

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสาวภา ศักยพันธ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งรัตน์ ทองสกุล	มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ประเทศไทย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพล อยู่รุ่งเรืองศักดิ์	มหาวิทยาลัยศิลปากร ประเทศไทย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารียา หุตินิกะ	มหาวิทยาลัยศิลปากร ประเทศไทย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนรรฆ จรรย์ยานนท์	มหาวิทยาลัยมหิดล ประเทศไทย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนิษฐ์ ศิริจันทร์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ประเทศไทย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิโบล วิมลสิทธิชัย	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรไท ครุฑเวโซ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ประเทศไทย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์อุทุมพร หลอดโค	มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ประเทศไทย
อาจารย์ ดร.สุรสิงห์ แสงโสด	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
อาจารย์สิริพร คีนมาเมือง	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
อาจารย์กนิษฐ์ ดีหนอ	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
อาจารย์นิชธิมา บุญเฉลียว	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย

นโยบายและขอบเขตการตีพิมพ์	วารสารช่วงพญา มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอบทความวิจัยและบทความวิชาการทางด้านสหสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีกลุ่มเป้าหมาย คือ คณาจารย์ นักศึกษา นักวิจัย และผู้สนใจทั่วไป ทั้งนี้ ทุกบทความจะต้องผ่านการพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิที่เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้องกับบทความจำนวน 3 ท่าน โดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้แต่ง ไม่ทราบชื่อกันและกัน (Double-blind review)
กำหนดการเผยแพร่	2 ฉบับ ต่อปี (ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม – มิถุนายน, ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม – เดือนธันวาคม)
เว็บไซต์วารสาร	http://so06.tci_thaijo.org/index.php/khuangpaya
ข้อมูลติดต่อ	กองบรรณาธิการวารสารช่วงพญา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50300 E-mail: ilaccmru@gmail.com

บทบรรณาธิการ

วารสารช่วงผลญา จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่บทความวิจัยและบทความวิชาการ และเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้ ข้อค้นพบ ข้อคิดเห็นทางวิชาการและการวิจัยแก่นักวิชาการ นักวิจัย อาจารย์ นักศึกษา ตลอดจนบุคคลทั่วไปทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ

บทความในวารสารฉบับนี้มีทั้งหมด 5 บทความ ประกอบด้วย บทความวิจัย จำนวน 3 บทความ และบทความวิชาการ จำนวน 2 บทความ โดยบทความแรกเป็นการพัฒนากองข้าวบนฐานภูมิปัญญา ด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งทำให้เกิดผลิตภัณฑ์กองข้าว 5 รูปแบบ

บทความที่สองเป็นการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีพัฒนาการการเรียนรู้ ร้อยละ 80

บทความที่สามเป็นการศึกษาสถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงอายุในจังหวัดศรีสะเกษ พบว่า หวยใต้ดินเป็นการพนันที่ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ที่เคยเล่นการพนันครั้งแรก และเล่นครั้งแรก ในช่วงอายุ 20-30 ปี

บทความที่สี่เป็นการศึกษาการปรับตัวของชุมชนท้องถิ่นสู่สังคมดิจิทัลที่มีใช้เพียงการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยี แต่เป็นการพัฒนาองค์รวมที่ชุมชนมีบทบาททั้งในฐานะผู้ใช้และผู้สร้างสรรค์เทคโนโลยีดิจิทัล

บทความสุดท้ายเป็นการศึกษาชุมชนเก่าแก่ในพื้นที่เขตเมืองชั้นในของกรุงเทพมหานคร คือ ชุมชนเลื่อนฤทธิ์ พบว่า เป็นชุมชนที่มีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2412 – ปัจจุบัน และเป็นชุมชนที่มีความสำคัญในมิติทางวัฒนธรรม เช่น การเป็นแหล่งศึกษาทางโบราณคดี การอนุรักษ์สถาปัตยกรรม การเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมสมัยใหม่ของคนเมือง เป็นต้น

วารสารช่วงผลญาฉบับนี้นำเสนอบทความที่น่าสนใจเกี่ยวกับองค์ความรู้ของท้องถิ่นที่ยังคงได้รับการอนุรักษ์ สืบสาน และสืบทอดโดยคนในชุมชน ตลอดจนการสร้างสรรค์เพื่อสร้างมูลค่าให้กับองค์ความรู้ดังกล่าว ด้วยแนวคิด ภูมิปัญญาสร้างสรรค์ ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์พิจารณาบทความ รวมถึงการให้ข้อเสนอแนะ ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งกับผู้แต่ง พร้อมขอขอบคุณผู้เขียนที่นำเสนอผลงานที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์กับผู้อ่าน อันจะนำไปสู่การสร้างสรรค์ต่อยอดองค์ความรู้ต่อไป และขอเชิญผู้สนใจทุกท่านร่วมส่งบทความวิจัยหรือบทความวิชาการ ที่เกี่ยวข้องกับด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เพื่อตีพิมพ์เผยแพร่องค์ความรู้ในการพัฒนาศาสตร์ด้านมนุษยและสังคมต่อไป

อาจารย์ ดร.ธรรศ ศรีรัตนบัลล์

บรรณาธิการ

สารบัญ

ก่องข้าว : อัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์	1
Kongkhao : Local identity to Development of Product	
พิชญ์นันท์ รักษาวงศ์ และ มารุติศ วชิรโกเมน	
การพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	18
โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกขี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร	
The Development of Reading and Spelling Skills Among Grade 2 Students at Ban Kut Chok Hong Phok Khi Lek School Nam Kham Yai Subdistrict Mueang District Yasothon Province	
วณิชษฐ์ ไทอิน ปฐมาวดี ชันเงิน และ อรรถชัย สุดบัณฑิต	
สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงอายุในจังหวัดศรีสะเกษ	35
Gambling Situation and Behavior Among Older Adults in N Sisaket Province	
เดชกณ ทองเต็ม น้ำผึ้ง ท่าคสอง และ จิรนนท์ แก้วมา	
การปรับตัวของชุมชนท้องถิ่นสู่สังคมดิจิทัล : กระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่ความเข้มแข็งอย่างยั่งยืน	57
The Adaptation of Local Communities to the Digital Society: A Transition Process Toward Sustainable Resilience	
ณวิญญู เสรีฐผล	
ชุมชนเลือนฤทธิ์ ในมิติประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม	86
Luen Rit Community in Historical and Cultural Dimensions	
อิทธิพร ขำประเสริฐ เสาวลักษณ์ นทีศรี และ ปัญจพร ธนาวชิรนนท์	
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ	110
การเสนอบทความเพื่อตีพิมพ์	

ก่องข้าว : อัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์

Kongkhao : Local identity to Product Development

พิชญ์นันท์ รักษาวงศ์¹

Pichanan Raksawong

มารุติศ วชิรโกเมน²

Marudis Vachirakomen

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

Maharakham Rajabhat University

วันที่รับบทความ : วันที่ 15 มีนาคม 2568

วันที่ส่งบทความที่แก้ไข : วันที่ 30 สิงหาคม 2568

วันที่ตอบรับบทความเพื่อตีพิมพ์ : วันที่ 1 กันยายน 2568

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรมการผลิต คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

E-mail : pichanan.ra@rmu.ac.th

² อาจารย์ สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์อัตลักษณ์ของก่องข้าว 2) พัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญา ก่องข้าว และ 3) ประเมินทัศนคติที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชนที่มีอัตลักษณ์ของก่องข้าว กลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) ผู้ให้ข้อมูลเชิงลึก จำนวน 20 คน ที่อาศัยในเขตอำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์ของก่องข้าว และ 2) กลุ่มประเมินทัศนคติ ประกอบด้วย นักออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คน ช่างฝีมือ จำนวน 3 คน และผู้บริโภค จำนวน 171 คน เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับก่องข้าว และแบบประเมินทัศนคติแยกตามกลุ่มตัวอย่าง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ก่องข้าวเป็นเครื่องใช้ที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะถิ่นของชาวอีสาน การออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ใช้การวิเคราะห์กระดานอารมณ์ (Mood Board) เพื่อกำหนดองค์ประกอบด้านรูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว วัสดุ และกรรมวิธีการผลิต การประเมินทัศนคติ พบว่า นักออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้บริโภคคิด เห็นว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 1 (ประยุกต์ใช้รูปร่างของดอกบัวและใบไม้) อยู่ในระดับมากที่สุด ขณะที่ช่างฝีมือ เห็นว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์ในรูปแบบที่ 3 (ไม้เนื้อแข็ง สีแฉก กากบาท) และ รูปแบบที่ 4 (ไม้เนื้อแข็ง สีแฉก กากบาท) อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ก่องข้าว, อัตลักษณ์ท้องถิ่น, การออกแบบหัตถกรรมอุตสาหกรรม

ABSTRACT

This research aims to: (1) analyze the identity of Kong Khao; (2) develop and design products based on the identity of Kong Khao; and (3) evaluate attitudes toward community industrial craft products that embody the identity of Kong Khao. The study involved two groups of participants: (1) twenty key informants residing in Mueang District, Maha Sarakham Province, who participated in in-depth interviews for identity analysis; and (2) an attitude evaluation group consisting of three product designers, three artisans, and 171 consumers. Research instruments included a questionnaire on perceptions of Kong Khao and attitude assessment forms tailored to each target group. Data were analyzed using percentages, means, and standard deviations.

The findings revealed that Kong Khao is an item that reflects the distinctive cultural identity of the Isan people. The new product designs were developed through Mood Board analysis to identify key elements such as shape, form, color, texture, materials, and production techniques. The attitude evaluation indicated that product designers and consumers rated Design 1 the highest, while artisans rated Designs 3 and 4 at a high level.

KEYWORDS: Kongkhao, Local identity, Industrial Crafts Design

บทนำ

ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ดั้งเดิมของมนุษย์พัฒนาจากหัตถกรรมที่ทำเพื่อใช้สอย มาขัดเกลาให้ความน่าใช้และมีความสวยงาม ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านเป็นวัฒนธรรมทางวัตถุที่สะท้อนกระบวนการความคิดในการออกแบบ การเลือกสรรวัสดุ และรูปแบบของศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านที่แสดงให้เห็นลักษณะการใช้สอยที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต ขนบประเพณี ความเชื่อ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จนถึงภูมิปัญญาของช่างศิลปหัตถกรรมที่มีได้มีเฉพาะประเทศไทยเท่านั้น พบได้ทั่วโลกก่อนที่การปฏิวัติอุตสาหกรรมในคริสต์ศตวรรษที่ 19 ซึ่งเปลี่ยนเครื่องมือเครื่องใช้ที่ผลิตด้วยมือมาเป็นการผลิตในระบบอุตสาหกรรม แต่ยังคงมีเครื่องมือเครื่องใช้ที่ไม่สามารถผลิตด้วยเครื่องจักรกล จึงทำให้ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านหลายประเภทยังคงดำรงคุณค่ามาจนปัจจุบัน ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านดั้งเดิมเป็นหลักฐานสำคัญในการศึกษาเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2553) ดังนั้น เครื่องจักสานไม้ไผ่เป็นหัตถกรรมเก่าแก่ของไทยที่มีเอกลักษณ์ในการสร้างลวดลายที่หลากหลายให้สอดคล้องกับวัฒนธรรม เครื่องจักสานไม้ไผ่เป็นงานหัตถกรรมที่ทำจากวัตถุดิบที่หาได้ไม่ยาก ราคาไม่แพง และมีกรรมวิธีการผลิตอย่างง่าย และสานด้วยมือเป็นหลัก ทำให้เป็นงานหัตถกรรมที่มีคุณค่าทางปัญญา “จากสมองไปสู่มือ” ซึ่งเหมาะสมกับการใช้สอย และวัฒนธรรมไทย (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2555)

ก่องข้าวเป็นภาชนะสานด้วยไม้ไผ่ มีรูปร่างแตกต่างกันไปตามความนิยมของแต่ละท้องถิ่น แต่โดยส่วนใหญ่จะมีรูปร่างคล้ายโถ มีส่วนประกอบสำคัญ 3 ส่วน ได้แก่ ฐาน/เชิง หรือตีน ทำด้วยแผ่นไม้เบญจพรรณ ไขว้กันเป็นรูปกากบาทผูกติดกับฐาน เพื่อให้ก่องข้าวตั้งได้ ตัวก่อง มักสานซ้อนกัน 2 ชั้น เพื่อรองโอจากข้าวเหนียวให้ระเหยออกอย่างช้า ๆ เพื่อเก็บความร้อนของข้าวเหนียว โดยตัวก่องชั้นนอกจะสานเป็นลวดลายเพื่อความสวยงาม และ ฝา มีรูปร่างคล้ายฝาชี ใช้ก้านตาลทำเป็นขอบ มีหูสำหรับร้อยเชือกขึ้นมาจากก้นไว้แขวนหรือสะพายบ่าติดตัว ก่องข้าวมักจะใช้สำหรับพกติดตัวเวลาเดินทางออกไปนอกบ้าน เนื่องจากก่องข้าวมีฐานที่สูงเพื่อตั้งไว้ในน้ำ เพื่อป้องกันมดขึ้นข้าวและกับข้าว ก่องข้าวมีความสำคัญกับวิถีชีวิตของชาวบ้านในด้านสังคมและวัฒนธรรม เนื่องจากในอดีตการจักสานก่องข้าวเป็นการผลิตขึ้นเพื่อใช้สอยในครัวเรือน จึงมีคุณค่าในด้านประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก การประดิษฐ์ก่องข้าวมีการใช้ความรู้และเทคโนโลยีพื้นบ้าน รวมทั้งทรัพยากรที่มีในท้องถิ่นนำไปสู่การประดิษฐ์และสร้างสรรค์สิ่งของสำหรับใส่ข้าวเหนียวที่นึ่งสุกแล้วสะท้อนให้เห็นถึงองค์ความรู้ที่ผ่านการเรียนรู้ และสั่งสมในการใช้วัตถุดิบจากธรรมชาติที่มีในท้องถิ่นตนเองสู่การสร้างสรรค์สิ่งของเครื่องใช้ที่มีคุณค่าและนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง นอกจากคุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอยแล้วก่องข้าวยังมีคุณค่าในด้านการสานสัมพันธ์ของคนในชุมชนให้มีความแน่นแฟ้นยิ่งขึ้น (พิชชา ทองขลิบ, 2559)

พื้นที่ในประเทศไทยเป็นถิ่นที่อยู่ของมนุษย์ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ประมาณ 5,600 ปี บรรพชนของคนไทยมาจากหลากหลาย กลุ่มชาติพันธุ์เดินทางมาจากพื้นที่ต่าง ๆ สร้างอารยธรรมที่เกิดจากการผสมผสานข้ามเผ่าพันธุ์เกิดเป็นวัฒนธรรมแต่ละยุคที่ซ้อนทับกันแต่ละกาลสมัยตกผลึกเป็นองค์ความรู้อยู่ในถิ่นต่าง ๆ สืบสานต่อกันเป็นมรดกวัฒนธรรม (กรมประชาสัมพันธ์, 2568) ซึ่งเปรียบเสมือนบู่ชั้นดีที่เป็น “ต้นทุน” เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ประเทศ นอกจากปัญหาผู้ประกอบการไม่มีโอกาสสืบค้นเรื่องต้นทุนอันเป็นเสน่ห์ในถิ่นตนเอง บางรายที่ทราบอาจจะประสบปัญหาการดึงเสน่ห์ทุนวัฒนธรรมซึ่งเป็นของเก่าแก่มาใช้ให้เหมาะสมในชีวิตปัจจุบัน เนื่องจากต้นทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่จำนวนมาก บ้างเป็นวัฒนธรรมที่มีความวิจิตร บ้างมีลักษณะศิลปะพื้นถิ่น จึงต้องมีความเข้าใจเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสินค้า/บริการ โดยมีใจนำมาใช้ตรง ๆ แบบดั้งเดิม หรือการใช้แบบอนุรักษ์ซึ่งยากต่อการนำมาใช้สอยในชีวิตประจำวัน เช่นเดียวกับที่คนในปัจจุบันแม้จะตระหนักถึงความงดงามบนวิถีในอดีต แต่ก็ไม่ได้กินข้าวเปิบมือแบบคนโบราณ ไม่ได้นุ่งห่มแบบคนสมัยก่อน ดังนั้น ความท้าทาย คือ การดึงเสน่ห์จากทุนวัฒนธรรมมาใช้ให้ “เหมาะสม” และสะท้อนอัตลักษณ์ สินค้า/บริการนั้น ๆ (สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมชุมชน กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2559) ทุนวัฒนธรรมเปรียบเสมือนเครื่องมือของผู้ประกอบการที่จะใช้ทำงานเพื่อยกระดับสินค้าและบริการ เพื่อให้ผลิตภัณฑ์เกิดความแตกต่าง เป็นการสร้างอัตลักษณ์ให้แก่สินค้า และบริการของตนเองให้มีความสามารถแข่งขันได้ในระยะยาว โดยเฉพาะเมื่อโลกก้าวเข้าสู่เศรษฐกิจยุคใหม่ที่ทรงพลังด้วยระบบโลจิสติกส์นำไปสู่การค้าไร้พรมแดน ส่งผลให้อุตสาหกรรมหลายประเภทเผชิญกับการแข่งขันที่ได้รับผลกระทบรุนแรงก่อให้เกิดจุดเปลี่ยนในทำธุรกิจที่ไม่เน้นการลงทุนสูงไม่ผลิตจำนวนมาก และใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative economic) ความสำคัญของทุนวัฒนธรรมไม่ได้เป็นเพียงการนำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์ แต่ยังมีส่วนช่วยพัฒนาธุรกิจสินค้าของที่ระลึก ซึ่งเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมหลักแขนงหนึ่งที่สามารถสร้างรายได้ให้ประเทศ หากผู้ประกอบการในชุมชนสามารถบริหารทุนวัฒนธรรมเพื่อผลิตสินค้าและสร้างสรรค์บริการในชุมชนตัวเองได้ การพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือสินค้าเพื่อการท่องเที่ยวจะกลายเป็นหัวใจการตลาดที่มีศักยภาพในการสร้างเศรษฐกิจชุมชนได้อย่างแท้จริง (สำนักพัฒนาอุตสาหกรรม กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2559) การออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีกระบวนการคิดและผลิตจากการผสมผสานระหว่างทักษะภูมิปัญญา วัฒนธรรม และความเชี่ยวชาญเชิงศิลปหัตถกรรม ผสมกับความคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการออกแบบ และกระบวนการวิจิตรเชิงอุตสาหกรรม เพื่อก่อให้เกิดรูปแบบและลักษณะที่มีความทันสมัย เหมาะสมกับรูปแบบวิถีชีวิตและรสนิยมร่วมสมัยโดยมีกลิ่นอายทางวัฒนธรรมและจิตวิญญาณของมนุษย์ ทำให้การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมมีความเป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่น ต่อยอดทักษะเชิงช่างและพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน (กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค, 2560)

จากเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการนำอัตลักษณ์ของก่องข้าวที่มีคุณค่าเชิงนามธรรมของผลิตภัณฑ์เพื่อการตระหนักถึงมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของตนผ่านเครื่องจักสานที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้สอยในครัวเรือน และเพื่อสะท้อนคุณค่าเชิงรูปธรรม ได้แก่ เส้น ลวดลาย รูปลัทธิรูปทรง สี สันตลวดจนพื้นผิว และวัสดุ ผ่านการพัฒนาและนำเสนอรูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม และเป็นการเพิ่มทางเลือกใหม่ให้ผู้ประกอบการหรือวิสาหกิจชุมชนที่ต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน สามารถนำแนวคิดและองค์ประกอบของอัตลักษณ์ก่องข้าวไปใช้พัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้านอัตลักษณ์และความงามที่น่าสนใจ รวมถึงเพิ่มช่องทางการขายส่งเสริมอาชีพให้กับชุมชน ก่อให้เกิดรายได้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นอีกทั้งได้อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไปกับสมัยนิยม

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์ของก่องข้าว
2. เพื่อพัฒนาออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาก่องข้าว
3. เพื่อประเมินทัศนคติที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชนด้วยอัตลักษณ์ของก่องข้าว

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง

การศึกษานี้ ประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2 กลุ่ม ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วย

1. ผู้ให้ข้อมูลความคิดเห็นและประสบการณ์เกี่ยวกับ “ก่องข้าว” ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) บุคคลที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มอายุ 18–25 ปี จำนวน 20 คน กลุ่มอายุ 26–49 ปี จำนวน 20 คน และกลุ่มอายุมากกว่า 50 ปี จำนวน 20 คน ที่อาศัยในเขตอำเภอเมืองมหาสารคาม
2. ผู้ให้ข้อมูลด้านทัศนคติที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชนด้วยอัตลักษณ์ของก่องข้าว ได้แก่
 - 1) นักออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อวิเคราะห์ความสวยงามและประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชน จำนวน 3 คน
 - 2) ช่างฝีมือ เพื่อประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการผลิตผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชน จำนวน 3 คน อาศัยในเขตอำเภอเมืองมหาสารคาม และ
 - 3) กลุ่มผู้บริโภค เพื่อวัดทัศนคติและความต้องการผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชน จำนวน 171 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกคือ เป็นผู้ที่ยังไม่เคยประเมินทัศนคติ มีอายุ 18 ปีขึ้นไป และสามารถตอบแบบสอบถาม ระหว่างวันที่ 12-18 เดือนพฤษภาคม 2568

เครื่องมือวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ จำนวน 4 ฉบับ ได้แก่ 1) แบบสอบถามเรื่อง ความคิดเห็นและประสบการณ์เกี่ยวกับ “ก่องข้าว” 2) แบบสอบถามเรื่อง แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชนด้วยอัตลักษณ์ของก่องข้าวสำหรับช่างฝีมือ 3) แบบสอบถามเรื่อง แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชนด้วยอัตลักษณ์ของก่องข้าวสำหรับนักออกแบบผลิตภัณฑ์ และ 4) แบบสอบถามเรื่อง แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชนด้วยอัตลักษณ์ของก่องข้าวสำหรับผู้บริโภค ซึ่งทั้ง 4 ฉบับ ถูกสร้างขึ้นเป็นลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของ Likert (1932) และเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า ข้อคำถามมีความเที่ยงตรงของเนื้อหาครอบคลุมในแต่ละด้าน ซึ่งผลการวัดค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.60 ถึง 1.00 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.5 สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้ให้ข้อมูลความคิดเห็นและประสบการณ์เกี่ยวกับ “ก่องข้าว” ได้จากบุคคลที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 60 คน เพื่อเก็บข้อมูลก่องข้าวให้ได้มาซึ่งข้อมูลในการออกแบบ
2. ผู้ประเมินทัศนคติที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชนด้วยอัตลักษณ์ของก่องข้าว บุคคลที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มช่างฝีมือ จำนวน 3 คน นักออกแบบนักวิชาการ จำนวน 3 คน อาศัยในเขตอำเภอเมืองมหาสารคาม และกลุ่มผู้บริโภค จำนวน 171 คน ด้วยเกณฑ์ คือ เป็นผู้ที่ย่อมจะประเมินทัศนคติ มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ที่สามารถตอบแบบสอบถาม ระหว่างวันที่ 12-18 เดือนพฤษภาคม 2568 โดยวิธีการขอเข้าพบกลุ่มตัวอย่าง อธิบายแบบประเมิน และเก็บแบบสอบถามด้วยตัวเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยนี้ใช้การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา โดยการหาค่าความถี่ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ เพื่อทำการแปลความหมายของข้อมูลจากมาตราส่วนประมาณค่าของ Likert (Likert Scale) โดยผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบในระดับความคิดเห็นหรือความพึงพอใจที่หลากหลาย เช่น เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วยปานกลาง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง เป็นต้น

ผลการวิจัย

1) การวิเคราะห์อัตลักษณ์ของก่องข้าว

ก่องข้าวเป็นภาชนะสำหรับใส่ข้าวเหนียวที่นึ่งสุกแล้ว เพื่อให้ข้าวเหนียวอยู่ได้ตลอดทั้งวัน สมัยโบราณใช้กันทั่วไปในเขตภาคอีสาน วัสดุสานด้วยไม้ไผ่ ใบลาน หวาย หรือไม้เนื้อแข็ง ประดิษฐ์ตกแต่งอย่างสวยงาม ตามหลักการสุนทรียศาสตร์ มีส่วนประกอบ 3 ส่วน คือ ฝาด้านบนสานจากไม้ไผ่ด้วยลายเฉลวเกล็ดเต่า ตัวก่องเป็นทรงกระบอกขยายออกด้านข้างเรียกว่า ทรงบาร์เรล (Barrel) ภาษาพื้นถิ่นเรียก ป่องกลาง คล้ายกับรูปแบบไหรูปแบบใบไม้หรือดอกบัว มักสานซ้อนกัน 2 ชั้น เข้าขอบภาชนะโดยใช้ดอกตกแต่ง (ดอกปิ่น) แล้วใช้หวายประดับผูกถักเป็นลวดลายสวยงามส่วน ท้ายก่องข้าวเรียก เชิงดิน ใช้ไม้เนื้อแข็งเป็นฐานแยกสีดำน (สีแฉก) ติดกับตัวก่องเพื่อใช้เป็นฐานจะมีลักษณะจะแตกต่างกันเฉพาะพื้นที่ ก่องข้าวขวัญเป็นภาชนะสานเช่นเดียวกับก่องข้าว ตัวก่องทอผิวด้วยชั้นผสมน้ำมันยาง ยอดยาวด้านบนคล้ายหมวกกาบ หรือกระโจมหัว แกะสลักจากไม้เนื้อแข็ง เชิงหรือตีนเป็นฐานแยกสีแฉกสูงกว่าก่องข้าวแกะสลักจากไม้เนื้อแข็ง ใช้ในพิธีกรรมเท่านั้น

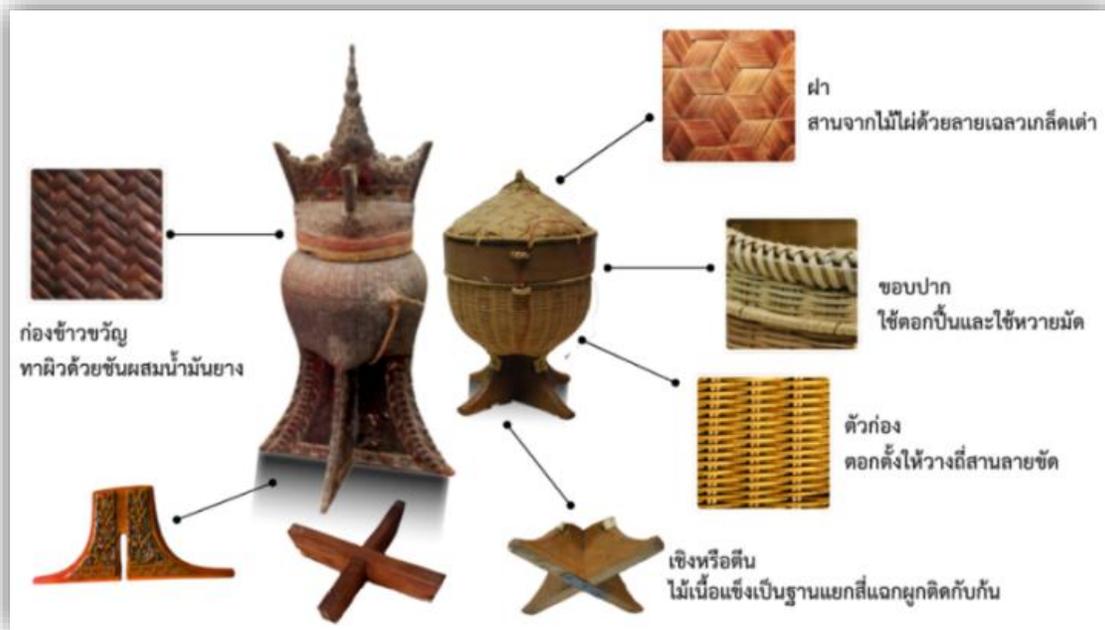
ในสถานการณ์ปัจจุบันพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากเป็นกลุ่มที่เคยใช้เคยพบเห็นเมื่อครั้งยังเด็ก แต่ปัจจุบันไม่ได้ใช้แล้ว ในด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นยังคงคิดว่า อัตลักษณ์ชุมชนถูกถ่ายทอดผ่านในประเพณีและวัฒนธรรมที่ยังคงอยู่ในท้องถิ่นมีแนวโน้มเริ่มสูญหาย และแนวความคิดนำอัตลักษณ์ชุมชนมาใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์องค์ประกอบที่สำคัญ คือ ลวดลายรวมถึงศิลปะท้องถิ่น เพื่อการเพิ่มมูลค่าทางด้านวัฒนธรรม ทั้งนี้ควรมีการออกแบบร่วมกับนักออกแบบ จากการวิเคราะห์ข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้สร้าง กระดานอารมณ์ (Mood Board) ก่องข้าว เพื่อรวบรวมความคิด และแรงบันดาลใจการพัฒนาออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญา ก่องข้าว ดังภาพประกอบที่ 1-4



ภาพที่ 1 กระดานอารมณ์ (Mood Board) ประกอบที่มาของความคิด



ภาพที่ 2 สี
ที่มา: (Thaitone 2.0, 2561)



ภาพที่ 3 วัสดุและกรรมวิธีการผลิต



ภาพที่ 4 รูปทรงและรูปร่าง

2) การพัฒนาออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น

การออกแบบโคมไฟที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากท้องข้าว ซึ่งมาจากวิถีชีวิตที่ผูกพันกับวัฒนธรรม การรับประทานข้าวเหนียวของบรรพชน นับเป็นมรดกทางวัฒนธรรมผ่านภาษาชนที่ใส่ข้าวมีการประดิษฐ์คิดค้นให้มีรูปทรงที่สวยงามด้วยวัสดุ ได้แก่ หวาย และไม้ไผ่ ประกอบกับไม้เนื้อแข็งเป็นรูปทรงท้องข้าวที่สวยงาม มีคุณค่าในการใช้สอย ผู้วิจัยนำสีน้ำรัก สีฝาด สีมุกสุช และสีมะตูมสุก มาใช้ออกแบบ ทำให้เกิดสีดำ สีแดง และสีน้ำตาล ที่ยังคงอัตลักษณ์ของสีท้องข้าวโบราณ และตรงกับเทรนด์โลก อีกทั้งได้นำรูปร่างวงกลม วงรี สามเหลี่ยม และกากบาท ที่เป็นส่วนประกอบในการออกแบบ เพื่อสื่อถึงการสร้างสรรค์รูปทรงท้องข้าวเพื่อนำมาออกแบบ โคมไฟ 4 ประเภท ได้แก่ โคมไฟแขวน โคมไฟตั้งโต๊ะ โคมไฟตั้งพื้น โคมไฟติดผนัง และ 5 รูปแบบ ที่ออกแบบใหม่ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทั้ง 5 รูปแบบ

รูปแบบผลิตภัณฑ์	อธิบายแนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์
<p>SKetch Design Concept</p> <p>ท้องข้าว</p> <p>โคมไฟแขวน โคมไฟตั้งโต๊ะ โคมไฟติดผนัง</p>	<p>รูปแบบที่ 1 การออกแบบผลิตภัณฑ์นี้ประยุกต์ใช้ รูปร่างของดอกบัวและใบไม้ เพื่อสื่อถึงความอ่อนช้อย ความบริสุทธิ์ และความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ วัสดุหลัก คือ หวายสาน ที่ให้ความรู้สึกอบอุ่นและสะท้อนภูมิปัญญาหัตถกรรมพื้นถิ่นเสริมด้วย ฐานไม้เนื้อแข็ง เพื่อสร้างความมั่นคงและความทนทาน ด้านการเลือกใช้สี เน้นสีฝาดที่สื่อถึงความสุขุม เรียบง่าย และความกลมกลืนกับ</p>

ตารางที่ 1 แนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทั้ง 5 รูปแบบ (ต่อ)

รูปแบบผลิตภัณฑ์	อธิบายแนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์
	<p>ธรรมชาติ ผสมกับสีมะตูมสุกที่ให้บรรยากาศอบอุ่น สดใส และมีชีวิตชีวา ผลลัพธ์ที่ได้ คือ ผลิตภัณฑ์ที่งดงาม มีเอกลักษณ์ และสะท้อนคุณค่าทางศิลปะและวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม</p>
 <p>The image shows a design concept for a barrel-shaped product. It includes several sketches of different barrel shapes and sizes, some with decorative elements. Text in Thai describes the design process, mentioning the use of natural materials like rattan and the goal of creating a product that is both functional and aesthetically pleasing. The text also mentions 'Concept' and 'Sketch Design'.</p>	<p>รูปแบบที่ 2 การออกแบบนี้ใช้ องค์ประกอบของทรงกระบอกป่องกลาง (Barrel) ที่คล้ายกับรูปแบบไท เพื่อสร้างอัตลักษณ์เชิงรูปทรง โดยเลือกใช้หวายสานเป็นวัสดุหลัก เพื่อสะท้อนภูมิปัญญาหัตถกรรมพื้นถิ่น และใช้ไม้เนื้อแข็งในส่วนฐานเพื่อเพิ่มความแข็งแรงและความคงทนด้านการใช้สี สีผาดและสีมะตูมสุก ซึ่งให้ความรู้สึกสุภาพ อบอุ่น และกลมกลืนกับธรรมชาติ ส่งผลให้ผลิตภัณฑ์มีความงดงาม สื่อคุณค่าทางวัฒนธรรม และตอบสนองต่อการใช้งานได้อย่างเหมาะสม</p>
 <p>The image shows a design concept for a tripod-shaped product. It includes several sketches of different tripod shapes and sizes, some with decorative elements. Text in Thai describes the design process, mentioning the use of natural materials like rattan and the goal of creating a product that is both functional and aesthetically pleasing. The text also mentions 'Concept' and 'Sketch Design'.</p>	<p>รูปแบบที่ 3 การออกแบบนี้ใช้องค์ประกอบของไม้เนื้อแข็งสีแฉกคล้ายกากบาท สื่อถึงความมั่นคงและสมดุล โครงสร้างหลักเป็นหวายสานให้ความรู้สึกอบอุ่นและอ่อนช้อย ฐานทำจากไม้เนื้อแข็ง สื่อถึงความแข็งแรงทนทาน การใช้สีผาดถ่ายทอดความเรียบง่ายสุขุม ร่วมกับสีมะตูมสุกที่ให้ความสดใสและอบอุ่น ผลลัพธ์ คือ ผลิตภัณฑ์ที่งดงาม มีเอกลักษณ์ และสะท้อนคุณค่าทางวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม</p>



รูปแบบที่ 4 การออกแบบนี้ใช้องค์ประกอบของไม้เนื้อแข็งสีแฉกคล้ายกากบาท สื่อถึงความมั่นคงและสมดุล โครงสร้างหลักเป็นหวายสานให้ความรู้สึกอบอุ่นและอ่อนช้อย ฐานทำจากไม้เนื้อแข็ง สื่อถึงความแข็งแรงทนทาน การใช้สีฟาดถ่ายทอดความเรียบง่ายสุขุม ร่วมกับสีมะตุมสุกที่ให้ความสดใสและอบอุ่น ผลลัพธ์ คือผลิตภัณฑ์ที่งดงาม มีเอกลักษณ์ และสะท้อนคุณค่าทางวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม



รูปแบบที่ 5 การออกแบบผลิตภัณฑ์นี้ใช้องค์ประกอบรูปร่างดอกบัวและใบไม้ เพื่อสื่อถึงความอ่อนช้อย บริสุทธิ์ และความใกล้ชิดธรรมชาติ ตัววัสดุหลัก คือ หวายสานให้ความรู้สึกอบอุ่นและอ่อนโยน ส่วนฐานไม้เนื้อแข็ง สื่อถึงความมั่นคงและทนทาน การเลือกสี สีฟาดถ่ายทอดความสุขเรียบง่าย และสีมะตุมสุกสร้างความอบอุ่นสดใส ผลลัพธ์ คือ ผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์ งดงาม และสะท้อนคุณค่าทางวัฒนธรรม

3. การประเมินทัศนคติที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชนด้วยอัตลักษณ์ของก่องข้าว

การประเมินทัศนคติที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชนด้วยอัตลักษณ์ของก่องข้าว โดยนักออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คน ซึ่งเป็นเพศชาย มีช่วงอายุระหว่าง 36-45 ปี ในจำนวนนี้ 2 คน มีประสบการณ์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมชุมชนมากกว่า 6 ปี ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ โดยแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ความสวยงามของผลิตภัณฑ์ และประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ พบว่า รูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$) ทั้งในด้านความสวยงาม ($\bar{X} = 4.87$) และด้านประโยชน์ใช้สอย ($\bar{X} = 4.93$)

การประเมินทัศนคติที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชนด้วยอัตลักษณ์ของก่องข้าวโดยช่างฝีมือ จำนวน 3 คน เพศชาย โดย 2 คน มีอายุ 46 ปีขึ้นไป ประสบการณ์ในการผลิตหัตถกรรมจักสานมากกว่า 6 ปี จำนวน 2 คน มีแรงงาน จำนวน 1-9 คน จำนวน 2 กลุ่ม ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการประเมินทัศนคติที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชนด้วยอัตลักษณ์ของก่องข้าว โดยแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ความเหมาะสมของการออกแบบใหม่ และการประเมินความเป็นไปได้ในการผลิต พบว่า รูปแบบที่ 3 และ 4 มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$)

การประเมินทัศนคติที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชนด้วยอัตลักษณ์ของก่องข้าวโดยผู้บริโภค จำนวน 171 คน ส่วนมากเป็นเพศหญิง จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 77.20 ช่วงอายุ 25-35 ปี จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 35.10 อาชีพเป็นพนักงานบริษัท จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 38.60 ความถี่ในการซื้อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชน นาน ๆ ครั้ง จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 50.90 พบว่า รูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{X} = 4.17$) คิดเป็นร้อยละ 83.47

อภิปรายผล

1. การวิเคราะห์อัตลักษณ์ของก่องข้าว

ก่องข้าว เป็นภาชนะที่บรรจุข้าวเหนียวในวัฒนธรรมการกินข้าวของชาวอีสานที่มีความสวยงาม ประกอบด้วย 1) ตัวก่อง สานด้วยไม้ไผ่ลายรูปคล้ายดอกบัว 2) ฝาก่อง สานด้วยไม้ไผ่เป็นรูปคล้ายกรวย และ 3) ตีนก่อง ทำด้วยไม้เนื้อแข็งตัดเป็นรูปสี่เหลี่ยมคางหมู 2 ชั้นขัดกัน ก่องข้าวในด้านสังคมวัฒนธรรมอีสานได้ถูกนำไปใช้ในพิธีกรรมความเชื่อเกี่ยวกับขวัญ ดังเช่น พิธีกรรมบายศรีสู่ขวัญการเอ็นขวัญ ปัจจุบันก่องข้าวอีสานแบบโบราณไม่เป็นที่นิยมใช้กันในอย่างแพร่หลาย มักพบที่พิพิธภัณฑ์ และพบในกลุ่มคนที่ยังคงสืบสานวิถีความเป็นอยู่ของตนเอง เช่น หมู่บ้านนอกเขตเมือง หรือชุมชนผู้ไท เป็นต้น ทั้งนี้ยังมีการอนุรักษ์โดยการผลิตขึ้นมาใหม่ในรูปแบบที่ใช้ในงานพิธีกรรม เป็นของฝากและของที่ระลึก สอดคล้องกับ พัทธนี เมืองศรี และ วิยุทธ์ จำรัสพันธ์ (2565) กล่าวว่า คุณค่าของก่องข้าวในวัฒนธรรมอีสานเป็นคุณค่าด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น และด้านการสานสัมพันธ์ของคนในชุมชน

2. การพัฒนาออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญา ก่องข้าว

เฟอร์นิเจอร์และวัสดุตกแต่งที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันจะเน้นความเรียบง่ายสบายตาและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม องค์ประกอบในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญา ก่องข้าว ประกอบด้วย รูปร่างวงกลม สีเหลี่ยม และวงรี รูปทรง ประกอบด้วย รูปทรงกระบอกมีลักษณะปล่องตรงกลาง เรียกตามภาษาพื้นถิ่นว่า ป่องกลาง สี

ได้แก่ สีนํ้ารัก สีฟ้าด สีมุกสุข และสีมะตูมสุข พื้นผิว ได้แก่ การสาน การขัดของไม้ ส่วนกรรมวิธีการผลิต ได้แก่ การสานด้วยวัสดุธรรมชาติ ได้แก่ หวาย ไม้ไผ่ และเถาวัลย์ เป็นรูปแบบเฟอร์นิเจอร์สไตล์เส้นศูนย์สูตร (Tropical style) ด้วยออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทโคมไฟ ได้แก่ โคมไฟแขวน โคมไฟตั้งโต๊ะ โคมไฟตั้งพื้น และโคมไฟติดผนัง สอดคล้องกับการอธิบายของ Kuo et al. (2023) เรื่อง รูปร่างและสีของผลิตภัณฑ์ เป็นภาษาทางสุนทรียศาสตร์ และภาพที่สื่อถึงคุณภาพของผลิตภัณฑ์และองค์ประกอบทางอารมณ์ สอดคล้องกับ Lin et al. (2007) กล่าวว่า วัตถุทางวัฒนธรรมที่มีสี พื้นผิว และลวดลาย สามารถใช้เป็นข้อมูลการออกแบบจากวัฒนธรรมได้ อีกทั้ง Zhang & Dolah (2024) พบว่า รูปร่าง สี และลวดลาย ที่สวยงาม เป็นสิ่งที่นักท่องเที่ยวต้องการพบในผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ดังนั้น นักออกแบบควรเข้าใจองค์ประกอบการออกแบบ[และใช้เป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบครั้งนี้ ได้รูปแบบก่องข้าวทั้ง 5 รูปแบบ ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ก่องข้าว

3. การประเมินทัศนคติที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชนด้วยอัตลักษณ์ของก่องข้าว

การนำอัตลักษณ์ของก่องข้าวมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมชุมชนด้านความสวยงามของผลิตภัณฑ์และประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ ได้รับการตอบรับในเชิงบวกจากนักออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยเฉพาะในรูปแบบที่ 1 ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมสะท้อนเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นของ Hartanti and Wianto (2024) พบว่า การออกแบบได้รับการสร้างสรรค์ให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากที่สุด ผลิตภัณฑ์เหมาะแก่การเป็นของขวัญและของที่ระลึก อีกทั้ง Zhang (2021) กล่าวว่า นักออกแบบควรผสมผสานลักษณะเฉพาะของท้องถิ่นเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ให้ทันสมัยอยู่เสมอ และพัฒนาแนวคิดของนักออกแบบให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริมผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์เพื่อก้าวเข้าสู่ออกแบบรูปแบบใหม่และสะท้อนถึงแนวความคิดในอัตลักษณ์ของก่องข้าวได้อย่างลงตัว

ช่างฝีมือเห็นว่า รูปแบบที่ 3 และ 4 มีความเหมาะสมด้านความเหมาะสมของการออกแบบใหม่ และการประเมินความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับช่างฝีมือ ของ Townsend et al (2024) กล่าวว่า งานฝีมือสามารถเป็นตัวแทนของทั้ง “สินค้าทางวัฒนธรรม” และ “เศรษฐกิจทางวัฒนธรรม” และ Ariffin et al (2023) พบว่า ช่างฝีมือและนักออกแบบงานฝีมือสามารถสร้างผลิตภัณฑ์ที่สร้างสรรค์และแปลกใหม่ได้ด้วยการคิดค้นเทคนิคแบบดั้งเดิมด้วยวัสดุ เทคโนโลยี และแนวคิดการออกแบบใหม่ ๆ

ผู้บริโภคคิดเห็นว่า รูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ในด้านประสบการณ์และความพึงพอใจในการใช้สินค้า ความสัมพันธ์ระหว่างสินค้าและอารมณ์ ความตั้งใจซื้อ แนะนำสินค้า ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยการตลาดของการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม Kumari et al (2025) เห็นว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ผสมผสานมรดกทางวัฒนธรรมดั้งเดิม มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อของคนรุ่นใหม่ ทั้งทางตรง และทางอ้อม

ส่วน Zhi-jun & Cheng-ai (2006) พบว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม ไม่เพียงแต่ถ่ายทอดวัฒนธรรม แต่ยังสามารถนำมูลค่าทางการตลาดมาสู่ตลาดด้วยการสร้างตลาดใหม่และจุดขายสำหรับองค์กร และการถ่ายทอดวัฒนธรรมไปยังผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมกลายเป็นประเด็นสำคัญ เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ ไม่เพียงแต่จะส่งผลดีต่อการเติบโตทางเศรษฐกิจของสังคมเท่านั้น แต่ยังสามารถส่งเสริมเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมท้องถิ่นในตลาดโลกได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ผลิตภัณฑ์ควรได้รับการประเมินจากผู้บริโภคก่อนทำการออกแบบผลิตภัณฑ์ และการประเมินจากผู้บริโภค โดยผู้วิจัยควรประเมินหลากหลายมิติ ซึ่งจะช่วยให้นักออกแบบเข้าใจความต้องการและความพึงพอใจของผู้บริโภคมากยิ่งขึ้น และทำให้สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้ดียิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่ให้ความอนุเคราะห์อนุมัติงบประมาณการวิจัยในปีงบประมาณ 2568

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. (2555). *มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติประจำปีพุทธศักราช 2554*. กระทรวงวัฒนธรรม.
- กรมประชาสัมพันธ์. (2568). *ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ในดินแดนไทย: พหุวัฒนธรรมที่ซ่อนอยู่ในภูมิภาค*. <https://www.prs.go.th/content/category/detail/lid/31/iid/444913#text>
- กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2560). พัฒนาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม Industrial crafts design framework (Grow - Reborn). *Journal of Fine and Applied Arts Khon Kaen University*, 9(2), 333–366.
- ปกป้อง. (2561). *โค้ดสีไทยโทน Thaitone 2.0 รูปแบบ Hex Color Code สำหรับเว็บไซต์*. <https://poakpong.Com/node/1998>
- พัชนี เมืองศรี และ วิยุทธ์ จำรัสพันธุ์. (2556). ก่องข้าว : คุณค่าในวัฒนธรรมอีสานสู่กระบวนการกลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม. *วารสารวิจัย มข. (ฉบับบัณฑิตศึกษา) สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 1(2), 34–42.

- พิชชา ทองขลิบ. (2567). *กล่องเข้าลาย*. https://traditional-objects.sac.or.th/equipment-detail.Php?ob_id=504
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2553). ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน : เอกลักษณ์เฉพาะถิ่น Folk handicrafts : Local identity. *Silpakorn University e-Journal (Social Sciences, Humanities, and Arts)*, 30(1), 163-182.
- สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมชุมชน. (2559). *เสน่ห์ไทยในวิถีร่วมสมัย: รวมผลงานต้นแบบผลิตภัณฑ์ทุนทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญา ปี 2557-2558*. กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.
- สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมชุมชน กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. (2559). ทุนวัฒนธรรมไทย สู่อการสร้างสรรค์เศรษฐกิจ. *อุตสาหกรรมสาร*, 58, 5-8.
- Ariffin J. W., Shahfiq, S., Ahmad, F., Ibrahim, A., & Ghazalli, F. G. (2023). Handicraft innovations: A strategic approach to preserving intangible cultural heritage of Malaysia. *Journal of the International Society for the Study of Vernacular Settlements*, 10(7), 77-86.
- Hartanti, M. & Wianto, E. (2024). Attractive Souvenirs : Design or Price. *International Journal of Visual Design*, 18(2), 23-47.
- Kumari, J., Yang, Y. & Kumar, J. (2025). Tradition in transition: How cultural elements in product design influence consumer purchase intention. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*. <https://doi.org/10.1108/APJML-12-2024-1879>
- Kuo, K., Chang, T., & Lai, C. (2023). Research on cultural and creative color aesthetics of Fujian. *Multimedia Tools and Applications*, 83, 59271–59289.
- Lin, R., Sun, M. X., Chang, Y. P., Chan, Y. C., Hsieh, Y. C., & Huang, Y. C. (2007). Designing “Culture” into modern product: A case study of cultural product design. *Usability and internationalization*. In proceeding of HCI International 2007, Beijing, China, July 22-27, 2007, Part I 2 (pp. 146-153). Springer Berlin Heidelberg.
- Townsend, K., & Potter, G. (2024). Craft in times of change: Making as a response to crisis. *Craft Research.*, 15(1), 3-11.
- Zhang, J. (2021). Exploring the application of traditional elements in cultural and creative product design. *Art and Design Review*, 9, 332-340.

Zhang, X. & Dolah, J. (2024). Designing strategies of Pingyao lacquerware tourist souvenirs based on tourists' demand. *PLoS ONE.*, 19(7), <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0305662>

Zhi-jun, W. & Cheng-ai, N. (2006, 17-19 November). Application of traditional culture symbol in modern product design. *2006 7th International Conference on Computer-Aided Industrial Design and Conceptual Design*. Hangzhou, China. From <https://doi.org/10.1109/CAIDCD.2006.329476>

บทความวิจัย

การพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกขี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร

The Development of Reading and Spelling Skills Among Grade 2
Students at Ban Kut Chok Hong Phok Khi Lek School
Nam Kham Yai Subdistrict Mueang District Yasothon Province

วรเชษฐ์ โทอิน¹

Worachet Tho-un

ปฐมาวดี ชันเงิน²

Patamawadee Khanngoen

อรรธชัย สุดบอนิด³

Attachai Sudbonid

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์ยโสธร

Mahamakutbuddhist University Yasothon Buddhist College

วันที่รับบทความ : วันที่ 24 เมษายน 2568

วันที่ส่งบทความที่แก้ไข : วันที่ 24 สิงหาคม 2568

วันที่ตอบรับบทความเพื่อตีพิมพ์ : วันที่ 29 สิงหาคม 2568

¹ อาจารย์ประจำ หลักสูตรรัฐศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชารัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์ยโสธร
E-mail : worachet.th@mbu.ac.th

² นักศึกษาฝึกปฏิบัติการสอน คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์ยโสธร

³ อาจารย์ประจำ คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์ยโสธร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกซี่เหล็ก รวมทั้งเพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกดังกล่าว กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 17 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 การวิจัยอยู่ในลักษณะการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านและการเขียนเป็นเครื่องมือหลัก

ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\mu = 4.00$, $\sigma = 0.29$) แสดงถึงความเหมาะสมและความเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้จริงในชั้นเรียน เมื่อพิจารณาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนหลังการใช้แบบฝึก พบว่ามีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\mu = 3.03$, $\sigma = 0.79$) ซึ่งสะท้อนถึงความก้าวหน้าของผู้เรียนเมื่อเทียบกับสภาพก่อนการทดลอง อีกทั้งเมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านและการเขียนกับเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ พบว่าร้อยละของความสำเร็จอยู่ที่ 80% ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ โดยสรุป แบบฝึกทักษะที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ และเป็นแนวทางที่สามารถนำไปปรับใช้กับการเรียนการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษาในบริบทที่คล้ายคลึงกันต่อไปได้

คำสำคัญ: การพัฒนาทักษะ, การสะกดคำยาก, โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกซี่เหล็ก

ABSTRACT

The objective of this research was to design and develop reading and spelling skill exercises based on syllabic spelling (jae-luk-sakot-kham) for Grade 2 students at Ban Kud Jok Hong Pok Khee Lek School, as well as to compare pre-test and post-test scores after implementing the developed exercises. The target group consisted of 17 Grade 2 students enrolled in the first semester of the 2024 academic year. This study employed a quasi-experimental research design, using an achievement test in reading and spelling as the main research instrument. The findings revealed that the developed reading and spelling exercises were of good quality ($\mu = 4.00$, $\sigma = 0.29$), indicating their suitability and practical applicability in classroom contexts. After applying the exercises, students' reading and spelling abilities were at a moderate level ($\mu = 3.03$, $\sigma = 0.79$), reflecting noticeable progress compared with their pre-test performance. Furthermore, when evaluated against the established criterion, the students' achievement reached 80%, meeting the required 80/80 standard. In conclusion, the developed exercises effectively enhanced Grade 2 students' reading and spelling skills through syllabic spelling practice. The exercises not only fostered students' learning progress but also demonstrated their potential to be applied as instructional tools in primary Thai language education. This suggests that the model could be adapted and extended to similar educational contexts to support literacy development among early learners.

KEYWORDS: Skill development, difficult spelling, Ban Kut Chok Hong Phok Khilek School

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ได้กำหนดสาระการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ 5 ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการดู รวมทั้งหลักการใช้ภาษา วรรณคดี และวรรณกรรม เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะทางภาษาอย่างสมบูรณ์ การเขียนถือเป็นทักษะสำคัญที่สะท้อนความสามารถในการถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกลงในลายลักษณ์อักษร ซึ่งสามารถใช้ในการสื่อสาร สร้างความเข้าใจ และจัดเก็บเป็นหลักฐานได้ในระยะยาว การเขียนที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องอาศัยการสะกดคำที่ถูกต้อง หากสะกดผิดจะทำให้สารที่สื่อข้อความชัดเจนและอาจก่อให้เกิดการตีความผิดพลาดได้ การศึกษาจากงานวิจัยของ อินทเสนา อุตตะโม และ ประเวศ หนองเฉลิม (2566) พบว่า ผู้เรียนภาษาไทยระดับต้นยังมีปัญหาในการสะกดคำ ส่งผลโดยตรงต่อความคล่องทั้งการอ่านและการเขียน ขณะที่งานศึกษาระดับนานาชาติของ Niolaki (2023) ชี้ว่าความผิดพลาดในการสะกดคำสะท้อนพัฒนาการด้านภาษาและการสอนสะกดคำที่เป็นระบบช่วยพัฒนาทักษะการรู้หนังสืออย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ การวิจัยด้านการศึกษาของ Pan (2021) ยืนยันว่า การสอนสะกดคำอย่างชัดเจน (explicit spelling instruction) เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยพัฒนาทั้งการอ่าน การเขียน และความมั่นใจในการใช้ภาษาไทย ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการฝึกสะกดคำอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับประถมศึกษา จึงเป็นรากฐานที่จำเป็นในการพัฒนาทักษะภาษาไทยในระดับสูงขึ้น และสนับสนุนการใช้ภาษาไทยอย่างมั่นใจทั้งในชีวิตประจำวันและในวิชาชีพในอนาคต การเขียนภาษาไทยถือเป็นทักษะการใช้ภาษาที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้และการสื่อสาร เนื่องจากการเขียนเป็นกระบวนการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อสื่อสารกับผู้อื่น อีกทั้งยังเป็นหลักฐานที่สามารถบันทึกและนำกลับมาใช้ซ้ำได้ อย่างไรก็ตาม แม้ภาษาไทยจะเป็นภาษาประจำชาติ แต่ในทางปฏิบัติยังพบว่าผู้เรียนจำนวนไม่น้อยเผชิญกับปัญหาในการเขียน ทั้งด้านการสะกดคำ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน ความคล่องแคล่วในการเขียนและการถ่ายทอดความคิดเป็นลายลักษณ์อักษรอย่างมีประสิทธิภาพ จากการทบทวนวรรณกรรมพบปัญหาสำคัญเกี่ยวกับการเขียนภาษาไทยในประเด็นดังต่อไปนี้

ประเด็นที่หนึ่ง ปัญหาการสะกดคำและการใช้วรรคตอน หนึ่งในปัญหาสำคัญที่สุด คือ การสะกดคำผิดและการใช้วรรคตอนไม่ถูกต้อง งานวิจัยของ อุตตะโม อินทเสนา และประเวศ หนองเฉลิม (2566) พบว่าผู้เรียนภาษาไทยระดับต้นยังมีปัญหาในการเขียนคำสะกดและการใช้เครื่องหมายวรรคตอนอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ความหมายที่ต้องการสื่อเกิดความคลาดเคลื่อนและไม่สามารถถ่ายทอดได้ตรงประเด็น

ประเด็นที่สอง ปัญหาความคล่องในการเขียน นอกจากการสะกดคำแล้ว ความคล่องแคล่วในการเขียนก็เป็นปัญหาที่พบอย่างกว้างขวาง นักเรียนจำนวนมากแม้จะสามารถเขียนคำได้ถูกต้อง แต่กลับไม่สามารถถ่ายทอดความคิดเป็นประโยคหรือข้อความยาว ๆ ได้อย่างราบรื่น การศึกษาของอินทเสนา อุตตะโม และประเวศ หนองเฉลิม (2565) ระบุว่าผู้เรียนไทยจำนวนมากยังไม่สามารถเขียนได้คล่องในระดับประโยคหรือข้อความยาว ซึ่งกระทบต่อความสามารถในการเขียนเชิงสื่อสารอย่างมาก

ประเด็นที่สาม ปัญหาการจัดการเรียนการสอน คุณภาพของการสอนภาษาไทยมีบทบาทสำคัญต่อปัญหาการเขียน ครูผู้สอนบางส่วนไม่ได้จบสาขาภาษาไทยโดยตรง และมีภาระงานจำนวนมาก ทำให้ขาดเวลาและวิธีการสอนที่เน้นการฝึกสะกดคำและการเขียนอย่างต่อเนื่อง ผลการวิจัยของ เชื้อ เพชร (2560) พบว่าปัญหาการเขียนของผู้เรียนสัมพันธ์กับคุณภาพการจัดการจัดการเรียนการสอน ครูที่ไม่ได้สอนตรงวิชาเอกมักไม่สามารถถ่ายทอดวิธีการเขียนที่มีประสิทธิภาพได้ (เชื้อ เพชร, 2560)

ประเด็นที่สี่ ปัญหาจากโครงสร้างภาษาไทย ภาษาไทยมีระบบการเขียนที่ซับซ้อนและแตกต่างจากภาษาอื่น ๆ ความหลากหลายของพยัญชนะ สระ และตัวสะกด ตลอดจนการใช้วรรณยุกต์ ทำให้การเขียนภาษาไทยเป็นเรื่องท้าทาย โดยเฉพาะกับผู้เรียนในระดับต้น งานรายงานสภาพปัญหาการเขียนของนักเรียนไทย (2564) พบว่า เด็กประถมจำนวนมากยังไม่สามารถเขียนคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราได้ และมักสลับการใช้สระหรือพยัญชนะที่มีเสียงใกล้เคียงกัน

ประเด็นที่ห้า ปัญหาปัจจัยด้านบริบทผู้เรียนและครอบครัว นอกจากปัญหาเชิงโครงสร้างภาษาและวิธีการสอนแล้ว ปัจจัยด้านบริบทของผู้เรียนและครอบครัวก็มีบทบาทสำคัญ งานวิจัยเชิงนโยบายของสำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2559) ชี้ให้เห็นว่า ปัญหาการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้เกิดจากการขาดความพร้อมของนักเรียน การขาดเรียนบ่อย รวมถึงการขาดการสนับสนุนจากครอบครัว ซึ่งล้วนเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาทักษะการเขียน

ปัญหาการเขียนภาษาไทยมีความซับซ้อนและเชื่อมโยงกันหลายมิติ ทั้งด้านโครงสร้างของภาษาไทย ความรู้พื้นฐานของผู้เรียน ความสามารถของครูผู้สอน และบริบททางสังคมและครอบครัว การแก้ไขปัญหานี้จึงควรดำเนินการอย่างบูรณาการทั้งการพัฒนาครู การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ต่อเนื่อง การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการฝึกฝน และการสนับสนุนจากครอบครัว หากสามารถแก้ไขได้อย่างเป็นระบบจะช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ภาษาไทยและสร้างพื้นฐานที่มั่นคงสำหรับผู้เรียนในอนาคต การแก้ไขปัญหาการเขียนภาษาไทยจำเป็นต้องอาศัยแนวทางเชิงนโยบายที่บูรณาการหลายระดับ กล่าวคือ 1) ภาครัฐควรกำหนดนโยบายด้านการพัฒนาครูภาษาไทยอย่างเป็นระบบ โดยจัดให้มีการอบรมและพัฒนาครูที่สอนภาษาไทยให้มีทักษะและความรู้ตรงสาขา เนื่องจากคุณภาพของครูมีผลโดยตรงต่อทักษะการเขียนของผู้เรียน 2) ควรปรับปรุงหลักสูตร

การเรียนการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษา โดยเน้นการฝึกสะกดคำอย่างต่อเนื่องและการพัฒนาความคล่องในการเขียน การใช้สื่อดิจิทัลและนวัตกรรมการสอน เช่น เกมการเรียนรู้ (Gamification) หรือการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยฝึกสะกดคำ อาจช่วยเพิ่มแรงจูงใจและประสิทธิภาพของผู้เรียนได้ 3) ควรส่งเสริมความร่วมมือระหว่างโรงเรียนกับครอบครัว เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ภาษาไทยอย่างต่อเนื่อง ผู้ปกครองควรมีส่วนร่วมในการสนับสนุนบุตรหลาน เช่น การอ่านหนังสือร่วมกันหรือช่วยฝึกการเขียนคำพื้นฐาน และ 4) ภาครัฐควรมีการประเมินและติดตามผลการสอนภาษาไทยอย่างเป็นระบบ โดยใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์ในการกำหนดนโยบาย เพื่อลดปัญหาการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ และยกระดับคุณภาพผู้เรียนอย่างยั่งยืน

การเขียนสะกดคำอย่างมีประสิทธิภาพถือเป็นทักษะพื้นฐานที่ผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากความบกพร่องในการเขียนอาจส่งผลกระทบต่อความถูกต้อง ความชัดเจน และความสามารถในการสื่อสารของผู้เรียน ดังนั้น การพัฒนาทักษะดังกล่าวจึงไม่อาจอาศัยเพียงการสอนตามปกติ แต่จำเป็นต้องมีเครื่องมือและวิธีการที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ให้เป็นระบบและสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน (อุตตะโม อินทเสนา และ ประเวศ หนองเฉลิม, 2566) หนึ่งในเครื่องมือที่ได้รับการยอมรับว่าสามารถเสริมสร้างทักษะการเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือ การจัดทำแบบฝึก (Exercise-based learning materials) แบบฝึกเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ครูออกแบบขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะจากการลงมือกระทำจริง อันนำไปสู่การจดจำที่ยั่งยืนและการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น (Pan, 2021) แบบฝึกยังช่วยลดภาระของครูในการจัดกิจกรรมซ้ำซ้อน ขณะเดียวกันก็สร้างแรงจูงใจ (Motivation) และส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายชัดเจน โดยผู้เรียนสามารถตรวจสอบความก้าวหน้าและรับรู้ข้อบกพร่องของตนเองได้ (Niolaki, 2023) ลักษณะของแบบฝึกที่มีคุณภาพต้องออกแบบโดยคำนึงถึงบริบทและความสามารถของผู้เรียน โดยเฉพาะด้านวัยและระดับความรู้ ดังนั้นแบบฝึกที่เหมาะสมควรมีคำชี้แจงสั้น กระชับ เข้าใจง่าย และสามารถดำเนินกิจกรรมได้ในเวลาที่เหมาะสม นอกจากนี้ยังต้องมีความน่าสนใจและท้าทาย เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน และทำให้เกิดการมีส่วนร่วมมากขึ้น นอกจากนี้ แบบฝึกที่ดีควรมีลักษณะสำคัญหลายประการ ได้แก่ 1) มีเอกภาพและความสมบูรณ์ในตัวเอง 2) สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสังคม 3) เชื่อมโยงกับสาระการเรียนรู้หลายวิชาอย่างบูรณาการ โดยเฉพาะการอ่านและการเขียน 4) ใช้กิจกรรมที่มีความแปลกใหม่และสอดคล้องกับพัฒนาการทางจิตวิทยาการเรียนรู้ 5) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ 6) คำนึงถึงพัฒนาการและวุฒิภาวะของผู้เรียน 7) เน้นการแก้ปัญหาและการคิดเชิงวิเคราะห์ 8) เปิดโอกาสให้ครูและนักเรียนวางแผนการเรียนรู้ร่วมกัน และ 9) มีความน่าสนใจ สามารถเข้าสู่โครงสร้างความคิดของผู้เรียนได้ (จตุพร มีสกุล, 2566) กล่าวโดยสรุปได้ว่าแบบฝึกเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการเขียน โดยเฉพาะการสะกดคำอย่างถูกต้อง ครูจึงควรใช้แบบฝึกเป็นเครื่องมือสำคัญควบคู่ไปกับการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจและสามารถ

ใช้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพในระยะยาว ทั้งนี้การออกแบบแบบฝึกต้องอาศัยความเข้าใจในผู้เรียน การคำนึงถึงจิตวิทยาการเรียนรู้ และการบูรณาการเข้ากับบริบทสังคมและการศึกษาอย่างเหมาะสม

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นจึงทำให้ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้า “แบบฝึก” ที่ผู้วิจัยคิดว่าจะเป็นสื่อทางการศึกษา ที่มีคุณค่าทางการจัดการเรียนการสอนหลายประการ เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูดำเนินการสอนไปตามลำดับ ขั้นตอนช่วยถ่ายทอดเนื้อหาหรือประสบการณ์ที่ซับซ้อน เป็นนามธรรมได้สูงช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนมีโอกาสปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองช่วยเสริมการศึกษารายบุคคล ผู้เรียนได้เรียนตามความสนใจตามเวลาและโอกาสที่อำนวยจะเห็นว่าแบบฝึกทักษะภาษาไทยมีส่วนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นจากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยได้สร้างแบบฝึกทักษะอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนการอ่านสะกดคำและแจกลูกสะกดคำของนักเรียนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อสร้างแบบฝึกทักษะอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกชี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอมือง จังหวัดยโสธร
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกชี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอมือง จังหวัดยโสธร

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกชี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอมือง จังหวัดยโสธร” เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Research) วิธีการสืบค้นข้อมูล คือ การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น เอกสาร ตำรา หนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ระบบออนไลน์ และผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ ดังนี้

ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย (Target group) ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกซี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน รวมทั้งสิ้น 17 คน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใช้การศึกษาข้อมูลด้วยค่าพารามิเตอร์ (Parameters) กับประชากรทั้งหมด (Population) และใช้สัญลักษณ์ทางสถิติในค่าพารามิเตอร์ (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

ด้านตัวแปร

1. ตัวแปรอิสระ ประกอบด้วย

- 1) ด้านรูปแบบและวิธีการจัดการเรียนการสอน
- 2) ด้านกิจกรรมแบบฝึกหัดและกิจกรรมการเรียนรู้
- 3) ด้านการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน
- 4) บริบทด้านปัจจัยด้านครูผู้สอน

2. ตัวแปรตาม ประกอบด้วย

- 1) ระดับทักษะอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
- 2) ผลสัมฤทธิ์การพัฒนาแบบฝึกทักษะอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกซี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร

ขอบเขตด้านพื้นที่

โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกซี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร 35000

ขอบเขตด้านระยะเวลา

ตั้งแต่เริ่มโครงการ โดยใช้เวลา 1 ภาคการศึกษา คือ ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80

6. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็น แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลัง (One-group pretest posttest design) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538) สามารถเขียนสัญลักษณ์แทนแบบแผนการวิจัยได้ ดังนี้

E	O_1	X	O_2
-----	-------	-----	-------

เมื่อ E หมายถึง กลุ่มทดลอง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

X หมายถึง การทดลองการใช้แบบฝึกเรื่องทักษะอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำ

O_1 หมายถึง การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เรื่องทักษะอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำ ก่อนการทดลอง

O_2 หมายถึง การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เรื่องทักษะอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำ หลังการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) แบบฝึกทักษะอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกซี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร
- 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เรื่องทักษะอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกซี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

1. แบบฝึกทักษะอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกซี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง อ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

- 1) ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เกี่ยวกับมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น สาระการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปีของชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และคู่มือครูภาษาไทย และแบบเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
- 2) ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำ รวมทั้งวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำ

3) ผู้วิจัยคัดเลือกคำที่นักเรียนมักเขียนสะกดคำผิดจากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อนำมาสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำยากโดยการศึกษารวบรวมข้อมูลจากหนังสือ ตำรา และสื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ ได้มาจำนวน 2,000 คำ นำไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ และคณะครูที่เกี่ยวข้อง แล้วคัดเหลือจำนวน 700 คำ

4) นำแบบฝึกที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ซึ่งอาจารย์หรือผู้เชี่ยวชาญ มีประสบการณ์ในการสอนวิชาภาษาไทยไม่ต่ำกว่า 4 ปีทุกคน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ (ค่า IOC = 79.23) และให้ข้อเสนอแนะ

5) นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

6) พิมพ์แบบฝึกฉบับทดลอง

7) ค่าความยากง่าย (ค่า $p = 0.51$) และค่าอำนาจจำแนก (ค่า $r = 0.37$) ของแบบทดสอบ ผลปรากฏว่ามีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 20 ข้อ และมีค่า KR-20 ซึ่งเป็นค่าความเที่ยงแบบสอดคล้องภายใน โดยมีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.395

8) นำแบบฝึกไปทดลอง (Try-out) ไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มที่มีบริบทใกล้เคียงกัน จากนั้น นำผลการทดลองมาวิเคราะห์คุณภาพแบบฝึกวิชาภาษาไทยเรื่องการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำ เพื่อหา ประสิทธิภาพให้ได้ตามเกณฑ์ 80/80 กล่าวคือระดับประสิทธิภาพของใบงานที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ คิดได้จากคะแนนปฏิบัติระหว่างเรียนรวมกัน และคะแนนสอบหลังการใช้แบบฝึก เรื่องการเขียนแบบแจกลูกสะกด คำ โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E_1 (คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละจากทำแบบทดสอบระหว่างเรียนด้วยใบงาน) E_2 (คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนจนจบบทเรียนทั้งหมด)

การทดลองก่อนใช้จริง (Try Out)

ผู้วิจัยนำแบบฝึกวิชาภาษาไทยเรื่องการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การเขียนแบบแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ปรับปรุงแก้ไข จากการแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนใช้จริง (Try out) เป็นนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งเต้ ตำบลทุ่งเต้ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร ที่กำลังศึกษาในภาคเรียน ที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 10 คน เพื่อหาประสิทธิภาพภาพตามเกณฑ์ 80/80 จากการทดลอง ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 75.77/91.80

10. การเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยนี้เริ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 17 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 สถานที่เก็บรวบรวมข้อมูลคือโรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกชี้เหล็ก ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองด้วยเอกสาร 2 ชุด คือ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบทดสอบประเภทปรนัย แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อต่อ 1 ชุด และ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งหมด 25 ชุด โดยมีการจัดการสอบออกเป็น 2 ช่วง คือ การทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน

ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกชี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร” การวิจัยในครั้งนี้ใช้การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) แบบกึ่งทดลอง และมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 เพื่อสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกชี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร ผลการวิจัยพบว่า ระดับความสามารถด้านทักษะการอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567 ภาคการศึกษาที่ 1 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกชี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร มีอยู่ในระดับปานกลาง ($\mu = 3.03, \sigma = 0.79$)

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกชี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร ผลการวิจัยพบว่า ผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบสะท้อนถึงพัฒนาการการเรียนรู้ของนักเรียนได้ร้อยละ 80% ดังนั้น จึงสะท้อนให้เห็นว่าแบบฝึกทักษะการเขียนอ่านคำยากมีประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ที่ระดับ 81.20/82.05 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

อภิปรายผล

1) เพื่อสร้างแบบฝึกทักษะอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกชี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร ผลการวิจัยพบว่า ระดับความสามารถด้านทักษะการอ่านคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567 ภาคการศึกษาที่ 1 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกชี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร มีอยู่ในระดับปานกลาง ($\mu = 3.03$, $\sigma = 0.79$)

ระดับความสามารถด้านทักษะการอ่านสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ประจำปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกชี้เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร ผลการวิจัยพบว่า ระดับความสามารถด้านทักษะการอ่านคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ประจำปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกชี้เหล็ก มีอยู่ในระดับปานกลาง ($\mu = 3.03$, $\sigma = 0.79$) ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะระดับความสามารถด้านทักษะการอ่านคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง อาจเป็นผลมาจากปัจจัยหลายประการ ได้แก่ 1) การขาดการฝึกฝนที่สม่ำเสมอ นักเรียนอาจไม่ได้รับการฝึกฝนที่เพียงพอในการจดจำและเขียนคำที่สะกดผิด ความจำที่จำกัด นักเรียนชั้นประถมศึกษา มีความจำที่จำกัด ซึ่งอาจทำให้ยากต่อการจำคำ ที่สะกดผิดจำนวนมาก 2) การพัฒนาทางภาษาที่ยังไม่สมบูรณ์ ทักษะการเขียนสะกดคำยากเกี่ยวข้องกับการรับรู้เสียงและโครงสร้างของคำ ซึ่งอาจยังไม่พัฒนาเต็มที่ในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 3) การขาดกลยุทธ์การสะกดคำ นักเรียนอาจยังไม่ได้รับการสอนกลยุทธ์การสะกดคำที่จำเป็น เช่น การแบ่งคำ การใช้คำพ้องเสียง และการวิเคราะห์โครงสร้างคำ และ 4) ความสนใจและแรงจูงใจ นักเรียนอาจขาดความสนใจหรือแรงจูงใจในการฝึกฝนการเขียนสะกดคำยาก จากการสัมภาษณ์ครูผู้นำแบบฝึกไปใช้ได้แนะนำแนวทางพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการสะกดคำยากที่ดีขึ้น สามารถสรุปประเด็น ดังนี้ 1) ฝึกฝนเป็นประจำจัดสรรเวลาให้กับการฝึกสะกดคำเป็นประจำโดยใช้แบบฝึกหัดหรือเกมที่สนุกสนาน 2) แบ่งคำเป็นพยางค์ ช่วยให้นักเรียนมองเห็นโครงสร้างของคำและสะกดได้ง่ายขึ้น 3) ใช้คำศัพท์ที่หลากหลาย แนะนำคำศัพท์ใหม่ ๆ ที่หลากหลายและท้าทาย เพื่อขยายคลังคำศัพท์ 4) ใช้คำในบริบท นำเสนอคำศัพท์ในประโยคหรือเรื่องราว เพื่อให้นักเรียนเข้าใจการใช้คำ ที่ถูกต้อง 5) ใช้เครื่องมือช่วยจำ ใช้กลวิธีช่วยจำ เช่น การสร้างคำพ้องเสียงหรือการสร้างเรื่องราวเกี่ยวกับคำศัพท์ 6) ตรวจสอบคำศัพท์เป็นประจำ ตรวจสอบคำศัพท์ที่สะกดผิดและฝึกฝนการสะกดคำเหล่านั้นซ้ำ ๆ 7) ให้คำติชมที่เป็นประโยชน์ ให้คำติชมที่ชัดเจนและเป็นประโยชน์ เพื่อช่วยให้นักเรียนระบุและแก้ไขข้อผิดพลาด 8) ใช้เทคโนโลยีแอปพลิเคชันหรือซอฟต์แวร์การสะกดคำเพื่อช่วยฝึกฝน 9) สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ จัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เงียบสงบและปราศจากสิ่งรบกวน เพื่อให้นักเรียนสามารถจดจ่อกับการเรียนรู้ได้ และ 10) ให้กำลังใจและการสนับสนุนชื่นชมความพยายามของนักเรียนและให้การสนับสนุนเมื่อพวกเขาประสบความสำเร็จ

ทั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ นุชจรี เวฬุณารักษ์ ณิชฎพัชญา สองเมือง และพระมหานพรัตน์ ขนติธมโม (ศิลากุล) (2567) ศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะการเขียนคำสะกดคำยากโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนบ้านโนนประทาย อำเภอกุตุชุม จังหวัดยโสธร” การวิจัยพบว่า ระดับความสามารถด้านทักษะการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำยาก มีประสิทธิภาพระดับ 81.20/82.05 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโรงเรียนบ้านโนนประทายหลังใช้แบบฝึก มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และการศึกษาวิจัยของ ภทริยา คำโกน และเจริญวิญญ์ สมพงษ์ธรรม (2567) เรื่อง “ผลการใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนสะกดคำยากในภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” พบว่า 1) แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนสะกดคำยากในภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 90.40/87.62 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการทำแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนสะกดคำยากในภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 รวมถึง ศศิกัญญา กัลป์ทอง (2565) ศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำยากวิชาภาษาไทย ที่มีต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” พบว่า ผู้เรียนความสามารถเขียนสะกดคำ หลังเรียนรู้อยู่ด้วยแบบฝึกทักษะสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ก่อนเรียน ($\bar{X} = 18.90$, $SD = 5.50$) และหลังเรียน ($\bar{X} = 35.63$, $SD = 2.77$) สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 35.63 คิดเป็นร้อยละ 89 แบบฝึกทักษะนี้เป็นเครื่องมือที่ส่งเสริมความสามารถในการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนโดยครูผู้สอนสามารถนำไปใช้เพื่อเป็นการเรียนการสอนส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น และการศึกษาของ รัตติยาพร โกสม และอัฐพล อินตะเสนา (2567) เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิค CIRC ร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” พบว่า วงจรปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 66.25 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และมีพฤติกรรมการเรียนรู้เรื่องคำควบกล้ำ คิดเป็นร้อยละ 53.33 อยู่ในระดับพอใช้ ปัญหาสำคัญ คือ นักเรียนยังไม่ค่อยให้ความสนใจในการทำกิจกรรม และมีนักเรียนที่สนใจแต่ยังไม่คุ้นชินกับวิธีการสอน และบางคนอ่านออกเสียงยังไม่คล่อง และวงจรปฏิบัติการที่ 2 ผู้วิจัยได้ปรับปรุงโดยชี้แจงแนวปฏิบัติให้ชัดเจน และชี้แนะสมาชิกแต่ละกลุ่มให้ช่วยสอนสมาชิกในการฝึกอ่านออกเสียงมากยิ่งขึ้น ผลการจัดการเรียนรู้ ปรากฏว่านักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ เฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 76.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และมีพฤติกรรมการเรียนรู้ เรื่องคำควบกล้ำเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 64.18 อยู่ในระดับดี เพิ่มขึ้นจากวงจรปฏิบัติการที่ 1 และวงจรปฏิบัติการที่ 3 ผลปรากฏว่านักเรียนนักเรียนมีทักษะ

การอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ เฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 85 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 และมีพฤติกรรมการเรียนรู้เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 88.33 อยู่ในระดับดีมาก สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะอ่านและการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกุดจอกห้องพอกข์เหล็ก ตำบลน้ำคำใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร ผลการวิจัยพบว่า ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียน อ่านคำยากพบว่า แบบฝึกที่พัฒนาขึ้นมีค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพเชิงกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 81.20% และประสิทธิภาพเชิงผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 82.05% เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ คือ 80/80 พบว่า แบบฝึกมีค่าทั้งสองด้านสูงกว่าเกณฑ์ แสดงให้เห็นว่าแบบฝึกสามารถส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในระหว่างการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์หลังการเรียน ค่าประสิทธิภาพที่ได้สะท้อนว่า ผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับระดับความสามารถและความสนใจของตนเอง แบบฝึกช่วยสร้างแรงจูงใจและความต่อเนื่องในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าและสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้รับได้จริงในสถานการณ์การเรียน ทั้งนี้ การที่แบบฝึกมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ยังแสดงถึงความเหมาะสมของการออกแบบกิจกรรม เนื้อหา และรูปแบบการนำเสนอ ที่ตอบสนองพัฒนาการและความต้องการของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี อธิบายได้ว่า ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารหลักสูตรงานวิจัย และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบฝึกทักษะ ได้ประยุกต์ความรู้จากทฤษฎีต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับการพัฒนาแบบฝึกทักษะ และมีความสอดคล้องทั้งโครงสร้างรูปแบบและเนื้อหา ทั้งยังกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ อย่างชัดเจน เพื่อให้การสร้างแบบฝึกทักษะในครั้งนี้มีประสิทธิภาพมากที่สุด แบบฝึกทักษะที่นำมาฝึก แต่ละชุดจะเป็นกลุ่มคำเดิม เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย จึงได้ใช้รูปแบบที่หลากหลายในชุดเดียวกัน นอกจากนั้น คำสั่งหรือคำชี้แจงในแบบฝึกทักษะ มีความชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย ช่วยให้การทำแบบฝึกทักษะง่ายขึ้น มีให้เลือกตอบอย่างจำกัดและตอบอย่างเสรี สอดคล้องกับการศึกษาของ ศุภภาพิชญ์ ฝ่ายเดช และอุบลวรรณ ส่งเสริม (2567) เรื่อง “การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคโพนิกส์เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านสะกดคำ และพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า พัฒนาการความสามารถด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคโพนิกส์มีพัฒนาการสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคโพนิกส์ อยู่ในระดับ ดีมาก และการศึกษาของ สุนันทา แก้วเก็บคำ บัญชา ธรรมบุตร และ มาโนช นันทพรหม (2567) เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ภาษาไทย” พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

มีการพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้แบบฝึกทักษะมาเป็นสื่อการเรียนการสอนทางด้านการอ่านและเขียน ทำให้คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมถึงการมีประสิทธิผลและความเข้าใจในการพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการสอนแบบใช้แบบฝึกทักษะก่อนและหลังแตกต่างกันและมีประสิทธิผลตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 รวมถึงการศึกษาของ อภิขญา ชัยมาตร์ และนิลรัตน์ โคตะ (2567) เรื่อง “การใช้กลวิธีนั่งร้านเพื่อแก้ปัญหาด้านการอ่านออกเสียงและการเขียนคำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา” พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยกลวิธีนั่งร้านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 70.25/71.25 ซึ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยกลวิธีนั่งร้านมีทักษะด้านการอ่านออกเสียงหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีพัฒนาการด้านการอ่านออกเสียงสูงขึ้นตามลำดับ ในเกณฑ์ดี และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยกลวิธีนั่งร้านมีทักษะด้านการเขียนคำ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีพัฒนาการด้านการเขียนคำสูงขึ้นตามลำดับ ในเกณฑ์ดี และการศึกษาของ พระมหานพรัตน์ ขนติธมโม (ศิลากุล) และคณะ (2567) เรื่อง “การพัฒนาทักษะการเขียนคำที่มาจากภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทยโดยใช้ชุดแบบฝึกหัดทักษะการเขียนคำที่มาจากภาษาบาลีสันสกฤตของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 โรงเรียนทรายมูลวิทยา ตำบลทรายมูลอำเภอทรายมูล จังหวัดยโสธร” พบว่า แบบฝึกการวิเคราะห์คำภาษาบาลีสันสกฤต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ ระดับ 80.12/80.83 และนักเรียนที่ใช้แบบฝึกการวิเคราะห์คำภาษาบาลีสันสกฤตมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังทดสอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตลอดจนการศึกษาของ วรเชษฐ์ โทอิน และคณะ (2567) เรื่อง “รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนากระบวนการคิดเชิงระบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์ยโสธร” ในการจัดทำหลักสูตรและผู้สอนควรกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน เหมาะสมกับระดับความรู้และทักษะของผู้เรียน ใช้วิธีการสอนที่เหมาะสม สร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ รวมถึงมีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่เป็นมาตรฐานสากล

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ในการดำเนินการจัดกิจกรรม ครูควรสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนต่ำอาจจะไม่เข้าใจหรือเกิดการเรียนรู้ช้าหรือต้องการความช่วยเหลือ ครูควรใช้เทคนิคเสริมแรงกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ หรืออธิบายให้เข้าใจชัดเจนอีกครั้ง

เอกสารอ้างอิง

- จตุพร มีสกุล. (2566). การศึกษาปัญหาและแนวทางการจัดการเรียนรู้ของครูภาษาไทยระดับประถมศึกษา. *Ga Jasara Journal*, 14(2), 50–65.
- เชื้อ เพชร. (2017). *สภาพและแนวทางแก้ไขปัญหาการเขียนสะกดคำของนักเรียนประถมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ดุขฎิบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นุชจรี เวฬุวนารักษ์ ณีฎฐ์พิชญา สองเมือง และพระมหานพรัตน์ ขนดิธมโม (ศิลากุล). (2567). การพัฒนาทักษะการเขียนคำสะกดคำยากโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับประถมศึกษาโรงเรียนบ้านโนนประทาย อำเภอกุดชุม จังหวัดยโสธร. *วารสารยศสุนทรปริทัศน์*, 1(2), 14-28.
- พระมหานพรัตน์ ขนดิธมโม, พระมหาจิรายุทธ บัโยโค, และพระมหาไพฑูรย์ วิสุทสาโร. (2567). การพัฒนาทักษะการเขียนคำที่มาจากภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทยโดยใช้ชุดแบบฝึกหัดทักษะการเขียนคำที่มาจากภาษาบาลีสันสกฤตของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 โรงเรียนทรายมูลวิทยา ตำบลทรายมูลอำเภทรายมูล จังหวัดยโสธร. *Journal for Developing the Social and Community*, 11(3), 141-156.
- ภัทริยา คำโกน และเจริญวิษณุ สมพงษ์ธรรม. (2567). ผลการใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนสะกดคำยากในภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *Journal of MCU Ubon Review*, 8(1), 703-712.
- รัตติยาพร โกสม และอัฐพล อินตะเสนา. (2567). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิค CIRC ร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารราชภัฏมหาสารคาม*, 18(3), 350-358.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). สุวีริยาสาส์น.
- วรเชษฐ โทอิน, พระครูวาปีธรรมวิโรจน์ (ประศาล นิวัฒน์), และธมกร ทยาประศาสน์. (2567). รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนากระบวนการคิดเชิงระบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์ยโสธร. *Journal of Santayaphiwat Wat Nongnokokod*, 2(1), 23-46.
- ศศิกัญญา กัลป์ทอง. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำยากวิชาภาษาไทยที่มีต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย*, 6(2), 425-439.
- ศุภาพิชญ์ ฝ่ายเดช และอุบลวรรณ ส่งเสริม. (2567). การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านสะกดคำและพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *Journal of Mani Chettha Ram Wat Chommani*, 7(6), 614-630.

- สุนันทา แก้วเก็บคำ, บัญชา ธรรมบุตร, และมาโนช นันทพรหม. (2567). การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบทักษะการเรียนรู้ภาษาไทย. *วารสารสันตยาภิวัฒน์ วัดหนองนกกด*, 2(3), 1-13.
- สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2559). ข้อเสนอเชิงนโยบายการแก้ปัญหาให้นักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้. *Journal of MCU Nakhondhat*, 6(3), 1105–1119.
- อภิขญา ชัยมาตร์ และนิลรัตน์ โคตตะ. (2567). การใช้กลวิธีนั่งร้านเพื่อแก้ปัญหาด้านการอ่านออกเสียงและการเขียนคำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ*, 6(3), 743-757.
- อุตตะโม อินทเสนา และ ประเวศ หนองเฉลิม. (2022). ปัญหาและความต้องการในการสอนการรู้หนังสือและความคล่องแคล่วด้านการอ่านและเขียนของผู้เรียนภาษาไทย. *Journal of Education and Learning*, 11(2), 63–71.
- Niolaki, G. Z. (2023). What spelling errors can tell us about the development of processes involved in children’s spelling. *Frontiers in Psychology*, 14, 1178427.
- Pan, S. C. (2021). Does spelling still matter—and if so, how should it be taught? *Educational Psychology Review*, 33(4), 1577–1602.

สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงอายุในจังหวัดศรีสะเกษ
Gambling Situation and Behavior Among Older Adults
in Sisaket Province

เตชภณ ทองเต็ม¹

Techapon Tonhterm

น้ำผึ้ง ท่าคล่อง²

Nhumpung Thaklong

จีรนนท์ แก้วมา³

Jeeranan Kaewma

มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

Sisaket Rajabhat University

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Srinakharinwirot University

วันที่รับบทความ : วันที่ 15 พฤษภาคม 2568

วันที่ส่งบทความที่แก้ไข : วันที่ 31 กรกฎาคม 2568

วันที่ตอบรับบทความเพื่อตีพิมพ์ : วันที่ 29 สิงหาคม 2568

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

³ อาจารย์ ภาควิชาสุศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ E-mail : jeeranka@g.swu.ac.th

บทคัดย่อ

การพ่นในกลุ่มผู้สูงอายุเป็นปัญหาสังคมที่ทวีความซับซ้อนและมีความสำคัญเพิ่มขึ้นในสังคมผู้สูงอายุของประเทศไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อผู้สูงอายุมีเวลาว่างมากขึ้น การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นการพ่นของผู้สูงอายุ และ 2) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมดังกล่าวในบริบทเฉพาะของจังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งมีลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมและความใกล้ชิดกับบ่อนกาสิโนชายแดน งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุ (อายุ 60 ปีขึ้นไป) ในจังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 440 คน ด้วยแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา (ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ) และสถิติถดถอยพหุคูณเพื่อหาปัจจัยทำนาย ผลการศึกษาพบประเด็นสำคัญดังนี้ 1) ผู้สูงอายุในจังหวัดศรีสะเกษมีประสบการณ์การเล่นพ่นสูงถึงร้อยละ 41.6 โดยการพ่นที่นิยมที่สุด คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล และห่วยใต้ดิน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการพ่นได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม พบว่าพฤติกรรมการเล่นในปัจจุบันยังคงจำกัด โดยมีผู้ที่เล่นในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมาเพียงร้อยละ 25 และใช้เงินจำนวนไม่สูงนัก (เฉลี่ยต่อครั้งน้อยกว่า 1,000 บาท) 2) ปัจจัยที่ทำนายพฤติกรรมการเล่นการพ่นได้ดีที่สุด คือ เคยมีประสบการณ์การเล่นการพ่นมาก่อน และมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพ่นในปัจจุบัน โดยสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ 28.5% ($p < .05$) ซึ่งชี้ให้เห็นอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญของการเรียนรู้ทางสังคมและสภาพแวดล้อมในครอบครัว จากผลการวิจัยมีข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย คือ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมทางเลือกเชิงสร้างสรรค์ (เช่น งานอดิเรกหรือส่งเสริมอาชีพ) เพื่อใช้เวลาว่างอย่างเป็นประโยชน์ พร้อมทั้งดำเนินมาตรการป้องกันที่ครอบคลุมทั้งการให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบเชิงลบของการพ่น และการสร้างความตระหนักในครอบครัวเพื่อให้เป็นสภาพแวดล้อมที่ลดความเสี่ยง

คำสำคัญ: การพ่น, สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นการพ่น, นักพ่นสูงอายุ

ABSTRACT

Gambling among the elderly presents a complex and growing social challenge within Thailand's aging society, particularly as increased leisure time makes gambling a potential pastime, heightening risks of addiction and economic hardship. This quantitative study aimed to: 1) investigate the prevalence and behaviors of gambling among the elderly, and 2) identify factors influencing gambling behavior within the specific socio-cultural context of Sisaket Province, characterized by proximity to border casinos. Data was collected via questionnaires from a sample of 440 elderly individuals (aged 60+ years) in Sisaket. Analysis employed descriptive statistics (mean, standard deviation, percentage) and multiple regression to identify predictive factors. The study found that a significant portion of the elderly in Sisaket Province (41.6%) had a history of gambling, with government lottery and underground lotteries being the most popular forms. This finding suggests that gambling has become deeply integrated into their daily lives. However, current gambling behavior remains limited, with only 25% having gambled in the past six months, and the amounts spent per session are relatively low (averaging less than 1,000 baht, 2) The strongest predictors of current gambling behavior were a history of past gambling experience and having family members who currently gamble. These factors explained 28.5% of the variance in gambling behavior ($p < .05$), highlighting the substantial influence of social learning and the familial environment. Consequently, the study recommends that relevant agencies prioritize developing creative alternative activities (e.g., hobbies, income generation) for productive leisure time utilization. Additionally, comprehensive prevention strategies are crucial, including education on gambling's negative consequences and fostering family awareness to promote positive role models and reduce risky gambling environments for the elderly.

KEYWORDS: Gambling, Gambling situation and behavior, Elderly gambler

บทนำ

การพนันมีความผูกพันกับวิถีชีวิตคนไทยมายาวนานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน คนไทยที่นิยมเล่นการพนันด้วยเหตุผลเพื่อการผ่อนคลาย ต้องการเสียงโชค และบางคนเล่นเพื่อเป็นการลงทุนหาผลกำไร ส่งผลให้มีประชาชนบางส่วนให้การสนับสนุนการเปิดธุรกิจการพนันที่ถูกกฎหมายในประเทศไทย (กฤษฎา พรประภา, 2560) จากการประมาณการประชากรไทยที่เล่นการพนันในปี พ.ศ. 2553 ทั่วประเทศคาดว่า มีนักพนันเกือบ 32 ล้านคน เป็นคนชนบทมากกว่าในเมือง เป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย นักพนันเหล่านี้อาศัยอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือมากที่สุด รองลงมาเป็นภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคใต้ กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล (พินิจ ลาภธนานนท์ และคณะ, 2554)

กลุ่มบุคคลที่เกษียณอายุการทำงานหรือบุคคลที่อยู่ในกลุ่มผู้สูงอายุ เป็นบุคคลอีกกลุ่มหนึ่งที่ต้องติดตามสำรวจ เพื่อเฝ้าระวังสถานการณ์การติดพนัน ตลอดจนศึกษาถึงมูลเหตุจูงใจในการเล่นการพนัน (สุภาวดี ขุนทองจันทร์, 2561) เนื่องด้วยการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรในปัจจุบันที่มีอัตราการเกิดของประชากรโลกลดลงอย่างรวดเร็ว อันเป็นผลมาจากนโยบายการวางแผนครอบครัวและความเจริญทางการแพทย์ ส่งผลให้อายุขัยเฉลี่ยของประชากรสูงขึ้นเป็นที่มาของการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุในสังคมโลก ส่วนประเทศไทยนั้นก็มีอัตราการเพิ่มขึ้นของผู้สูงอายุสูงจนเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุด้วยเช่นกัน (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2564) ซึ่งบุคคลกลุ่มผู้สูงอายุนี้อยู่ในวัยที่สมควรต้องพักผ่อนปล่อยวางทุกอย่าง หากติดการพนัน มีพฤติกรรมเล่นการพนัน หรือเป็นนักพนัน กลุ่มบุคคลเหล่านี้สามารถสร้างความเสียหายให้กับสังคมได้ไม่แตกต่างจากวัยอื่น ๆ

จังหวัดศรีสะเกษ เป็นจังหวัดหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่มีชายแดนติดกับประเทศกัมพูชา ซึ่งมีการเปิดบ่อนคาสีโนที่บ่อนคาสีโนช่องสะง่า-ช่องจอม อำเภออันดองเวง จังหวัดอุดรธานี ประเทศกัมพูชา ตรงข้ามฝั่งไทย คือ ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ ตั้งอยู่ห่างจากด่านช่องสะง่าชายแดนประเทศไทย 200 เมตร ซึ่งหลังการเปิดบ่อนคาสีโนตามแนวชายแดนไทย-กัมพูชาก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อชาวบ้านในฝั่งไทย คือ นักพนันอาชีพในชุมชนได้ผันตัวเองไปเป็นนักพนันในบ่อนคาสีโน ส่วนนักพนันรายใหม่ที่เข้าบ่อนได้แก่ ผู้สูงอายุที่ได้เบี้ยเลี้ยงชีพหรือเงินที่ได้จากการเกษียณ เพื่อแก้ปัญหาวัวเหว ขาดเพื่อน และเพื่อผ่อนคลาย (สดีใส สร้างโสรก และนนท์ พลาวัน, 2557) นอกจากการพนันในบ่อนคาสีโนแล้ว การพนันในวิถีการดำเนินชีวิตหรือเทศกาลงานบุญต่าง ๆ ยังมีให้พบเห็นทั่วไป เช่น การพนันในงานบุญบั้งไฟ การพนันในงานบุญงานศพ เป็นต้น จากการศึกษาของ อานนท์ ตั้งพิทักษ์ไกร และสุรศักดิ์ จันทรา (2564) พบว่า บริบทและสภาพปัญหาการเล่นพนันในงานบุญงานศพในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ เป็นประเพณีนิยมที่ปฏิบัติกันมานาน หากไม่มีการเล่นการพนันในงานบุญงานศพจะไม่มีบุคคลมาช่วยงานหรือมีจำนวนคนร่วมงานน้อย อย่างไรก็ตามนอกจากผลกระทบเชิงลบที่เกิดจากการเล่นพนันแล้ว การศึกษาของ สุภาวดี ขุนทองจันทร์ (2561) ยังพบมุมมองที่น่าสนใจของกลุ่มผู้สูงอายุที่เล่นการพนัน กล่าวคือ ผู้สูงอายุบางคนมีมุมมองที่เห็นด้วยในเชิงสนับสนุนเรื่องการพนันว่า การพนันเป็นการใช้เวลาว่างเมื่อเล่นแล้วจะทำให้คลายเหงาได้ รู้สึกตื่นเต้น ช่วยให้มีเพื่อนมากขึ้น ซึ่งเป็นประเด็นที่ควรได้รับการศึกษาวิจัย

อย่างเร่งด่วน จะเห็นได้ว่าการเล่นการพนันในกลุ่มผู้สูงอายุเกิดโทษและเกิดประโยชน์ในบางประเด็น ซึ่งการศึกษาเชิงพื้นที่ยังไม่ชัดเจนถึงผลกระทบในกลุ่มผู้สูงอายุมากนัก

แม้จะมีการศึกษาเรื่องการพนันในประเทศไทยอย่างกว้างขวาง แต่การศึกษาที่มุ่งเน้นไปที่กลุ่มผู้สูงอายุในพื้นที่ที่มีบริบทเฉพาะอย่าง “จังหวัดศรีสะเกษ” ซึ่งมีการเข้าถึงบ่อนกาสิโนชายแดนและมีวัฒนธรรมการพนันในงานเทศกาลที่แข็งแกร่ง ยังคงเป็นช่องว่างที่สำคัญทางองค์ความรู้ งานวิจัยนี้จึงมุ่งหวังที่จะให้ข้อมูลเชิงลึกที่ครอบคลุม เพื่อทำความเข้าใจถึงความซับซ้อนของสถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นการพนันในกลุ่มนี้โดยเฉพาะ และจะช่วยเติมเต็มช่องว่างดังกล่าวเพื่อเป็นฐานข้อมูลออกแบบนโยบายให้สอดคล้องกับภูมิสังคมพื้นที่อย่างครอบคลุมตั้งแต่ระดับบุคคลไปจนถึงระดับชุมชนและสังคม อันจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการวางแผนและกำหนดนโยบายเพื่อแก้ไขปัญหาการพนันของผู้สูงอายุได้อย่างตรงจุดและยั่งยืน โดยคำนึงถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของท้องถิ่นเป็นสำคัญ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสถานการณ์การพนัน และพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงอายุในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงอายุในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง “สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงอายุในจังหวัดศรีสะเกษ” ใช้รูปแบบการศึกษาเชิงพรรณนา ณ จุดเวลาใดเวลาหนึ่ง (Cross-sectional study) ได้รับการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เลขที่โครงการวิจัย HE652007 มีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ผู้สูงอายุเพศชายและหญิง มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปที่อยู่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ในปี พ.ศ. 2563-2564 จำนวน 1,472,031 คน (สำนักงานสถิติจังหวัดศรีสะเกษ, 2564) กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้สูงอายุเพศชายและหญิง มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปที่อยู่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษในปี พ.ศ. 2565-2566 โดยคณะผู้วิจัยได้คำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และระดับความคลาดเคลื่อนไม่เกินร้อยละ 5 จากสูตรของยามาเน่ (Yamane, 1967) ได้กลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุเท่ากับ 399.447 คน หรือประมาณ 400 คน หลังจากนั้นทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุเพื่อเข้าร่วมโครงการวิจัยโดยสุ่มแบบหลายขั้นตอน

(Multistage stage sampling) ซึ่งมีวิธีการดังนี้ 1) สุ่มระดับอำเภอ ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดยกำหนดแบบแผนการสุ่ม คือ สุ่ม 50% ของจำนวนอำเภอทั้งหมดในจังหวัดศรีสะเกษทั้งหมด 22 อำเภอ โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ผลการสุ่มอย่างง่ายได้พื้นที่เก็บข้อมูลในระดับอำเภอ ทั้งหมด 11 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองศรีสะเกษ อำเภอศรีรัตนะ อำเภออุทุมพรพิสัย อำเภอวังหิน อำเภอกันทรารมย์ อำเภอราษีไศล อำเภอห้วยทับทัน อำเภอปรังคูกุ อำเภอขุนหาญ อำเภอซุนนธ์ และอำเภอกันทรลักษ์ 2) สุ่มระดับตำบล ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดยกำหนดแบบแผนการสุ่ม คือ ใน 1 อำเภอที่คัดเลือกเข้าเป็นพื้นที่วิจัย ทำการสุ่มระดับตำบล อำเภอละ 2 ตำบล ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่ายเช่นเดียวกัน จึงได้จำนวนตำบลที่ใช้ศึกษาในขั้นตอนนี้ จำนวน 22 ตำบล 3) สุ่มระดับหมู่บ้าน ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดยกำหนดแบบแผนการสุ่ม คือ ใน 1 อำเภอที่คัดเลือกเข้าเป็นพื้นที่วิจัย ทำการสุ่มหมู่บ้าน ตำบลละ 2 หมู่บ้าน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ได้จำนวนหมู่บ้าน จำนวน 44 หมู่บ้าน 4) คัดเลือกตัวอย่างผู้สูงวัยในระดับหมู่บ้าน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental sampling) จำนวนหมู่บ้านประมาณ 10 ตัวอย่าง (400 คน/44 หมู่บ้าน) โดยแบ่งเป็นผู้สูงวัยเพศชาย จำนวน 5 คน และเพศหญิง จำนวน 5 คน และในกรณีหมู่บ้านใดที่ได้รับการสุ่มมานั้น มีจำนวนตัวอย่างผู้สูงวัยน้อยกว่าที่กำหนดหรือมีผู้สูงวัยไม่ประสงค์เข้าร่วมโครงการวิจัยจำนวนมาก ทำให้ไม่สามารถเก็บข้อมูลได้ครบถ้วนตามจำนวนที่กำหนดในระเบียบวิธีวิจัยนี้ คณะผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลเพิ่มในอีก 1 หมู่บ้าน ที่อยู่ในตำบลเดียวกันเพื่อทดแทนข้อมูลที่ขาดหายไป (ผู้สูงวัยในแต่ละหมู่บ้านที่ได้รับการสุ่มระดับหมู่บ้านข้างต้นทุกคนถือเป็นตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาทั้งสิ้น) สรุปได้ว่าในการศึกษานี้ ใช้ตัวอย่างผู้สูงวัยทั้งสิ้นจำนวน 440 ตัวอย่าง โดยกำหนดเกณฑ์คัดเข้า (Inclusion criteria) และเกณฑ์คัดออก (Exclusion criteria) ดังนี้

เกณฑ์ในการเลือกตัวอย่างเข้ามาศึกษาได้แก่ 1) เป็นผู้สูงวัยเพศชายและหญิงที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ในปี พ.ศ. 2565-2566, 2) ไม่เป็นผู้มีปัญหาด้านระบบประสาทขั้นรุนแรงหรือความผิดปกติทางจิตเวชศาสตร์อื่น ๆ, 3) ไม่เป็นผู้พิการด้านการได้ยิน, 4) เข้าใจภาษาไทย และ 5) ยินดีเข้าร่วมโครงการวิจัย

เกณฑ์ในการคัดตัวอย่างออกจากการศึกษา ได้แก่ 1) ไม่ยินดีเข้าร่วมโครงการวิจัย, และ 2) ตัวอย่างให้ข้อมูล แต่ไม่ประสงค์เปิดเผยข้อมูล

เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งคณะผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการศึกษา ทบทวนทฤษฎี ขอบเขต และกรอบแนวคิดของการวิจัย โดยทฤษฎีที่เกี่ยวข้องได้แก่ 1) ทฤษฎีพฤติกรรมมนุษย์ (Human behavior theory) 2) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) 3) ทฤษฎีความเครียด

(Stress theory) 4) ทฤษฎีการเสพติด (Addiction theory) และ 5) ทฤษฎีการเลือกทางเศรษฐกิจ (Economic choice theory) เพื่อสร้างแบบสอบถามที่แบ่งออกเป็น 5 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างผู้สู้ง่าย ตอนที่ 2 มุมมองความคิดเห็นที่มีต่อการพนัน ตอนที่ 3 มุมเหตุจูงใจในการเล่นการพนันของผู้สู้ง่าย เหตุผลของการเล่นและไม่เล่นการพนัน ตอนที่ 4 พฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สู้ง่าย และ ตอนที่ 5 มาตรการที่จะทำให้ผู้สู้ง่ายหยุดเล่นการพนันตามการรับรู้ของผู้สู้ง่ายเอง รวมถึงข้อเสนอแนะ หรือข้อคิดเห็นเพิ่มเติม ทำการตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของแบบสอบถามด้วยการหาความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม (Content validity) โดยนำแบบสอบถามที่พัฒนาขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบรายละเอียดของข้อคำถาม และพิจารณาเนื้อหาว่ามีความถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ ด้วยค่าดัชนีความสอดคล้อง (The index of item objective congruence: IOC) ได้ผลการประเมินเท่ากับ 0.84

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดเก็บและรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นขั้นตอน โดยเริ่มจากการเตรียมแบบสอบถาม อบรมผู้ช่วยเก็บข้อมูล ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามวัน/เวลาที่กำหนด ลงรหัสข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งมีขั้นตอนการปฏิบัติ ดังนี้ 1) ขอความร่วมมือกับองค์การบริหารส่วนตำบลในพื้นที่ตำบลที่ได้รับการสุ่มให้เป็นพื้นที่เป้าหมายเพื่อขอข้อมูลพื้นฐานและเพื่อช่วยประชาสัมพันธ์โครงการวิจัยในครั้งนี้ 2) เก็บข้อมูลภาคสนามโดยคณะผู้วิจัยร่วมกับผู้ช่วยวิจัยดำเนินการเก็บข้อมูล จำนวน 440 ชุด ตามวัน/เวลาที่กำหนดไว้ ภายหลังจากเสร็จสิ้นการเก็บข้อมูลในแต่ละวัน ทำการตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของข้อมูล เมื่อพบว่าข้อมูลไม่สมบูรณ์มีการเก็บข้อมูลซ้ำในพื้นที่เดิมจนได้ข้อมูลครบถ้วน และ 3) นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย

1. การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง เช่น เพศ อายุ สถานภาพสมรส ลักษณะครัวเรือน ศาสนา การศึกษา อาชีพ รายได้ ฯลฯ ตลอดจนจุดมุ่งเหตุจูงใจและพฤติกรรมการเล่นการพนัน โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

2. การวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple regression analysis) แบบ Backward stepwise เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ เช่น การเคยเล่นการพนัน การมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนัน กับตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สู้ง่าย โดยพิจารณาระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างผู้สู้ง่าย พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 70.5 เป็นเพศชาย ร้อยละ 29.5 มีอายุระหว่าง 60 – 69 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 58.2 มีสถานภาพสมรส (อาศัยอยู่ด้วยกัน) มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 67.3 ลักษณะครัวเรือนเป็นแบบอาศัยอยู่กับคู่สมรสเพียงสองคนเท่านั้น มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 62.0 ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ คิดเป็นร้อยละ 98.2 มีการศึกษาในระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ป.6) มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 43.6 กลุ่มตัวอย่างผู้สู้ง่ายไม่ได้ประกอบอาชีพ/ว่างงาน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 41.8 รองลงมาประกอบอาชีพเกษตรกร/ประมง คิดเป็นร้อยละ 39.5 มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท/เดือน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.4 โดยแหล่งที่มาของรายได้หลักในรอบปี พ.ศ. 2565 ที่มากที่สุด คือ จากเบี้ยผู้สูงอายุ คิดเป็นร้อยละ 47.5 รองลงมาได้จากการประกอบอาชีพ อาชีพ เกษตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 28.6 ค่าใช้จ่ายในการดำรงชีพเฉลี่ยต่อเดือน อยู่ระหว่าง 3,000 – 5,999 บาท มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 42.2 ซึ่งส่วนใหญ่เป็นค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับค่าอาหารบริโภคในครัวเรือน มากถึงร้อยละ 89.3 รองลงมาเป็นค่าเครื่องอุปโภคต่าง ๆ และ ค่าใช้จ่ายด้านสังคม/งานบุญ คิดเป็นร้อยละ 28.2 และ 23.6 ตามลำดับ

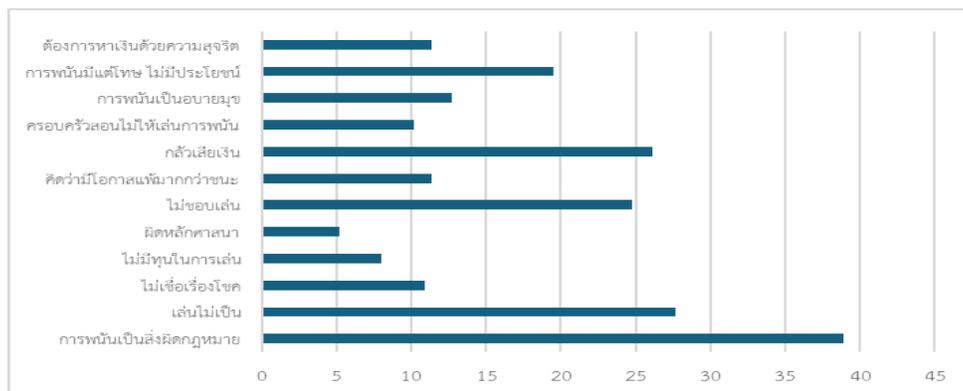
2. สถานการณ์การพนันและพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สู้ง่ายในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ พบว่า ตัวอย่างผู้สู้ง่ายในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษเคยเล่นการพนัน ร้อยละ 41.6 โดยมีการเล่นการพนันครั้งแรกเมื่ออายุในช่วง 20-39 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 18.6 ประเภทของการพนันที่เคยเล่นครั้งแรก คือ หวยใต้ดิน คิดเป็นร้อยละ 15.22 รองลงมา คือ ไพ่/ไพ่ป๊อก/ไพ่ตมมี คิดเป็นร้อยละ 15.00 ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมาตัวอย่างผู้สู้ง่ายไม่เล่นการพนัน คิดเป็นร้อยละ 75.0 และมีการเล่นการพนัน คิดเป็นร้อยละ 25.0 สมาชิกในครอบครัวไม่เล่นการพนันมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 51.1 ในขณะที่สมาชิกในครอบครัวมีการเล่นพนัน คิดเป็นร้อยละ 30.9 ประเด็นการซื้อหวยต่าง ๆ (ไม่รวมสลากกินแบ่งรัฐบาล) พบว่า มีการซื้อหวย คิดเป็นร้อยละ 35.0 โดยซื้อกับเจ้ามือหวย มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 22.5 รองลงมา คือ ผากคนรู้จักซื้อ และผู้ชายปลีกในชุมชน คิดเป็นร้อยละ 13.2 และ 11.6 ตามลำดับ ส่วนประเด็นทรัพย์สินหรือสิ่งของมีค่าที่เคยได้รับการเล่นการพนันหรือจากการเสี่ยงโชค พบว่า ได้เป็นเงินสดมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 69.4 ดังแสดงในตารางที่ 1 สำหรับเหตุผลที่ผู้สู้ง่ายไม่เล่นการพนัน คือ

การพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมาย คิดเป็นร้อยละ 38.9 รองลงมาคือ เล่นไม่เป็น กลัวเสียเงิน และไม่ชอบเล่น คิดเป็นร้อยละ 27.7, 26.1 และ 24.8 ตามลำดับ แสดงในภาพที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละ ของข้อมูลสถานการณ์และมูลเหตุจูงใจในการเล่นการพนันของตัวอย่างผู้สูงอายุ ในจังหวัดศรีสะเกษ (n = 440)

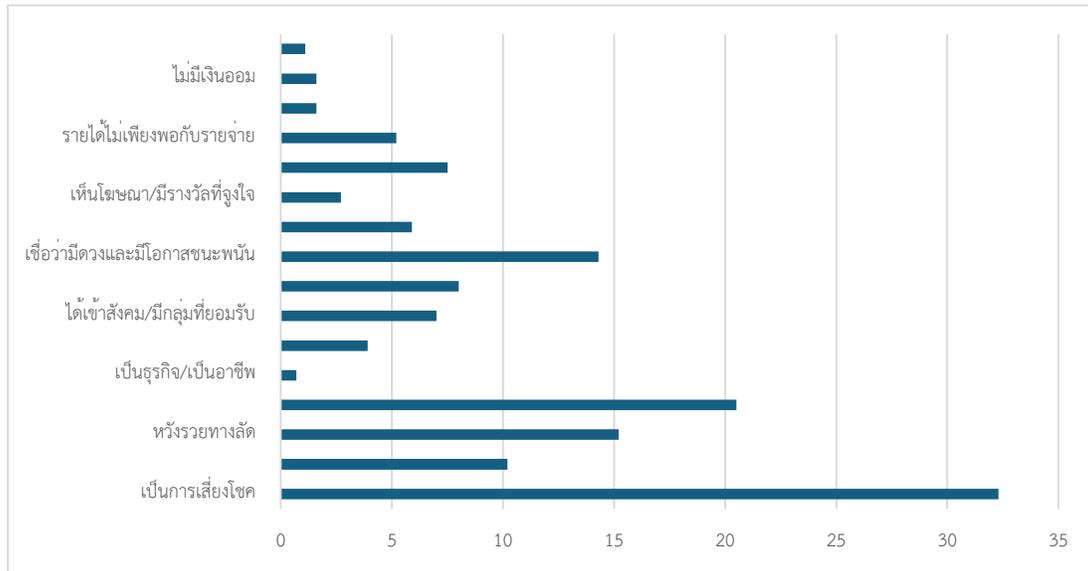
สถานการณ์และมูลเหตุจูงใจในการเล่นการพนัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. ท่านเคยเล่นการพนันหรือไม่		
ไม่เคยเล่น	257	58.4
เคยเล่น	183	41.6
- เล่นการพนันครั้งแรก ในช่วงอายุมากกว่า 60 ปีขึ้นไป	6	1.4
- เล่นการพนันครั้งแรก ในช่วงอายุ 40 – 59 ปี	33	7.5
- เล่นการพนันครั้งแรก ในช่วงอายุ 20 – 39 ปี	82	18.6
- เล่นการพนันครั้งแรก ในช่วงอายุ ต่ำกว่า 20 ปี	62	14.1
ประเภทการพนันที่เคยเล่นครั้งแรก		
- ไก่ชน/ชนไก่/ตีไก่	14	3.2
- หวยใต้ดิน	67	15.22
- ลี้อตเตอร์/สลากกินแบ่งรัฐบาล	5	1.1
- ไฮโลว์	21	4.7
- ไพ่/ไพ่ป็อก/ไพ่ดัมมี่	66	15.0
- โบก/เบี้ยโบก	7	1.6
- สล็อต /โยนเหรียญ /มวย (ตอบประเภทละ 1 คน)	3	0.6
2. ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา ท่านได้เล่นการพนันหรือไม่		
ไม่เล่น	330	75.0
เล่น	110	25.0
3. ปัจจุบันสมาชิกในครอบครัวของท่าน มีบุคคลที่เล่นพนันหรือไม่		
ไม่มี	225	51.1
มี	136	30.9
ไม่ทราบ	79	18.0

สถานการณ์และมูลเหตุจูงใจในการเล่นการพนัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
4. แหล่งซื้อหวยต่าง ๆ (ไม่รวมสลากกินแบ่งรัฐบาล) (n=183) (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
- เจ้ามือหวย	99	22.5
- คนเดินโพย	27	6.1
- ฝากคนรู้จักซื้อ	58	13.2
- ผู้ขายปลีกในชุมชน	51	11.6
- บ่อนกาสิโน	1	0.2
- ออนไลน์	17	3.9
5. ทรัพย์สิน/สิ่งของมีค่า ที่เคยได้รับจากการเล่นพนันหรือจากการเสี่ยงโชค (n=183)		
ไม่เคยได้	56	30.6
เคยได้ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	127	69.4
- เงินสด	127	69.4
- ซื้อของใช้ เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ รถยนต์ บ้าน	35	19.1
- ทำบุญ	21	11.5

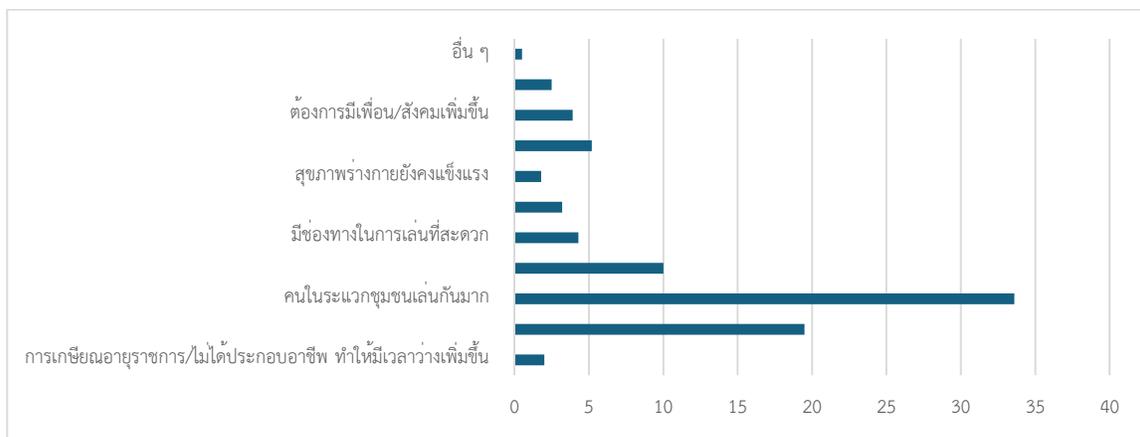


ภาพที่ 1 ร้อยละของเหตุผลที่ไม่เล่นการพนัน

ประเด็นมูลเหตุจูงใจที่ทำให้เล่นการพนัน พบว่า เป็นการเสี่ยงโชค มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 32.3 รองลงมา คือ เพลิดเพลิน/สนุกสนาน/ตื่นเต้น หวังรวยทางลัด และเชื่อว่ามีดวงและมีโอกาสชนะพนัน คิดเป็นร้อยละ 20.5 15.2 และ 14.3 ส่วนมูลเหตุจูงใจที่นำไปสู่การเล่นพนันในด้านอื่น ๆ พบว่า คนในระแวกชุมชนเล่นกันมาก มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33.6 ดังแสดงในภาพที่ 2 และภาพที่ 3



ภาพที่ 2 ร้อยละของมูลเหตุจูงใจที่ทำให้เล่นการพนัน



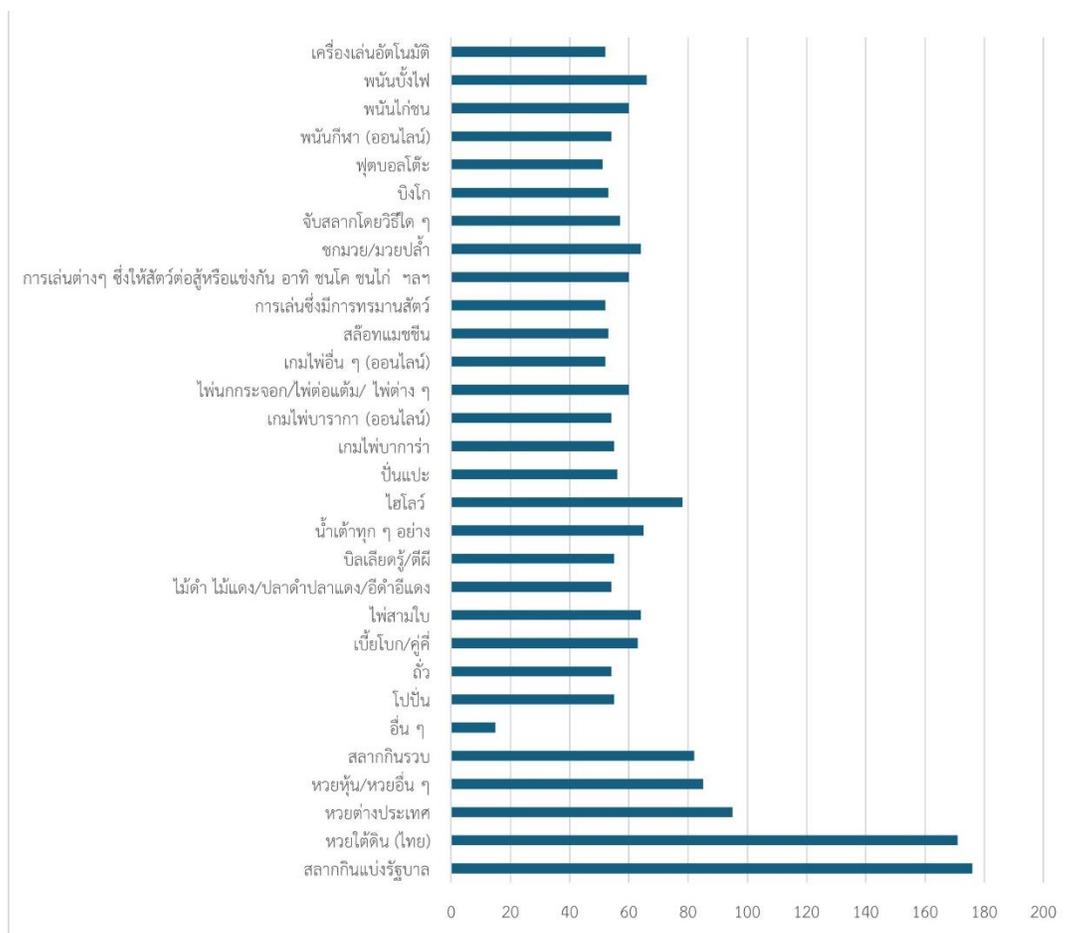
ภาพที่ 3 ร้อยละของมูลเหตุจูงใจที่นำไปสู่การเล่นพนันในด้านอื่น ๆ

สำหรับในกลุ่มของตัวอย่างผู้สูงวัยที่เคยเล่นการพนัน และยังคงเล่นการพนันในรอบ 3 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 183 คน พบว่า ประเภทการพนันที่ผู้สูงวัยนิยมเล่นมากที่สุด คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล จำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 96.17 รองลงมา คือ หวยใต้ดิน จำนวน 171 คน คิดเป็นร้อยละ 93.44 และหวยต่างประเทศ จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 51.91 ดังแสดงในภาพที่ 4 กลุ่มตัวอย่างได้ข้อมูลข่าวสารพนันจากเขียนพนันมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 13.6 โดยมีจำนวนเงินที่เล่นการพนันในแต่ละครั้ง (โดยเฉลี่ย) น้อยกว่า 1,000 บาท มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 65.0 จำนวนเงินสูงสุดที่เคยเล่นพนันได้ (โดยเฉลี่ย) จำนวนมากที่สุด อยู่ที่น้อยกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 65.0 และจำนวนเงินสูงสุดที่เคยเสียจากการเล่นพนัน (โดยเฉลี่ย) จำนวนมากที่สุด อยู่ที่น้อยกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 76.0 สถานที่ที่เลือกเล่นพนันมากที่สุด คือ ในชุมชนที่อาศัยอยู่ คิดเป็นร้อยละ 36.1 โดยมีคนเดินโฉบมาที่บ้าน และเล่นในงานบุญประเพณีต่าง ๆ อาทิ งานศพ เป็นจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 16.4 และ 16.1 ตามลำดับ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละ พฤติกรรมการเล่นการพนันของตัวอย่างผู้สูงวัยในจังหวัดศรีสะเกษ (n = 183)

ข้อความ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. แหล่งข้อมูลข่าวสารประกอบการเล่นพนัน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
เขียนพนัน	60	13.6
หนังสือวิเคราะห์ค่าตการพนันต่าง ๆ	31	7.0
วิทยุหรือโทรทัศน์	43	9.8
พระหรือหมอดู	23	5.2
เว็บไซต์	29	6.6
อื่น ๆ	27	6.1
2. จำนวนเงินที่ใช้เล่นการพนันแต่ละครั้ง (โดยเฉลี่ย)		
ไม่ให้คำตอบ	16	8.7
5,000 บาทขึ้นไป	6	3.3
1,000 – 4,999 บาท	42	13.0
น้อยกว่า 1,000 บาท	119	65.0

ข้อความ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
3. จำนวนเงินสูงสุดที่เคยเล่นพนันได้ (โดยเฉลี่ย)		
ไม่ให้คำตอบ	9	4.9
10,000 บาท ขึ้นไป	34	18.6
5,000 – 9,999 บาท	21	11.5
น้อยกว่า 5,000 บาท	119	65.0
4. จำนวนเงินสูงสุดที่เคยเสียจากการเล่นพนัน (โดยเฉลี่ย)		
ไม่ให้คำตอบ	13	7.1
10,000 บาท ขึ้นไป	16	8.7
5,000 – 9,999 บาท	15	8.2
น้อยกว่า 5,000 บาท	139	76.0
5. สถานที่ที่เล่นพนัน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
ประเทศเพื่อนบ้าน อาทิ กัมพูชา ลาว	5	1.1
ในจังหวัดที่อยู่อาศัย	28	6.4
ในชุมชนที่อาศัย	159	36.1
- มีคนเดินโพยมาที่บ้าน	72	16.4
- ตลาด	17	3.9
- งานบุญประเพณีต่าง ๆ อาทิ งานศพ	71	16.1
- ออนไลน์	26	5.9
ต่างจังหวัด	2	0.5
อื่น ๆ	3	0.7



ภาพที่ 4 จำนวนรวมของพฤติกรรมการเล่นพนัน (ในรอบ 3 เดือนที่ผ่านมา) ของผู้สูงอายุที่เคยเล่นการพนัน

2. การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงอายุในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ พบว่าที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 เมื่อควบคุมตัวแปรอื่น ๆ ให้เป็นค่าคงที่แล้ว ตัวแปรการเคยเล่นการพนันและปัจจุบันมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนัน มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงอายุในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดยมีประสิทธิภาพของการพยากรณ์ร้อยละ 28.5 ($R^2 = .285$) กล่าวคือ ตัวพยากรณ์หรือตัวแปรทั้ง 2 ตัว ร่วมกันอธิบายพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงอายุในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ได้ร้อยละ 28.5 โดยตัวแปรการเคยเล่นการพนัน (.67) มีขนาดผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นพนันมากกว่าปัจจุบันมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนัน (.10) ถึงประมาณ 6-7 เท่า ซึ่งบ่งบอกว่าประสบการณ์ส่วนตัวที่เคยเล่นการพนันมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมนี้มากกว่าสภาพแวดล้อมในครอบครัวในบริบทนี้ ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดยใช้สถิติการถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple regression analysis) ด้วยวิธี Backward stepwise

ตัวพยากรณ์	Coefficients	Standard Error	t	p
เคยเล่นการพนัน	.67	.059	11.198	.000
ปัจจุบันมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนัน	.10	.027	3.465	.000
R ² ที่ปรับแล้ว = .285		ค่าคงที่ = .018		

สรุปผลและอภิปรายผล

การวิจัยนี้มีข้อสรุปว่า ตัวอย่างผู้สูงวัยในจังหวัดศรีสะเกษที่เคยเล่นการพนัน มีจำนวนถึงร้อยละ 41.6 ประเภทของการพนันที่เคยเล่นครั้งแรกที่มีจำนวนมากที่สุด คือ หวยใต้ดิน ส่วนประเภทการพนันที่ผู้สูงวัยนิยมเล่นมากที่สุด คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล รองลงมา คือ หวยใต้ดินและหวยต่างประเทศ จำนวนเงินที่เล่นการพนันในแต่ละครั้ง (โดยเฉลี่ย) น้อยกว่า 1,000 บาท มีจำนวนถึงร้อยละ 65.0 สำหรับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ได้แก่ การเคยเล่นการพนัน และปัจจุบันมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนัน โดยมีประเด็นการอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลการศึกษาสถานการณ์การพนันและพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ พบว่า ตัวอย่างผู้สูงวัยที่เคยเล่นการพนัน มีจำนวนถึงร้อยละ 41.6 โดยมีการเล่นการพนันครั้งแรกเมื่ออายุในช่วง 20-39 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 18.6 ประเภทของการพนันที่เคยเล่นครั้งแรกที่มีจำนวนมากที่สุด คือ หวยใต้ดิน คิดเป็นร้อยละ 15.22 สอดคล้องกับการศึกษาของ พินิจ ลาภธนานนท์ และคณะ (2554) ที่พบว่า ประชากรไทย ร้อยละ 77.1 เคยมีประสบการณ์เล่นการพนันมาก่อน โดยหวยใต้ดินเป็นการเล่นพนันครั้งแรก และในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมาของการศึกษานี้พบว่า ตัวอย่างผู้สูงวัยมีการเล่นการพนัน คิดเป็นร้อยละ 25.0 ไม่เล่นการพนัน คิดเป็นร้อยละ 75.0 ทั้งนี้คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 25:75 ประเภทการพนันที่ผู้สูงวัยนิยมเล่นมากที่สุด คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล รองลงมา คือ หวยใต้ดิน และหวยต่างประเทศ ตามลำดับ สอดคล้องกับ ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (2562) ที่รายงานว่า ผู้สูงวัยที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป เล่นการพนันในปี 2562 อันดับที่ 1 คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล รองลงมา คือ หวยใต้ดิน ทั้งนี้อัตราหรือสัดส่วนของผู้สูงวัยที่เล่นการพนันอาจจะมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เช่นเดียวกับอัตราการเพิ่มของนักพนันสูงวัยในระดับโลกที่กำลังเพิ่มขึ้น (Fontaine, et. al., 2023) และคาดว่า จะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในกลุ่มผู้สูงวัยมากกว่ากลุ่มอายุอื่น ๆ (Granero, et. al., 2020)

สำหรับผลการวิจัยที่พบว่า หวยใต้ดินเป็นการพนันที่ผู้สูงวัยส่วนใหญ่เคยเล่นเป็นครั้งแรก สอดคล้องกับบริบททางสังคมของประเทศไทยที่การพนันประเภทนี้เข้าถึงง่ายและแพร่หลายในชุมชน อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาประเภทการพนันที่นิยมเล่นมากที่สุด กลับกลายเป็นสลากกินแบ่งรัฐบาล ซึ่งเป็นการพนันที่ถูกกฎหมาย สะท้อนให้เห็นว่าแม้ว่าผู้สูงวัยอาจจะเริ่มต้นเล่นการพนันจากรูปแบบที่ผิดกฎหมาย (หวยใต้ดิน) แต่เมื่ออายุมากขึ้นและมีวิจรรย์ญาณมากขึ้น ผู้สูงวัยอาจเลือกที่จะหันมาเล่นการพนันที่ถูกกฎหมายและได้รับการยอมรับจากสังคมมากกว่า ทั้งนี้ การพนันที่ถูกกฎหมายยังให้ความรู้สึกปลอดภัยกว่าและมีความเสี่ยงที่จะถูกลงโทษทางกฎหมายน้อยกว่า ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้สูงวัยที่ต้องการความมั่นคงและหลีกเลี่ยงปัญหาที่ไม่จำเป็น ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้เชิงการประเมิน (Vicarious reinforcement) จากสังคม ผู้สูงวัยอาจมองว่าการเล่นสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นพฤติกรรมที่ยอมรับได้และมีความเสี่ยงน้อยกว่าเมื่อเทียบกับหวยใต้ดิน พฤติกรรมการเล่นรูปแบบการพนันนี้ไม่ใช่แค่การตัดสินใจส่วนบุคคล แต่เป็นผลมาจากกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อมและบรรทัดฐานที่สังคมยอมรับ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) (Chambers & Potenza, 2018) ในขณะเดียวกัน ผลการวิจัยที่พบว่าผู้สูงวัยในจังหวัดศรีสะเกษไม่ได้นิยมแค่สลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดินเท่านั้น แต่ยังมีหวยต่างประเทศเป็นอีกหนึ่งประเภทที่ได้รับความนิยม แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวของผู้สูงวัยที่เข้าถึงและรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการพนันที่หลากหลายขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับบริบทที่จังหวัดศรีสะเกษมีชายแดนติดกับประเทศที่มีการพนันที่ถูกกฎหมาย (บ่อนคาสิโน) การเข้าถึงข้อมูลและการรับรู้จากสื่อต่างๆ อาจทำให้ผู้สูงวัยมีความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทการพนันที่แตกต่างกัน และเลือกเล่นการพนันที่เข้าถึงได้ง่ายและตรงกับความต้องการของตนเองได้มากขึ้น การเลือกเล่นหวยต่างประเทศนอกเหนือจากหวยไทย สะท้อนถึงการตัดสินใจที่อิงกับหลักการทางเศรษฐศาสตร์ โดยผู้สูงวัยอาจมองหาทางเลือกที่ให้ผลตอบแทน (Reward) ที่น่าสนใจกว่าหรือแตกต่างจากเดิม ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของทฤษฎีการเลือกทางเศรษฐกิจ (Economic choice theory) (Walker & Jackson, 2011) นอกจากนี้ การเลือกรูปแบบการพนันที่หลากหลายยังตอบสนองความต้องการด้านการผ่อนคลายและความตื่นเต้น ซึ่งเป็นแรงจูงใจพื้นฐานของพฤติกรรมมนุษย์ ตามทฤษฎีพฤติกรรมมนุษย์ (Human behavior theory) (Hogarth & Balleine, 2018) ด้วย

นอกจากนี้ ผลการวิจัยที่พบว่า ผู้สูงวัยส่วนใหญ่ (ร้อยละ 65.0) ใช้เงินในการเล่นพนันแต่ละครั้งน้อยกว่า 1,000 บาท ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สดใส สร้างโชค และนนท์ พลาวัน (2557) ที่ว่าการพนันสำหรับผู้สูงวัยอาจไม่ใช่เพื่อการลงทุนหรือหวังผลกำไรก้อนใหญ่ แต่เป็นเพียงการใช้จ่ายเพื่อความบันเทิงและคลายเหงา การใช้เงินในจำนวนที่ไม่สูงมากนักนี้ชี้ให้เห็นว่าผู้สูงวัยเหล่านี้ยังคงมีการจัดการทางการเงินที่ดีและมองการพนันเป็นเพียงกิจกรรมสันทนาการที่ใช้เงินส่วนหนึ่งจากรายได้ประจำ ไม่ได้มองว่าเป็นการเสี่ยงโชคที่ต้องลงทุนด้วยเงินจำนวนมากเพื่อสร้างผลกำไร แม้ว่าผลการวิจัยจะชี้ว่าพฤติกรรมการพนันยังไม่รุนแรง แต่สามารถอธิบายได้ว่าการพนันในระดับนี้อาจเป็นเพียงกลไกการรับมือกับความเครียดหรือความเหงาเบื้องต้น (Strain theory)

(Mersereau & Teasdale, 2020) การใช้เงินไม่สูงนักจึงเป็นการควบคุมพฤติกรรมไม่ให้เกิดปัญหาทางการเงินตามมา แต่ก็ยังคงตอบสนองความต้องการทางอารมณ์ได้ในระดับหนึ่ง อย่างไรก็ตาม การที่ยังคงมีพฤติกรรมการเล่นพนันอยู่ (แม้จะจำกัด) ก็ยังถือเป็นความเสี่ยงที่อาจนำไปสู่การเสพติด (Addiction theory) (Reid, 1986) ได้ในอนาคต หากปัจจัยความเครียดหรือความเหงาเพิ่มขึ้น

2. จากผลการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดยใช้สถิติการถดถอยเชิงพหุคูณ พบว่า ปัจจัยการเคยเล่นการพนัน และปัจจัยปัจจุบันมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนัน มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีประสิทธิภาพของการพยากรณ์ร้อยละ 28.5 นั้น อาจเนื่องมาจากการเคยเล่นพนันเป็นประสบการณ์ที่ทำให้ผู้สูงวัยเกิดความทรงจำทั้งทางที่ดีและไม่ดีเกี่ยวกับการพนัน ซึ่งจากผลการศึกษาที่พบว่า ตัวอย่างผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษที่เคยเล่นการพนันจำนวน 183 คน เคยได้รับทรัพย์สิน/สิ่งของมีค่าจากการเล่นพนันหรือจากการเสี่ยงโชค สูงถึง 127 คน คิดเป็นร้อยละ 69.4 โดยทรัพย์สิน/สิ่งของมีค่าที่ผู้สูงวัยให้คำตอบมากที่สุด คือ เงินสด จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของผู้ตอบทั้งหมด เมื่อมีความทรงจำหรือความประทับใจจากการได้ทรัพย์สิน/สิ่งของมีค่าจากการเล่นการพนัน จึงอาจทำให้ผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษมีแนวโน้มในการเล่นการพนันต่อไป ทั้งนี้ ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (2558) ได้รายงานสถานการณ์การเล่นการพนันว่า คนไทยเกือบร้อยละ 77 เคยเล่นการพนันมาแล้ว โดยผู้ที่มีอายุต่ำสุดในการเล่นพนันครั้งแรกมีอายุเพียง 7 ปี ซึ่งการเริ่มเล่นพนันเมื่ออายุน้อยอาจจะส่งผลให้มีระยะเวลาในการเล่นการพนันมากขึ้นในแต่ละช่วงอายุ สอดคล้องกับการศึกษาของ พินิจ ลาภธนานนท์ และคณะ (2554) ได้ศึกษาสถานการณ์พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทยที่มีต่อตัวผู้เล่นและครอบครัว รวมถึงเงื่อนไขและผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการจัดให้มีบ่อนพนันถูกกฎหมาย การเปิดให้มีร้านรับแทงพนันรูปแบบต่าง ๆ ที่ถูกกฎหมาย และความคิดเห็นที่มีต่อการบริหารจัดการของภาครัฐในการดำเนินการซื้อขายสลากกินแบ่งรัฐบาล และข้อเสนอแนะอื่น ๆ ในเรื่องการจัดจัดการการพนันของภาครัฐ ที่พบว่าประชากรร้อยละ 77.1 เคยมีประสบการณ์เล่นการพนันมาก่อน และสอดคล้องกับรายงานของ ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (2560) เรื่อง “การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2560” โดยผลการศึกษาสถานการณ์การเล่นการพนันในกลุ่มผู้สูงวัย (อายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป) พบว่า ผู้สูงวัยระบุประสบการณ์เล่นการพนันในชีวิตที่ผ่านมา สูงถึงร้อยละ 75.1 โดยประเภทการพนันที่เคยเล่น 3 อันดับแรกคือ สลากกินแบ่งรัฐบาล ร้อยละ 80.2 หวยใต้ดิน ร้อยละ 76.7 และไพ่ ร้อยละ 30.3 นอกจากนี้กลุ่มผู้สูงวัยที่เคยเล่นการพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา ยังมีการเล่นการพนันอยู่ถึงร้อยละ 63.8 ในขณะที่เลิกเล่นไปแล้วร้อยละ 36.2

ส่วนปัจจัยปัจจุบันมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนันที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษนั้น จากผลการศึกษาของ ศิริพร ยอดกมลศาสตร์ (2555) ที่ระบุว่า สถานที่เล่นการพนันครั้งแรก ๆ ของคนไทย มักอยู่ในบ้าน ละครบ่อน หรือในโรงเรียน ดังนั้นหากมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนันก็อาจมีส่วนทำให้ผู้สูงวัยรู้สึกไม่แปลกแยกจากคนในครอบครัวที่มีพฤติกรรมการเล่นพนัน ไม่ได้เป็นสมาชิกคนเดียวในครอบครัวที่เล่นพนัน หรือการเล่นพนันเป็นเรื่องธรรมดาทั่วไปในครอบครัวและสังคม สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) (Chambers & Potenza, 2018) อย่างชัดเจน เนื่องจากทฤษฎีนี้เสนอว่าพฤติกรรมเกิดจากการสังเกต การเลียนแบบ และการรับรู้ผลลัพธ์จากพฤติกรรมของผู้อื่น ผู้สูงวัยที่เห็นคนในครอบครัวเล่นพนันจึงเรียนรู้ว่าการพนันเป็นสิ่งที่ยอมรับได้และเป็นเรื่องปกติในสังคม ทำให้มีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมเดียวกัน การเรียนรู้ทางสังคมจึงเป็นกลไกสำคัญที่ส่งต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันจากรุ่นสู่รุ่นและสร้างบรรทัดฐานทางสังคมที่สนับสนุนพฤติกรรมดังกล่าว และสอดคล้องกับ ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (2562) ที่รายงานว่า คนไทย ร้อยละ 96.1 มีบุคคลแวดล้อมที่เล่นการพนัน โดยจำแนกเป็นเพื่อนบ้าน/คนแถวบ้าน สูงถึงร้อยละ 69.3 รองลงมาคือญาติ ร้อยละ 65.4 เพื่อนสนิทร้อยละ 44.6 พี่น้องร้อยละ 42.5 แฟนหรือสามี/ภรรยา ร้อยละ 29.6 และพ่อแม่ ร้อยละ 27.8 ตามลำดับ อย่างไรก็ตามยังไม่มีหลักฐานแน่ชัดว่า การมีสมาชิกในครอบครัวเล่นพนัน จะเป็นจุดเริ่มต้นของการเริ่มเล่นพนันของผู้สูงวัยหรือไม่ ดังผลการศึกษาของ พิณิจลาภานานนท์ และคณะ (2554) ที่พบว่า ประชากรไทยร้อยละ 77.1 เคยมีประสบการณ์เล่นการพนันมาก่อน โดยหวนใต้ดินเป็นการเล่นพนันครั้งแรก ซึ่งเหตุผลของการเล่นเพราะชอบเสี่ยงโชคและเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยมากเริ่มเล่นการพนันด้วยตนเองไม่มีใครชวน

เมื่อพิจารณาขนาดผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของผู้สูงวัย พบว่า ปัจจัยการเคยเล่นการพนัน (.67) มีขนาดผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นพนันมากกว่าปัจจัยปัจจุบันมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนัน (.10) ถึงประมาณ 6-7 เท่า ซึ่งบ่งบอกว่าประสบการณ์ส่วนตัวที่เคยเล่นการพนันมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมนี้มากกว่าสภาพแวดล้อมในครอบครัวในบริบทนี้ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Bandura, 1977) โดยชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้จากการกระทำด้วยตนเอง (Enactive learning) มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมมากกว่าการเรียนรู้จากการสังเกต (Observational learning) แม้ว่าทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมจะให้ความสำคัญกับทั้งสองอย่าง แต่ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นการเน้นย้ำว่าประสบการณ์ส่วนตัวที่เคยได้รับความตื่นเต้นหรือรางวัลจากการพนันในอดีต (Reinforcement) เป็นปัจจัยที่มีพลังกว่าการเพียงแค่อ่านคนในครอบครัวเล่น โดยการที่เคยเล่นพนันมาก่อนจะสร้าง "ความทรงจำทางอารมณ์" และ "ความคาดหวังในผลลัพธ์" ที่ฝังแน่นกว่าการเห็นจากผู้อื่น นอกจากนี้ ประสบการณ์การเล่นพนันในอดีตอาจกระตุ้นการทำงานของระบบรางวัลในสมอง (Reward system) ซึ่งเป็นกลไกทางชีวภาพที่สำคัญในการเสพติด สอดคล้องกับทฤษฎีการเสพติด (Addiction theory) (Hogarth

& Balleine, 2018) ที่อธิบายกลไกทางชีวภาพของการเคยเล่นพนันมาก่อน ว่าเป็นการสร้างความทรงจำและความคาดหวังที่ทรงพลังในสมอง ซึ่งเป็นรากฐานของการเสพติดในระยะยาว ดังนั้นการเคยเล่นพนันมาก่อนนั้น ไม่ใช่แค่ปัจจัยทางสังคมหรือจิตวิทยาเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับการปรับตัวของวงจรสมองที่ตอบสนองต่อความตื่นเต้นและการคาดหวังรางวัล การที่เคยได้รับประสบการณ์เช่นนี้มาก่อนจะทำให้สมองจดจำและต้องการความรู้สึกแบบเดิมอีกครั้ง จึงเป็นปัจจัยที่มีขนาดอิทธิพลมากกว่าอิทธิพลจากครอบครัว

จากผลการศึกษาประสิทธิภาพการพยากรณ์ของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษได้เพียงร้อยละ 28.5 นั้น แสดงให้เห็นว่ายังมีปัจจัยอื่น ๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยที่ต้องศึกษาต่อไป ตัวอย่างเช่น ปัจจัยด้านจิตวิทยา (Psychological factors) อันเป็นปัจจัยภายในจิตใจซึ่งมีอิทธิพลอย่างมาก โดยเฉพาะในกลุ่มผู้สูงวัยที่เผชิญกับการเปลี่ยนแปลงในชีวิต อาทิ การเกษียณอายุทำให้ผู้สูงวัยมีเวลาว่างมากขึ้น การพนันจึงอาจถูกใช้เป็นกลไกในการจัดการกับความรู้สึกเหงาและความเบื่อหน่ายได้ ผู้สูงวัยบางรายอาจต้องการกิจกรรมที่ทำให้ชีวิตมีความตื่นเต้นมากขึ้น การพนันจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่ตอบสนองความต้องการนี้ได้ หรือผู้สูงวัยบางรายมีการหลงเชื่อว่าตนเองสามารถควบคุมผลลัพธ์ได้ (illusion of control) หรือ การมองข้ามการสูญเสีย (Chasing losses) ซึ่งเป็นปัจจัยทางความคิดที่ทำให้ยังคงเล่นพนันต่อไปแม้จะขาดทุน (Shao & Lee, 2020; Wong & Chan, 2018) นอกจากนี้ยังมีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านเศรษฐศาสตร์และรายได้ (Economic and income factors) (Bardsley & Droussiotis, 2018) แม้ว่าผลการวิจัยครั้งนี้จะระบุว่า ผู้สูงวัยใช้เงินจำนวนไม่สูงนักในการเล่นพนัน (จำนวนเงินที่เล่นการพนันในแต่ละครั้งโดยเฉลี่ย น้อยกว่า 1,000 บาท) แต่ปัจจัยด้านรายได้ก็มีความซับซ้อนมากกว่าเรื่องจำนวนเงิน อาทิ ผู้สูงวัยที่มีรายได้น้อยอาจมองการพนันเป็นความหวังในการเพิ่มรายได้ ขณะที่ผู้ที่มีรายได้สูงอาจมองเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิง การใช้เงินเบี้ยยังชีพหรือเงินบำนาญในการเล่นพนันก็เป็นประเด็นที่น่าสนใจซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตในระยะยาว หรือการเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่ง่าย เช่น เงินเบี้ยยังชีพ หรือการกู้ยืม อาจเพิ่มโอกาสในการเล่นพนัน

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ได้แก่ 1) การส่งเสริมอาชีพและการฝึกอบรมทักษะเพื่อสนับสนุนผู้สูงวัยให้มีอาชีพหรือ กิจกรรมที่สามารถทำได้ในช่วงเวลาว่าง เช่น การฝึกทักษะใหม่ ๆ ที่ช่วยเพิ่มรายได้จะช่วยลดการมีเวลาในการเล่นการพนัน นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มคุณภาพชีวิตและลดความเครียดจากการใช้เวลาว่างไปกับกิจกรรมที่ไม่สร้างสรรค์ 2) การสร้างความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของการพนันผ่านการจัดอบรมเพื่อให้ผู้สูงวัยเข้าใจและตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการพนัน ทั้งในด้านการเงิน สุขภาพจิต และสังคม เป็นสิ่งสำคัญ เช่น

การเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับความเสี่ยงและอันตราย จากการติดการพนัน 3) การจัดกิจกรรมทางสังคมและและสร้างเครือข่าย โดยการสร้างกิจกรรมที่เสริมสร้างความสัมพันธ์ ในชุมชน เช่น กลุ่มพูดคุยหรือกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับ การพนันจะช่วยลดความเหงาและเพิ่มการมีส่วนร่วมในสังคม และ 4) การกำหนดนโยบายทางกฎหมายที่ชัดเจน ควรมีนโยบายที่ชัดเจนในการควบคุมการพนันโดยเฉพาะในกลุ่มผู้สูงอายุ เช่น การบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนัน และการให้ความรู้แก่ครอบครัวเพื่อคอยดูแลผู้สูงอายุไม่ให้ตกเป็นเหยื่อ ของการพนัน ทั้งนี้เพื่อพัฒนาเป็นนโยบายสาธารณะในแง่ของการป้องกันพฤติกรรมการเล่นการพนันไม่พึงประสงค์ในกลุ่มผู้สูงอายุ

สำหรับข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ได้แก่ 1) ศึกษาผลกระทบระยะยาวของการพนันในผู้สูงอายุ เช่น ผลกระทบทางการเงิน สุขภาพจิต และความสัมพันธ์ในครอบครัวจะช่วยให้เกิดมุมมองที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น 2) สำรวจพฤติกรรมการเล่นการพนันในกลุ่มผู้สูงอายุที่แตกต่างกัน เช่น ผู้สูงอายุในพื้นที่ชนบทและเมือง เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างและการรับมือกับปัญหานี้ 3) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นการพนัน โดยการศึกษาลึกลงไปใน ปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการตัดสินใจของผู้สูงอายุในการเล่นการพนัน เช่น ปัจจัยทางสังคม ความเครียด ความรู้สึกทางอารมณ์ และสภาพแวดล้อม 4) ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกหรือแบบสอบถามเพิ่มเติม เพื่อสำรวจปัจจัยที่ไม่ได้ครอบคลุม เช่น ความรู้สึกส่วนตัวหรืออิทธิพลทางสังคม

เอกสารอ้างอิง (References)

- กฤษฎา พรประภา. (2560). พฤติกรรมการเล่นการพนันและความคิดเห็นของประชาชนในประเทศไทยที่มีต่อสถานบันเทิงครบวงจร รีสอร์ทคาสิโนในประเทศไทย. *Veridian E-Journal, Silpakorn University* ฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 10(2), 266-285.
- พินิจ ลาภธนานนท์ รัตนา จารุเบญจ อังคณา ชินเดช และนเรนทร์ ตุนทกิจ. (2554). *การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการเล่นการพนันในประเทศไทย*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริพร ยอดกมลศาสตร์. (2555). การพนันในสังคมไทย. *จุลสารทันเกม*, 1(1), 6-11.
- ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2558). *การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการเล่นการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2558*. ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ.
- ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2560). *การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการเล่นการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2560*. ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ.
- ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2562). *รายงานสถานการณ์การเล่นการพนันในสังคมไทย ปี 2562*. ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ.

- สดใส สร้างสรรค์ และนนท์ พลาวัน. (2557). *ศึกษาบ่อนคาลิโน ช่องสง่า-ช่องจรีอกเจียม อ.อันลองเวง จ.อุดร-
มีชัย ประเทศกัมพูชา ส่งผลให้วิถีพนันชาวบ้านในพื้นที่ต่อแดน เปลี่ยนแปลงไปอย่างไร. สำนักงานกองทุน
สนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.*
- สำนักงานสถิติจังหวัดศรีสะเกษ. (2564). *สถานการณ์ผู้สู้งายจังหวัดศรีสะเกษ 2564.* <https://sisaket.nso.go.th/index.php?option=com>
- สุภาวดี ขุนทองจันทร์. (2561). สถานการณ์การพนันในผู้สูงอายุพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีและนครราชสีมา
ประเทศไทย. *วารสารมนุษยและสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, 11(2), 183-204.*
- อานนท์ ตั้งพิทักษ์ไกร และสุรศักดิ์ จันทร์ธา. (2564). แนวทางการจัดการปัญหาการพนันในบุญงานศพโดยผู้สูงอายุ
และชุมชนพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ, 6(4), 13-22.*
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory.* Prentice-Hall.
- Bardsley, P., & Droussiotis, M. (2018). Economic determinants of gambling behavior: Evidence from
a new dataset. *Applied Economics, 50(41), 4480–4492.*
- Chambers, J. M., & Potenza, M. N. (2018). *Social factors in the development and maintenance
of problem gambling.* In M. N. Potenza (Ed.), *The handbook of gambling disorders and
addictive behaviors.* John Wiley & Sons
- Fontaine, M., Lemerrier, C., Bonnaire, C., Giroux, I., Py, J., Varescon, I., & Le Floch, V. (2023).
Gambling and aging: An overview of a risky behavior. Behavioral Sciences, 13(6), 437.
- Granero, R., Jiménez-Murcia, S., Del Pino-Gutiérrez, A., et al. (2020). *Gambling phenotypes in older
adults. Journal of Gambling Studies, 36(3), 809–828.*
- Hogarth, L., & Balleine, B. W. (2018). *Motivation and human gambling: A behavioral neuroscience
perspective.* In M. N. Potenza (Ed.), *The Oxford handbook of compulsive behaviors.* Oxford
University Press.
- Mersereau, A., & Teasdale, B. (2020). The relationship between stressful life events and problem
gambling: A systematic review. *Journal of Gambling Studies, 36(2), 653–672.*
- Reid, R. L. (1986). The psychology of the near miss in gambling. *Journal of Gambling Studies, 2(1),
32–43.*
- Shao, A., & Lee, C. K. C. (2020). The role of loneliness and boredom in problem gambling: A
systematic review. *Journal of Gambling Studies, 36(3), 855–878.*

Walker, D. M., & Jackson, T. J. (2011). Explaining gambling behavior with a household production framework. *Journal of Gambling Business and Economics*, 5(1), 1–19.

Wong, J., & Chan, S. (2018). Cognitive distortions and gambling behavior among older adults. *Aging & Mental Health*, 22(1), 101–107.

Yamane, T. (1967). *Statistics: An introductory analysis* (2nd ed.). Harper & Row.

การปรับตัวของชุมชนท้องถิ่นสู่สังคมดิจิทัล :

กระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่ความเข้มแข็งอย่างยั่งยืน

The Adaptation of Local Communities to the Digital Society:

A Transition Process Toward Sustainable Resilience

ณวิญ เสริฐผล¹

Nawin Serthpol

มหาวิทยาลัยพะเยา

University of Phayao

วันที่รับบทความ : วันที่ 19 พฤษภาคม 2568

วันที่ส่งบทความที่แก้ไข : วันที่ 14 กันยายน 2568

วันที่ตอบรับบทความเพื่อตีพิมพ์ : วันที่ 19 กันยายน 2568

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต (พัฒนาสังคม) คณะรัฐศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา

E-mail : nawin.se@up.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งวิเคราะห์กระบวนการปรับตัวของชุมชนท้องถิ่นไทยในบริบทของสังคมดิจิทัล โดยเน้นการเปลี่ยนผ่านเชิงโครงสร้างที่ครอบคลุมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ซึ่งไม่ใช่เพียงการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีแต่เป็นการพัฒนาองค์รวมที่ชุมชนมีบทบาททั้งในฐานะผู้ใช้และผู้สร้างสรรค์เทคโนโลยีดิจิทัล บทความนี้ใช้กรอบแนวคิดสังคมดิจิทัล ทฤษฎีการปรับตัว และแนวคิดการพัฒนาชุมชน เพื่ออธิบายความเปลี่ยนแปลงในระดับฐานราก โดยเสนอการปรับตัวของชุมชน 5 วิธี คือ การค้าผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล การผลิตเนื้อหาออนไลน์เชิงวัฒนธรรม การสร้างเครือข่ายดิจิทัลระหว่างชุมชน การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และการใช้เทคโนโลยีเพื่อสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น และกระบวนการเปลี่ยนผ่านของชุมชนสู่ความเข้มแข็งในสังคมดิจิทัล 6 ด้าน คือ การตระหนักรู้ การพัฒนาทักษะ การสร้างโครงสร้างพื้นฐาน การพัฒนาเศรษฐกิจฐานราก การจัดการความเสี่ยง และการมีส่วนร่วมของชุมชน การศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าความเข้มแข็งอย่างยั่งยืนของชุมชนท้องถิ่นในยุคดิจิทัลต้องอาศัยพลังจากภายในของชุมชนควบคู่กับการสนับสนุนจากภายนอกอย่างสอดคล้องและเคารพบริบทท้องถิ่น

คำสำคัญ: ชุมชนท้องถิ่น, สังคมดิจิทัล, การปรับตัว

ABSTRACT

This article aims to analyze the adaptation process of Thai local communities in the context of the digital society, emphasizing a structural transition encompassing economic, social, and cultural dimensions. It argues that digital adaptation is not merely about learning how to use technology, but about holistic development in which communities play dual roles as users and creators of digital technologies. The article adopts the conceptual frameworks of digital society, adaptation theory, and community development to explain grassroots transformations. It identifies five key modes of community adaptation: digital platform-based commerce, cultural content creation, inter-community digital networking, participatory learning, and the use of technology to preserve local wisdom. Furthermore, it outlines six core dimensions of the transition process toward community resilience in the digital age: awareness, skill development, infrastructure building, grassroots economic development, risk management, and community participation. The study highlights that sustainable strength in local communities under digital transformation relies on internally driven empowerment supported by external mechanisms that are context-sensitive and culturally respectful.

KEYWORDS: Local Communities, Digital Society, Adaptation

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 ได้ก่อให้เกิดกระแสความเปลี่ยนแปลงระดับโครงสร้างในทุกมิติของชีวิตมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเข้าสู่ “สังคมดิจิทัล” (Digital society) ซึ่งมีได้เป็นเพียงการเปลี่ยนแปลงด้านเครื่องมือหรือรูปแบบการสื่อสาร หากแต่เป็นการเปลี่ยนผ่านทางระบบคิด ระบบเศรษฐกิจและอำนาจทางสังคมที่ฝังลึกอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ได้กลายเป็นโครงสร้างพื้นฐานใหม่ที่เชื่อมโยงเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และความสัมพันธ์ทางสังคมเข้าด้วยกันอย่างไร้พรมแดน (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2562; Manara & Weber, 2023) อิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัลจึงมิได้จำกัดเฉพาะเมืองใหญ่หรือกลุ่มทุนที่มีศักยภาพเท่านั้น หากแต่แผ่ขยายเข้าสู่พื้นที่ชนบทและชุมชนท้องถิ่น ซึ่งแม้จะอยู่ห่างไกลจากศูนย์กลางความเจริญ แต่ก็ไม่อาจหลีกเลี่ยงผลกระทบจากกระแสดิจิทัลที่แผ่ซ่านอย่างลึกซึ้งนี้ได้

ข้อมูล ข่าวสาร และวัฒนธรรมดิจิทัลที่ไหลบ่าเข้าสู่พื้นที่ท้องถิ่นเป็นเสมือนดาบสองคม ที่ในด้านหนึ่งเปิดโอกาสให้ชุมชนได้เข้าถึงองค์ความรู้ ทรัพยากร และตลาดใหม่ ๆ ผ่านช่องทางออนไลน์ ซึ่งช่วยลดข้อจำกัดเชิงภูมิศาสตร์และเปิดพื้นที่ใหม่ในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม ขณะที่ยีกด้านหนึ่ง การหลั่งไหลของวัฒนธรรมกระแสหลัก (Mainstream culture) ก็อาจส่งผลให้เกิดการกลืนกลายของอัตลักษณ์ท้องถิ่น และลดทอนความหลากหลายทางวัฒนธรรมในระยะยาว (Laskar, 2023; Syahrudin et al., 2023) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทที่ชุมชนยังขาดโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลที่เพียงพอ หรือขาดกลไกในการจัดการและตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้อย่างมีทิศทาง

การปรับตัวของชุมชนท้องถิ่นในบริบทดังกล่าวจึงไม่อาจมองอย่างผิวเผินว่าเป็นเพียงการเรียนรู้ทักษะในการใช้เทคโนโลยี เช่น การใช้สมาร์ทโฟนหรือแอปพลิเคชันโซเชียลมีเดีย หากแต่ต้องเข้าใจในฐานะของ “กระบวนการเปลี่ยนผ่าน” (Transformation process) ที่ลึกซึ้ง ครอบคลุมทั้งระบบความคิด โครงสร้างทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมของชุมชน กระบวนการนี้มีได้เกิดขึ้นอย่างเป็นอัตโนมัติ หากแต่ต้องอาศัยการออกแบบ การตระหนักรู้ และการมีส่วนร่วมของชุมชนในการสร้างทิศทางของตนเอง การปรับตัวอย่างแท้จริงจึงหมายถึงการที่ชุมชนสามารถเป็นทั้ง “ผู้บริโภค” (Consumers) ที่รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง และ “ผู้สร้าง” (Producers) ที่มีความสามารถในการผลิตและกำหนดเนื้อหา ทิศทาง และคุณค่าของตนเองในโลกดิจิทัลได้อย่างมีอำนาจ (Manara & Weber, 2023)

ในบริบทนี้ บทบาทของชุมชนไม่อาจเป็นเพียงผู้รับเทคโนโลยีหรือผู้ปฏิบัติตามนโยบายจากส่วนกลาง หากแต่ต้องเป็น “เจ้าของการเปลี่ยนแปลง” ที่สามารถนิยามความต้องการและความหมายของดิจิทัลในบริบทของตนเอง การสร้างความเข้มแข็งอย่างยั่งยืนของชุมชนในยุคดิจิทัลจึงต้องพิจารณาองค์ประกอบเชิงโครงสร้างและเชิงบริบทอย่างรอบด้านทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับประเทศ และระดับโลก ซึ่งรวมถึงบทบาทของนโยบาย

สาธารณะที่เอื้อต่อความเสมอภาคในการเข้าถึงเทคโนโลยี ระบบสนับสนุนจากภาครัฐและภาคประชาสังคม ตลอดจนเครือข่ายความร่วมมือที่สามารถเติมเต็มทรัพยากรและองค์ความรู้ในพื้นที่ที่ขาดแคลน ขณะเดียวกัน ปัจจัยเชิงบริบทภายในชุมชนก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน โดยเฉพาะ “ทุนทางสังคม” และ “ทุนทางวัฒนธรรม” ที่ฝังอยู่ในวิถีชีวิต การรวมกลุ่ม และความเชื่อของคนในพื้นที่ หากชุมชนสามารถนำทุนเหล่านี้ มาเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ก็จะช่วยเสริมพลังภายในให้สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมท้องถิ่น พัฒนากลไกการเรียนรู้ และสร้างเศรษฐกิจฐานรากใหม่ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของตนเอง ความยั่งยืนจึงมิใช่ เป้าหมายที่ตั้งอยู่บนการเติบโตทางเศรษฐกิจเท่านั้น หากแต่หมายถึงความสามารถของชุมชนในการดำรงคุณค่าเดิม พร้อมเปิดรับความเปลี่ยนแปลงด้วยวิจรรณญาณ

ดังนั้น บทความฉบับจึงต้องการเสนอภาพของการเปลี่ยนผ่านในเชิงเทคโนโลยีและพลวัตระหว่างภายใน และภายนอกชุมชนท้องถิ่นที่ส่งผลต่อกระบวนการเปลี่ยนผ่านอย่างลึกซึ้ง โดยเน้นย้ำว่าการพัฒนาในยุคดิจิทัล จะไม่มีความหมาย หากปราศจากการเสริมสร้างอำนาจภายในให้กับชุมชน เพื่อให้ชุมชนท้องถิ่นสามารถใช้ เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการกำหนดอนาคตของตนเอง มิใช่เป็นเพียงผู้ตามกระแสโลกาภิวัตน์อย่างไร้ทิศทาง

แนวคิดและกรอบทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์ปรากฏการณ์การปรับตัวของชุมชนท้องถิ่นในบริบทสังคมดิจิทัลสามารถอธิบายได้ด้วยกรอบแนวคิดสำคัญ ดังนี้

1) แนวคิดสังคมดิจิทัล (Digital society) การเข้าสู่สังคมดิจิทัลเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดจากพัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ซึ่งได้เข้ามาแทนที่ระบบการผลิตและโครงสร้างทางเศรษฐกิจแบบอุตสาหกรรมในอดีต สังคมดิจิทัลมิใช่เพียงการเปลี่ยนแปลงเชิงเทคนิค (Technological change) แต่เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม องค์ประกอบสำคัญของสังคมดิจิทัล คือ การที่ “ข้อมูลข่าวสาร” กลายเป็นทรัพยากรหลักในการขับเคลื่อนกิจกรรมทางสังคมและเศรษฐกิจ ส่งผลให้รูปแบบการทำงาน เครือข่ายความสัมพันธ์ และโครงสร้างอำนาจเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม คนในชุมชนท้องถิ่นไม่ใช่เพียงผู้รับสาร (Passive Recipients) แต่สามารถเป็นผู้ผลิตเนื้อหา (Content Creators) และผู้ประกอบการดิจิทัล (Digital Entrepreneurs) ได้ด้วยตนเอง (Ilham, et al., 2023; Škripčová, 2017) อย่างไรก็ตามสังคมดิจิทัลมาพร้อมกับความท้าทายใหม่ๆ โดยเฉพาะปัญหาความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital divide) ซึ่งสะท้อนถึงช่องว่างในการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐาน เทคโนโลยี และทักษะดิจิทัล ชุมชนท้องถิ่นที่ขาดการสนับสนุนด้านนโยบายหรือขาดทุนทางสังคมและวัฒนธรรมที่เข้มแข็งอาจตกอยู่ในภาวะ “ถูกทิ้งไว้ข้างหลัง” ในขณะที่ชุมชนที่สามารถปรับตัวและใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ จะสามารถสร้างโอกาสใหม่และยกระดับคุณภาพชีวิตได้อย่างยั่งยืน

2) **ทฤษฎีการปรับตัว** (Adaptation theory) ทฤษฎีการปรับตัวเน้นย้ำถึงความสามารถในการเปลี่ยนแปลงตนเอง (Self-Modification) ของหน่วยทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นบุคคล กลุ่ม หรือชุมชน เพื่อตอบสนองต่อแรงกดดันและการเปลี่ยนแปลงจากสิ่งแวดล้อมภายนอก แนวคิดนี้มองว่าการปรับตัวเป็น “กระบวนการต่อเนื่อง” ที่ต้องอาศัยการเรียนรู้ การทดลอง และการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือโครงสร้างทางสังคมให้เหมาะสมกับสถานการณ์ สำหรับชุมชนท้องถิ่น การปรับตัวต่อสังคมดิจิทัลมิใช่เป็นเพียงการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ แต่ต้องอาศัยการปรับเปลี่ยนโครงสร้างความสัมพันธ์ภายใน เช่น การกระจายบทบาทผู้นำ การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ และการพัฒนาแนวคิดใหม่ในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและอัตลักษณ์ของชุมชนเอง (Prior,2019; Manara & Weber, 2023) นอกจากนี้ ทฤษฎีการปรับตัวในเชิงระบบ (Systems adaptation) ยังชี้ให้เห็นว่า ความสามารถในการปรับตัวของชุมชนขึ้นอยู่กับ “ศักยภาพภายใน” (Internal capacity) ไม่ว่าจะเป็นทุนทางสังคม (Social capital) ทุนวัฒนธรรม (Cultural capital) และความเข้มแข็งของกลไกชุมชน (Community mechanisms) การเสริมสร้างปัจจัยเหล่านี้จึงเป็นเงื่อนไขสำคัญต่อความอยู่รอดและการพัฒนาที่ยั่งยืนของชุมชนในยุคดิจิทัล

3) **แนวคิดการพัฒนาชุมชน** (Community development) แนวคิดการพัฒนาชุมชนเน้นการเสริมสร้างศักยภาพของคนในชุมชนให้สามารถพึ่งพาตนเองและจัดการทรัพยากรของตนอย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาชุมชนที่แท้จริงจึงไม่ใช่เพียงการพัฒนาด้านกายภาพหรือเศรษฐกิจเท่านั้น แต่ต้องรวมถึงการพัฒนาทุนมนุษย์ (Human capital) ทุนสังคม (Social capital) และทุนวัฒนธรรม (Cultural capital) เพื่อสร้างความเข้มแข็งจากฐานราก ในบริบทของสังคมดิจิทัล การพัฒนาชุมชนจำเป็นต้องขยายขอบเขตไปถึงการพัฒนาทักษะดิจิทัล การส่งเสริมการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี และการสร้างพื้นที่ให้ชุมชนสามารถใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสร้างคุณค่าใหม่ ๆ (Value creation) ที่เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์และบริบทของตนเอง จนทำให้เกิดเป็นภูมิปัญญาดิจิทัล (Digital wisdom) ซึ่งเป็นความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดการเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีส่วนร่วมของคนในชุมชน (ณวิญ เสริฐผล, 2568) การพัฒนาชุมชนในยุคดิจิทัลที่เน้นกระบวนการ “มีส่วนร่วม” (Participation) เพื่อให้คนในชุมชนได้ร่วมคิด ร่วมทำ และร่วมเป็นเจ้าของการเปลี่ยนแปลง เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดกระบวนการพัฒนากลายเป็นเพียงนโยบายจากภายนอกที่ไม่สอดคล้องกับวิถีชีวิตจริง การส่งเสริม “เศรษฐกิจดิจิทัลฐานราก” (Grassroots digital economy) และการใช้เทคโนโลยีในการอนุรักษ์วัฒนธรรมจึงเป็นตัวอย่างของการพัฒนาชุมชนที่ตอบโจทย์ในยุคสังคมดิจิทัลอย่างแท้จริง

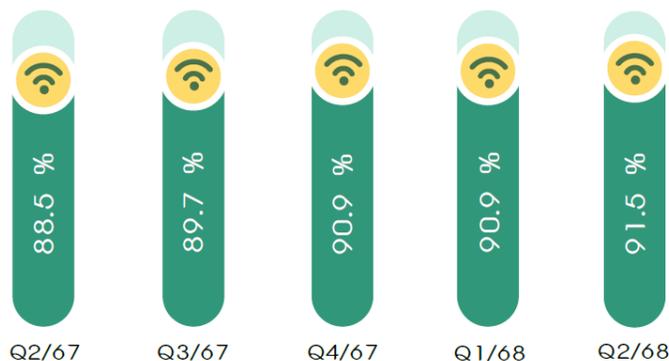
สรุป การปรับตัวของชุมชนท้องถิ่นในบริบทสังคมดิจิทัลอาศัยกรอบแนวคิดสำคัญ ได้แก่ แนวคิดสังคมดิจิทัล ที่มองว่าข้อมูลเป็นทรัพยากรหลักและคนในชุมชนกลายเป็นผู้สร้างเนื้อหาและผู้ประกอบการดิจิทัล ทฤษฎีการปรับตัวที่เน้นการเรียนรู้และปรับโครงสร้างความสัมพันธ์ภายในชุมชน และแนวคิดการพัฒนาชุมชนที่เน้นเสริมสร้างทุนมนุษย์ ทุนสังคม และทุนวัฒนธรรม รวมถึงการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลฐานรากที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น

บริบทของชุมชนท้องถิ่นไทยในยุคดิจิทัล

ชุมชนท้องถิ่นไทยมีความหลากหลายทั้งภูมิศาสตร์ เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม โดยยังคงพึ่งพาอาชีพฐานรากเป็นหลัก แต่กระแสดิจิทัลได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและรูปแบบเศรษฐกิจอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ชุมชนจึงเผชิญทั้งความท้าทายจากความเหลื่อมล้ำทางเทคโนโลยีและโอกาสในการพัฒนาเศรษฐกิจหากสามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ ข้อมูลเชิงสถิติยังสะท้อนว่า การใช้อินเทอร์เน็ตของประชาชนอายุ 6 ปีขึ้นไปมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเมื่อเปรียบเทียบไตรมาส 2 ปี 2567 กับไตรมาส 2 ปี 2568 พบว่าเพิ่มจากร้อยละ 88.5 เป็นร้อยละ 91.5 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างไตรมาส 1 กับไตรมาส 2 ปี 2568 ยังคงเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 90.9 เป็นร้อยละ 91.5 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2568) ตัวเลขเหล่านี้สะท้อนว่าการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมีใช้จำกัดอยู่เฉพาะเมืองใหญ่ แต่ได้แพร่ขยายสู่ชุมชนท้องถิ่นอย่างกว้างขวาง ซึ่งเป็นฐานสำคัญของการปรับตัวเข้าสู่สังคมดิจิทัลอย่างแท้จริง ซึ่งบริบทของชุมชนท้องถิ่นไทยในยุคดิจิทัล มีลักษณะสำคัญ คือ

1. ความหลากหลายของชุมชนท้องถิ่นไทย : โอกาสและข้อจำกัดในการปรับตัว ชุมชนท้องถิ่นไทยมีความหลากหลายในมิติต่าง ๆ ทั้งด้านภูมิศาสตร์ที่มีลักษณะแบบเมือง ชนบท ชายขอบ เกาะ ภูเขาและทะเล ด้านเศรษฐกิจประกอบด้วย เกษตรกรรม หัตถกรรม และการท่องเที่ยว และด้านวัฒนธรรม เช่น ชาติพันธุ์ ภาษา และความเชื่อของท้องถิ่นที่มีความหลากหลายและแตกต่างกัน ซึ่งความหลากหลายนี้เป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีศักยภาพในการต่อยอดในสังคมดิจิทัล และในขณะเดียวกันความหลากหลายกลับกลายเป็นข้อจำกัดในการปรับตัว โดยเฉพาะความหลากหลายด้านชนชั้น เพศ อายุ และวัฒนธรรม กลายเป็นอุปสรรคข้อทับที่ทำให้กลุ่มเปราะบางปรับตัวสู่สังคมดิจิทัลได้ยากลำบาก การเปลี่ยนผ่านไม่ได้เป็นเพียงเรื่องของการขาดทักษะดิจิทัลเท่านั้น แต่เป็นผลสะท้อนของโครงสร้างสังคมที่ซ้อนทับความหลากหลายอย่างไม่สมดุล จึงทำให้ความหลากหลายทางสังคมกลับกลายเป็นข้อจำกัดในกระบวนการปรับตัวอย่างชัดเจน เช่น ชาติพันธุ์ เพศ อายุ ชนชั้น และความพิการ (Goedhart et. al., 2022) ในบริบทของสังคมท้องถิ่นไทย ความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรมมักถูกมองว่าเป็นต้นทุนทางสังคมที่สำคัญซึ่งเอื้อประโยชน์ต่อการพัฒนาศักยภาพของชุมชนในหลายมิติ เช่น การสร้างเอกลักษณ์ การส่งเสริมการท่องเที่ยว หรือการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ทว่าในอีกมุมหนึ่ง

ความหลากหลายดังกล่าวก็อาจกลายเป็นข้อจำกัดที่ซ่อนเร้น โดยเฉพาะเมื่อชุมชนต้องเผชิญกับการเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัลหรือสังคมสมัยใหม่ที่เน้นความรวดเร็ว ความเป็นมาตรฐานเดียว และการเปิดรับเทคโนโลยีใหม่ ๆ



ภาพที่ 1: แสดงแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นโดยเปรียบเทียบปี 2567 กับ ปี 2568

ที่มา: (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2568)

2. ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล : โจทย์ท้าทายเชิงโครงสร้าง แม้ว่าประเทศไทยจะมีนโยบายส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลและลงทุนพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานอินเทอร์เน็ตให้ครอบคลุมทั่วประเทศ ทว่าความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital divide) ยังคงเป็นโจทย์ท้าทายเชิงโครงสร้างที่ซับซ้อน โดยเฉพาะในชุมชนชนบทและพื้นที่ชายขอบ ซึ่งยังคงเผชิญกับข้อจำกัดทั้งในด้านการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐาน การเป็นเจ้าของอุปกรณ์ดิจิทัล และทักษะดิจิทัลของคนในชุมชน ช่องว่างเหล่านี้ไม่เพียงส่งผลต่อการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงความไม่เท่าเทียมเชิงโครงสร้างที่ฝังรากลึกในสังคม Goedhart, Verdonk, & Dedding (2022) เน้นย้ำว่า ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลไม่ใช่ปัญหาเชิงทักษะอย่างเดียวแต่เป็นผลพวงจากโครงสร้างสังคมที่ขาดความยืดหยุ่นและกีดกันกลุ่มเปราะบางผ่านค่านิยมของความเป็นมาตรฐานเดียว (Standardization) ซึ่งทำให้ผู้ที่ไม่มีโอกาสเข้าถึงหรือพัฒนาเทคโนโลยีถูกมองว่าล้าหลังหรือด้อยโอกาส นอกจากนี้ ชุมชนท้องถิ่นจำนวนมากยังเผชิญปัญหาขาดโอกาสในการพัฒนาทักษะและสมรรถนะด้านดิจิทัล โดยเฉพาะผู้สูงอายุ กลุ่มแรงงานนอกระบบ และกลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่ชายขอบที่มีโอกาสเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมส่งเสริมทักษะดิจิทัลในระดับต่ำ จากการสำรวจพบว่า กลุ่มผู้สูงอายุและคนพิการมีคะแนนสมรรถนะด้านการเข้าถึงดิจิทัลต่ำกว่า 65 คะแนน ขณะที่กลุ่มอาชีพแรงงานนอกระบบก็มีคะแนนต่ำกว่ากลุ่มอาชีพข้าราชการและพนักงานรัฐวิสาหกิจอย่างมีนัยสำคัญ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2566) ส่งผลให้ชุมชนเหล่านี้ตกอยู่ในสภาวะ "ความเหลื่อมล้ำซ้ำซ้อน" ที่ยากต่อการหลุดพ้น

ยิ่งไปกว่านั้น สถิติการใช้อินเทอร์เน็ตของประชาชนยังตอกย้ำภาพของความเหลื่อมล้ำเชิงพื้นที่ แม้ทั้งเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาลมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นระหว่างไตรมาส 2 ปี 2567 ถึงไตรมาส 2 ปี 2568 แต่ในไตรมาส 2 ปี 2568 พบว่าประชาชนในเขตเทศบาลมีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงถึงร้อยละ 94.0 ขณะที่นอกเขตเทศบาลอยู่ที่เพียงร้อยละ 89.4 นอกจากนี้ หากพิจารณาเป็นรายภาค กรุงเทพมหานครยังคงมีสัดส่วนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด (ร้อยละ 96.6) ตามด้วยภาคกลาง (ร้อยละ 93.0) และภาคใต้ (ร้อยละ 91.9) ขณะที่ภาคเหนือมีสัดส่วนต่ำสุดเพียงร้อยละ 86.1 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2568) ช่องว่างเหล่านี้สะท้อนว่าแม้การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในภาพรวมของประเทศได้เพิ่มสูงขึ้น แต่ความเหลื่อมล้ำเชิงพื้นที่และสังคมยังคงดำรงอยู่ และยังเป็นปัจจัยที่กีดกั้นชุมชนท้องถิ่นจำนวนมากให้ไม่สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพ

ตารางที่ 1: แสดงสถิติการใช้อินเทอร์เน็ต (รายภาคและเขตการปกครอง)

ภาคและเขตการปกครอง	Q2/67	Q3/67	Q4/67	Q1/68	Q2/68
ทั่วราชอาณาจักร	88.5	89.7	90.9	90.9	91.5
ในเขตเทศบาล	91.8	92.7	93.5	93.5	94.0
นอกเขตเทศบาล	85.8	87.1	88.6	88.6	89.4
กรุงเทพมหานคร	95.8	96.2	96.4	96.2	96.6
กลาง	90.6	91.6	92.5	92.4	93.0
เหนือ	82.4	82.8	84.9	85.1	86.1
ตะวันออกเฉียงเหนือ	85.7	88.1	89.7	89.6	90.0
ใต้	89.2	90.1	90.9	91.2	91.9

ที่มา: (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2568)

3. การเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตกับภาวะ “เปราะบาง” ของชุมชน ในบริบทของการเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัล ชุมชนท้องถิ่นจำนวนมากเผชิญกับภาวะเปราะบางที่แตกต่างจากอดีตอย่างมีนัยสำคัญ หากเปรียบเทียบกับสังคมก่อนดิจิทัล ชุมชนท้องถิ่นมีภูมิคุ้มกันจากเครือข่ายสังคมแบบเผชิญหน้า (Face-to-face interaction) ที่ช่วยคัดกรองข้อมูลและรักษาความสัมพันธ์ทางสังคมอย่างเหนียวแน่น ในขณะที่ปัจจุบันชุมชนถูกท้าทายด้วยข้อมูลจำนวนมากมหาศาลผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ขาดตัวกรองและบันทอนทุนทางสังคมแบบดั้งเดิม ขณะเดียวกันการบริโภควัฒนธรรมในอดีตต้องอยู่กับบริบทท้องถิ่นที่ค่อย ๆ ถ่างห่างจากรุ่นสู่รุ่น แต่ในยุคดิจิทัลวัฒนธรรมถูกแทนที่ด้วยกระแสหลักผ่านโซเชียลมีเดียที่เข้ามาครอบงำและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความแตกต่างเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าความเปราะบางของชุมชนในปัจจุบันไม่ใช่เพียงการขาดทรัพยากรพื้นฐานทางเศรษฐกิจหรือสังคม แต่เป็นการขาดความพร้อมในการรับมือกับบริบทข้อมูลและวัฒนธรรมดิจิทัลที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จนนำมาสู่ความเหลื่อมล้ำ ปัญหาความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (Manara & Weber, 2023 & Ganiem, 2024) ภาวะดังกล่าวจึงจำเป็นต้องได้รับการตอบสนองผ่านกระบวนการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางดิจิทัล (Digital resilience) ที่เชื่อมโยงกับการพัฒนาความเข้มแข็งจากภายในชุมชน โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะดิจิทัล การฟื้นฟูทุนทางสังคม และการสร้างพื้นที่กลางที่สมดุลระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมดิจิทัล

4. โอกาสของชุมชนท้องถิ่นไทยในสังคมดิจิทัล : พลังจากฐานราก แม้การเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัลจะนำมาซึ่งความท้าทายหลายมิติ แต่ในขณะเดียวกันก็ได้เปิดพื้นที่ใหม่แห่งโอกาสให้แก่ชุมชนท้องถิ่นไทยอย่างไม่เคยมีมาก่อน โดยเฉพาะโอกาสในการ “สร้างมูลค่าใหม่” (Value Creation) จากทุนทางวัฒนธรรมและทรัพยากรในท้องถิ่น ซึ่งถือเป็นพลังจากฐานรากที่ทรงคุณค่า ตัวอย่างเช่น การนำผลิตภัณฑ์ชุมชนเข้าสู่ตลาดดิจิทัลผ่าน E-commerce และ Social commerce การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวในรูปแบบ “ชุมชนท่องเที่ยวดิจิทัล” ที่เชื่อมโยงประสบการณ์ท้องถิ่นสู่ตลาดสากล รวมถึงการใช้เทคโนโลยีเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้และสืบสานต่อไป นอกจากนี้ การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชนยังช่วยเสริมพลังทางเศรษฐกิจและสังคมให้เข้มแข็งยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม โอกาสเหล่านี้จะไม่สามารถเติบโตอย่างยั่งยืนได้หากขาดกระบวนการพัฒนาศักยภาพคนในชุมชนอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ควบคู่กับการสร้างพื้นที่เรียนรู้และทดลองนวัตกรรมที่สอดคล้องกับบริบทและอัตลักษณ์เฉพาะของแต่ละชุมชน ซึ่งจะเป็นกุญแจสำคัญในการเปลี่ยนผ่านโอกาสทางดิจิทัลไปสู่การพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืนในระยะยาว

สรุป บริบทของชุมชนท้องถิ่นไทยในยุคดิจิทัลจึงเป็นภาพสะท้อนของ “ความขัดแย้งเชิงโอกาสและวิกฤต” ที่ต้องอาศัยการปรับตัวอย่างมียุทธศาสตร์ ทั้งในระดับโครงสร้าง คือ นโยบายและโครงสร้างพื้นฐาน และในระดับฐานราก คือ ศักยภาพและวัฒนธรรมชุมชน เพื่อให้ชุมชนสามารถยืนหยัดและเติบโตอย่างเข้มแข็งในบริบทของสังคมดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและซับซ้อน

วิธีการปรับตัวของชุมชนท้องถิ่นสู่สังคมดิจิทัล

การปรับตัวของชุมชนท้องถิ่นสู่สังคมดิจิทัล หมายถึง การที่คนในชุมชนท้องถิ่นทั้งในระดับบุคคล กลุ่มหรือองค์กรชุมชน มีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม รูปแบบการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ และการสื่อสารให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยกระบวนการปรับตัวดังกล่าวมิได้เป็นเพียงการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีพื้นฐาน เช่น สมาร์ทโฟน หรืออินเทอร์เน็ตเท่านั้น แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นองค์รวมทั้งในเชิงเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการบริหารจัดการภายในชุมชนเอง ซึ่งวิธีการปรับตัวของชุมชนท้องถิ่นสู่สังคมดิจิทัล ประกอบด้วย

1. การใช้ช่องทาง E-commerce และ Social commerce เป็นกลไกสำคัญที่ชุมชนท้องถิ่นนำมาใช้ในการปรับตัวเข้าสู่สังคมดิจิทัลอย่างเป็นรูปธรรม โดยการนำผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นเข้าสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Lazada, Shopee, Facebook, Line และ Tiktok มิใช่เพียงแค่การขยายช่องทางการขายสินค้า หากแต่ยังเป็นการลดการพึ่งพาพ่อค้าคนกลาง ซึ่งช่วยเพิ่มอำนาจต่อรองทางการตลาดของผู้ผลิตท้องถิ่น (Asanprakit & Kraiwanit, 2024 & Triyana et. al., 2024) กระบวนการนี้ไม่เพียงส่งผลเชิงโครงสร้างทางเศรษฐกิจของชุมชน แต่ยังเป็นการเร่งให้เกิดการเปลี่ยนผ่านด้านทักษะและกระบวนการเรียนรู้ของสมาชิกในชุมชนอย่างลึกซึ้งในกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว ชุมชนมิได้เรียนรู้เพียงแค่ทักษะด้านเทคนิค เช่น การสร้างเนื้อหาออนไลน์ การถ่ายภาพสินค้าให้ดึงดูดใจ การกำหนดราคาที่เหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมายในแพลตฟอร์มดิจิทัล หรือการบริหารจัดการคำสั่งซื้อที่ต้องตอบสนองความคาดหวังของผู้บริโภคยุคใหม่เท่านั้น แต่ยังเกิดกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning) ที่นำไปสู่การพัฒนาทักษะด้านนวัตกรรม การปรับตัวทางวัฒนธรรม และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบที่เหมาะสมกับสังคมดิจิทัล (Triyana et al., 2024)

การนำเสนอเรื่องราวสินค้า (Local storytelling) เป็นหนึ่งในกลยุทธ์สำคัญที่ช่วยสร้างความแตกต่างและเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรมในผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ช่วยให้สินค้ามีภาพลักษณ์ที่โดดเด่นและเป็นที่จดจำในตลาดดิจิทัลที่มีการแข่งขันสูง (Asanprakit & Kraiwanit, 2024) ซึ่งวิธีการดังกล่าวมิได้เป็นเพียงแค่เครื่องมือทางการตลาด แต่ยังสะท้อนถึงความพยายามของชุมชนในการธำรงอัตลักษณ์และถ่ายทอดคุณค่าทางวัฒนธรรมสู่บริบทเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ การเชื่อมโยงเรื่องราวท้องถิ่นเข้ากับช่องทางออนไลน์จึงเป็นกลไก

เชิงวัฒนธรรมที่นำไปสู่การยกระดับขีดความสามารถทางเศรษฐกิจของชุมชนท้องถิ่น พร้อมทั้งส่งเสริมให้เกิดนวัตกรรมสินค้าใหม่ ๆ ที่สอดคล้องกับแนวโน้มพฤติกรรมผู้บริโภคในยุคดิจิทัล อาทิ สินค้าเพื่อสุขภาพ สินค้าออร์แกนิกหรือสินค้าเชิงวัฒนธรรมเฉพาะถิ่นในมิติที่กว้างขึ้น การปรับตัวดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านของชุมชนท้องถิ่นเข้าสู่เศรษฐกิจดิจิทัลอย่างเป็นระบบและยั่งยืน โดยกระบวนการดังกล่าวไม่ได้เป็นเพียงการตอบสนองต่อกระแสความเปลี่ยนแปลงจากภายนอกเท่านั้น แต่ยังเป็นการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงจากภายใน (Inside-out transformation) อันนำไปสู่การพัฒนาความเข้มแข็งของชุมชนในระยะยาว ผ่านการลงทุนทางสังคมและทุนทางปัญญาที่สอดคล้องกับทุนเศรษฐกิจและทุนดิจิทัลอย่างมีพลวัต (Triyana et. al., 2024) งานวิจัยของ ณัฐชัย นิ่มนวล (2563) พบว่า ภาพรวมระดับการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนตามแนวทางเศรษฐกิจดิจิทัลของผู้ประกอบการท้องถิ่นอยู่ใน ระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.22$) สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุเมธ พิสิทธ์ และจิตาพัชญ์ ไชยสิทธิ์ (2567) พบว่า กลุ่มตัวอย่างในจังหวัดนครสวรรค์ให้ความสำคัญกับระบบ E-commerce ในการพัฒนาช่องทางการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยค่าเฉลี่ยความต้องการสูงสุดเกือบทั้งหมดอยู่ในระดับ “มาก” (4.64–5.00) สะท้อนถึงความต้องการความสะดวก โปร่งใส และประสิทธิภาพในการซื้อขายออนไลน์ ซึ่งสนับสนุนการเรียนรู้และการปรับตัวของชุมชนท้องถิ่นเข้าสู่เศรษฐกิจดิจิทัลอย่างเป็นระบบ และยั่งยืน

ดังนั้น กลไกสำคัญที่ทำให้ชุมชนสามารถปรับตัวเข้าสู่เศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือ การผสมผสานกันของเทคโนโลยี E-commerce การพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ของสมาชิก การเล่าเรื่องราวและทุนวัฒนธรรม รวมถึงการขับเคลื่อนจากภายใน กลไกเหล่านี้ช่วยให้ชุมชนโดดเด่น ลดการพึ่งพาพ่อค้าคนกลาง ส่งเสริมนวัตกรรม และรักษาอัตลักษณ์ท้องถิ่น ในเชิงนโยบายจึงควรสนับสนุนทักษะดิจิทัลเชิงปฏิบัติ ส่งเสริมทุนวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือสร้างมูลค่า และจัดตั้งแพลตฟอร์มกลางระดับท้องถิ่นเพื่อเพิ่มโอกาสเข้าถึงตลาด ลดความเหลื่อมล้ำ และเสริมความร่วมมือระหว่างผู้ผลิต

2. การผลิตและเผยแพร่เนื้อหาออนไลน์ที่เชื่อมโยงทุนวัฒนธรรม เป็นกลยุทธ์สำคัญที่ชุมชนท้องถิ่นนำมาใช้ในการปรับตัวสู่สังคมดิจิทัลอย่างมีความหมายและยั่งยืน กระบวนการนี้ไม่เพียงเปลี่ยนแปลงบทบาทของชุมชนจากผู้บริโภคแบบดั้งเดิมไปสู่บทบาทผู้ผลิตสื่อ (Prosumer) หากแต่ยังสะท้อนถึงการพัฒนาทักษะดิจิทัลขั้นสูง ซึ่งเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์เนื้อหาที่ผสมผสานอัตลักษณ์และทุนวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่ ๆ ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลยอดนิยม เช่น Facebook, YouTube และ Tiktok (Jati, 2022 & Hariyati et. al., 2024) ในบริบทนี้ ชุมชนท้องถิ่นมิได้เพียงแค่เผยแพร่เนื้อหาที่มีอยู่แล้ว หากแต่ได้เข้ามามีบทบาทในการคัดสรรและรังสรรค์เรื่องราวท้องถิ่น (Curating & storytelling) ให้อยู่ในรูปแบบที่เข้าถึงง่าย กระชับ และมีอารมณ์ร่วมสูง ตอบโจทย์พฤติกรรมผู้บริโภคสื่อของยุคดิจิทัลที่นิยมเนื้อหาสั้น กระชับ และดึงดูดอารมณ์ผ่านภาพ เสียง และเรื่องเล่า (Hariyati, 2024) เนื้อหาออนไลน์เหล่านี้จึงมิใช่เพียงเครื่องมือทางเศรษฐกิจ เช่น

การส่งเสริมการท่องเที่ยวท้องถิ่นหรือเพิ่มยอดขายสินค้าเท่านั้น แต่ยังคงกลายเป็นเวทีแห่งการฟื้นฟูความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น รวมถึงทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่างคนรุ่นใหม่กับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่อาจถูกหลงลืม

กระบวนการดังกล่าวยังมีส่วนสำคัญในการช่วยให้ชุมชนก้าวข้ามข้อจำกัดด้านพื้นที่และภูมิศาสตร์ด้วยการขยายขอบเขตการสื่อสารและการรับรู้สู่สังคมวงกว้าง ผ่านการสร้างเครือข่ายใหม่ ๆ ในโลกดิจิทัลที่ไร้พรมแดน (Jati, 2022) ซึ่งในบางกรณี ชุมชนสามารถพัฒนาเนื้อหาและทุนวัฒนธรรมให้กลายเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Digital Asset) ที่มีมูลค่าเชิงเศรษฐกิจสูง และตอบสนองต่อแนวโน้มความต้องการของสังคมสมัยใหม่ เช่น การออกแบบสินค้าจากลายผ้าโบราณในรูปแบบ NFT หรือการสร้างภาพยนตร์สั้นที่เล่าเรื่องชุมชนบนแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง (Beel & Wallace, 2020 & Manara & Weber, 2023) ในภาพรวม กระบวนการดังกล่าวได้นำไปสู่การเสริมสร้างอัตลักษณ์และความเข้มแข็งของชุมชนท้องถิ่นในโลกดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว พร้อมทั้งก่อให้เกิดบริบทใหม่แห่งการจัดระเบียบทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นให้มีพลวัตและมีบทบาทเชิงรุกมากขึ้นในเศรษฐกิจดิจิทัลระดับโลก (Beel & Wallace, 2020) กล่าวคือ ชุมชนมิได้เพียงรอรับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลง แต่สามารถเป็นเจ้าของพื้นที่ดิจิทัล สร้างเรื่องราว และต่อรองความหมายของทุนวัฒนธรรมของตนเองในเวทีโลกอย่างภาคภูมิใจและมั่นคง (Manara & Weber, 2023) งานวิจัยของ เกียรติศักดิ์ สุริยะภูมิ และสรลาลี โออินทรยุทธ (2567) พบว่า การประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์สารคดีเรื่องทุนวัฒนธรรมของชุมชนภาคอีสานอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.57–4.70, ร้อยละ 91–94, SD=0.46–0.61) แสดงให้เห็นว่าชุมชนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีในการอนุรักษ์และเผยแพร่ทุนวัฒนธรรมได้อย่างมีคุณภาพ

ดังนั้น ชุมชนท้องถิ่นสามารถปรับตัวเข้าสู่สังคมดิจิทัลได้อย่างยั่งยืนผ่านกลไกสำคัญ คือ การผลิตและเผยแพร่เนื้อหาออนไลน์ที่เชื่อมโยงทุนวัฒนธรรม ซึ่งช่วยให้ชุมชนก้าวจากผู้บริโภคไปสู่บทบาทผู้ผลิตสื่อ (Prosumer) พัฒนาทักษะดิจิทัลขั้นสูง และสร้างสรรค์เรื่องราวท้องถิ่นที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย กระบวนการนี้ไม่เพียงเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ เช่น การส่งเสริมท่องเที่ยวหรือขายสินค้า แต่ยังฟื้นฟูอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่น สร้างเครือข่ายสังคมดิจิทัลข้ามพื้นที่และภูมิศาสตร์ และทำให้ทุนวัฒนธรรมกลายเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีมูลค่าเชิงเศรษฐกิจ ในเชิงนโยบายจึงควรสนับสนุนการพัฒนาทักษะดิจิทัลขั้นสูง ส่งเสริมให้ชุมชนใช้ทุนวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือสร้างมูลค่า และสนับสนุนการเข้าถึงแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อขยายเครือข่ายและโอกาสทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน

3. การสร้างเครือข่ายความร่วมมือดิจิทัลระหว่างชุมชน เป็นกลยุทธ์สำคัญที่ชุมชนท้องถิ่นได้นำมาใช้เพื่อยกระดับขีดความสามารถในการปรับตัวเข้าสู่สังคมดิจิทัล โดยกระบวนการนี้สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านของชุมชนจากการดำเนินงานแบบปัจเจกสู่รูปแบบการรวมกลุ่มที่มีโครงสร้างชัดเจนมากขึ้น อาทิ การจัดตั้ง Community of Practice (CoP) หรือเครือข่ายความร่วมมือข้ามพื้นที่ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เครือข่ายท่องเที่ยว เครือข่ายวิสาหกิจชุมชนออนไลน์ และเครือข่ายสื่อดิจิทัลระดับท้องถิ่นและภูมิภาค (Asanprakit & Kraiwanit, 2024) โดยกิจกรรมของเครือข่ายเหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ทรัพยากร และประสบการณ์การปรับตัวสู่สังคมดิจิทัล ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่เอื้อต่อการติดต่อสื่อสารแบบเปิดกว้าง การรวมกลุ่มในลักษณะนี้ไม่เพียงช่วยลดต้นทุนการพัฒนาทักษะดิจิทัลที่แต่ละชุมชนต้องแบกรับเพียงลำพัง แต่ยังเป็นเวทีเสริมศักยภาพการตลาดผ่านกิจกรรมร่วมต่าง ๆ เช่น การพัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงหลายชุมชนเข้าด้วยกัน การต่อรองอำนาจกับแพลตฟอร์ม E-commerce ขนาดใหญ่ในฐานะพันธมิตรเครือข่าย หรือการทำกิจกรรม Cross promotion ที่ช่วยขยายโอกาสการตลาดและสร้างฐานลูกค้าร่วมกันในวงกว้าง (Triyana et. al., 2024)

นอกจากนี้ การรวมกลุ่มในรูปแบบเครือข่ายยังช่วยเพิ่มความยืดหยุ่น (Agility) ในการรับมือกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เช่น การเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ การติดตามและวิเคราะห์แนวโน้มผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ตลอดจนการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการรับมือกับปัญหาวิกฤติดิจิทัล เช่น ภัยคุกคามไซเบอร์ ขาดพลอม หรือความผันผวนด้านนโยบายภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจดิจิทัล (Asanprakit & Kraiwanit, 2024) ในเชิงแนวคิด กระบวนการดังกล่าวสะท้อนถึงแนวทาง Collaborative Adaptation หรือการปรับตัวแบบร่วมมือกัน ซึ่งช่วยลดความเหลื่อมล้ำระหว่างชุมชนที่มีทรัพยากรต่างระดับและส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนในโลกดิจิทัล (Beel & Wallace, 2020) การพัฒนาในลักษณะเครือข่ายยังทำให้ชุมชนท้องถิ่นสามารถเปลี่ยนแปลงบทบาทจากผู้ปรับตัว (Passive adopter) ไปสู่ผู้กำหนดทิศทาง (Active shaper) ของกระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลในบริบทของตนเอง ผ่านการร่วมกำหนดกติกา แลกเปลี่ยนแนวทาง และพัฒนาแนวปฏิบัติร่วมที่เหมาะสมกับบริบทท้องถิ่น รวมถึงสร้างมาตรฐานและจริยธรรมการใช้สื่อดิจิทัลที่ตั้งอยู่บนฐานของความรู้อิกร่วมและความเป็นเจ้าของทางวัฒนธรรมและสังคม ในมิติที่ลึกซึ้ง การสร้างเครือข่ายดิจิทัลระหว่างชุมชนอาจนับเป็นจุดเริ่มต้นของการก่อสร้างโครงสร้างเศรษฐกิจดิจิทัลฐานรากที่มีความเข้มแข็งและยั่งยืน โดยอาศัยทุนทางสังคมและทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่เป็นตัวขับเคลื่อนหลัก ซึ่งจะช่วยให้ชุมชนสามารถรักษาอัตลักษณ์เฉพาะถิ่นไว้ในขณะเดียวกันก็สามารถเชื่อมโยงกับเศรษฐกิจดิจิทัลระดับชาติและระดับโลกได้อย่างกลมกลืนและมั่นคง (Manara & Weber, 2023)

ดังนั้น ชุมชนท้องถิ่นสามารถปรับตัวเข้าสู่สังคมดิจิทัลได้อย่างยั่งยืนผ่านกลไกสำคัญคือการสร้างเครือข่ายความร่วมมือดิจิทัลระหว่างชุมชน ซึ่งช่วยเปลี่ยนบทบาทของชุมชนจากการทำงานแบบปัจเจกไปสู่การรวมกลุ่มที่มีโครงสร้างชัดเจน เช่น Community of Practice เครือข่ายท่องเที่ยว วิชากิจชุมชนออนไลน์ และสื่อดิจิทัลระดับท้องถิ่นและภูมิภาค เครือข่ายเหล่านี้เปิดเวทีให้ชุมชนแลกเปลี่ยนความรู้ ทรัพยากร และประสบการณ์ พร้อมสร้างโอกาสทางการตลาดร่วม ลดต้นทุนการพัฒนาทักษะดิจิทัล และเพิ่มความยืดหยุ่นในการปรับตัวต่อบริบทที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว กลไกดังกล่าวช่วยให้ชุมชนก้าวจากผู้ปรับตัวไปสู่ผู้กำหนดทิศทางของการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล โดยอาศัยทุนทางสังคมและทุนวัฒนธรรมเป็นตัวขับเคลื่อน ในเชิงนโยบายจึงควรสนับสนุนการสร้างและขยายเครือข่ายดิจิทัลระหว่างชุมชน ส่งเสริมความร่วมมือข้ามพื้นที่และการแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับบริบทท้องถิ่น พร้อมสร้างมาตรฐานและจริยธรรมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างเข้มแข็งและยั่งยืน

4. การพัฒนาทักษะดิจิทัลผ่านการเรียนรู้แบบชุมชน (Community-based digital learning) เป็นกลยุทธ์เสริมทักษะด้านเทคโนโลยีให้กับสมาชิกในชุมชน และเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนการปรับตัวเข้าสู่สังคมดิจิทัลอย่างสอดคล้องกับบริบทเฉพาะถิ่น และยึดโยงกับทุนทางสังคมและวัฒนธรรมที่มีอยู่ในพื้นที่ (อลงกต แพนสนิท ปรารรณา มะลิไทย และ วิษณุ ปัญญาองค์, 2567) กระบวนการดังกล่าวเน้นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมของสมาชิกชุมชนในทุกระดับผ่านเวทีแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กลุ่มปฏิบัติการ และกิจกรรมลงมือปฏิบัติจริง (Learning by doing) ซึ่งช่วยลดอุปสรรคด้านเทคโนโลยีและความรู้สึกห่างไกลจากโลกดิจิทัล โดยเฉพาะในกลุ่มประชากรที่เปราะบางและด้อยโอกาส (Huggins & Izushi, 2002) ลักษณะสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว คือ การถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย สอดคล้องกับวิถีชีวิตและอาชีพของคนในชุมชน เช่น การถ่ายภาพสินค้าชุมชน การตัดต่อวิดีโอเพื่อเล่าเรื่องราวท้องถิ่น หรือการใช้โซเชียลมีเดียในการโปรโมทผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ทั้งนี้ กระบวนการเรียนรู้มิได้เป็นเพียงช่องทางในการส่งเสริมทักษะเชิงเทคนิคเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นเวทีในการฟื้นฟูและเชื่อมร้อยทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ให้สามารถนำมาปรับใช้กับโลกดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ การเรียนรู้แบบชุมชนยังช่วยลดช่องว่างดิจิทัลในมิติของโอกาสการเข้าถึงและการใช้งานเทคโนโลยีของกลุ่มเปราะบาง เช่น ผู้สูงอายุ กลุ่มชาติพันธุ์ หรือชุมชนห่างไกล ผ่านการออกแบบกิจกรรมที่คำนึงถึงข้อจำกัดเฉพาะ เช่น ด้านภาษา ความคุ้นชินกับเทคโนโลยี หรือรูปแบบการสื่อสารที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมดั้งเดิม (อลงกต แพนสนิท ปรารรณา มะลิไทย และ วิษณุ ปัญญาองค์, 2567) ในขณะเดียวกันยังเสริมสร้างบทบาทของคนรุ่นใหม่ในฐานะ "ผู้นำดิจิทัล" (Digital leader) ที่ไม่ได้เป็นเพียงผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีแต่เป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการสร้างสะพานเชื่อมระหว่างรุ่น (Intergenerational bonding) และลดช่องว่างทางวัฒนธรรมระหว่าง

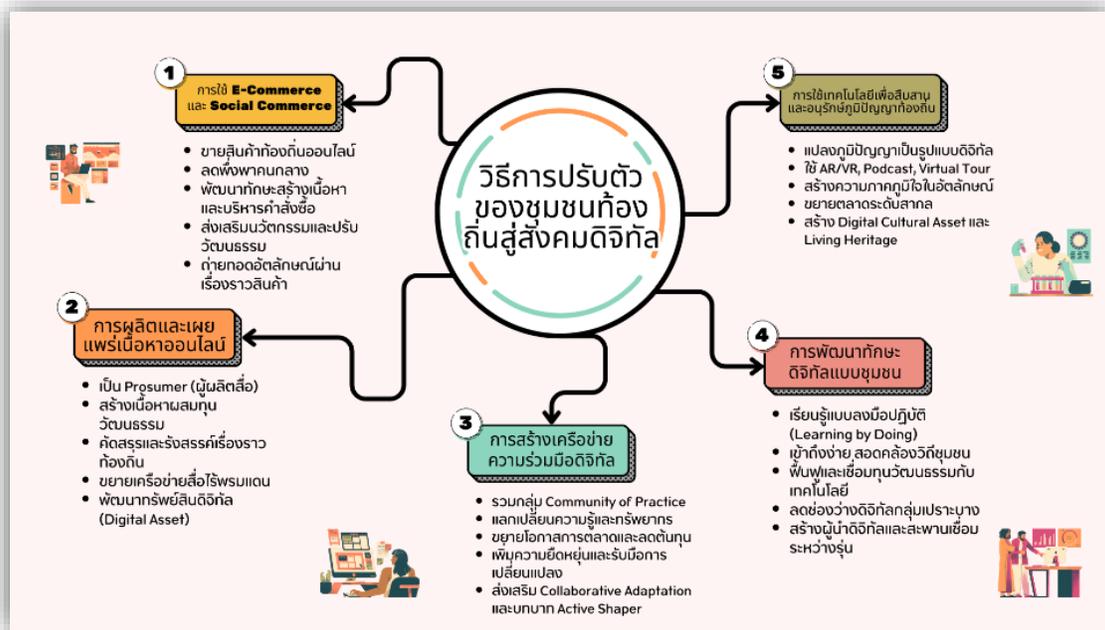
โลกดั้งเดิมกับโลกดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญ หากพิจารณาในมุมของการพัฒนาเชิงโครงสร้าง กระบวนการเรียนรู้ทักษะดิจิทัลแบบชุมชนเช่นนี้ จึงมีได้จำกัดอยู่เพียงการพัฒนาทักษะรายบุคคล แต่เป็นกระบวนการสร้างและเสริมสร้างโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมของชุมชนผ่านฐานทุนที่มีอยู่ (Community asset-based Learning) ซึ่งช่วยให้ชุมชนสามารถพัฒนาโลกภายในที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้และถ่ายทอดองค์ความรู้อย่างต่อเนื่อง ลดการพึ่งพาดังกล่าวภายนอก และเสริมสร้างความมั่นคงในการก้าวสู่สังคมดิจิทัลได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน (Huggins & Izushi, 2002) ซึ่งกระบวนการดังกล่าวยังถือเป็นแนวทางที่ช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางเทคโนโลยีในระดับฐานรากได้อย่างเป็นรูปธรรม และส่งเสริมให้เกิดการสร้างนวัตกรรมทางสังคมที่หยั่งรากลึกในชุมชนท้องถิ่น อันเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาอย่างยั่งยืนในยุคดิจิทัล งานวิจัยของ ญวัญ เสรีรัฐผล (2567) พบว่า ชุมชนสามารถปรับตัวเข้าสู่สังคมดิจิทัลได้ผ่านการพัฒนาทักษะดิจิทัลโดยใช้การเรียนรู้แบบชุมชน (Community-based digital learning) โดยการสร้างสื่อออนไลน์ที่เป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน เช่น วิดีโอ การสอนบน YouTube แหล่งเรียนรู้บน Facebook และสื่อการทบทวน (MOV) การพัฒนาสื่อเหล่านี้ไม่เพียงช่วยให้สมาชิกชุมชนเข้าถึงองค์ความรู้และฝึกทักษะดิจิทัลเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมให้เกิดนวัตกรรมการเรียนรู้ร่วมกันภายในชุมชน ทำให้ชุมชนสามารถอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นควบคู่ไปกับการปรับตัวสู่สังคมดิจิทัลอย่างยั่งยืน

ดังนั้น ชุมชนท้องถิ่นสามารถปรับตัวเข้าสู่สังคมดิจิทัลได้อย่างยั่งยืนผ่านกลไกสำคัญ คือ การพัฒนาทักษะดิจิทัลแบบชุมชน (Community-based digital learning) ซึ่งเน้นการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม ถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติ และสอดคล้องกับวิถีชีวิตท้องถิ่น กระบวนการนี้ช่วยลดอุปสรรคด้านเทคโนโลยีและช่องว่างดิจิทัล โดยเฉพาะในกลุ่มเปราะบาง พร้อมเสริมบทบาทคนรุ่นใหม่ในการเป็นผู้นำดิจิทัลและสร้างสะพานเชื่อมระหว่างรุ่นกลไกดังกล่าวไม่เพียงพัฒนาทักษะเชิงเทคนิค แต่ยังฟื้นฟูและเชื่อมโยงทุนวัฒนธรรมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สร้างโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง ช่วยให้ชุมชนสามารถเรียนรู้ ถ่ายทอดองค์ความรู้อย่างต่อเนื่อง ลดการพึ่งพาดังกล่าวภายนอก และสร้างความมั่นคงในการก้าวสู่สังคมดิจิทัล ในเชิงนโยบายจึงควรสนับสนุนการออกแบบกิจกรรมเรียนรู้เชิงปฏิบัติที่เหมาะสมกับบริบทท้องถิ่น ส่งเสริมบทบาทผู้นำดิจิทัลรุ่นใหม่ และใช้ทุนชุมชนเป็นฐานในการพัฒนาโครงสร้างการเรียนรู้และนวัตกรรมทางสังคมอย่างยั่งยืน

5. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสืบสานและอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นยุทธศาสตร์ที่แสดงถึงการเปลี่ยนผ่านบทบาทของชุมชนท้องถิ่นจากผู้บริโภควัฒนธรรมแบบรับผู้ผลิตและผู้จัดการทุนวัฒนธรรมในโลกดิจิทัลอย่างมีพลัง โดยกระบวนการนี้เน้นย้ำถึงการแปลงองค์ความรู้ดั้งเดิมให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลที่เข้าถึงง่ายหลากหลาย และสอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคยุคใหม่ เช่น การผลิตคลิปวิดีโอสารคดีสั้น การจัดทำ Podcast การสร้าง Virtual tour รวมถึงการใช้เทคโนโลยี AR/VR ในการจำลองประเพณีหรือวิถีชีวิตท้องถิ่น

ในลักษณะ Interactive (อลงกต แผนสนธิ ประรณนา มะลิไทย และวิษณุ ปัญญาองค์, 2567) กระบวนการเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้คนนอกพื้นที่สามารถเข้าถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นได้สะดวกและทันสมัยขึ้นเท่านั้น หากแต่ยังช่วยสร้างพื้นที่แห่งความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และรากเหง้าของชุมชน โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน ซึ่งมักถูกมองว่าเป็นกลุ่มที่มีช่องว่างทางวัฒนธรรมสูงที่สุดในยุคดิจิทัล การแปลงองค์ความรู้สู่องค์ความรู้ดิจิทัลในลักษณะเชิงสร้างสรรค์ดังกล่าว ยังช่วยเปิดโอกาสให้ชุมชนสามารถขยายขอบเขตของตลาดออกสู่ระดับสากลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการสร้างสรรคคอนเทนต์วัฒนธรรมเชิงพาณิชย์ หรือการผสมผสานประสบการณ์การท่องเที่ยวในรูปแบบ Hybrid ที่เชื่อมโยงโลกออนไลน์กับกิจกรรมออฟไลน์ (Offline-online integration) เช่น การจัดกิจกรรมเวิร์กช็อปเสมือนจริง การถ่ายทอดพิธีกรรมผ่าน Live streaming ควบคู่ไปกับกิจกรรมจริงในพื้นที่ (อลงกต แผนสนธิ ประรณนา มะลิไทย และ วิษณุ ปัญญาองค์, 2567)

การใช้เทคโนโลยีในรูปแบบนี้จึงมิได้จำกัดอยู่เพียงการอนุรักษ์แบบสื่อความรู้เพื่อการศึกษาเท่านั้น แต่ยังช่วยให้ชุมชนสามารถแปลงทุนวัฒนธรรมให้กลายเป็นทรัพย์สินทางดิจิทัลที่มีศักยภาพเชิงพาณิชย์ (Digital cultural asset) และสามารถต่อยอดสู่นวัตกรรมวัฒนธรรมในบริบทสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วยิ่งไปกว่านั้น การเปลี่ยนบทบาทของชุมชนจากเพียงผู้อนุรักษ์แบบดั้งเดิมสู่ผู้พัฒนาและผู้ขยายทุนวัฒนธรรมในบริบทดิจิทัล ยังเป็นการยกระดับขีดความสามารถของชุมชนให้สามารถกำหนดทิศทางและจัดระเบียบทุนวัฒนธรรมด้วยตนเอง อันสะท้อนถึงกระบวนการทัศน์ใหม่ในการสืบสานวัฒนธรรมที่ไม่ได้ยึดติดกับรูปแบบการอนุรักษ์ที่หยุดนิ่งแต่เป็นการอนุรักษ์แบบมีชีวิต (Living heritage) ที่เปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปพร้อมกับสังคมดิจิทัล (Huggins & Izushi, 2002) แนวโน้มนี้จึงสะท้อนให้เห็นถึงการปรับตัวของชุมชนท้องถิ่นที่มีทั้งความหมายทางวัฒนธรรมและมิติของความยั่งยืนในระยะยาว โดยเน้นการเป็นเจ้าของทุนวัฒนธรรมในฐานะสินทรัพย์ที่มีคุณค่าและศักยภาพในการต่อรองในเศรษฐกิจดิจิทัลยุคใหม่ งานวิจัยของ พิษณุ อนุชาญ และธิดาภัทร อนุชาญ (2567) ได้ศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการขับเคลื่อนมรดกทางวัฒนธรรม บริเวณพื้นที่ชุมชนย่านเมืองเก่าสงขลาสู่การเรียนรู้อย่างยั่งยืน ผลการวิจัย พบว่า ความพึงพอใจต่อระบบฐานข้อมูล แผนที่ออนไลน์ และระบบตอบกลับอัตโนมัติในระดับสูงสุด (ค่าเฉลี่ยรวม = 4.59) โดยด้านเนื้อหา การออกแบบ และการนำไปใช้ประโยชน์ มีค่าเฉลี่ย 4.59–4.65 ผลการประเมินชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถสนับสนุนการสืบสานและอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 2: แสดงวิธีการปรับตัวของชุมชนท้องถิ่นสู่สังคมดิจิทัล พร้อมกลไกและปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการปรับตัว

สรุป วิธีการปรับตัวเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้อย่างยั่งยืนเมื่อชุมชนสามารถสร้างกลไกและพื้นที่กลางที่เอื้อต่อการเรียนรู้ การทดลอง และการสร้างนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง โดยไม่ละเลยที่จะพัฒนา “ภูมิคุ้มกันทางดิจิทัล” เพื่อลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามที่มากับสังคมดิจิทัล เช่น การหลอกลวงออนไลน์ การละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล หรือการถูกรวบงำทางวัฒนธรรม วิธีการปรับตัวสู่สังคมดิจิทัลจึงเป็นทั้งโอกาสและความท้าทายที่ชุมชนต้องเลือกแนวทางที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์ ทุนทางสังคม และทุนวัฒนธรรมของตนเอง เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนผ่านอย่างสมดุลและยั่งยืน

กระบวนการเปลี่ยนผ่านของชุมชนสู่ความเข้มแข็งในสังคมดิจิทัล

การเปลี่ยนผ่านของชุมชนท้องถิ่นไปสู่สังคมดิจิทัลอย่างเข้มแข็งและยั่งยืน ต้องอาศัยกระบวนการที่เป็นระบบ ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. การตระหนักรู้และสร้างทัศนคติที่เหมาะสม เป็นกลไกเบื้องต้นและสำคัญที่สุดของกระบวนการเปลี่ยนผ่านชุมชนท้องถิ่นสู่สังคมดิจิทัล เพราะการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีไม่ใช่เป็นการเข้าถึงเครื่องมือหรือทักษะด้านเทคนิคเท่านั้น แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงวิธีคิด (Mindset) และทัศนคติ (Attitude) ที่ฝังรากอยู่ในวิถีชีวิตวัฒนธรรม และโครงสร้างสังคมของชุมชนในระดับลึก การเปลี่ยนผ่านที่ยั่งยืนไม่อาจเกิดขึ้นได้ หากขาดกระบวนการทำให้คนในชุมชนเข้าใจและตระหนักถึงทั้งโอกาสและความท้าทายของสังคมดิจิทัลในบริบทเฉพาะถิ่น

ของตนเอง (Mahsin et. al., 2023, Patel, S., & Mishra, P., 2023) โดยเฉพาะการคลี่คลายมายาคติที่มองว่าเทคโนโลยีเป็นของไกลตัว หรือเป็นพื้นที่ของคนรุ่นใหม่เท่านั้น เพราะจะทำให้เกิดอุปสรรคเชิงโครงสร้างที่ทำให้ชุมชนบางแห่งยังคงตั้งรับต่อการเปลี่ยนแปลงด้วยความระแวงหรือความลังเลในกระบวนการสร้างทัศนคติเชิงบวก การสื่อสารจึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะการออกแบบสาระและกระบวนการสื่อสารที่สอดคล้องกับภาษา วัฒนธรรม และประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของสมาชิกในชุมชน

การเลือกใช้เรื่องราวหรือกรณีตัวอย่างที่จับต้องได้ มีความเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตจริง และสอดแทรกอารมณ์ร่วมทางวัฒนธรรม สามารถช่วยลดระยะห่างทางความคิด และสร้างความรู้สึกร่วมเป็นเจ้าของต่อกระบวนการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีพลัง ยิ่งไปกว่านั้น การสื่อสารที่เน้นย้ำว่าการก้าวสู่สังคมดิจิทัลไม่ได้เป็นการทำลายหรือลบล้างอัตลักษณ์ท้องถิ่น แต่กลับเป็นโอกาสในการพัฒนา ต่อยอด และเผยแพร่อัตลักษณ์เหล่านั้นให้เข้าถึงผู้คนวงกว้างมากยิ่งขึ้น สามารถช่วยขจัดความกังวลใจ และเสริมสร้างความมั่นใจให้คนในชุมชนเห็นบทบาทของตนเองในฐานะผู้ขับเคลื่อนวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล มากกว่าการเป็นเพียงผู้รับผลกระทบจากกระแสเทคโนโลยี (Çöteli, 2019, Jati, 2019 & Ganiem, 2024) กระบวนการนี้จึงเปรียบเสมือนฐานรากทางความคิดที่รองรับกระบวนการพัฒนาทักษะและการสร้างนวัตกรรมชุมชนในระยะยาว เพราะเมื่อคนในชุมชนเกิดความเชื่อมั่นและเห็นคุณค่าในศักยภาพของตนเองบนโลกดิจิทัลแล้ว การพัฒนาขั้นต่อไป เช่น การเรียนรู้ทักษะดิจิทัล การสร้างสรรค์เนื้อหา หรือการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลระดับชุมชน ย่อมดำเนินไปด้วยความสมัครใจ และ เกิดการต่อยอดจากภายในชุมชนเอง อันนำไปสู่การเปลี่ยนผ่านที่มีทั้งความหมายและความยั่งยืนอย่างแท้จริง

2. การพัฒนาทักษะดิจิทัลและการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัลอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะในบริบทของชุมชนท้องถิ่นที่มีข้อจำกัดเชิงโครงสร้างพื้นฐานและทรัพยากร (Ramankutty, 2023, Patel & Mishra, 2023 & Mahsin et. al., 2023) การมุ่งเน้นเพียงทักษะพื้นฐาน เช่น การใช้งานอุปกรณ์หรือแอปพลิเคชันทั่วไป อาจไม่เพียงพอในการรับมือกับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ก้าวเข้าสู่ยุคปัญญาประดิษฐ์ ข้อมูลขนาดใหญ่ และเศรษฐกิจดิจิทัล ความจำเป็นในการส่งเสริมทักษะเชิงลึก เช่น การผลิตเนื้อหา (Content creation) การวิเคราะห์ข้อมูล (Data literacy) และการบริหารจัดการข้อมูลส่วนบุคคล (Digital privacy management) ตลอดจนการสร้างความรู้ความเข้าใจในประเด็นความปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cybersecurity awareness) จึงกลายเป็นทักษะพื้นฐานใหม่ที่ชุมชนควรได้รับการพัฒนา (Patel & Mishra, 2023, Detlor et. al., 2020 & Phuoc, 2023) อย่างไรก็ตาม การออกแบบกระบวนการเรียนรู้เหล่านี้ควรสอดคล้องกับบริบทเฉพาะของชุมชน (Community-based learning approach) โดยการเรียนรู้ควรอยู่ในรูปแบบที่เหมาะสมกับวิถีชีวิตและทุนทางสังคมที่มีอยู่ เช่น การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย

การลงมือปฏิบัติจริง (Learning by doing) และการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-centered approach)

นอกจากนี้ การส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning Culture) ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ของชุมชนให้มีความยืดหยุ่นและพร้อมปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงในทุกระยะ การสร้างพื้นที่เรียนรู้ที่ไม่จำกัดอยู่แค่ในห้องเรียนหรือกิจกรรมเฉพาะทาง แต่สามารถแทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวันของคนในชุมชน เช่น ผ่านกลุ่มไลน์ เฟซบุ๊กชุมชน หรือกิจกรรมวัฒนธรรมที่ผสมผสานทักษะดิจิทัลเข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นการเปิดโอกาสให้กลุ่มเปราะบาง อาทิ ผู้สูงอายุ หรือกลุ่มชาติพันธุ์สามารถเข้าถึงและพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ได้ในบริบทที่คุ้นเคยและปลอดภัย (Huggins & Izushi, 2002 และ อลงกต แพนสนิท และคณะ, 2567) กระบวนการนี้ไม่เพียงช่วยลดช่องว่างดิจิทัล แต่ยังส่งเสริมให้คนในชุมชนตระหนักถึงคุณค่าและศักยภาพของตนในโลกยุคใหม่ ผ่านการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ที่เชื่อมโยงระหว่างทุนวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ส่งผลให้ชุมชนสามารถกำหนดอนาคตของตนเองบนพื้นฐานของความเข้มแข็งภายใน ลดการพึ่งพาทภายนอก และสร้างฐานรากของสังคมดิจิทัลที่ยั่งยืนในระดับชุมชน

3. การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและการเข้าถึงเทคโนโลยี เป็นปัจจัยตั้งต้นที่มีผลโดยตรงต่อความสามารถในการเข้าถึงโอกาสทางเศรษฐกิจและสังคมของชุมชนในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทยที่ยังคงมีความเหลื่อมล้ำด้านการเข้าถึงเทคโนโลยีอย่างเห็นได้ชัดระหว่างเขตเมืองและชนบท (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2567) ซึ่งปัญหาดังกล่าวส่งผลให้ชุมชนในพื้นที่ชายขอบขาดโอกาสในการใช้ประโยชน์จากดิจิทัล ทั้งด้านเศรษฐกิจ การศึกษา และวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในพื้นที่ชนบทไม่ควรมองเพียงในมิติเชิงกายภาพ เช่น การขยายโครงข่ายอินเทอร์เน็ต หรือการกระจายอุปกรณ์เทคโนโลยีพื้นฐานเท่านั้น หากแต่ควรเชื่อมโยงกับมิติสังคมและวัฒนธรรมของชุมชน เพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์อย่างแท้จริงและยั่งยืน โดยเฉพาะการออกแบบโครงสร้างพื้นฐานควรคำนึงถึงความเหมาะสมต่อวิถีชีวิต เศรษฐกิจฐานราก และทุนทางสังคมในท้องถิ่น เช่น การนำโครงข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงไปเชื่อมโยงกับศูนย์เรียนรู้ ศูนย์ฝึกอบรมอาชีพ หรือแหล่งรวมกลุ่มทางวัฒนธรรม

นอกจากนี้ แนวโน้มการบริหารจัดการโครงสร้างพื้นฐานโดยชุมชนเอง (Community-managed digital infrastructure) กำลังได้รับความสนใจในระดับสากลและเริ่มเห็นตัวอย่างในประเทศไทย เช่น โครงการอินเทอร์เน็ตหมู่บ้านหรือศูนย์ดิจิทัลชุมชน ซึ่งเป็นรูปแบบที่ส่งเสริมให้ชุมชนมีบทบาททั้งในด้านการดูแลรักษา การจัดสรรทรัพยากร และการบริหารจัดการค่าใช้จ่ายอย่างเหมาะสม ลดการพึ่งพิงจากภายนอก และเสริมสร้างความภาคภูมิใจในการพัฒนาดิจิทัลในฐานะของทุนชุมชน (Asia-Pacific Telecommunity, 2019) แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด Inclusive digital transformation ซึ่งเน้นให้ความสำคัญกับการออกแบบโครงสร้าง

พื้นฐานดิจิทัลที่ไม่เพียงตอบโจทย์การเข้าถึงเท่านั้น แต่ต้องส่งเสริมการใช้งานที่มีคุณภาพและเชื่อมโยงกับการยกระดับคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนในทุกมิติ เช่น การใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนวิถีชีวิต การค้าขายออนไลน์ของสินค้าพื้นถิ่น การเข้าถึงความรู้ และการเชื่อมโยงกับตลาดดิจิทัลในระดับกว้าง ดังนั้น การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในระดับชุมชนมิใช่เพียงภารกิจของภาครัฐหรือเอกชนแต่ฝ่ายเดียว หากแต่ต้องสร้างกลไกร่วมที่เปิดโอกาสให้ชุมชนท้องถิ่นได้เข้ามามีส่วนร่วมอย่างมีบทบาท ทั้งในฐานะผู้ใช้ ผู้ดูแล และผู้กำหนดทิศทางของเทคโนโลยีในบริบทของตนเอง เพื่อให้การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลสามารถตอบโจทย์ความต้องการจริงและนำไปสู่การลดความเหลื่อมล้ำ รวมถึงการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืนในสังคมดิจิทัลในที่สุด (OECD, 2024 & Irbe, 2024)

4. การสร้างเศรษฐกิจดิจิทัลฐานราก โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลถือเป็นปัจจัยตั้งต้นที่มีผลโดยตรงต่อความสามารถในการเข้าถึงโอกาสทางเศรษฐกิจและสังคมของชุมชนในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทยที่ยังคงมีความเหลื่อมล้ำด้านการเข้าถึงเทคโนโลยีอย่างเห็นได้ชัดระหว่างเขตเมืองและชนบท ซึ่งปัญหาดังกล่าวส่งผลให้ชุมชนในพื้นที่ชายขอบขาดโอกาสในการใช้ประโยชน์จากดิจิทัล ทั้งด้านเศรษฐกิจ การศึกษา และวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในพื้นที่ชนบท ไม่ควรมองเพียงในมิติเชิงกายภาพ เช่น การขยายโครงข่ายอินเทอร์เน็ต หรือการกระจายอุปกรณ์เทคโนโลยีพื้นฐานเท่านั้น หากแต่ควรเชื่อมโยงกับมิติสังคมและวัฒนธรรมของชุมชน เพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์อย่างแท้จริงและยั่งยืน โดยเฉพาะการออกแบบโครงสร้างพื้นฐานควรคำนึงถึงความเหมาะสมต่อวิถีชีวิต เศรษฐกิจฐานราก และทุนทางสังคมในท้องถิ่น เช่น การนำโครงข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงไปเชื่อมโยงกับศูนย์เรียนรู้ ศูนย์ฝึกอบรบอาชีพ หรือแหล่งรวมกลุ่มทางวัฒนธรรม

นอกจากนี้ แนวโน้มการบริหารจัดการโครงสร้างพื้นฐานโดยชุมชนเอง (Community-managed digital infrastructure) กำลังได้รับความสนใจในระดับสากลและเริ่มเห็นตัวอย่างในประเทศไทย เช่น โครงการอินเทอร์เน็ตหมู่บ้านหรือศูนย์ดิจิทัลชุมชน (เดลินิวส์, 2566, ETDA, 2566, Newswit, 2567) ซึ่งเป็นรูปแบบที่ส่งเสริมให้ชุมชนมีบทบาททั้งในด้านการดูแลรักษา การจัดสรรทรัพยากร และการบริหารจัดการค่าใช้จ่ายอย่างเหมาะสม ลดการพึ่งพิงจากภายนอก และเสริมสร้างความภาคภูมิใจในการพัฒนาดิจิทัลในฐานะของทุนชุมชน แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด Inclusive digital transformation ซึ่งเน้นให้ความสำคัญกับการออกแบบโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่ไม่เพียงตอบโจทย์การเข้าถึงเท่านั้น แต่ต้องส่งเสริมการใช้งานที่มีคุณภาพและเชื่อมโยงกับการยกระดับคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนในทุกมิติ เช่น การใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนวิถีชีวิต การค้าขายออนไลน์ของสินค้าพื้นถิ่น การเข้าถึงความรู้ และการเชื่อมโยงกับตลาดดิจิทัลในระดับกว้าง (Griffith Asia Institute, 2022) ในภาพรวม จึงกล่าวได้ว่าการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในระดับชุมชนมิใช่เพียงภารกิจ

ของภาครัฐหรือเอกชนแต่ฝ่ายเดียว แต่ต้องสร้างกลไกร่วมที่เปิดโอกาสให้ชุมชนท้องถิ่นได้เข้ามามีส่วนร่วมอย่างมีบทบาท ทั้งในฐานะผู้ใช้ ผู้ดูแล และผู้กำหนดทิศทางของเทคโนโลยีในบริบทของตนเอง เพื่อให้การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลสามารถตอบโจทย์ความต้องการจริง และนำไปสู่การลดความเหลื่อมล้ำ รวมถึงการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืนในสังคมดิจิทัลในที่สุด

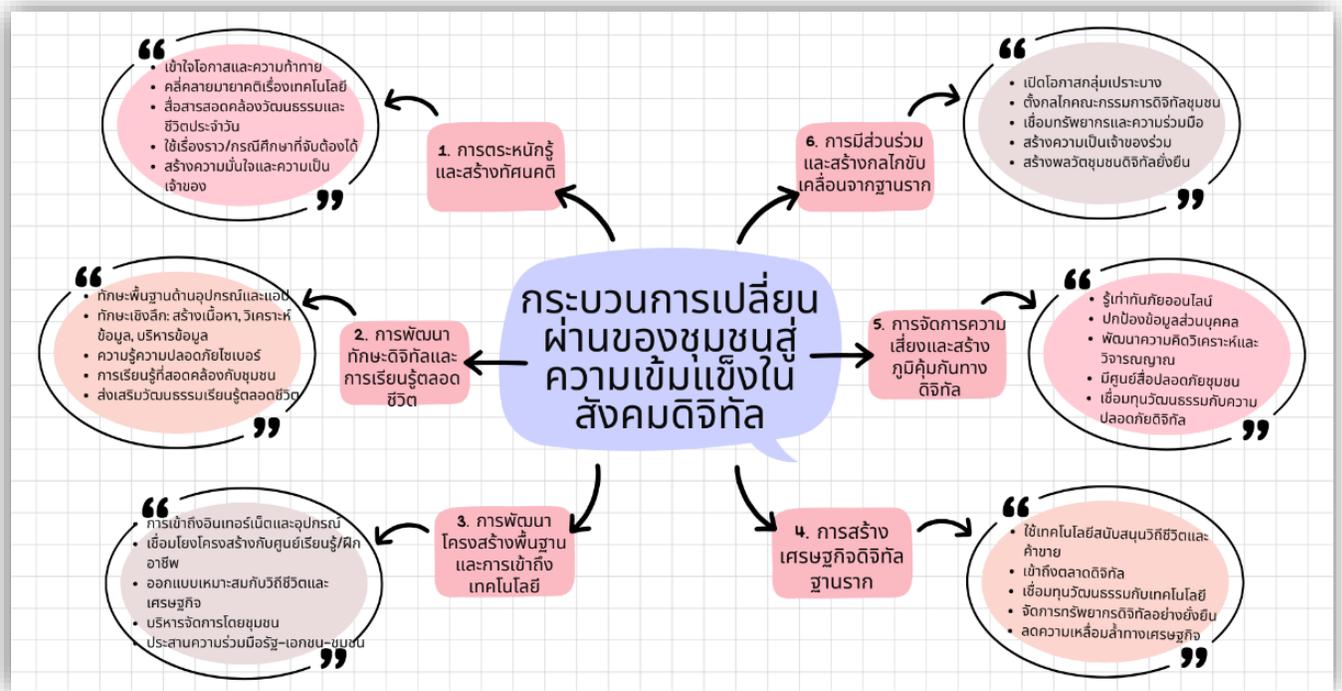
5. การจัดการความเสี่ยงและสร้างภูมิคุ้มกันทางดิจิทัล กระบวนการเปลี่ยนผ่านของชุมชนท้องถิ่นสู่สังคมดิจิทัล ไม่ใช่เป็นโอกาสทางเศรษฐกิจและสังคมเท่านั้น แต่ยังมีมาพร้อมกับความเสี่ยงและภัยคุกคามที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว เช่น การหลอกลวงออนไลน์ (Online scam) ปัญหาข้อมูลผิดพลาด (Misinformation) หรือการโจรกรรมข้อมูลส่วนบุคคล (Data Privacy Breach) ซึ่งส่งผลกระทบต่อความมั่นคงทางสังคมและจิตใจของคนในชุมชน (Khandii, 2019 & Kukhar, Kravchik & Brechko, 2023) การสร้างภูมิคุ้มกันทางดิจิทัล (Digital immunity) จึงเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยปกป้องและเสริมสร้างศักยภาพให้ชุมชนสามารถรับมือกับภัยคุกคามเหล่านี้ได้อย่างรอบด้าน โดยไม่เพียงแต่เน้นการให้ความรู้ในเชิงเทคนิค เช่น การรู้เท่าทันข่าวปลอมหรือการรักษาความปลอดภัยของบัญชีออนไลน์เท่านั้น แต่ต้องพัฒนาทักษะเชิงลึก อาทิ การคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงพิจารณาญาณ การวิจารณ์ญาณสื่อ และความรู้ด้านสิทธิและกฎหมายดิจิทัล (ณวิญ เสริฐผล, 2567) ในระดับชุมชน แนวทางที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน คือ การสร้างกลไกชุมชนที่ขับเคลื่อนโดยประชาชนในพื้นที่ เช่น ศูนย์สื่อปลอดภัยชุมชน (Community digital safety center) ซึ่งทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางให้คำปรึกษา คัดกรองข่าวสาร และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องและสร้างสรรค์ โดยกลไกเหล่านี้จะช่วยเสริมพลังให้ชุมชนสามารถจัดการความเสี่ยงทางดิจิทัลได้ด้วยตนเอง ลดการพึ่งพิงหน่วยงานภายนอก และส่งเสริมบทบาทของชุมชนในฐานะผู้จัดการและควบคุมเนื้อหาในพื้นที่ของตนเอง

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับกรอบแนวคิดของ Digital citizenship และ Media and information literacy (MIL) ที่เน้นให้ประชาชนเป็นผู้รู้เท่าทันเทคโนโลยีและสื่อ โดยตระหนักถึงสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบในโลกดิจิทัล ซึ่งการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพต้องเชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรม ทุนสังคม และบริบทของพื้นที่ เพื่อให้ชุมชนเห็นถึงความสำคัญ และเข้ามามีส่วนร่วมในการป้องกันภัยคุกคามที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของตน (Sun et. al., 2023, & Pieta, 2018) ดังนั้นการจัดการความเสี่ยงและสร้างภูมิคุ้มกันทางดิจิทัลในบริบทชุมชนท้องถิ่น จึงควรมองในมิติองค์รวม ที่เชื่อมโยงทักษะส่วนบุคคลกับกลไกชุมชน และนโยบายสาธารณะ เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งและความมั่นคงของชุมชนในโลกดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

6. การมีส่วนร่วมและสร้างกลไกขับเคลื่อนจากฐานราก กระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัลของชุมชนท้องถิ่นนั้นไม่สามารถเกิดขึ้นได้อย่างลึกซึ้งและยั่งยืน หากขาดกระบวนการมีส่วนร่วมอย่างเป็นระบบของคนในชุมชน โดยเฉพาะกลุ่มเปราะบางที่มักถูกละเลยหรือขาดโอกาสในเวทีสาธารณะ เช่น ผู้สูงอายุ คนพิการ และกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งมักเผชิญข้อจำกัดทั้งในเชิงกายภาพ เศรษฐกิจ และสังคม การเปิดโอกาสให้กลุ่มเหล่านี้ได้เข้ามา มีบทบาทในการออกแบบและตัดสินใจเกี่ยวกับกระบวนการเปลี่ยนผ่านดิจิทัลของชุมชน จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยลดความเหลื่อมล้ำและทำให้การเปลี่ยนผ่านดังกล่าวตอบสนองต่อบริบทเฉพาะถิ่นอย่างแท้จริง การจัดตั้งกลไกขับเคลื่อนจากฐานราก เช่น คณะกรรมการดิจิทัลชุมชน หรือกลุ่มผู้นำดิจิทัลท้องถิ่น จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้ชุมชนสามารถกำหนดทิศทางและจัดลำดับความสำคัญของการเปลี่ยนผ่านดิจิทัลได้ด้วยตนเอง (Gallardo, Collins & Gregory North, 2018 & Armenta et. al., 2012)

กลไกเหล่านี้ยังมีบทบาทเป็นพื้นที่กลางในการเชื่อมโยงทรัพยากร องค์ความรู้ และความร่วมมือจากทั้งภายในและภายนอกชุมชน ซึ่งช่วยลดการพึ่งพานโยบายหรือโครงการจากหน่วยงานภายนอกที่มักเป็นลักษณะบนลงล่าง (Top-down) และอาจไม่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของชุมชนในพื้นที่ ในอีกมิติหนึ่ง กลไกเหล่านี้ยังช่วยสร้างสำนึกความเป็นเจ้าของ (Ownership) และความรับผิดชอบร่วมของคนในชุมชนต่อการเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัล โดยเฉพาะเมื่อกลไกภายในชุมชนมีโครงสร้างที่หลากหลาย โปร่งใส และเปิดกว้างต่อเสียงจากคนกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้การเปลี่ยนผ่านของชุมชนท้องถิ่นมีความยั่งยืนจากภายใน (Inside-out development) และยังสามารถส่งผลให้ชุมชนท้องถิ่นสามารถสร้างระบบเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลที่มีความยืดหยุ่นและต้านทานต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกภายนอกได้ดีขึ้น กล่าวได้ว่า การมีส่วนร่วมและการสร้างกลไกขับเคลื่อนจากฐานราก คือ หัวใจของการสร้าง "พลวัตชุมชนดิจิทัล" ที่มีความยั่งยืน เป็นธรรม และมีภูมิคุ้มกันจากภายในสู่ภายนอก ซึ่งถือเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างความเข้มแข็งของชุมชนท้องถิ่นในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็วและซับซ้อน

สรุป กระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัลของชุมชนท้องถิ่นต้องเป็นกระบวนการแบบองค์รวม (Holistic process) ที่เชื่อมโยงทั้งด้านโครงสร้างพื้นฐาน ทักษะดิจิทัล เศรษฐกิจฐานราก ทุนทางสังคม และวัฒนธรรม พร้อมกับการสร้างภูมิคุ้มกันทางดิจิทัล เพื่อให้ชุมชนสามารถปรับตัวและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างยั่งยืนและสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของตน



ภาพที่ 3: แสดงกระบวนการเปลี่ยนผ่านของชุมชนสู่ความเข้มแข็งในสังคมดิจิทัล

บทสรุป

บริบทของชุมชนท้องถิ่นไทยในสังคมดิจิทัลสะท้อนให้เห็นถึงความท้าทายที่ซับซ้อนและหลากหลาย ซึ่งครอบคลุมทั้งประเด็นความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยี ความเปลี่ยนแปลงในมิติทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตดั้งเดิมและโครงสร้างของชุมชนในระดับฐานราก อย่างไรก็ตาม ภายใต้ความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ ยังปรากฏให้เห็นถึงพลวัตแห่งการปรับตัวของชุมชน ที่มีได้เป็นเพียงการตอบสนองเชิงรับ แต่กลับแสดงให้เห็นถึงพลังจากภายในที่มุ่งกำหนดทิศทางการเปลี่ยนผ่านของตนเอง ผ่านการสร้างพื้นที่ของการมีส่วนร่วม และการออกแบบแนวทางการพัฒนาให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของตนเองอย่างยั่งยืน

การทำความเข้าใจปรากฏการณ์ดังกล่าวจึงต้องอาศัยกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการ ได้แก่ แนวคิดสังคมดิจิทัล ที่มองเห็นเทคโนโลยีในฐานะกลไกหลักในการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของสังคม และการนิยามบทบาทใหม่ของพลเมืองในยุคดิจิทัล ทฤษฎีการปรับตัว ซึ่งช่วยอธิบายรูปแบบการตอบสนองของชุมชนต่อแรงกดดันจากภายนอก ตลอดจนความสามารถในการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตและโครงสร้างทางสังคมให้คงความมั่นคง และแนวคิด

การพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน ที่เน้นการเสริมสร้างศักยภาพภายใน การใช้ทุนทางสังคมและวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ และการเคารพบริบทเฉพาะถิ่นเป็นแกนกลางของการพัฒนา

ภายใต้กรอบแนวคิดดังกล่าว บทความได้เสนอรูปแบบการปรับตัวของชุมชนต่อการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัลผ่าน 5 ลักษณะสำคัญ ได้แก่ การค้าผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ การผลิตเนื้อหาดิจิทัลเชิงวัฒนธรรม การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชน การส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และการใช้เทคโนโลยีเพื่อสืบสานและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งล้วนสะท้อนให้เห็นถึงความพยายามในการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับรากฐานของชุมชนอย่างสมดุล

นอกจากนี้ บทความยังได้เสนอองค์ประกอบเชิงโครงสร้างของกระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่ความเข้มแข็งในสังคมดิจิทัลที่ประกอบด้วย 6 มิติ ได้แก่ การสร้างการตระหนักรู้ถึงโอกาสและความเสี่ยงของเทคโนโลยี การพัฒนาทักษะดิจิทัลอย่างรอบด้าน การจัดตั้งโครงสร้างพื้นฐานที่เอื้อต่อการเข้าถึงอย่างเท่าเทียม การส่งเสริมเศรษฐกิจฐานรากผ่านเทคโนโลยี การสร้างภูมิคุ้มกันต่อภัยคุกคามออนไลน์ และการเปิดพื้นที่ให้ชุมชนมีบทบาทในการกำหนดทิศทางการพัฒนาด้วยตนเอง องค์ประกอบเหล่านี้เมื่อนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกันอย่างเป็นระบบจะนำไปสู่การเสริมสร้างความเข้มแข็งจากภายใน และขับเคลื่อนการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นให้สามารถอยู่รอดและเติบโตได้อย่างมั่นคงในสังคมดิจิทัลอย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- เกียรติศักดิ์ สุริยะภูมิ และสรลาลี โอธินทรยุทธ. (2567). การผลิตสื่อวีดิทัศน์สารคดีเรื่องทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนภาคอีสาน. *วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์*, 3(3), 73–117.
- เดลินิวส์. (2566). "เอ็ดต้า" สานต่อ "โปรเจกต์ ETDA Digital Citizen" ปั่นคนไทยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์. สืบค้นจาก <https://www.dailynews.co.th/news/3041873/>
- ณวิญญู เสริฐผล. (2567). การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของชุมชนหม้อแกงทอง ตำบลแม่กา อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา. *วารสารราชภัฏเพชรบูรณ์สาร*, 26(2), 99-111.
- ณวิญญู เสริฐผล. (2568). ภูมิปัญญาดิจิทัล: แนวคิด หลักการและการประยุกต์ใช้ในการพัฒนา. *วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์*, 1(4), 1-16.
- ณัฐชัย นิ่มนวล. (2563) ปัจจัยที่เสริมสร้างเศรษฐกิจชุมชนเพื่อการพัฒนาตามแนวทางเศรษฐกิจดิจิทัล จังหวัดนครสวรรค์. *บัณฑิตศึกษาปริทรรศน์ วิทยาลัยสงฆ์นครสวรรค์*, 8(2), 171-180.
- ประทวน วันนิจ และ มนูญ สอนโพนงาม. (2565). วิฤตวัฒนธรรม เปลี่ยนผ่านวิถีชีวิตสังคมไทยในยุคดิจิทัล. *วารสารวามัญองแหกรพุทธศาสตร์ปริทรรศน์*, 9(2), 117-126.

- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2566). *ETDA* โชว์ผลงานรอบปี ‘ส่งเสริม-กำกับดูแลธุรกิจบริการดิจิทัล’ เพื่อคนไทย “ซูปี 67 เข้มขันกับบทบาท Co-
https://www.etda.or.th/th/pr-news/13_year.aspx
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2562). *การคาดการณ์อนาคตเทคโนโลยีดิจิทัลประเทศไทย 2035 (Thailand Digital Technology Foresight 2035)*. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa).
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566). *รายงานผลการสำรวจข้อมูลสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและการเข้าใจดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2566*. สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2567). *การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2567 (ไตรมาส 4)*. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2568). *สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2568 (ไตรมาส 2)*. สำนักงานสถิติแห่งชาติ
- สุเมธ พิสิฐ และ จิตาพัชญ์ ไชยสิทธิ์. (2567). การพัฒนาช่องทางการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุมชน ด้วยพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ในจังหวัดนครสวรรค์. *วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย*, 8(1), 278–294.
<https://doi.org/10.14456/jeir.2024.17>
- อลงกต แพนสนิท พรารธนา มะลิไทย และวิชฌุ ปัญญารงค์. (2567). การขับเคลื่อนชุมชนผ่านศูนย์ดิจิทัลชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ. *วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 8(2), 67-90.
- Armenta, A. al et. (2012). The new digital divide: The confluence of broadband penetration, sustainable development, technology adoption and community participation. *Information Technology for Development*, 18(4), 345–353.
- Asanprakit, S., & Kraivanit, T. (2024). Multiplier transformation of E-commerce to S-commerce in emerging economy. *R-Economy*, 10(1), 55–73.
- Asia-Pacific Telecommunity. (2019). *APT report on the best practice of connectivity: Village broadband internet project (Net Pracharat) of Thailand*. Ministry of Digital Economy and Society.
- Beel, D., & Wallace, C. (2020). Gathering together: Social capital, cultural capital, the value of cultural heritage in a digital age. *Social & Cultural Geography*, 1-21.
<https://shorturl.asia/uJQ6e>

- Çöteli, S. (2019). The impact of new media on the forms of culture: Digital identity and digital culture. *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 9(2), 1-12.
- Detlor, B. et al. (2020). *Local community digital literacy training: An exploratory investigation of digital literacy training programs led by public libraries and other local community organizations (Working Paper No. 102)*. [McMaster Digital Transformation Research Centre, McMaster University]. <https://shorturl.asia/u92Z8>
- Gallardo, R., Collins, A., & Gregory North, E. (2018). Community development in the digital age: role of extension. *Journal of Extension*, 56(4), 1-10. <https://shorturl.asia/Hv8ND>
- Ganiem, L. M. et al. (2024). Society in the digital era: Adaptation, change, and response to communication technology. *Journal International Dakwah and Communication*, 4(1), 123–135.
- Goedhart, N. S., Verdonk, P. & Dedding, C. (2022). "Never good enough." A situated understanding of the impact of digitalization on citizens living in a low socioeconomic position. *Policy & Internet*, 14(4), 1–21.
- Griffith Asia Institute. (2022, July 21). *Cooperative connectivity in Thailand*. <https://shorturl.asia/5oTtm>
- Hariyati, F. et al. (2024). Use of social media in preserving local cultural identity in the Cipaku Cultural Community, Sumedang, Indonesia. In E. Edwards et al. (Eds.), *Proceedings of the 3rd Annual International Conference on Natural and Social Science Education (ICNSSE 2023)*, Advances in Social Science, Education and Humanities Research 846, (pp.564-576). <https://www.atlantis-press.com/article/126000539.pdf>
- Huggins, R., & Izushi, H. (2002). The digital divide and ICT learning in rural communities: Examples of good practice service delivery. *Local Economy*, 17(2), 111-122.
- Ilham, M. et al. (2023). Pelatihan content creator dengan tema prospek bisnis yang menjanjikan pada masyarakat desa panjunan, kecamatan sukodono, kabupaten sidoarjo sebagai bentuk meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Oleh Mahasiswa Universitas Sunan Giri Surabaya. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negeri*, 1(5), 7-13. <https://shorturl.asia/HjBYR>
- Ilze, I. (2024). *Digital Infrastructure development*. <https://ssrn.com/abstract = 4723393>

- Jati, R. P. (2019). The existence of Indonesian local art culture through digital-based community media. *Green Development in Industrial Community* 4. 0, 489–493. <https://shorturl.asia/FHOuQ>
- Jati, R. P. (2022). Advancing local culture through hyperlocal media. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 9(2), 362-369
- Khandii, O. (2019). Social threats in the digitalization of economy and society. *NTI-UkrSURT 2019*. <https://shorturl.asia/6843F>
- Kukhar, O., Kravchyk, Y., & Brechko, O. (2023). Digital transformation as a factor in ensuring economic security of enterprises. *Baltic Journal of Economic Studies*, 9(5), 143–152.
- Laskar, M. H. (2023). Examining the emergence of digital society and the digital divide in India: A comparative evaluation between urban and rural areas. *Frontiers in Sociology*, 8:1145221. <https://shorturl.asia/B0QZ1>.
- Mahsin, B. M. et. al. (2023). Komunikasi digital dan perubahan sosial masyarakat pedesaan. *Mu'ashir: Jurnal Dakwah & Komunikasi Islam*, 1(2), 357–386.
- Manara, R., & Weber, M. (2023). Cultural identity in the digital age: Navigating globalization in local communities. *Journal of Humanities and Social Sciences*, 5(3), 114-120.
- Newswit. (2567). ETDA เปิดรับสมัครนักศึกษา และชุมชนทั่วไทย ก้าวสู่ยุคธุรกิจรุ่นใหม่ ดันชุมชนสร้างโอกาสเพิ่มรายได้ ผ่านกิจกรรม "EMPOWER SOCIAL ENTERPRISE". <https://shorturl.asia/DPLYq>
- OECD. (2024). Digital public infrastructure for digital governments (OECD Public Governance Policy Papers No. 68. Organisation for Economic Co-operation and Development. <https://shorturl.asia/ZTgCz>
- Patel, S., & Mishra, P. (2023). New skills for sustainability in the socially challenging era of digital transformation: Opportunities and challenges. In IGI Global (Ed.), *Handbook of research on Sustainable career ecosystems for university students and graduates* (Chapter 15, pp. 305–306). IGI Global. <https://shorturl.asia/ywl0P>
- Phuoc, K. H. (2023). Lifelong learning in the digital age. *Journal of Southeast Asian Education*, 1(Special Issue), 1–12.

- Pieta, P. (2018). Development of social capital by strengthening of digital competences among groups exposed to social exclusion. *Annals of marketing management & economics*, 4(1), 73–87.
- Prior, J. et al. (2019). Social capital, adaptation and resilience: Case studies of rural communities in Ethiopia, Zimbabwe and Myanmar. In H. James, (ed.), *Population, development, and the environment*, (pp. 87- 112). Palgrave Macmillan, Basingstoke.
- Ramankutty, N. (2023). Both technological innovations and cultural change are key to a sustainability transition. *PLOS Biology*, 21(9), 1-4.
- Škripcová, L. N. (2017). Motivations and incentives of community media content creators: A case study of Spodnás. *Communication Today*, 8(2), 30-41.
- Sun, Z. et al. (2023). Digital Inclusion, cultural capital, and health status of urban and rural residents: An empirical study based on 2017 CGSS database. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(5), 1-14.
- Syahruddin, et al. (2023). Community adaptation in facing the digital governance. *Technium Social Sciences Journal*, 49(Special Issue), 393–399.
- Triyana, H., Rahim, M., & Purnawan, E. (2024). The impact of online commerce on economic growth. *Southeast Asia Journal of Graduate of Islamic Business and Economics (SAJGIBE)*, 3(1), 7-15.

ชุมชนเลือนฤทธิ์ ในมิติประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

Luen Rit Community in Historical and Cultural Dimensions

อิทธิพร ขำประเสริฐ¹

Itthiporn Khumprasert

เสาวลักษณ์ นัทธิศรี²

Saovaluk Nutteesri

ปัญจพร ธนาวชิรานันท์³

Punjaborn Thanawachiranun

มหาวิทยาลัยคริสเตียน

Christian University of Thailand

วันที่รับบทความ : วันที่ 6 พฤษภาคม 2568

วันที่ส่งบทความที่แก้ไข : วันที่ 27 มิถุนายน 2568

วันที่ตอบรับบทความเพื่อตีพิมพ์ : วันที่ 30 มิถุนายน 2568

¹ ผู้อำนวยการสำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยคริสเตียน, E-mail : aunt.itthiporn@gmail.com

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาการจัดการบริการสุขภาพ คณะสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยคริสเตียน, E-mail : saovaluknutteesri5@gmail.com

³ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการจัดการท่องเที่ยวและบริการ คณะสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยคริสเตียน, E-mail : punjabornth@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาชุมชนเลื่อนฤทธิ์ ชุมชนเก่าแก่ในพื้นที่เขตเมืองชั้นในของกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาถึง 1) พัฒนาการของพื้นที่จากอดีตจนถึงปัจจุบัน และ 2) ความสำคัญของชุมชนในมิติวัฒนธรรม จากการศึกษาพบว่า 1) ชุมชนเลื่อนฤทธิ์มีพัฒนาการของพื้นที่มาเป็นลำดับ แบ่งออกเป็น 4 ช่วงเวลาสำคัญ ได้แก่ ช่วงที่ 1 ยุคการถือครองพื้นที่ของกลุ่มขุนนาง ข้าราชการ (พ.ศ. 2412-2451) ช่วงที่ 2 ยุคตึกแถวสำหรับอยู่อาศัย ประกอบการค้าขนาดย่อมและอุตสาหกรรมในครัวเรือน (พ.ศ. 2452-2499) ช่วงที่ 3 ยุคขยายขยายและการเข้ามาแทนที่ของธุรกิจค้าผ้า (พ.ศ. 2500 - 2540) และ ช่วงที่ 4 ยุคเปลี่ยนผ่านพลิกโฉมการพัฒนาพื้นที่ (พ.ศ.2541-ปัจจุบัน) และ 2) ความสำคัญของชุมชนเลื่อนฤทธิ์ในมิติวัฒนธรรม ได้แก่ การเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าทางโบราณคดี การอนุรักษ์คุณค่าของสถาปัตยกรรม โดยเฉพาะการเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมสมัยใหม่ของคนเมือง

คำสำคัญ: พัฒนาการชุมชน, พื้นที่ทางวัฒนธรรม, สังคมเมือง

ABSTRACT

This academic article aims to study the Luen Rit community, an old community in the inner city area of Bangkok, by studying 1) the development of the area from the past to the present and 2) the importance of the community in the cultural dimension. The study found that 1) the Luen Rit community has undergone gradual development, divided into 4 important periods: Period 1: The era of land ownership by nobles and officials (1869-1908), Period 2: The era of shophouses for residence, small businesses, and household industries (1909-1956), Period 3: The era of expansion and the replacement by the fabric trade business (1957-1997), and Period 4: The era of transition and transformation of area development (1998-present). and 2) The importance of the Luen Rit community in the cultural dimension includes being a source for archaeological study, preserving the value of architecture, and especially being a modern cultural space for urban people.

KEYWORDS: Community Development, Cultural Space, Urban Society

ที่มาของชื่อชุมชน “เลื่อนฤทธิ์”

คำว่า “เลื่อนฤทธิ์” มาจากชื่อของคุณหญิงเลื่อน เทพหัสดิน ณ อยุธยา ในฐานะผู้มีกรรมสิทธิ์ในที่ดินมาตั้งแต่อดีต แต่การเรียกท่านว่า “เลื่อนฤทธิ์” สันนิษฐานได้ว่าน่าจะเกิดขึ้นจากความคุ้นเคยของผู้คนในสมัยนั้นที่รู้จักท่านในนาม “เลื่อน ภรรยาหลวงฤทธิ์” นายเวร (พุด) เทพหัสดิน ณ อยุธยา ดังนั้นจึงเกิดการผนวกชื่อย่อของคุณหญิง “เลื่อน” และคำว่า “ฤทธิ์” เข้าไว้ด้วยกันซึ่งได้นำมาใช้เป็นชื่อเรียกจนติดปากคุ้นหูจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้จากการตีความของคนในชุมชนซึ่งมีกลุ่มชาวไทยเชื้อสายจีนพำนักอาศัยอยู่ตั้งแต่ต้น มีการเรียกพื้นที่บริเวณนี้ในทางภาษาจีนว่า “เซียง ฮู่ ไหล” แปลเป็นภาษาไทยได้ว่า ภายในคฤหาสน์ของเสนาบดีหรือภายในคฤหาสน์แห่งความอนุเคราะห์ช่วยเหลือ โดยมีความหมายได้สองนัย คือ ประการแรก หมายถึง พระมหากรุณาธิคุณของรัชกาลที่ 5 ที่มีต่อคุณหญิงเลื่อน กล่าวคือ การที่พระองค์ได้ทรงรับซื้อที่ดินจากคุณหญิงเลื่อน และนำมาพัฒนาให้เป็นที่อาศัยและทำการค้าของเอกชนรายย่อยใช้ประโยชน์ ประการต่อมา คือ พระเมตตาอนุเคราะห์ของรัชกาลที่ 5 ที่มีต่อคุณหญิงเลื่อน และครอบครัวซึ่งมิได้มีเฉพาะการที่พระองค์ทรงรับซื้อที่ดินเพื่อให้คุณหญิงนำเงินที่ได้จากการขายไปจุนเจือครอบครัวเท่านั้น ยังมีเรื่องอื่น ๆ อีกหลายเรื่อง⁴ ที่คุณหญิงขอรับพระราชทานพระเมตตา (กรมพระยาดำรงราชานุภาพ, 2527)

ลักษณะทางกายภาพของชุมชนในปัจจุบัน

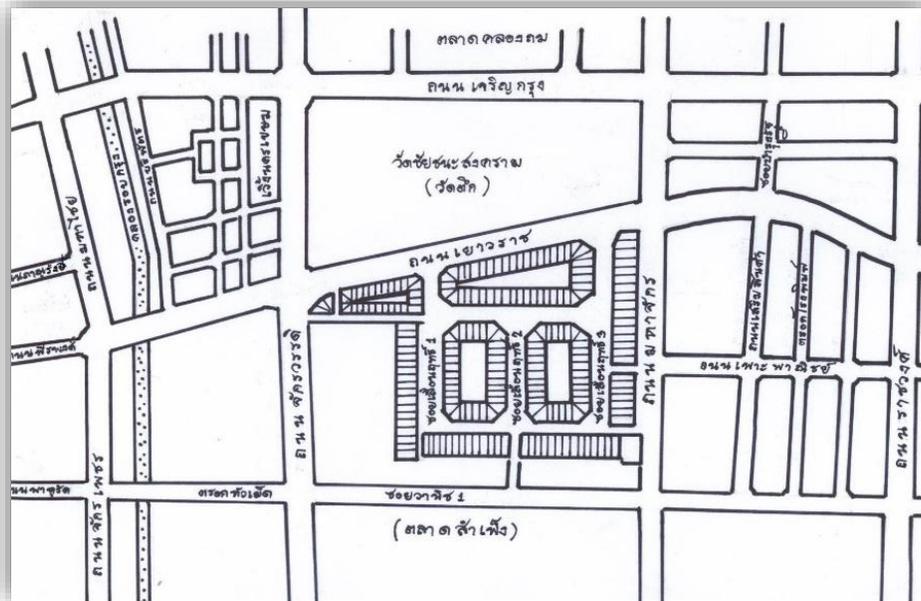
จากการสำรวจทางกายภาพ และศึกษาแผนที่ พบว่า พื้นที่ของชุมชนเลื่อนฤทธิ์ตั้งอยู่ในแขวงจักรวรรดิ เขตสัมพันธวงศ์ กรุงเทพมหานคร เป็นย่านธุรกิจใจกลางเมือง มีขนาดเนื้อที่ประมาณ 6 ไร่ 3 งาน 95 วา หรือ 2,795 ตารางวา หากพิจารณาจากแผนผัง พื้นที่ของชุมชนจะมีลักษณะค่อนข้างเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส โดยมีอาณาเขตติดต่อกับพื้นที่ต่างๆ ดังนี้

ด้านทิศเหนือ ติดต่อกับถนนเยาวราชส่วนปลาย ใกล้แยกวัดตึกโดยพื้นที่ฝั่งตรงข้าม คือ ตลาดคลองถม

ด้านทิศใต้ ติดต่อกับถนนวานิช 1 บริเวณดังกล่าวเป็นย่านการค้าสำเพ็ง

⁴ พระเมตตาของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ที่มีต่อครอบครัวของหลวงฤทธิ์นายเวร และคุณหญิงเลื่อน มิได้มีเฉพาะการนี้เท่านั้น พระองค์ยังทรงมีความอนุเคราะห์ในเรื่องอื่นๆอีกหลายครั้ง เช่น ในปี พ.ศ. 2434 คุณหญิงเลื่อนขอพระราชทานเงินค่าอากรที่หลวงฤทธิ์ค้างจ่ายค่าตลาดจากกระทรวงพระคลังมาเป็นค่าทำศพหลวงฤทธิ์ และขอเก็บเงินค่าเช่าที่ตลาดที่หลวงฤทธิ์นายเวรเคยได้รับ รวมทั้งการขอพระราชทานที่ฉางหลวงทำเป็นตลาดเพิ่มเติมขึ้นอีกหลังจากถูกถนนเยาวราชตัดผ่าน ในปี พ.ศ. 2444 กรณีที่กิจการโรงละครของคุณหญิงประสบกับการขาดทุนเกิดการฟ้องร้องเป็นข้อพิพาทขึ้น หรือในปี พ.ศ. 2448 คุณหญิงเลื่อน กู้เงินพระคลังข้างที่ 20,000 บาท เพื่อนำไปจุนเจือครอบครัวและลงทุนหาประโยชน์ในที่ดินผืนอื่น ๆ นอกจากนี้ หลังจากที่หลวงฤทธิ์นายเวรถึงแก่กรรมแล้ว พระองค์ยังทรงอนุเคราะห์ส่งเสียบุตรชายทั้ง 2 คน คือ พลเอก พระยาเทพหัสดิน (ผาด) และ พลตรี พระยาอนุภาพไตรภพ (จรัส) ไปศึกษาต่อต่างประเทศด้วย (อิทธิพร ขำประเสริฐ, 2551)

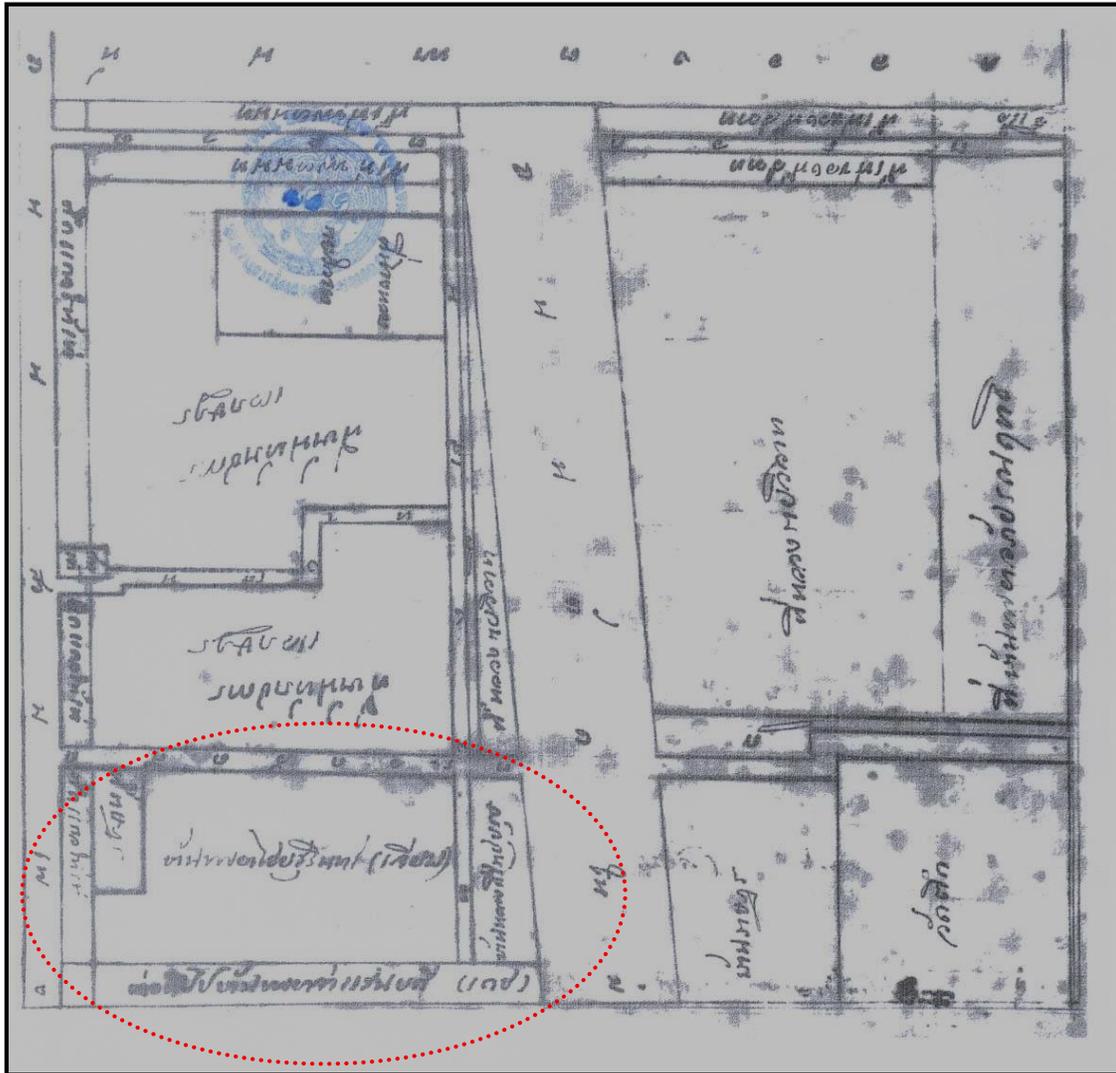
ด้านทิศตะวันออก ติดต่อกับถนนมหาจักร (เดิมคือคลองวัดสามปลื้ม ต่อมามีการถมคลองนี้
 ผู้คน โดยทั่วไปจึงเรียกว่า คลองถม) และย่านการค้าสำเพ็ง
 ด้านทิศตะวันตก ติดต่อกับถนนจักรวรรดิ โดยพื้นที่ฝั่งตรงข้าม คือ ย่านการค้าตลาดสะพานหัน
 และตลาดพาหุรัด



ภาพที่ 1 แสดงอาณาบริเวณติดต่อของชุมชนเลื่อนฤทธิ์
 (ที่มา: อิทธิพร ขำประเสริฐ, 2550)

พัฒนาการของพื้นที่จากอดีตสู่ปัจจุบัน

ข้อมูลพัฒนาการของชุมชนเลื่อนฤทธิ์มาจากแหล่งค้นคว้าที่สำคัญ 2 แหล่ง คือ การสำรวจเอกสารงานเขียน งานวิจัย โดยเฉพาะเอกสารชั้นต้นทางประวัติศาสตร์จากสำนักหอจดหมายเหตุแห่งชาติ ซึ่งปรากฏหลักฐานชัดเจนเกี่ยวกับพื้นที่ของชุมชนนี้ตั้งแต่ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 เป็นต้นมา การสัมภาษณ์ผู้คนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ในแง่มุมต่าง ๆ เช่น ครอบครัว การดำเนินชีวิต ธุรกิจการค้า และการใช้พื้นที่ที่ความเปลี่ยนแปลงของผู้คนที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับพื้นที่ โดยข้อมูลดังกล่าวทั้งหมดจะนำมาศึกษาและวิเคราะห์เรื่องราวที่เกิดขึ้นเพื่อให้เห็นพัฒนาการของพื้นที่ตามลำดับเวลาซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ช่วงระยะเวลาที่สำคัญ กล่าวคือ



ภาพที่ 3 แผนที่แสดงการถือครองที่ดินชุมชนเลือนฤทธิ์ในอดีต ซึ่งอยู่ในกรรมสิทธิ์ของพระยาไชยสุรินทร์ (เจียมเทพหัดดิน) บิดาของหลวงฤทธิ์นายเวร (พุด) และ พระยาจำแสนบดี (เดช คฤเดช) บิดาของคุณหญิงเลื่อน และการถือครองที่ดินบริเวณใกล้เคียง (ถนนตัดใหม่ คือ ถนนเยาวราช) โดยที่ดินผืนดังกล่าวได้ตกทอดมาเป็นกรรมสิทธิ์ของคุณหญิงเลื่อนในภายหลัง

(ที่มา: หอจดหมายเหตุแห่งชาติ ก.ร.5ค/10)

ที่ดินบริเวณดังกล่าวได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจากรัฐในสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทั้งนี้เป็นผลมาจากการขยายตัวทางการค้าของตลาดสำเพ็งทำให้รัฐมีการลงทุนตัดถนนหลายสายพาดผ่านพื้นที่เพื่อบรรเทาความแออัด และป้องกันปัญหาการเกิดไฟไหม้ เช่น ถนนสำเพ็ง ถนนเยาวราช ถนนจักรวรรดิ ซึ่งตัดผ่านโดยรอบที่ดินของคุณหญิงเลื่อน รวมทั้งมีการปลูกตึกแถวเพื่อรองรับการขยายตัวทางการค้าการลงทุนรายย่อย โดยหน่วยงานที่มีบทบาทสำคัญในการลงทุนสร้างตึกแถวใหม่ คือ กรมพระคลังข้างที่ที่มีความสนใจอีกทั้งยังมีศักยภาพด้านการลงทุนมาก ทั้งนี้เพราะการสร้างตึกแถวสามารถที่จะเก็บค่าเช่าได้ดอกเบี้ยมากกว่าการนำเงินไปฝากธนาคาร กล่าวคือ ธนาคารจะให้อัตราดอกเบี้ยเพียงร้อยละ 2 บาท ในขณะที่การลงทุนสร้างตึกแถวจะเก็บค่าเช่าได้ดอกเบี้ยร้อยละ 5 บาท ต่อปี (สุภางค์ จันทวานิช, 2549) กรมพระคลังข้างที่จึงปลูกตึกแถวให้เช่าทุกคราวที่มีการตัดถนนนัยของการพัฒนาพื้นที่ในลักษณะนี้จึงส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงการตั้งถิ่นฐานของชุมชนเมืองจากชุมชนน้ำมาเป็นชุมชนบก และการเข้ามาแทนที่ของการคมนาคมทางบกมากขึ้น ที่ดินบริเวณชุมชนเลื่อนฤทธิ์ซึ่งเป็นมรดกของครอบครัวและภายหลังได้ตกทอดมาอยู่ในการถือครองของคุณหญิงเลื่อนก็ได้รับการพัฒนาจากกรมพระคลังข้างที่เช่นเดียวกับพื้นที่อื่น ๆ เนื่องจากคุณหญิงเลื่อนฤทธิ์ได้นำที่ดินผืนนี้จำหน่ายกรมพระคลังข้างที่ เนื่องด้วยเหตุต้องการนำเงินไปดูแลเงินเจ้าครอบครัว และต่อมาพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ได้ทรงรับซื้อจากคุณหญิงเลื่อนฤทธิ์ไว้

พัฒนาการของพื้นที่ชุมชนเลื่อนฤทธิ์ในยุคนี้ สรุปได้ว่า พื้นที่ซึ่งแต่เดิมได้อยู่ในกรรมสิทธิ์การถือครองของคุณหญิงเลื่อนฤทธิ์ ได้เปลี่ยนเป็นการถือครองของกรมพระคลังข้างที่ ประจวบกับนโยบายการพัฒนาพื้นที่บริเวณนี้ของรัฐที่มีอยู่แล้วอันมีสาเหตุมาจากอิทธิพลของตลาดสำเพ็งที่ขยายตัวเพิ่มมากขึ้นทุกขณะจึงทำให้พื้นที่บริเวณนี้ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ช่วงที่ 2 ยุคตึกแถวสำหรับอยู่อาศัย ประกอบการค้าขนาดย่อมและอุตสาหกรรมในครัวเรือน (พ.ศ. 2452-2499)

หลังจากที่กรมพระคลังข้างที่ได้รับซื้อที่ดินจากคุณหญิงเลื่อนฤทธิ์แล้ว พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ก็ทรงโปรดเกล้าฯ ให้กรมพระคลังข้างที่ได้ดำเนินการจัดสร้างตึกแถวขึ้นจำนวนหลายห้อง มีบรรดากลุ่มคนมากมายที่ได้เข้ามาเช่าตึกแถวโดยส่วนใหญ่มาเช่าเพื่อการอยู่อาศัย และบางส่วนประกอบการค้าขายเล็ก ๆ น้อย ๆ ไปในตัวด้วย มีทั้งกลุ่มคนไทย และโดยเฉพาะกลุ่มคนจีนที่พอมิเงินเก็บเล็กผสมน้อยซึ่งหวังจะมาตั้งตัวในพื้นที่เพื่อสร้างฐานะให้แก่ตนเอง เข้ามาเช่าอยู่และทำการค้าขาย นอกจากนี้ยังสันนิษฐานได้ว่าน่าจะมีชาวตะวันตกอีกส่วนหนึ่งด้วย เพราะสังเกตเห็นได้ชัดเจนจากประกาศของกรมพระคลังข้างที่อันเกี่ยวข้องกับหลักฐานการจ่ายค่าเช่า ซึ่งมีการจารึกไว้บนผนังอาคารถึง 3 ภาษา คือ ภาษาไทย จีน และอังกฤษ เพื่อใช้สื่อสารต่อผู้เช่าที่มีอยู่หลายกลุ่มถือเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญชิ้นหนึ่ง



ภาพที่ 4 ประกาศของกรมพระคลังข้างที่
(ที่มา: กรมศิลปากร, 2546)

การดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เช่าในยุคนี้สามารถที่จะแยกออกได้เป็นสองลักษณะที่สำคัญ คือ ส่วนแรกเป็นกลุ่มคนที่ไปทำงานนอกบ้าน ทั้งในตัวตลาดสำเพ็ง โดยไปค้าขายหรือรับจ้างซึ่งส่วนใหญ่เป็นกลุ่มของคนจีนที่มีความสามารถในการประกอบธุรกิจการค้า หรือการไปทำงานเป็นลูกจ้างในหน่วยงานราชการตามท้องที่ต่าง ๆ ของพระนคร และส่วนที่สอง คือ กลุ่มคนที่ใช้พื้นที่เพื่อการอยู่อาศัยและประกอบการค้าขายไปในตัว

พื้นที่บริเวณที่อยู่ด้านนอกของชุมชนตติริมถนนเยาวราชมีร้านค้าจำหน่ายสินค้าประเภทต่าง ๆ จำนวนมาก เช่น ร้านอาหาร กาแฟ สินค้าจำพวกขนม เช่น ขนมเปี๊ยะ จันอับ น้ำตาลกรวด นอกจากนี้ยังมีเครื่องเคลือบ ภาชนะ ของเบ็ดเตล็ดต่าง ๆ อาทิ พัด หมวก ร่ม หมวกจีน ลูกคิด ยาสมุนไพรทั้งไทยและจีน เป็นต้น สินค้าส่วนใหญ่ล้วนมาจากตลาดสำเพ็งซึ่งจะนำเข้ามาจากประเทศจีนโดยเรือสำเภาแทบทั้งสิ้น บางรายมีการนำวัตถุดิบมาจากประเทศจีนแล้วนำมาแปรรูปเพื่อจำหน่ายใหม่ ส่วนพื้นที่บริเวณตอนในชุมชน การประกอบอาชีพของผู้เช่าส่วนใหญ่จะเป็นการตัดเย็บเสื้อผ้าสำเร็จรูปเพื่อจำหน่ายแบบค้าส่ง เนื่องจากในช่วงเวลานี้เสื้อผ้าสำเร็จรูปกำลังได้รับความนิยมจากผู้คน โดยจะมีการดำเนินกิจกรรมการค้าเป็นไปในลักษณะของอุตสาหกรรมแบบครัวเรือนที่ใช้แรงงานจากสมาชิกในครอบครัวและญาติ ๆ คนในละแวกบ้านร่วมกันผลิต เมื่อผลิตเสร็จแล้วจะมีพ่อค้าตามต่างจังหวัดมารับซื้อสินค้าถึงที่ สำหรับวัตถุดิบที่ใช้ คือ

ผ้าประเภทต่าง ๆ ก็มาจากตลาดสำเพ็ง โดยผู้ที่เป็นเจ้าของกิจการค้าผ้าในสำเพ็งส่วนใหญ่จะอยู่ในกลุ่มคนซีกซ์ ซึ่งมีเครือข่ายนำเข้าผ้าจากประเทศอินเดีย และต่อมามีการขยายตัวมาสู่ในกลุ่มชาวจีน

อิทธิพลของตลาดสำเพ็งซึ่งเป็นศูนย์รวมสินค้านานาชนิดของกรุงเทพฯ ที่ถูกนำเข้าจากต่างประเทศ และในท้องถิ่นต่าง ๆ นับว่ามีผลต่อพื้นที่ชุมชนเลื่อนฤทธิ์มาก ในช่วงรัชกาลที่ 7-8 มีกลุ่มผู้คนมากมายที่เดินทางมาจากต่างจังหวัดโดยเฉพาะกลุ่มพ่อค้าทั้งหลายที่มาซื้อสินค้าในตัวตลาดสำเพ็งเพื่อนำกลับไปจำหน่ายในต่างจังหวัด และได้มาแวะพักค้างคืนในพื้นที่ เพราะจากการสัมภาษณ์คนเฒ่าคนแก่ที่อยู่ในพื้นที่ปัจจุบันเล่าให้ฟังว่า ในอดีตพื้นที่แห่งนี้มีโรงแรมให้เช่าสำหรับผู้เดินทางไกลมาจากต่างจังหวัดและไม่สามารถเดินทางกลับบ้านได้ภายในวันเดียวเนื่องจากการคมนาคมในสมัยนั้นไม่สะดวก ดังนั้นจึงแวะพักค้างคืนและนำสินค้ามาพักไว้ก่อน วันรุ่งขึ้นจึงเดินทางกลับ ซึ่งมีผู้คนมาใช้บริการมากพอควร อย่างไรก็ตามเมื่อความเจริญทางด้านคมนาคมที่แพร่ขยายออกไปสู่แถบชานเมืองและต่างจังหวัดมากขึ้น ผู้คนเดินทางไปมาสะดวกมีจำเป็นต้องแวะพักในพื้นที่ โรงแรมดังกล่าวก็ได้รับความนิยมน้อยลงและได้ถูกปรับเปลี่ยนสภาพมาเป็นหอนางโลมซื่อ ก่อของย่านนี้ ดังที่ขุนวิจิตรมาตราได้กล่าวไว้ในบันทึกของคนร่วมสมัย “กรุงเทพฯเมื่อวานนี้” ว่า (กาญจนาคพันธ์, 2545)

“ส่วนทางขวามีลงสะพานกาญจนาภิเษกไปเป็นโรงยี่เกหลงสันทนากการกิจ ต่อไปเป็นตึกแถวถึงสี่แยกวัดตึกข้ามถนนไปก็เป็นตึกแถวจนถึงเวียงหนึ่งเรียกว่า เวียงท่านเลื่อนฤทธิ์ ในเวียงนี้เป็นเวียงขายน้ำชา ถ้าเดินเข้าไปก็จะได้ยินเสียงเจี๊ยแต่จ้อของแม่สาวจีนเรื่อยไป คนจีนหรือคนไทยแวะเข้าไปได้หกสลึงเท่านั้นเอง (แต่แพงสำหรับสมัยนั้นหน่อยนะ)”

พัฒนาการของพื้นที่ชุมชนเลื่อนฤทธิ์ในยุคนี้ สรุปได้ว่าหลังจากที่กรมพระคลังข้างที่ได้สร้างตึกแถวให้เช่าเสร็จแล้ว พื้นที่เลื่อนฤทธิ์ได้กลายเป็นหมู่บ้านพักอยู่อาศัยและทำการค้าขายเล็ก ๆ น้อย ๆ ของคนหลากหลายกลุ่มทั้งคนไทย คนต่างชาติ โดยเฉพาะกลุ่มคนจีน พื้นที่นี้ยังคงมีปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องกับตัวตลาดสำเพ็ง เนื่องจากสำเพ็งแหล่งค้าขายผ้าที่เป็นแหล่งวัตถุดิบนำมาตัดเย็บเสื้อผ้าสำเร็จรูปซึ่งเป็นกิจกรรมการค้าหลักของคนในพื้นที่ รวมไปถึงพื้นที่ด้านหน้าของย่านที่ติดกับถนนเยาวราชยังเป็นเส้นทางการสัญจรทางบกที่สำคัญซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปยังย่านการค้าอื่น ๆ ในละแวกเดียวกัน

ช่วงที่ 3 ยุคขยายขยายและการเข้ามาแทนที่ของธุรกิจค้าผ้า (พ.ศ.2500 - 2540)

ในปี พ.ศ. 2500 การถือครองที่ดินในพื้นที่ชุมชนเลื่อนฤทธิ์ของกรมพระคลังข้างที่ได้เปลี่ยนมาอยู่ในการถือครองของสำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ เนื่องจากการจัดระเบียบเกี่ยวกับทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ใหม่ ที่ดินบริเวณชุมชนเลื่อนฤทธิ์ได้รับโอนมาจากสำนักงานพระคลังข้างที่เมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2500 จำนวน 1 แปลง คือ โฉนดที่ดินเลข 3312 และรับโอนมาจากกระทรวงการคลัง เมื่อวันที่

21 เมษายน 2501 จำนวน 7 แปลง และมีโฉนดตกค้างอีก 1 แปลง ซึ่งมีการออกในปี 2546 ที่ผ่านมา (สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์, ม.ป.ป)

ตั้งแต่ทศวรรษที่ 2500 เป็นต้นมา รัฐส่วนกลางเริ่มมีแนวนโยบายการพัฒนาประเทศที่ชัดเจน โดยปรากฏจากการเริ่มใช้แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ในปี 2504 ผลจากแผนดังกล่าวได้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อสังคมไทยในหลายประการ อย่างเช่น การให้ความสำคัญกับการลงทุนพัฒนาภาคอุตสาหกรรมอย่างเข้มข้นมากขึ้นเกิดการขยายตัวของเมืองโดยเฉพาะพื้นที่กรุงเทพมหานคร เป็นแหล่งดึงดูดผู้คนกลุ่มต่าง ๆ เพื่อที่จะเข้ามาแสวงหารายได้และเริ่มต้นชีวิตใหม่ ในช่วงนี้เองพื้นที่ชุมชนแออัดก็ ได้มีผู้คนกลุ่มใหม่ ๆ เข้ามาอาศัยอยู่ในพื้นที่อย่างต่อเนื่องเป็นเพราะว่าผู้เช่าเดิมได้ทยอยย้ายกันออกไปหาแหล่งที่อยู่ใหม่ โดยเฉพาะในกลุ่มของผู้ที่ประกอบกิจกรรมการค้าเย็บเสื้อผ้าสำเร็จรูปที่มีการย้ายออกไปอยู่ตามแหล่งการค้าเสื้อผ้าในย่านอื่นที่เกิดขึ้นใหม่ ผสมกับความก้าวหน้าในเทคโนโลยีที่ใช้ในอุตสาหกรรม การตัดเย็บเสื้อผ้า ดังนั้นจึงทำให้ผู้ประกอบการหลายรายในพื้นที่ ซึ่งมีทุนหรือเงินเก็บเพียงพอ จึงคิดที่จะย้ายออกไปเพื่อขยายกิจการโดยหาที่อยู่ใหม่ในแหล่งอื่น ๆ สำหรับกลุ่มคนที่เข้ามาอยู่ใหม่ ได้แก่ กลุ่มคนไทย เชื้อสายจีนที่ขยับขยายตัวมาจากตลาดสำเพ็ง กลุ่มคนไทยเชื้อสายซิกข์บางส่วนที่มาจากพื้นที่ใกล้เคียง เช่น พาดูร์ดี หรือที่มาจากต่างประเทศ กลุ่มคนที่มาจากต่างจังหวัด การเข้ามาของกลุ่มคนเหล่านี้เกือบทั้งหมด จะเข้ามาค้าขายสินค้าส่งจำพวกผ้าผืน และผ้าพับต่าง ๆ ซึ่งกำลังเป็นที่ต้องการของตลาดในช่วง ระยะเวลาดังกล่าว เนื่องจากอุตสาหกรรมสิ่งทอได้รับการสนับสนุนจากรัฐ หลังจากที่รัฐบาลได้ออกพระราชบัญญัติส่งเสริมอุตสาหกรรมในปี พ.ศ. 2505 บังคับให้ส่งผลให้สินค้าผ้าทอ และผ้าผืน ประเภทต่าง ๆ ที่จำหน่ายอยู่ในตลาดสำเพ็งตลอดแนวสองฝั่งถนนวานิช 1 และในพื้นที่ชุมชนแออัด ล้วนเป็นวัตถุดิบที่นำไปแปรรูปเป็นเสื้อผ้าสำเร็จรูปและสินค้าที่มีส่วนประกอบจากผ้าประเภทต่างๆ ซึ่งเป็นทั้งสินค้าส่งออกและใช้ภายในประเทศที่มีปริมาณสูงมากในช่วงทศวรรษ 2510 เป็นต้นมา (ปัทมาวดี คนธิ คามี และ อุไร หงสกุล, 2531) เจ้าของกิจการค้าผ้าในฐานะพ่อค้าคนกลางเหล่านี้ล้วนมีประสบการณ์เป็น ทุนเดิมอยู่แล้ว ในการค้าขาย เช่น ในกลุ่มของคนจีนที่ส่วนใหญ่เคยเป็นลูกจ้างเข็นผ้ามาก่อนในตลาดสำเพ็ง และพัฒนามาเป็นเจ้าของกิจการ กลุ่มคนอินเดียที่มีความสามารถทางการค้าอีกทั้งยังมีแหล่งที่มาหรือ ต้นตอของประเทศ ซึ่งมีวัตถุดิบ คือ ฝ้ายในการผลิตผ้าอยู่เป็นจำนวนมากและมีเครือข่ายทางการค้าในกลุ่ม ชาติพันธุ์เดียวกัน อย่างไรก็ตามได้มีผู้คนบางส่วนที่จำหน่ายสินค้าประเภทอื่น ๆ ในพื้นที่ด้วย เช่น สินค้า จำพวกยา อุปกรณ์ ชิ้นส่วน และฮาร์ดแวร์ประกอบเครื่องจักรนานาชนิด ซึ่งจะทำการค้าขายอยู่ในตึกแถว แถบที่ติดกับถนนเยาวราช ในขณะที่ผู้ค้าส่งสินค้าผ้าส่วนใหญ่จะอยู่ถัดเข้ามาทางตอนในของพื้นที่ซึ่งติดต่อกับถนนวานิช 1 และด้านถนนมหาจักร

การเริ่มเข้ามาอยู่ในพื้นที่ของผู้คนกลุ่มใหม่ที่เข้ามาประกอบการค้าขายผ้ากับผู้เช่าที่มีอยู่เดิมเป็นจำนวนมากได้ทำให้บรรยากาศของพื้นที่ในช่วงนี้จึงคึกคักเป็นพิเศษ ทั้งทางด้านการค้าที่พื้นที่ชุมชนเลื่อนฤทธิ์ได้กลายเป็นพื้นที่ค้าส่งผ้าที่สำคัญของกรุงเทพฯแห่งหนึ่งที่ต้องเนื่องกับตลาดสำเพ็ง สำหรับบรรยากาศทางด้านการค้าของพื้นที่แห่งนี้ซึ่งเป็นแหล่งค้าส่งผ้าทอดเนื่องจากตลาดสำเพ็งที่สำคัญมีลูกค้าติดต่อซื้อขายกันอย่างไม่ขาดสายทั้งลูกค้าที่อยู่ในพื้นที่กรุงเทพฯและจากต่างจังหวัด และในโรงงานอุตสาหกรรมตัดเย็บเสื้อผ้าสำเร็จรูปตามแหล่งต่าง ๆ สินค้าผ้าที่มีจำหน่ายอยู่ในพื้นที่มีอยู่ด้วยกันหลากหลายชนิด เช่น ผ้าแพร ผ้ามุ้ง ผ้ายาขาย ผ้าโสร่ง ผ้าเทป ผ้ากำมะหยี่ เป็นต้น ผ่านานาชนิดเหล่านี้จะถูกซื้อมาจากโรงงานทั้งภายในและต่างประเทศ โดยเฉพาะโรงงานต่างประเทศ เช่นญี่ปุ่น เกาหลีใต้ที่เข้ามาตั้งโรงงานในไทย รวมทั้งบริษัทผู้แทนจำหน่ายต่าง ๆ โดยพ่อค้าคนกลางในพื้นที่จะซื้อต่อมาแล้วนำไปจำหน่ายต่อแก่โรงงานแปรรูปหรือผู้ค้ารายย่อยอื่น ๆ นอกจากนี้บรรดาลูกจ้างของร้านค้าภายในพื้นที่เป็นคนที่มาจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นส่วนใหญ่ซึ่งเข้ามาเป็นแรงงานในเมือง เนื่องจกตลาดสำเพ็งนับเป็นแหล่งจ้างงานที่สำคัญแห่งหนึ่ง และการเติบโตของเมืองที่ยังกระจุกอยู่ในย่านใจกลางเมืองอันเป็นผลมาจากนโยบายการพัฒนาเมืองตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติระยะดังกล่าว อย่างไรก็ตามในช่วงเวลานี้การใช้พื้นที่ของสมาชิกในครอบครัว พบว่า แต่ละครอบครัวเริ่มที่จะมีจำนวนสมาชิกในครอบครัวเพิ่มขึ้นทำให้พื้นที่อยู่อาศัยคับแคบลง ไม่เพียงพอต่อความต้องการค้าขายและอยู่อาศัย ในช่วงนี้บ้านหลายหลังจึงได้ทำการต่อเติมอาคารให้มีความสูงขึ้นเพื่อเพิ่มพื้นที่การใช้สอยอีก 1-2 ชั้นจากที่มีอยู่เดิม 2 ชั้น แต่บางครอบครัวพื้นที่ไม่พอจึงทำให้สมาชิกในรุ่นลูกรุ่นหลานไปหาที่อยู่ใหม่ในแถบชานเมือง บุตรหลานบางส่วนที่สืบทอดกิจการต่อจากคนรุ่นพ่อเข้ามาทำงานในพื้นที่ช่วงเช้า พอดตกเย็นกลับไปพักผ่อนในพื้นที่ จึงทำให้เกิดการแบ่งแยกกันระหว่างที่อยู่อาศัยและสถานที่ทำงานขึ้น ในขณะที่สมาชิกบางส่วนไปประกอบอาชีพอื่น ๆ ได้แยกครอบครัวตนเองออกไปอยู่นอกพื้นที่ ส่วนห้องเช่าก็มีการให้ผู้ที่สนใจโดยเฉพาะบริษัทค้าผ้าทอรายใหม่ ๆ ที่เข้ามาอย่างต่อเนื่องมาเช่าพื้นที่ของตนเพื่อหารายได้จากค่าเช่าที่อีกทีหนึ่ง

พัฒนาการของพื้นที่ชุมชนเลื่อนฤทธิ์ในระยะนี้สรุปได้ว่า เกิดการเปลี่ยนแปลงให้เห็นอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในด้านของการใช้พื้นที่จากผู้คนที่ย้ายเข้ามาอยู่ใหม่ซึ่งได้ทำให้พื้นที่นี้กลายเป็นแหล่งธุรกิจค้าส่งผ้าทอดที่ใหญ่แห่งหนึ่งของกรุงเทพฯ เกิดการแบ่งแยกกันระหว่างที่อยู่อาศัยกับสถานที่ทำงานของผู้คนในพื้นที่เนื่องจากครอบครัวขยายขึ้นทำให้พื้นที่ที่มีอยู่อย่างจำกัดมีไม่เพียงพอกับความต้องการ

ช่วงที่ 4 ยุคเปลี่ยนผ่านพลิกโฉมการพัฒนาพื้นที่ (พ.ศ. 2541-ปัจจุบัน)

สถานการณ์ในพื้นที่ตั้งแต่ทศวรรษ 2540 เป็นต้นมา⁵ มีเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในพื้นที่หลายอย่าง ในปี พ.ศ. 2540 พื้นที่เลื้อนฤทธิ์ได้ถูกจดทะเบียนเป็นชุมชนอย่างเป็นทางการจากสำนักงานเขต เมื่อวันที่ 13 มิถุนายน จากสำนักงานเขตสัมพันธวงศ์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลการจัดระเบียบด้านการปกครองท้องถิ่น ต่อมา ในปี 2544 มีการเลือกพื้นที่ของชุมชนให้เป็นพื้นที่ปรับปรุงตัวอย่างในฐานะพื้นที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ จากสำนักผังเมือง กรุงเทพมหานคร โดยในปี 2545 ได้มีการปรับปรุงทาสีปูกระเบื้องถนนใหม่เพื่อเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวซึ่งเป็นส่วนต่อเนื่องกับเกาะรัตนโกสินทร์ และในปี 2546 เจ้าของพื้นที่ คือ สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ ได้รับข้อเสนอจากบริษัทเอกชนรายหนึ่งที่จะเข้ามาลงทุนจัดทำโครงการพัฒนาพื้นที่บริเวณนี้ใหม่ให้กลายเป็นศูนย์การค้าขนาดใหญ่ มีหนังสือบอกเลิกสัญญาแก่ผู้เช่า ซึ่งได้รับการคัดค้านจากผู้คนที่อยู่อาศัย เนื่องจากมีผลกระทบต่อการใช้ชีวิต และการประกอบกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่มีมาอย่างยาวนาน ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวของชุมชนเพื่อต่อสู้กับบริษัทจากภายนอกที่จะเข้ามาทำการพัฒนาพื้นที่ ด้วยกลยุทธ์หลายรูปแบบ เช่น การยื่นเรื่องต่อกรมศิลปากรเพื่อชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของอาคารเก่าแก่ของชุมชน การจัดเวทีเสวนาวิชาการอนุรักษ์ชุมชนเมือง การหาพันธมิตรเครือข่ายจากนักวิชาการและนักการเมืองท้องถิ่นเพื่อสนับสนุนการดำเนินการ การถวายฎีกา และที่สำคัญ คือ การเสนอการมีส่วนร่วมของชุมชนโดยจัดทำข้อเสนอโครงการอนุรักษ์และพัฒนาพื้นที่ โดยการจัดทำผังแม่บทที่จะรวมมิติของการอนุรักษ์อาคาร การสร้างสภาพแวดล้อมที่อำนวยความสะดวกการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวและถนนคนเดิน และรักษาความเป็นเอกลักษณ์ของย่านธุรกิจค้าปลีกและค้าส่ง มีการจัดตั้งองค์กรชุมชนเพื่อบริหารจัดการพื้นที่โดยเชิญผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ สำนักผังเมือง กรุงเทพ และผู้ชำนาญการมาเป็นที่ปรึกษา รวมทั้งองค์กรชุมชนเสนอที่จะจ่ายเงินให้กับสำนักงานทรัพย์สินฯ ในจำนวนที่เท่ากับบริษัทจากภายนอกจะเข้ามาพัฒนาพื้นที่แทน (จิราภา วรเสียงสุข และ อธิธิพร ขำประเสริฐ, 2551)

⁵ ตั้งแต่ทศวรรษ 2540 เป็นต้นมา พื้นที่ของชุมชนเมืองโดยเฉพาะในย่านประวัติศาสตร์ ได้รับผลกระทบจากโครงการพัฒนาพื้นที่หลายแห่ง เป็นผลมาจากการกำหนดนโยบายของภาครัฐ รวมทั้งเจ้าของที่ดินภาคเอกชนที่มีแผนงานเพิ่มศักยภาพของที่ดินด้วยการลงทุนให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจเป็นหลัก หรือประโยชน์ต่อการท่องเที่ยว กรณีตัวอย่างที่เห็นเป็นรูปธรรม เช่น แผนแม่บทการพัฒนาและอนุรักษ์กรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งเน้นการเปิดภูมิทัศน์ของพื้นที่ของวัด โบราณสถาน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว มีผลกระทบต่อการใช้ชีวิตของผู้คนในชุมชนป้อมมหากาฬ แผนพัฒนาโครงการรถไฟฟ้าใต้ดิน บริเวณวัดมิ่งกรมลาวาสที่มีผลกระทบต่อการสูญหายไปอาคารเก่าแก่บางส่วนและผู้ประกอบอาชีพจำหน่ายกระดาษไหว้เจ้าของชุมชนเจริญไชย นโยบายการพัฒนาที่ดินของวัดยานนาวาบนพื้นที่ของชุมชนซอยห้วยหลี่ เป็นต้น



ภาพที่ 5 แบบแปลนการก่อสร้างศูนย์การค้าในบริเวณพื้นที่ของชุมชน โดยบริษัทภายนอก (ที่มา: Worasiangasuk, and Khumprasert, 2011)



ภาพที่ 6 แบบแปลนการก่อสร้างศูนย์การค้าในบริเวณพื้นที่ของชุมชน โดยบริษัทภายนอก (ที่มา: จิราภา วรเสียงสุข, และ อธิธิพร ขำประเสริฐ, 2551)

การต่อสู้ของชาวชุมชนใช้ระยะเวลาเกือบ 10 ปี จนกระทั่งในปี 2555 สำนักงานทรัพย์สินฯ ได้ตอบรับข้อเสนอของชุมชน ซึ่งอาจวิเคราะห์ได้ว่าเป็นผลมาจากการปกป้องสิทธิการใช้พื้นที่ของชุมชนที่มีมาอย่างยาวนาน รวมทั้งได้เห็นความสำคัญของการอนุรักษ์ชุมชนเมืองโดยการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนเอง ต่อมาชุมชนจึงได้จัดตั้งบริษัท ชุมชนเลื่อนฤทธิ์ จำกัด ขึ้นมาเพื่อบริหารจัดการพื้นที่ และได้สัญญาเช่าพื้นที่ต่อ และในปี 2557 มีการประกาศขอความร่วมมือจากผู้อยู่อาศัยให้ย้ายออกจากพื้นที่เพื่อทำการปรับปรุงขนาดใหญ่ โดยมีการฟื้นฟูอาคารและการขุดค้นทางโบราณคดี ในกระบวนการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวมีทั้งชาวชุมชนที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย แต่ด้วยหลักการมีส่วนร่วมโดยยึดเสียงส่วนใหญ่ของผู้มีสิทธิอาศัย จึงสามารถขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงตามแผนการดำเนินงานที่ชุมชนวางไว้ได้ จนกระทั่งในปี 2564 โครงการฟื้นฟูกลุ่มอาคารแล้วเสร็จ ผู้มีสิทธิอาศัยของชุมชนทยอยย้ายเข้าชุมชนอย่างต่อเนื่อง โดยปัจจุบันมีทั้งผู้เช่ารายเดิมที่มาสานต่อกิจการ และผู้เช่ารายใหม่ที่เข้ามาทำธุรกิจในรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะการนำเสนอสินค้าสมัยใหม่ที่ตอบสนองกับการเป็นย่านถนนคนเดินในช่วงตอนปลายของถนนเยาวราช

ความสำคัญของชุมชนเลื่อนฤทธิ์ในมิติวัฒนธรรม

จากการสำรวจกิจกรรมที่เกิดชุมชนเลื่อนฤทธิ์ ทำให้เห็นว่าพื้นที่แห่งนี้มีความสำคัญในมิติทางวัฒนธรรม ดังนี้

การเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าทางโบราณคดี

เนื่องจากชุมชนเลื่อนฤทธิ์ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถาน ตามพระราชบัญญัติโบราณสถานฯ พ.ศ. 2504 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2535 ในช่วงเริ่มการฟื้นฟูพื้นที่ที่กรมศิลปากรได้เข้ามามีส่วนร่วมในการวางแผนบูรณะ โดยเฉพาะในส่วนของสถาปัตยกรรมที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ในการสำรวจพื้นที่

เมื่อมีการขุดพื้นผิวหน้าดินลงไปราว 50 เซนติเมตร ได้พบโบราณวัตถุมากกว่า 3,000 ชิ้น อาทิ ชุดเครื่องถ้วยจีน ยุโรป ญี่ปุ่น ชามแบบจีนสมัยปลายราชวงศ์ซิง ภาชนะเครื่องปั้นดินเผา หม้อตาล หม้อทะนง คนโท ขวดเหล้าไวน์ที่ยังมีน้ำอยู่ ขวดน้ำหมึก ขวดน้ำหอม ปี่ดินเผา (เหรียญสำหรับใช้แทนเงินพนัน) เกือกม้า เศษเปลือกหอยแครง หอยโข่ง ไพน่กกระจอก เป็นต้น จึงสันนิษฐานได้ว่า สิ่งของเหล่านี้ส่วนใหญ่เป็นของชาวจีนเชื้อสายจีนแคะและฮกเกี้ยนที่ได้อพยพและเข้ามาพำนักในชุมชน สะท้อนให้เห็นว่าในอดีตมีการนำสินค้าหลากหลายประเภทจากต่างประเทศเข้ามาจำหน่ายที่ในเมืองหลวง รวมไปถึงขุดพบหลักฐานทางโบราณคดีของชุมชนเลื่อนฤทธิ์ในอดีต เช่น เส้นทางถนนภายในชุมชน ซึ่งเชื่อมต่อไปยังตลาดสำเพ็ง และวิธีการวางรากฐานอาคารห้องแถวด้วยภูมิปัญญาแบบดั้งเดิมในช่วงที่มีการแพร่หลายของการสร้างตึกแถวบริเวณนอกกำแพงพระนคร สมัยรัชกาลที่ 5



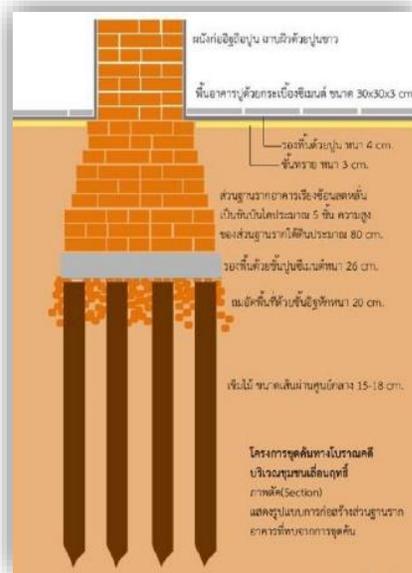
ภาพที่ 7 การจัดแสดงนิทรรศการโบราณวัตถุที่ขุดพบ
(ที่มา: เมืองโบราณ, 2561)



ภาพที่ 8 สภาพของโบราณวัตถุที่นำขึ้นมาจากใต้ดิน
(ที่มา: โครงการชุมชนเลื่อนฤทธิ์, 2557)



ภาพที่ 9 การจัดแสดงนิทรรศการโบราณวัตถุที่ขุดพบ
(ที่มา: โครงการชุมชนเลื่อนฤทธิ์ เขาวราช, 2557)



ภาพที่ 10 รากฐานโครงสร้างตึกแถวในชุมชน
(ที่มา: กรณีการ สุธีรัตนภิรมย์, 2627)

จากการขุดค้นทางโบราณคดีของ กรณีการ สุธีรัตนภิรมย์ (2562) ในบริเวณชุมชนทำให้ได้องค์ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการก่อสร้างฐานรากของตึกแถวโดยวิธีแบบโบราณ โดยพบว่าพื้นตึกแถวเลื่อนฤทธิ์ปูด้วยกระเบื้องซีเมนต์รองพื้นด้วยปูนขาวหนา มีการถมทรายหนา ฐานรากอาคารแบบผนังรับน้ำหนักหนา มีเรียงอิฐ 14 ชั้นอิฐ โดยเรียงตัวแบบชั้นบันไดลดหลั่นกัน ใต้ฐานรากอิฐรองพื้นด้วยปูนหนา ใต้พื้นปูนเป็นชั้นอิฐหักถมปรับพื้นที่และบริเวณใต้ชั้นปูนวางรองด้วยเข็มไม้ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 15-18 เซนติเมตร โดยเข็มไม้แต่ละต้นเรียงห่างกัน นอกจากนี้ยังมีการขุดค้นได้พบแนวถนนเดิม เป็นถนนปูด้วยอิฐ ลึกจากผิวดินประมาณ 50 เซนติเมตร วางเรียงกัน 2 ชั้นอิฐ อิฐชั้นล่างวางแนวอนสลับด้านสั้นด้านยาว ต่อมามีการปรับถนนใหม่ โดยถมด้วยชั้นทรายหนาประมาณ 5-10 เซนติเมตร แล้วจึงปูอิฐชั้นบน โดยใช้ส่วนสั้นอิฐวางเรียง ในช่วงที่เป็นผืนที่ดินเดิมของชุมชนเลื่อนฤทธิ์ เคยมีตลาด โรงละคร และตึกแถวไม้ ซึ่งยังปรากฏร่องรอยของกลุ่มของเศษกระเบื้องมุงหลังคาเป็นจำนวนมากตกอยู่ริมถนน นอกจากนี้ยังมีการศึกษาตัวอย่างของภาชนะดินเผาเงินจำนวนหนึ่งที่ขุดพบในชุมชนของ ชนน วัฒนะกุล (2560) พบว่า ภาชนะดินเผาเนื้อกระเบื้องที่พบสามารถกำหนดอายุได้ราวปลายพุทธศตวรรษที่ 24 ถึงกลางพุทธศตวรรษที่ 25 ซึ่งสอดคล้องกับประวัติของพื้นที่ชุมชนเลื่อนฤทธิ์ โดยพบเครื่องถ้วยในสมัยราชวงศ์ซิง สมัยจักรพรรดิเต๋ากวางถึงจักรพรรดิเสียนเฟิง ปัจจุบันชุมชนได้มีนำวัตถุโบราณที่ขุดค้นพบบางส่วนจัดแสดงไว้ที่ห้องนิทรรศการภายในชุมชนเพื่อให้ผู้ที่มาเยี่ยมชมได้ศึกษาเรียนรู้

การอนุรักษ์คุณค่าของสถาปัตยกรรม

จากการสำรวจในพื้นที่ชุมชนเลื่อนฤทธิ์ก่อนปรับปรุงในปัจจุบันมีสิ่งปลูกสร้างที่ประกอบไปด้วยอาคารโบราณซึ่งกรมพระคลังข้างที่ได้จัดสร้างขึ้นในปลายสมัยรัชกาลที่ 5 โดยแบ่งเป็นหมู่อาคารได้ 6 กลุ่ม มีห้องเช่าทั้งหมดจำนวน 225 คูหา อาคารตึกแถวในพื้นที่ส่วนใหญ่มีระดับความสูง 2 – 4 ชั้น ในส่วนที่มีระดับความสูง 2 ชั้น เป็นสถาปัตยกรรมแบบซิโน-โปรตุเกส (Sino-Portuguese) หรือรูปแบบของสถาปัตยกรรมยุโรปยุคนีโอคลาสสิก มีลักษณะคล้ายคลึงกับตึกแถวในป็นัง มาเลเซีย และบริเวณแพรงภูธรแพรงนรา หน้ากว้างของแต่ละคูหากว้างเพียง 3.20 เมตร โดยมีอยู่ 2 รูปแบบใหญ่ ๆ แบบแรก คือ มีหลังคามุงกระเบื้องวาว ชั้นล่างเดิมเป็นประตูบานเฟี้ยม 6 บาน มีลวดลายปูนปั้นตามซุ้มประตู หน้าต่างชั้นบนส่วนใหญ่เป็นรูปสี่เหลี่ยมมีสองช่อง แต่ละช่องมีบานเปิดสองบาน มีกันสาดและช่วงลมเหนือหน้าต่างแบบที่สอง คือ หลังคาเป็นเฉลียงมีลูกกรงระเบียงปูน ส่วนรายละเอียดหน้าต่างและประตูคล้ายคลึงกับรูปแบบแรก (ยงธนิศร์ พิมลเสถียร, 2544)

ลักษณะของการก่อสร้างตึกบริเวณนี้จะไม่มีการปักเสาเข็มเป็นแกนหลักเหมือนกับการสร้างตึกในสมัยปัจจุบัน แต่จะมีท่อนซุงเป็นจำนวนมากที่วางอยู่ใต้ผืนดินเพื่อรับน้ำหนักอาคาร มีโครงสร้างระบบเสา-คานผสมกับผนังรับน้ำหนัก พื้นที่ชั้น 2 จะเป็นโครงสร้างไม้ ระบบคาน-ตง ปูพื้นไม้ โครงสร้างหลังคาเป็นไม้ ผนังกันระหว่างคูหาจะก่ออิฐฉาบปูน สูงขึ้นไปถึงหลังคา ทำเป็นผนังกันไฟ ช่วงละ 2-3 คูหา ซึ่งเป็นผนังกันไฟที่สร้างขึ้นภายหลังมีพระราชบัญญัติป้องกันอัคคีภัย (กรมศิลปากร, 2546) ตึกแถวในชุมชนเลื่อนฤทธิ์ถือได้ว่ามีลักษณะเฉพาะที่เป็นตัวแทนของการพัฒนาเมือง สะท้อนถึงพระมหากษัตริย์คุณของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ที่โปรดเกล้าฯ ให้นำรูปแบบการก่อสร้างอาคารมาจากต่างประเทศ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของยุทธศาสตร์การพัฒนาเมืองที่ทำให้ประเทศชาติรอดพ้นจากการล่าอาณานิคมของชาวตะวันตก ซึ่งในหลายประเทศที่เคยเป็นอาณานิคมได้ทำลายอาคารเหล่านี้ไปมาก เนื่องจากเป็นหลักฐานที่แสดงถึงความสูญเสียเอกราช ซึ่งในกรณีของไทยมิได้เป็นเช่นนั้น และด้วยการที่เป็นที่ดินในความดูแลของสำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ ทำให้การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นมีน้อยมาก ลักษณะบูรณภาพหรือความสมบูรณ์ของการเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ (Historical integrity) ที่สำคัญของชาติจึงยังมีอยู่ครบถ้วน (ยงธนิศร์ พิมลเสถียร, 2547) สำหรับกระบวนการอนุรักษ์กลุ่มอาคารที่ชุมชนเลื่อนฤทธิ์ ที่เกิดขึ้นในปี 2557 นั้น การอนุรักษ์ใช้วิธีการฟื้นฟู (Rehabilitation) เป็นวิธีที่ยอมให้มีการปรับโครงสร้างบางอย่างได้เพื่อประโยชน์ใช้สอยในปัจจุบัน ขณะเดียวกันคงไว้ซึ่งการรักษาคุณค่าสำคัญโบราณสถาน ซึ่งจะแตกต่างกันโบราณสถานประเภทวัดหรือวังเก่าที่เรียกว่าการบูรณะ (Conservation) ที่เน้นการทำให้คงสภาพดั้งเดิมไว้ ซึ่งถือเป็นคุณค่าของอดีต แต่การฟื้นฟูในครั้งนี้ได้ระมัดระวังที่จะไม่ก่อให้เกิดความเสียหายแก่องค์ประกอบที่แสดงถึงลักษณะเฉพาะสำคัญทางประวัติศาสตร์ที่รับรู้ได้ มีการรักษาส่วนของอาคารหลักที่เป็นโครงสร้างดั้งเดิมทั้งหมดเอาไว้ พร้อมกับมีการเสริมความแข็งแรงของ

โครงสร้างเดิม รวมทั้งการแยกส่วนโครงสร้างที่เพิ่มเติมเข้าไปอย่างชัดเจนซึ่งจะไม่ทำให้เกิดปัญหาแก่โครงสร้างเดิมในอนาคต ในส่วนของอาคารเดิมได้มีการรักษาองค์ประกอบ วัสดุ และรูปแบบทางสถาปัตยกรรมที่เป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ การดำเนินการอนุรักษ์อาคารของชุมชนเลื่อนฤทธิ์ตามแนวคิดข้างต้นเป็นที่มาของการได้รับรางวัลงานอนุรักษ์ชมรมคทททางสถาปัตยกรรมชุมชน ระดับดีมาก จากสมาคมสถาปนิกสยามฯ ในปี 2566 เนื่องจากมีกระบวนการอนุรักษ์ที่ครบถ้วน ประกอบด้วย การศึกษาประวัติของอาคารและที่ตั้ง การศึกษาโครงสร้างและองค์ประกอบของอาคารในช่วงเวลาต่าง ๆ การขุดตรวจทางโบราณคดี ตลอดจนมีการประเมินสภาพอาคาร มีการเลือกเทคนิควิธีการอนุรักษ์ แก้ไขปัญหาความเสื่อมสภาพของอาคาร แก้ไขการต่อเติมและรื้อสร้างใหม่ที่เกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา มีผลให้คุณค่าของความเป็นกลุ่มอาคารประวัติศาสตร์ของชุมชนกลับคืนมาได้อีกครั้ง รวมทั้งได้แก้ปัญหาข้อจำกัดต่าง ๆ จากมูลค่าของที่ดิน ความต้องการในเรื่องพื้นที่ใช้สอยและงานระบบต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ นับเป็นตัวอย่างของโครงการปรับประโยชน์ใช้สอย กลุ่มตึกแถวเก่าเพื่อใช้งาน และการบริหารจัดการพื้นที่ที่สามารถรักษาสมดุลของการอนุรักษ์และการพัฒนา ที่มีผลดีต่อเศรษฐกิจและสังคม และถือเป็นโครงการที่เกิดขึ้นจากการริเริ่มโดยชุมชนเองเป็นครั้งแรก (สมาคมสถาปนิกสยาม, 2566)



ภาพที่ 11 ชุมชนเลื่อนฤทธิ์ก่อนการฟื้นฟู
(ที่มา: กรมศิลปากร, 2546)



ภาพที่ 12 ชุมชนเลื่อนฤทธิ์หลังการฟื้นฟู
(ที่มา: โครงการชุมชนเลื่อนฤทธิ์เยาวราช, 2557)



ภาพที่ 13 องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมของตึกแถวของชุมชนเลื่อนฤทธิ์
(ที่มา: เอกชัย เอื้อธรรพสิริ, 2563)

การเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมสมัยใหม่ของคนเมือง

ภายหลังการฟื้นฟูแล้วเสร็จ นอกจากจะมีผู้เช่ารายเดิมและผู้เช่ารายใหม่เข้ามาเปิดดำเนินการค้าขายและพักอาศัยในชุมชนแล้ว องค์กรชุมชนยังได้เปิดพื้นที่ของชุมชนให้เป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรม (Cultural place) ให้กับกลุ่มคนจากภายนอกชุมชนได้เข้ามาใช้ประโยชน์พื้นที่ภายในและภายนอกอาคารในการทำกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ นอกจากนี้ชุมชนเลื่อนฤทธิ์ ได้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยโครงการเรื่อง “การสำรวจศักยภาพของการพัฒนาเศรษฐกิจบนฐานวัฒนธรรม : กรณีศึกษาย่านเยาวราช-เจริญกรุง” ซึ่งได้มีแผนงานที่จะสนับสนุนให้เกิดกิจกรรมทางศิลปะและวัฒนธรรม เพื่อรักษา รื้อฟื้น และสร้างภาพลักษณ์ (Rebranding) ของชุมชนขึ้นใหม่จากทุนทางวัฒนธรรม การสร้างกลไกให้เกิดการพัฒนาแบบธุรกิจสร้างสรรค์ในชุมชน รวมทั้งการศึกษาความเป็นไปได้ของวัตถุดิบหรือผลิตภัณฑ์ในเชิงพาณิชย์ของชุมชนและระหว่างชุมชนข้างเคียง (เช่นผ้าหรือวิธีการผลิตผ้า) ในอนาคตด้วย ยิ่งไปกว่านั้นในปัจจุบันชุมชนได้เป็นที่ตั้งของโครงการ “Culture Connex นำร่องกลไกการเชื่อมต่อกับทุนทางวัฒนธรรม” โดยโครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างระบบการบริหารจัดการให้เกิดพื้นที่กลาง ช่องทาง และกิจกรรมในการใช้ประโยชน์จากโครงการวิจัยด้านทุนทางวัฒนธรรม ภายใต้กำกับกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และ

นวัตกรรมให้การสนับสนุน ซึ่งจะสร้างกิจกรรมการพัฒนาระบบและกลไกเชื่อมโยงเครือข่ายวิจัยด้านทุนทางวัฒนธรรมและแผนที่วัฒนธรรม (Cultural map) และกิจกรรมส่งเสริมการจำหน่ายผลิตภัณฑ์และบริการทางวัฒนธรรม รวมถึงการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างการรับรู้สู่สาธารณะ ทั้งนี้จากการสำรวจข้อมูลการจัดกิจกรรมในพื้นที่ของชุมชนตั้งแต่ปี 2561 โดยผู้เขียนจากการสำรวจเชิงโครงการชุมชนเลื่อนฤทธิ์ และการสำรวจพื้นที่ของชุมชน สามารถสรุปกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ ดังนี้

1. พื้นที่แสดงนิทรรศการและผลงานด้านศิลปะของนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาในเขตเมือง เช่น การแสดงศิลปะนิพนธ์ ผลงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ภาพถ่าย ศิลปะประยุกต์ ผู้ประกอบการ การออกแบบเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ งานสถาปัตยกรรม โดยสถาบันอุดมศึกษาที่มีส่วนร่วม เช่น มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง รวมไปถึงการแสดงผลงานด้านศิลปะของศิลปินอิสระ

2. พื้นที่แสดงวัฒนธรรมทางดนตรีของนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนด้านดนตรี เช่น มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยมีกิจกรรมการแสดงดนตรีหลากหลายสไตล์ อาทิ ดนตรีแจส บลู มีความพยายามที่จะทำให้พื้นที่ดังกล่าวกลายเป็นถนนสายดนตรี หรือแม้กระทั่งการจัดกิจกรรมของคนในชุมชน โดยวงดุริยางค์เครื่องลมเยาวชนชนเลือนฤทธิ์ เป็นต้น

3. พื้นที่ทางวิชาการ สำหรับการจัดอบรม เสวนา บรรยายพิเศษ และการเปิดตัวผลิตภัณฑ์ในประเด็นด้านศิลปวัฒนธรรม และเทคโนโลยี เช่น การจัดเวิร์กชอป วาดภาพลายเส้น งานศิลปะแบบ Performance Art เครื่องดนตรีทองเหลือง การทำชาและขนม การปั้นเครื่องปั้นดินเผาที่ระลึก การบรรยายพิเศษแนะนำแนวการศึกษาต่อด้านดนตรี การเสวนาวิชาการเพื่อเพิ่มมูลค่าศิลปะท้องถิ่นเชิงสร้างสรรค์ผ่านเทคโนโลยี การเปิดตัวแพลตฟอร์มเรียกรับส่งอาหารสัญชาติไทย (Eats hub) เป็นต้น

4. พื้นที่ศึกษาดูงาน ของนักศึกษาและหน่วยงานต่าง ๆ ที่มาเยี่ยมชมชุมชนซึ่งจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา พัฒนาของพื้นที่ การศึกษาการอนุรักษ์สถาปัตยกรรมชุมชน โบราณวัตถุที่ขุดพบ การจัดการองค์กรชุมชน การเลือกซื้อสินค้าทางวัฒนธรรมที่มีการจัดจำหน่ายในพื้นที่ชุมชน การเป็นจุดแวะพักของกิจกรรม Walk rally เล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์วิถีชีวิตเยาวราช เป็นต้น

5. พื้นที่จัดงานในโอกาสพิเศษ หรือการจัดงานตามเทศกาลประเพณี เพื่อใช้งานดังกล่าวเป็นสื่อในการสร้างสรรค์สังคมเมืองให้น่าอยู่ เช่น การจัดโครงการฟื้นฟูเมือง ซึ่งมีการรวบรวมกิจกรรมทางวิชาการและวัฒนธรรมไว้หลายด้าน ได้แก่ การจัดนิทรรศการให้ความรู้ การอนุรักษ์ชุมชนเมือง การแสดงทางวัฒนธรรมโขน การเชิดสิงโต หุ่นกระบอก กลองยาว ปี่พาทย์ไทย เป็นต้น การจำหน่ายอาหารและสินค้า

ทางวัฒนธรรม โครงการจัดงานเทศกาลออกแบบที่นำเสนอวิสัยทัศน์และผลงานที่ช่วยเสริมศักยภาพให้กับ กรุงเทพมหานคร การจัดกิจกรรมไหว้พระจันทร์ “จงชีวิเจีย” ในเดือนเก้า ที่รวบรวมทางวัฒนธรรมเงินอย่างครบครัน

กิจกรรมที่จัดขึ้นบนพื้นที่ของชุมชนได้ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศความเป็นเมืองให้กับ กรุงเทพมหานครที่เต็มไปด้วยความหลากหลายทางวัฒนธรรม และยังเป็นพื้นที่สำหรับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคนที่มีความสนใจในประเด็นทางสังคมและวิชาการร่วมกัน ได้รับสุนทรียภาพอันเกิดขึ้นจากการสัมผัสงานทางวัฒนธรรม อีกทั้งยังนำไปสู่การสร้างสรรค์ หรือต่อยอดแนวความคิดใหม่ ๆ ให้กับการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจของเมือง ตลอดจนสร้างสีสันและความผ่อนคลายให้กับคนเมืองในอีกทางหนึ่งด้วย



ภาพที่ 14 การจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมในพื้นที่ชุมชนเลื่อนฤทธิ์
(ที่มา: โครงการชุมชนเลื่อนฤทธิ์เยาวราช, 2568)

บทสรุป

ชุมชนเลื่อนฤทธิ์มีพัฒนาการมาเป็นลำดับ จะเห็นได้ว่าพื้นที่ของชุมชนตั้งอยู่ในย่านใจกลางเมืองมาตั้งแต่อดีต ถือว่าเป็นย่านสำคัญตามแนวคิดของเออร์เนสต์ ดิบบิล เบอร์กีสส์ (Ernest W Burgess) (1925) ที่กล่าวว่าเขตใจกลางเมืองหรือศูนย์กลางของเมือง (CBD : Central business district) นับเป็นบริเวณที่เข้าถึงได้สะดวก จึงเป็นแหล่งที่ตั้งที่ได้เปรียบในการแข่งขันเชิงเศรษฐกิจ ทำให้พื้นที่บริเวณนี้มีศักยภาพสูง เหมาะสมแก่การลงทุนที่ดินมีราคาแพง กิจกรรมที่ตั้งอยู่ในเขตใจกลางเมืองจึงมักใช้พื้นที่น้อยแต่ค่าตอบแทนหรือผลกำไรที่ได้มีสูง เช่น ย่านศูนย์การค้า สถาบันทางการเงิน สำนักงานใหญ่ธนาคาร โรงแรม ร้านอาหาร เป็นต้น นอกจากนี้ยังเป็นเขตที่มีความพลุกพล่านของผู้คนในช่วงเวลากลางวันเพื่อทำธุรกิจตามหน่วยงานต่าง ๆ มีคนจำนวนน้อยที่ตั้งบ้านเรือนอยู่อย่างถาวร เนื่องจากส่วนใหญ่จะเดินทางไปพักอาศัยอยู่เขตรอบนอก ผนวกกับการมีระบบสาธารณูปการ เช่น ถนนระบบขนส่งที่เชื่อมโยงถึงกัน ทำให้ง่ายต่อการเข้าถึงพื้นที่ ปัจจัยเหล่านี้จึงเป็นที่มาของการใช้ประโยชน์จากพื้นที่อย่างสูงสุดในแต่ละช่วงเวลาของชุมชน

การรวมตัวกันเป็นองค์กรชุมชนเพื่อทำการฟื้นฟูอนุรักษ์อาคารสถาปัตยกรรมเพื่อให้ได้มาซึ่งสิทธิการใช้พื้นที่ ถือเป็นหน่วยระดับชุมชนเมืองแห่งแรกในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่ประสบความสำเร็จในการดำเนินการ เนื่องจากประสบการณ์เลือ่อชุมชนเมืองในเขตเมืองเก่าของกรุงเทพฯ ตั้งแต่ทศวรรษ 2540 เป็นต้นมา ฝ่ายของชุมชนจำต้องออกไปจากพื้นที่เกือบทุกกรณี โดยปัจจัยที่มีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนแผนงานของชุมชนเป็นผลมาจากภาวะผู้นำของคณะกรรมการชุมชน โดยเฉพาะความเคารพและความไว้วางใจกับผู้นำขององค์กรชุมชน (จิราภา วรเสียงสุข และ อิทธิพร ขำประเสริฐ, 2551) รวมทั้งการยอมรับในข้อตกลงและกติการ่วมกัน ประกอบกับทรัพยากรด้านเงินทุนที่สมาชิกในชุมชนประสงค์ที่จะลงทุนเพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากพื้นที่ได้อย่างต่อเนื่อง

ชุมชนเลื่อนฤทธิ์ในปัจจุบันนอกจากจะทำหน้าที่ในการเป็นแหล่งที่พักอาศัยและประกอบกิจกรรมทางเศรษฐกิจแล้ว ยังมีบทบาทในทางวัฒนธรรมด้วย เนื่องจากมีความสำคัญในฐานะแหล่งศึกษาค้นคว้าทางโบราณคดี การอนุรักษ์คุณค่าของสถาปัตยกรรม และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันที่ชุมชนเลื่อนฤทธิ์ถูกใช้เป็นที่ทางวัฒนธรรมสมัยใหม่ของคนเมือง ดังที่ เมธี พิริยการนนท์ และ นพดล ตั้งสกุล, (2564) ได้อธิบายไว้ว่า พื้นที่ทางวัฒนธรรม (Cultural space) สามารถเป็นได้ทั้งรูปธรรมและนามธรรมเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมการให้ความหมายในรูปแบบของวิถีชีวิต ประเพณีต่างๆ ความเชื่อ การต่อรอง และอำนาจทางสังคม ทั้งที่เป็นพื้นที่ที่แสดงถึงความสำคัญในอดีตหรือแสดงถึงความทันสมัย มีการเชื่อมโยงให้เห็นมิติความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นทั้งในบริบทของประวัติศาสตร์ชุมชน วิถีชีวิต วัฒนธรรม รวมไปถึงด้านอื่น ๆ

บทความวิชาการชิ้นนี้จึงสามารถใช้เป็นแนวทางในการศึกษาพัฒนาการของการศึกษาชุมชนเมืองของสังคมไทย โดยเฉพาะในมิติประวัติศาสตร์ ที่ชี้ให้เห็นถึงปัจจัยภายในและภายนอกที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของชุมชน การปรับตัวของชุมชน รวมทั้งในมิติวัฒนธรรม ที่ผู้สนใจสามารถนำไปเป็นกรณีตัวอย่างของการจัดการมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนด้านสถาปัตยกรรม โบราณคดี รวมทั้งพลังของชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อส่งเสริมโครงการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้กับสังคมเมือง

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2546). *รายงานการสำรวจตึกแถวชุมชนเลื่อนฤทธิ์*. กลุ่มวิชาการทะเบียนโบราณสถานและข้อมูลโบราณคดี สำนักโบราณคดี.
- กรรณิการ์ สุธีรัตนภิรมย์. (2562). *โบราณคดีเมือง : โบราณคดีกรุงเทพมหานคร*. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- กรรณิการ์ สุธีรัตนภิรมย์. (2557). *วิถีเลื่อนฤทธิ์ การอนุรักษ์ชุมชนชาวเวียงแห่งกรุงเทพมหานคร*. คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กาญจนาคนพันธ์ (นามแฝง). (2545). *กรุงเทพฯ เมื่อวานนี้* (พิมพ์ครั้งที่ 4) สารคดี.
- จิราภา วรเสียงสุข และอิทธิพร ขำประเสริฐ. (2551). *การศึกษากระบวนการเคลื่อนไหวขององค์กรชุมชนเพื่อปกป้องสิทธิการใช้พื้นที่กรณีศึกษาชุมชนชั้นกลางแห่งหนึ่งในย่านเยาวราช*. คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- โครงการชุมชนเลื่อนฤทธิ์ เยาวราช. (2568). *ชุมชนเลื่อนฤทธิ์ เพื่ออนุรักษ์และฟื้นฟูอาคารโบราณสถาน*. <https://www.facebook.com/Luenrit>.
- ชนน วัฒนะกุล. (2560). *การจัดการสารสนเทศภาคชนชั้นเผ่า กรณีศึกษาแหล่งโบราณคดีชุมชนเลื่อนฤทธิ์*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการจดหมายเหตุและสารสนเทศมรดกทางวัฒนธรรม. มหาวิทยาลัยศิลปากร].
- ปัทมาวดี คนธิกามี และอุไร หงสกุล. (2531). ยุคทองสิ่งทอไทย. *วารสารเศรษฐกิจและสังคม*. 25(3), 4-13.
- เมธี พิริยการนนท์ และนพดล ตั้งสกุล. (2564). ปรัชศน์บทความ: เรื่องพื้นที่สาธารณะ พื้นที่ทางวัฒนธรรม และพื้นที่สาธารณะทางวัฒนธรรม. *วารสารหน้าจั่ว ประวัติศาสตร์และสถาปัตยกรรมไทย*. 8(1), 134-158.
- ยงนิศร์ พิมลเสถียร. (2541). การอนุรักษ์ชุมชนประวัติศาสตร์ในเมือง กรณีศึกษาชุมชนซอยเลื่อนฤทธิ์ เขตสัมพันธวงศ์. *วารสารอาษา*. 41(02-03), 67-69.
- ยงนิศร์ พิมลเสถียร และคณะ. (2544). *รายงานขั้นสมบูรณ์ โครงการวางผังเฉพาะแห่งในพื้นที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ พื้นที่บริเวณย่านชุมชนเขตสัมพันธวงศ์*. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- วารสารเมืองโบราณ. (2561). *เป็นอยู่คือ : โบราณคดีในบางกอก*. <https://muangboranjournal.com/post/archaeo-in-Bangkok>
- ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยา. (2527). *คนดีที่ข้าพเจ้ารู้จัก เล่ม 2 (2405-2486)*. รวมสาส์น.
- สมาคมสถาปนิกสยาม. (2566). *โครงการพัฒนาและอนุรักษ์พื้นที่ชุมชนเลื่อนฤทธิ์*. <https://asa.or.th/news/asa-conservation-awards-2023/2>

- สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์. (ม.ป.ป.) รายงานการรวบรวมข้อมูลอาคารพาณิชย์ หมู่บ้าน
คุณหญิงเลื่อนฤทธิ์ ถนนเยาวราช แขวงจักรวรรดิ เขตสัมพันธวงศ์ กรุงเทพมหานคร. กองโครงการ
อนุรักษ์ ฝ่ายส่งเสริมธุรกิจ.
- สุภางค์ จันทวานิช. (2549). สำเพ็ง : ประวัติศาสตร์ชุมชนชาวจีนในกรุงเทพฯ. ศูนย์จีนศึกษา สถาบันเอเชีย
ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- หอจดหมายเหตุแห่งชาติ. เอกสารกรมพระคลังข้างที่ รัชกาลที่ 5 กระทรวงพระคลังมหาสมบัติ ก.ร.5ค/30
เรื่อง เลื่อนฤทธิ์ยืมเงิน (6-8 สิงหาคม รศ.124)
- หอจดหมายเหตุแห่งชาติ. เอกสารกรมพระคลังข้างที่ รัชกาลที่ 5 กระทรวงพระคลังมหาสมบัติ ก.ร.5ค/10
เรื่อง เรื่องราวเลื่อนฤทธิ์ เรื่องที่ตลาด (28 กุมภาพันธ์ รศ.110)
- อิทธิพร ขำประเสริฐ. (2550). *กระบวนการสร้างภาพแสดงแทนเพื่อสิทธิเชิงพื้นที่*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาสังคมวิทยา
และมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาสังคมวิทยา. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].
- อิทธิพร ขำประเสริฐ. (2551). *ประวัติศาสตร์ชุมชนในเขตเมืองเก่า : ชุมชนเลื่อนฤทธิ์ เขตสัมพันธวงศ์
กรุงเทพมหานคร*. มหาวิทยาลัยคริสเตียน.
- เอกชัย เอื้อธารพิสิฐ. (2563). *ชุมชนเลื่อนฤทธิ์กับรางวัลอนุรักษ์*. <https://anurakmag.com/art-and-culture/06/08/2023/luanrit-community-with-conservation-award/>
- Burgess, E. (1925). *The growth of the city: An introduction to a research project*. University of
Chicago Press.
- Worasiangasuk, J., & Khumprasert, I. (2011). How middle class move to defend their space :
A case study of an area in chinatown. *Thammasat Review*. 14(1), 131-151.

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

รองศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท	วงศ์วัฒนพงษ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ	วัฒนวัฒนวรชัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.สีบศักดิ์	แสนยาเกียรติคุณ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
รองศาสตราจารย์ธำพร	เครือระยา มหาวิทยาลัยแม่โจ้
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภักดีกุล	รัตนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วุฒินันท์	แก้วจันทร์เกตุ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวดี	พ่วงรอด มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร	รัตนสุธีระกุล มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทัศนีย์	แก่นชา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐธิดา	จงรักษ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนูพงษ์	ลมอ่อน มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์กรรัตน์	พ่วงพงษ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพจน์	ใหม่กันทะ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
ดร.สมพร	หวานเสริญ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ดร.พจมาน	มูลทรัพย์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ดร.ราชรถ	ปัญญาบุญ มหาวิทยาลัยภูเก็ต

การเสนอบทความเพื่อตีพิมพ์

1. วัตถุประสงค์ของการจัดพิมพ์วารสาร

1.1 เพื่อเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นในสหสาขาวิชาทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และสาขาที่เกี่ยวข้อง อาทิ มานุษยวิทยา สังคมวิทยา ประวัติศาสตร์ พัฒนาชุมชน ปรัชญาและศาสนา ภาษาศาสตร์และวรรณกรรม ศิลปะและวัฒนธรรม การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา ดนตรีศึกษา ภาษาวรรณกรรม ดนตรีและนาฏศิลป์ การเมืองการปกครองและกฎหมาย สหวิทยาการจัดการเรียนรู้ เป็นต้น

1.2 เพื่อเป็นแหล่งรวบรวมและเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านผลงานวิจัยและผลงานวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

1.3 เพื่อส่งเสริมให้อาจารย์ นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป ได้มีโอกาสเผยแพร่ผลงานวิจัยและผลงานวิชาการเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ บูรณาการ และต่อยอดองค์ความรู้ ในการสร้างคุณค่าแก่ชุมชน

2. ข้อตกลงเบื้องต้น

2.1 บทความทุกบทความจะได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer review) ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง 3 ท่าน ในลักษณะ Double-blinded peer review โดยผู้ทรงคุณวุฒิไม่ทราบว่าเป็นใคร และผู้เขียนไม่ทราบว่าเป็นใคร ทั้งนี้ การพิจารณารับบทความเพื่อลงตีพิมพ์หรือไม่ได้ตีพิมพ์อยู่ที่ดุลพินิจของบรรณาธิการ ซึ่งถือเป็นอันสิ้นสุด

2.2 บทความ ข้อความ ภาพประกอบ และตารางข้อมูลต่าง ๆ ที่ตีพิมพ์ในวารสาร “ช่วงฝน” เป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป และไม่ใช้ความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการวารสาร “ช่วงฝน” โดยถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนแต่เพียงผู้เดียว

2.3 บทความจะต้องไม่เคยตีพิมพ์ที่ไหนมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาของวารสารฉบับอื่น หากตรวจสอบพบว่าการตีพิมพ์ซ้ำซ้อนกัน ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนแต่เพียงผู้เดียว และจะไม่ได้รับการพิจารณาให้ลงตีพิมพ์ในวารสาร “ช่วงฝน” อีกต่อไป

2.4 ผู้เขียนจะต้องปฏิบัติตามระเบียบและนโยบายของวารสาร “ช่วงฝน” อย่างเคร่งครัด หากไม่ยินยอมแก้ไขหรือไม่ดำเนินการตามคำแนะนำ บรรณาธิการมีสิทธิ์ที่จะไม่รับตีพิมพ์บทความอีกต่อไป

2.4 บทความที่ส่งถึงกองบรรณาธิการ ขอสงวนสิทธิ์ที่จะไม่ส่งคืนผู้เขียน

3. ประเภทของผลงานที่ตีพิมพ์ในวารสาร

3.1 บทความวิจัย (Research article) เป็นบทความที่มีการค้นคว้าอย่างมีระบบและมีความมุ่งหมายที่ชัดเจน เพื่อให้ได้ข้อมูลหรือหลักการบางอย่างที่จะนำไปสู่ความก้าวหน้าทางวิชาการหรือการนำวิชาการมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ เช่น มีการกำหนดปัญหาที่ชัดเจนสมเหตุสมผล โดยจะต้องระบุวัตถุประสงค์ที่เด่นชัดแน่นอน มีการรวบรวมข้อมูล พิจารณาวิเคราะห์ ตีความ และสรุปผลการวิจัยที่สามารถให้คำตอบหรือบรรลุมุ่งวัตถุประสงค์

3.2 บทความวิชาการ (Academic article) เป็นการเขียนทางวิชาการซึ่งมีการกำหนดประเด็นที่ต้องการอธิบายหรือวิเคราะห์อย่างชัดเจน และการวิเคราะห์ประเด็นดังกล่าวต้องถูกต้องตามหลักวิชาการ และสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ในประเด็นนั้นได้ ซึ่งจะเป็นการนำความรู้จากแหล่งต่าง ๆ มาประมวลร้อยเรียงเพื่อวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ โดยผู้เขียนได้แสดงทัศนะทางวิชาการของตนไว้อย่างชัดเจนด้วย

4. การพิจารณาบทความ

4.1 กองบรรณาธิการจะแจ้งให้ผู้ส่งบทความทราบ เมื่อได้รับบทความเรียบร้อยสมบูรณ์ทางระบบ Thaijo

4.2 กองบรรณาธิการจะตรวจสอบหัวข้อและเนื้อหาของบทความ โดยพิจารณาถึงความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และประเภทของบทความ ตลอดจนรูปแบบการจัดพิมพ์บทความ การอ้างอิง และไบบลิโอกราฟี หากไม่ครบถ้วน กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ที่ไม่รับตีพิมพ์บทความดังกล่าว

4.3 กรณีที่กองบรรณาธิการพิจารณาเห็นควรรับบทความไว้พิจารณาตีพิมพ์ ทางกองบรรณาธิการจะดำเนินการส่งบทความเพื่อทำการกลั่นกรองในขั้นตอนต่อไป ด้วยการส่งบทความให้กับผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องตรวจสอบคุณภาพของบทความว่าอยู่ในระดับที่เหมาะสมจะลงตีพิมพ์หรือไม่ ในลักษณะ Double-blinded Review โดยผู้ทรงคุณวุฒิไม่ทราบว่าผู้เขียนเป็นใคร และผู้เขียนไม่ทราบว่าผู้ทรงคุณวุฒิเป็นใคร (1 บทความ / 3 ผู้ทรงคุณวุฒิ)

4.4 เมื่อผู้ทรงคุณวุฒิได้พิจารณากลับกรองบทความแล้ว ทางกองบรรณาธิการจะตัดสินใจโดยอิงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิว่า บทความควรจะนำลงตีพิมพ์หรือไม่ หรือเห็นควรที่จะส่งให้ผู้เขียนนำกลับไปแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิก่อน และนำส่งบทความดังกล่าวกลับมาพิจารณาอีกครั้งหนึ่ง หรือปฏิเสธการลงตีพิมพ์ ทั้งนี้ ผู้เขียนจะต้องแก้ไขบทความตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ภายใน 45 วัน หลังจากได้รับบทความพร้อมคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิกลับคืน

4.5 กองบรรณาธิการจะนำบทความที่ผ่านการแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิเข้าสู่กระบวนการตีพิมพ์ต่อไป

5. การจัดเตรียมบทความ

บทความวิจัยและบทความวิชาการที่เสนอเพื่อตีพิมพ์ในวารสาร “ช่วงฉายา” จะต้องเป็นบทความที่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาของวารสารฉบับอื่น ทั้งนี้ บทความดังกล่าวจะต้องพิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft Word โดยมีความยาวของบทความไม่เกิน 20 หน้า (นับรวมรูปภาพ ตาราง แผนภูมิ เอกสารอ้างอิง) ลงในกระดาษ A4 พิมพ์หน้าเดียว ด้วยรูปแบบอักษร TH SarabunPSK เท่านั้น ทั้งนี้ บทความจะต้องประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ตามลำดับ ดังต่อไปนี้

5.1 บทความวิจัย

5.1.1 ชื่อเรื่อง ชื่อ – นามสกุล สังกัด (ภาษาไทย – ภาษาอังกฤษ) และอีเมล

5.1.2 บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทย-ภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อความยาว 200 - 250 คำ และคำสำคัญไม่เกิน 4 คำ

5.1.3 บทนำ

5.1.4 วัตถุประสงค์การวิจัย

5.1.5 วิธีดำเนินการวิจัย

5.1.6 ผลการวิจัย

5.1.7 สรุปผลการวิจัย

5.1.8 อภิปรายผล

5.1.9 ข้อเสนอแนะการวิจัย (ถ้ามี)

5.1.10 เอกสารอ้างอิง (ดำเนินการตามที่กำหนดในระเบียบนี้)

5.2 บทความวิชาการ

5.2.1 ชื่อเรื่อง ชื่อ – นามสกุล สังกัด (ภาษาไทย – ภาษาอังกฤษ) และอีเมล

5.2.2 บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทย-ภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อความยาว 200 - 250 คำ และคำสำคัญไม่เกิน 3 คำ

5.2.3 บทนำ

5.2.4 เนื้อหา ควรจัดโครงสร้างของเนื้อหาสาระที่จะนำเสนอ โดยจัดลำดับให้เหมาะสม และการนำเสนอเนื้อหาควรมีความต่อเนื่องกัน เพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจในสาระนั้นนี้อย่างง่าย

5.2.5 บทสรุป

5.2.6 เอกสารอ้างอิง (ดำเนินการตามที่กำหนดในระเบียบนี้)

5.3 ข้อกำหนดในการจัดเตรียมบทความ

5.3.1 ใช้อักษร TH SarabunPSK พิมพ์บทความ A4 พิมพ์หน้าเดียว

5.3.2 ตั้งค่านำกระดาษ โดยมีระยะห่างจากขอบกระดาษ ทั้งด้านบน 1.25 นิ้ว ด้านล่าง 1.0 นิ้ว ด้านซ้าย 1.25 นิ้ว และด้านขวา 1.0 นิ้ว และมีระยะห่างระหว่างบรรทัด เท่ากับหนึ่งช่วงบรรทัดของเครื่องคอมพิวเตอร์

5.3.3 การจัดวางหัวข้อให้เป็นไปตามลำดับความสำคัญของหัวข้อ ดังนี้

ก. การลำดับหัวข้อให้ใช้ระบบตัวเลขกำกับ ตามด้วยเครื่องหมายจุด (.) หลังตัวเลข และเว้น 2 ช่วงตัวอักษร ก่อนเริ่มคำหรือข้อความต่อไป ดังนี้ 1.//.....

ข. การจัดวางหัวข้อให้เป็นไปตามลำดับความสำคัญของหัวข้อ ดังต่อไปนี้

หัวข้อใหญ่ ให้วางชิดขอบหน้า ซึ่งหัวข้อใหญ่จะไม่ใส่ตัวเลขกำกับ และคำอธิบายของหัวข้อใหญ่ให้ขึ้นบรรทัดใหม่ โดยย่อหน้า 1.50 เซนติเมตร และเว้นบรรทัด 1 ช่วงบรรทัดของเครื่องคอมพิวเตอร์

หัวข้อย่อย ให้เริ่มอักษรตัวแรกของหัวข้อใหญ่หรือเลขกำกับหัวข้อ โดยเว้นจากขอบกระดาษ 1.50 เซนติเมตร และคำอธิบายของหัวข้อย่อยจะอยู่ในบรรทัดเดียวกัน หรือจะขึ้นย่อหน้าใหม่ก็ได้ตามความเหมาะสม กรณีที่หัวข้อย่อยไม่มีตัวเลขกำกับหัวข้อ ให้เริ่มหัวข้อย่อหรือเลขกำกับหัวข้อย่อย โดยให้อักษรตัวแรกตรงกับหัวข้อย่อย

หัวข้อย่อย กรณีที่หัวข้อย่อยมีเลขกำกับหน้าหัวข้อ ให้เริ่มหัวข้อหรือเลขกำกับของหัวข้อย่อยที่อักษรตัวแรกของหัวข้อย่อย ทั้งนี้ หัวข้อย่อยควรใช้การย่อหน้าในระบบเดียวกัน และไม่ควรมีหัวข้อย่อยมากเกินไป ดังต่อไปนี้

1. //

1.1 //

1.1.1 //

5.3.4 คำอธิบายในแต่ละหัวข้อ หากขึ้นย่อหน้าใหม่ให้ย่อหน้าตรงกับอักษรตัวแรกของหัวข้อนั้น ๆ ส่วนข้อความในบรรทัดต่อมาให้ชิดขอบหน้าตามปกติ

5.3.5 การใช้เครื่องหมายวรรคตอน เช่น เครื่องหมายจุลภาค (,) ทวิภาค (:) และอัฒภาค (;) ให้พิมพ์ต่อเนื่องกับอักษรตัวหน้า และเว้น 1 ช่วงตัวอักษรก่อนข้อความต่อไป เช่น (ยุพิน เข้มมุก, 2559, 15 – 19)

5.3.6 หมายเลขหน้า ให้ใส่ไว้ตำแหน่งด้านบนขวา ตั้งแต่ต้นจนจบบทความ

5.3.7 รายละเอียดในต้นฉบับ ให้พิมพ์ตามข้อกำหนด ดังต่อไปนี้

1. ชื่อเรื่อง (Title)

- ภาษาไทย ขนาด 18 พอยต์ (point), ตัวหนา และกึ่งกลางหน้ากระดาษ
- ภาษาอังกฤษ (ตัวอักษรพิมพ์ใหญ่) ขนาด 18 พอยต์ (point), ตัวหนา และกึ่งกลางหน้ากระดาษ

2. ชื่อ – นามสกุลของผู้เขียน (ทุกคน)

- ชื่อผู้เขียน ภาษาไทย (ตัวหนา) ภาษาอังกฤษ (ตัวธรรมดา) ขนาด 14 พอยต์ (point) ชิดขวา
- ระบุตำแหน่งทางวิชาการ สาขาวิชา ภาควิชา คณะ มหาวิทยาลัย หรือรายละเอียดของหน่วยงานที่สังกัด (ของผู้เขียนทุกคน) โดยให้ระบุหมายเลขที่ชื่อ – นามสกุล และกำหนดไว้ทางเชิงอรรถในหน้านั้น ๆ ขนาด ขนาด 12 พอยต์ (point) (ตัวธรรมดา)
- อีเมลของผู้เขียนบทความ 1 คน ที่จะเป็นผู้ติดต่อกับกองบรรณาธิการ ขนาด 14 พอยต์ (point) (ตัวธรรมดา) ชิดขวา

3. บทคัดย่อ

- ชื่อ “บทคัดย่อ” และ “Abstract” ขนาด 16 พอยต์ (point) (ตัวหนา) กึ่งกลางกระดาษ
- ข้อความบทคัดย่อภาษาไทย ขนาด 14 พอยต์ (point) (ตัวธรรมดา) ชิดซ้าย ย่อหน้า 0.5 นิ้ว
- ข้อความบทคัดย่อภาษาอังกฤษ ขนาด 14 พอยต์ (point) (ตัวธรรมดา) ชิดซ้าย ย่อหน้า 0.5 นิ้ว

4. คำสำคัญ (Keyword) เว้นจากบทคัดย่อ 1 ช่วงบรรทัดของเครื่องคอมพิวเตอร์
ควรเลือกคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับบทความ ประมาณ 4 คำ ภาษาไทย – ภาษาอังกฤษ ขนาด 14 พอยต์ (point)
(ตัวธรรมดา)

5. รายละเอียดบทความ

- หัวข้อใหญ่ ขนาด 16 พอยต์ (point) (ตัวหนา) ซิดซ้าย
- หัวข้อรอง ขนาด 14 พอยต์ (point) (ตัวหนา) ซิดซ้าย ย่อหน้า 0.5 นิ้ว
- หัวข้อย่อย ขนาด 14 พอยต์ (point) (ตัวหนา) ซิดซ้าย ย่อหน้า 0.5 นิ้ว
- ตัวอักษร ขนาด 14 พอยต์ (point) (ตัวธรรมดา) ซิดซ้าย ย่อหน้า 0.5 นิ้ว

6. ภาพและตาราง กรณีมีภาพประกอบ ให้ระบุคำว่า *ภาพที่* ไว้ได้ภาพประกอบ และ
บรรยายได้ภาพ โดยให้อยู่กึ่งกลางหน้ากระดาษ กรณีตารางประกอบ ให้ระบุคำว่า *ตารางที่* พร้อมทั้งข้อความ
บรรยายตาราง ไว้บนหัวตาราง โดยจัดให้ซิดซ้ายหน้ากระดาษ ทั้งนี้ ภาพและตารางประกอบ ควรบอกที่มา
โดยพิมพ์ห่างจากชื่อภาพประกอบและเส้นซิดคั่นได้ตาราง ๑ บรรทัดของเครื่องคอมพิวเตอร์ ด้วยตัวอักษร ขนาด
14 พอยต์ (point) (ตัวธรรมดา) กึ่งกลางหน้ากระดาษ

7. การเขียนเอกสารอ้างอิง ให้ใช้รูปแบบการเขียนอ้างอิงตามระบบ APA^{6th} โดยมี
รูปแบบการอ้างอิง 2 ส่วน ดังนี้

7.1 การอ้างอิงในเนื้อหาใช้ระบบนาม - ปี (Name-year Reference)

7.1.1 การอ้างอิงในเนื้อหาจากสื่อทุกประเภท ลงในรูปแบบ “ชื่อผู้เขียน
ปีพิมพ์ : เลขหน้าที่ปรากฏ” อยู่ในเครื่องหมายวงเล็บเล็ก

7.1.2 ผู้เขียนคนไทยลงชื่อ-สกุล ส่วนผู้เขียนชาวต่างชาติลงเฉพาะนามสกุล

ตัวอย่าง

- โสเกรตีสัยว่าการอ่านสามารถจุดประกายได้จากสิ่งที้นักอ่านรู้อยู่แล้วเท่านั้นและความรู้ที่ได้รับมาไม่ได้มาจากตัวหนังสือ (แมนเกล, 2546, น.127)
- สุมาลี วีระวงศ์ (2552, น.37) กล่าวว่า การที่ผู้หญิงจะไปสื่อชักผู้ชายมาบ้านเรือนของตัวเองทั้ง ๆ ที่เขายังไม่ได้มาสู่ขอนั้น เป็นเรื่องผิดขนบธรรมเนียมจารีตประเพณี

หมายเหตุ: ทุกรายการที่อ้างอิงในเนื้อหา จะต้องปรากฏในรายการบรรณานุกรมเสมอ

7.2 บรรณานุกรม (Bibliography) การเขียนบรรณานุกรมใช้รูปแบบของ APA^{6th} (American Psychology Association 6th edition) ดังตัวอย่างตามประเภทของเอกสาร ดังต่อไปนี้

7.2.1 หนังสือ

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. \ (ปีพิมพ์). \ชื่อหนังสือ. \ครั้งที่พิมพ์. \เมืองที่พิมพ์: \สำนักพิมพ์.

Author, A. A., and Author, B. B. \ (Date of publication). \ Title of book. \ (Edition). City, State or Country of publication: Publisher.

ตัวอย่าง

แมนเกล, อัลแบร์โต. (2546). *โลกในมือนักอ่าน*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: พิชเนต พรินติ้ง เซ็นเตอร์.

สุมาลี วีระวงศ์. (2552). *วิถีชีวิตไทยในลิลิตพระลอ*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊คส์.

Tidd, J., Bessant, J. & Pavitt, K. (2001). *Managing innovation*. (2nd ed). Chichester: John Wiley and Sons.

7.2.2 บทความวารสาร

ชื่อ-สกุลผู้เขียน. \ (ปี). \ ชื่อบทความ. \ ชื่อวารสาร. \ ปีที่(ฉบับที่), \ หน้าที่ปรากฏบทความ.

Author, A. A., and Author, B. B. \ (Date of publication). \ Title of article. \ Journal title.

Volume(Number), Page.

ตัวอย่าง

ผ่อง แซ่งกิ่ง. (2528). *ศิลปกรรมอันเนื่องกับไตรภูมิ*. *ปาจารย์สาร*. 12(2), 113-122.

Shani, A., Sena, J. and Olin, T. (2003). Knowledge management and new product development: A study of two companies. *European Journal of Innovation Management*. 6(3), 137-149.

7.2.3 วิทยานิพนธ์

ชื่อผู้เขียนวิทยานิพนธ์. \ (ปีการศึกษา). \ ชื่อวิทยานิพนธ์. \ ระดับปริญญา \ สาขาวิชาหรือภาควิชา \ คณะ \ มหาวิทยาลัย.

Author, A. A. \ (Date of publication). \ Title thesis. (Unpublished doctoral dissertation or master's thesis). Name of Institution, Location.

ตัวอย่าง

ปณิธิ อมาตยกุล. (2547). *การย้ายถิ่นของชาวไทยใหญ่เข้ามาในจังหวัดเชียงใหม่*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภูมิภาคศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วันดี สนติวุฒิมณี. (2545). *กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของชาวไทยใหญ่ชายแดนไทย-พม่า กรณีศึกษา หมู่บ้านเปียงหลวง อำเภอเวียงแหง จังหวัดเชียงใหม่*. วิทยานิพนธ์ปริญญาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยามหาบัณฑิต สาขาวิชามานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

7.2.4 สื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ

7.2.4.1 หนังสือออนไลน์ (online / e-Book)

ชื่อผู้แต่ง. \ (ปีที่พิมพ์). \ ชื่อเรื่อง. \ (พิมพ์ครั้งที่). \ สถานที่พิมพ์: \ สำนักพิมพ์. \ สืบค้นจาก \ แหล่งข้อมูลหรือ URL

Author, A. A., and Author, B. B. \ (Date of publication). \ Title of book. \ (Edition). City, State or Country of publication: Publisher. Retrieved from URL

ตัวอย่าง

สรรัชต์ ห่อไพศาล. (2552). *นวัตกรรมและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในสหัสวรรษใหม่ : กรณีการจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บ (Web-Based Instruction: WBI)*. กรุงเทพฯ: ยินดี.
สืบค้นจาก <http://ftp.spu.ac.th>.

Humm, M. (1997). *Feminism and film*. [Kindle DX version]. Retrieved from
<http://www.netlibrary.com>.

7.2.4.2 บทความจากวารสารออนไลน์ (online / e-journal)

ชื่อ-สกุลผู้เขียน. \ (ปี). \ ชื่อบทความ. \ ชื่อวารสาร. \ ปีที่(ฉบับที่), \ หน้าที่ปรากฏบทความ. สืบค้นจาก \
แหล่งข้อมูลหรือ URL

Author, A. A., and Author, B. B. \ (Date of publication). \ Title of article. \ Title of Journal
volume(number), pages. \ Retrieved from....source or URL....

ตัวอย่าง

Kenneth, I. A. (2000). A Buddhist response to the nature of human rights. *Journal of Buddhist Ethics*. 8(3), 13-15. Retrieved from <http://www.cac.psu.edu>.

Webb, S.L. (1998). Dealing with sexual harassment. *Small Business Reports*. 17(5), 11-14.
Retrieved from BRS, File: ABI/INFORM Item: 00591201.

7.2.4.3 สารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ ประเภท Press Release รายงาน

ประจำปี ไฟล์ประเภท PowerPoint Blog post Online Video Audio Podcast เป็นต้น

ชื่อผู้เขียน.\ (ปี เดือน วันที่).\ ชื่อเนื้อหา.\ [รูปแบบสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์]. \สืบค้นจาก \แหล่งข้อมูลหรือ URL

Author, A. A., and Author, B. B. \ (Year Month Date). \ Title. \ [Format]. Retrieved from....source
or URL....

ตัวอย่าง

ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2550). *แรงงานต่างด้าวในภาคเหนือ*. [บล็อก]. สืบค้นจาก <http://www.Bot.or.th>.

Beckenbach, F. and Daskalakis, M. (2009). *Invention and innovation as creative problem solving activities: A contribution to evolutionary microeconomics*. [Press release]. Retrieved from <http://www.wiwi.uni-augsburg.com>

7.2.4.4 การอ้างอิงบทสัมภาษณ์

ผู้ให้สัมภาษณ์. \\\ตำแหน่งผู้ให้สัมภาษณ์. \\\สังกัดของผู้ให้สัมภาษณ์. \\\วันเดือนปี ที่ให้สัมภาษณ์.

Name of interviewee – last name. Initials(s), (Date Month Year of interviewing).

ตัวอย่าง

ยุพิน เข้มมุขต์. ศาสตราจารย์. ผู้อำนวยการสำนักศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

สัมภาษณ์วันที่ 19 มกราคม 2562.

Yupin Khemmuk. Director of the Institute of Art and Culture. Personal Interview on 19 January 2019.

6. การส่งบทความ

1. ผู้ส่งบทความจะต้องจัดพิมพ์บทความด้วยโปรแกรม Microsoft Word ตามแบบฟอร์มที่วารสาร “ช่วงฉายา” กำหนด จำนวน 1 ชุด พร้อมแนบใบสมัครขอส่งบทความ เพื่อจะลงตีพิมพ์ในวารสาร “ช่วงฉายา” จำนวน 1 ชุด

2. ผู้ส่งบทความจะต้องลงทะเบียนสมัครเป็นสมาชิวารสาร “ช่วงฉายา” เพื่อส่งบทความลงตีพิมพ์ในระบบ Thaijo โดยเข้าไปที่วารสาร “ช่วงฉายา” และทำตามขั้นตอนที่ระบุ ตลอดจนจัดส่งเอกสารในข้อที่ 1 ผ่านทางระบบ Thaijo

3. การจัดส่งบทความให้ส่งผ่านระบบวารสารออนไลน์ (Thaijo) หากมีข้อสงสัยในการสมัครหรือจัดส่งบทความ ติดต่อสอบถามได้ที่ คุณปนัดดา โศคนุช โทรศัพท์ 098 - 7477462