ่านกระบวนการเล่าเรื่องข้ามสื่อ

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากร ผู้ที่มีส่วนร่วมในการวิจัยคือกลุ่มคนอายุ 18-24 ปี จำนวน 47 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) เป็นกลุ่มนักศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ซึ่งมีส่วนร่วมในการผลิตสื่อให้

กับกลุ่มผู้รับสารอายุ 18-24 ปี และขอบเขตด้านเนื้อหา การผลิตสื่อและออกแบบการสื่อสารตามแนวคิดการเล่าเรื่องข้ามสื่อ โดยเลือกประเด็นปัญหาในสังคมที่มาจากการวิเคราะห์ความสนใจของคนกลุ่ม 18-24 ปี และเป็นพฤติกรรมในชีวิตประจำวันที่ต้องการการมีส่วนร่วมเพื่อขับเคลื่อนประเด็นการรับรู้ ทักษะคิดและพฤติกรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory action research) โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพัฒนา ทดลองกระบวนการ และผลิตเนื้อหาที่มีนวัตกรรมในการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของคนกลุ่มอายุ 18-24 ปี ในการคิด แก้ปัญหา เปลี่ยนแปลงทัศนคติ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือ มีส่วนร่วมกับประเด็นเชิงสังคม ผ่านกระบวนการคิดประเด็น ผลิตสื่อ และวางแผนการสื่อสาร หารูปแบบของการสร้างการตระหนักรู้ และ การมีส่วนร่วมที่มาจากมุมมองของคนกลุ่มเป้าหมาย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรกลุ่มตัวอย่างในการพัฒนาทักษะการออกแบบเนื้อหาเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อสื่อสารประเด็นสังคม กลุ่มคนอายุ 18-24 ปี ที่อาศัยในกรุงเทพมหานคร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือในการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) ได้แก่ กรอบคำถามแบบกึ่งโครงสร้างเก็บข้อมูลผู้รับสาร 18-24 ปี วิเคราะห์ประเด็นความสนใจต่อประเด็นสังคมและความต้องการมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนประเด็นสังคม

2. กระบวนการทดลองออกแบบสื่อตามแนวคิดการพัฒนาการเล่าเรื่องข้ามสื่อ นักวิจัยทำงานร่วมกับกลุ่มนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างในการใช้กรอบการเล่าเรื่องข้ามสื่อ ทดลองพัฒนาเนื้อหาและสื่อสารเป็นกิจกรรมรณรงค์ประเด็นสังคม

3. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ได้แก่ การวิเคราะห์นวัตกรรมการสื่อสารในด้านต่าง ๆ อาทิ รูปแบบสื่อ เนื้อหาสื่อ รูปแบบการปฏิสัมพันธ์เพื่อเก็บข้อมูลศึกษา รูปแบบของการมีส่วนร่วมต่อเนื้อหาการสื่อสารประเด็นสังคม

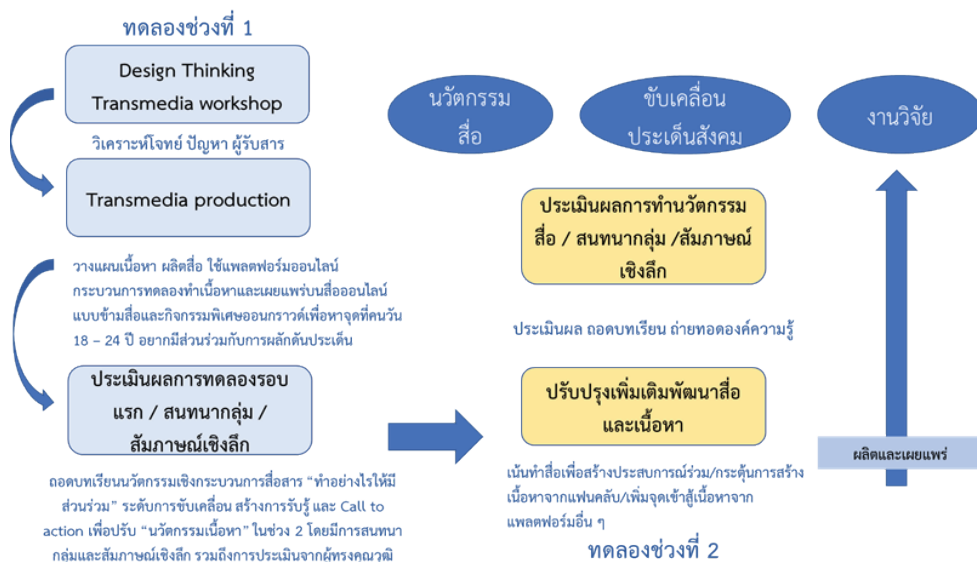
การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลเริ่มจากการสำรวจพฤติกรรมและการใช้สื่อและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายผู้รับสาร เพื่อวิเคราะห์โจทย์และประเด็นสังคมที่จะพัฒนาเป็นเนื้อหาทดลองต้นแบบการเล่าเรื่องข้ามสื่อ จากนั้นใช้กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาทักษะความรู้ความเข้าใจให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่จะมีส่วนร่วมในการวิจัย เข้าใจกระบวนการออกแบบเนื้อหาข้ามสื่อ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการระดมสมองและออกแบบเนื้อหา ระหว่างการพัฒนา มีการเก็บข้อมูลด้วยการสังเกตกระบวนการคิด การพัฒนาเนื้อหา การผลิตสื่อ และการพัฒนาความเข้าใจต่อประเด็นสังคมของกลุ่มตัวอย่าง

ในกระบวนการทดลองผลิตเนื้อหาต้นแบบการเล่าเรื่องข้ามสื่อประเด็นสังคม ดำเนินการเป็น 2 ระยะ ได้แก่ ช่วงที่ 1 ทีมวิจัยใช้กระบวนการคิดแบบการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia) โดยเน้นการสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) และ เว็บไซต์เป็นหลัก การทดลองจะเป็นการทดลองรูปแบบวิธีการเล่าเรื่องรูปแบบต่าง ๆ เพื่อหา “จุดเข้าสู่เนื้อหา” (Entry Point) และ “จุดสร้างประสบการณ์ร่วม” (Immersive Experience) และถอดบทเรียนวิเคราะห์ว่า รูปแบบการเล่าเรื่องและสื่อลักษณะใดที่จะสร้างการมีส่วนร่วมกับกลุ่มเป้าหมายได้ นอกจากนี้ ยังมีกิจกรรมออฟไลน์ซึ่งช่วยขยายต่อโลกของเนื้อหาและช่องทางการเข้าถึงเรื่องราวตามแนวคิดการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia) ในระยะแรก ผลที่ต้องการได้คือนวัตกรรมเชิงกระบวนการ (Process innovation) ว่า 1. ทำอย่างไรคนจะมีส่วนร่วม 2. คนจะมีพฤติกรรมร่วมกับประเด็นเชิงสังคมอย่างไร และ 3. รูปแบบการเล่าเรื่อง การเข้าใจรูปแบบการเล่าเรื่องบนสื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ใช้รูปแบบใด

จากนั้นจะมีการประเมินผลโดยประเมินจากการปฏิสัมพันธ์ของคนบนสื่อออนไลน์ และจากผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อนำไปกำหนดทิศทางการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมให้ใช้งานได้จริงในการ “สร้างการมีส่วนร่วมต่อประเด็นสังคม” และเข้าสู่การทดลองในช่วงที่ 2 ที่ ทีมวิจัยจะเลือกการพัฒนา นวัตกรรม การเล่าเรื่องที่เห็นผลในการสร้างการมีส่วนร่วมและออกแบบกระบวนการและรูปแบบการสื่อสารให้กระตุ้นการคิดและเปลี่ยนแปลงต่อประเด็นนั้นต่อ

ในกระบวนการพัฒนา นวัตกรรม นักวิจัยจะทำการสังเกตแบบมีส่วนร่วมเพื่อเก็บข้อมูลกระบวนการทำงาน และวิเคราะห์ นวัตกรรม สื่อ เพื่อถอดบทเรียนความสำเร็จและความล้มเหลวในการสร้างรูปแบบการสื่อสารให้เกิดการมีส่วนร่วมต่อประเด็นสังคม ในการออกแบบวิธีวิจัยเพื่อเก็บข้อมูลแบ่งเป็น 2 ส่วน



ภาพที่ 1 กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมในการพัฒนา นวัตกรรม สื่อ เพื่อสื่อสารประเด็นสังคม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากทั้งการถอดบทเรียนจากรูปแบบสื่อที่พัฒนา ตามหลักแนวความคิดการเล่าเรื่องข้ามสื่อ ส่วนที่หนึ่ง จำแนกเป็นรูปแบบการเล่าเรื่องและ

ส่วนที่ 1 เก็บข้อมูลจากการเผยแพร่สื่อบนสื่อออนไลน์เพื่อวิเคราะห์รูปแบบปฏิสัมพันธ์ จำแนกลักษณะการปฏิสัมพันธ์ ระดับของการปฏิสัมพันธ์ วิเคราะห์ผลจากปฏิสัมพันธ์ตามเป้าหมายของการสื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และ พฤติกรรมการวิเคราะห์ ถอดองค์ความรู้จากรูปแบบนวัตกรรมสื่อที่ผลิต กับลักษณะของพฤติกรรมในการปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น ทั้งที่ประสบความสำเร็จและล้มเหลว

ส่วนที่ 2 เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก/สนทนากลุ่ม ผู้รับสารอายุ 18-24 ปี ประเด็นการมีส่วนร่วมกับเนื้อหา และ ประเด็นสังคม เพื่อวิเคราะห์แรงจูงใจ แรงผลักดัน ปัจจัยที่มีผลให้คนวัย 18-24 ปี ปฏิสัมพันธ์กับการสื่อสารประเด็นสังคม

รูปแบบการสื่อสารในการสร้างโลกเนื้อหาในการสื่อสารหลากหลายช่องทาง วิเคราะห์กลยุทธ์การสื่อสารข้ามสื่อเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์ร่วมที่จะนำไปสู่พฤติกรรมต่อประเด็นสังคม ส่วนที่สองวิเคราะห์

เนื้อหาในส่วนของ การปฏิสัมพันธ์เป็นต้นแบบ (โมเดล) การสร้างปฏิสัมพันธ์แบบผูกพัน (Engagement) ได้แก่ กระบวนการมีส่วนร่วม รูปแบบการมีส่วนร่วมต่อการสื่อสารประเด็นสังคม และจากการวิเคราะห์ข้อมูล กระบวนการพัฒนาสื่อของนักพัฒนาที่มีส่วนร่วมในการวิจัย สรุปเป็นโมเดลต้นแบบการใช้กระบวนการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อการสื่อสารประเด็นสังคม

ผลการวิจัย

ในกระบวนการทดลองนวัตกรรมใช้กระบวนการพัฒนานวัตกรรมด้วยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เป้าหมายคือการศึกษาว่า คนกลุ่มอายุ 18-24 ปี จะต้องการมีส่วนร่วมในการคิด แก้ปัญหา เปลี่ยนแปลงทัศนคติ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือ มีส่วนร่วมกับประเด็นเชิงสังคม ในรูปแบบใด การทำวิจัยแบบมีส่วนร่วมที่ให้นักศึกษาซึ่งอยู่ในช่วงวัย 18-24 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยนี้มีส่วนในกระบวนการคิดประเด็น ผลลัพธ์ และวางแผนการสื่อสาร เป็นการร่วมกันหารูปแบบของการสร้างการตระหนักรู้ และการมีส่วนร่วมที่มาจากมุมมองของคนกลุ่มเป้าหมายสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. การพัฒนาการเปิดโลกเนื้อหา (Entry Point) ของการเล่าเรื่องข้ามสื่อด้วยปฏิสัมพันธ์บนสื่อออนไลน์

การพัฒนาโลกเนื้อหาการเล่าเรื่องข้ามสื่อประเด็นสังคม ใช้กรอบคิดของการหารูปแบบการสร้างประสบการณ์ และรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ เพื่อกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมในการลงมือทำบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับประเด็นสังคมที่สื่อสารในชีวิตจริง Pratten (2011) อธิบายหลักสำคัญในการเล่าเรื่องข้ามสื่อว่าเรื่องที่เล่าสำคัญกับประสบการณ์ของผู้รับสารหากต้องการให้เกิดการมีส่วนร่วมต่อเนื้อหา การสร้างประสบการณ์มีตั้งแต่ระดับของการรับรู้แบบ Passive Audience ไปจนถึงการปฏิสัมพันธ์ต่อเนื้อหา และร่วมสร้างเนื้อหา ในแบบของ Active Audience การออกแบบประสบการณ์ทำได้โดยการสร้างความท้าทาย ความอยากแสดงออก การใช้สิ่งกระตุ้นความรู้สึก อารมณ์ร่วม และ การทำให้เกิดพื้นที่ทางสังคม เช่น

การแลกเปลี่ยน พูดคุย แบ่งปัน รวมตัวเป็นกลุ่ม เป็นชุมชน หัวใจของการสร้าง แรงจูงใจให้เกิดปฏิสัมพันธ์คือ "ความต้องการที่ตรงกับประสบการณ์ของผู้รับสาร" สอดคล้องกับงานศึกษาของ Rutledge (2015) ที่สรุปประเด็นที่เป็นแรงกระตุ้นให้คนมีพฤติกรรม ทำกิจกรรม และตัดสินใจทำบางอย่างกับเนื้อหาเล่าเรื่องข้ามสื่อว่า เส้นทางการปฏิสัมพันธ์แบบผูกพันของโลกเนื้อหาแบบการเล่าเรื่องข้ามสื่อเริ่มจากการรับรู้เรื่องราวโดยตรงนี้ทำให้รู้สึกมีความคาดหวัง และอยากรู้ต่อ จากนั้นนำไปสู่การปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ โดยผู้สร้างเนื้อหาที่มีทิศทางชัดเจนจะทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์รูปแบบใดในโลกของเนื้อหาการปฏิสัมพันธ์นำไปสู่การมีประสบการณ์ร่วม มีประสบการณ์บางอย่างที่ตรงกับความต้องการ และประสบการณ์ที่เชื่อมโยงโลกเนื้อหากับชีวิตเขาได้ จะทำให้เขาเดินทางสำรวจไปต่อในเนื้อหาอื่น ๆ ในช่องทางอื่น ๆ ที่โลกเนื้อหาเตรียมไว้ และนำไปสู่พฤติกรรมบางอย่างตามเป้าหมายของการสื่อสาร ซึ่งการจะกระตุ้นให้คนมีส่วนร่วมจำเป็นต้องเข้าใจกระบวนการสร้างประสบการณ์ร่วมกับผู้รับสารก่อน ดังนั้น การพัฒนาโครงการเล่าเรื่องข้ามสื่อในประเด็นสังคมจึงแบ่งการทดลองพัฒนาเนื้อหาออกเป็นสองระยะ

ในระยะที่หนึ่งทดลองเนื้อหาเพื่อทดสอบ “จุดสะกิดความรู้สึก” และ “กระตุ้นการแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับประเด็นสังคม” บนสื่อออนไลน์ก่อน เป็นขั้นของการหารูปแบบการใช้เนื้อหากระตุ้นความคิด ความรู้สึก และ ประสบการณ์ต่อประเด็นสังคม พฤติกรรมการมีส่วนร่วมต่อเนื้อหาที่สื่อสาร โดยใช้กระบวนการสื่อสารผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์เป็นหลัก แบ่งประเด็นทดลองเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นแรกคือ คนไทยอะไรก็ได้โดยจะมีกิจกรรมและคลิปวิดีโอหลายรูปแบบ ประกอบไปด้วย ส่วนของการหยุดทิ้งขยะ และการข้ามทางม้าลาย ซึ่งสองประเด็นนี้เป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหาจึงอยากลองแก้ การผลิตสื่อทำให้คนปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ประเด็นที่ 2 เรื่องการรักษาสิ่งแวดล้อม ในช่วงแรกจะเป็นการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย จากกิจกรรมที่เป็นออนไลน์ก็เป็น

กิจกรรมที่เป็นทำบนพื้นที่จริง ดังนั้นในส่วนของเนื้อหาที่ได้ก็จะเป็น “คนไทยอะไรก็ได้กับน้องแควดำรักโลก” ทำออกมาในรูปแบบของคลิปวิดีโอถึงวิธีต่าง ๆ ที่จะช่วยรักษาสิ่งแวดล้อมได้



ภาพที่ 1 แผนการทำงานพัฒนาเนื้อหาสาระที่ 1 ทดสอบการสร้างการมีส่วนร่วมบนสื่อออนไลน์

แก่นของการสร้างโลกเนื้อหาในระยะแรกใช้ “กรอบการเล่าเรื่องที่เน้นความสนุกและตั้งคำถามต่อพฤติกรรมที่เป็นปัญหาในสังคมที่พบเจอได้ในชีวิตประจำวัน” เพื่อสะกิดให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่าเรื่องกับผู้รับสาร โดยในช่วงแรกเน้นไปที่ช่องทางออนไลน์(Online) โดยผ่านแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ ยูทูบ และ

เว็บไซต์ The Prototype by CA@PIM เพื่อต้องการให้เนื้อหาที่น่าสนใจมี “จุดเข้าสู่เนื้อหา” ที่หลากหลายช่องทางมากที่สุดเพื่อเพิ่มโอกาสในการมองเห็นของกลุ่มคนอายุ 18-24 ปี ที่นิยมใช้สื่อออนไลน์เป็นหลัก ในส่วนของช่องทางออนไลน์ (On Ground) นั้น ทั้ง 2 ทีมได้ทดลองทำกิจกรรมเพื่อให้เกิดช่องทางที่เชื่อมโยงระหว่างออนไลน์กับออฟไลน์ เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้รับสารโดยตรง ในเชิงของการคิดรูปแบบและประเด็นในการนำเสนอ

ตารางที่ 1 ตัวอย่างเปิดโลกเนื้อหา หรือ Entry Point เพื่อสะกิดการแลกเปลี่ยนความคิด

วิธีเปิดโลกเนื้อหา (Entry Points)	รูปแบบการเล่าเรื่อง (Narrative)
คลิปวิดีโอสั้น “ตั้งคำถามต่อพฤติกรรมที่เป็นปัญหา”	ลักษณะเป็นคลิปที่ทำสนุกสนาน ตั้งคำถาม ทำทนายให้คิดว่า “ทำอะไรก็ได้จริงไหม” โดย จำลองพฤติกรรมที่ต้องการตั้งคำถามแลกเปลี่ยนกับผู้รับสาร เช่น การทิ้งขยะทั่วถนน ระหว่างเล่นสงกรานต์ การข้ามถนนที่ไม่ใช่ทางม้าลาย เป็นต้น
คลิป/กิจกรรม “ตัวอย่างการลงมือแก้พฤติกรรมนั้น”	จำลองกิจกรรมแก้พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ขวนให้ติดตาม และ ขวนให้ผู้รับสารคิดถึงการมีส่วนร่วม และแสดงความเห็นต่อการแก้ไขพฤติกรรมนั้นผ่านช่องทางออนไลน์
เนื้อหาสถิติ และข้อมูลความรู้ที่อธิบายปัญหาของพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลง	การทำกราฟิก การสัมภาษณ์ข้อมูล การใช้ข้อมูลเชิงวิชาการ มาทำเป็นเนื้อหาที่สนุกสนาน ติดตามเข้าใจง่าย แต่ให้ข้อมูลให้คนที่เข้ามามีส่วนร่วมกับการแลกเปลี่ยน และ เริ่มคิดในประเด็นที่ถูกสะกิดด้วยความสนุกสนานแล้ว ได้มีข้อมูลเพิ่มเติมต่อปัญหาที่มาจากพฤติกรรมนั้นง่าย ไม่รับผิดชอบจนอาจเป็นปัญหาสังคม

สุดท้ายในระยะแรกที่ทำบนสื่อออนไลน์ก็เพื่อให้แน่ใจว่าสิ่งที่ทำนั้นเห็นผลได้จริง จึงมีการทำกิจกรรมบนพื้นที่จริงหรือ on-ground ให้นักศึกษาทำกิจกรรมที่เรียกว่าแก้วคนละแก้ว รมรงค์ให้คนในสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ลดการใช้แก้วพลาสติก โดยมีการใช้โปรโมชันเอาแก้วมาเองลดค่าเครื่องดื่มที่มีขายแก้วละ 5 บาท หรือให้มีการแชร์ติด #แก้วคนละแก้ว ทั้งสองโครงการทดลองในระยะที่หนึ่ง เป็นการทดลองรูปแบบวิธีการเล่าเรื่องรูปแบบต่าง ๆ เพื่อหา “จุดเข้าสู่เนื้อหา” (Entry Point) และ “จุดสร้างประสบการณ์ร่วม” (Immersive Experience) และรูปแบบการเล่าเรื่องและสื่อลักษณะใดที่จะสร้างการมีส่วนร่วมกับกลุ่มเป้าหมายได้ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมออฟไลน์ซึ่งช่วยขยายต่อโลกของเนื้อหาและช่องทางการเข้าถึงเรื่องราวตามแนวคิดการเล่าเรื่องข้ามสื่อ

ผลของนวัตกรรมเชิงกระบวนการในระยะแรกที่ต้องการศึกษาว่า “ทำอย่างไรคนจะมีส่วนร่วม” “คนจะมีพฤติกรรมร่วมกับประเด็นเชิงสังคมอย่างไร” ทั้ง 2 ทีมได้พยายามนำเสนอเนื้อหาที่เป็นข้อมูลที่ทำให้คนตระหนักถึงประเด็นที่ต้องการสื่อโดยวิธีการที่มีความบันเทิงเคลือบเนื้อหานั่นอยู่เพื่อให้ตอบโจทย์ผู้รับสารในปัจจุบันที่เลือกรับเนื้อหาที่มีความสนุกสนานเป็นหลัก การให้ผู้รับสารเป็นศูนย์กลาง ทำเนื้อหาให้เป็น จิ๊กซอว์ต่อภาพที่สมบูรณ์ให้ได้ การทำสื่อบนออนไลน์ทั้ง เฟซบุ๊ก และ เว็บไซต์ พบการปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาทั้งรูปแบบที่มีความสนุกสนาน กระตุ้นให้คิด และ เนื้อหาบทสัมภาษณ์ที่ให้แรงบันดาลใจในการคิดผลการเข้าถึงสื่อในกลุ่มคนวัย 18-24 ปีสำหรับคอนเทนต์ระยะ 1 ผลคือ มีการเข้าถึง (Reach) 150,669 คน และมีการมีปฏิสัมพันธ์ (Engagement) 3,440 ครั้ง กลุ่มส่วนใหญ่ที่เข้าถึงเนื้อหาเป็นคนอายุ 18-24 ปี ผลของการออกแบบโลกเนื้อหาที่ขับเคลื่อนด้วย “ความสนุกและการตั้งคำถาม” ทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์มีส่วนร่วมในลักษณะของการแบ่งปันประสบการณ์ แสดงความเห็นต่อพฤติกรรม และนำเสนอวิธีที่คิดว่าจะแก้พฤติกรรมนั้นได้ผ่านการแสดงความคิดเห็นบนสื่อสังคมออนไลน์

อย่างไรก็ตาม การทดลองพัฒนานวัตกรรมสื่อในระยะแรกพบข้อจำกัดในการพัฒนาเนื้อหา คือ สำหรับผู้ผลิตที่มีส่วนร่วมในกระบวนการ ถึงแม้จะเป็นการทำเนื้อหาสำหรับคนกลุ่มวัยเดียวกับเขา แต่ถ้าให้วัยรุ่นคิดเรื่องหนัก ประเด็นสังคม ลืมประเด็นการสร้างประสบการณ์ที่ใกล้ชิดกับผู้รับสาร “การใกล้ชิดคน” หมายถึง การเล่าเรื่องให้เป็นเรื่องเชื่อมโยงประสบการณ์ในชีวิตกับผู้รับสาร ทำให้รู้สึกว่าเป็นเรื่องในชีวิตเขา ซึ่งจะกระตุ้นการสนใจและการปฏิสัมพันธ์มีส่วนร่วม เพราะฉะนั้นการคิดแบบสร้างสรรค์ ต้องตีโจทย์ “การสร้างปฏิสัมพันธ์” หากจุดเปิดเข้าสู่เนื้อหาที่ตรงกับผู้รับสารตาม

สอดคล้องกับการประเมินงานนวัตกรรมสื่อโดยผู้ทรงคุณวุฒิ คุณประสาน อิงคพันธ์ จาก บริษัท บุญมีฤทธิ์ ซึ่งทำสื่อขับเคลื่อนและสะท้อนมุมมองสังคม ที่ระบุว่าเนื้อหาที่พัฒนาสามารถเข้าถึงกลุ่มคนตามเป้าหมายได้แต่มีคำถามให้พัฒนาต่อคือ ทำอย่างไรให้ความสนใจของผู้ผลิตเชื่อมกับคนส่วนใหญ่ ทำให้ใกล้ชิดได้อย่างไร สร้างประสบการณ์ร่วม (Experience) อย่างไร ต้องใช้เครื่องมือหลายๆ อย่างเป็นช่องทาง แต่หัวใจ แก่นของการสื่อสารตรงตรง ชัดเจน และพุ่งไปที่จุดนั้นโดยเน้น “การเล่าเรื่องผ่านประสบการณ์ของคน” คุณประสานย้ำว่า ถ้าหาจุดที่ทำได้ ต่อให้สื่อจะเปลี่ยนไปก็แพลตฟอร์ม หัวใจการทำสื่อสร้างสรรค์ยังเหมือนเดิมคือ “การสื่อสารต้องเข้าใจ เชื่อมสู่คน เข้าใจไปถึงใจได้”

2. สร้างการมีส่วนร่วมต่อประเด็นสังคมด้วยประสบการณ์หลากหลายช่องทางเพื่อเกิดการลงมือทำในชีวิตจริงจากการเห็นพฤติกรรมที่มีโอกาสของการปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในระยะที่ 1 ที่คนแสดงความเห็นโดยมีประสบการณ์ร่วมโดยเฉพาะเรื่องของสิ่งแวดล้อม และการแสดงความเห็นต่อการแก้ไขพฤติกรรม ทำให้ระยะที่ 2 เป็นการพัฒนาเนื้อหาหลากหลายช่องทางเพิ่มขึ้น และเน้นให้การสื่อสารกระตุ้นให้เกิดการลงมือทำ (ACTION) บางอย่างตามเป้าหมายของการสื่อสารที่วางไว้ เพื่อเชื่อมการเล่าเรื่องสู่การลงมือทำในชีวิตจริง โดยเลือกที่จะผลิตสื่อในประเด็นเดียวคือ “วัยรุ่นรักโลก” เพื่อสร้างโลกเนื้อหาที่

ชัดเจนมากยิ่งขึ้น พัฒนาโลกเนื้อหาจากรูปแบบการ แนวคิดหลักการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia
ปฏิสัมพันธ์สู่การขยายสื่อหลากหลายช่องทางตามหลักการ Principles) โดย Jenkins (2012) ดังนี้

ตารางที่ 2 โครงสร้างโลกเนื้อหาประเด็นสังคม “วัยรุ่นรักโลก” ตามหลักการเล่าเรื่องข้ามสื่อ

โครงสร้างเนื้อหา	หลักการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia Principle)	ช่องทางการสื่อสาร	ประสบการณ์/การมีส่วนร่วมของผู้รับสารต่อ ประเด็นสื่อสาร
แก๊งคนละแก๊ง ซึ่งมาต่อยอดโดยการ ทดลองทำต่ออีก 3 วันและเก็บข้อมูล ว่าในการทำแต่ละวันมีคนกี่คนเข้ามา เองจากโครงการก็คน และก็จะเห็น ตัวเลขว่ามีจำนวนเพิ่มขึ้นตามลำดับ ซึ่งก็จะเห็นได้ชัดว่าการทำกิจกรรม แก๊งคนละแก๊งเป็นกิจกรรม on ground ที่เห็นผลในระดับหนึ่ง ในการ ที่จะกระตุ้นให้คนรักษาสีสิ่งแวดล้อมได้	กระจายกว้าง (Spreadability) Performance หรือ FAN CONTENT	ใช้ #hashtag และ การณรงค์บนให้ ร่วมกิจกรรมบนสื่อ สังคมออนไลน์	แชร์ภาพการมีส่วนร่วม กิจกรรมพร้อมติด hashtag #แก๊งคนละ แก๊ง พฤติกรรมในชีวิตจริง :ลดการใช้แก้วพลาสติก
ทีมกระเป๋ารักษ์โลก ใจความสำคัญ คือเรื่องของ fan content อยากให้ คนได้ลองผลิตเนื้อหาเอง และใช้วิธี การเอาเสื้อที่เก่าแล้วใช้ไม่ได้แล้ว เอา มาผลิตเป็นกระเป๋ากลับมาให้ influencer ทำรีวิว ผลปรากฏว่ามีคนเอาไปทำจริง โดยเอาเสื้อผ้าที่ไม่ใช่แล้วเอามาตัด เป็นกระเป๋ากลับ และเอาไปใช้ได้จริง ซึ่งตรงส่วนนี้ก็ทำให้ทราบว่า fan content ก็สามารถเกิดขึ้นได้จริงแต่ ต้องมี influencer เป็นพลังในการช่วย ขับเคลื่อน	กระจายกว้าง (Spreadability) Performance หรือ FAN CONTENT เชื่อมโยงประสบการณ์จริง (Extraction)	ใช้โซเชียลมีเดีย โดยมี Influencer ช่วยนำเสนอวิธีการ ทำกระเป๋ารักษ์โลก โลก ทำกระเป๋ารักษ์โลก ของตัวเองมาโชว์โอ เดียรักษ์โลก มีเนื้อหาบอกวิธีการ ในการทำกระเป๋ารักษ์โลก ทำให้นำไป ใช้ได้ในชีวิตจริง เชื่อมเนื้อหากับสิ่งที่ ทำได้จริง	คนปฏิสัมพันธ์แสดง ความเห็น แชร์ ประสบการณ์ร่วมกับ influencer และบน เนื้อหาออนไลน์ มีคนได้ลงมือนำผ้าเก่า เสื้อผ้าไม่ใช่แล้วมาทำ เป็นกระเป๋ารักษ์โลก

นิยายรักโลก เป็นการอยากหา entry point ใหม่ ๆ คนใน 18-24 ปี ก็อาจจะมีเสปสื่อบ้างต่าง ๆ แต่แบบหนึ่งที่เขาทำคือการอ่านนิยาย ไม่ว่าจะเป็นพวกจอยลดาและเนื้อหาที่เป็นออนไลน์ ส่วนนี้เป็นการตอบโจทย์เรื่องของ entry point ที่มาจาก entry point อื่น ๆ การที่คนสามารถที่จะรับสื่อจากจุดอื่นได้ด้วยไม่ใช่แค่เพียงรับ เจาะลึกเข้าใจละเอียด (Drillability) อยู่ทีเดียวนั้น มีความรักระหว่างตัวละคร ค่อย ๆ กระตุ้นให้เกิดการช่วยกันหาทางออก และชวนไปอ่านต่อจากเรื่องหลักที่เป็นเรื่องยาว

เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหา (Immersion)

ใช้เว็บไซต์ที่ผู้ใช้สามารถเข้าไปเขียนนิยายได้นำเสนอเนื้อหาความรักโลกแทรกอยู่ในการเล่าเรื่อง เปิดโลกความสนใจกับกลุ่มคนอ่านนิยาย

มีคนเข้ามาอ่านประมาณ 9,000 ยอดวิวในระยะเวลา 3 สัปดาห์

เจาะลึกเข้าใจประเด็นการรักโลกผ่านตัวละครและการเลือกกิจกรรมเป้าหมายของตัวละครคนในแต่ละตอนที่มีการแทรกความรู้เนื้อหาของการรักสิ่งแวดล้อมไว้

การทำนิยายแบบ Interactive ที่ให้คนเลือกการกระทำของตัวละครได้ ทำให้ผู้อ่านคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจต่อสถานการณ์ทางสิ่งแวดล้อมเหมือนเป็นส่วนหนึ่งของเรื่อง

ปฏิสัมพันธ์ในการกำหนดเนื้อหา การเลือกกระทำ และ จะเห็นผลของการกระทำต่อสิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นผลลัพธ์ในนิยาย

บอร์ดเกม เป็นกิจกรรมที่นิยมกันในปัจจุบัน จึงทดลองทำเป็นบอร์ดเกมที่ (Immersion) เป็น 3R ที่เรียกว่าเป็นบอร์ดเกมรักษ์โลก ซึ่ง 3R ก็คือ Reuse Recycle และ Reduce โดยมีการนำไปทดลองกับ นักศึกษา ที่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 พบ ว่านักศึกษาสนุกและได้รับความรู้เรื่อง ของ 3R จากกิจกรรมบอร์ดเกมนี้ ซึ่ง นี่ก็เป็นการหา entry point ใหม่ จาก เรื่องของการรักษ์สิ่งแวดล้อม	เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหา (Extraction) สร้างโลกและประตูเข้าสู่โลก Worldbuilding	บอร์ดเกม ผู้รับสารได้เรียนรู้ผ่าน สวมบทบาทในการ บอร์ดเกมซึ่งมีความเชื่อมโยงกับชีวิตจริง และได้ เรื่อง 3R ผ่านการอยู่ ความสนุกจากการเล่น ในโลกของการแข่งขัน บอร์ดเกม และเข้าใจ ตัดสินใจและคิดตาม เรื่อง 3R และการนำไปใช้ กระบวนการเกม
แพชชั่นรักโลก จัดทำเป็นคลิปวิดีโอ เป็น content ที่สร้างแรงบันดาลใจ ในกลุ่มเป้าหมาย เป็นการไปสัมภาษณ์ ร้านขายเสื้อผ้าที่รักษ์โลก เครื่อง สำอางรักษ์โลก เล่าในมุมต่าง ๆ เพื่อ หากกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้น	เจาะลึกเข้าใจละเอียด (Drillability)	เกมเชื่อมสู่ประสบการณ์ ในชีวิตจริง ที่เอาสิ่งที่เรียนรู้ 3R จากเกม ไปใช้ประโยชน์ได้
Solution Journalism สร้าง ประสบการณ์ข้างต้นไปสู่การหาคำ (Extraction) ตอบของทางออกของปัญหา เป็นจุด เชื่อมของทั้งหมดเข้าหากัน การคิด เนื้อหาแต่ละชิ้น จะคิดโดยอยู่บนพื้นฐานของคำว่า รักษาสิ่งแวดล้อม และ ต้องเป็นการหาทางออกของปัญหา โดยนำประเด็นของเนื้อหาส่วนอื่น ๆ มาต่อยอดนำเสนอ “ทางออก และ วิธี ในการรักษ์โลกที่มีคนทำอยู่จริง”	เจาะลึกเข้าใจละเอียด (Drillability)	คลิปวิดีโอ และ บทความ วารสารศาสตร์ นำเสนอต้นแบบของการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม วิธีการรักษ์โลกในรูปแบบต่าง ๆ โดยถอดบทเรียนสิ่งที่ มีคนทำอยู่จริงนำเสนอ



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการพัฒนาวัฒนธรรมสื่อเพื่อขับเคลื่อนการมีส่วนร่วมประเด็นสังคม

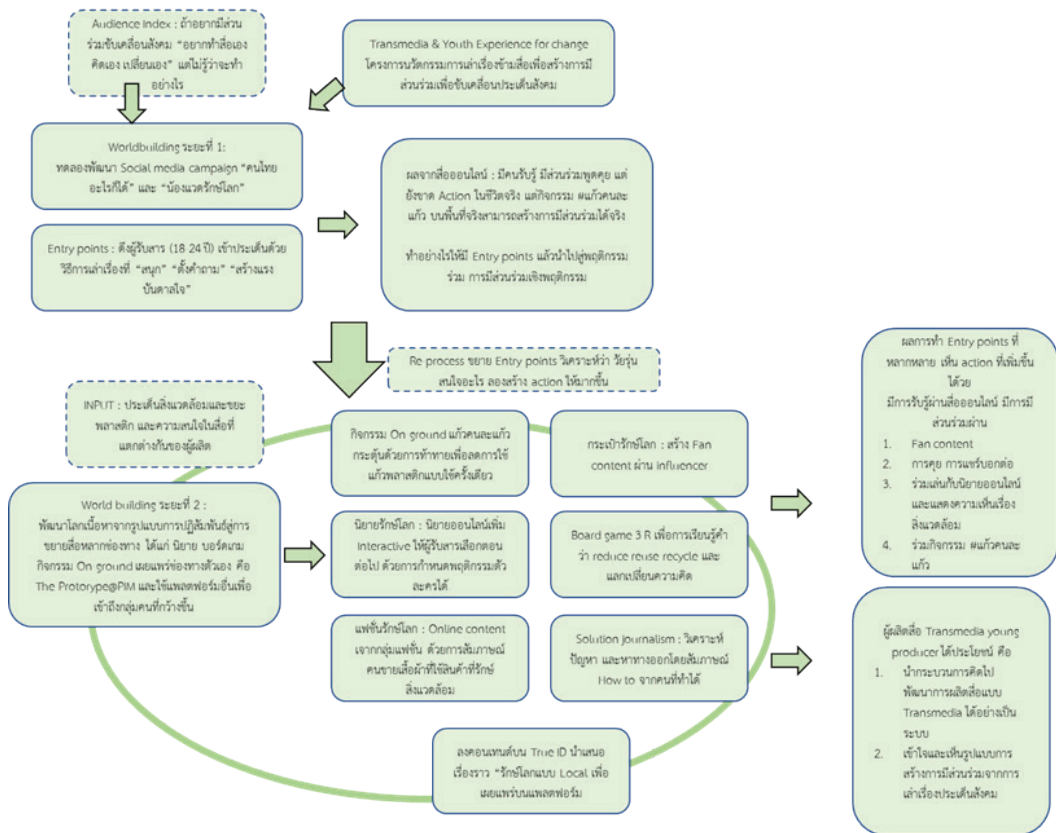
ผลจากการทำวัฒนธรรมสื่อในระยะสองจะพบว่า ผู้ผลิตสามารถสร้าง "จุดเข้าสู่เนื้อหา" ที่หลากหลายมากขึ้นโดยไม่ยึดอยู่กับแพลตฟอร์มที่ตนเองมีเท่านั้น แต่ยัง สามารถผลิตเนื้อหากระจายไปยังแพลตฟอร์มอื่นที่กำลัง เป็นที่นิยมของกลุ่มเป้าหมายได้อีกด้วย นอกจากนี้แล้ว สิ่งที่เกิดขึ้นในระยะที่สองที่มีมากขึ้นคือการกระตุ้นให้มี ปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาที่นำเสนอได้มากขึ้น ในรูปแบบของ เนื้อหาจากผู้รับสาร (Fan content) ซึ่งเป็นการให้ผู้รับ สารได้ลองลงมือทำกิจกรรมที่รักในโลกในชีวิตจริง เกิดพฤติกรรมได้ ซึ่งกลุ่มเป้าหมายผู้ผลิตการเล่าเรื่องข้าม สื่อต้นแบบในโครงการวิจัยสะท้อนว่า

“ตอนแรกก่อนที่จะได้มีการทำการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (transmedia storytelling) ได้มีการตั้งกลุ่มเป้าหมายไว้ ที่ช่วง 18-24 ปี ตอนแรกที่ทำก็มีการกำหนดไว้ว่าเนื้อหา ที่นำเสนอจะต้องเป็นในออนไลน์อย่างเดียว แต่พอได้ลอง คิดที่จะนำเสนอแบบออฟไลน์ ซึ่งก็คือการจัดกิจกรรมแบบ ออนไลน์ วิเคราะห์รูปแบบสื่อที่จะผลิตมากขึ้น สิ่ง ที่ตั้งเป้าไว้สอดคล้องกับโจทย์จริงหรือไม่ การจัดกิจกรรมบน พื้นที่จริงพบว่าผลตอบรับดีมาก มีผู้ให้ความสนใจและที่ เข้าร่วมกิจกรรมทั้งที่เป็นนักศึกษาและทั้งบุคคลากรของ

สถาบันเอง ซึ่งการเห็นผลของสื่อนำไปสู่การกระทำบาง อย่างในชีวิตจริง ทำให้เห็นว่าสื่อที่ผลิตสามารถทำให้ สร้างสรรค์และมีประโยชน์ได้จริง แต่ทำสื่อเพียงรูปแบบ เดียวไม่ได้ ต้องคิดหลากหลายและนำมาเชื่อมโยงกันได้”

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

ต้นแบบวัฒนธรรมการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia Storytelling) เพื่อสื่อสารประเด็นสังคมที่เหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมายอายุ 18-24 ปี ให้เนื้อหาที่นำเสนอผ่านสื่อช่อง ทางต่าง ๆ สามารถมีส่วนร่วมช่วยในการขับเคลื่อนประเด็นสังคม ในระดับต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงกับกลุ่ม เป้าหมายได้มากยิ่งขึ้น หลักการสำคัญในการพัฒนา ออกแบบเนื้อหาคือ “การสร้างประสบการณ์ร่วม” ให้กับ ผู้รับสาร ผ่านกิจกรรมการรับรู้ที่หลากหลาย ผ่านหลายช่อง ทาง และให้อำนาจในการเลือกมีส่วนร่วมกับประเด็นสังคม ในหลายลักษณะ โดยให้เนื้อหาและกิจกรรมการสื่อสารสร้าง ประสบการณ์ที่แตกต่างในการรับรู้แต่ละช่องทาง ให้มุมมอง ประเด็นที่แตกต่างกันแต่เชื่อมโยงกัน เพื่อดึงความสนใจที่ หลากหลายของกลุ่มคนที่แตกต่างกันให้เข้ามาสู่การรับรู้และ ลงมือทำในการแก้ปัญหาสังคมนั้นร่วมกัน



ภาพที่ 3 กระบวนการออกแบบเนื้อหาการเล่าเรื่องข้ามสื่อและการสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อขับเคลื่อนประเด็นสังคม

รูปแบบของการพัฒนากระบวนการสื่อสารที่ทำให้เห็น 1. กระบวนการสร้างการมีส่วนร่วม 2. การใช้ประสบการณ์ที่หลากหลายเชื่อมผู้รับสารที่มีความสนใจที่แตกต่างเข้าสู่แก่นของเรื่องที่ต้องการสื่อสาร 3. กระบวนการสื่อสารข้ามสื่อเพื่อสื่อสารประเด็นสังคมที่สำคัญ คือ การเล่าเรื่องให้คนเกิดความรู้สึกร่วมด้วยการเชื่อมโยงประสบการณ์จากเนื้อหาสู่ชีวิตจริง จากนั้นมีเนื้อหาที่ทำให้ติดตาม คิดวิเคราะห์ วิพากษ์ และ คิดถึงสิ่งที่ตัวเองสามารถทำได้ ให้ทางออกกับการแก้ปัญหาเชิญชวนให้คิดว่าจะทำอะไร นำไปสู่การออกแบบกิจกรรมและการใช้สื่อเพื่อเป็นพื้นที่ให้ผู้รับสารได้ลงมือทำบางอย่างทั้งต่อเนื้อหาและต่อประเด็นนั้นในชีวิตรจริง

นอกจากนี้ตามหลักการ สร้างโลกเนื้อหา (Worldbuilding) ของการเล่าเรื่องข้ามสื่อ หลักสำคัญคือ

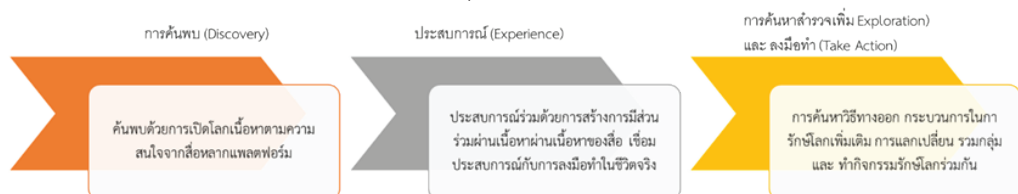
การมีแก่นเรื่องร่วม แต่สามารถแตกประเด็นเรื่องเล่าที่แตกต่างกันให้ต่อร้อยประสบการณ์ที่สมบูรณ์ การทำงานในระยะแรกพบสิ่งที่มีความเคยชินของผู้ผลิตสื่อคือ “คิดเนื้อหาแบบเป็นชิ้นแยกจากกัน” ทำให้ประสบการณ์ที่ต้องการสื่อสารประเด็นยังเชื่อมโยงหลกสื่อเข้าด้วยกันไม่ได้ ตามหลักการเล่าเรื่องข้ามสื่อ Jenkins (2012) อธิบายว่า การทำเรื่องจำนวนมากในการเล่าเรื่องข้ามสื่อต้องทำให้คนอยากเจาะลึก (drill deeper) ไปยังจุดต่าง ๆ ของเนื้อหา และ ในแต่ละจุดเชื่อม ต้องออกแบบปฏิสัมพันธ์ และการเชื่อมโยงเนื้อหาให้ผู้รับสารเข้าถึงรับรู้ผ่านหลายเนื้อหาแต่โยงกลับสู่หัวใจหลักได้ กระบวนการแค่สร้างโลก (Worldbuilding) นี้ ช่วยพัฒนาการคิดของคนผลิตสื่อได้ ที่สำคัญคือ การให้ผู้รับสารเป็นศูนย์กลางทำเนื้อหาให้เป็นจิ๊กซอร์ต่อภาพที่สมบูรณ์ให้ได้

ในมุมมองของการเป็นผู้ผลิตสื่อ (transmedia young producer) สิ่งที่เราได้เห็นชัดเจนจากกระบวนการผ่านงานวิจัยในหัวข้อ “โครงการนวัตกรรมการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อการสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อขับเคลื่อนประเด็นทางสังคม” จุดที่ 1 ในกระบวนการคิดผ่านวิธีการ Design Thinking ทำให้ผู้ผลิตสื่อสามารถพัฒนากระบวนการคิดได้อย่างเป็นระบบ ทั้งในเชิงของการคิดประเด็นเนื้อหา วิธีการเล่าเรื่องเนื้อหาผ่านช่องทางต่าง ๆ รูปแบบของเนื้อหา การคิดช่องทางในการนำเสนอ รวมถึงการวางแผนการนำเสนอเนื้อหาผ่านช่องทางต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ มากยิ่งขึ้น อีกจุดที่สำคัญไม่แพ้กันคือต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมาย หรือ ผู้รับสาร ที่เรียกว่า audience centric ทำให้ ผู้ผลิตสื่อจะต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้นไม่ใช่เพียงแค่ผลิตสื่อที่ผู้ผลิตเองคิดว่าจะเป็นสิ่งที่ผู้รับสารจะต้องเสพเท่านั้น จุดที่ 2 คือกระบวนการทำงานแบบ Media Lab จุดนี้ทำให้ผู้ผลิตสื่อจะต้องผลิตนวัตกรรมสื่อออกมาแล้วนำไปทดสอบกับผู้รับสาร แล้วนำผลที่ได้กลับมาผลิตเนื้อหาซ้ำอีกครั้งเพื่อทดสอบอีกครั้งว่าเนื้อหาที่ผลิตขึ้นมาใหม่ในรอบที่ 2 สามารถตอบโจทย์ผู้รับสารได้มากยิ่งขึ้นจุดนี้เอง ผู้ผลิตสื่อเข้าใจในมุมมองผู้รับสารมากยิ่งขึ้นว่าผู้รับสารต้องการเนื้อหาแบบใด วิธีการรับสารแบบใดที่จะทำให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพและที่สำคัญคือมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาที่มีการนำเสนอออกไป มากยิ่งขึ้น ส่วนที่ 3 คือความเข้าใจในเรื่องของการผลิตสื่อเพื่อขับเคลื่อนประเด็นทางสังคม สิ่งนี้เองผู้ผลิตสื่อเข้าใจถึงการผลิตสื่อที่จะทำให้ผู้รับสารเมื่อรับสารแล้วเข้าใจเนื้อหาในประเด็นที่ต้องการขับเคลื่อนได้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเกิดการกระทำบางอย่าง จากการนำเสนอเนื้อหาในประเด็นทางสังคมนั้น ๆ

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยพบว่ากระบวนการออกแบบเนื้อหาเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia) สามารถช่วยกระตุ้น

การมีส่วนร่วม การสร้างประสบการณ์ร่วม และนำไปสู่การลงมือทำ มีพฤติกรรมตามเป้าหมายของการสื่อสารได้ แม้ว่าโครงการทดลองนี้ ลักษณะของการลงมือทำในชีวิตจริงจะยังเป็นระดับปัจเจกคือ เริ่มที่ตัวเอง เปลี่ยนที่ตัวเอง ก่อน แต่ก็ยังเป็นจุดเริ่มต้นของการลงมือทำเพื่อมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อขับเคลื่อนประเด็นทางสังคม ในวิจัยนี้ พบว่า การมีส่วนร่วมกับประเด็นสิ่งแวดล้อม จำเป็นต้องมีตัวอย่างให้เห็นถึงกระบวนการที่จะลงมือทำ การใช้เนื้อหากระตุ้นให้ทำและนำมาแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น ทำให้ลงมือทำได้ง่ายขึ้น สนุกที่จะทดลอง กล้าที่จะลงมือทำได้

ดังนั้น ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อสื่อสารประเด็นสังคม กระบวนการสร้างการมีส่วนร่วมโดยการผลิตเนื้อหาเพื่อตอบโจทย์ในประเด็นนี้พบว่ามีการผลิตสื่อที่สามารถสร้างการมีส่วนร่วมได้เพื่อให้เกิดเป็น เนื้อหาจากผู้รับสารเป็นรูปแบบหนึ่งของการมีส่วนร่วมที่ร่วมจากการมีส่วนร่วมผ่านสื่อออนไลน์ แล้วไปทำในชีวิตจริง และวนกลับมาเป็นเนื้อหาต้นแบบ บอกเล่าต่อให้คนอื่นได้เห็นและอยากทำตามบ้าง ซึ่งจะมีผลทำให้การกระจายกว้างของการเข้าถึง เข้าใจ และ ลงมือทำบางอย่างต่อประเด็นสังคมมีวงกว้างได้เพิ่มมากขึ้น เมื่อวิเคราะห์ตามหลักของ Pratten (2011) เรื่องการปฏิสัมพันธ์แบบผูกพัน (Engagement) ว่ามี 3 ระดับ ระดับแรกคือ การค้นพบ (Discovery) คือ การได้เห็น และได้รับรู้เกี่ยวกับเนื้อหา ระดับที่สอง ประสบการณ์ (Experience) มีปฏิสัมพันธ์ ใช้เวลากับเนื้อหา และมีพฤติกรรมบางอย่างกับเนื้อหา และระดับที่สามคือ การค้นหาสำรวจเพิ่ม (Exploration) จะไปสู่การแลกเปลี่ยน สนทนา และมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา ซึ่งในโครงสร้างของเนื้อหาข้ามสื่อประเด็นสังคมในงานวิจัยนี้ เกิดการพัฒนา 3 ระดับ ซึ่งนำไปสู่พฤติกรรมในการลงมือทำกิจกรรมเพื่อสิ่งแวดล้อมในระดับปัจเจกได้ ดังนี้



ภาพที่ 4 กระบวนการพัฒนาปฏิสัมพันธ์แบบผูกพัน (Engagement) เพื่อนำไปสู่พฤติกรรมต่อประเด็นสังคม

สุดท้าย การใช้ประสบการณ์ที่หลากหลายเชื่อมผู้รับสารที่มีความสนใจที่แตกต่างเข้าสู่แก่นของเรื่องที่ต้องการสื่อสาร ในประเด็นนี้ได้มีการสร้างเนื้อหาในประเด็นเดียวกันที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยกระบวนการสื่อสารข้ามสื่อเพื่อสื่อสารประเด็นสังคมที่สำคัญ คือ การเล่าเรื่องให้คนเกิดความรู้สึกร่วมด้วยการเชื่อมโยงประสบการณ์จากเนื้อหาสู่ชีวิตจริง จากนั้นมีเนื้อหาที่ทำให้ติดตาม คติวิเคราะห์ วิพากษ์ และ คิดถึงสิ่งที่ตัวเองสามารถทำได้ ให้ทางออกกับการแก้ปัญหาเชิงชวนให้คิดว่าจะทำอะไร นำไปสู่การออกแบบกิจกรรมและการใช้สื่อเพื่อเป็นพื้นที่ให้ผู้รับสารได้ลงมือทำบางอย่างทั้งต่อเนื้อหาและต่อประเด็นนั้นในชีวิตจริง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

ผู้ผลิตสื่อที่ต้องการสื่อสารประเด็นสังคมโดยใช้สื่อหลากหลายช่องทาง สามารถนำแนวคิดการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia Storytelling) ไปพัฒนากลยุทธ์การสร้างและเผยแพร่เนื้อหาได้ โดยหลักสำคัญคือ การให้พลังการมีส่วนร่วม การลงมือทำกับผู้รับสาร จากการลงมือทำด้วยการปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา สร้างประสบการณ์ และเชื่อมโยงสู่การลงมือทำในชีวิตจริง จะช่วยกระตุ้นการรับรู้ต่อประเด็นสังคมและมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมในการลงมือทำมากกว่าแค่รับรู้อย่างเดียว

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ในการทำวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่กลุ่มเป้าหมายเพียงกลุ่มเดียว แต่การทำการเล่าเรื่องข้ามสื่อนั้นสามารถนำไปทดสอบกับผู้รับสารได้หลากหลายกลุ่มมากกว่านี้เพื่อทำให้กลุ่มคนกลุ่มต่าง ๆ สามารถเข้าถึงเนื้อหาผ่านรูปแบบที่หลากหลาย และแพลตฟอร์มที่เหมาะสมกับกลุ่มคนต่าง ๆ ได้นอกจากนี้ยังควรถอดบทเรียนเพื่อนำไปเผยแพร่ในวงกว้างต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- สกุลศรี ศรีสารคาม. (2559). *การกำหนดวาระข่าวสารแบบข้ามสื่อกับการใช้ข้อมูลจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ต (User-generated Content) เพื่อการขับเคลื่อนประเด็นทางสังคม*. กรุงเทพฯ: โครงการมีเดียมอนิเตอร์ แหล่งทุนสนับสนุนวิจัย โครงการสื่อมวลชนศึกษาในยุคการเปลี่ยนผ่านของสื่อและสังคม (Media Monitor Project) มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา (Foundation for Media Studies)
- สกุลศรี ศรีสารคาม. (2560). *การพัฒนาวัตกรรมการสื่อสารสร้างสรรค์ การวิจัยผลิตและสร้างนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. โครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี (พ.ศ.2561-2565)*. กรุงเทพฯ: กองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
- สกุลศรี ศรีสารคาม. (2561). *การพัฒนาวัตกรรมการเชิงเนื้อหาด้วยกลยุทธ์การเล่าเรื่องข้ามสื่อสำหรับรายการโทรทัศน์. วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต*. 12(1), 193-225.
- Brough, M.M. & Shresthova, S. (2011) *Fandom meets activism: Rethinking civic and political participation*, Transformative Works and Cultures, 10.
- Castells, M. 2012. *Networks of outrage and hope: social movements in the internet age*. Cambridge: Polity.
- Dookhoo, S. (2015). *How Millennials Engage in Social Media Activism: A Uses and Gratifications Approach*. from: <https://stars.library.ucf.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=2363&context=etd>
- Lim, M. 2012. "Clicks, Cabs, and Coffee Houses: Social Media and Oppositional Movements in Egypt, 2004-2011." *Journal of Communication*, 62, 231-248.

- Hancox, D. (2014). *5 Examples of Transmedia Storytelling and Activism*. Retrived from <http://www.thewritingplatform.com/2014/04/5-examples-of-transmedia-storytelling-and-activism/>
- Jenkins, H., Ford, S., Green, J. & Green, J.B. (2012) *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York: NYU Press.
- Jenkins, H., Ito, M., & Boyd, D. (2015). *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics* (1st ed.). Polity.
- Pratten, R. (2011). *Getting Started with Transmedia Storytelling: A Practical Guide for beginners*. CreateSpace.
- Rutledge, P. (2015). *The Transmedia Trip: The Psychology of Creating Multi-Platform Narrative Engagement for Transmedia Migration*. Hanover Transmedia Storytelling Conference Papers.
- Satell, G. (2015, September 13). *What Marketers Can Learn From The Civil Rights Movement / Digital Tonto Digital Tonto*. Retrieved June 9, 2019, from: <https://digitaltonto.com/2015/what-marketers-can-learn-from-the-civil-rights-movement/>
- Shirky, C. 2011. "The Political Power of Social Media: Technology, the Public Sphere, and Political Change." *Foreign Affairs*, 90(1), 28-41.
- Williams, D.L., Crittenden, V.L, Keo, T. & McCarty, P. (2012). The use of social media: an exploratory study of usage among digital natives. *Journal of Public Affairs*, 12(2), 127-136.



คำแนะนำสำหรับผู้เขียนในการเตรียมต้นฉบับ เพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการบัณฑิตศึกษา และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

วารสารวิชาการบัณฑิตศึกษาและสังคมศาสตร์ เป็นวารสารที่พิมพ์เผยแพร่บทความวิจัย ในสาขาวิชาต่าง ๆ ทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีกำหนดออกปีละ 2 ฉบับ คือ มกราคม-มิถุนายน และกรกฎาคม-ธันวาคม ผู้เขียนบทความทุกท่าน สามารถส่งเรื่องมาตีพิมพ์ได้โดยไม่จำเป็นต้องเป็นสมาชิก หรือสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ผลงานที่จะได้รับการพิจารณาลงตีพิมพ์ในวารสาร ต้องไม่เคยถูกนำไปพิมพ์เผยแพร่ในวารสารอื่นใดมาก่อน พร้อมทั้งได้รับการพิจารณาจากผู้ประเมินอิสระ (Peer review) จากภายนอก มหาวิทยาลัยในสาขานั้น ๆ จำนวน 3 ท่าน ต่อ 1 บทความ และได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการ บทความอาจถูกตัดแปลงแก้ไขคำ สำนวน และรูปแบบการนำเสนอตามที่กองบรรณาธิการเห็นสมควร ผู้เขียน บทความ สามารถค้นรายละเอียดต่างๆ ของการเตรียมต้นฉบับได้จากเว็บไซต์ <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/GRAURU>

วิธีการเตรียมต้นฉบับ

1. **ต้นฉบับพิมพ์เป็นภาษาไทย** องค์ประกอบต่างๆของบทความวิจัยหรือบทความวิชาการให้จัดทำตามคำแนะนำการเตรียมต้นฉบับฉบับนี้ การใช้ภาษาไทยให้ยึดหลักการใช้คำศัพท์และการเขียนทับศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามหลักของราชบัณฑิตยสถาน ควรหลีกเลี่ยงการเขียนภาษาอังกฤษปนภาษาไทยในบทความ ยกเว้นกรณีจำเป็นเช่นศัพท์ทางวิชาการที่ไม่มีคำแปลหรือคำที่ใช้แล้วทำให้เข้าใจง่ายขึ้น คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เขียนปนภาษาไทย ให้ใช้ตัวเลขทั้งหมด ยกเว้นชื่อเฉพาะ

2. **การพิมพ์** ให้จัดพิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft Word ขนาดของต้นใช้กระดาษขนาด A4 ตั้งค่าน้ำกระดาษสำหรับการพิมพ์ ห่างจะขอบกระดาษทุกด้าน ด้านละ 1 นิ้ว หรือ 2.5 เซนติเมตร พิมพ์กระจายเต็มบรรทัด การลำดับหัวข้อของเนื้อเรื่อง หัวข้อหลักหรือหัวข้อใหญ่พิมพ์ชิดซ้าย เป็นหัวข้อย่อย ไม่มีภาษาอังกฤษ หรือข้อความใด ๆ ต่อท้าย เป็นหัวข้อที่ไม่มีตัวเลขกำกับข้อ หากมีหัวข้อรอง หัวข้อย่อย และหัวข้อย่อย ๆ ให้ใช้เลขระบบทศนิยมกำกับกับหัวข้อ ดังกล่าวเช่น หัวข้อรอง หมายเลข 1. หัวข้อย่อย หมายเลข 1.1 หัวข้อย่อย ๆ หมายเลข 1.1.1 เป็นต้น

3. **รูปแบบตัวอักษร** ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษใช้ตัวอักษร TH Sarabun New ขนาดตัวอักษรทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษใช้ขนาดเดียวกัน ดังนี้ ชื่อเรื่องใช้ตัวอักษรขนาด 18 pt. ตัวพิมพ์หนา ชื่อผู้เขียนและหัวข้อหลักใช้ตัวอักษรขนาด 16 pt. ตัวพิมพ์หนา หัวข้อย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 14 pt. ตัวพิมพ์หนา เนื้อความทุกส่วน ใช้ตัวอักษรขนาด 14 pt. ตัวพิมพ์ปกติ เชิงอรรถหน้าแรกที่เป็นชื่อ-สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ และสังกัดของผู้เขียนบทความใช้ตัวอักษรขนาด 12 pt. ตัวพิมพ์ปกติ

4. จำนวนหน้า ความยาวของบทความไม่ควรเกิน 15 หน้ารวมตารางภาพและเอกสารอ้างอิง

5. ตารางและภาพ ให้จัดแทรกไว้ในเนื้อเรื่อง โดยเลือกเฉพาะที่จำเป็นเท่านั้นเรียงลำดับให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

5.1 ตาราง เมื่อวางรูปตารางข้อมูลเรียบร้อยแล้วต้อง “กำกับ” ไว้ที่ด้านบนของตารางด้วยข้อความที่เป็น “ตารางที่...และชื่อตาราง หรือคำอธิบายสั้น ส่วน “ที่มา” ของตาราง (ถ้ามี) ให้อยู่ด้านล่างของตาราง “ที่มา” ของตาราง ใช้รูปแบบเดียวกับการอ้างอิงทุกประการคือ (ชื่อ-สกุล, ปี, เลขหน้า) เป็นตารางที่สร้างขึ้นเองอาจไม่ระบุ “ที่มา” ก็ได้

5.2 ภาพ เป็นภาพที่ใช้ประกอบเนื้อหาซึ่ง ได้แก่ ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพกราฟิก ภาพดิจิทัล แผนภูมิ แผนผัง ผังโมทัศน์ แผนที่ ลายแทง ฯลฯ อาจจะทำเป็นภาพขาวดำ หรือภาพสีก็ได้ เมื่อจัดภาพเสร็จแล้วต้อง “กำกับ” ไว้ที่ใต้ภาพด้วยข้อความที่เป็น “ภาพที่... และชื่อภาพหรือคำอธิบายสั้น ๆ” และบรรทัดที่ถัดลงมาคือ “ที่มา..” ที่มาของภาพ “ที่มา” ของภาพใช้รูปแบบเดียวกันกับ “ที่มา” ของตารางทุกประการ

การเขียนเอกสารอ้างอิงและการเขียนอ้างอิงใช้ระบบ APA มีหลักเกณฑ์ดังนี้

การอ้างอิง

บรรณานุกรม หรือเอกสารอ้างอิง เป็นส่วนที่สำคัญของการเขียนงานต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเอกสารทางวิชาการ หนังสือ ตำรา รายงานการวิจัย หรือที่เราเห็นกันมากก็คือวิทยานิพนธ์ ซึ่งจะปรากฏอยู่ท้ายเล่มของผลงานที่เป็นแหล่งรวบรวมรายการข้อมูลในงานเขียนนั้น ๆ ได้อ้างอิงถึง อีกทั้งยังเป็นส่วนที่จะเชื่อมโยงไปยังต้นทางของแหล่งข้อมูลให้ผู้อ่านสามารถค้นหาและสืบค้นเพิ่มเติมได้

โดยส่วนใหญ่แล้วการเขียนบรรณานุกรม หรือเอกสารอ้างอิง จะนิยมใช้มาตรฐานการเขียนที่ชื่อว่า APA หรือ (American Psychological Association) พัฒนามาจากนักสังคมศาสตร์และนักพฤติกรรมศาสตร์มากกว่า 80 ปี เพื่อเป็นมาตรฐาน ในการเขียนอย่างเป็นระบบสำหรับการทำวิจัย รายงานการวิจัย การทบทวนวรรณกรรม บทความและกรณีศึกษา สำหรับนักเขียนและนักศึกษานำมาใช้ในวิทยานิพนธ์ซึ่งเป็นรูปแบบที่นิยมใช้อย่างแพร่หลาย คือรูปแบบ APA โดยทางสำนักพิมพ์ ม.นเรศวร เราได้ใช้เวอร์ชันที่ 6 ที่มีมาตรฐานที่มีการแปลงจากเวอร์ชันเก่าไปพอสมควร ในบทความนี้เราจะยกตัวอย่างการเขียนบรรณานุกรม ที่จำเป็นและใช้เป็นแหล่งอ้างอิงกันมาก เช่น หนังสือ งานวิจัย วารสาร วิทยานิพนธ์ สื่อออนไลน์

การใช้อักษรย่อ

ม.ป.ท.	แทนคำว่า	(ไม่ปรากฏสถานที่พิมพ์)
N.P.	แทนคำว่า	(no Place of publication)
ม.ป.พ.	แทนคำว่า	(ไม่ปรากฏสำนักพิมพ์)
n.p.	แทนคำว่า	(no publisher)
(ม.ป.ป.)	แทนคำว่า	ไม่ปรากฏปีพิมพ์
(n.d.)	แทนคำว่า	no date
(บ.ก.)	แทนคำว่า	บรรณาธิการ
(Ed.) หรือ (Eds.)	แทนคำว่า	Editor หรือ Editors

การเขียนชื่อผู้แต่ง

ไม่ต้องลงคำนำหน้านามตำแหน่งทางวิชาการคำเรียกทางวิชาชีพและตำแหน่งยศต่าง ๆ
(ยกเว้น มีฐานันดรศักดิ์ บรรดาศักดิ์ และสมณศักดิ์)

ผู้เขียน 1 คน

ผู้แต่ง1. //(ปีพิมพ์) //ชื่อเรื่อง // (พิมพ์ครั้งที่) //สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

ผู้เขียน 2 คน

ผู้แต่ง1, //และผู้แต่ง2. //(ปีพิมพ์) //ชื่อเรื่อง // (พิมพ์ครั้งที่) //สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

ผู้เขียน 3 คน

ผู้แต่ง1, //ผู้แต่ง2, //และผู้แต่ง3. //(ปีพิมพ์) //ชื่อเรื่อง // (พิมพ์ครั้งที่) //สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

ผู้เขียนมากกว่า 7 คน

ผู้แต่ง1, //ผู้แต่ง2, //ผู้แต่ง3, //ผู้แต่ง4, //ผู้แต่ง5, //ผู้แต่ง6, ...ผู้แต่งคนสุดท้าย.

1. หนังสือ

ผู้แต่ง 1. //(ปีพิมพ์) //ชื่อเรื่อง // (พิมพ์ครั้งที่) //สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

สุกัญญา รอส. (2561). *วัสดุชีวภาพ*. พิษณุโลก: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.

หนังสือไม่ปรากฏชื่อผู้แต่ง

ชื่อเรื่อง. //(พิมพ์ครั้งที่) //(ปีพิมพ์) //สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

หลากหลายชีวิตคนทำงาน. (2551). กรุงเทพฯ: แผนงานสุขภาวะองค์กรภาคเอกชน สำนักงานกองทุน
////////สนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.

บทความหรือบทในหนังสือ

ชื่อผู้แต่งบทความหรือบท. //(ปีพิมพ์) //ชื่อบทความหรือบท. ใน หรือ In/ชื่อบรรณาธิการ/(บ.ก. หรือ Ed. หรือ Eds.),
////////ชื่อหนังสือ/(น. หรือ p. หรือ pp. เลขหน้า) //สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

วัลลภ สุขสวัสดิ์. (2561). *แนวความคิดเรื่องชนชั้นนำทางการเมืองของกิตาโน มอสก้า กับชนชั้นนำทางการเมืองไทยในยุคมาลามาไทย*. ใน วัชรพล ศุภจักรวัฒนา และวัชรพล พุทธรักษา (บ.ก.), ว่าด้วยทฤษฎี
////////รัฐศาสตร์ และรัฐประศาสนศาสตร์ร่วมสมัย. (พิมพ์ครั้งที่ 2). (น. 47-68). พิษณุโลก: สำนักพิมพ์
////////มหาวิทยาลัยนเรศวร.

*หมายเหตุ (พิมพ์ครั้งที่) ให้ระบุตั้งแต่ครั้งที่ 2 เป็นต้นไป

2. หนังสือแปล

ชื่อผู้แต่งต้นฉบับ.// (ปีพิมพ์).// ชื่อเรื่องที่แปล/ [ชื่อต้นฉบับ]/ (ชื่อผู้แปล, แปล).// สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.
//////// (ต้นฉบับพิมพ์ปี ค.ศ. หรือ พ.ศ.)

แบร์รี สมาร. (2555). *มิเชล ฟูกูต์* [Michel Foucault] (จามะรี เชียงทอง และสุนทร สราญจิต, แปล). กรุงเทพฯ:
//////// ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). (ต้นฉบับพิมพ์ปี ค.ศ. 1994).

3. E-book

ผู้แต่ง 1.// (ปีพิมพ์).// ชื่อเรื่อง.// (พิมพ์ครั้งที่) // สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์. // จาก หรือ from <http://www.xxxxxxx>
Howitt, D. (2011). *Introduction to research methods in psychology*. from
//////// <https://www.dawsonera.com>.

จักรพันธ์ เพ็ชรภูมิ. (2562). *พฤติกรรมสุขภาพ: แนวคิด ทฤษฎี และการประยุกต์ใช้*.
//////// (พิมพ์ครั้งที่ 3). พิษณุโลก: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร. จาก <https://www.ookbee.com>

Haslam, S. (2003). *Research Methods and Statistics in Psychology* (SAGE Foundations
//////// of Psychology series). [Kindle DX version]. from <http://www.amazon.com>

4. รายงานการวิจัย

ผู้แต่ง.// (ปีพิมพ์).// ชื่อเรื่อง. (รายงานผลการวิจัย).// สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

พินิจทิพย์มณี. (2553). *การวิเคราะห์ปัญหาทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการตายของ*
//////// *ประเทศไทย* (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

5. วิทยานิพนธ์

วิทยานิพนธ์แบบรูปเล่ม

ผู้แต่ง.// (ปีพิมพ์).// ชื่อเรื่อง.// (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต หรือ Doctoral dissertation หรือ วิทยานิพนธ์
//////// ปริญญาโท หรือ master's thesis).// สถานที่พิมพ์.// ชื่อสถาบัน.

วันชนะ จูบรรจง. (2560). *ระบบสนับสนุนการประมาณการสัมผัสแคดเมียมผ่านการบริโภคอาหาร*. (วิทยานิพนธ์
//////// ปริญญาโท). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยานิพนธ์ฐานข้อมูลออนไลน์

ผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์)/ ชื่อเรื่อง./ (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาโท/ปริญญาเอก หรือ Doctoral dissertation หรือ วิทยานิพนธ์
/////////ปริญญาโท/ปริญญาเอก หรือ master's thesis)/สถานที่พิมพ์/ชื่อสถาบัน. สืบค้นจาก หรือ Retrieved from
/////////http://www.xxxxxxxx

พรทิพย์ ว่องไวพิทยา. (2551). การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจในการมอบหมายและ
/////////ติดตามความก้าวหน้าของงาน กรณีศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร. (วิทยานิพนธ์
/////////ปริญญาโท/ปริญญาเอก). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร. สืบค้นจาก <https://tdc.thailis.or.th/tdc/>

6. วารสาร

วารสารแบบเล่ม

ชื่อผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์)/ ชื่อบทความ./ ชื่อวารสาร,/ เลขของปีที่/ (เลขของฉบับที่),/ เลขหน้า.

วิชัย พานิชย์สว, สมาน ไวยบุญญา, พัชรพร ศุภกิจ, และรัตนกร หลวงแก้ว. (2562). ผลของการใช้บทเรียน PISA
/////////ที่มีต่อความสามารถด้านทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับประถมศึกษา.
/////////วารสารการวิจัยพัฒนาชุมชน (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 12(3), 133-160.

วารสารออนไลน์

กรณีไม่มีเลข DOI

ชื่อผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์)/ ชื่อบทความ./ ชื่อวารสาร,/ เลขของปีที่/ (เลขของฉบับที่),/ เลขหน้า. สืบค้นจาก หรือ
/////////Retrieved from <http://www.xxxxxxxx>

Pattaratumrong, M., & Wongkhamhaeng, K. (2019). The Molecular Identification of *Nephtys*
/////////species (Polychaeta: Phyllodocida) from Songkhla Lake, Southern Thailand. *Naresuan*
/////////University Journal: Science And Technology (NUJST), 27(3), 1-9.
/////////http://www.journal.nu.ac.th/NUJST/article/view/Vol-27-No-3-2019-1-9

กรณีมีเลข DOI

ชื่อผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์)/ ชื่อบทความ./ ชื่อวารสาร,/ เลขของปีที่/ (เลขของฉบับที่),/ เลขหน้า.
/////////doi: xxxxxxxx

Chantana, C. (2019). A Cooling System for a Mushroom House for Use in the Upper Central
/////////Region Climate of Thailand. *Naresuan University Journal: Science And Technology*
///////// (NUJST), 27(3), 10-19. doi: 10.14456/nujst.2019.22

7. Conferences papers and proceedings

แบบเล่ม

ชื่อผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์) ./ชื่อเรื่อง./ใน หรือ In ชื่อบรรณาธิการ. (บ.ก. หรือ Ed. หรือ Eds.) ./ชื่อ Proceedings/
////////(น. หรือ p. หรือ pp. เลขหน้า) ./สถานที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์.

Piyasiripon, N. (2016). *Factors affecting Policy Implementation Effectiveness National Security
////////Policy in Southernmost Provinces of Thailand*. The 38th National Graduate Research Conference
////////(Humanities and Social Science) (pp. 169-176). Phitsanulok. Naresuan University Publishing House.

ธมนวรรณ กัญญาหัตถ์, และศรัณยพงศ์ เทียงธรรม. (2554). *ความพึงพอใจของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร
////////มีต่อประโยชน์ของสมาร์ทโฟน*. ในชนัญชัชกานนท์ (บ.ก.), กระบวนทัศน์มหาวิทยาลัยไทยบนความท้าทาย
////////ของเอเชียปacific (น. 119-121). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

แบบออนไลน์

ชื่อผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์) ./ชื่อเรื่อง./ชื่อ Proceedings หรือชื่องานประชุม
////////(น. หรือ p. หรือ pp. เลขหน้า) ./สถานที่จัดงาน/ประเทศ./สืบค้นจาก หรือ Retrieved from/URL or DOI

ภูเบศร์ สันติสุข, สิริภาพ ภูมิภูติกุล, และจารุวรรณ ทองสนิท โอคุมูระ. (2563). *การสกัดเอนไซม์ไลเปส
////////และโปรตีนจากใบชาจากแบคทีเรียกรดแลคติก*. การประชุมวิชาการระดับชาติ “นเรศวรวิจัยและนวัตกรรม”
////////ครั้งที่ 16 “NU Research Foresight: Beyond 30 years” (น. 48-61). มหาวิทยาลัยนเรศวร. ไทย. สืบค้นจาก
////////http://conference.nu.ac.th/nrc16/dFiles/nrc16full.pdf

8. Website

ผู้แต่ง./ (ปีพิมพ์) ./ชื่อบทความ./สืบค้น หรือ Retrieved วัน/เดือน/ปี./จาก หรือ from/http://www.xxxxx

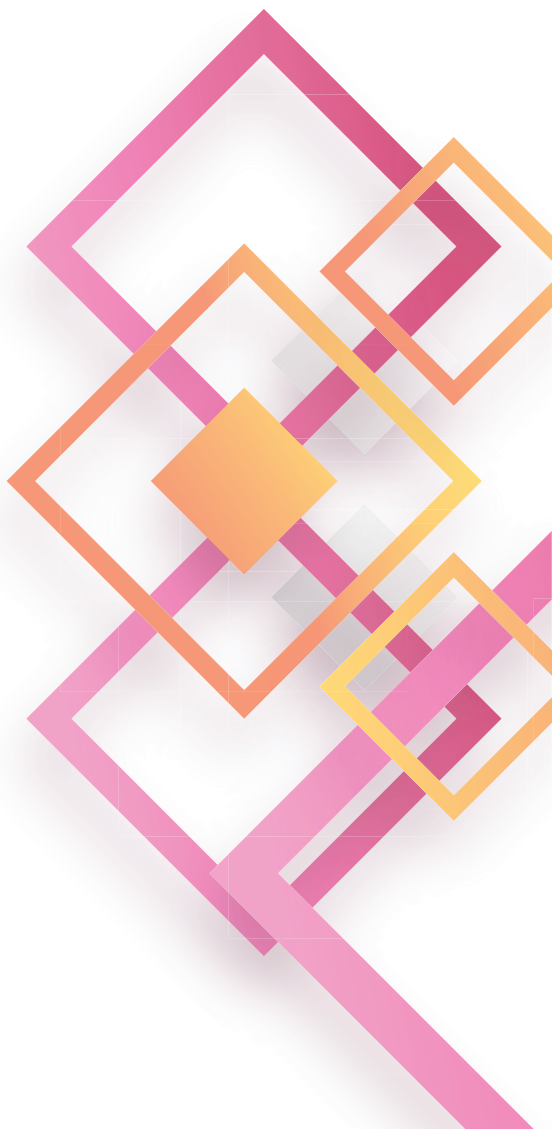
สรญา แสงเย็นพันธ์. (2563). *พฤติกรรมสุขภาพ*. สืบค้น 18 กันยายน
////////2563, จาก https://www.nupress.grad.nu.ac.th/behavior

สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร. (2563). *การวิจัยเชิงคุณภาพ*. สืบค้น 12 ตุลาคม
////////2563, จาก https://www.nupress.grad.nu.ac.th/qualitative-research/

Healey, R.G. (2011). *The History of Policy Analysis*. Retrieved 24 March 2019
////////from https://econ.duke.edu/uploads/media_items/what-is-the-history
////////-of-policy-analysis-9-2011.original.pdf

เอกสารอ้างอิง

- บุญทา วิศวไพศาล. (ม.ป.ป). *มนุษยศาสตร์สาร*. สืบค้น 18 กันยายน 2562, จาก <http://journal.human.cmu.ac.th/files/form2.pdf>
- คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (ม.ป.ป). *การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหาตามหลักเกณฑ์ APA*. สืบค้น 18 กันยายน 2562, จาก http://www.jba.tbs.tu.ac.th/files/APA_Style.pdf
- American University of Sharjah. (n.d.). *APA 6th Edition Citation Style*. Retrieved September 18, 2019, from <https://aus.libguides.com/apa/apa-website>
- Himmelfarb Health Sciences Library. (n.d.). *APA Citation Style*, 6th edition. Retrieved September 18, 2019, from <https://guides.himmelfarb.gwu.edu/APA>



กำหนดการเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ

ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน

ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม

บทความที่ตีพิมพ์ในวารสารนี้ จะได้รับการพิจารณา และการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review Process) ในสาขาที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 2 ท่าน ต่อ 1 บทความ ในลักษณะ Double-blind peer review วารสารมีขั้นตอนดำเนินการจัดพิมพ์ดังนี้

1. กองบรรณาธิการจะตรวจสอบความสมบูรณ์และถูกต้องของต้นฉบับ
2. จัดส่งต้นฉบับให้ผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ในสาขาที่เกี่ยวข้อง อ่านประเมินต้นฉบับ

บทความละ 3 ท่าน

3. ส่งให้ผู้เขียนแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) สามารถอธิบายหรือชี้แจงข้อสงสัยผ่านบรรณาธิการ

4. กองบรรณาธิการตรวจสอบความถูกต้อง และจัดพิมพ์ต้นฉบับ
5. จัดส่งต้นฉบับให้กับโรงพิมพ์ ดำเนินการจัดทำรูปเล่ม
6. กองบรรณาธิการเผยแพร่วารสาร



วารสารวิชาการบัณฑิตศึกษาและสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
เลขที่ 27 ถนนอินใจมี ตำบลท่าอิฐ อำเภอเมือง จังหวัดอุดรดิตถ์ 53000

โทรศัพท์ : 055-416601 ต่อ 1649

โทรศัพท์สายตรง : 089-9617457

Website : <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/GRAURU>