



รูปแบบข้อมูล เนื้อหา และการใช้วิดีโอเพื่อสื่อสารด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่น ของประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์

Formats, Content, and Video Utilization in Communicating Local Identity of Thai Long-Boat Racing Traditions through Live Television and Online Program

ภาควิชา รัตนราช, คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.

Phakawat Rattanasaj. Communication Arts, Faculty of Management Science, Chandrakasem Rajabhat.

University Email: phakawat29@gmail.com

Received: 26 February 2025; Revised: 27 February 2025; Accepted: 27 May 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทย ในรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์ 2) ศึกษาเนื้อหา และวิธีการใช้วิดีโอเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์ และ 3) สร้างรูปแบบชุดข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลจากรายการถ่ายทอดสดประเพณีการแข่งขันเรือยาว ประจำปี พ.ศ.2566 และการสัมภาษณ์เชิงลึก จำนวน 16 คน ประกอบด้วย ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์และออนไลน์ 7 คน และผู้จัดประเพณีการแข่งขันเรือยาว 9 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาและแบบสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อนำข้อมูลมาจัดหมวดหมู่และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลโดยใช้เทคนิควิธีการวิจัยการวิเคราะห์เนื้อหาแบบอุปนัย และผลิตคลิปวิดีโอ และคู่มือแนะนำเผยแพร่ทางออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยทางโทรทัศน์ถูกกำหนดรูปแบบและวิธีการนำเสนอเนื้อหาที่มีคุณค่า ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนในการกำหนดเนื้อหา โดยพบข้อมูลด้านความรักภักดี ด้านวิถีชีวิตและวัฒนธรรม ด้านศาสนาและความเชื่อ ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น และด้านการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจ ส่วนออนไลน์จะถ่ายทอดสดทุกคู่การแข่งขัน ไม่จำกัดเวลา โดยพบข้อมูลด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ สนามแข่งขัน ท่อนปล่อยเรือ ร่องน้ำ เส้นชัย ตัวเรือ ลวดลายบนตัวเรือ ข้อมูลด้านการสื่อสารและเล่าเรื่อง คือ เล่าเรื่องเรือ เล่าเรื่องชุมชน และข้อมูลด้านวิถีชีวิตและวัฒนธรรม 2) เนื้อหาและวิธีการใช้วิดีโอทางโทรทัศน์ใช้แนวคิดการผลิตรายการกีฬาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรม กระบวนการผลิตรายการประกอบด้วย การคัดเลือกสนามแข่งขัน การเตรียมข้อมูล ทำสื่อบู ป กำหนดตารางการแข่งขัน และเตรียมอุปกรณ์ มีหลักการทำงาน คือ การถ่ายทอดกีฬาท้องถิ่นให้ดูเป็นสากล ใช้ระบบออกอากาศและกราฟิกที่ทันสมัย ส่วนออนไลน์ใช้แนวคิดเสมือนว่าผู้ชมเข้าไปนั่งอยู่ในสนามแข่งขัน ถ่ายทอดสดการแข่งขันตลอดทั้งวัน ระบบการทำงานไม่ซับซ้อน ระบบออกอากาศและกราฟิกไม่ยุ่งยาก และ 3) สร้างสื่อวีดิทัศน์ 2 เรื่อง คือ “อัตลักษณ์เรือยาวประเพณีไทย” และ “การนำเสนอข้อมูลด้านอัตลักษณ์เรือยาวประเพณีไทย” และสื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ เรื่อง “อัตลักษณ์ การถ่ายทอด เรือยาวประเพณีไทย”

คำสำคัญ : ประเพณี, เรือยาว, อัตลักษณ์ท้องถิ่น

Abstract

This qualitative research explores the representation and communication of local identity in the context of traditional Thai long boat races broadcast via television and online program. The objectives of the study are threefold: (1) to examine the structure and characteristics of local identity data sets embedded within live broadcasts of Thai long boat racing traditions; (2) to analyze the content and methods of video-based communication used to convey local identity through both television and online media; and (3) to develop a prototype model of local identity data sets suitable for integration into live broadcasts. Data were collected through two primary methods: content analysis of live broadcasts of long boat races in 2023 and in-depth interviews with 16 key informants. The research employed content presentation analysis and in-depth interview tools to collect data. The obtained information was then categorized and analyzed to identify relationships among data sets using an inductive content analysis approach. Additionally, a video clip and an instructional manual were produced and disseminated through online platforms.

The study found that the presentation of local identity in televised coverage of the Thai long boat racing traditions is characterized by a value-based content format, developed through participatory processes involving the local community. The key thematic categories identified include expressions of loyalty, traditional lifestyles and culture, religion and belief systems, local wisdom, and tourism and economic aspects. In the online format, every race is broadcast live without time restrictions. The online content prominently features local wisdom, such as information about the racing venue, boat launch buoys, water channels, finish lines, boat structures, and decorative patterns. Furthermore, the online narratives highlight both the boats and their respective communities, as well as elements of traditional lifestyle and cultural context. The content and production approach of the television broadcasts adopt a sports broadcasting framework infused with traditional and cultural storytelling. The production process involves selecting the racing venues, gathering background information, producing special features (scoops), scheduling race times, and preparing technical equipment. The guiding principle is to present local sports in a globally accessible manner, utilizing modern broadcast systems and graphics. In contrast, the online broadcast simulates the experience of spectators physically present at the venue, streaming races throughout the day primarily via online platforms. The production workflow for online content is straightforward, with simplified broadcast systems and graphics. As part of the media output, two video productions and one online publication.

Keyword: Tradition, Long-boat Racing, Local Identity

บทนำ

ประเพณีการแข่งขันเรือยาวเป็นประเพณีเก่าแก่ของไทยที่จัดขึ้นในหลายจังหวัดทั่วทุกภาคของไทย เป็นประเพณีที่มีบทบาทหน้าที่สำคัญต่อท้องถิ่น อาทิ เป็นกระเจกเงาสะท้อนวัฒนธรรม ให้การศึกษาต่อสมาชิกชุมชน ทำให้เกิดการยอมรับแบบแผนพฤติกรรมของสังคม และให้ความบันเทิงเพลิดเพลิน (รัตนา จันทร์เทวี่, 2559: 119) ในอดีตการแข่งขันเรือยาวมักจัดอยู่ในชุมชน เมือง หรือจังหวัด ต่อมาการคมนาคมสะดวกขึ้นจึงเริ่มเคลื่อนย้ายตัวเรือทางบกไปร่วมแข่งขันในจังหวัดใกล้เคียงหรือสนามแข่งขันที่มีชื่อเสียง ชาวบ้านก็จะเดินทางไปชมหรือเชียร์เรือที่ชื่นชอบ แต่ในปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารออนไลน์เข้ามามีบทบาทต่อการสื่อสารของมนุษย์ ทำให้การแข่งขันเรือยาวหลายสนามเริ่มถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์ ซึ่งได้รับความนิยมและมีผู้ติดตามจำนวนมาก อาทิ การแข่งขันเรือยาวหน้าวัดท่าหลวง จังหวัดพิจิตร การแข่งขันเรือยาวขึ้นโขนชิงธง จังหวัดชุมพร มีผู้ชมการถ่ายทอดสดพร้อมกันมากกว่าหนึ่งหมื่นคน

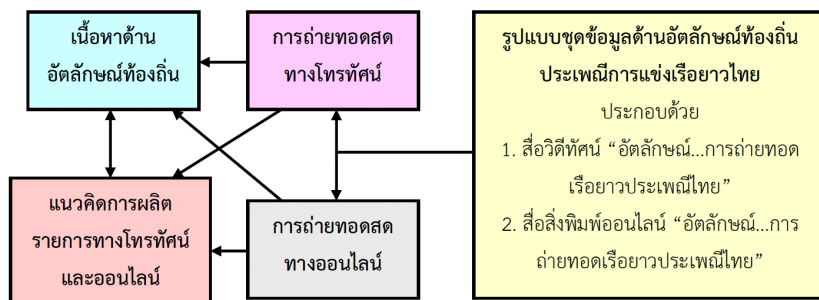
การถ่ายทอดประเพณีการแข่งขันเรือยาวจัดอยู่ในประเภทหนึ่งของรายการกีฬา (ณัฐรัฐวัฒน์ สุทธิโยธิน และเอกราช เก่งทุกทาง, 2554) ที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวที่แตกต่างจากกีฬาอื่น เป็นกีฬาพื้นบ้านที่มีรูปแบบการแข่งขันที่ปรับเปลี่ยนตามจารีตประเพณีของชุมชน บางสนามมีพิธีกรรม ความเชื่อ ค่านิยม และแบบแผนในการแข่งเรือ แต่บางสนามก็ไม่ปรากฏข้อมูลเหล่านี้ ปัจจุบันบางสนามจะรักษาบทบาทหน้าที่ และคุณค่าที่มีต่อชุมชนไว้ได้ (ฉลาดชาย รมิตานนท์, 2558: 38) บางสนามก็ปรับเปลี่ยนไปตามกาลเวลา บางสนามเพิ่มบทบาทหน้าที่ด้านการท่องเที่ยวหรือมุ่งเน้นเศรษฐกิจมากกว่าการรักษาอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ส่งผลถึงการลดบทบาทของพิธีกรรมต่าง ๆ หรือละทิ้งแก่นของประเพณีที่เป็นรากเหง้าของชุมชนลงไป คุณค่าของประเพณีที่เคยมีบทบาทหน้าที่ต่อชุมชนจึงถูกลดทอนจากรูปแบบดั้งเดิม (รัตนา จันทร์เทวี่, 2559: 118) ขณะเดียวกันก็ก่อเกิดบทบาทหน้าที่ใหม่ได้เช่นกัน

การถ่ายทอดสดประเพณีการแข่งขันเรือยาวในปัจจุบันเป็นที่นิยมมากกว่าในอดีต ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารและช่องทางการสื่อสารที่เข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้น ปัจจุบันจึงมีการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์ อาทิ รายการศึกเรือยาวชิงจ้าวสายน้ำ และรายการเรือยาวไทย มรดกไทย และออนไลน์ อาทิ เพจ TLB ถ่ายทอดสด และเพจ FC แฟนเรือยาว ที่ถ่ายทอดสดตลอดทั้งวันโดยใช้เสียงจากสนามแข่งขัน เมื่อกีฬาพื้นบ้านถูกถ่ายทอดทางสื่อโทรทัศน์และสื่อออนไลน์มากขึ้นจึงมีคำถามที่น่าสนใจว่า ข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่ปรากฏในรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์มีอะไรบ้าง มีเนื้อหาหรือวิธีการใช้วิดีโอ เพื่อถ่ายทอดข้อมูลเหล่านั้นอย่างไร และสามารถใช้โอกาสของการถ่ายทอดสดผ่านสื่อช่องทางต่าง ๆ นำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่น เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชนได้หรือไม่อย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์
2. เพื่อศึกษาเนื้อหา และวิธีการใช้วิดีโอเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์
3. สร้างรูปแบบชุดข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยที่เหมาะสมกับรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์

กรอบแนวคิด



ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้รูปแบบการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) มุ่งศึกษาข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีการแข่งขันเรียวไทยจากการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์ เพื่อนำเนื้อหามาสร้างรูปแบบชุดข้อมูลในรูปแบบของสื่อวีดิทัศน์และสื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ การกำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นประชากรที่เกี่ยวข้องกับงานประเพณีแข่งเรียวไทยจำนวน 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) ผู้ผลิตรายการถ่ายทอดสดงานประเพณีการแข่งขันเรียวไทยทางโทรทัศน์และออนไลน์ และ 2) ผู้จัดการประเพณีการแข่งขันเรียวไทยทั่วประเทศ เก็บข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลจากรายการถ่ายทอดสดประเพณีการแข่งขันเรียวไทย ประจำปี พ.ศ.2566 จำนวน 37 ตอน และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) จำนวน 16 คน ใช้วิธีคัดเลือกการแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) ประกอบด้วย ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ ได้แก่ รายการศึกเรียวชิงจ้าวสายน้ำ ทางสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส และรายการเรียวไทย มรดกไทย ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบก จำนวน 4 คน ผู้ผลิตรายการถ่ายทอดสดทางออนไลน์ ได้แก่ เพจ TLB เรียวไทยถ่ายทอดสด และเพจ FC แฟนเรียวออนไลน์ จำนวน 3 คน และผู้จัดการประเพณีการแข่งขันเรียวไทย ใช้วิธีคัดเลือกสนามแบบเฉพาะเจาะจงจากตัวแทนผู้จัดการประเพณีการแข่งขันเรียวไทยที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น และมีชื่อเสียงในวงกว้าง จำนวน 9 คน ได้แก่ ภาคเหนือ สนามวัดท่าหลวง จังหวัดพิจิตร, ภาคกลาง สนามคลองตาข่า จังหวัดสมุทรสาคร, ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สนามอำเภอสะตึก จังหวัดบุรีรัมย์, และภาคใต้ สนามคลองหัววังพังกัด จังหวัดชุมพร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ใช้แบบวิเคราะห์รายการเพื่อเปรียบเทียบแนวโน้มของกระบวนการคัดเลือกและนำเสนอเนื้อหาต้นฉบับอัตลักษณ์ท้องถิ่นในสื่อแต่ละประเภท โดยใช้หน่วยวิเคราะห์ในระดับรายเนื้อเรื่อง ใช้เกณฑ์การวิเคราะห์ด้านการเล่าเรื่อง ได้แก่ รูปแบบ และประเด็นการนำเสนอ และแบบสัมภาษณ์เชิงลึกในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ผลิตรายการ และผู้จัดการประเพณีการแข่งขันเรียวไทย โดยตรวจสอบคุณภาพของแบบสัมภาษณ์ด้านความตรงตามเนื้อหา ความตรงตามโครงสร้าง และความตรงตามเกณฑ์สัมพัทธ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ ข้อมูลปฐมภูมิในลักษณะข้อมูลเชิงคุณภาพจากการวิเคราะห์รายการถ่ายทอดสดและสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง และข้อมูลทุติยภูมิจากการค้นคว้าเอกสาร หนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดรายการกีฬา แนวคิดการผลิตรายการถ่ายทอดสด แนวคิดเรื่องประเพณี แนวคิดเรื่องการผลิตทางวัฒนธรรมและการสื่อความหมาย และแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ชุมชน เพื่อนำมาสร้างกรอบแนวคิด เครื่องมือ วิเคราะห์ข้อมูล และอภิปรายผล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างและวิเคราะห์รายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์ เพื่อนำข้อมูลมาจัดหมวดหมู่ และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูล โดยใช้เทคนิควิธีการวิจัยการวิเคราะห์เนื้อหาแบบอุปนัย โดยใช้หน่วยวิเคราะห์ในระดับรายเนื้อเรื่อง ใช้เกณฑ์การวิเคราะห์ ได้แก่ รูปแบบรายการ ประเด็นการนำเสนอด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่น และวิธีการใช้วิดีโอเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้

งานวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. **แนวคิดรายการกีฬา** รายการกีฬา คือ รายการที่ผลิตด้วยการนำภาพกิจกรรม หรือการถ่ายทอดสดกีฬาชนิดต่าง ๆ มาบรรจุไว้ในโทรทัศน์ ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ของผู้ผลิตให้เป็นรูปแบบเฉพาะตัว มีคุณค่าในด้านสร้างพลังใจในการทำงาน ให้ชีวิตมีความหวัง สร้างแรงบันดาลใจ สร้างความสามัคคี และสร้างการทำงานเป็นทีม (ณัฐธวัฒน์ สุทธิโยธิน และ เอกราช เก่งทุกทาง, 2554) ส่วนกลวิธีการนำเสนอรายการกีฬาทางออนไลน์ ณัฐพงศ์ สัมปหังสิต, 2565) กล่าวว่า ต้องมีเอกลักษณ์ด้านภาพ เสียง และถ่ายทอดเนื้อหาที่น่าสนใจ

2. **แนวคิดการผลิตรายการถ่ายทอดสดหรือสตรีมมิ่ง** การสตรีมมิ่ง คือ การถ่ายทอดสัญญาณภาพและเสียงโดยใช้เครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ตผ่านแพลตฟอร์มในรูปแบบต่าง ๆ อาทิ เฟซบุ๊ก ยูทูบ (ขวัญชนก กันภัย, 2565) กระบวนการสตรีมมิ่งประกอบด้วย ขั้นตอนก่อนสตรีมมิ่ง เป็นการกำหนดแนวความคิด ค้นหาข้อมูล ทำผังโครงสร้างรายการและบท เตรียมวัสดุและอุปกรณ์ และขั้นสตรีมมิ่ง เป็นการปฏิบัติงานตามตารางที่เตรียมไว้

3. **แนวคิดเรื่องประเพณี** ประเพณี คือ ความประพฤติของคนส่วนรวมที่ถือกันเป็นธรรมเนียม เป็นแบบแผนและสืบทอดกันมาจนเป็นพิมพ์เดียวกัน หรือเป็นวิถีแห่งการดำเนินชีวิตของสังคม มีความสำคัญในด้านเป็นวัฒนธรรมประจำชาติ สนับสนุนให้ประเทศเจริญรุ่งเรือง (กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม, 2552) ประเพณีจะแตกต่างกันไปตามสิ่งแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม และสังคม (दनัย ไชโยธธา, 2540) ประเพณีแข่งเรือยาวเป็นหนึ่งในประเพณีที่สนุกสนาน เพราะต้องใช้คนจำนวนมากและใช้ความสามัคคี (กริธา โมระมัต, 2550)

4. **แนวคิดเรื่องการผลิตทางวัฒนธรรมและการสื่อความหมาย** วัฒนธรรมเป็นผลจากระบบความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสังคม และมนุษย์กับธรรมชาติ สามารถจำแนกออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านจิตใจ ด้านสังคม และด้านวัตถุ มีการสั่งสมและสืบทอดจากคนรุ่นสู่รุ่น วัฒนธรรมมีลักษณะเฉพาะบริบทหรือเรียกว่าลักษณะเฉพาะท้องถิ่น มีพลวัตร มีการปรับตัว มีกระบวนการสร้างและผลิตซ้ำอยู่ตลอดเวลา (กาญจนา แก้วเทพ, 2557)

5. **แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ชุมชน** อัตลักษณ์ คือ คุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ลักษณะเฉพาะของตัวบุคคล สังคม ชุมชนหรือประเทศ อาทิ เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา (สุจรรยา โชติช่วง, 2554) อัตลักษณ์ท้องถิ่นเป็นสิ่งมนุษย์สร้างขึ้นจากกระบวนการทางสังคมและมีลักษณะเป็นพลวัต เป็นความสำคัญความคิดเห็น ความรู้สึกของคนที่มีต่อท้องถิ่น มีลักษณะเด่นเฉพาะตัว มีขั้นตอนในการสร้างและสืบทอดต่อกันมา

สรุปผลการวิจัย

1. **รูปแบบชุดข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์**

1.1 ชุดข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์ รายการโทรทัศน์มีเวลาถ่ายทอดสด 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ดังนั้นชุดข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่ปรากฏ จึงถูกกำหนดรูปแบบและวิธีการนำเสนอเนื้อหาอย่างรอบคอบ และใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนในการกำหนดเนื้อหา จากผลการวิจัย

พบข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่น ดังนี้ 1) ข้อมูลด้านความจงรักภักดี เนื่องจากการแข่งเรือยาวเป็นประเพณีและกีฬาที่มีการแข่งขันชิงถ้วยพระราชทานจากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และสถาบันพระมหากษัตริย์มากที่สุด และสนามแข่งเรือยาวหลายสนามได้ใช้พื้นที่ในโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ อาทิ อ่างเก็บน้ำ ฝ่ายคลองชลประทาน เป็นสนามจัดการแข่งขัน ดังนั้นวัตถุประสงค์ของประเพณีแข่งเรือยาวนอกจากจะอนุรักษ์ประเพณีท้องถิ่นแล้วยังเป็นการเทิดพระเกียรติ แสดงถึงความจงรักภักดี และสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณ 2) ข้อมูลด้านวิถีชีวิตและวัฒนธรรม ชาวไทยในอดีตมักใช้การเดินทางสัญจรทางน้ำ ทำให้หลายลุ่มน้ำมักจัดการแข่งเรือและสืบทอดต่อกันมาเป็นประเพณี ในระยะแรกชาวบ้านจะใช้เรือหาปลา เรือแม่ล เรือเล็กมาแข่งขันกันต่อมาจึงค่อย ๆ พัฒนาตัวเรือขึ้นตามภูมิปัญญาของท้องถิ่น 3) ข้อมูลด้านศาสนาและความเชื่อ สำหรับศาสนาและความเชื่ออยู่คู่กับการแข่งเรือมาตั้งแต่อดีต การแข่งเรือยาวหลายสนามมักจะเกี่ยวข้องกับวัดและวันสำคัญทางศาสนา รวมทั้งผูกโยงกับพิธีกรรม ความเชื่อต่าง ๆ เกี่ยวกับแม่น้ำหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ อาทิ ประเพณีแข่งเรือยาวจังหวัดน่าน จะแข่งขันในงานตานก๋วยสลากหรือถวายทานสลากภัต และมีความเชื่อเกี่ยวกับพญานาค จึงเห็นเรือ่นานมีหัวเรือเป็นหัวพญานาคเรียกว่า “หัวไอ้” ส่วนหางเรือเรียกว่า “หางวัน” เป็นหางของพญานาค ประเพณีแข่งเรือยาวสนามอำเภอเชียงใน จังหวัดอุบลราชธานี ต้องมีการทำพิธีไหว้ปูตาและแม่น้ำนางเรือและทำขวัญเรือก่อนนำเรือลงน้ำทุกปี 4) ข้อมูลด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเพณีแข่งเรือยาวเป็นกีฬาพื้นบ้านที่ไม่มีรูปแบบการแข่งขันสากล ไม่มีกติกาสากล ลักษณะการแข่งขันจะถูกปรับเปลี่ยนไปตามท้องถิ่น อาทิ ประเพณีแข่งเรือยาวสนามคลองหัววังพังก อำเภอมือง จังหวัดชุมพร ใช้การตัดสินเรือลำที่ชนะด้วยการชิงธง หรือเรียกว่า “ขึ้นโขนชิงธง” และการแข่งเรือบางสนามมักจะแบ่งประเภทเรือโบราณหรือเรือชุดเพื่ออนุรักษ์เรือดั้งเดิมไว้ 5) ข้อมูลด้านการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจ การจัดประเพณีแข่งเรือยาวนอกจากเป็นการส่งเสริมประเพณีแล้ว ยังมีการนำเสนอข้อมูลด้านการท่องเที่ยวและส่งเสริมเศรษฐกิจในชุมชนอีกด้วย โดยจัดทำเป็นสัปดาห์ออกอากาศช่วงเรือหยุดพักการแข่งขัน อาทิ ประเพณีแข่งเรือยาวสนามอำเภอสตึก จังหวัดบุรีรัมย์ นำเสนอผ้าทอมูลศรีคราม ประเพณีแข่งเรือยาวสนามอำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม นำเสนอความสวยงามของพระธาตุพนม

1.2 ชุดข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรายการถ่ายทอดสดทางออนไลน์ ในด้านออนไลน์จะแตกต่างจากโทรทัศน์ ทั้งนี้เพราะสามารถถ่ายทอดการแข่งขันเรือได้ตลอดทั้งวันและถ่ายทอดได้ทุกคู่การแข่งขันโดยไม่จำกัดเวลา เปรียบเสมือนกับผู้ชมเข้าไปนั่งอยู่ในสนามแข่งขันจริง เพียงแต่ผู้ชมการถ่ายทอดไม่สามารถเลือกชมบรรยากาศการแข่งขันได้ตามที่ต้องการ จากผลการวิจัยได้พบข้อมูลในด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่น ดังนี้ 1) ข้อมูลด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น สนามแข่งเรือส่วนใหญ่จะแข่งขันในคลองหรือแม่น้ำตามธรรมชาติ อาทิ แม่น้ำเจ้าพระยา แม่น้ำโขง แม่น้ำมูล บริเวณหน้าสถานที่สำคัญของพื้นที่หรือสถานที่ว่างที่ชาวบ้านสามารถรวมตัวกันได้ อาทิ บริเวณหน้าวัด หน้าตลาด หน้าส่วนราชการของท้องถิ่น วิธีการแบ่งร่องน้ำสำหรับแข่งเรือจะแบ่งออกเป็นสองร่องน้ำ เรียกว่าร่องน้ำแดงและร่องน้ำเงิน ซึ่งเชื่อว่ามาจากเรียกตามมุมแดงและมุมน้ำเงิน มีระยะทางการแข่งขัน 400-600 เมตร บางสนามอาจจะน้อยหรือมากกว่านี้ การแข่งเรือจะเริ่มต้นจาก “ทุ่นปล่อยเรือ” ซึ่งไม่มีมาตรฐานหรือข้อกำหนดใด ๆ ขึ้นอยู่กับภูมิปัญญาและวัสดุที่หาได้ในท้องถิ่น อาทิ ใช้แพ ใช้เรือเล็ก ใช้เรือขนาดใหญ่หรือเรือหาปลา การปล่อยเรือจะใช้สัญญาณเสียง อาทิ เสียงนกหวีด เสียงแตร เสียงปี่น หรือการสะบัดธงเป็นสัญญาณให้เรือพายไปตามร่องน้ำของตนเอง อุปกรณ์ที่ใช้แบ่งร่องน้ำมีการใช้หลายรูปแบบ อาทิ ใช้ทุ่นลอย ใช้สิ่งผูกกับโครงเป็นสัญลักษณ์แบ่งร่องน้ำ ส่วนการตัดสินเรือลำที่ชนะจะตัดสินจากเรือที่เข้าเส้นชัยได้ก่อน โดยใช้เชือกเป็นเครื่องมือตัดสิน ไม่ได้ใช้เซ็นเซอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ทันสมัย ส่วน “ตัวเรือ” ที่ใช้ในการแข่งขันจะมีทั้งเรือชุด เรือเสียบ หรือเรือประกอบ แบ่งได้เป็น 3 ส่วน คือ โขนหัวเรือ ลำเรือ และโขนท้ายเรือ และมีการวาดลวดลายบนตัวเรือเป็นเอกลักษณ์ของเรือลำนั้น

2) ข้อมูลด้านการสื่อสารและเล่าเรื่อง ผู้ที่ทำหน้าที่บรรยายการแข่งขันเรือให้สนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจ คือ “นักพากย์เรือ” ซึ่งการพากย์เรือเป็นสีสันของประเพณีการแข่งขันเรือยาว และอยู่คู่กับการแข่งเรือมาตั้งแต่อดีต ปัจจุบันนักพากย์เรือต้องทำหน้าที่เป็น “โฆษกสนาม” ด้วย เนื่องจากต้องเรียกเรือเข้าแข่งขัน ให้ข้อมูลเรือ เล่าประวัติเรือ และประกาศข่าวสารและข่าวบริการชุมชน วิธีการพากย์เรือต้องทำงานเป็นทีมเหมือนการส่งไม้ต่อกันในกีฬาวิ่งผลัด กล่าวคือ เมื่อเรือเริ่มออกจากทุนปล่อยนักพากย์คนแรกก็จะพากย์เรือที่กำลังพายออกมา ผ่านไปสักระยะหนึ่งนักพากย์เรือคนที่สองก็จะรับช่วงพากย์เรือต่อไป และนักพากย์คนที่ 3 คนที่ 4 หรือคนต่อ ๆ ไปก็จะรับช่วงต่อจนเรือพายเข้าเส้นชัย และ 3) ข้อมูลด้านวิถีชีวิตและวัฒนธรรม การแข่งเรือจำเป็นต้องมีชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม จะเห็นว่าในหลายสนามชาวบ้านที่ไม่ได้พายเรือก็จะออกมาเชียร์เรือหรือเป็น “กองเชียร์” ซึ่งมีทั้งกองเชียร์แบบจัดตั้งขึ้นเป็นหมู่คณะและกองเชียร์ที่รวมกลุ่มมาร่วมเชียร์กันเอง

2. เนื้อหา และวิธีการใช้วิดีโอเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์

2.1 เนื้อหาและวิธีการใช้วิดีโอเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์ ผู้วิจัยนำเสนอตามแนวคิดของรายการกีฬาพื้นบ้านโดยมีประเด็น ดังนี้ 1) แนวคิดการผลิตรายการศึกเรือยาวชิงจ้าวสายน้ำ ทางสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส มีแนวคิดนำเสนอกีฬาท้องถิ่นที่สืบทอดกันมาแต่โบราณที่ไม่ค่อยมีโอกาสดำเนินการถ่ายทอดสดทางสื่อมวลชน ส่วนแนวคิดการผลิตรายการเรือยาวไทย มรดกไทย ทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบก มีแนวคิดเพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมทางน้ำให้สูญหายไป และปลูกฝังเด็กและเยาวชนรุ่นใหม่ให้หวงแหนวัฒนธรรมของบรรพบุรุษ 2) วิธีการคัดเลือกสนาม รายการศึกเรือยาวชิงจ้าวสายน้ำจะคัดเลือกสนามที่มีอัตลักษณ์ มีประวัติการแข่งขันมายาวนาน ครบถ้วนการอนุรักษ์ ส่วนรายการเรือยาวไทย มรดกไทยจะคัดเลือกสนามที่มีความพร้อมด้านการถ่ายทอดสด และสนามที่อยู่ในความสนใจของผู้ชม 3) ด้านรูปแบบรายการ รายการโทรทัศน์ทั้ง 2 รายการ เริ่มต้นรายการด้วยสลับ ซึ่งจะมีทีมผลิตรายการลงไปถ่ายทำไว้ล่วงหน้า สลับจะเป็นช่วงที่บอกให้ผู้ชมทราบว่ารายการกำลังถ่ายทอดสดอยู่ที่ไหน จังหวัดใด ลักษณะของการแข่งขันเป็นอย่างไร เมื่อจบสลับแล้วจะเริ่มเข้าสู่การถ่ายทอดสดโดยผู้ดำเนินรายการภาคสนามหรือผู้บรรยายในห้องส่ง และเปลี่ยนไปใช้เสียงจากนักพากย์เรือเมื่อเรือเริ่มทำการแข่งขัน ในระหว่างถ่ายทอดสดจะค้นด้วยสลับจากผู้สนับสนุนรายการ สลับแนะนำแหล่งท่องเที่ยวและผลิตภัณฑ์จากชุมชน 4) วิธีการใช้วิดีโอ รายการโทรทัศน์ใช้หลักการถ่ายทอดสดเช่นเดียวกับการแข่งขันกีฬาอื่น โดยมีขั้นตอนดังนี้ 4.1) ขั้นตอนการผลิตรายการ ทีมผลิตรายการจะประสานงานกับฝ่ายจัดการแข่งขันเพื่อประสานงานด้านการเตรียมอุปกรณ์ เตรียมเอกสาร เตรียมพื้นที่จัดวางอุปกรณ์ กำหนดรายละเอียดของคู่มือที่เข้าแข่งขันเพื่อสรุปโปรแกรมการแข่งขัน 4.2) ขั้นตอนการผลิตรายการ ใช้ทีมงานและอุปกรณ์ที่มีมาตรฐานในระดับมืออาชีพ มีขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจน มีคู่มือการปฏิบัติงานในแต่ละฝ่าย และบุคลากรได้รับการอบรมและฝึกฝนทักษะการถ่ายทอดรายการกีฬาเป็นอย่างดี โดยปกติหากถ่ายทอดสดวันอาทิตย์ทีมผลิตรายการต้องเดินทางไปตั้งแต่วันพฤหัสบดีเพื่อสำรวจสภาพสนาม ระยะทางสนาม พื้นที่ตั้งกล้อง พื้นที่จอดรถ เพื่อเก็บข้อมูลนำมาวางแผนการทำงาน จำนวนกล้อง ประเภทของเลนส์ อาทิ การแข่งเรือที่จังหวัดชุมพร ช่างภาพรายการศึกเรือยาวชิงจ้าวสายน้ำกล่าวว่าต้องใช้กล้องทั้งหมด 12 ตัว เนื่องจากต้องถ่ายภาพในขณะที่นายหัวเรือกำลังขึ้นไปจับธงด้วย เพราะไฮไลต์สำคัญอยู่ที่การชิงธง ปัจจุบันรายการศึกเรือยาวชิงจ้าวสายน้ำใช้เครื่องมือที่ทันสมัยมาแสดงผล อาทิ เครื่องมือในการตรวจจับความเร็วลม ทิศทางของกระแสลม โดรนถ่ายภาพมุมสูง โดยรายการจะถ่ายทอดออกอากาศทางโทรทัศน์ สื่อออนไลน์ เว็บไซต์ www.thaipbs.or.th/LongBoat2023 และแอปพลิเคชัน VIPA ซึ่งสามารถรับชมมุมภาพได้หลายมุมพร้อมกัน (Multi-Views) ได้แก่ ภาพมุมสูง ภาพมุนักพากย์ ภาพมุนักพายเรือ และภาพมุมเส้นชัย ส่วนการถ่ายทอดสดรายการเรือยาวไทย มรดกไทยจะถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์เป็นหลัก

4.3) ขั้นหลังการผลิตรายการ รายการศึกเรือยาวศึกเรือยาวชิงจ้าวสายน้ำมีช่องทางออนไลน์และแอปพลิเคชันส่งผลให้ผู้ชมสามารถสื่อสารและพูดคุยกับผู้ผลิตรายการได้ทั้งช่วงการถ่ายทอดสดและหลังจบการถ่ายทอดสด มีการตัดต้นฉบับรายการเป็นคู่ ๆ เพื่อเผยแพร่ทางเฟซบุ๊ก ยูทูบ และดีท็อก ส่วนรายการเรือยาวไทยมรดกไทยจะนำต้นฉบับรายการทั้งหมดไปเผยแพร่ในยูทูบและเฟซบุ๊กหลังจบการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์

2.2 เนื้อหา และวิธีการใช้วิดีโอเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรายการถ่ายทอดสดทางออนไลน์ ในส่วนของออนไลน์ใช้วิธีการสร้างเพจในช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ และถ่ายทอดภาพและเสียงผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับชมได้บนสมาร์ตโฟนหรือคอมพิวเตอร์ โดยมีประเด็นดังนี้ 1) แนวคิดการผลิตรายการ เพจ TLB ถ่ายทอดสด มีจุดเริ่มต้นจากการสร้างเว็บไซต์ชุมชนเรือยาว www.thailongboat.com ปัจจุบันถ่ายทอดสดประมาณ 30 สนามต่อปี ส่วนเพจ FC แฟนเรือยาว มีจุดเริ่มต้นจากการถ่ายทอดเรือยาวให้หลวงพ่อดตะเคียนเลื่อน จังหวัดนครสวรรค์ได้รับชม ต่อมาในปี พ.ศ.2559 จึงจัดตั้งเพจขึ้นมา 2) ช่องทางออกอากาศ เพจ TLB ถ่ายทอดสด ออกอากาศทางเฟซบุ๊กแฟนเพจ “TLB ถ่ายทอดสด” ส่วนเพจ FC แฟนเรือยาว ออกอากาศทางเฟซบุ๊ก ยูทูบ และดีท็อก ชื่อ “FC แฟนเรือยาว” 3) รูปแบบรายการ จะถ่ายทอดสดการแข่งขันทางออนไลน์ทั้งวันตั้งแต่ต้นจนจบการแข่งขัน เริ่มตั้งแต่พิธีเปิดการแข่งขันจนถึงช่วงมอบรางวัล โดยใช้สัญญาณเสียงจากสนามแข่งขันทั้งหมด 4) วิธีการใช้วิดีโอ มีขั้นตอนดังนี้ 4.1) ขั้นก่อนการผลิตรายการ หลังจากฝ่ายจัดการแข่งขันติดต่อทีมงานไปถ่ายทอดสดแล้ว ทีมผลิตรายการจะลงไปสำรวจลักษณะของสนามแข่งขัน ประเภท รางวัล จำนวนเรือที่เข้าแข่งขัน เพื่อนำข้อมูลที่น่าสนใจมาประชาสัมพันธ์ทางเพจ ต่อมาจึงสำรวจสถานที่เพื่อเตรียมอุปกรณ์สตรีมมิ่ง คอมพิวเตอร์ กล้อง โดยเพจ TL Bถ่ายทอดสด ใช้กล้องจำนวน 3 ตัว ส่วนเพจ FC แฟนเรือยาว ใช้กล้องจำนวน 5 ตัว หากเป็นสนามแข่งขันที่เคยถ่ายทอดมาก่อนแล้วอาจจะลดขั้นตอนการสำรวจสนามลง หลังจากทราบข้อมูลเบื้องต้นทีมผลิตจะเดินทางมาถึงสนามก่อนการแข่งขันหนึ่งวันเพื่อวางสายสัญญาณอินเทอร์เน็ต สายสัญญาณภาพ สายสัญญาณเสียง กำหนดจุดติดตั้งกล้องให้ครอบคลุมทั้งสนาม ติดตั้งอุปกรณ์สตรีมมิ่ง ได้แก่ คอมพิวเตอร์ สวิตเซอร์ มิกเซอร์ และโปรแกรมสตรีมมิ่ง 4.2) ขั้นผลิตรายการ ใช้แนวคิดการสื่อสารให้เสมือนว่าผู้ชมกำลังนั่งดูอยู่ในสนาม โดยกำหนดจุดติดตั้งกล้อง 4 ตำแหน่งทั่วสนาม คือ ตำแหน่งเรือปล่อย ตำแหน่งกลางสนาม ตำแหน่งเส้นชัย และตำแหน่งนักพายเรือ 4.3) วิธีการถ่ายทอดสด เพจ TLB ถ่ายทอดสด ใช้หลักการสร้างความเข้าใจและการทำงานเป็นทีมเนื่องจากทำงานด้วยกันมานาน ส่วนเพจ FC แฟนเรือยาวไม่ได้มีข้อกำหนดวิธีการทำงานไว้อย่างชัดเจน แต่จะให้อิสระกับช่างภาพแต่ละคนเลือกมุมภาพที่ดีที่สุด ช่างภาพจึงต้องมีทักษะการถ่ายภาพที่ดี มีทักษะการประเมินคู่เรือว่าสนุกสู้หรือไม่ และจะเลือกมุมภาพอย่างไร อาทิ หากเรือคู่ใดจะมีการจับโทษเรือ หรือการชกให้เห็นการเคาะเรือ หรือจับเรือแต่ละลำทั้งร่อนน้ำแดงและร่อนน้ำเงิน แต่หากเรือทั้งห่างกันมากก็จะจับภาพกว้างให้เห็นระยะห่างของเรือ ในขณะเดียวกันช่างภาพต้องฟังเสียงของนักพายเรือด้วย เนื่องจากภาพที่ออกอากาศต้องสอดคล้องกับเสียงของนักพายเรือ อาทิ หากนักพายเรือใช้น้ำเสียงสูง จังหวะเสียงรวดเร็ว อารมณ์ตื่นเต้น ลักษณะการถ่ายภาพก็จะเน้นการชกหรือภาพโคลสอัพ หากนักพายเรือเปลี่ยนเป็นการใช้น้ำเสียงปกติ จังหวะเสียงช้า อาจเลือกใช้ภาพมุมกว้างแทน ด้านขนาดภาพที่ใช้ถ่ายทอดสดมี 2 ขนาด คือ ภาพมุมกว้างเป็นมุมภาพที่ถ่ายให้เห็นเรือสองลำกำลังแข่งขันกัน เพื่อให้ผู้ชมทราบว่าเรือลำใดนำอยู่มากน้อยเพียงไร และภาพโคลสอัพเป็นภาพระยะใกล้ ภาพสำคัญ หรือภาพไฮไลต์ของการแข่งขัน อาทิ จังหวะที่คนนำพายเร่งจังหวะของฝีพาย โดยการใช้ด้ามพายเคาะกราบเรือ ช่างภาพและสวิตเซอร์ต้องทำงานประสานกัน เพราะสวิตเซอร์จะตัดภาพสลับไปมาระหว่างการแข่งขัน รวมทั้งช่างภาพยังต้องหามุมภาพอื่น ๆ ที่น่าสนใจเพื่อเล่าเรื่องราวของการแข่งขันได้ อาทิ ภาพผู้ชม ภาพกองเชียร์ที่กำลังรอลุ้นผลการแข่งขัน หรือภาพบรรยากาศอื่น ๆ และ 5) ขั้นหลังการผลิตรายการ ทั้งสองเพจมีระบบการจัดการข้อมูลในระหว่างถ่ายทอดสดและการควบคุมเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม อาทิ การพนัน คำหยาบคาย

3. สร้างรูปแบบชุดข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยที่เหมาะสมกับรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์

ผู้วิจัยสร้างรูปแบบชุดข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยที่เหมาะสมกับรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์ เริ่มจากขั้นตอนการพัฒนากลยุทธ์การสื่อสาร เป็นการนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาข้อมูล เนื้อหาและวิธีการใช้วิดีโอเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น มาจัดทำเป็นชุดข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่น ในลักษณะของคลิปวิดีโอที่สามารถแสดงผลได้ในคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ เรื่องที่ 1 คือ “อัตลักษณ์...เรือยาวประเพณีไทย” และเรื่องที่ 2 คือ “การนำเสนอข้อมูลด้านอัตลักษณ์...เรือยาวประเพณีไทย” และสื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ ชื่อ “อัตลักษณ์...การถ่ายทอด เรือยาวประเพณีไทย” มีช่องทางการสื่อสาร คือ เฟซบุ๊กแฟนเพจ FC แฟนเรือยาว TLB เรือยาวถ่ายทอดสด และยูทูปช่องสื่อชุมชน

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้อภิปรายผลตามประเด็นดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์

ประเพณีแข่งเรือยาวเป็นกีฬาที่นิยมแข่งขันกันในกลุ่มชุมชน อำเภอ จังหวัดทั่วประเทศและทั่วทุกภาคของประเทศไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ปัจจุบันกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม (2567) ได้ขึ้นทะเบียนการแข่งขันเรือให้เป็นการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติประเภทกีฬาพื้นบ้าน ลักษณะ/สาขาการเล่นพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้านและศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว เมื่อปี พ.ศ.2557 เมื่อเรือยาวถูกถ่ายทอดสดการแข่งขันในรูปแบบของรายการกีฬาทางโทรทัศน์และออนไลน์ การแข่งขันเรือยาวจึงเป็นรายการกีฬารูปแบบหนึ่ง ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชุมชนท้องถิ่น หรือเรียกว่า “กีฬาพื้นบ้าน” มีบทบาทหน้าที่เผยแพร่ประเพณีและวัฒนธรรมการแข่งขันเรือ และเป็นแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นให้คนรุ่นหลัง ซึ่ง สจ๊วต ฮอลล์ (Hall, 1980) กล่าวว่า การที่เราได้สัมผัสวัฒนธรรมหนึ่งแห่งย่อมมีผลต่อสิ่งอื่น ๆ อาทิ การทำงาน การดำรงชีวิต การมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง สอดคล้องกับ จุฑาพรรค์ ผดุงชีวิต (2550) กล่าวว่า วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงปัจเจกบุคคลในสังคมให้เข้ากับโครงสร้างของสังคม แต่วัฒนธรรมไม่ได้เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ ต้องเกิดจากการเรียนรู้และการถ่ายทอดต่อกันมาในลักษณะการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม (Cultural reproduction) ด้วยเหตุนี้การถ่ายทอดทางโทรทัศน์ จึงเป็นเครื่องมือหนึ่งในการบันทึกวัฒนธรรมของท้องถิ่นในรูปแบบของวิดีโอ ที่สามารถนำกลับมาดูซ้ำได้และสมจริง ซึ่งเรมอนต์ วิลเลียมส์ (Williams, 1981) กล่าวว่า วัฒนธรรมที่มีชีวิตอยู่ (Lived culture) ในช่วงเวลาหนึ่งและสถานที่หนึ่ง จะมีเฉพาะคนที่อยู่ในช่วงเวลาและสถานที่นั้นที่เข้าใจและสัมผัสวัฒนธรรมดังกล่าวได้ และสามารถบันทึก (Recorded culture) ให้เป็นวัฒนธรรมแห่งยุคสมัยได้

จากผลการศึกษาข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์ พบว่า มีข้อมูลที่เหมือนกัน คือ ด้านวิถีชีวิตและวัฒนธรรม และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น แต่มีรายละเอียดของข้อมูลที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ข้อมูลด้านวิถีชีวิตและวัฒนธรรมในโทรทัศน์ จะมีสื่อบนเนื้อหาที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิตของคนในลุ่มน้ำต่าง ๆ การใช้ภูมิปัญญาเกี่ยวกับการแข่งเรือ การประกอบพิธีกรรมและความเชื่อเกี่ยวกับเรือ ซึ่งแตกต่างจากข้อมูลในออนไลน์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันเรือที่เน้นความสนุกสนานและการเล่าเรื่องจากนักพากย์เรือเป็นหลัก ด้วยเหตุว่ารายการโทรทัศน์ใช้ทีมผลิตรายการที่เป็นมืออาชีพจึงนำเสนอข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้รอบด้าน หลากมิติ และลุ่มลึก สอดคล้องกับงานวิจัยของ พรชัย ฉันทวิเศษลักษณ์ (2559)

ที่กล่าวว่า หนึ่งในปัจจัยการผลิตรายการโทรทัศน์ คือ ความเป็นมืออาชีพของคน (Man) แตกต่างจากออนไลน์ที่มีความพร้อมด้านบุคลากร งบประมาณ และเวลาน้อยกว่า ส่วนข้อมูลที่ต่างกันประกอบด้วย ด้านความจริงภักดี เนื่องจากรายการโทรทัศน์จะนำเสนอสรุปและให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสถาบันพระมหากษัตริย์ในมิติการพัฒนาต่าง ๆ ส่วนด้านการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจ รายการโทรทัศน์จะมีสรุปนำเสนอผลิตภัณฑ์ชุมชนหรือสถานที่ท่องเที่ยว ส่วนด้านการสื่อสารและเล่าเรื่องจะ ปรากฏในรายการออนไลน์ เนื่องจากการแข่งเรือมีการหยุดพักการแข่งขันเป็นระยะ สนามจึงว่างไม่มีเรือเข้าแข่งขัน นักพากย์เรือหรือโฆษกสนาม จึงมีช่วงเวลาในการเล่าประวัติเรือ ประวัติฝีพาย ประวัติศาสตร์ของสนามแข่งขัน ความเชื่อของชุมชน เรื่องเล่าที่น่าสนใจ วรรณกรรมมุขปาฐะ รวมถึงประกาศข่าวบริการชุมชนได้มากกว่า (ภควัต รัตนราช, 2560)

แนวทางนำเสนอข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรายการถ่ายทอดสดทางออนไลน์ ใช้วิธีสตรึมมิง ซึ่งมีข้อดี คือ สามารถถ่ายทอดสดได้ทั้งวัน สามารถนำเสนอเนื้อหาเพื่อประชาสัมพันธ์ให้เกิดประโยชน์แก่ท้องถิ่นในด้านอื่น ๆ ได้ มีขั้นตอนเริ่มต้นจากชุมชนต้องสำรวจอัตลักษณ์ของตนเอง ต่อมาจึงนำเสนอเนื้อหาด้านอัตลักษณ์ในการถ่ายทอดสด โดยให้นักพากย์เรือเป็นผู้สื่อสารข้อมูลดังกล่าว การสื่อสารรูปแบบนี้สามารถทำได้ง่ายเพราะอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ถ่ายทอดได้โดยใช้สัญลักษณ์ผ่านภาษา การพูด การเล่า (จุฑาพรรธน์ ผดุงชีวิต, 2550) แต่การเล่าเรื่องโดยใช้เสียงจากนักพากย์โดยไม่มีภาพประกอบ อาจจะดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ยาก ดังนั้นนักพากย์เรือจึงต้องมีทักษะการเล่าเรื่องที่ดี มีศิลปะการพูดที่ดึงดูดใจคน สอดคล้องกับแนวคิดของ Whannel (1992) ที่กล่าวว่า ผู้บรรยายกีฬาเป็นผู้ถ่ายทอดศิลปะและอาศัยการแสดงละคร (Drama) ในรูปแบบการเล่าเรื่อง (Narrative) และการแสดงออกทางอารมณ์ นอกจากนี้การใช้สรุปและการจัดนิทรรศการ ก็สามารถดึงดูดผู้ชมในสนามแข่งขันได้เช่นกัน

2. เนื้อหา และวิธีการใช้วิดีโอเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์

2.1 เนื้อหา และวิธีการใช้วิดีโอเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรายการถ่ายทอดสดทางออนไลน์ สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอสได้นำรูปแบบการถ่ายทอดสดรายการกีฬาสาธิตมาใช้กับกีฬาพื้นบ้านของไทย ใช้อุปกรณ์ที่ทันสมัย ทีมผลิตรายการเป็นมืออาชีพ เพื่อยกระดับกีฬาพื้นบ้านของไทยให้เป็นสากล ซึ่ง ศุภศิลาปี กุลจิตต์เจี๊วงค์ (2559) กล่าวว่า กีฬาแต่ละประเภทจะมีลักษณะเนื้อหาเฉพาะและถูกกำหนดรูปแบบโดยกฎกติกาการแข่งขันของกีฬานั้น แต่การแข่งเรือยาวมีความแตกต่างจากนี้ ซึ่งผู้วิจัยเรียกว่า “รายการกีฬาเรืออัตลักษณ์ไทย” เนื่องจากมีความเป็นอัตลักษณ์ของคนไทยท้องถิ่นผสมอยู่ในการแข่งขันกีฬา และผูกโยงเข้ากับวัฒนธรรมของชุมชน ตามที่ มัชฌิมา ภูมิเจริญ (2567) ได้กล่าวว่า รูปแบบของการแข่งเรือยาวมีทั้งรูปแบบกีฬาที่มีกฎกติกาชัดเจน และรูปแบบประเพณีดั้งเดิมไม่มีการกำหนดกติกา แต่ในงานวิจัยนี้พบว่าเมื่อการแข่งขันเรือยาวถูกนำมาถ่ายทอดทางโทรทัศน์แล้ว ได้มีการนำทั้งสองรูปแบบมาผสมผสานกัน ทั้งนี้เพราะการถ่ายทอดสดการแข่งขันเรือยาว จะค้นหาอัตลักษณ์ของชุมชนที่โดดเด่นมานำเสนอด้วย เนื่องจากว่าเป็นหนึ่งในจุดขายสำคัญที่จะสร้างความแตกต่างจากการแข่งขันในสนามอื่น ๆ อาทิ การถ่ายทอดเรือประเภทพื้นบ้าน ในขณะเดียวกันก็ยังมี การนำเสนอแหล่งท่องเที่ยวใหม่ ๆ สิ่งที่น่าสนใจในชุมชน จึงถือว่าการถ่ายทอดการแข่งขันเรือยาวนอกจากเป็นการอนุรักษ์ประเพณีแล้ว ยังมีบทบาทส่งเสริมการท่องเที่ยวอีกทางหนึ่งด้วย

เนื้อหาด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในรายการโทรทัศน์จะพบได้ 2 ลักษณะ คือ 1) สรุปที่ออกอากาศในช่วงถ่ายทอดสด อาทิ สรุปเล่าเรื่องความเป็นมาของประเพณี รูปแบบการแข่งขัน และ 2) การบรรยายโดยผู้บรรยายกีฬาที่จะสอดแทรกเรื่องราวที่น่าสนใจ กระตุ้นความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับเรือยาวและท้องถิ่น โดยกลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นสามารถทำได้โดย “การเล่าเรื่อง” (Storytelling) เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่มีอิทธิพลในการดึงดูดผู้ชม

และสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมได้ รวมถึงการเล่าเรื่องจะช่วยเชื่อมโยงประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้ชมจะได้รับ (Shain, H., 2023) ได้แก่ การถ่ายทอดอารมณ์การแข่งขัน การอธิบายลักษณะของการแข่งขัน การสร้างการมีส่วนร่วม และการสร้างการตลาดของกีฬา นอกจากนี้การเล่าเรื่องยังสามารถสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจและมีคุณค่าเชิงข้อมูล ในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้ชม และสร้างความสัมพันธ์ทางอารมณ์และชุมชนที่เรื่องเล่าเหล่านั้นสร้างขึ้นด้วย

วิธีการผลิตรายการโทรทัศน์ แม้ว่าเรื่องยาวจะเป็นกีฬาท้องถิ่นไม่มีกติกายาวตัว แต่ทีมผลิตรายการโทรทัศน์ได้นำสิ่งนี้มาเป็นโจทย์สำคัญในการถ่ายทอดกีฬาท้องถิ่นให้ดูเป็นสากล ซึ่งยึดหลักการเกี่ยวกับการถ่ายทอดกีฬาโอลิมปิก มีคู่มือการทำงานชัดเจน มีการใช้เครื่องมือทันสมัย อาทิ ใช้อุปกรณ์ตรวจจับความเร็วลม ทิศทางของกระแสน้ำ การถ่ายภาพมุมสูง การใช้กราฟิกเพื่ออธิบายลักษณะของสนามแข่งขัน สอดคล้องกับแนวคิดของ Swapnil Raje (Swapnil Raje, 2025) ที่กล่าวถึงแนวโน้มของเทคโนโลยีการผลิตรายการกีฬาในปี ค.ศ.2025 ว่าจะใช้เทคโนโลยีด้านกราฟิกและการแสดงผลแบบเรียลไทม์ ทำให้ผู้ผลิตรายการกีฬาต้องสร้างสรรค์วิธีการใหม่ ๆ อาทิ การเพิ่มจำนวนบุคลากร การใช้กราฟิก 3 มิติ การนำเสนอสถิติเชิงลึก การใช้ผู้บรรยายมืออาชีพ และการใช้เทคโนโลยี AR ร่วมกับการใช้แอปพลิเคชันสำหรับการเผยแพร่เนื้อหาโดยตรง เช่นเดียวกับ Peyton Smith (Smith, P., 2021) ที่อธิบายว่าผู้ผลิตรายการควรจัดทำแผนด้านเนื้อหาและกราฟิก การให้ความสำคัญกับผู้ชมในการเลือกรับชม อาทิ การเลือกมุมกล้อง การเลือกข้อมูลสถิติที่ต้องการแสดง หรือการเรียกดูรีเพลย์ได้ตามต้องการ

กลยุทธ์การผลิตรายการโทรทัศน์ได้ออกอากาศรายการคู่ขนานทั้งออนแอร์และออนไลน์ ตามแนวคิดนวัตกรรมเชิงเนื้อหา เพื่อเพิ่มทางเลือกในการรับชมให้มากขึ้น มีการพัฒนารูปแบบการเล่าเรื่องข้ามสื่อ โดยใช้วิธีการขยายเนื้อหาจากโทรทัศน์มาสู่ออนไลน์ด้วยกลยุทธ์ 2 ลักษณะ คือ 1) กลยุทธ์ด้านการแตกประเด็นจากรายการโทรทัศน์ เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมและช่องทางการรับชมย้อนหลัง โดยรายการศึกเรือยาวชิงจ้าวสายน้ำมีช่องทางติดตามทางออนไลน์ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ ดิกด็อก และช่องทางการชมรายการย้อนหลังทางเว็บไซต์ และแอปพลิเคชัน VIPA รวมทั้งสร้างช่องทางการสื่อสารให้ผู้ชมสามารถสื่อสารและพูดคุยกันได้ทั้งช่วงการถ่ายทอดสดและหลังการถ่ายทอดสด สอดคล้องกับ Jerome Katz (Katz, J., 2024) ที่กล่าวถึงรายการกีฬาในปัจจุบันว่า เนื้อหาและช่องทางการเผยแพร่ทางแพลตฟอร์ม Over-the-Top (OTT) มีส่วนสำคัญ เพราะทำให้รายการสามารถเชื่อมต่อกับแฟนกีฬาได้โดยตรง และสร้างชุมชนที่มีความชื่นชอบในสิ่งเดียวกันได้ และ 2) กลยุทธ์ด้านความแตกต่างของเนื้อหาและการเล่าเรื่องด้วยภาพ กราฟิก และวิดีโอ โดยนำรายการทั้งหมดที่ได้ถ่ายทอดสดไปแล้วมาแบ่งคู่การแข่งขันออกเป็นคู่ เพื่อให้คลิปสั้นลงสามารถเผยแพร่ในช่องทางออนไลน์ได้ และประมวลภาพไฮไลต์การแข่งขันทั้งหมด สอดคล้องกับ สกุลศรี ศรีสารคาม (2561) ที่กล่าวถึงวิธีการขยายเนื้อหาจากโทรทัศน์มาสู่สื่อสังคมว่าการวางแผนเนื้อหาที่มีกลยุทธ์หลักประกอบด้วย การแตกประเด็นจากรายการโทรทัศน์ เป็นรูปแบบในการเล่าเรื่องเพื่อให้เข้าถึงผู้ชมและสร้างปฏิสัมพันธ์ได้ และความแตกต่างของเนื้อหาและการเล่าเรื่องด้วยภาพ กราฟิก และวิดีโอ นำเอาเนื้อหาจุดเล็ก ๆ ในรายการมาเล่าเพิ่มเติมให้ผู้ชมได้ชมเนื้อหา ซึ่งทำให้ยอดวิว ยอดไลค์ การปฏิสัมพันธ์เพิ่มขึ้น

2.2 เนื้อหา และวิธีการใช้วิดีโอเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรายการถ่ายทอดสดทางออนไลน์ รายการออนไลน์จะถ่ายทอดการแข่งขันเรือยาวตลอดการแข่งขัน หากเปรียบเทียบกับรายการโทรทัศน์ คือ รายการเรียลลิตี้ แต่รูปแบบรายการออนไลน์จะไม่พบเห็นกระบวนการคิดสร้างสรรค์เนื้อหาให้น่าสนใจมากนัก เนื่องจากรูปแบบการแข่งขันเรือยาวจะใช้รูปแบบเดิม ทำให้วิธีการถ่ายทอดสด จึงเหมือนกันในทุกสนาม แตกต่างจากงานวิจัยของ รักชิณา ปิยะเจริญทรัพย์, ญัฐวิวัฒน์ สุทธิโยธิน, และ สันทัด ทองรินทร์ (2561) ที่กล่าวว่า การสร้างสรรค์รายการเรียลลิตี้ ผู้ผลิตรายการต้องสร้างความแตกต่าง และความโดดเด่นของรายการตนเอง

มีความคิดสร้างสรรค์ เพราะการสร้างสรรค์เป็นหัวใจของการผลิตรายการโทรทัศน์ ในประเด็นนี้สามารถอธิบายได้ว่า รายการเรียลลิตีทางโทรทัศน์เป็นรายการที่นำเสนอความจริงในรูปแบบของความบันเทิง จึงต้องนำความจริงมาสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ ให้น่าสนใจ แต่รายการ “เรียลลิตีในกีฬา” เป็นรายการที่นำเสนอความจริงควบคู่กับความบันเทิงเช่นเดียวกัน แต่ความบันเทิงอยู่ในลักษณะของความจริงของรายการกีฬาที่มีผลแพ้ชนะอย่างแท้จริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์ (2559) กล่าวว่า สิ่งที่ทำให้รายการกีฬามีความแตกต่างกับเนื้อหาการรูปแบบอื่น ๆ คือ เนื้อหาของรายการกีฬานั้นไม่สามารถคาดเดาผลการแข่งขันได้

วิธีการผลิตรายการกีฬาพื้นบ้านทางออนไลน์หรือเรียกว่า “สตรีมมิ่ง” ถือว่าเป็นสื่อที่ทรงพลังที่สุดในการเข้าถึงและการมีส่วนร่วมของผู้ชม ปัจจุบันมีการนำนวัตกรรมมาใช้ในการถ่ายทอดสดทำให้ระบบนิเวศสื่อมีความซับซ้อนมากขึ้น (Price, D., 2024) ซึ่งสรุปได้ดังนี้ 1) วิธีการเตรียมการถ่ายทอดกีฬาพื้นบ้าน ประกอบด้วย การทำความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับกีฬาพื้นบ้านให้ชัดเจน ทำความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการสตรีมมิ่ง ทำความเข้าใจความสำคัญและเทคนิคของการสตรีมมิ่ง อาทิ การใช้มุมกล้อง การดูภาพรีเพลย์ (Slow-motion replays) การใส่กราฟิกและคำบรรยาย (Cinedeck blog, 2025) การจัดตั้งทีมสตรีมมิ่ง และการเลือกใช้อุปกรณ์และเทคโนโลยีที่เหมาะสม 2) วิธีการผลิตรายการกีฬาพื้นบ้าน มี 4 ขั้นตอนดังนี้ 2.1) การเตรียมทีมสตรีมมิ่ง ประกอบด้วย ผู้กำกับ ผู้ควบคุมการผลิต ช่างภาพ ผู้ควบคุมเสียง ผู้ควบคุมกราฟิก และผู้ควบคุมรีเพลย์ ทีมผลิตรายการที่ดีต้องมีทักษะการใช้งานอุปกรณ์ที่คล่องแคล่ว แม่นยำ มีประสบการณ์ แก้ปัญหาได้ดี 2.2) การเตรียมอุปกรณ์และเทคโนโลยี ประกอบด้วย กล้องและเลนส์ อุปกรณ์บันทึกเสียง สวิตเซอร์และรีเพลย์ กราฟิก ระบบสตรีมมิ่ง และแพรวภาพ 2.3) การวางแผนและเตรียมสตรีมมิ่ง ประกอบด้วย การสำรวจและประเมินสถานที่จัดการแข่งขัน อาทิ ผังของสถานที่ สภาพแสง เสียง การจัดทำตารางการผลิตและลำดับขั้นตอน และประสานงานกับฝ่ายจัดการแข่งขันและผู้เข้าแข่งขัน 2.4) การสตรีมมิ่ง คล้ายกับการสตรีมมิ่งการแข่งขันกีฬาโดยทั่วไป ต้องใช้เทคโนโลยีและอุปกรณ์มีประสิทธิภาพ ใช้เทคโนโลยีรีเพลย์ที่ทันสมัย เพราะความน่าสนใจของการถ่ายทอดกีฬา คือ ความสามารถในการแสดงช่วงเวลาสำคัญแบบเรียลไทม์ (Price, D., 2024) และควรนำเสนอข้อมูลเพื่อสร้างความน่าสนใจและความเข้าใจในกีฬา อาทิ กติกาการแข่งขัน อุปกรณ์ที่ใช้แข่งขัน

3. สร้างรูปแบบชุดข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยที่เหมาะสมกับรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และออนไลน์ ผู้วิจัยสร้างรูปแบบชุดข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นในประเพณีแข่งเรือยาวไทยในรูปแบบคลิปวิดีโอ จำนวน 2 คลิป และเอกสารคู่มือออนไลน์ จำนวน 39 หน้า เนื่องจากคลิปวิดีโอเป็นสื่อที่สามารถนำเสนอข้อมูลด้วยภาพและเสียง ดึงดูดผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัย แสดงบริบทเพื่อช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้หรือเรียกว่า “มองเห็นภาพ” และเป็นสื่อที่สอดคล้องกับการใช้ชีวิตของคนในปัจจุบัน สอดคล้องกับ Jessie Reyes (Reyes, J., 2025) อธิบายว่า วิดีโอมีส่วนสำคัญกับการเรียนรู้ เนื่องจากวิดีโอสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้มากกว่าการใช้สื่ออื่น ส่วนการผลิตเอกสารคู่มือในลักษณะของสื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ เพราะคู่มือเป็นเครื่องมือหนึ่งที่แสดงถึงความเป็นทางการ ผู้อ่านสามารถอ่านซ้ำได้ ทำตามขั้นตอนได้ และอ่านได้ทุกที่ทุกเวลาโดยไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ใด ๆ สอดคล้องกับ Shamus Leflaive (Leflaive, S., 2024) ที่กล่าวถึงการเรียนรู้จากเอกสารสิ่งพิมพ์ที่สามารถสร้างความเข้าใจและการจดจำที่ลึกซึ้งกว่าสื่ออื่น นำเสนอข้อมูลเชิงลึกได้ ทุกคนสามารถเข้าถึงได้และอ่านได้ทุกที่ทุกเวลา

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการปฏิบัติ

1.1 ปัจจุบันการแข่งขันหลายสนามจะมีโปรแกรมจัดการแข่งขัน และใช้ระบบการเชิญเรือเข้าแข่งขัน ทำให้ชื่อเรือ รูปแบบการแข่งขัน คณะกรรมการเป็นทีมเดียวกัน แต่เวียนไปจัดในหลายสนามทั่วประเทศ ดังนั้น โอกาสที่ท้องถิ่นจะได้นำเสนอข้อมูลและอัตลักษณ์ของท้องถิ่นอาจทำได้ยาก แนวทางแก้ปัญหา คือ การสื่อสารกับผู้จัดทำต้องการนำเสนอข้อมูลอัตลักษณ์ท้องถิ่นด้านใดบ้าง และจะสร้างภาพจำให้ผู้ชมการแข่งขันได้อย่างไร

1.2 งานวิจัยเรื่องนี้ผู้วิจัยนำเสนอแนวทางการคัดเลือกข้อมูลด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่น แต่ไม่ได้นำเสนอเจาะลึกไปถึงวิธีการผลิตข้อมูลอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่น่าสนใจ ซึ่งประเด็นนี้มีความสำคัญ เพราะหากทำได้ไม่ดีหรือไม่น่าสนใจ จะเป็นการขัดจังหวะการชมการแข่งขัน หรือสร้างความรำคาญให้กับผู้ชมมากกว่าได้ประโยชน์

1.3 งานวิจัยเรื่องนี้ผู้วิจัยสำรวจอัตลักษณ์ท้องถิ่นในภาพรวมของไทย มิได้แบ่งแยกเป็นรายภาคหรือรายจังหวัด การนำข้อมูลไปอ้างอิงอาจจะต้องคำนึงถึงบริบทในท้องถิ่น จังหวัด และภาคของตนเอง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 งานวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มจำนวนสนามที่เก็บข้อมูล หรือคัดเลือกเฉพาะรายภาค หรือรายจังหวัดเพื่อสำรวจอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่มที่แคบลง

2.2 ข้อมูลในรายการโทรทัศน์ เป็นอัตลักษณ์ที่ถูกเลือกสรรข้อมูลมาแล้ว หากต้องการสำรวจเพิ่มเติม ควรสำรวจและลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากสนามแข่งขันที่ได้ถ่ายทอดสดทั้งหมด และควรสัมภาษณ์ผู้มีส่วนร่วมให้ครบทุกมิติ

2.3 งานวิจัยเรื่องนี้เก็บข้อมูลจากผู้ผลิตรายการเพียงอย่างเดียว ทำให้ได้ข้อมูลเฉพาะผู้ส่งสารเท่านั้น ซึ่งหากต้องการความครบถ้วนรอบด้าน อาจจะต้องเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ชมร่วมด้วย

บรรณานุกรม

กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม. (2552). *พิธีกรรมและประเพณี*. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. (2567). *มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม*. <https://ich-thailand.org/heritage/detail/62b3e998f7be8fc407c633ba>

กรีธา โมระมัต. (2550). *ต้นตำรับการแข่งขันเรือขึ้นโขงชิงธงเมืองหลังสวน*. ชุมพร: โรงเรียนชุมชนวัดหาดสำราญ.

กาญจนา แก้วเทพ. (2557). *ศาสตร์แห่งเรือและวัฒนธรรมศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: เอดิสัน เพรส โปรดักส์.

ขวัญชนก กันภัย. (2565). *การถ่ายทอดสดแบบสตรีมมิ่งด้วยโปรแกรม OBS ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยนวมินทราธิราช.

จุฑาพรรธ ผดุงชีวิต. (2550). *วัฒนธรรมการสื่อสาร และอัตลักษณ์*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉลาดชาย รมิตานนท์. (2558). *อัตลักษณ์ วัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลง*. เชียงใหม่: ศูนย์สตรีศึกษา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ณัฐวัฒน์ สุทธิโยธิน และเอกราช เก่งทุกทาง. (2554). *การสร้างสรรครายการโทรทัศน์ หน่วยที่ 12 เรื่องการสร้างสรรครายการโทรทัศน์ (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ณัฐพงศ์ สัมปหังสิต. (2565). การศึกษากรณีการจัดรายการกีฬาทางช่องยูทูบในประเทศไทย. *วารสารรามคำแหง ฉบับมนุษยศาสตร์*, 41(2), 77-100.

- दनัย ไชยโยธา. (2538). *ลัทธิ ศาสนา และระบบความเชื่อ กับประเพณีนิยมในท้องถิ่น*. กรุงเทพมหานคร: โอ เอส พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- พรชัย ฉันทวิเศษลักษณ์. (2559). การนำเสนอเนื้อหาด้านวัฒนธรรมของประเทศในกลุ่มอาเซียนในรายการสารคดีโทรทัศน์ไทย. *วารสารวารสารศาสตร์*, 9(1), 33-79.
- ภควัต รัตนราช. (2560). การสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ในประเพณีการแข่งขันเรือยาวขึ้นโขนชิงธง. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 21(2), 111-125.
- มั่งวาน ภูมิเจริญ. (2567). การศึกษาประเพณีการแข่งขันเรือยาว: การปรับตัวในยุคการท่องเที่ยวเชิงกีฬา. *วารสารภาษา และวัฒนธรรมศึกษา*, 3(1), 16-23.
- รักษิณา ปิยะเจริญทรัพย์, ณัฐธวัฒน์ สุทธิโยธิน, และสันทัต ทองรินทร์. (2561). การสร้างสรรค์รายการโอ้ เบบี้! (Oh Baby!) ทางไลน์ทีวี. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 17(23), 128-136.
- รัตน จันทรเทว. (2559). พลวัตของบทบาทหน้าที่ประเพณีการแข่งขันเรือยาวในภาคอีสาน. *วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์*, 33(3), 115-134.
- ศุภศิษฐ์ กุลจิตต์เจือวงศ์. (2559). รายการกีฬา: เนื้อหารายการสำหรับโทรทัศน์ดิจิทัล. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*, 11(2), 201-216.
- สกลศรี ศรีสารคาม. (2561). การพัฒนานวัตกรรมเชิงเนื้อหาด้วยกลยุทธ์การเล่าเรื่องข้ามสื่อสำหรับรายการโทรทัศน์. *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต*, 12(1), 193-225.
- Cinedeck blog. (2025). *Building a Successful Live Sports Production Workflow*. <https://cinedeck.com/cinedeck-blog/building-a-successful-live-sports-production-workflow/>
- Hall, S. (1980). *Encoding/Decoding*. London: Hutchinson.
- Jenkins, H., Ford, S., Green, J. & Green, J.B. (2012). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York: NYU Press.
- Katz, J. (2024). *Why sports organisations should embrace OTT channels*. <https://www.infront.sport/blog/sports-technology/how-sports-organisations-embrace-ott>
- Leflaive, S. (2024). *The Importance of Print in Education*. https://www.linkedin.com/pulse/importance-print-education-shamus-leflaive4s1we?utm_source=chatgpt.com
- Price, D. (2024). *Live Sports Broadcast: Four Key Aspects of Seamless Production Workflows*. <https://www.infront.sport/blog/sports-technology/how-sports-organisations-embrace-ott>
- Reyes, J. (2025). *3 Reasons to Use a Video Platform for Education*. https://www.gocadmium.com/resources/3-reasons-to-use-a-video-platform-for-education-2?utm_source=chatgpt.com
- Shain, H. (2023). *The power of sports storytelling: Not only driving more fans, but also more media value*. <https://www.infront.sport/blog/sports-technology/how-sports-organisations-embrace-ott>
- Smith, P. (2021). *Live Sports Production: Theory, Practicum, and Analysis*. New York: Syracuse University.
- Swapnil Raje. (2025). *Sports Production Technology Transforms Broadcasting with Brainstorm's Innovations*. <https://www.digitalstudioindia.com/broadcasting/broadcast-business/sports-production-technology-2>
- Whannel, G. (1992). *Field in Vision*. London: Routledge.
- Williams, R. (1981). *The long revolution*. London: Chatto and Windus.