



วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

Journal of Humanities and Social Sciences Valaya Alongkorn



ISSN 3027-7752 (print) ISSN 3027-7760 (online)

ปีที่ 21 ฉบับที่ 1 (เดือนมกราคม - มิถุนายน 2569)

VOLUME 21 NUMBER 1 (January - June 2026)



อันเนื่องมาจากปกหน้า

พระฉายาลักษณ์ สมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าวไลยอลงกรณ์ นรินทรเทพยกุมารี พระฉายาลักษณ์องค์นี้ถ่ายขึ้นราวปี พ.ศ. 2430 ต้นฉบับปรากฏในสมุดรูปภาพเมืองไทย พ.ศ. 2436 ที่สมเด็จพระพันวัสสาอัยยิกาเจ้า พระราชทานสมุดภาพถ่ายประเทศไทย เป็นที่ระลึกแก่มิสซิสพอดเตอร์ พาล์มเมอร์ ประธานคณะกรรมการผู้จัดงานฝ่ายสตรี



วารสาร

มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

Journal of Humanities and Social Sciences
Valaya Alongkorn

ปีที่ 21 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2569



วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

Journal of Humanities and Social Sciences Valaya Alongkorn

ISSN

3027-7752 (Print)

3027-7760 (Online)

เจ้าของ โดย

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ คชสิทธิ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดรณศักดิ์ ตติยะลาภะ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัสกรดี กัลยาณมิตร
อาจารย์วิไลลักษณ์ เรืองสม

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หทัยรัตน์ อ่วมน้อย

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ ดร.สมภาร พรมทา
ศาสตราจารย์ ดร.ดิเรก ปัทมสิริวัฒน์
ศาสตราจารย์ ดร.สมจิตต์ สุพรรณทัศน์
ศาสตราจารย์ ดร.บุญทัน ดอกไธสง
ศาสตราจารย์ ดร.จำนงค์ อติวัฒน์สิทธิ์
ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี
รองศาสตราจารย์ ดร.ทองหล่อ วงศ์อินทร์
รองศาสตราจารย์อรรถพร ฤทธิเกิด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า)
มหาวิทยาลัยมหิดล
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยปทุมธานี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คณะกรรมการ

จัดทำวารสาร

รองศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูริย์ มาลา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนินทร์ สอนภักดี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรศิริ นาควัชร
อาจารย์ ดร.ดาวราย ลิ้มสายหัว
อาจารย์สุคนธา พุสุพรรณ
อาจารย์ศิวนนท์ นิลพานิชย์

รองศาสตราจารย์ศศิณันท์ เศรษฐวัฒน์บดี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมลาศ เยวะนิจ
อาจารย์ ดร.ฤทัยทิพย์ จันทร์สระแก้ว
อาจารย์สุพรรณิ เรืองสงค์
อาจารย์ณัฐพล สิทธิพรหมณ์
อาจารย์ฤทัย สำเนียงเสนาะ

รองบรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.มนฤดี ช่างฉ่า

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

นายกฤตนันท์ ในจิต

นางสาวศิริลักษณ์ ประเจียด

สำนักงาน

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์ เลขที่ 1 หมู่ 20 ปณจ. ประตุน้ำพระอินทร์ จังหวัดปทุมธานี 13180
โทร 0 2529 3914 ต่อ 12 E-mail: huso_published@vru.ac.th

พิสูจน์อักษร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรศิริ นาควัชร
อาจารย์ศิวนนท์ นิลพานิชย์

นายกฤตนันท์ ในจิต

พิมพ์ที่

ศูนย์เรียนรู้การการผลิตและการจัดการธุรกิจสิ่งพิมพ์ดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์ เลขที่ 1 หมู่ 20 ปณจ. ประตุน้ำพระอินทร์ จังหวัดปทุมธานี 13180
โทร 0 2529 0674

วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ได้รับการรับรองคุณภาพจาก TCI เป็นวารสารกลุ่มที่ 2

กองบรรณาธิการพึงไว้ซึ่งสิทธิในการพิจารณาและตัดสินใจตีพิมพ์สิ่งพิมพ์ลงในวารสาร ทศนะและความเห็นดังปรากฏในบทความต่าง ๆ ภายในวารสารฉบับนี้ เป็นของผู้เขียนแต่ละท่าน กองบรรณาธิการ ไม่มีส่วนรับผิดชอบใด ๆ ผู้ประสงคจะนำบทความหรือสิ่งอื่นใดที่ปรากฏในวารสารฉบับนี้ จักต้องได้รับอนุญาตจากกองบรรณาธิการ และผู้เขียนบทความนั้น ๆ

บทบรรณาธิการ

วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ (Journal of Humanities and Social Sciences Valaya Alongkorn) จัดทำขึ้นเพื่อเป็นสื่อกลางในการร่วมเผยแพร่ผลงานบทความวิจัยและบทความวิชาการ ทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ อีกทั้งเพื่อส่งเสริมความร่วมมือในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้และผลงานทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ หรือสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงประสบการณ์ในการวิจัยระหว่างสถาบัน โดยการดำเนินงานด้านการจัดทำวารสารรับผิดชอบโดย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ รับผิดชอบทั้งบทความภาษาไทย และบทความภาษาอังกฤษ โดยมีกำหนดการออกเผยแพร่ปีละ 2 ฉบับ (ราย 6 เดือน) กำหนดระหว่างเดือนมกราคม - มิถุนายน และกำหนดระหว่างเดือนกรกฎาคม - ธันวาคม ในปี 2565 ถือเป็นความสำเร็จของวารสาร ในโอกาสที่ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย หรือ (TCI) ให้การรับรองคุณภาพอยู่ในกลุ่มวารสารที่ 2 (TCI Journal Classification Tier 2) ทั้งนี้ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2568 ถึงวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2572

ในปีที่ 21 ฉบับที่ 1 ประจำเดือนมกราคม-มิถุนายน พ.ศ. 2569 วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ยังได้รับการรับรองมาตรฐานในฐานข้อมูล TCI กลุ่มที่ 2 ซึ่งกองบรรณาธิการยังมีความมุ่งมั่นในการพัฒนางานเชิงวิชาการเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่อันจะเป็นประโยชน์ต่อสาธารณชนผู้สนใจต่อไป จึงได้มีการกำหนดโครงสร้างการบริหารงาน ตลอดทั้งมาตรฐานในการพิจารณาถ้อยแถลง และได้มีการประกาศจริยธรรมการตีพิมพ์บทความสำหรับกองบรรณาธิการ ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้สนับสนุน เพื่อดำเนินงานภายใต้กรอบและมาตรฐานทางด้านวิชาการในรูปแบบเดียวกัน

ท้ายนี้ขอขอบพระคุณกองบรรณาธิการทุกท่าน ตลอดทั้งผู้ทรงคุณวุฒิ และคณะกรรมการจัดทำวารสาร ที่ให้การสนับสนุนและปฏิบัติหน้าที่ได้อย่างดียิ่ง อีกทั้งหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้อ่านจะได้รับประโยชน์จากวารสารฉบับนี้ และสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ อีกทั้งสามารถนำไปต่อยอดในเชิงวิชาการ เพื่อก่อให้เกิดความก้าวหน้าทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หทัยรัตน์ อ่วมน้อย

บรรณาธิการ

สารบัญ

บทบรรณาธิการ

ก

สารบัญ

ข - ค

บทความวิชาการ

1. แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันผ่านเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน
สทฤณี พุ่มวงษ์ และบุญรัตน์ แผลงศรี 1 - 10
2. พินัยกรรมชีวิต: หนังสือแสดงเจตนาไม่ประสงค์จะรับบริการสาธารณสุข
กับปัญหาในการบังคับใช้ตามกฎหมายไทย
อดัมศักดิ์ จีรกาลกุลเกษม 11 - 20
3. บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ในการวางแผนการท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคล
ในบริบทอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของประเทศไทย
ชนิษฐา ใจเป็ง 21 - 32

บทความวิจัย

4. การให้ความหมายทักษะทางสังคมและแนวทางการจัดกลุ่มประสบการณ์
ของการจัดการศึกษาโดยครอบครัว
พวงศักดิ์ ไทยะแสน แองชาร์การ์ ทับศรีบุรี และปวีณาพัฒน์ วรพันธ์ 33 - 48
5. ความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ของนักศึกษาครู : การวิเคราะห์ความเหมาะสม
ของกรอบสมรรถนะและแนวทางการประเมิน
ศรัณยา ฤกษ์คำ นิตติกร อ่อนโยน และอรสา จรูญธรรม 49 - 60
6. การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพทางจิตมิติของแบบวัดจิตวิญญาณ
ในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพ
ฟ้าใส จารุวงศ์สันติ และรัตติกรณ์ จงวิศาล 61 - 70
7. แรงจูงใจและปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
ศรุตติ อัครเรืองสุข พวงทอง เพชรไทน์ และสุทธิกานต์ ป่อจักรพันธ์ 71 - 84
8. การจัดทำคู่มือกิจกรรมเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอันฐรมีบูชา
ในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชน วัดระเบาะเกตุ โรงเรียนบ้านบุสูง
ตำบลนาดี อำเภอนาดี จังหวัดปราจีนบุรี
ทรงคุณ จันทจร ไพศรีทอง พุทธิธโร วิทวัช สมจาโร วันชัย อธิภทโท วีระ สุนทรโร/โสธร
และสุรัสวดี จันทจร 85 - 98

สารบัญ (ต่อ)

9. การพัฒนาระบบการบริหารความเสี่ยงเชิงรุก ตามกรอบ COSO ERM 2017
สำหรับหน่วยงานสนับสนุนในวิทยาเขตเชียงราย มหาวิทยาลัยพะเยา 85 – 98
สุพจน์ มานะสุข วราภรณ์ ดอนชัย ชัชฎาภา วรโชติวนาไพโร และธิดาวลัยย์ อุ่นกอง
10. การศึกษาและประยุกต์สวดลายเอกลักษณ์มอญเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม
ตำบลบางชะแยง อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 109 – 120
มนสิชา อนุกุล
11. ปัจจัยเสี่ยงของภาวะหมดไฟของครูโรงเรียนในเครือเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ 121 – 130
อำพรพรรณ นกเที่ยง และสุภาวดี ลาภเจริญ
12. อิทธิพลของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อความเป็นประชาธิปไตย 131 – 140
กัมลาศ เยวะนิจ
13. การศึกษาและพัฒนาภาพลักษณ์พืชเศรษฐกิจจังหวัดสุพรรณบุรี
สำหรับการเข้าสู่ตลาดสมัยใหม่ 141 – 158
มานะ เอี่ยมบัว สุขยา เกียรติประจักษ์ พิรดา พงษ์ทอง ธนากร บุญกล้า และยุธยา อยู่เย็น
14. สภาพ ปัญหา และความต้องการในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริม
การอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา 159 – 172
วรรณิสา หนูช่วย
15. แนวทางเพื่อพัฒนากลยุทธ์การบริหารจัดการการแสดงดนตรี
ในกิจการกองดุริยางค์ทหารเรือ ฐานทัพเรือกรุงเทพ 173 – 184
นฤมล โพธิเวส และศักดิ์สิทธิ์ ราชรักษ์
16. การศึกษาการจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA
และการทำงานเชิงระบบ PDCA ที่มีต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลง
ของพนักงานระดับปฏิบัติการเอกชนเจเนอเรชันเอ็กซ์ ในเขตกรุงเทพมหานคร 185 – 196
สุทธินันท์ พรหมสุวรรณ และภพ พุฒิมานรดีกุล
17. INTEGRATING TAM WITH MARKETING INNOVATION:
THE CASE OF CRLAND IN CHINA’S REAL ESTATE SECTOR 197 – 214
Wang Qiu Chanta Jhantasana and Charcrit Sritong
18. THE GREEN CATALYST NEXUS: A COMPOSITE MODEL
FOR DRIVING GREEN LOGISTICS PERFORMANCE IN YANGZHOU’S
MANUFACTURING 215 – 230
Yan Lei Chanta Jhantasana and Onwika Sritong
19. MELODIES OF REMEMBRANCE: MUSIC, MEMORY,
AND QUALITY OF LIFE IN RETIREMENT 231 – 240
Woranad Intarot and Monthien Runghiran

หลักเกณฑ์การส่งบทความ

แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันผ่านเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน

GUIDELINES FOR LEARNING MANAGEMENT USING GAMIFICATION THROUGH VIRTUAL REALITY TECHNOLOGY

สหภูมิ พุ่มวงษ์¹ และบุญรัตน์ แผลงศรี²
Sahapoom Phumwong¹ and Boonrat Plangsorn²

¹ โรงเรียนบางช้างวิทยา

Bangsaaivitthaya School

E-mail: sahapoom@bangsaa.ac.th

² คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Faculty of Education, Kasetsart University

E-mail: boonrat.p@ku.th

Received: November 6, 2025

Revised: April 16, 2026

Accepted: May 17, 2026

บทคัดย่อ

บทความ แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันผ่านเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ผสานแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เข้ากับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจและประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยใช้วิธีการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จำนวน 12 เรื่อง จากแหล่งข้อมูลทางวิชาการทั้งในและต่างประเทศ และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการสังเคราะห์ชี้ให้เห็นว่า การบูรณาการเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนร่วมกับกลไกของเกม เช่น ระบบคะแนน ระดับความสำเร็จ การสะสมรางวัล และการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายในและเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ขณะเดียวกัน เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนยังเอื้อต่อการจำลองสถานการณ์เสมือนจริง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สำรวจ ทดลอง และเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงโดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ บทความนี้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ 2 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงเป้าหมายการเรียนรู้กับองค์ประกอบของเกม และ (2) การใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนเพื่อเสริมแรงจูงใจ ผลการวิเคราะห์ชี้ว่าแนวทางดังกล่าวสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก มีความหมาย และส่งเสริมแรงจูงใจภายในของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ

การจัดการเรียนรู้ เกมมิฟิเคชัน เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน แรงจูงใจในการเรียนรู้

ABSTRACT

The article, “Guidelines for Learning Management Using Gamification Through Virtual Reality Technology,” presents an approach to learning management that integrates gamification concepts with virtual reality (VR) technology to enhance learners’ motivation and learning experiences in the 21st century. This study employed a documentary research method by synthesizing 12 relevant academic sources from both domestic and international publications, and the data were analyzed using content analysis. The findings indicate that the integration of virtual reality technology with game mechanisms, such as points, achievement levels, reward systems, and creative competition, effectively enhances intrinsic motivation and continuous learner engagement. In addition, virtual reality technology facilitates simulated learning environments that allow learners to explore, experiment, and gain direct experiential learning without temporal and spatial constraints. This article proposes two main instructional guidelines: (1) designing learning activities that align learning objectives with game elements, and (2) utilizing virtual reality technology to reinforce learner motivation. The analysis suggests that this approach can create an engaging, meaningful, and motivating learning environment that effectively supports intrinsic motivation among learners.

Keywords

Learning Management, Gamification, Virtual Reality Technology, Learning Motivation

บทนำ

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ได้เปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคของการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล (Digital Transformation: DT) (ศิริพร ปัญญานันท์ และ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2566) โดยมุ่งเน้นการบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เพื่อยกระดับการเข้าถึง การมีส่วนร่วม และการสร้างการเรียนรู้ส่วนบุคคล เพื่อส่งเสริมทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ยังคงเป็นปัญหาสำคัญที่การจัดการเรียนรู้คือการขาดแรงจูงใจของผู้เรียน (สมบูรณ์ ศรีสมาน, 2567) ซึ่งส่งผลกระทบต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ยั่งยืน (ชาญชัย พานิชเจริญ และพิชญา แซ่ตั้ง, 2566)

หนึ่งในแนวทางที่ได้รับความนิยมอย่างมากในการเสริมสร้างแรงจูงใจของผู้เรียน คือ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งหมายถึงการนำองค์ประกอบของเกม เช่น ระบบคะแนน ระดับความสำเร็จ หรือภารกิจท้าทาย มาประยุกต์ใช้ในบริบทการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจภายในของผู้เรียน (นฤมล แสงจันทร์ และสุรียันต์ รักดี, 2565) แนวคิดนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการกำหนดตนเอง (Self-Determination Theory: SDT) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้ที่ยั่งยืนเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้รับการตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐาน 3 ประการ ได้แก่ ความสามารถ (Competence) ความสัมพันธ์ (Relatedness) และความเป็นอิสระ (Autonomy) ซึ่งเป็นพื้นฐานของแรงจูงใจภายในและความเพียรพยายามในการเรียนรู้ (พิมพ์ชนก ศรีสวัสดิ์ และวรพงศ์ ทองสมุทร, 2566) นอกจากนี้ Csikszentmihalyi (1990) ยังเสนอแนวคิดภาวะลื่นไหล (Flow State) ซึ่งเป็นภาวะที่ผู้เรียนเกิดสมาธิ เพลิดเพลิน และมีแรงจูงใจภายในเมื่อเผชิญความท้าทายที่สมดุลกับทักษะของตน (Csikszentmihalyi, 1990) ขณะเดียวกัน Roca and Gagné (2008) ได้ขยายแนวคิดดังกล่าวไปสู่บริบทการเรียนรู้ออนไลน์ โดยชี้ให้เห็นว่าการตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานของผู้เรียนส่งผลต่อความตั้งใจเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในสภาพแวดล้อมดิจิทัล แนวคิดเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความท้าทายอย่าง

เหมาะสมและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง สามารถส่งเสริมแรงจูงใจและการเรียนรู้เชิงลึกได้ (นฤมล แสงจันทร์ และ สุรียนต์ ภัคดี, 2567)

ขณะเดียวกัน เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) ก็ได้กลายเป็นอีกหนึ่งนวัตกรรมสำคัญในด้านการศึกษา (ชาญชัย พานิชเจริญ และ พิษญา แซ่ตั้ง, 2566) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สมจริงและโต้ตอบกับสื่อหรือสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย มีผลตอบสนองกลับจากระบบแบบทันที (อรพรรณ สุขน้อย และ ศุภกิตต์ วงศ์พานิช, 2567) ลักษณะเฉพาะของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสำรวจ ทดลอง และมีส่วนร่วมกับสถานการณ์จำลองได้โดยตรง ทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองที่มีประสิทธิภาพ (อรพรรณ สุขน้อย และ ศุภกิตต์ วงศ์พานิช, 2567) นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมเสมือนจริงยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าสู่สภาวะลื่นไหล (Flow State) ตามแนวคิดของ Csikszentmihalyi ซึ่งเป็นสภาวะที่ผู้เรียนเกิดความจดจ่อ เพลิดเพลิน และมีแรงจูงใจเป็นอย่างมาก ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องภายใต้ระดับความท้าทายที่สอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียน (Csikszentmihalyi, 1990; Roca & Gagné, 2008)”

อย่างไรก็ดี แม้ทั้งแนวคิดเกมมิฟิเคชันและเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน จะมีศักยภาพสูงในการยกระดับการเรียนรู้ แต่การบูรณาการทั้งสองอย่างเข้าด้วยกันยังคงเป็นสิ่งท้าทาย งานวิจัยส่วนใหญ่ยังจำกัดอยู่ในบางสาขาวิชา และยังขาดแนวทางการออกแบบการเรียนรู้ที่เป็นระบบเพื่อจัดการกับภาระทางความรู้ (Cognitive Load) รวมถึงการประเมินผลในระยะยาว นอกจากนี้ยังมีข้อจำกัดด้านต้นทุน เทคโนโลยี และความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลที่อาจส่งผลต่อการเข้าถึงของผู้เรียน (ชาญชัย พานิชเจริญ และ พิษญา แซ่ตั้ง, 2566) การศึกษาในครั้งนี้จึงมุ่งสังเคราะห์องค์ความรู้และเสนอกรอบแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันผ่านสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน เพื่อเสนอแนวทางการบูรณาการเทคโนโลยีกับหลักการเสริมแรงจูงใจของผู้เรียนอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง (อรพรรณ สุขน้อย และ ศุภกิตต์ วงศ์พานิช, 2567)

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) คือเทคโนโลยีที่สร้างสภาพแวดล้อมจำลองเสมือนจริงให้ผู้เรียนสามารถรับรู้ ได้ตอบ และมีส่วนร่วมในสถานการณ์ที่ออกแบบขึ้น ผ่านการใช้แว่นตา VR เซนเซอร์ตรวจจับการเคลื่อนไหว และระบบเสียงรอบทิศทาง (ศิริพร ปัญญานันท์ และ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2566) เป้าหมายหลักของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนในการศึกษา คือ การสร้างประสบการณ์ตรง (Experiential Learning) ให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการกระทำ (Learning by Doing) ในบริบทที่ปลอดภัยและใกล้เคียงของจริงมากที่สุด

การเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงช่วยให้ผู้เรียนสามารถสำรวจ ทดลอง และมีส่วนร่วมกับสถานการณ์จำลองได้โดยตรง (อรพรรณ สุขน้อย และ ศุภกิตต์ วงศ์พานิช, 2567) โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ผู้เรียนสามารถทำผิดพลาด ลองผิดลองถูก และฝึกฝนซ้ำได้โดยไม่มีผลกระทบจริง ซึ่งถือเป็นข้อได้เปรียบที่สำคัญของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนในการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและการพัฒนาทักษะต่าง ๆ อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ

กลไกการเรียนรู้ของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน มีคุณสมบัติเด่นอยู่ 3 ด้าน ได้แก่ การสร้างภาวะการมีส่วนร่วมแบบสมจริง (Immersion) การจำลองสถานการณ์เสมือนจริง (Simulation) และการตอบสนองแบบทันที (Feedback) ซึ่งล้วนมีบทบาทสำคัญต่อการส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (ศิริพร ปัญญานันท์ และ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2566; อรพรรณ สุขน้อย และ ศุภกิตต์ วงศ์พานิช, 2567)

1. การสร้างภาวะการมีส่วนร่วมแบบสมจริง (Immersion) เมื่อผู้เรียนสวมแว่น VR เขาจะรู้สึกเหมือนเกิดความรู้สึกเหมือนอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ถูกออกแบบมาเพื่อการเรียนรู้โดยเฉพาะ ภาพ เสียง และการเคลื่อนไหวรอบตัวช่วยให้ผู้เรียนจดจ่อกับกิจกรรมได้อย่างเต็มที่ ลดสิ่งรบกวนจากภายนอก และทำให้สมาธิอยู่กับเนื้อหามากขึ้น ผู้เรียนบางคนที่ไม่กล้าแสดงออกในห้องเรียนจริงกลับรู้สึกผ่อนคลายและกล้าที่จะสำรวจหรือทดลองใน

สภาพแวดล้อมเสมือนจริงมากกว่า เด็กที่มักเบื่อหน่ายกับบทเรียนแบบเดิมจึงเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

2. การจำลองสถานการณ์เสมือนจริง (Simulation) การเรียนรู้เชิงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือทำจริงในสถานการณ์ที่เสมือนของจริง เช่น การทดลองวิทยาศาสตร์ การสำรวจอวกาศ หรือการจำลองห้องปฏิบัติการ ซึ่งในชีวิตจริงอาจมีข้อจำกัดเรื่องความปลอดภัยหรืออุปกรณ์ การได้ทดลองด้วยตนเองในพื้นที่ที่ไม่มีความเสี่ยง ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ดีกว่าการอ่านหรือดูวิดีโอ ผู้เรียนสามารถลองผิดลองถูกซ้ำกิจกรรมเดิมได้หลายครั้ง จนเกิดความเข้าใจเชิงลึกและมั่นใจในสิ่งที่เรียน

3. การตอบสนองแบบทันที (Feedback) สิ่งที่ทำให้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนแตกต่างจากการเรียนแบบอื่นคือ ระบบสามารถตอบสนองต่อการกระทำของผู้เรียนได้ทันที เช่น หากผู้เรียนเลือกคำตอบผิดพลาดจำลองอาจแสดงผลที่แตกต่างออกไปหรือหากทำถูกต้อง ระบบจะให้สัญญาณตอบรับ อาทิ เสียงชมเชย หรือการปลดล็อกภารกิจถัดไป การได้รับผลสะท้อนแบบเรียลไทม์เช่นนี้ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงเข้าใจเหตุและผลของการกระทำของตนเอง และปรับปรุงการเรียนรู้ได้ทันทีโดยไม่ต้องรอการประเมินจากครู

องค์ประกอบของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน ประกอบด้วยสองส่วนสำคัญ ได้แก่

1. ฮาร์ดแวร์ (Hardware) อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อผู้เรียนเข้าสู่สภาพแวดล้อมเสมือนจริง ทำหน้าที่ส่งผ่านประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น การมองเห็น การได้ยิน และการเคลื่อนไหว เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกวากำลังอยู่ในโลกเสมือนจริงอย่างแท้จริง องค์ประกอบหลักของฮาร์ดแวร์ ได้แก่

1.1 แว่นตาแสดงผลแบบสวมศีรษะ เป็นอุปกรณ์หลักที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเห็นภาพเสมือนสามมิติรอบตัวได้แบบ 360 องศา ภาพที่ปรากฏจะเคลื่อนไหวตามทิศทางการหันศีรษะของผู้ใช้ ช่วยให้เกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมในโลกเสมือนจริงได้อย่างเป็นธรรมชาติ อาทิ แว่น Meta Quest HTC Vive หรือ Pico เป็นต้น

1.2 จอยควบคุม ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือให้ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับวัตถุในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงได้ อาทิ การหยิบ จับ ผลัก หรือกดปุ่ม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและรู้สึกถึงการกระทำของตนเองในโลกเสมือนมากยิ่งขึ้น

1.3 ระบบติดตามการเคลื่อนไหว เป็นระบบที่ใช้ตรวจจับการเคลื่อนไหวของศีรษะ มือ หรือร่างกายของผู้ใช้ เพื่อนำไปแปลงเป็นการเคลื่อนไหวของตัวละคร หรือมุมมองภายในโลกเสมือนจริงแบบเรียลไทม์ ระบบนี้ช่วยให้การเคลื่อนไหวในโลกเสมือนมีความสมจริงและต่อเนื่องมากขึ้น

นอกจากนี้ เทคโนโลยีเสริมอื่น ๆ เช่น ชุดสวมใส่จำลองแรงสั่นสะเทือน หรือ ลู่วิ่งสำหรับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนยังช่วยเพิ่มความรู้สึกสัมผัสทางกายและทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางประสาทสัมผัสได้มากกว่าเดิม อาทิ การรู้สึกแรงกระแทก การสั่น หรือแรงดึงในกิจกรรมที่ออกแบบไว้ เป็นต้น

2. ซอฟต์แวร์ (Software) ส่วนที่ทำหน้าที่สร้างและควบคุมสภาพแวดล้อมเสมือนจริง รวมถึงออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้ใช้ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ทางการศึกษา โปรแกรมเหล่านี้สามารถแบ่งได้เป็นหลายประเภทตามลักษณะการใช้งาน ดังนี้

2.1 ระบบจำลองสถานการณ์ เป็นโปรแกรมที่จำลองเหตุการณ์หรือสภาพแวดล้อมเฉพาะเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง อาทิ โปรแกรมจำลองห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ โปรแกรมฝึกบิน หรือโปรแกรมจำลองกระบวนการแพทย์ เป็นต้น

2.2 บทเรียนเชิงโต้ตอบ เป็นซอฟต์แวร์ที่ออกแบบให้ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับบทเรียนได้โดยตรง อาทิ การเลือกคำตอบ การแก้ปัญหา การสำรวจสิ่งแวดล้อม หรือการทำภารกิจต่าง ๆ ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและการเรียนรู้เชิงลึกมากขึ้น เป็นต้น

2.3 แพลตฟอร์มสร้างโลกเสมือน เป็นระบบที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถสร้างพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันในโลกเสมือนจริง อาทิ โปรแกรม AltspaceVR, Engage หรือ Spatial ซึ่งสามารถใช้จัดการเรียนการสอน การประชุม หรือกิจกรรมกลุ่มได้ในสภาพแวดล้อมเสมือนที่มีการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์แบบเรียลไทม์

องค์ประกอบเหล่านี้ทำงานร่วมกันเพื่อให้ผู้เรียนสามารถรับรู้ได้ทั้งภาพ เสียง และการเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นพื้นฐานของการสร้างประสบการณ์เรียนรู้แบบสมจริง กล่าวได้ว่า เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนเป็นเทคโนโลยีที่เชื่อมโยงระหว่าง การรับรู้และการลงมือปฏิบัติของผู้เรียนในรูปแบบที่มีปฏิสัมพันธ์สูง ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับข้อมูล แต่เป็นผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างแท้จริง สามารถควบคุมการกระทำเรียนรู้จากผลลัพธ์ และพัฒนาองค์ความรู้ของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

ดังนั้น เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนจึงไม่เพียงทำหน้าที่เป็นเครื่องมือช่วยสอน แต่ยังเป็นสื่อกลางของประสบการณ์ที่ช่วยเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้จากการรับสารแบบทางเดียวไปสู่การเรียนรู้เชิงเสมือนจริง ที่มีความน่าสนใจและสร้างแรงจูงใจภายในแก่ผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน นอกจากนี้ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนยังถือเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาการเรียนรู้เชิงดิจิทัลในอนาคต เพราะสามารถเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ อาทิ ปัญญาประดิษฐ์และโลกเสมือนรวม เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและเฉพาะบุคคลมากยิ่งขึ้น

เมื่อพิจารณาในมุมมองของการออกแบบการเรียนรู้ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนยังสามารถทำงานร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันได้อย่างลงตัว โดยใช้กลไกของเกม เช่น คะแนน ภารกิจ และรางวัล มาผสานกับสภาพแวดล้อมเสมือนจริง เพื่อสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นความสนใจ และทำให้การเรียนรู้มีความหมายมากขึ้น การบูรณาการทั้งสองแนวทางนี้จึงถือเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ยุคใหม่ที่ตอบโจทย์ทั้งด้านเทคโนโลยีและจิตวิทยาการศึกษาอย่างแท้จริง

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การนำองค์ประกอบของเกม (Game Elements) เช่น คะแนน (Points), ระดับความสำเร็จ (Levels), ตราสัญลักษณ์ (Badges), และตารางผู้นำ (Leaderboards) มาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Werbach & Hunter, 2012) เป้าหมายของเกมมิฟิเคชันไม่ได้อยู่ที่การเล่นเกมนั้น แต่คือการใช้หลักการของเกมเพื่อทำให้การเรียนรู้มีความท้าทาย สนุก และมีเป้าหมายชัดเจน

ในทางการศึกษา แนวคิดนี้ช่วยเปลี่ยนห้องเรียนให้กลายเป็นพื้นที่แห่งการมีส่วนร่วม โดยผู้เรียนรู้สึกว่าการทำกิจกรรมคือภารกิจ (Mission) ที่ต้องพิชิต และทุกความพยายามล้วนส่งผลต่อความก้าวหน้าของตนเอง ซึ่งเป็นแรงผลักดันสำคัญในการเรียนรู้ระยะยาว

องค์ประกอบหลักของการออกแบบเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 3 ด้านสำคัญ ได้แก่ กลไกเกม (Game Mechanics) พลวัตของเกม (Game Dynamics) และสุนทรียศาสตร์ของเกม (Game Aesthetics) ซึ่งมีบทบาทต่อการสร้างแรงจูงใจและประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (Werbach & Hunter, 2012)

1. กลไกเกม (Game Mechanics) กลไกเกมคือชุดของเครื่องมือหรือกติกาที่ใช้ในการกระตุ้นพฤติกรรมของผู้เรียนให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง กลไกเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนเห็นความก้าวหน้าของตนเองในรูปแบบที่เป็นรูปธรรม และรู้สึกถึงความพยายามของตนได้รับการยอมรับ ตัวอย่างกลไกที่นิยมใช้ได้แก่

1.1 คะแนน (Points) ใช้เป็นตัวชี้วัดความสำเร็จหรือความก้าวหน้าของผู้เรียนในแต่ละกิจกรรม อาทิ การได้คะแนนจากการตอบคำถาม การทำภารกิจสำเร็จ หรือการช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีม คะแนนจะทำให้ผู้เรียนรู้สึกภาคภูมิใจในความสำเร็จของตนเองและเกิดแรงผลักดันให้พัฒนาอย่างต่อเนื่อง เป็นต้น

1.2 ตราสัญลักษณ์ (Badges) เป็นสัญลักษณ์แห่งความสำเร็จที่ผู้เรียนได้รับเมื่อทำภารกิจสำเร็จ ในบางด้าน เช่น ตราสัญลักษณ์นักสำรวจข้อมูล ตราสัญลักษณ์ผู้สร้างนวัตกรรม หรือตราสัญลักษณ์นักคิดเชิงตรรกะ ตราสัญลักษณ์เหล่านี้ช่วยสร้างแรงจูงใจทางจิตใจ เพราะทำให้ผู้เรียนรู้สึกถึงความสามารถของตนได้รับการยอมรับและเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน

1.3 ตารางผู้นำ (Leaderboard) เป็นระบบจัดอันดับที่แสดงรายชื่อผู้เรียนตามคะแนนหรือความสำเร็จที่ได้รับ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการแข่งขันเชิงบวก การเห็นชื่อของตนเองอยู่ในลำดับต้น ๆ จะสร้างความ

ภาคภูมิใจ ขณะเดียวกันผู้ที่อยู่อันดับต่ำกว่าจะเกิดแรงจูงใจในการพัฒนาเพื่อก้าวขึ้นมาเป็นผู้นำในรอบถัดไป อาทิ การจัดอันดับคะแนนรวมประจำสัปดาห์ หรือรางวัลผู้เรียนยอดเยี่ยมประจำบทเรียน เป็นต้น

2. พลวัตของเกม (Game Dynamics) พลวัตของเกมหมายถึงรูปแบบการตอบสนองและแรงจูงใจภายในที่เกิดขึ้นจากการใช้กลไกเกมในสถานการณ์จริง เป็นส่วนที่สะท้อนพฤติกรรมและอารมณ์ของผู้เรียน ที่แสดงออกต่อระบบเกม ตัวอย่างของพลวัตในเกมที่มีผลต่อการเรียนรู้ ได้แก่

2.1 ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) เมื่อผู้เรียนพบสิ่งใหม่ ๆ หรือได้รับการฝึกที่ทำทาย จะเกิดความสนใจอยากรู้อยากเรียนรู้อีกมากขึ้น

2.2 การแข่งขัน (Competition) การแข่งขันสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนพยายามพัฒนาตนเอง เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีกว่าเดิม

2.3 ความร่วมมือ (Collaboration) ในบางสถานการณ์ การทำงานเป็นทีมจะช่วยเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม รู้จักแบ่งปัน และเรียนรู้จากเพื่อนร่วมทีม

3. สุนทรียศาสตร์ของเกม (Game Aesthetics) สุนทรียศาสตร์ของเกมคือการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีความสนุก เพลิดเพลิน และดึงดูดใจผู้เรียน เป็นส่วนที่เชื่อมโยงด้านอารมณ์ ความรู้สึก และบรรยากาศในระหว่างการเรียนรู้ ตัวอย่างแนวทางการออกแบบ ได้แก่

3.1 ฉีม (Theme) การกำหนดธีมช่วยสร้างบรรยากาศของบทเรียนให้มีเรื่องราวที่น่าสนใจ อาทิ บทเรียนที่ออกแบบให้เหมือนการผจญภัยในโลกดิจิทัล หรือการฝึกทักษะการคิดในห้องทดลองลับ เป็นต้น

3.2 เรื่องราว (Storyline) การนำเสนอเนื้อหาผ่านเรื่องราวช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกเชื่อมโยงกับกิจกรรม และเข้าใจบริบทของภารกิจได้ดียิ่งขึ้น

3.3 บทบาท (Role Play) การให้ผู้เรียนสวมบทบาท เช่น นักสำรวจ นักออกแบบ หรือ โปรแกรมเมอร์ฝึกหัด ช่วยกระตุ้นให้เกิดจินตนาการ ความรู้สึกเป็นเจ้าของภารกิจ และแรงจูงใจในการทำกิจกรรมจนสำเร็จ

เมื่อองค์ประกอบทั้งสามส่วนนี้ทำงานร่วมกัน ผู้เรียนจะเกิดความรู้สึกมีสมาธิ จดจ่อกับการเรียนรู้ จนลืมความยากของเนื้อหา และมีแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน คือการเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้จากการสอนเพื่อสอบไปสู่การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่สนุกและมีแรงจูงใจภายใน เมื่อผู้เรียนรู้สึกว่าการแต่ละกิจกรรมคือความท้าทายที่มีความหมาย และทุกความสำเร็จคือผลจากความพยายามของตนเอง การเรียนรู้จึงกลายเป็นประสบการณ์ที่สนุกและมีแรงจูงใจ

แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันผ่านสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน

การบูรณาการแนวคิดเกมมิฟิเคชันเข้ากับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน เป็นแนวทางที่มุ่งยกระดับประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีความสมจริงและกระตุ้นแรงจูงใจภายในของผู้เรียน โดยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนทำหน้าที่เป็น สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริง ที่ผู้เรียนสามารถโต้ตอบ สำรวจ และฝึกฝนได้อย่างอิสระ ขณะที่กลไกของเกมมิฟิเคชัน เช่น คะแนน, ภารกิจ, ระดับความสำเร็จ, และตราสัญลักษณ์ เป็นต้น ทำหน้าที่เป็นระบบขับเคลื่อนแรงจูงใจ (Motivational Engine) (Werbach & Hunter, 2012)

การออกแบบการเรียนรู้แบบ Gami-VR

1. กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้และพฤติกรรมที่ต้องการส่งเสริม ครูต้องระบุอย่างชัดเจนว่าผู้เรียนควรพัฒนาอะไร เช่น ทักษะการแก้ปัญหา การคิดเชิงระบบ หรือการทำงานร่วมกัน ซึ่งในบทเรียนวิทยาศาสตร์ ครูอาจตั้งเป้าให้ผู้เรียนเข้าใจขั้นตอนการทดลอง จึงออกแบบภารกิจในโลกเสมือนให้ผู้เรียนต้องวางแผน ทดลอง และบันทึกผลเหมือนอยู่ในห้องแล็บจริง การตั้งเป้าที่ชัดเจนช่วยให้กิจกรรมเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน ทิศทางและวัดผลได้จริง

2. ออกแบบกิจกรรมเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน ที่ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติ กิจกรรมควรให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวสำรวจ และทดลองด้วยตนเอง อาทิ บทเรียนประวัติศาสตร์อาจให้ผู้เรียนสวมบทบาทนักสำรวจ

ย้อนเวลาไปยังยุคสุโขทัยเพื่อค้นหาเบาะแสทางโบราณคดี หรือในบทเรียนคอมพิวเตอร์อาจให้ผู้เรียนเข้าไปสร้างวงจรไฟฟ้าในห้องทดลองเสมือนจริง การเรียนรู้ลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึกผ่านประสบการณ์ตรง ไม่ใช่เพียงการอ่านหรือฟัง

3. ฟังกลไกเกมมิฟิเคชันในสภาพแวดล้อมของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนจริง เมื่อผู้เรียนทำภารกิจแต่ละขั้นสำเร็จ ระบบจะให้รางวัล เช่น ตราสัญลักษณ์หรือคะแนน และปรับระดับความยากโดยอัตโนมัติตามความสามารถของผู้เรียน อาทิ ถ้าผู้เรียนทำภารกิจพื้นฐานได้เร็ว ระบบจะปลดล็อกภารกิจที่ซับซ้อนขึ้นพร้อมคำแนะนำหรือ feedback แบบเรียลไทม์ เช่น เสียงชมเชยหรือคำใบ้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนพยายามต่อไป กลไกนี้ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการกระทำมีผลตอบรับที่ชัดเจน และทุกความพยายามมีคุณค่าเป็นต้น

4. สะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) เมื่อจบกิจกรรม ระบบของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนจะบันทึกข้อมูลการกระทำของผู้เรียนไว้ เช่น ระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละภารกิจ จำนวนครั้งที่ทำผิด และวิธีการแก้ปัญหา ข้อมูลเหล่านี้ช่วยให้ครูสามารถวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ของแต่ละคน พร้อมให้คำแนะนำเฉพาะบุคคล ผู้เรียนเองก็สามารถกลับมาทบทวนเส้นทางการเรียนรู้ของตนได้ เพื่อปรับปรุงและตั้งเป้าหมายใหม่ในรอบถัดไป (สุธิศา ปรีดาร์ตน์, 2566)

ผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ผู้เรียนจะมีแรงจูงใจสูงขึ้น มีความสนใจต่อเนื่องอย่างต่อเนื่อง และเกิดการเรียนรู้เชิงลึก (มัทยาห์ เทวฤทธิ์ และคณะ, 2567) นอกจากนี้ยังช่วยลดภาระทางปัญญาที่ไม่จำเป็น (Extraneous Cognitive Load) เพราะผู้เรียนเข้าใจผ่านประสบการณ์ตรงแทนการอ่านหรือจดจำเนื้อหานามธรรม (สุนทร และวรรณ, 2566)

ในอนาคตจะก้าวไปสู่การเรียนรู้แบบอัจฉริยะและปรับตัวได้ (Adaptive and Intelligent Learning Environments) ที่ผสมผสานเทคโนโลยี AI และ Learning Analytics เข้ามาวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนแบบทันที ระบบจะสามารถปรับความยากของภารกิจให้เหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคนโดยอัตโนมัติ และเสนอเส้นทางการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (ศิริพร ปัญญานันท์ และ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2566)

ในระดับนโยบาย การพัฒนา Gami-VR จะมีบทบาทสำคัญในการสร้างห้องเรียนเสมือน (Virtual Classrooms) และโลกการศึกษาแบบเมตาเวิร์ส (Metaverse Education) ที่ผู้เรียนจากทั่วโลกสามารถเชื่อมต่อและเรียนรู้ร่วมกันได้โดยไร้ข้อจำกัดทางเวลาและสถานที่ (ชาญชัย พานิชเจริญ และ พิษญา แซ่ตั้ง, 2566) ทั้งนี้การลงทุนในเทคโนโลยีดังกล่าวต้องดำเนินควบคู่ไปกับการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของครูผู้สอน เพื่อให้สามารถออกแบบและใช้สื่อ VR-Gamification

สรุป

แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันผ่านเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน มุ่งส่งเสริมแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เข้ากับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจภายในและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยใช้การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนในกระบวนการสอน และการออกแบบกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า การผสมผสานกลไกของเกม เช่น ระบบคะแนน ระดับความสำเร็จ การให้รางวัล และการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ กับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริงของ VR สามารถกระตุ้นแรงจูงใจภายในของผู้เรียน ส่งเสริมความมีส่วนร่วม และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก ในขณะเดียวกัน VR ยังช่วยจำลองสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและไร้ข้อจำกัดของเวลาและสถานที่

แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่นำเสนอประกอบด้วย 2 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ (1) การออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงเป้าหมายการเรียนรู้กับองค์ประกอบของเกม และ (2) การใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนเพื่อเสริมแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน แนวทางดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจอย่างต่อเนื่อง มีแรงจูงใจภายใน และพัฒนาองค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน นอกจากนี้ การบูรณาการแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนยังเป็นแนวทางที่สามารถต่อยอดสู่การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบอัจฉริยะและยืดหยุ่นในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มของการศึกษายุคดิจิทัลที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางอย่างแท้จริง ทั้งนี้งานวิจัยในอนาคตควรศึกษาการประยุกต์ใช้แนวคิดดังกล่าวในบริบทที่หลากหลาย รวมถึงการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ในระยะยาว เพื่อให้ได้ข้อค้นพบที่สามารถนำไปใช้พัฒนาการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- ชาญชัย พานิชเจริญ และ พิษญา แซ่ตั้ง. (2566). การใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 24(2), 45–62.
- นฤมล แสงจันทร์ และ สุริยันต์ ภักดี. (2567). การประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 26(1), 72–88.
- พิมพ์ชนก ศรีสวัสดิ์ และ วรพงศ์ ทองสมุทร. (2566). การประยุกต์ใช้ทฤษฎีแรงจูงใจภายในในการเรียนรู้ยุคดิจิทัล. *วารสารเศรษฐศาสตร์ปริทัศน์*, 40(2), 201–218.
- มัทยาห์ มาตยาคันธา, เทวฤทธิ์ เฉวานาคริตต์सानะกุล และ เจสัน ลอเรนโซ่ ซานโตส. (2567). การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการอ่านของนักศึกษาไทย. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 17(1), 121–239.
- ศิริพร ปัญญานันท์ และ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2566). แนวโน้มการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับวัตกรรมการเรียนรู้ในประเทศไทย. *วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 14(1), 101–118.
- สมบูรณ์ ศรีสมาน. (2567). การเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัลในสถานศึกษาไทย: แนวทางการบริหารจัดการเพื่อการเรียนรู้ยุคใหม่. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 25(2), 33–48.
- สุธิศา ปรีดาร์ตน์. (2566). การใช้สื่อเสมือนจริงร่วมกับการสะท้อนผลแบบเรียลไทม์ในการพัฒนาทักษะผู้เรียน. *วารสารเทคโนโลยีและการศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 14(1), 66–82.
- สุนทร แสงวิเชียร และ วรณา บุญจิต. (2566). การออกแบบสื่อเสมือนจริงเพื่อลดภาระทางปัญญาของผู้เรียน. *วารสารนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา*, 3(2), 87–101.
- อรพรรณ สุขน้อย และ ศุภกิตต์ วงศ์พานิช. (2567). การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในศตวรรษที่ 21. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 26(3), 15–32.

ภาษาอังกฤษ

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Matyakhan, T., Chaowanakritsanakul, T., & Santos, J. A. L. (2024). Implementing gamification to enhance reading engagement and reading comprehension of Thai EFL university students. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 17(1), 121–239.
- Roca, J. C., & Gagné, M. (2008). *Understanding e-learning continuance intention in the workplace: A self-determination theory perspective*. *Computers in Human Behavior*, 24, 1585–1604. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2007.06.001>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

พินัยกรรมชีวิต: หนังสือแสดงเจตนาไม่ประสงค์จะรับบริการสาธารณสุข
กับปัญหาในการบังคับใช้ตามกฎหมายไทย

LIVING WILL: ADVANCE HEALTHCARE DIRECTIVE AND
CHALLENGES IN ENFORCEMENT UNDER THAI LAW

อุดมศักดิ์ จิรกาลกุลเกษม^{*}
Udomsak Jiragarnkulgasame^{*}

¹ สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา
LAW, University of Phayao
E-mail 64035604@up.ac.th

Received: January 27, 2026

Revised: April 27, 2026

Accepted: May 17, 2026

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหลักการพื้นฐานและสภาพบังคับใช้ของหนังสือแสดงเจตนาไม่ประสงค์จะรับบริการสาธารณสุข (Living Will) ตามมาตรา 12 แห่งพระราชบัญญัติสุขภาพแห่งชาติ พ.ศ. 2550 โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ปัญหาในทางปฏิบัติ และเปรียบเทียบกับพระราชบัญญัติการตัดสินใจด้วยตนเองของผู้ป่วย (Patient Self-Determination Act: PSDA) ค.ศ. 1990 ของประเทศสหรัฐอเมริกา

ผลการศึกษาพบว่า แม้กฎหมายไทยจะมีเจตนารมณ์เปลี่ยนผ่านจากหลักอำนาจตัดสินใจโดยแพทย์ (Paternalism) สู่หลักการตัดสินใจด้วยตนเอง (Self-determination) เพื่อคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ แต่ในทางปฏิบัติยังเผชิญปัญหาทางกฎหมาย (Legal Challenges) หลายประการ ได้แก่ ความไม่ชัดเจนของนิยาม "วาระสุดท้าย" ที่อาจนำไปสู่การรักษาแบบป้องกันตัว (Defensive Medicine) ปัญหาความขัดแย้งระหว่างเจตนาผู้ป่วยกับญาติ และข้อจำกัดด้านการเข้าถึงเอกสารในภาวะฉุกเฉิน และเมื่อศึกษาเปรียบเทียบกับสหรัฐอเมริกา พบความแตกต่างเชิงโครงสร้างที่สำคัญ กล่าวคือ กฎหมายสหรัฐอเมริกา ใช้มาตรการเชิงรุก โดยกำหนด "หน้าที่" ให้สถานพยาบาลต้องสอบถามและบันทึกข้อมูลลงเวชระเบียน มีระบบผู้แทนตัดสินใจทางสุขภาพ (Health Care Proxy) และมีสภาพบังคับผ่านงบประมาณ ในขณะที่กฎหมายไทยมีลักษณะตั้งรับ ขาดฐานข้อมูลเชื่อมโยง และไม่มียกเว้นโทษสำหรับสถานพยาบาลที่ไม่รองรับระบบ

บทความนี้จึงเสนอแนะแนวทางแก้ไข 4 ประการ เพื่อให้สิทธิในการตายอย่างมีศักดิ์ศรี เกิดขึ้นจริง คือ การกำหนดมาตรฐานกลางในการปฏิบัติ ที่มีสภาพบังคับชัดเจน การพัฒนาระบบฐานข้อมูลหนังสือแสดงเจตนาไม่ประสงค์จะรับบริการสาธารณสุขแห่งชาติที่แพทย์เข้าถึงได้ทันที การบัญญัติกฎหมายกำหนดหน้าที่ให้หน่วยงานรัฐต้องสร้างความเข้าใจแก่ประชาชน และ สุดท้าย การสร้างความตระหนักรู้ร่วมกันของสังคม เพื่อลดช่องว่างระหว่างเจตนารมณ์ของกฎหมายกับการปฏิบัติจริง

คำสำคัญ

พินัยกรรมชีวิต ผู้ป่วยระยะสุดท้าย การแสดงเจตนาล่วงหน้า

ABSTRACT

This article aims to examine the fundamental principles and enforcement status of the Living Will under Section 12 of the National Health Act B.E. 2550 (2007). It focuses on analyzing practical challenges and comparing them with the Patient Self-Determination Act (PSDA) of 1990 of the United States.

The findings indicate that although the Thai law intends to transition from medical paternalism to the principle of self-determination to protect human dignity, it continues to face several practical legal challenges. These include the ambiguity of the definition of the “terminal stage,” which may lead to defensive medicine; conflicts between the patient’s intent and their relatives’ wishes; and limitations regarding document accessibility in emergency situations. Furthermore, a comparative study with the United States reveals significant structural differences. The US law employs proactive measures by mandating healthcare facilities to inquire about and record advance directives in medical records, establishing a Health Care Proxy system, and enforcing compliance through budgetary conditions. In contrast, Thai law remains passive, lacking a linked database system and penalties for non-compliant healthcare facilities.

Consequently, this article proposes four recommendations to realize the right to die with dignity: establishing enforceable central practice standards; developing a national Living Will database accessible to physicians immediately; enacting laws that mandate state agencies to educate the public; and fostering societal awareness to bridge the gap between legal intent and actual practice.

Keywords

Living Will, Terminally Ill Patient, Advance Directive

บทนำ

ด้วยเทคโนโลยีทางการแพทย์ในยุคปัจจุบันที่ทำให้การยืดชีวิตของมนุษย์นั้นมีขีดความสามารถที่สูงมาก บุคคลหนึ่งในช่วงวาระสุดท้ายของชีวิตอาจจะถูกยืดชีวิตออกไปอย่างยาวนาน เครื่องมือทางการแพทย์ทั้งหลาย ยาปฏิชีวนะที่ได้รับการพัฒนาตลอด ก็สามารถยืดความตายและลมหายใจสุดท้ายของผู้ป่วยระยะสุดท้ายออกไป แม้สภาพร่างกายและจิตใจของผู้ป่วยนั้นจะไม่ได้ใกล้เคียงกับคำว่ามีคุณภาพชีวิตที่ดี ปรากฏการณ์และการกระทำเหล่านี้ก่อให้เกิดคำถามทางจริยธรรม และกฎหมาย ว่า มนุษย์นั้นมีสิทธิที่จะปฏิเสธการรักษาที่เป็นไปเพื่อการยืดชีวิตหรือไม่ กฎหมายควรถูกบัญญัติเพื่อให้เกิดการคุ้มครองสิทธิดังกล่าวหรือไม่เพียงใด

ตามรัฐธรรมนูญของประเทศไทยนั้นได้ให้หลักการไว้ว่า ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์นั้น ย่อมได้รับความคุ้มครองตามมาตรา 4 ดังนี้แล้วในประเทศไทย พระราชบัญญัติสุขภาพแห่งชาติ พ.ศ. 2550 มาตรา 12 จึงได้บัญญัติรับรองสิทธิในการทำหนังสือแสดงเจตนาไม่ประสงค์จะรับบริการสาธารณสุข (Advance Directive) หรือที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า "พินัยกรรมชีวิต" (Living Will) ซึ่งบทบัญญัตินี้ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของวงการแพทย์ และกฎหมายไทย โดยเปลี่ยนวิธีการการดูแลผู้ป่วย จากการที่แพทย์เป็นผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุด (Paternalism) มาสู่การเคารพสิทธิในการกำหนดเจตนาตนเองของผู้ป่วย (Self-determination) เพื่อที่จะคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ดังที่บัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญ

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าจะมีกฎหมายบัญญัติไว้ตั้งแต่เมื่อ 19 ปีที่แล้ว แต่ในทางปฏิบัติยังพบอุปสรรคและปัญหาทางกฎหมาย (Legal Challenges) หรือการบังคับใช้กฎหมายหลายประการ ยกตัวอย่างเช่น การตีความ นิยามศัพท์ที่ไม่ชัดเจน ขอบเขตความรับผิดชอบของบุคลากรทางการแพทย์ ปัญหาความขัดแย้งระหว่างเจตนารมณ์ของผู้ป่วยกับความต้องการของญาติ บทความนี้จึงศึกษาและอธิบายหลักการของพินัยกรรมชีวิตภายใต้บริบทกฎหมายของประเทศไทย และชี้ให้เห็นถึงความท้าทายที่ยังมีปัญหาลือ

เนื้อหา

1. หลักการพื้นฐานและกรอบแนวคิดทางกฎหมาย

คำว่าพินัยกรรมชีวิตนั้น มีนิยามคือ เป็นเอกสารทางกฎหมายที่ระบุการแสดงเจตนาล่วงหน้าที่ไม่ประสงค์จะรับการบริการสาธารณสุข ซึ่งมีความหมายที่แตกต่างกับพินัยกรรมในประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ตามมาตรา 1646 กล่าวคือ นิติกรรมซึ่งบุคคลแสดงเจตนาในเรื่องทรัพย์สินของตนหรือการต่าง ๆ กรณีที่เพื่อเสียชีวิต ซึ่งเกิดผลบังคับได้ตามกฎหมายเมื่อตาย ส่วนพินัยกรรมชีวิตนั้นกระทำก่อนเสียชีวิต และมีผลก่อนเสียชีวิต และไม่ตัดสิทธิของตนเองในการเข้ารับการดูแลแบบประคับประคองในช่วงวาระสุดท้าย เพื่อการจากไปอย่างสงบ แต่อย่างไรก็ตามคำว่าพินัยกรรมชีวิตนั้นถูกใช้อย่างแพร่หลาย เมื่อบุคคลต้องการแสดงเจตนาไม่ประสงค์จะรับการรักษายื้อความตายในวาระสุดท้าย ตามมาตรา 12 แห่ง พ.ร.บ.สุขภาพแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ฉะนั้นแล้ว คำว่าพินัยกรรมชีวิตจึงหมายถึงการแสดงเจตนาประสงค์จะไม่รับบริการทางสาธารณสุข ตาม มาตรา 12 แห่ง พ.ร.บ.สุขภาพแห่งชาติ พ.ศ. 2550

นับแต่เดิมนั้น หลักการสำคัญที่รองรับเรื่องพินัยกรรมชีวิต คือ "หลักการความเป็นอิสระเกี่ยวกับตนเอง" (Autonomy) ซึ่งเป็นหลักจริยธรรมทางการแพทย์สากลแบบดั้งเดิม โดยมีรากศัพท์มาจากภาษากรีกคือ "autos" (ตนเอง) และ "nomos" (กฎหมาย) โดยพื้นฐานแล้วหมายถึง สิทธิของบุคคลในการตัดสินใจเกี่ยวกับชีวิตของตน โดยอาศัยค่านิยม ความเชื่อ และความพึงพอใจของบุคคลนั้นเป็นที่ตั้ง (Tulloch et al., 2026)

โดยในทางจริยธรรมการแพทย์สมัยก่อนนั้น หลักความเป็นอิสระ ได้รับการยอมรับว่าเป็นหลักการที่สำคัญ ที่ประกันว่าผู้ป่วยมีสิทธิในการเลือกแนวทางการรักษาพยาบาลโดยปราศจากการแทรกแซง อย่างไรก็ตาม การนำหลักความเป็นอิสระมาปรับใช้ในระบบของการดูแลแบบประคับประคองได้เผยให้เห็นถึงปัญหายา่งมีนัยสำคัญ ซึ่งกรอบแนวคิดแบบดั้งเดิมที่มุ่งเน้นในการคุ้มครองสิทธิของผู้ป่วยในเพียงประเด็นความอิสระอาจไม่สามารถให้ความคุ้มครองผู้ป่วยได้ครอบคลุม (Gómez-Vírseda et al., 2020)

ยกตัวอย่างเช่น ผู้ป่วยระยะท้ายมักประสบกับภาวะความเสื่อมถอยทางร่างกาย สติสัมปชัญญะ ปังจยเหล่านี้อ้วนทำให้การใช้สิทธิในการตัดสินใจอย่างอิสระมีความซับซ้อนยิ่งและยากลำบากขึ้น กล่าวคือ ทำให้เกิดคำถามขึ้นว่า จริงอยู่ว่าผู้ป่วยมีสิทธิในการกำหนดชีวิตตนเอง แต่ความสามารถของตนมีเพียงพอในการตัดสินใจหรือไม่ ความเป็นจริงดังกล่าวจึงได้มีการเรียกร้องให้มีแนวทางทางทฤษฎีเกี่ยวกับหลักความเป็นอิสระที่มีความละเอียดอ่อนและนุ่มลึกกว่าเดิมในระบบเหล่านี้ (Rechenmacher, 2025)

ดังนั้นแล้ว จึงมีนักวิชาการ เสนอแนวคิด หลักการใหม่ ที่ว่าด้วย "การกำหนดเจตจำนงตนเอง" (Self-determination) ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีความคล้ายจากหลักความเป็นอิสระเกี่ยวกับตนเอง แต่ก็มีแตกต่างเข้ามาเล็กน้อย กล่าวคือ แนวคิดนี้ มีการเพิ่มการพิจารณาในเรื่องความสามารถของบุคคลและสภาพแวดล้อมความสัมพันธ์เกี่ยวข้องของผู้ป่วยและคนใกล้ชิด เข้าไปด้วย สรุปได้ว่าแนวคิดนี้ เสนอว่าการตอบสนองความต้องการพื้นฐานทางจิตใจ 3 ประการ ได้แก่ ความเป็นอิสระ (Autonomy), ความสามารถ (Competence), และความเกี่ยวข้องกับผู้อื่น (Relatedness) เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการมีสุขภาวะที่พร้อมอย่างมากพอ ในการแสดงเจตนาทำพินัยกรรมชีวิต (Tulloch et al., 2026)

ฉะนั้น หลักความเป็นอิสระ (Autonomy) ซึ่งมุ่งเน้นเฉพาะสิทธิในการตัดสินใจ จึงมีความละเอียดไม่ลึกซึ้งเท่า หลักการกำหนดเจตจำนงตนเอง (Self-determination) ซึ่งจะครอบคลุมมิติที่กว้างขวางกว่า ซึ่งต่อมาการพัฒนาจากหลักการกำหนดเจตจำนงตนเองนี้ นำไปสู่เกณฑ์การตัดสินใจทำพินัยกรรมชีวิตซึ่งจะสมบูรณ์ได้ควรจะต้องมีองค์ประกอบ 3 ประการ (Etchells et al., 1996) คือ

1. ความสามารถของผู้ป่วย (Capacity) หมายถึง ผู้ป่วยต้องมีสติสัมปชัญญะสมบูรณ์ย่อมมีสิทธิเลือกที่จะรับหรือไม่รับการรักษาใด ๆ ก็ได้ตามความประสงค์ของตน

2. ผู้ป่วยได้รับข้อมูลครบถ้วน (Discloser) หมายถึง ผู้ป่วยนั้นได้รับการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอที่จะทำให้เกิดตัดสินใจได้

3. ผู้ป่วยกระทำลงด้วยใจสมัคร (Voluntariness) หมายถึง ผู้ป่วยนั้นตัดสินใจโดยปราศจากการแทรกแซง เช่น การถูกข่มขู่ ถูกบังคับ เป็นต้น

ประเด็นถัดมาคือตามภายใต้บริบทของกฎหมายไทย ต้องทำความเข้าใจให้ชัดเจนว่าการทำพินัยกรรมชีวิตและการให้ผู้ป่วยเข้ารับการบริการแบบประคับประคองในประเทศไทย ไม่ใช่เรื่องการการุณยฆาต (Euthanasia)

ซึ่งการการุณยฆาตไม่ว่าจะเป็นแบบ การุณยฆาตเชิงรุก (Active Euthanasia) เช่น การฉีดยาให้ตาย หรือ การุณยฆาตเชิงรับ (Passive Euthanasia) เช่น แพทย์งดเว้นการรักษา เพื่อมุ่งหมายให้ตายโดยตรงในผู้ป่วยรายที่ยังรักษาได้ ยังคงเป็นความผิดตามประมวลกฎหมายอาญาฐานฆ่าผู้อื่น แต่พินัยกรรมชีวิต ตามมาตรา 12 แห่งพระราชบัญญัติ สุขภาพแห่งชาติ พ.ศ. 2550 คือ การปฏิเสธการรักษาที่เป็นไปเพียงเพื่อยื้อการตายในวาระสุดท้ายเพื่อให้ผู้ป่วยจากไปตามธรรมชาติ (Natural Death) บุคลากรทางการแพทย์ที่ปฏิบัติตามการแสดงเจตนาดังกล่าวเป็นการใช้สิทธิตามกฎหมาย ไม่ใช่อาชญากรรม

2. บทบัญญัติของกฎหมายไทย

ความในมาตรา 12 แห่งพระราชบัญญัติ สุขภาพแห่งชาติ พ.ศ. 2550 บัญญัติว่า "บุคคลมีสิทธิทำหนังสือแสดงเจตนาไม่ประสงค์จะรับบริการสาธารณสุขที่เป็นไปเพียงเพื่อยืดการตายในวาระสุดท้ายของชีวิตตน หรือเพื่อยุติการทรมานจากการเจ็บป่วยได้"

ดังนั้นแล้ว ความหมายคือกฎหมายกำหนดองค์ประกอบสำคัญไว้ 2 กรณีที่สามารถใช้สิทธินี้ได้ คือ

1. วาระสุดท้ายของชีวิต (Terminal Stage) หมายความว่า ภาวะของผู้ทำหนังสือแสดงเจตนาอันเกิดจากการบาดเจ็บ หรือโรคที่ไม่อาจรักษาให้หายได้ และผู้ประกอบวิชาชีพเวชกรรมผู้รับผิดชอบการรักษาได้วินิจฉัยจากการพยากรณ์โรคตามมาตรฐานทางการแพทย์ว่า ภาวะนั้น นำ ไปสู่การตายอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ในระยะเวลาอันใกล้จะถึง และให้หมายความรวมถึงภาวะที่มีการสูญเสียหน้าที่อย่างถาวรของเปลือกสมองใหญ่ที่ทำให้ขาดความสามารถในการรับรู้ และติดต่อสื่อสารอย่างถาวร โดยปราศจากพฤติกรรมการตอบสนองใด ๆ ที่แสดงถึงการรับรู้ได้ จะมีเพียงปฏิกิริยาสนองตอบอัตโนมัติเท่านั้น ("กฎกระทรวงสาธารณสุข กำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการดำเนินการตามหนังสือแสดงเจตนาไม่ประสงค์จะรับบริการสาธารณสุขที่เป็นไปเพียงเพื่อยืดการตายในวาระสุดท้ายของชีวิต หรือเพื่อยุติการทรมานจากการเจ็บป่วย", 2553) ซึ่งจะสังเกตได้ว่าตามข้อความดังกล่าวไม่ได้ระบุว่าต้องมีความทรมาน หรือ คุณภาพชีวิตที่ไม่ดีก่อน เพียงแค่ภาวะการบาดเจ็บหรือโรคที่ตนเองเป็นอยู่นั้นอยู่ในสภาวะที่ไม่อาจจะรักษาให้หายขาดได้ และภาวะการบาดเจ็บหรือโรคนั้นกำลังทำให้ผู้ป่วยเสียชีวิตลง

โดยกฎหมายได้วางกรอบไว้เท่านั้นถึงความหมายของคำว่า วาระสุดท้ายของชีวิต ส่วนผู้ที่จะเป็นผู้ชี้ขาดว่าชีวิตของผู้บาดเจ็บหรือมีโรคอยู่ในเงื่อนไขตามความหมายของวาระสุดท้ายของชีวิตหรือไม่ คือแพทย์เจ้าของไข้(แสวง บุญเฉลิมวิภาศ, 2554)

2. การทรมานจากการเจ็บป่วย เรื่องนี้กฎกระทรวงดังกล่าว ก็ได้ให้คำนิยามไว้เช่นกันว่า การทรมานจากการเจ็บป่วย หมายถึง ความทุกข์ทรมานทางกายหรือทางจิตใจของผู้ทำหนังสือแสดงเจตนาอันเกิดจากการบาดเจ็บ หรือจากโรคที่ไม่อาจรักษาให้หายได้

นอกจากนี้ ตามความในวรรคสาม ของมาตรา 12 ยังระบุด้วยว่า "เมื่อผู้ประกอบวิชาชีพด้านสาธารณสุขได้ปฏิบัติตามเจตนาของบุคคลตามวรรคหนึ่งแล้ว มิให้ถือว่าการกระทำนั้นเป็นความผิดและให้พ้นจากความรับผิดทั้งปวง" ซึ่งถือเป็นบทคุ้มครอง (Immunity Clause) ให้แก่แพทย์

3. ปัญหาทางกฎหมายและการบังคับใช้

แม้ตัวบทกฎหมายจะดูเหมือนชัดเจน แต่ในทางปฏิบัติกลับพบความท้าทายที่ซับซ้อน ดังนี้

1. ปัญหาเรื่องสติสัมปชัญญะของบุคคลมีสิทธิ หากบุคคลที่ทำหนังสือ living will มีสติสัมปชัญญะสมบูรณ์ ได้รับข้อมูลที่เพียงพอให้ตัดสินใจ และไม่อยู่ในภาวะที่ถูกบังคับหรือข่มขู่ การแสดงเจตนานี้ก็คงสมบูรณ์ และไม่น่าจะมีปัญหาอะไร แต่หากเหตุการณ์เปลี่ยนแปลงไปเป็นผู้ป่วยไม่อาจจะแสดงเจตนาได้ เพราะไม่มีสติสัมปชัญญะแล้ว จะดำเนินการอย่างไรต่อ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับมาตรฐานทางการแพทย์ ตอนแพทย์จะทำหัตถการ แพทย์จะต้องขอความยินยอมจากผู้ป่วยที่มีสติสัมปชัญญะก่อนเสมอ หากผู้ป่วยไม่อาจจะแสดงเจตนาได้ จึงจำเป็นต้องมีผู้ตัดสินใจแทน (substitutive judgment decision) โดยมีหลักการคือ ผู้แทนนั้นจะต้องฟังตระหนักถึงคำถามที่ว่า ถ้าผู้ป่วยเลือกได้ ผู้ป่วยจะเลือกอะไร หากผู้ตัดสินใจแทนนั้นไม่ทราบความปรารถนาของผู้ป่วยจึงจะยึดหลักการผลประโยชน์สูงสุดของผู้ป่วย (best interest decision) โดยแพทย์จะเลือกสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ป่วยมากที่สุด (most beneficial treatment) (พรเลิศ ฉัตรแก้ว, 2009) จึงทำให้เกิดคำถามที่ว่า บุคคลที่ตัดสินใจแทนในกรณีที่ผู้ป่วยไม่มีสติสัมปชัญญะสามารถปฏิเสธการรักษาได้หรือไม่ ซึ่งเรื่องนี้ยังไม่มีกรอบกฎหมายใดชี้แนะหรือให้อำนาจไว้

2. ปัญหาการตีความคำว่า "วาระสุดท้ายของชีวิต" ความท้าทายแรกและสำคัญที่สุดคือนิยามทางการแพทย์ กฎกระทรวงสาธารณสุขกำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการดำเนินการตามหนังสือแสดงเจตนาฯ พ.ศ. 2553 พยายามให้คำจำกัดความไว้ แต่ในทางปฏิบัติ การระบุว่าผู้ป่วยเข้าสู่ "วาระสุดท้าย" แล้วหรือไม่ เป็นเรื่องยากและมีความไม่แน่นอนสูง (Medical Uncertainty) หากแพทย์วินิจฉัยผิดพลาดว่าเข้าสู่วาระสุดท้ายแล้ว จึงถอดเครื่องช่วยหายใจ แพทย์อาจเสี่ยงต่อการถูกฟ้องร้องฐานประมาทเป็นเหตุให้ผู้อื่นถึงแก่ความตาย ความไม่มั่นใจนี้ทำให้แพทย์จำนวนมากเลือกที่จะ "รักษาไว้ก่อน" (Defensive Medicine) แม้จะมีหนังสือแสดงเจตนาอยู่ก็ตาม (Kirschner, 2005) ซึ่งเรื่องนี้ยังมีคำถามอยู่ว่าจะมีผลทางกฎหมายอย่างไร (แสงว บัญเฉลิมวิภาค, 2554)

3. ความขัดแย้งระหว่างเจตนารมณ์ผู้ป่วยกับญาติ (Conflict of Interest) ในบริบทสังคมไทย สถาบันครอบครัวมีอิทธิพลสูง และอิทธิพลของศาสนาพุทธทำให้ญาติมีแนวโน้มที่จะยืดชีวิตผู้ป่วยไว้ให้นานที่สุด แม้ผู้ป่วยจะทำพินัยกรรมชีวิตไว้ชัดเจน แต่เมื่อผู้ป่วยหมดสติ ญาติมักเข้ามามีบทบาทในการตัดสินใจแทน (Surrogate Decision Maker) บ่อยครั้งที่ญาติไม่ยอมรับการตัดสินใจของผู้ป่วยที่ได้แสดงไว้แล้วในพินัยกรรมชีวิต และกดดันให้แพทย์ยืดชีวิตต่อไปด้วยเหตุผลทางความกตัญญู ความเชื่อทางศาสนา วัฒนธรรม แพทย์จึงตกอยู่ในสถานะ "กลืนไม่เข้าคายไม่ออก" ระหว่างการเคารพกฎหมาย ทำตามเจตนาในหนังสือ กับภาระหลีกเลี่ยงการถูกฟ้องร้องจากญาติ ซึ่งในทางปฏิบัติ แพทย์มักจำยอมทำตามญาติเพื่อหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง (พิชรา บุสชา, 2558) ซึ่งขัดต่อเจตนารมณ์ของกฎหมายมาตรา 12 แห่งพระราชบัญญัติดังกล่าว

อย่างไรก็ตามยังมีประเด็นทางกฎหมายที่ต้องพิจารณาต่อไปคือ เมื่อเกิดกรณีแพทย์วินิจฉัยแล้วว่าผู้ป่วยอยู่ในวาระสุดท้ายของชีวิต และผู้ช่วยเองก็ได้ทำพินัยกรรมชีวิตไว้แล้ว แต่เมื่อแพทย์อธิบายกับญาติสนทนากล่าวถึงกลับไม่เห็นด้วย และต้องการยืดชีวิตผู้ป่วยออกไป ผลทางกฎหมายจะเป็นอย่างไร ซึ่งเรื่องนี้ยังไม่มีกรอบกฎหมายใดชี้แนะไว้หรือ กำหนดสภาพบังคับไว้ กฎหมายกำหนดไว้เพียงว่า หากแพทย์ทำตามเจตนาในหนังสือ แพทย์ก็จะได้รับความคุ้มครองไม่มีความผิด แต่หากแพทย์เลือกตัดสินใจตามญาติที่ต้องการยืดชีวิต ญาติจะมีความผิดตามกฎหมายใด ในทางแพ่งและทางอาญา เพราะโดยจริงแล้ว กฎหมายย่อมมีสภาพบังคับเหนือจรรยาบรรณหรือวิชาชีพอยู่แล้ว (วราทิพย์ ทองเดช และคณะ, 2563)

4. ประเด็นความรับผิดทางอาญาและแพ่ง (Liability Issues) แม้มาตรา 12 วรรคสาม ของพระราชบัญญัติเดียวกันนี้ จะยกเว้นความรับผิดให้ แต่ความกังวลในเรื่อง "มาตรฐานวิชาชีพ" ยังคงมีอยู่ แพทย์อาจกังวลว่าการงดเว้นการรักษาอาจขัดต่อหน้าที่ตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 307 การทอดทิ้งผู้ป่วย หรือ

กฎหมายแพ่งเรื่องละเมิด หากการพิสูจน์ในชั้นศาลพบว่า ณ เวลานั้นผู้ป่วยยังมีโอกาสรอด การคุ้มครองตามมาตรา 12 ของพระราชบัญญัตินี้ อาจไม่ครอบคลุมหากศาลมองว่าแพทย์วินิจฉัยประมาทเลินเล่อ (นภัส คำนวน, 2558)

5. รูปแบบและความสมบูรณ์ของเอกสาร (Formality and Validity) กฎหมายอย่างกฎกระทรวงสาธารณสุข กำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการดำเนินการตามหนังสือแสดงเจตนาไม่ประสงค์จะรับบริการสาธารณสุขที่เป็นไปเพียงเพื่อยืดการตายในวาระสุดท้ายของชีวิตหรือเพื่อยุติการทรมานจากการเจ็บป่วย พ.ศ. 2553 ไม่ได้กำหนดแบบฟอร์มตายตัว เพียงแต่ต้องระบุข้อมูลสำคัญให้ครบถ้วน ความท้าทายเกิดขึ้นเมื่อผู้ป่วยเขียนเอกสารด้วยลายมือที่อ่านยาก ตีความกำกวม หรือเอกสารชำรุด สูญหาย หรือแพทย์หน้างาน เช่น แพทย์ในห้องฉุกเฉินไม่สามารถเข้าถึงเอกสารได้ทันทีทั้งนี้ นอกจากนี้ ยังมีประเด็นเรื่องการตรวจสอบว่าขณะทำหนังสือนั้น ผู้ป่วยมีสติสัมปชัญญะสมบูรณ์หรือไม่ ซึ่งอาจถูกโต้แย้งโดยทนายในภายหลังได้

6. ข้อจำกัดในสถานการณ์ฉุกเฉิน (Emergency Situations) ในกรณีฉุกเฉินเร่งด่วน แพทย์ห้องฉุกเฉินมีหน้าที่ช่วยชีวิต (Resuscitation) ทันที การจะมาตรวจสอบว่าผู้ป่วยมีพินัยกรรม หรือไม่นั้นแทบเป็นไปไม่ได้ หากแพทย์ปั๊มหัวใจ (CPR) ไปแล้ว แล้วมาพบ Living Will ภายหลัง จะเกิดปัญหาว່ว่าต้องยุติการรักษาหรือไม่ ซึ่งการถดถอยอุปกรณ์ออก ยากกว่าการไม่ใส่ตั้งแต่แรก ทั้งในแง่ความรู้สึกและแง่กฎหมาย

4. กฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกา

จากการเปรียบเทียบประเทศไทย มาตรา 12 แห่งพระราชบัญญัติสุขภาพ พ.ศ. 2550 กับ ประเทศสหรัฐอเมริกา ที่มีพระราชบัญญัติการตัดสินใจด้วยตนเอง (Patient Self-Determination Act 1990: PSDA) ซึ่งสามารถกล่าวได้ว่า ในประเทศสหรัฐอเมริกากฎหมายมีความละเอียด และครอบคลุมมากกว่า ถึงแม้ว่าทั้งสองกฎหมายไม่ว่าของไทยหรือสหรัฐอเมริกา จะมีเป้าหมายเดียวกันที่จะเคารพสิทธิในการตัดสินใจด้วยตนเองของผู้ป่วย ที่จะกำหนดแนวทางการรับบริการสาธารณสุขล่วงหน้าได้ แต่แตกต่างกันที่วิธีการและกลไกบังคับใช้กฎหมาย กล่าวคือ

1. วัตถุประสงค์ในการออกกฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกามีความเป็นแนวปฏิบัติมากกว่า กล่าวคือในประเทศไทยนั้น ตามความในมาตรา 12 นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อการรับรองสิทธิของบุคคลที่ปฏิเสธการรักษา และคุ้มครองแพทย์ที่ปฏิบัติตามเจตนาเท่านั้น แนวปฏิบัติต้องให้กระทรวงสาธารณสุขประกาศแนวทางอีกต่อหนึ่ง แต่ในประเทศสหรัฐอเมริกา กฎหมาย PSDA มีการรับรองสิทธิ ให้ความคุ้มครองแพทย์ และสร้างความมั่นใจว่าผู้ป่วยจะได้ทราบสิทธิด้วย ครบถ้วนอยู่ในพระราชบัญญัตินี้แล้ว และนอกจากนี้ กฎหมาย PSDA ยังบังคับสถานพยาบาลต้องแจ้งสิทธิของผู้ป่วยเสมอ ซึ่งการที่กฎหมายบัญญัติแบบนี้ถือเป็นข้อดีในทางปฏิบัติ กล่าวคือเป็นการกำหนด “หน้าที่” ของสถานพยาบาล และจะเป็นการกระตุ้น สร้างความตระหนักรู้ของประชาชนในการเข้าถึงสิทธิดังกล่าว

2. ในทางปฏิบัติ ในประเทศไทยเอง กฎกระทรวงสาธารณสุข กำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการดำเนินการตามหนังสือแสดงเจตนาไม่ประสงค์จะรับบริการสาธารณสุขที่เป็นไปเพียงเพื่อยืดการตายในวาระสุดท้ายของชีวิต หรือเพื่อยุติการทรมานจากการเจ็บป่วย พ.ศ. 2553 ระบุว่า ผู้ป่วยจะต้องแจ้งว่าผู้ป่วยทำหนังสือไว้ และนำมาแสดงเมื่อถึงเวลา ส่วนในประเทศสหรัฐอเมริกา กฎหมาย PSDA มีความเป็นเชิงรุกมากกว่านั่นคือ กฎหมายบังคับ กำหนดหน้าที่ให้สถานพยาบาลต้องสอบถาม ถึงการทำหนังสือดังกล่าวก่อนเข้ารับการรักษา

นอกจากนี้กฎหมายดังกล่าวยังระบุว่าสถานพยาบาล ต้องบันทึกหนังสือแสดงเจตนาไว้ในเวชระเบียนของผู้ป่วย (Document in the individual's medical record) ว่าผู้ป่วยมีหนังสือแสดงเจตนาล่วงหน้าหรือไม่ และมีเนื้อหา ความต้องการ เจตนาเช่นใด ("Patient Self-Determination Act", 1990a) ซึ่งในปัจจุบัน มาตรฐานการรับรองโรงพยาบาลส่วนใหญ่บังคับให้ต้องเชื่อมโยงข้อมูลนี้ไว้ในระบบเวชระเบียนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้แพทย์เรียกดูได้ทันทีในภาวะฉุกเฉินและทั่วประเทศนั้น หมายความว่าผู้ป่วยไม่ต้องเก็บหนังสือที่เป็นเอกสารอีกแล้ว ซึ่งเสี่ยงต่อการสูญหาย ชำรุด และแพทย์ทั่วประเทศสามารถเข้าถึงได้ทันที

3. รูปแบบการแสดงเจตนาของประเทศสหรัฐอเมริกา มีความลึกซึ้งกว่า กล่าวคือ ของประเทศไทย ตามมาตรา 12 กำหนดให้มีการทำพินัยกรรมชีวิตได้เท่านั้น แต่ของประเทศสหรัฐอเมริกา นอกจากจะทำพินัยกรรมชีวิตได้แล้ว กฎหมายยังระบุให้สามารถตั้งผู้ตัดสินใจแทนทางสุขภาพ (Health Care Proxy) กรณีที่ตนไม่มีสติสัมปชัญญะ หรือ ไม่มีความสามารถในการแสดงเจตนาอีกต่อไปแล้วได้อีกด้วย ซึ่งการตั้งผู้แทนเหล่านี้จะนำมาซึ่งประโยชน์ของวงการแพทย์ในการที่ไม่ต้องมานั่งถกเถียงกันว่าใครเป็นผู้มีอำนาจตัดสินใจแทน กรณีผู้ป่วยไม่อาจจะตัดสินใจด้วยตัวเองได้

4. กฎหมาย PSDA ของประเทศสหรัฐอเมริกา มีสภาพบังคับ กล่าวคือ หากสถานพยาบาลใดไม่ปฏิบัติตาม จะถูกตัดสิทธิการเบิกจ่ายงบประมาณจากรัฐ แต่มาตรา 12 แห่งพระราชบัญญัติสุขภาพแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ของไทยระบุไว้แค่เพียงการยกเว้นความผิดให้แก่แพทย์ แต่ไม่มีบทลงโทษโรงพยาบาลที่ไม่มีระบบรองรับ และทำตามมาตรฐานใดๆ ที่กระทรวงเป็นผู้ออกกฎบังคับใช้

5. กฎหมายในประเทศสหรัฐอเมริกา มีการกำหนดให้สถานพยาบาล เช่น โรงพยาบาล สถานดูแลผู้ป่วยหน่วยงานดูแลที่บ้าน ฯลฯ ต้องจัดให้มีการศึกษาโดยลำพังหรือร่วมกับผู้อื่น สำหรับเจ้าหน้าที่และชุมชน ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับหนังสือแสดงเจตจำนงล่วงหน้า ("Patient Self-Determination Act", 1990b) ซึ่ง กฎหมายไทยยังไม่มีกฎหมายดังกล่าวที่บังคับไว้ ส่งผลให้ในประเทศไทย ประชาชนส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องสิทธิในการปฏิเสธการรักษาอยู่ (ณัฐชา ตรีวิชกร, 2025)

สรุป

จากการศึกษากฎหมายและสภาพบังคับใช้ของหนังสือแสดงเจตนาไม่ประสงค์จะรับบริการสาธารณสุขหรือพินัยกรรมชีวิต ตามมาตรา 12 แห่งพระราชบัญญัติสุขภาพแห่งชาติ พ.ศ. 2550 พบว่าเจตนารมณ์หลักของกฎหมายคือการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ และเปลี่ยนผ่านวิธีการดูแลผู้ป่วยระยะสุดท้าย จากการใช้อำนาจตัดสินใจโดยแพทย์ฝ่ายเดียว ไปสู่การเคารพสิทธิในการกำหนดเจตนาของตนเอง เพื่อให้บุคคลสามารถเข้าสู่ระยะวาระสุดท้ายของชีวิตและจากไปตามธรรมชาติ โดยปราศจากการยื้อชีวิตที่เกินความจำเป็นและก่อให้เกิดความทรมาน อย่างไรก็ตาม แม้กฎหมายจะมีผลบังคับใช้มาอย่างยาวนาน แต่ในทางปฏิบัติยังคงเผชิญกับปัญหาสำคัญที่ทำให้เจตนารมณ์ของกฎหมายไม่ส่งผลเท่าที่ควร

ปัญหาสำคัญที่พบคือความไม่ชัดเจนในทางปฏิบัติ ทั้งในมิติของการวินิจฉัยทางการแพทย์เกี่ยวกับวาระสุดท้าย ที่มีความไม่แน่นอนสูง นำไปสู่การรักษาแบบป้องกันตัวของแพทย์ และในมิติทางสังคมวัฒนธรรมที่ความกตัญญูและความเชื่อทางศาสนาของญาติมักขัดแย้งกับเจตนาเดิมของผู้ป่วย ส่งผลให้แพทย์ต้องตกอยู่ในสภาวะตัดสินใจลำบาก ระหว่างการปฏิบัติตามกฎหมายกับการหลีกเลี่ยงข้อพิพาท นอกจากนี้ ปัญหาเรื่องรูปแบบเอกสารและการเข้าถึงข้อมูลในภาวะฉุกเฉินยังเป็นช่องว่างที่ทำให้การบังคับใช้กฎหมายขาดประสิทธิภาพ

เมื่อเปรียบเทียบกับกฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกาภายใต้พระราชบัญญัติ Patient Self-Determination Act (PSDA) ค.ศ. 1990 จะเห็นข้อแตกต่างที่ชัดเจน กล่าวคือ กฎหมายไทยมีลักษณะตั้งรับมุ่งเน้นเพียงการรับรองสิทธิและคุ้มครองความรับผิดชอบของแพทย์ แต่ขาดกลไกเชิงรุกในการบริหารจัดการ ในขณะที่กฎหมายของสหรัฐอเมริกามีลักษณะเชิงรุก โดยกำหนดหน้าที่ให้สถานพยาบาลต้องสอบถามและบันทึกข้อมูลเจตนาของผู้ป่วยลงในเวชระเบียนอย่างเป็นระบบ มีสภาพบังคับผ่านทางงบประมาณ และเปิดโอกาสให้มีการตั้งผู้แทนตัดสินใจทางสุขภาพในกรณีที่ผู้ป่วยไม่มีความสามารถในการแสดงเจตนาต่อไปอีกแล้ว รวมไปถึงต้องจัดให้มีการศึกษาแนะนำเกี่ยวกับสิทธินี้แก่ประชาชนโดยทั่วไป ซึ่งเป็นกลไกทางกฎหมายไทยที่ยังขาดอยู่

ฉะนั้นแล้ว ตามที่พระราชบัญญัติสุขภาพแห่งชาติ พ.ศ. 2550 มาตรา 12 ได้วางรากฐานสำคัญในการรับรองสิทธิของผู้ป่วยในการแสดงเจตนาไม่ประสงค์จะรับบริการสาธารณสุขที่เป็นไปเพียงเพื่อยืดการตายในวาระสุดท้าย หรือเพื่อยุติการทรมานจากการเจ็บป่วยไว้แล้วก็ตาม แต่จากการบังคับใช้กฎหมายที่ผ่านมาสะท้อนให้เห็นว่า การมีอยู่ของตัวบทกฎหมายเพียงอย่างเดียว ยังไม่เพียงพอที่จะคุ้มครองสิทธิและเจตจำนงของผู้ป่วยได้อย่างสมบูรณ์

ในทางปฏิบัติ ยังคงพบช่องว่างระหว่าง เจตนารมณ์ของกฎหมาย และการบังคับใช้จริง แพทย์จำนวนมากยังคงมีความกังวลต่อความรับผิดชอบทางกฎหมาย ญาติผู้ป่วยยังคงมีความสับสน และระบบสาธารณสุขยังขาดความเชื่อมโยง เพื่อที่จะส่งเสริมให้ "การตายอย่างมีศักดิ์ศรี" เกิดขึ้นได้จริง จึงจำเป็นต้องมีการปรับปรุงกลไกทางกฎหมายและระเบียบปฏิบัติให้ทันสมัย ครอบคลุมบริบทที่ซับซ้อน เพื่อให้เจตนาอันบริสุทธิ์ของผู้ป่วยในการจากไป ตามวิถีธรรมชาติได้รับการเคารพและปกป้องอย่างแท้จริง

ดังนั้นบทความนี้จึงขอเสนอแนะแนวทางในการยกระดับมาตรการทางกฎหมายและนโยบายสาธารณะ 4 ประการ ดังนี้

ประการที่ 1 การยกระดับสภาพบังคับและการสร้างความชัดเจนในแนวปฏิบัติ ปัญหาสุญญากาศทางความเข้าใจระหว่างแพทย์และกฎหมายต้องได้รับการแก้ไข กระทรวงสาธารณสุขร่วมกับแพทยสภาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรร่วมกันกำหนด มาตรฐานกลางที่มีสภาพบังคับทางกฎหมาย ที่ชัดเจนกว่ากฎกระทรวงที่มีอยู่ โดยต้องระบุขั้นตอนการวินิจฉัยวาระสุดท้าย และขอบเขตการยุติการรักษาให้เป็นรูปธรรม เพื่อความมั่นใจทางกฎหมาย ให้แก่บุคลากรทางการแพทย์ และเพื่อให้มั่นใจได้ว่าการปฏิบัติตามพินัยกรรมชีวิตนั้น จะไม่นำไปสู่การถูกฟ้องร้องทั้งในทางแพ่งและทางอาญา ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้แพทย์ลังเลที่จะทำตามเจตนาของผู้ป่วย

ประการที่ 2 การปฏิรูประบบฐานข้อมูลสู่ยุคดิจิทัล ในยุคปัจจุบัน การพึ่งพาเอกสารกระดาษเป็นอุปสรรคต่อความเร่งด่วนทางการแพทย์ รัฐควรผลักดันให้มีการจัดทำระบบทะเบียนพินัยกรรมชีวิตแห่งชาติ เชื่อมโยงฐานข้อมูลสุขภาพผ่านระบบดิจิทัล (Digital Health Platform) ซึ่งโรงพยาบาลทุกแห่งทั่วประเทศสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ทันที เมื่อผู้ป่วยถูกส่งตัวเข้าห้องฉุกเฉินหรืออยู่ในภาวะที่ไม่สามารถสื่อสารได้ การมีระบบฐานข้อมูลกลางนี้จะช่วยยืนยันเจตนาของผู้ป่วยได้อย่างแม่นยำ ลดข้อขัดแย้งระหว่างญาติ และทำให้เจตนาของผู้ป่วยเขียนไว้ได้รับการเคารพ ไม่สูญเปล่าเพียงเพราะหาเอกสารไม่พบ

ประการที่ 3 การบัญญัติหน้าที่ทางกฎหมายในการสร้างความตระหนักรู้ กฎหมายไม่ควรทำหน้าที่เพียงแค่ "อนุญาต" ให้ทำพินัยกรรมชีวิตเท่านั้น แต่ควร "กำหนดหน้าที่" ให้หน่วยงานรัฐเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนสังคม ควรมีการแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายหรือระเบียบที่เกี่ยวข้อง กำหนดให้สถานพยาบาล องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และสถาบันการศึกษา มีภารกิจหน้าที่ในการให้การศึกษา ให้การสื่อสาร เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องใหม่ ว่าพินัยกรรมชีวิต ไม่ใช่เรื่องการณียฆาต และ มิใช่การทอดทิ้งผู้ป่วย แต่คือกระบวนการดูแลแบบประคับประคอง (Palliative Care) ที่เน้นคุณภาพชีวิตในช่วงท้าย การสร้างความเข้าใจนี้ต้องมีความลึกซึ้งไปถึงระดับวัฒนธรรม การใช้ชีวิต เพื่อเปลี่ยนทัศนคติของสังคมจากการยึดชีวิตด้วยเทคโนโลยีมาเป็นการยอมรับความจริงตามธรรมชาติที่ว่า ความตายเป็นสิ่งที่แน่นอน และการตายแบบไม่ทรมานคือตัวเลือกที่ดี ที่ควรได้รับการยอมรับในสังคม

ประการที่ 4 การบูรณาการความร่วมมือทางสังคม ท้ายที่สุด การก้าวข้ามความท้าทายเหล่านี้ไม่อาจสำเร็จได้ด้วยการทำงานของนักกฎหมายหรือแพทย์เพียงลำพัง แต่ต้องอาศัย "ความฉลาดรู้เรื่องความตาย" (Death Literacy) ของคนในสังคม การตายดีต้องไม่ถูกมองว่าเป็นเรื่องที่ไกลตัว แต่เป็นสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐานในการกำหนดชะตาชีวิตในเรื่องความตายของตนเอง ภาคสังคมและภาคศาสนาต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างพื้นที่พูดคุยเรื่องความตายอย่างเปิดเผย เพื่อให้เจตนารมณ์ของกฎหมายมาตรา 12 ไม่เป็นเพียงตัวอักษรในกระดาษ แต่เป็นสิทธิที่พลเมืองทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้สิทธิได้อย่างจริงอย่างสมศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กฎกระทรวง. (2553). กำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการดำเนินการตามหนังสือแสดงเจตนาไม่ประสงค์จะรับบริการสาธารณสุขที่เป็นไปเพียงเพื่อยืดการตายในวาระสุดท้ายของชีวิต หรือเพื่อยุติการทรมานจากการเจ็บป่วย. *ราชกิจจานุเบกษา*, 127(112), 1-10.
- ณัฐชา ตริวัชรกร. (2558). ความรู้และทัศนคติต่อการแสดงเจตนาล่วงหน้าในวาระสุดท้ายของบุคคลากรทางการแพทย์ในหน่วยบริการปฐมภูมิ. *วารสารระบบบริการปฐมภูมิและเวชศาสตร์ครอบครัว*, 8(4), 1-10.
- นภัส คำนวน. (2558). ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับหน้าที่และจริยธรรมของแพทย์ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- พรเลิศ ฉัตรแก้ว. (2552). Advance care planning and living will. *วารสารเวชบำบัดวิกฤต*, 17(3), 10-17.
- พิชรา บุสชา. (2558). ความรู้และทัศนคติของแพทย์และพยาบาลเกี่ยวกับการทำหนังสือแสดงเจตนาไว้ล่วงหน้าสำหรับการดูแลในวาระสุดท้ายของชีวิต [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- วรวิทย์ ทองเดช และคณะ. (2563). วิสัยทัศน์กับการรณรงค์: ความเหมือนที่แตกต่าง. *วิสัยทัศน์สาร*, 46(3), 181-185.
- แสง บุญเฉลิมวิภาค. (2554). แพทย์สภากับการออกแนวปฏิบัติที่สร้างความสับสนแก่บุคลากรทางการแพทย์. Thai Living Will Network.

ภาษาอังกฤษ

- Etchells, E., Sharpe, G., Walsh, P., Williams, J. R., & Singer, P. A. (1996). Bioethics for clinicians: 1. Consent. *CMAJ*, 155(2), 177-180.
- Gómez-Virseda, C., de Maeseneer, Y., & Gastmans, C. (2020). Relational autonomy in end-of-life care ethics: A contextualized approach to real-life complexities. *BMC Medical Ethics*, 21(1), Article 50. <https://doi.org/10.1186/s12910-020-00495-1>
- Kirschner, K. L. (2005). When written advance directives are not enough. *Clinics in Geriatric Medicine*, 21(1), 193-209. <https://doi.org/10.1016/j.cger.2004.08.006>
- Patient Self-Determination Act, 42 U.S.C. § 1395cc(f), 42 U.S.C. § 1396a(w) (1990).
- Patient Self-Determination Act, 42 U.S.C. § 1395cc(f)(1)(E), 42 U.S.C. § 1396a(w)(1)(E) (1990).
- Rechenmacher, M. (2025). Care in palliative care: A challenging concept with normative issues. *Journal of Medical Ethics*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1136/jme-2024-110247>
- Tulloch, K., Acordi Steffen, J., & Rosenberg, J. P. (2026). Patients' perceptions of autonomy in palliative care: Two patient interview exemplars. *Palliative Care and Social Practice*, 20, 26323524251409848. <https://doi.org/10.1177/26323524251409848>

บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ในการวางแผนการท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคล
ในบริบทอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของประเทศไทย

THE ROLE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN PERSONALIZED TRAVEL PLANNING:
A REVIEW IN THE THAI TOURISM CONTEXT

ชนิษฐา ใจเป็ง*
Chanistha Jaipeng*

*สาขาวิชาการจัดการท่องเที่ยวและบริการ มหาวิทยาลัยคริสเตียน
Tourism and Hospitality Management, Christian University
E-mail: pee_u@hotmail.com

Received: February 3, 2026

Revised: March 23, 2026

Accepted: May 17, 2026

บทคัดย่อ

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในยุคดิจิทัลกำลังอยู่ภายใต้การเปลี่ยนผ่านเชิงโครงสร้างจากอิทธิพลของเทคโนโลยีขั้นสูง โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการพลิกโฉมกระบวนการออกแบบและวางแผนการท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคล (Personalized Travel) บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทบทวนและสังเคราะห์องค์ความรู้เชิงทฤษฎีและเชิงประจักษ์เกี่ยวกับบทบาทของ AI ในการสนับสนุนการวางแผนการท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคล ภายใต้บริบทของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทย โดยใช้วิธีการทบทวนวรรณกรรมเชิงบรรยายจากแหล่งข้อมูลวิชาการที่เกี่ยวข้องในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า บทบาทของ AI สามารถอธิบายได้ผ่านกรอบการวิเคราะห์เชิงระบบ (systemic perspective) ใน 3 มิติที่สัมพันธ์กันอย่างมีพลวัต ได้แก่ (1) มิติการจัดการข้อมูล (data layer) ซึ่งครอบคลุมการรวบรวม บำรุงรักษา และวิเคราะห์ข้อมูลนักท่องเที่ยวเชิงพฤติกรรมและบริบท (2) มิติของกลไกอัจฉริยะ (intelligence layer) ซึ่งรวมถึงระบบแนะนำอัตโนมัติ อัลกอริทึมการเรียนรู้ของเครื่อง และแชทบอตที่สามารถปรับตัวตามผู้ใช้ และ (3) มิติการส่งมอบคุณค่า (value delivery layer) ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่มีความเฉพาะบุคคลและต่อเนื่องแบบไร้รอยต่อ การสังเคราะห์องค์ความรู้จากวรรณกรรมนำไปสู่ข้อค้นพบเชิงแนวคิดที่สำคัญว่า AI ทำหน้าที่เป็น “โครงสร้างพื้นฐานเชิงปัญญา” (cognitive infrastructure) ที่เอื้อให้เกิดการบูรณาการระหว่างข้อมูล (data-driven insights) พฤติกรรมผู้บริโภค และทรัพยากรการท่องเที่ยว ในลักษณะของระบบนิเวศดิจิทัล (digital ecosystem) ซึ่งส่งผลให้เกิดการเพิ่มประสิทธิภาพในการจับคู่ความต้องการ (demand-resource matching) และการกระจายตัวของนักท่องเที่ยวเชิงพื้นที่ (spatial redistribution) โดยเฉพาะในพื้นที่รองของประเทศไทย อย่างไรก็ตาม การประยุกต์ใช้ AI ในบริบทประเทศไทยยังคงเผชิญข้อจำกัดเชิงโครงสร้าง ได้แก่ ความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยี (digital divide) ประเด็นจริยธรรมและความเป็นส่วนตัวของข้อมูล (data privacy and ethics) ตลอดจนข้อจำกัดด้านศักยภาพของชุมชนท้องถิ่นในการปรับตัวต่อเทคโนโลยี บทความนี้จึงเสนอแนวทางเชิงนโยบายที่เน้นการพัฒนาระบบนิเวศดิจิทัลอย่างครอบคลุม การกำกับดูแลข้อมูลอย่างสมดุล และการเสริมสร้างศักยภาพของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อให้การใช้ AI ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทยเป็นไปอย่างยั่งยืนและครอบคลุม

คำสำคัญ

ปัญญาประดิษฐ์ การท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคล อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของประเทศไทย

ABSTRACT

The tourism industry in the digital era is undergoing a structural transformation driven by advanced technologies, particularly Artificial Intelligence (AI), which plays a pivotal role in reshaping personalized travel planning processes. This academic article aims to review and synthesize theoretical and empirical knowledge regarding the role of AI in supporting personalized travel planning within the context of Thailand's tourism industry. The study employs a narrative literature review methodology, drawing on relevant academic publications from the past five years.

The findings indicate that the role of AI can be conceptualized through a systemic perspective encompassing three dynamically interconnected dimensions: (1) the data layer, which involves the collection, integration, and analysis of tourists' behavioral and contextual data; (2) the intelligence layer, which includes recommender systems, machine learning algorithms, and adaptive chatbots; and (3) the value delivery layer, which focuses on creating seamless and personalized travel experiences. The synthesis further reveals a key conceptual insight: AI functions as a "cognitive infrastructure" that enables the integration of data-driven insights, consumer behavior, and tourism resources within a digital ecosystem. This integration enhances demand-resource matching efficiency and facilitates the spatial redistribution of tourists, particularly toward secondary destinations in Thailand. However, the application of AI in the Thai context faces several structural challenges, including the digital divide, data privacy and ethical concerns, and the limited adaptive capacity of local communities. Therefore, this article proposes policy implications emphasizing the development of an inclusive digital ecosystem, balanced data governance, and capacity building among stakeholders to ensure the sustainable and equitable implementation of AI in Thailand's tourism industry.

Keywords

Artificial Intelligence, Personalized Travel, Thai Tourism

บทนำ

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นหนึ่งในกลไกสำคัญของการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทยมาอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากมีบทบาทในการสร้างรายได้ การจ้างงาน และการกระตุ้นการพัฒนาในระดับพื้นที่ ประเทศไทยได้รับการยอมรับในฐานะจุดหมายปลายทางการท่องเที่ยวระดับโลก อันเป็นผลมาจากความหลากหลายของทรัพยากรการท่องเที่ยว ทั้งทรัพยากรธรรมชาติ แหล่งมรดกทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตท้องถิ่น และเอกลักษณ์ด้านอาหาร ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวได้หลากหลายกลุ่ม อย่างไรก็ตาม รูปแบบการพัฒนาการท่องเที่ยวของไทยในอดีตมักมุ่งเน้นการท่องเที่ยวเชิงปริมาณหรือการท่องเที่ยวแบบมวลชน (mass tourism) เป็นหลัก ส่งผลให้เกิดปัญหาความแออัดในแหล่งท่องเที่ยวหลัก การใช้ทรัพยากรเกินขีดความสามารถในการรองรับ และการกระจายรายได้ที่ไม่ทั่วถึงระหว่างพื้นที่เมืองท่องเที่ยวหลักกับพื้นที่รองหรือชุมชนท้องถิ่น (Klarin et al., 2023)

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา พฤติกรรมและความคาดหวังของนักท่องเที่ยวได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในกลุ่มนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ที่มีความสำคัญกับประสบการณ์ที่มีความหมาย ความแตกต่าง และความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของตนเองมากกว่าการท่องเที่ยวแบบเร่งรีบหรือเน้นจำนวนสถานที่ แนวนโยบาย

ดังกล่าวสะท้อนถึงการเปลี่ยนผ่านจากการท่องเที่ยวเชิงปริมาณไปสู่การท่องเที่ยวเชิงคุณค่า ซึ่งเน้นความเฉพาะบุคคล การมีส่วนร่วมกับพื้นที่ปลายทาง และการสร้างประสบการณ์ที่ตอบสนองความต้องการเฉพาะของนักท่องเที่ยวแต่ละราย (Alrasheedi, 2025) การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวสอดคล้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ซึ่งถูกนำมาใช้ในกระบวนการวางแผนการท่องเที่ยว การให้บริการ และการบริหารจัดการอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวอย่างแพร่หลาย

AI มีบทบาทสำคัญในการรวบรวม วิเคราะห์ และประมวลผลข้อมูลขนาดใหญ่ของนักท่องเที่ยว เช่น ข้อมูลพฤติกรรมการค้นหา การจอง การรีวิว และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งช่วยให้ผู้ประกอบการและแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวสามารถออกแบบและนำเสนอประสบการณ์การเดินทางแบบเฉพาะบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น (Nugroho et al., 2024; Wang et al., 2025) ในบริบทของประเทศไทย การประยุกต์ใช้ AI ยังมีศักยภาพในการสนับสนุนการกระจายตัวของนักท่องเที่ยวไปยังพื้นที่รองและชุมชนท้องถิ่น โดยการเชื่อมโยงความสนใจเฉพาะของนักท่องเที่ยวเข้ากับทรัพยากรการท่องเที่ยวที่มีเอกลักษณ์ในแต่ละพื้นที่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

ดังนั้น บทความวิชาการนี้จึงมีวัตถุประสงค์เชิงวิชาการ 3 ประการ ได้แก่ (1) เพื่อทบทวนและสังเคราะห์องค์ความรู้เชิงทฤษฎีและเชิงประจักษ์เกี่ยวกับบทบาทของปัญญาประดิษฐ์ในการสนับสนุนการวางแผนการท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคล (2) เพื่อวิเคราะห์และอธิบายกลไกการทำงานของ AI ในบริบทอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวผ่านมุมมองเชิงระบบ และ (3) เพื่อพัฒนาแบบจำลองเชิงแนวคิด (conceptual framework) ที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล เทคโนโลยีอัจฉริยะ และการส่งมอบประสบการณ์การท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคลในบริบทประเทศไทย โดยอาศัยการสังเคราะห์วรรณกรรมจากงานวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา ทั้งนี้ เพื่อยกระดับความเข้าใจเชิงทฤษฎีและสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้เชิงนโยบายและเชิงปฏิบัติในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทย รวมถึงสะท้อนโอกาส ข้อจำกัด และแนวโน้มการพัฒนาในอนาคตอย่างเป็นระบบ

ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI)

ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) หมายถึงความสามารถของระบบคอมพิวเตอร์ในการเลียนแบบกระบวนการคิดของมนุษย์ ผ่านการเรียนรู้ การวิเคราะห์ และการตัดสินใจโดยอาศัยข้อมูลจำนวนมากและอัลกอริทึมขั้นสูง AI ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงประมวลผลข้อมูลตามคำสั่งที่กำหนดไว้ล่วงหน้าเท่านั้น แต่ยังสามารถเรียนรู้จากข้อมูลใหม่ ปรับปรุงประสิทธิภาพของตนเอง และคาดการณ์แนวโน้มในอนาคตได้อย่างต่อเนื่อง (Wang et al., 2025) เทคโนโลยี AI ที่มีบทบาทสำคัญต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยวประกอบด้วย การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) ซึ่งช่วยให้ระบบสามารถวิเคราะห์รูปแบบพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวจากข้อมูลในอดีต การประมวลผล ภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing: NLP) ที่ช่วยให้ระบบเข้าใจภาษาและอารมณ์จากรีวิวหรือการสื่อสารของนักท่องเที่ยว และการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) ที่ช่วยประมวลผลข้อมูลจากหลายแหล่ง เช่น แพลตฟอร์มการจองออนไลน์ สื่อสังคมออนไลน์ และอุปกรณ์อัจฉริยะ (Nugroho et al., 2024) ในบริบทของการท่องเที่ยว AI มีบทบาทสำคัญในการคาดการณ์ความต้องการและพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้อย่างแม่นยำมากขึ้น เช่น การคาดการณ์ช่วงเวลาการเดินทาง การเลือกประเภทที่พัก กิจกรรมที่สนใจ และงบประมาณการใช้จ่าย ความสามารถดังกล่าวช่วยให้ผู้ประกอบการและแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวสามารถออกแบบสินค้าและบริการที่สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะของนักท่องเที่ยวแต่ละราย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคล (Personalized Travel) (Alrasheedi, 2025)

นอกจากนี้ AI ยังถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ในระดับองค์กรและนโยบาย โดยช่วยวิเคราะห์แนวโน้มตลาดการท่องเที่ยว การกระจายตัวของนักท่องเที่ยว และศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวในแต่ละพื้นที่ ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อประเทศที่มีความหลากหลายของทรัพยากรการท่องเที่ยวอย่างประเทศไทย การประยุกต์ใช้ AI ในลักษณะดังกล่าวไม่เพียงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทางเศรษฐกิจ แต่ยังสามารถ

สนับสนุนการบริหารจัดการการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนและลดผลกระทบเชิงลบจากการท่องเที่ยวแบบมวลชนได้อีกด้วย (Veseli et al., 2025)

การท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ (New Tourism Forms)

ในช่วงหลังการระบาดของโควิด-19 อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวทั้งในและต่างประเทศได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการให้บริการและโครงสร้างการพัฒนาไปจากเดิมอย่างมีนัยสำคัญ แนวคิดการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ ไม่เพียงหมายถึงการฟื้นตัวของการเดินทางท่องเที่ยวหลังวิกฤต แต่ยังครอบคลุมการสร้างสรรค์รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่ตอบโจทย์พฤติกรรมและความต้องการของนักท่องเที่ยวยุคดิจิทัล (ภัคชุตตา พูนสุวรรณ, 2567) การท่องเที่ยวรูปแบบใหม่นี้มีลักษณะเด่นคือความยืดหยุ่น ปรับตัวได้รวดเร็ว ตอบสนองต่อวิถีใหม่ (New Normal) และมุ่งเน้นการสร้างคุณค่าทางประสบการณ์ที่ลึกซึ้งมากกว่าการเยี่ยมชมสถานที่เชิงมวลชนแบบเดิม ๆ (ภัคชุตตา พูนสุวรรณ, 2567) หนึ่งในรูปแบบที่ถูกกล่าวถึงในบริบทไทยคือ การท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์และนวัตกรรม เทคโนโลยี Virtual Reality (VR) ที่ช่วยเสริมสร้างการรับรู้และ engagement ของนักท่องเที่ยวก่อนและระหว่างการเดินทาง เช่น การจองสถานที่ท่องเที่ยวผ่านระบบ VR ที่สามารถส่งผลกระทบต่อตัดสินใจเลือกปลายทาง และเพิ่มพูนความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในกลุ่มนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ (Generation Y) ที่มีแนวโน้มเปิดรับเทคโนโลยีและประสบการณ์เชิงสร้างสรรค์มากขึ้น (Suchanya Saichana, 2025)

นอกจากนี้ รูปแบบการท่องเที่ยวที่กำลังได้รับความนิยมในประเทศไทยยังรวมถึง 1) การท่องเที่ยวเชิงชุมชนที่มีนวัตกรรม (Innovative Community-Based Tourism): ชุมชนในหลายพื้นที่กำลังปรับตัวโดยรู้จักคุณค่าท้องถิ่น การจัดการแบบมีส่วนร่วม และนวัตกรรมทั้งด้านผลิตภัณฑ์และบริการ เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวในยุควิถีใหม่ (Nitchaon Khumsai, 2565) 2) การท่องเที่ยวรูปแบบเฉพาะกลุ่ม / กลุ่มย่อย: การออกแบบประสบการณ์ท่องเที่ยวสำหรับกลุ่มเฉพาะ เช่น ผู้รักสุขภาพ ผู้สนใจศิลปวัฒนธรรม หรือกลุ่มที่มีจุดมุ่งหมายการเรียนรู้เฉพาะ (เช่น การท่องเที่ยวเชิงอาหารท้องถิ่น) ซึ่งช่วยให้เกิดคุณค่าที่ลึกซึ้งกว่าแค่การเยี่ยมชมสถานที่ทั่วไป และ 3) รูปแบบธุรกิจท่องเที่ยวเฉพาะทาง (Business Tourism): เช่น การท่องเที่ยวเชิงธุรกิจสำหรับนักลงทุนและนักธุรกิจจากต่างประเทศ ซึ่งมีศักยภาพในการสร้างรายได้ที่สูงขึ้นและเชื่อมโยงกับการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (เจตน์วงศ์ เกตุนิมะ และ ทักษญา สง่าโยธิน, 2568)

แนวคิดเหล่านี้ไม่เพียงเพิ่มความหลากหลายให้กับอุตสาหกรรมเท่านั้น แต่ยังสอดคล้องกับกรอบการพัฒนาที่ยั่งยืนและการสร้างประสบการณ์ที่ตอบโจทย์การเรียนรู้ วิถีชีวิตท้องถิ่น และความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ที่คำนึงถึงทั้งมิติสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมควบคู่กันไป

การท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคล (Personalized Travel)

การท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคล (Personalized Travel) หมายถึงกระบวนการออกแบบและนำเสนอประสบการณ์การเดินทางที่สอดคล้องกับความสนใจ ไลฟ์สไตล์ ค่านิยม และข้อจำกัดของนักท่องเที่ยวแต่ละราย โดยอาศัยการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลและพฤติกรรมการเดินทางในอดีต เช่น รูปแบบการค้นหาข้อมูล การเลือกจุดหมายปลายทาง ระยะเวลาการเดินทาง งบประมาณ และรูปแบบกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญ (Nugroho et al., 2024) แนวคิดดังกล่าวสะท้อนการเปลี่ยนผ่านจากการท่องเที่ยวแบบมาตรฐานเดียวสำหรับทุกคน (one-size-fits-all) ไปสู่การท่องเที่ยวที่มุ่งเน้นความแตกต่างและเอกลักษณ์ของนักท่องเที่ยวแต่ละบุคคล

การท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคลมีรากฐานมาจากแนวคิดการตลาดเชิงประสบการณ์และการจัดการประสบการณ์ลูกค้า (customer experience management) ซึ่งมองว่านักท่องเที่ยวไม่เพียงเป็นผู้บริโภคบริการ แต่เป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวด้วยตนเอง การออกแบบประสบการณ์ที่ตอบสนองความต้องการเฉพาะบุคคลจึงมีความสำคัญในการเพิ่มความพึงพอใจ ความผูกพันต่อจุดหมายปลายทาง และความตั้งใจใน

การกลับมาเยือนซ้ำ (Veseli et al., 2025) ในบริบทของพฤติกรรมนักท่องเที่ยวร่วมสมัย โดยเฉพาะนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ การท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคลได้รับความสนใจมากขึ้น เนื่องจากนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ที่มีความหมาย ความยืดหยุ่น และความสามารถในการเลือกสรรกิจกรรมที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของตนเอง การท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคลจึงครอบคลุมตั้งแต่การเลือกเส้นทางการเดินทาง ที่พัก กิจกรรม ไปจนถึงรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนและวัฒนธรรมท้องถิ่น (Alrasheedi, 2025)

การพัฒนาการท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคลในปัจจุบันมีความเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์ (AI) ซึ่งทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการรวบรวม วิเคราะห์ และประมวลผลข้อมูลนักท่องเที่ยวจำนวนมาก เพื่อสร้างข้อเสนอและแผนการเดินทางที่สอดคล้องกับความต้องการของแต่ละบุคคลอย่างแม่นยำ การผสมผสานแนวคิด Personalized Travel เข้ากับเทคโนโลยี AI ไม่เพียงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการวางแผนการเดินทาง แต่ยังมีส่วนช่วยในการสนับสนุนการกระจายตัวของนักท่องเที่ยวไปยังพื้นที่รองและชุมชนท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Wang et al., 2025)

ทฤษฎีประสบการณ์ผู้บริโภค (Customer Experience Theory)

ทฤษฎีประสบการณ์ผู้บริโภค (Customer Experience Theory) เป็นกรอบแนวคิดที่ใช้อธิบายกระบวนการรับรู้และการประเมินคุณค่าของผู้บริโภคที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เทคโนโลยี สินค้าและบริการ ตลอดจนบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ประสบการณ์ของผู้บริโภคไม่ได้จำกัดอยู่เพียงผลลัพธ์สุดท้ายของการบริโภคเท่านั้น แต่ครอบคลุมตั้งแต่ขั้นตอนก่อนการตัดสินใจ ระหว่างการใช้บริการ และหลังการใช้บริการ ซึ่งล้วนส่งผลต่อทัศนคติ ความพึงพอใจ และพฤติกรรมในอนาคต (Rather, 2020) ในบริบทของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ประสบการณ์ผู้บริโภคมีลักษณะเฉพาะ เนื่องจากการท่องเที่ยวเป็นกิจกรรมที่มีความซับซ้อนและเกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึก และการมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยวในหลายมิติ ประสบการณ์การท่องเที่ยวจึงเกิดจากการผสมผสานระหว่างปัจจัยด้านบุคคล เช่น แรงจูงใจ ความคาดหวัง และประสบการณ์เดิม ปัจจัยด้านเทคโนโลยี เช่น แพลตฟอร์มดิจิทัลและระบบสารสนเทศ และปัจจัยด้านบริบท เช่น วัฒนธรรมท้องถิ่น สภาพแวดล้อม และการปฏิสัมพันธ์กับชุมชนปลายทาง (Kandampully et al., 2020) การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการออกแบบและบริหารจัดการประสบการณ์ผู้บริโภคในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว AI ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือที่ช่วยรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลนักท่องเที่ยวในทุกช่วงของการเดินทาง ตั้งแต่การค้นหาข้อมูล การวางแผน การเดินทาง ไปจนถึงการแบ่งปันประสบการณ์หลังการเดินทาง ซึ่งช่วยให้ผู้ประกอบการสามารถทำความเข้าใจความคาดหวังและความต้องการของนักท่องเที่ยวได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น (Wang et al., 2025) ภายใต้กรอบทฤษฎีประสบการณ์ผู้บริโภค AI มีบทบาทในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคล โดยช่วยออกแบบจุดสัมผัส (touchpoints) ที่เหมาะสมกับนักท่องเที่ยวแต่ละราย เช่น การแนะนำเส้นทางท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับความสนใจ การให้ข้อมูลแบบเรียลไทม์ และการสื่อสารผ่านแชทบอตหรือผู้ช่วยเสมือน การออกแบบประสบการณ์ในลักษณะดังกล่าวช่วยเพิ่มความรู้สึกมีส่วนร่วม ความพึงพอใจ และการรับรู้คุณค่าของการเดินทาง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อความภักดีต่อจุดหมายปลายทางและความตั้งใจในการกลับมาเยือนซ้ำ (Veseli et al., 2025)

ในบริบทของประเทศไทย การประยุกต์ใช้ทฤษฎีประสบการณ์ผู้บริโภคร่วมกับ AI ยังมีศักยภาพในการเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวเข้ากับอัตลักษณ์ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชุมชนท้องถิ่นอย่างเหมาะสม การออกแบบประสบการณ์ที่สอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมไม่เพียงช่วยยกระดับคุณภาพประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว แต่ยังสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนและการกระจายประโยชน์ไปสู่ชุมชนในระยะยาว (Klarin et al., 2023)

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของไทย

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวถือเป็นหนึ่งในภาคเศรษฐกิจหลักของประเทศไทยที่มีความสำคัญทั้งในด้านรายได้ การจ้างงาน และการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของประเทศ ด้วยทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย วัฒนธรรมอันโดดเด่น และจุดหมายปลายทางที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวต่างชาติและในประเทศ อุตสาหกรรมนี้มีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นการเติบโตของเศรษฐกิจ แม้จะเผชิญกับความท้าทายจากเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น การระบาดของโรคโควิด-19 แต่การฟื้นตัวของการท่องเที่ยวไทยในช่วงหลังพบว่าเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญต่อการฟื้นตัวของภาคบริการและเศรษฐกิจโดยรวม (โชติ ภักดิ์อักษร และคณะ, 2566) ในเชิงเศรษฐกิจ อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีส่วนต่อการสร้างรายได้ทั้งจากการใช้จ่ายของนักท่องเที่ยวต่างชาติและนักท่องเที่ยวไทย โดยกระตุ้นกิจกรรมทางเศรษฐกิจในภาคส่วนต่าง ๆ เช่น โรงแรม ร้านอาหาร ขนส่ง และบริการท้องถิ่น นอกจากนี้ การท่องเที่ยวยังส่งผลต่อการจ้างงานในระดับชาติและระดับท้องถิ่น ช่วยลดอัตราการว่างงานและสร้างรายได้ให้ประชาชนในหลายจังหวัด (Chaivichayachat, 2024)

อย่างไรก็ตาม อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของไทยยังเผชิญปัจจัยท้าทายที่ต้องอาศัยการปรับตัวเชิงกลยุทธ์ เช่น การพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลและนวัตกรรม การจัดการความยั่งยืนและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ตลอดจนการส่งเสริมความสามารถในการแข่งขันของแหล่งท่องเที่ยวรอง ภายใต้สถานะที่การแข่งขันในภูมิภาคเอเชียเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง (Wudhiwiriya, 2024) นอกจากนี้ งานวิจัยเชิงประจักษ์ยังพบว่าการพัฒนาการท่องเที่ยวในพื้นที่ที่มีศักยภาพสูง เช่น จังหวัดภูเก็ต มีปัจจัยหลายประการที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการท่องเที่ยว ซึ่งรวมถึงการจัดการทรัพยากร การตลาด และการสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน เพื่อส่งเสริมการเติบโตในระยะยาว (สามารถ พันธุ์เวหา และคณะ, 2567) ด้วยเหตุนี้ ภาครัฐและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้ให้ความสำคัญกับการสร้างนโยบายและมาตรการที่สามารถยกระดับศักยภาพของอุตสาหกรรมท่องเที่ยว เช่น การพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์มสำหรับการท่องเที่ยว การสร้างแผนยุทธศาสตร์เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน รวมถึงการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่น เพื่อให้เกิดคุณค่าทางสังคมและเศรษฐกิจอย่างครอบคลุม (Chaivichayachat, 2024; Wudhiwiriya, 2024)

บทบาทของ AI ในการวางแผนการท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคล

ในปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้กลายเป็นกลไกสำคัญในการยกระดับกระบวนการวางแผนการท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคล โดยทำหน้าที่รวบรวม วิเคราะห์ และประมวลผลข้อมูลนักท่องเที่ยวจำนวนมากจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย เช่น พฤติกรรมการค้นหา ข้อมูลการจอง รีวิวออนไลน์ และโซเชียลมีเดีย การใช้ AI ช่วยให้การวางแผนการเดินทางมีความแม่นยำ ยืดหยุ่น และสอดคล้องกับความต้องการเฉพาะของนักท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้น (Wang et al., 2025)

1. ระบบแนะนำการท่องเที่ยว (Recommendation Systems) ระบบแนะนำการท่องเที่ยวที่ใช้ AI เป็นเครื่องมือสำคัญในการเสนอเส้นทางท่องเที่ยว ที่พัก ร้านอาหาร และกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจ ไลฟ์สไตล์ และข้อจำกัดของนักท่องเที่ยวแต่ละราย ระบบดังกล่าวอาศัยเทคนิคการเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) และการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้ เพื่อคาดการณ์ความต้องการและปรับข้อเสนอให้มีความเฉพาะบุคคลสูงขึ้น ในบริบทประเทศไทย ระบบแนะนำการท่องเที่ยวถูกนำมาใช้ในแพลตฟอร์มดิจิทัลของผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยวและหน่วยงานภาครัฐ เพื่อช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถค้นพบแหล่งท่องเที่ยวและกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจของตนเอง รวมถึงแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่รองที่อาจไม่เป็นที่รู้จักในวงกว้าง ซึ่งช่วยลดการกระจุกตัวในแหล่งท่องเที่ยวหลัก และสนับสนุนการกระจายรายได้สู่ท้องถิ่น (Wudhiwiriya, 2024; Wang et al., 2025)

2. แชทบอตและผู้ช่วยเสมือน แชทบอตและผู้ช่วยเสมือนที่ขับเคลื่อนด้วย AI มีบทบาทสำคัญในการให้ข้อมูลและสนับสนุนการตัดสินใจของนักท่องเที่ยวตลอด 24 ชั่วโมง โดยสามารถตอบคำถาม ให้คำแนะนำ และช่วยแก้ไขปัญหาเบื้องต้นได้อย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีดังกล่าวช่วยเพิ่มความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูล ลดระยะเวลาในการค้นหา และเสริมสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ราบรื่นมากขึ้น นอกจากนี้ แชทบอตยังช่วยลดภาระของบุคลากรในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว โดยเฉพาะในช่วงฤดูกาลท่องเที่ยวที่มีนักท่องเที่ยวจำนวนมาก งานวิจัย

ชี้ให้เห็นว่าแชทบอตสามารถเพิ่มความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวและเสริมสร้างความเชื่อมั่นต่อบริการดิจิทัลได้ หากมีการออกแบบให้สอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมและความคาดหวังของผู้ใช้ (Alrasheedi, 2025)

3. การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) AI มีศักยภาพสูงในการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ที่เกิดจากกิจกรรมของนักท่องเที่ยว เช่น ข้อมูลการเดินทาง รีวิวออนไลน์ ภาพถ่าย และการแสดงความคิดเห็นบนสื่อสังคมออนไลน์ การวิเคราะห์ข้อมูลเหล่านี้ช่วยให้ผู้ประกอบการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถทำความเข้าใจแนวโน้มพฤติกรรม ความต้องการ และความคาดหวังของนักท่องเที่ยวได้อย่างลึกซึ้ง ในบริบทของการท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคล การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ช่วยให้สามารถคาดการณ์ความต้องการล่วงหน้า ปรับแผนการเดินทางแบบเรียลไทม์ และออกแบบประสบการณ์ที่ตอบสนองต่อสถานการณ์และบริบทของนักท่องเที่ยวแต่ละรายได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Wang et al., 2025)

การประยุกต์ใช้ AI ในบริบทอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของประเทศไทย

ในประเทศไทย AI ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ โดยเฉพาะการส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองรอง การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และการท่องเที่ยวชุมชน AI ช่วยจับคู่ความสนใจของนักท่องเที่ยวกับทรัพยากรและอัตลักษณ์ของพื้นที่ เช่น วิถีชีวิต วัฒนธรรม และกิจกรรมท้องถิ่น ซึ่งช่วยเพิ่มคุณค่าของประสบการณ์การท่องเที่ยวและสนับสนุนการกระจายตัวของนักท่องเที่ยวอย่างเหมาะสม การประยุกต์ใช้ AI ในลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนของประเทศไทย โดยมุ่งลดความแออัดในแหล่งท่องเที่ยวหลัก และเพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจให้แก่ชุมชนท้องถิ่น (Chaivichayachat, 2024; Wudhiwiriya, 2024)

ผลกระทบของ AI ต่อประสบการณ์นักท่องเที่ยวและชุมชนไทย

การนำ AI มาใช้ในการวางแผนการท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคลส่งผลเชิงบวกต่อประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว โดยช่วยเพิ่มความพึงพอใจ ความรู้สึกมีส่วนร่วม และโอกาสในการเรียนรู้วัฒนธรรมและวิถีชีวิตท้องถิ่น ในขณะเดียวกัน ชุมชนท้องถิ่นสามารถเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจตรงกับทรัพยากรของพื้นที่ ซึ่งช่วยเพิ่มรายได้และสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคม อย่างไรก็ตาม ผลกระทบเชิงบวกดังกล่าวอาจเกิดขึ้นอย่างไม่เท่าเทียม เนื่องจากความเหลื่อมล้ำด้านเทคโนโลยี ความพร้อมของผู้ประกอบการรายย่อย และข้อจำกัดด้านทักษะดิจิทัล ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่ต้องได้รับการพิจารณาอย่างรอบด้าน (โชติ ภักดีอักษร และคณะ, 2566)

ความท้าทายและประเด็นด้านจริยธรรม

แม้ AI จะมีศักยภาพในการยกระดับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว แต่การนำมาใช้ในบริบทประเทศไทยยังเผชิญความท้าทายหลายประการ โดยเฉพาะประเด็นด้านการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ความโปร่งใสของอัลกอริทึม และความเป็นธรรมในการเข้าถึงเทคโนโลยี การจัดเก็บและใช้ข้อมูลนักท่องเที่ยวจำนวนมากจำเป็นต้องดำเนินการภายใต้กรอบกฎหมายและจริยธรรมที่ชัดเจน เพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้กับนักท่องเที่ยวและชุมชนท้องถิ่น (Klarin et al., 2023)

แนวโน้มและข้อเสนอเชิงนโยบาย

เพื่อให้การใช้ AI ในการท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคลเกิดประโยชน์สูงสุด ภาครัฐควรมีบทบาทในการสนับสนุนการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การยกระดับทักษะและความรู้ด้านเทคโนโลยีของบุคลากรในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว รวมถึงการกำหนดแนวทางการใช้ AI อย่างมีความรับผิดชอบและคำนึงถึงจริยธรรม นอกจากนี้ ควรส่งเสริมความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชนท้องถิ่น เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มและระบบ AI ที่สอดคล้องกับบริบทของประเทศไทย และสนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนในระยะยาว (Chaivichayachat, 2024; Wang et al., 2025)

การบูรณาการแนวคิด AI – Personalized Travel – Customer Experience

จากการทบทวนวรรณกรรมสามารถสังเคราะห์ได้ว่า แนวคิดปัญญาประดิษฐ์ (AI) การท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ และการท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคล มิได้เป็นองค์ความรู้ที่แยกขาดจากกัน หากแต่มีความสัมพันธ์เชิงระบบ (systemic interconnection) ภายใต้กรอบของทฤษฎีประสบการณ์ผู้บริโภค (Customer Experience

Theory) ซึ่งทำหน้าที่เป็นแกนกลางในการอธิบายกระบวนการสร้างคุณค่า (value creation) ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวสมัยใหม่ โดยเน้นบทบาทของประสบการณ์ในฐานะผลลัพธ์จากปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักท่องเที่ยว เทคโนโลยี และบริบทของแหล่งท่องเที่ยว

ในเชิงทฤษฎี การเปลี่ยนผ่านจากการท่องเที่ยวแบบมวลชน (mass tourism) ไปสู่การท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคล (personalized travel) สามารถอธิบายได้ผ่านแนวคิด experience-centric paradigm ซึ่งสะท้อนการเปลี่ยนจุดเน้นจากการบริโภคบริการ ไปสู่การร่วมสร้างประสบการณ์ (co-creation of experience) ระหว่างผู้ให้บริการและนักท่องเที่ยว โดยนักท่องเที่ยวมิได้เป็นเพียงผู้รับบริการแบบเชิงรับ (passive consumer) แต่เป็นผู้มีบทบาทเชิงรุกในการกำหนดรูปแบบและความหมายของประสบการณ์การเดินทาง

ภายใต้บริบทดังกล่าว ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามาทำหน้าที่เป็นกลไกเอื้ออำนวยเชิงปัญญา (cognitive enabling mechanism) ที่ช่วยเชื่อมโยงข้อมูล พฤติกรรม และบริบทของนักท่องเที่ยวเข้าด้วยกันอย่างเป็นพลวัต โดย AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก (deep insights) และปรับการนำเสนอเนื้อหา เส้นทาง และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะบุคคลแบบเรียลไทม์ ส่งผลให้กระบวนการออกแบบและส่งมอบประสบการณ์ (experience design and delivery) มีความยืดหยุ่น (adaptive) และมีความแม่นยำสูงขึ้น

นอกจากนี้ การบูรณาการระหว่าง AI และ Personalized Travel ยังสะท้อนถึงการพัฒนาไปสู่ระบบนิเวศการท่องเที่ยวดิจิทัล (digital tourism ecosystem) ซึ่งประกอบด้วยผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลายภาคส่วน เช่น นักท่องเที่ยว ผู้ประกอบการ แพลตฟอร์มดิจิทัล และชุมชนท้องถิ่น ที่มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลและร่วมกันสร้างคุณค่าอย่างต่อเนื่อง ในระบบดังกล่าว AI ทำหน้าที่เป็นตัวกลางเชิงปัญญา (intelligent intermediary) ที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจับคู่ระหว่างอุปสงค์ (tourist demand) และอุปทาน (tourism resources)

ดังนั้น การบูรณาการแนวคิดทั้งสามจึงนำไปสู่ข้อสรุปเชิงสังเคราะห์ว่า AI มิได้เป็นเพียงเทคโนโลยีสนับสนุน (supporting tool) แต่เป็นโครงสร้างพื้นฐานเชิงประสบการณ์ (experience infrastructure) ที่มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนผ่านของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวจากระบบที่เน้นปริมาณ ไปสู่ระบบที่เน้นคุณค่า ความยั่งยืน และความเฉพาะบุคคลในระดับลึก

การสังเคราะห์เชิงระบบ 3 มิติของ AI-Driven Personalized Travel

จากการวิเคราะห์และเปรียบเทียบวรรณกรรม สามารถสังเคราะห์บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคลออกเป็นระบบ 3 มิติที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นพลวัต (dynamic integrated system) ซึ่งสะท้อนกระบวนการสร้างคุณค่าตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ ได้แก่

1) Data Layer (ฐานข้อมูลและอินไซต์) มิตินี้ทำหน้าที่เป็นรากฐานของระบบ โดยครอบคลุมการรวบรวม บูรณาการ และจัดการข้อมูลจากแหล่งที่หลากหลาย เช่น พฤติกรรมการค้นหา การจอง รีวิวออนไลน์ ตลอดจนข้อมูลเชิงบริบท (contextual data) เช่น เวลา สถานที่ และสถานการณ์แวดล้อม ข้อมูลดังกล่าวถูกแปลงเป็น data-driven insights ที่สะท้อนความต้องการเชิงลึก (latent needs) ของนักท่องเที่ยว ในเชิงสังเคราะห์ Data Layer ไม่ได้เป็นเพียงแหล่งข้อมูล แต่เป็นกลไกในการสร้างความเข้าใจเชิงพฤติกรรม (behavioral intelligence foundation) ซึ่งเป็นจุดตั้งต้นของ personalization

2) Intelligence Layer (กลไกอัจฉริยะ) มิตินี้ทำหน้าที่เป็นสมองของระบบ โดยใช้เทคโนโลยี AI เช่น machine learning, natural language processing (NLP) และ recommender systems ในการประมวลผลตีความ และคาดการณ์ความต้องการของนักท่องเที่ยวแบบพลวัต กลไกดังกล่าวช่วยให้ระบบสามารถเรียนรู้จากข้อมูลใหม่ (continuous learning) และปรับข้อเสนอให้สอดคล้องกับพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ในเชิงทฤษฎี มิตินี้สะท้อนบทบาทของ AI ในฐานะ adaptive decision-making engine ที่เชื่อมโยงข้อมูลกับการตัดสินใจเชิงบริการ (service decisions)

3) Experience Layer (การส่งมอบประสบการณ์) มิตินี้เป็นผลลัพธ์ปลายทางของระบบ ซึ่งเชื่อมโยงโดยตรงกับทฤษฎีประสบการณ์ผู้บริโภค (Customer Experience Theory) โดยมุ่งเน้นการออกแบบและส่งมอบ personalized journey ที่ครอบคลุมทุกจุดสัมผัส (touchpoints) ตั้งแต่ก่อน ระหว่าง และหลังการเดินทาง เช่น

การแนะนำเส้นทางแบบเรียลไทม์ การปรับเปลี่ยนกิจกรรมตามสถานการณ์ และการสื่อสารเฉพาะบุคคล Experience Layer จึงเป็นพื้นที่ที่คุณค่า (value) ถูกสร้างขึ้นจริงผ่านการเรียนรู้และประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว การสังเคราะห์ชี้ให้เห็นว่า ทั้งสามมิติไม่ได้ทำงานแยกส่วน แต่มีลักษณะเป็น วงจรป้อนกลับ (feedback loop) กล่าวคือ Experience → สร้างข้อมูลใหม่ → กลับไปสู่ Data Layer ในขณะที่ Data → ถูกวิเคราะห์ → Intelligence → ส่งผลต่อ Experience โครงสร้างนี้สะท้อนระบบการเรียนรู้เชิงต่อเนื่อง (continuous learning system) ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของ AI-driven personalization

สรุป

บทความนี้ชี้ให้เห็นบทบาทสำคัญของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสนับสนุนการวางแผนและส่งเสริมประสบการณ์การท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคลในบริบทประเทศไทย โดย AI ทำหน้าที่รวบรวม วิเคราะห์ และประมวลผลข้อมูลจากหลายแหล่ง เช่น พฤติกรรมการค้นหา การจอง รีวิวออนไลน์ และสื่อสังคมออนไลน์ พร้อมใช้เทคโนโลยีสำคัญ ได้แก่ Machine Learning, Natural Language Processing และ Big Data Analytics เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับความต้องการและพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว ระบบแนะนำการท่องเที่ยว (Recommender Systems), แชทบอต และผู้ช่วยเสมือนช่วยเพิ่มความสะดวกและความแม่นยำของประสบการณ์ ทั้งยังสนับสนุนการกระจายตัวของนักท่องเที่ยวไปยังพื้นที่รองและชุมชนท้องถิ่น ลดความแออัดและกระจายรายได้ อย่างเหมาะสม

เมื่อพิจารณาเชิงระบบ AI สามารถสังเคราะห์บทบาทในรูปแบบ 3 มิติ ได้แก่ Data Layer, Intelligence Layer และ Experience Layer โดย Data Layer ทำหน้าที่เป็นฐานข้อมูลและสร้างความเข้าใจเชิงพฤติกรรม (behavioral intelligence) ของนักท่องเที่ยว Intelligence Layer ใช้ AI วิเคราะห์และคาดการณ์ความต้องการ พร้อมปรับข้อเสนอแบบพลวัต ส่วน Experience Layer มุ่งเน้นการส่งเสริมประสบการณ์ท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคลครอบคลุมทุกจุดสัมผัส (touchpoints) ทั้งก่อน ระหว่าง และหลังการเดินทาง ทั้งสามมิติทำงานในลักษณะ วงจรป้อนกลับ (feedback loop) ซึ่งสะท้อนระบบการเรียนรู้เชิงต่อเนื่อง (continuous learning system) ทำให้การออกแบบประสบการณ์สามารถปรับตัวตามพฤติกรรมและบริบทของนักท่องเที่ยวได้อย่างแม่นยำ

การบูรณาการแนวคิด AI กับการท่องเที่ยวแบบเฉพาะบุคคลและทฤษฎีประสบการณ์ผู้บริโภค (Customer Experience Theory) สร้างกรอบแนวคิดใหม่ที่เน้น การสร้างคุณค่า (value creation) ของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวไทย AI ทำหน้าที่เป็น experience infrastructure และกลไกเอื้ออำนวยเชิงปัญญา (cognitive enabling mechanism) ที่เชื่อมโยงข้อมูล พฤติกรรม และบริบทของนักท่องเที่ยวเข้าด้วยกัน ทำให้ personalized travel เป็นมากกว่าตัวเลือก แต่เป็นกลไกในการสร้างประสบการณ์เชิงลึกที่สอดคล้องกับวัฒนธรรม สังคม และความยั่งยืน

จากการสังเคราะห์บทบาทของ AI-Driven Personalized Travel พบว่า AI ไม่เพียงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการวางแผนและจัดการบริการ แต่ยังส่งผลเชิงบวกต่อการมีส่วนร่วมและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว พร้อมสนับสนุนการกระจายประโยชน์ทางเศรษฐกิจและสังคมไปยังชุมชนท้องถิ่น ข้อค้นพบเชิงแนวคิดชี้ให้เห็นว่า ระบบนิเวศดิจิทัลของการท่องเที่ยว ที่มี AI เป็นตัวกลาง ทำให้การจับคู่ระหว่างความต้องการของนักท่องเที่ยวกับทรัพยากรท้องถิ่นมีประสิทธิภาพมากขึ้น ขณะเดียวกัน การประยุกต์ใช้ AI ยังสนับสนุนแนวทางการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ลดผลกระทบเชิงลบจากการท่องเที่ยวแบบมวลชน และยกระดับคุณภาพประสบการณ์โดยรวม

สรุปได้ว่า AI-Driven Personalized Travel เป็นกลไกสำคัญในการเปลี่ยนผ่านอุตสาหกรรมท่องเที่ยวไทยจากระบบที่เน้นปริมาณไปสู่ระบบที่เน้น คุณค่า ประสบการณ์เชิงลึก และความยั่งยืน โดย AI ทำหน้าที่เป็นตัวกลางเชิงปัญญาในการสร้างประสบการณ์ที่สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะบุคคลและบริบทของพื้นที่ ซึ่งเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ทั้งในเชิงนโยบาย การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล และการบริหารจัดการอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากบทความนี้ สามารถสรุปได้เป็นประเด็นเชิงแนวคิดและเชิงระบบ ดังนี้

AI เป็นกลไกสร้างคุณค่าเชิงประสบการณ์ (Experience Infrastructure)

1. AI ไม่ใช่เพียงเครื่องมือสนับสนุน แต่ทำหน้าที่เป็น ตัวกลางเชิงปัญญา (cognitive mediator) เชื่อมโยงข้อมูลพฤติกรรมนักท่องเที่ยวกับการตัดสินใจและการส่งมอบประสบการณ์แบบเฉพาะบุคคล
2. ทำให้ personalized travel เป็นกระบวนการสร้างประสบการณ์ที่มีความหมาย สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของนักท่องเที่ยว และตอบสนองบริบทสังคม-วัฒนธรรมท้องถิ่น

กรอบ 3 มิติของ AI-Driven Personalized Travel (Data-Intelligence-Experience) เป็นระบบพลวัต

1. Data Layer: สะสมและแปลงข้อมูลเป็น behavioral insights
 2. Intelligence Layer: วิเคราะห์และคาดการณ์ความต้องการแบบ real-time
 3. Experience Layer: ส่งมอบ personalized journey ครอบคลุมทุก touchpoints
- ทั้งสามมิติทำงานเป็น วงจรป้อนกลับ (feedback loop) ส่งเสริมการเรียนรู้และปรับตัวต่อเนื่องของระบบ

ระบบ

การบูรณาการ AI กับ Personalized Travel และ Customer Experience Theory

1. สร้างกรอบแนวคิดใหม่ที่ เชื่อมโยงทฤษฎีและเทคโนโลยีเข้ากับบริบทไทย
2. สนับสนุนการสร้างประสบการณ์เชิงลึกและการกระจายประโยชน์ทางเศรษฐกิจและสังคมสู่ชุมชนท้องถิ่น
3. ส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนและลดผลกระทบจาก mass tourism

แนวคิดระบบนิเวศการท่องเที่ยวดิจิทัล (Digital Tourism Ecosystem)

1. AI ทำหน้าที่เป็น ตัวกลางอัจฉริยะ (Intelligent Intermediary) ในการจับคู่ความต้องการของนักท่องเที่ยวกับทรัพยากรท้องถิ่น
2. ส่งผลให้เกิด การ co-creation ของประสบการณ์ ระหว่างนักท่องเที่ยว ผู้ประกอบการแพลตฟอร์มดิจิทัล และชุมชน

ข้อค้นพบเชิงนโยบายและการประยุกต์ใช้

1. การพัฒนา AI และแพลตฟอร์มดิจิทัลควรสอดคล้องกับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และนโยบายด้านความยั่งยืน
2. ส่งเสริมความพร้อมด้านดิจิทัลและทักษะของผู้ประกอบการเพื่อให้เกิด personalized, equitable, and sustainable tourism

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- เจตนาวงศ์ เกตุนิมะ และ ทักษณา สง่าโยธิน. (2568). การพัฒนาศักยภาพอุตสาหกรรมท่องเที่ยวรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงธุรกิจในประเทศไทยสำหรับนักเดินทางท่องเที่ยวเชิงธุรกิจจากสาธารณรัฐประชาชนจีน. *วารสารการวิจัยการบริหารการพัฒนา*, 15(2), 749–815.
- โชติ ภักดิ์อักษร, ธีรนนท์ บุญอยู่, และ สุมาลี รามัญ. (2566). บทบาทของท่องเที่ยวไทยต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจในระดับชาติและท้องถิ่น. *วารสารศิลปศาสตร์และอุตสาหกรรมบริการ*, 6(2), 186–201.
- ภักชดา พุนสุวรรณ. (2567). นวัตกรรมกับการพัฒนาการท่องเที่ยวในยุค New Normal. *วารสารพุทธนวัตกรรมและการจัดการ*, 5(1), 25–36.
- สามารถ พันธุ์เวหา, สุภาพร ชาวสวน, และ ศราวุฒิ ศรีอ่วม. (2567). ปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวไทยในจังหวัดภูเก็ต. *วารสารปัญญาลิขิต*, 2(2), 58–71.

ภาษาอังกฤษ

- Alrasheedi, N. M. (2025). Artificial intelligence and personalizing travel experiences: The future of tourism. *Journal of Information Systems Engineering and Management*, 10(53s), 780–794.
- Chaivichayachat, B. (2024). Total factor productivity growth of Thai tourism. *Social Sciences Research and Academic Journal*, 19(1), 95–110.
- Kandampully, J., Zhang, T. C., & Jaakkola, E. (2020). Customer experience management in hospitality: A literature synthesis, new understanding, and research agenda. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 32(3), 1022–1044.
- Klarin, A., Park, E., Xiao, Q., & Kim, S. (2023). Time to transform the way we travel: A conceptual framework for slow tourism and travel research. *Tourism Management Perspectives*, 46, 101100. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2023.101100>
- Khumsai, N. (2022). Adaptation of community-based tourism with innovation theory. *Romphruek Journal of the Humanities and Social Sciences*, 40(3), 9–27.
- Nugroho, I. S., Priyanto, D., & Purnama, Y. (2024). Exploring the role of artificial intelligence (AI) in designing and optimizing personalization strategies to enhance customer experience in the tourism industry. *Technology and Society Perspectives (TACIT)*, 2(3), 292–298.
- Rather, R. A. (2020). Customer experience and engagement in tourism destinations: The experiential marketing perspective. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 37(1), 15–32.
- Saichana, S. (2025). Virtual reality and experiential marketing in Thai tourism: A Generation Y perspective. *Asian Administration and Management Review*, 8(1), Article 16. <https://doi.org/10.14456/aamr.2025.16>
- Veseli, A., Bajraktari, D., & Bajraktari, A. (2025). Personalizing the travel experience through AI: Exploring the impact of AI-driven technologies on travelers' satisfaction in emerging tourism markets. *Crisis Management Days*.
- Wang, S., Wang, Q., Cui, Q., & Lan, T. (2025). Artificial intelligence in tourism: A systematic literature review and future research agenda. *Sustainability*, 17(20), 9080. <https://doi.org/10.3390/su17209080>
- Wudhiwiriya, P. (2024). The study of trends, impacts, and challenges of Thai tourism in the digital world in the new normal era. *Journal of Liberal Art of Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi*, 4(3), 600–612.

การให้ความหมายทักษะทางสังคมและแนวทางการจัดกลุ่มประสบการณ์
ของการจัดการศึกษาโดยครอบครัว

DEFINING SOCIAL SKILLS AND GUIDELINES FOR ORGANIZING LEARNING
EXPERIENCES IN HOMESCHOOLING MANAGEMENT

พงศภัค ไพยะแสน¹ แองชาร์กา ทับครบุรี² และปวินญาพัฒน์ วรพันธ์³
Pongsapak Paiyasana¹, Aengcharika Thapkhonburi² and Pawinyaphat Woraphan³

¹ หลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
Bachelor of Education Program in Social Studies, Srinakharinwirot University
E-mail: pongsapak.paiyasana@g.swu.ac.th

² หลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
Bachelor of Education Program in Social Studies, Srinakharinwirot University
E-mail: aengcharika.anne@g.swu.ac.th

³ ภาควิชาสังคมวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
Department of Sociology, Faculty of Social Sciences, Srinakharinwirot University
E-mail: pawinyaphat@g.swu.ac.th

Received: September 14, 2025

Revised: December 4, 2025

Accepted: March 23, 2026

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการให้ความหมายทักษะทางสังคมของผู้เรียนและแนวทางการจัดกลุ่มประสบการณ์ของการจัดการศึกษาโดยครอบครัว เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อสะท้อนแก่นสาระ โดยการบันทึกและถอดเทปการสัมภาษณ์แบบคำต่อคำอย่างเป็นระบบตามกระบวนการวิเคราะห์แก่นสาระ โดยรวมผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้นจำนวน 5 คน จากนั้นได้ทำการวิเคราะห์ด้วยบท จัดระบบข้อมูล จัดทำรหัสข้อมูล ให้ชื่อข้อมูลที่มีรายละเอียด วิเคราะห์และจัดประเภทข้อมูล ผู้วิจัยใช้ข้อมูลดังกล่าวในการตีความเปรียบเทียบ นำไปสู่การสังเคราะห์ความหมายร่วมกันและเชื่อมโยงมโนทัศน์ และจัดทำเป็นแนวทางในการสร้างความเข้าใจ นำมาตีความ วิเคราะห์ โดยค้นหาความหมายจากเรื่องที่ได้ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับการให้ความหมายของทักษะทางสังคมตามทัศนะของผู้ปกครองที่ทำให้ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการศึกษาโดยครอบครัวผลการวิจัยพบว่า 1) การให้ความหมายทักษะทางสังคมของผู้เรียนที่จัดการศึกษาโดยครอบครัวต่างให้ความหมายมีความคล้ายกัน คือ ความสามารถในการปรับตัวและอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสงบสุข เป็นทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตร่วมกัน โดยการให้ความสำคัญกับการปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ต่าง ๆ การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้อื่น รวมถึงการเคารพกฎเกณฑ์ทางสังคม 2) แนวทางการจัดกลุ่มประสบการณ์ของการจัดการศึกษาโดยครอบครัวมีความแตกต่างกันตามบริบทของผู้เรียนตั้งแต่การออกแบบและดำเนินกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียน รูปแบบกิจกรรม วิธีการจัดกลุ่มประสบการณ์ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น โดยมุมมองของผู้ปกครองเหล่านี้ จะช่วยให้เห็นแนวปฏิบัติที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียนในรูปแบบการศึกษาโดยครอบครัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถแบ่งเป็น 5 กลุ่มประสบการณ์ คือ กลุ่มประสบการณ์ด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม กลุ่มประสบการณ์ด้านการรู้จักตนเองและการควบคุมอารมณ์

กลุ่มประสบการณ์ด้านการเรียนรู้ผ่านชีวิตจริงและบริบทชุมชน กลุ่มประสบการณ์ด้านการจำลองสถานการณ์และการแก้ปัญหา และกลุ่มประสบการณ์ด้านกิจกรรมสร้างสรรค์และการแสดงออก

คำสำคัญ

การสร้างทักษะทางสังคม การให้ความหมายทักษะทางสังคม การจัดการศึกษาโดยครอบครัว

ABSTRACT

This study aimed to examine how social skills are defined by learners' parents and to identify guidelines for organizing experiential groupings in homeschooling education. Employing a qualitative research design, the study utilized in-depth interviews to uncover essential meanings. All interviews were audio-recorded, transcribed verbatim, and systematically analyzed using thematic analysis. A total of five key informants participated in the study. The data were coded, categorized, named, interpreted, compared, and synthesized to construct shared meanings and conceptual linkages. The findings revealed that: (1) Parents who homeschool their children shared similar definitions of social skills, highlighting them as the ability to adapt and live harmoniously with others. Social skills were viewed as essential competencies for functioning within society, emphasizing adaptability to various contexts, positive interpersonal interactions, and adherence to social norms. (2) Guidelines for organizing experiential groupings in homeschooling varied depending on each learner's context. Differences were found in activity design, implementation processes, grouping methods, and developmental outcomes. These parental perspectives provide practical insights into fostering social skills within homeschooling settings. Five types of experiential groupings emerged: social interaction experiences, self-awareness and emotional regulation experiences, real-life and community-based learning experiences, simulation and problem-solving experiences, and creative and expressive experiences. These groupings serve as a framework for effectively promoting social skill development among homeschooled learners.

Keywords

Social Skills Development, Definition of Social Skills, Homeschooling Education

ความสำคัญของปัญหา

การศึกษายืดหยุ่น (flexible learning) ถือเป็นหนึ่งในนวัตกรรมการศึกษาที่จะช่วยคลายปมคำว่า การศึกษาในระบบ-นอกระบบ ด้วยแนวคิดทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ เปิดทางเลือกที่หลากหลายให้แก่เด็กด้วยการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการ สภาพปัญหาของแต่ละคน บริบทของพื้นที่ และวิถีชีวิต โดยไม่ต้องยึดติดกับตารางสอนของครูในโรงเรียน แต่เปลี่ยนเป็นตารางเรียนที่เหมาะสมของทุกคน เช่น เรียนไปด้วย ทำงานไปด้วย แล้วใช้ทักษะประสบการณ์เทียบโอนผลการเรียน ฯลฯ ความยืดหยุ่นของการศึกษา เช่นนี้ คือโจทย์ใหญ่ของการศึกษาไทยที่ต้องก้าวข้ามให้ได้ภายใต้โครงสร้างแบบเดิม เพื่อสร้างจุดเปลี่ยนสำคัญในการพัฒนาคนของประเทศไทย (รักษพงศ์ วงศาโรจน์, 2567) นอกจากนี้ การศึกษายืดหยุ่นยังเป็นแนวทาง

การศึกษาที่สอดคล้องกับการผลักดันขององค์การสหประชาชาติ (UN) ที่มองว่าเป็นวิธีช่วยให้ผู้เรียนสามารถกำหนดการเรียนรู้ของตนเองได้ ซึ่งช่วยสร้างการศึกษาที่ครอบคลุมภายใต้หลักการความยุติธรรม ความเสมอภาค และสิทธิมนุษยชน ดังนั้นการออกแบบการศึกษาจึงไม่ควรมีอยู่เดียว ในทางกลับกันเด็กทุกคนสามารถเก่งได้ในสิ่งที่เขานัก เพราะฉะนั้นการศึกษาในระบบโรงเรียนอาจไม่ใช่ทั้งหมดของการศึกษา แต่เป็นเพียงจุดเริ่มต้นให้เด็กมีความรู้ และมีทักษะบางอย่าง เช่น การอ่านออกเขียนได้ โดยมีการเรียนรู้ระบบอื่น ๆ เข้ามารวมผสมผสานให้การเรียนรู้ของเด็กได้ตอบโจทย์ชีวิตมากขึ้น และสำหรับประเทศไทยนวัตกรรมการศึกษายืดหยุ่นจะช่วยให้ประเทศบรรลุเป้าหมาย Thailand Zero Dropout และทำให้ประโยค “จากนี้ไปเด็กทุกคนต้องได้เรียน” เกิดขึ้นได้จริง (กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2567)

การจัดการศึกษาโดยครอบครัว (Homeschool) ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ได้รับบุประเภของการจัดการศึกษาในประเทศไทยไว้ 3 ประเภท ได้แก่ 1. การจัดการศึกษาในระบบห้องเรียน 2. การจัด การศึกษานอกระบบห้องเรียน 3. การจัดการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่งประชาชนมีสิทธิเลือกรูปแบบเองได้ สามารถจัดการศึกษาแบบใดก็ได้ และสามารถเทียบโอนผลการศึกษาได้หากต้องการเข้าระบบภายหลัง และ การศึกษาโดยครอบครัว คือ การที่ผู้เรียนเรียนโดยมีผู้ปกครองเป็นผู้ดูแลการเรียนการสอนได้เองอย่างเสรี แต่ก่อนเริ่มเรียนจะต้องทำการจดทะเบียน เขียนแผนการศึกษาส่งสำนักงานเขตการศึกษาในพื้นที่ที่ผู้ปกครองอาศัยอยู่ก่อน (แครโรลล์ เพรพ, 2564) โดยการจัดการศึกษาโดยครอบครัวมีแนวทาง รูปแบบ และความยืดหยุ่นในการจัดการศึกษา ที่สอดคล้องกับการศึกษายืดหยุ่น (flexible learning) ค่อนข้างมากกว่าการศึกษาในระบบ เนื่องจากการจัดการศึกษาโดยครอบครัวเป็นการจัดการศึกษาที่คำนึงถึงความพร้อม ความถนัดและศักยภาพของผู้เรียนเป็นสำคัญ บทบาทของผู้เรียนจึงต้องมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยกระบวนการจัดการศึกษาส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ พัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องและเกิดคุณลักษณะต่าง ๆ ที่เหมาะสมในยุคโลกาภิวัตน์ (เบญจมาภรณ์ นาคามติ และคณะ, 2554) อีกทั้งการจัดการศึกษาโดยครอบครัวเป็นรูปแบบใหม่ของระบบการศึกษา ในการพัฒนาคุณภาพของคนไทยจากค่าเฉลี่ยทางผลการเรียนของผู้เรียนทุกระดับสูงกว่า ค่าเฉลี่ยผลการเรียนของนักเรียนในโรงเรียนรัฐ และผลการทดสอบมีค่าอยู่ในระดับเดียวกันกับนักเรียนโรงเรียนเอกชน ซึ่งเป็นสิ่งยืนยันว่าการจัดการศึกษาโดยครอบครัวเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่สามารถสร้างความมั่นใจในด้านคุณภาพการศึกษา และผู้ปกครองสามารถจัดการศึกษาได้ด้วยตนเองโดยหัวใจของความสำเร็จอยู่ที่พ่อแม่ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2542) สอดคล้องกับ ยุทธชัย เฉลิมชัย (2543) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการศึกษาโดยครอบครัวในสังคมไทย พบว่า ความสำเร็จในการศึกษาโดยครอบครัวนั้น ครอบครัวจะต้องมีความพร้อมในปัจจัยด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านฐานะ และเวลาที่จะให้กับลูก รวมถึงความพร้อมของสถานที่เรียนและความความคิดเห็นที่เป็นไปทางในทางเดียวกันของครอบครัว

แม้การจัดการศึกษาโดยครอบครัวจะได้รับการยอมรับในทางกฎหมาย แต่ในทางปฏิบัติยังมีประเด็นที่มองต่างมุมกันระหว่างภาครัฐ ครอบครัวและบุคคลทั่วไปในสังคม คือ บรรทัดฐานที่ใช้ในการตัดสินมาตรฐานของคุณภาพในการจัดการศึกษาระหว่างแผนในระบบโรงเรียน และการศึกษาที่จัดโดยครอบครัวซึ่งผู้ปกครองเป็นผู้กำหนดแผน เป้าหมาย กระบวนการและวิธีการเรียนรู้ ตลอดจนการประเมินผลและการเลื่อนระดับชั้น (สุวรรณี ยะหะกร และคณะ, 2553) ข้อสังเกตจากหลายฝ่ายในด้านการใช้ชีวิตของผู้เรียนที่จัดการศึกษาโดยครอบครัวที่มักพบเจอกับกลุ่มบุคคลเดียวกันเป็นประจำ ซึ่งอาจส่งผลต่อการปรับตัวการอยู่ร่วมกับกลุ่มบุคคลอื่นในสังคมและการทำงานเป็นทีม นอกจากนี้บุคคลที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาโดยครอบครัว ยังมองว่าการจัดการศึกษาโดยครอบครัวทำให้เด็กขาดความรู้ระเบียบวินัย จนทำให้เด็กแปลกแยก เข้ากับใครไม่ได้เพราะขาดทักษะทางสังคม (Hünkar Korkmaz; & Güler Duman, 2013)

ทักษะทางสังคม (social skills) เป็นความสามารถในการปฏิสัมพันธ์ ทั้งกับตนเองและผู้อื่น การปรับตัว มีการแสดงออกทางอารมณ์และพฤติกรรมอย่างเหมาะสม พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น สามารถแก้ไขปัญหาและปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้อง เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข สอดคล้องกับทักษะที่ประชาชนจะต้องเป็นผู้ที่มีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ตามยุทธศาสตร์การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560) ทักษะทางสังคมเป็นสิ่งที่

ความจำเป็นที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิต การมีทักษะทางสังคมจะทำให้สามารถเลือกปฏิบัติได้อย่างถูกต้องและมีผลลัพธ์ที่ดีมากขึ้น หากสมาชิกในสังคมมีทักษะทางสังคมที่ดี การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคมก็จะดีด้วย ซึ่งจะทำให้สังคมมีความสุข (กรวรรณท์ บุญโตเนด และ วิรัช วันบรรเจิด, 2568) ซึ่งสอดคล้องกับ จิราพัชร นิลแย้ม (2568) ที่อธิบายทักษะทางสังคมไว้ว่า มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตทางสังคม เจริญเติบโต และเรียนรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น หากไม่มีสิ่งเหล่านี้ซึ่งเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้จะนำไปสู่การส่งผลเสียต่อสุขภาพจิต ดังนั้นทักษะทางสังคมจึงเป็นทักษะสำคัญของมนุษย์ที่ใช้ปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกันในสังคม และเป็นสิ่งจำเป็นกับทุกเพศ ทุกวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัยเด็กที่กำลังเรียนรู้ผ่านสิ่งต่าง ๆ จำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนทักษะทางสังคมอย่างเป็นระบบ เพื่อเป็นพื้นฐานซึ่งนำไปสู่ความสำเร็จด้านอื่นในอนาคต สอดคล้องกับที่ชญาณีญ์ สุระเสนา (2559) ได้อธิบายไว้ว่า การที่บุคคลจะมีทักษะทางสังคมได้นั้นเกิดขึ้นจากหลากหลายปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยด้านการรู้คิด ปัจจัยด้านอารมณ์ และปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ซึ่งนอกจากนี้กิจกรรมพัฒนาทักษะทางสังคมสามารถจัดได้ตลอดเวลา หรือบูรณาการเข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ผู้สอนพัฒนาให้กับผู้เรียน จุดประสงค์ที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้ทักษะทางสังคมมี 4 ประการ ได้แก่ 1. รู้จักคำว่า “เพื่อน” 2. การเป็นเพื่อนที่ดี 3. การเป็นมิตร 4. การเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม หากผู้เรียนไม่มีการพัฒนาทักษะทางสังคม ก็จะกลายเป็นบุคคลที่มีปัญหาไม่สามารถดำเนินชีวิตอย่างปกติสุขได้ เพราะขาดความรู้ความเข้าใจในการเลือกปฏิบัติในการเผชิญสถานการณ์หรือการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้

การพัฒนาทักษะทางสังคมจะต้องอาศัยปัจจัยแวดล้อมในทุก ๆ ด้านของการดำเนินชีวิตทั้งในด้านครอบครัว สังคม และเพื่อน การศึกษาที่เน้นเฉพาะความรู้ความเข้าใจเพียงอย่างเดียวจึงยังไม่เพียงพอ แต่การศึกษาต้องเป็นกระบวนการที่พัฒนาคนให้มีความสามารถเต็มตามศักยภาพ มีการพัฒนาที่สมดุลทั้งสติปัญญา ร่างกาย จิตใจ และสังคม และเป็นทักษะที่ใช้ในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทั้งการแสดงออกด้วยภาษาและอวัจนภาษา เป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนควรแสดงออกต่อกันในการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยทักษะทางสังคมเป็นพื้นฐานของการสร้างการติดต่อ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทั้งทางตรงและทางอ้อม อันนำไปสู่การสร้างความตระหนักถึงความรักและคุณค่าระหว่างกันของมนุษย์ และความสงบสุขของสังคม (ปวีณาพัฒน์ วรพันธ์, 2558) ในสถานการณ์โลกที่เกิดการเปลี่ยนแปลงตลอดนั้น โรงเรียนจึงเป็นอีกหน่วยงานหนึ่งที่มีส่วนสำคัญในการพัฒนาทักษะทางสังคมและทักษะที่จำเป็นในการดำเนินชีวิตของนักเรียน เนื่องจากโรงเรียนเป็นสถานที่จัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคนให้ไปสู่สังคมแห่งการทำงาน จึงต้องมีการเตรียมการให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง (ศักดิ์ศรี มณีเดช, 2554)

จากความสำคัญของปัญหาที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการสร้างทักษะทางสังคมของครอบครัวที่มีต่อผู้เรียนผ่านการจัดการศึกษาโดยครอบครัว ทั้งด้านเนื้อหาและวิธีการถ่ายทอดทางสังคมของครอบครัวที่มีต่อผู้เรียน ผ่านการจัดการศึกษาโดยครอบครัว เพื่อให้ได้ข้อมูลและเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะทางสังคมให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนในทั้งบริบทของพื้นที่ และวิถีชีวิตในรูปแบบที่สอดคล้องกับการศึกษายืดหยุ่น (flexible learning) เพื่อให้ผู้เรียนดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุขต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาการให้ความหมายทักษะทางสังคมของผู้เรียนและแนวทางการจัดกลุ่มประสบการณ์ของการจัดการศึกษาโดยครอบครัว

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษารั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่มุ่งเน้นการให้ความหมายของทักษะทางสังคมและแนวทางการจัดกลุ่มประสบการณ์ของการจัดการศึกษาโดยครอบครัว โดยใช้กระบวนทัศน์เชิงวิพากษ์ (Critical Paradigm) ที่มีจุดยืนทางภววิทยา ที่มีความหลากหลาย ทั้งสัจนิยมเชิงวิพากษ์และสัมพัทธนิยม ในส่วนญาณวิทยาแบบทัศนพิสัยนิยม ผสมกับสัมพัทธนิยม (พิชัย รัตนดิลก ณ ภูเก็ต, 2555) ดังนั้นวิธีวิทยาจึงเน้นการวิจัยวิธีและการสนทนา โดยใช้การวิพากษ์และมโนทัศน์เกี่ยวกับความหมายทักษะทางสังคมของผู้เรียน

และแนวทางการจัดกลุ่มประสบการณ์ของการจัดการศึกษาโดยครอบครัว เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงโลกทัศน์ของการศึกษาในระบบที่ครอบงำการศึกษาตามอริยาศัย ทำให้มองว่าเด็กที่จัดการศึกษาโดยครอบครัวเป็นเด็กที่ขาดความรู้ระเบียบวินัย จนทำให้เด็กแปลกแยก เข้ากับใครไม่ได้ เป็นเด็กที่ขาดทักษะทางสังคม ผ่านเรื่องเล่าของผู้ปกครองที่จัดการศึกษาโดยครอบครัว

1. การเข้าถึงประสบการณ์

หากกล่าวถึงมูลเหตุการเลือกในการจัดการศึกษาโดยครอบครัวของแต่ละครอบครัว จากการศึกษาสังคมไทยพบรูปแบบการดำเนินการเองทั้งหมดโดยครอบครัวเดียวเป็นรูปแบบการจัดการศึกษาที่ได้รับความนิยมมากที่สุด ซึ่งในการดำเนินการมีความเป็นปัจเจกค่อนข้างสูง ต้องคิดสร้างสรรค์หลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอนไปตามวิถีทางที่เหมาะสม สอดคล้องกับความคิด ความเชื่อ ค่านิยมของสภาพครอบครัวหรือความถนัด ความสนใจของเด็กอย่างแตกต่างหลากหลายกันไป ซึ่งสิ่งสำคัญข้อหนึ่งที่ทุกครอบครัวตระหนักคือ ลูกจะต้องมีสังคมกลุ่มเพื่อน จึงเกิดการสร้างเครือข่ายครอบครัว เพื่อให้เกิดการรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมบ่อยครั้ง ซึ่งจะได้นำพาไปสู่สังคมกลุ่มเพื่อนและเกิดการทำกิจกรรมร่วมกันอย่างต่อเนื่อง

ผู้วิจัยตระหนักถึงความสัมพันธ์ทางสังคม และความรู้สึกของมิตรภาพในทัศนะของเครือข่ายครอบครัวที่เชื่อมั่นในการจัดการศึกษาโดยครอบครัว จึงอาศัยการแนะนำจากแอตกลุ่ม Homeschool Network ผู้มีประสบการณ์จัดการศึกษาโดยครอบครัว เป็นผู้ช่วยเหลือแนะนำ (gatekeeper) โดยรวมผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น จำนวน 5 คน ซึ่งเป็นไปตามที่ Nastasi and Schensul (2005) อธิบายขนาดจำนวนผู้ให้ข้อมูลว่า การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Interviewing key informants) หรือการสัมภาษณ์ระดับลึก (In-depth interviews) ควรมีขนาดที่ 5 คน หรือจนกว่าข้อมูลจะอิ่มตัว โดยผู้วิจัยนัดหมายเพื่อสัมภาษณ์ และแจ้งรายละเอียดของวัตถุประสงค์การวิจัยแก่เจ้าของประสบการณ์อย่างชัดเจน แสดงความจริงใจ ความคิด และความรู้สึกอย่างเปิดเผย เพื่อลดความกังวลหรือความไม่สบายใจก่อนเริ่มบทสนทนาอันเป็นการสร้างความไว้วางใจ เชื่อใจ ถือได้ว่าผู้วิจัยยึดหลักความไว้วางใจ (Trustworthiness) ตามแนวทางของ Guba and Lincoln's (1985) เพราะสารัตถะของเรื่องเล่าจะสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ให้ข้อมูลและผู้วิจัย และเนื้อหาสาระในวงสนทนาจะประกอบสร้างความหมายและประสบการณ์ที่ผู้เล่าเรื่อง เพื่อให้สัมผัสถึงมูลประสบการณ์การจัดการศึกษาโดยครอบครัวได้อย่างลุ่มลึก

ตารางที่ 1 แสดงรายละเอียดครอบครัวที่ให้ข้อมูลที่เป็นครอบครัวที่จัดการศึกษาโดยครอบครัว

ลำดับ	ชื่อผู้เรียน (สมมติ)	อายุ (ปี)
1	A	8
2	B	10
3	C	12
4	D	10
5	E	7

เครื่องมือในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) จำนวน 12 ข้อ ที่มีการกำหนดคำถามในการสัมภาษณ์ไว้ล่วงหน้าซึ่งเป็นคำถามปลายเปิด (Open-end Question) เพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลได้ตอบคำถามที่เกี่ยวข้องอย่างเต็มที่ โดยไม่มีการชี้นำคำถาม เพื่อให้ได้คำตอบที่เป็นข้อเท็จจริงมากที่สุด โดยข้อคำถามนั้นครอบคลุมคำถามที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนตัว การทำงานในโรงเรียน และประเด็นการถูกตีตราและการเลือกปฏิบัติในโรงเรียน การต่อรองและการช่วงชิงพื้นที่ในการทำงาน ซึ่งมีการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือการวิจัยโดยตรวจสอบความถูกต้องและเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยมีรายละเอียดการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการกำหนดประเด็นสำคัญที่ต้องการศึกษา เพื่อนำไปใช้ในการสร้างเป็นข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์
2. ผู้วิจัยทำการร่างข้อคำถามที่จะใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) จำนวน 12 ข้อ
3. นำร่างแบบสัมภาษณ์ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหาข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์ และทำการปรับปรุง แก้ไขแบบสัมภาษณ์ตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิ
4. จัดทำแบบสัมภาษณ์ฉบับสมบูรณ์ แล้วนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้

2. การบันทึกและวิเคราะห์ประสบการณ์

การเก็บรวบรวมเรื่องเล่าและตัวบท ผ่านการสนทนาหรือการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อสะท้อนแก่นสาระ (Themes) โดยการบันทึกและถอดเทปการสัมภาษณ์แบบคำต่อคำอย่างเป็นระบบ (Transcription of Data) ตามกระบวนการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) 6 ขั้นตอนคือ 1) การทำความเข้าใจกับข้อมูล 2) การทำให้เกิดข้อมูลเบื้องต้น 3) การค้นหาแก่นสาระ 4) การตรวจสอบซ้ำแก่นสาระ 5) การระบุและตั้งชื่อแก่นสาระ และ 6) การจัดทำรายงาน ซึ่งมีความเหมาะสมกับงานวิจัยนี้ เพราะเป็นกระบวนการเชิงปฏิบัติของการวิเคราะห์และรายงานแก่นสาระจากข้อมูลที่มี และยิ่งช่วยให้สามารถบริหารจัดการและอธิบายข้อมูลที่มีได้อย่างละเอียด (Braun & Clarke, 2006) ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นัดหมายกับผู้ให้ข้อมูลหลังจากการประสานของผู้ช่วยเหลือ เพื่อทำการนัดหมายในการสัมภาษณ์ จากนั้นได้ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยภายใต้การแสดงความเชื่อมั่นต่อผู้ให้ข้อมูล การแสดงถึงความจริงใจทางร่างกาย จิตใจและความคิด อย่างเปิดเผยเพื่อลดช่องว่างของการสนทนาและสร้างความเป็นกันเองของการสนทนา ซึ่งผู้วิจัยได้ถือว่า การให้ความไว้วางใจ (Trustworthiness) ต่อผู้ให้ข้อมูล (Lincoln & Guba, 1985; Patton, 1990) เป็นสิ่งสำคัญเพื่อที่จะให้ผู้ให้ข้อมูลที่เป็นผู้ปกครองที่จัดการศึกษาโดยครอบครัวสามารถเล่าเรื่องราวและกรณีศึกษาเกี่ยวกับครอบครัวของตนได้อย่างคล่องตัว โดยผู้วิจัยได้สนทนากับผู้ปกครองที่จัดการศึกษาโดยครอบครัวที่ยินดีเล่าเรื่องราวของผู้เรียน จากนั้นได้ทำการวิเคราะห์ตัวบท จัดระบบข้อมูล จัดทำรหัสข้อมูล ให้ชื่อข้อมูลที่มีรายละเอียด วิเคราะห์และจัดประเภทข้อมูล จากนั้นผู้วิจัยใช้ข้อมูลดังกล่าวในการตีความ เปรียบเทียบ นำไปสู่การสังเคราะห์ความหมายร่วมกันและเชื่อมโยงมโนทัศน์ เพื่อจัดทำเป็นแนวทางในการสร้างความเข้าใจ (Thematic) นำมาตีความ วิเคราะห์ โดยค้นหาความหมายจากเรื่องเล่าที่ได้มา เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับการให้ความหมายของทักษะทางสังคมตามทัศนะของผู้ปกครองที่ทำให้ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการศึกษาโดยครอบครัว ถูกตีตราว่าเป็นคนที่ขาดทักษะทางสังคม เข้ากับผู้อื่นไม่ได้

ผลการวิจัย

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาการสร้างทักษะทางสังคมของผู้เรียนผ่านการจัดการศึกษาโดยครอบครัว ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยในประเด็นดังต่อไปนี้

1. การให้ความหมายทักษะทางสังคมของผู้เรียนที่จัดการศึกษาโดยครอบครัว

ผู้เรียนที่จัดการศึกษาโดยครอบครัว ในความหมายของการศึกษาครั้งนี้ คือ ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการศึกษาโดยครอบครัว ในช่วงอายุ 7 ปี ถึง อายุ 12 ปี ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาตามระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยในวัยนี้เริ่มมีการสร้างปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างทักษะทางสังคม และโดยส่วนใหญ่บริบทของผู้เรียนที่จัดการศึกษาโดยครอบครัว ครอบครัวมีความพร้อมทั้งทางด้านการจัดหาหลักสูตร ด้านทุนทรัพย์ทางการศึกษา รวมถึงผู้ปกครองมีความพร้อมในการดูแลเอาใจใส่ผู้เรียนเป็นอย่างมาก ส่วนทักษะทางสังคมในงานวิจัยนี้ คือ ความสามารถในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น รู้จักบทบาทของตนในสังคม สามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปได้ รู้จักแก้ปัญหา และควบคุมตัวเอง ซึ่งในการจัดกลุ่มจากการให้ความหมายและนิยามต่อทักษะทางสังคมของผู้ให้

ข้อมูลนั้นมีความใกล้เคียงกัน เพราะผู้ปกครองของผู้ที่เรียนที่จัดการศึกษาโดยครอบครัวต่างให้ข้อมูลไปในทิศทางเดียวกันที่สะท้อนให้เห็นว่า ผู้ปกครองให้ความหมายทักษะทางสังคมคล้ายกัน ดังคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“เป็นทักษะพื้นฐานของมนุษย์ที่จะต้องมีการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น”

แม่ของผู้เรียน A (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 กุมภาพันธ์ 2568)

“เป็นความสามารถในการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวในสถานการณ์ต่าง ๆ ”

พ่อของผู้เรียน B (การสื่อสารส่วนบุคคล, 13 กุมภาพันธ์ 2568)

“การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้าง ปรับตัวได้เข้ากับทุกเพศทุกวัย รู้จักการเข้าหาผู้คนหลาย ๆ ช่วงวัย และรู้จักเคารพกฎกติกาในสังคม”

แม่ของผู้เรียน C (การสื่อสารส่วนบุคคล, 13 กุมภาพันธ์ 2568)

“การรู้จักปรับตัวในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การไม่สร้างปัญหาให้กับคนรอบข้าง และคนในสังคม”

แม่ของผู้เรียน D (การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 กุมภาพันธ์ 2568)

“ความสามารถในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างสงบสุข รู้จักการทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่น”

แม่ของผู้เรียน E (การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กุมภาพันธ์ 2568)

บทสัมภาษณ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นชัดว่า ความหมายของคำว่าทักษะทางสังคมที่ผู้ปกครองต่างให้ความหมายมีความคล้ายกัน คือ ความสามารถในการปรับตัวและอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสงบสุข เป็นทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตร่วมกัน โดยการให้ความสำคัญกับการปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ต่าง ๆ การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้อื่น การเคารพกฎเกณฑ์ทางสังคม รวมถึงการทำงานร่วมกันเป็นทีม อีกทั้งทักษะเหล่านี้ช่วยให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างราบรื่น และช่วยลดความขัดแย้งที่จะเกิดขึ้นในสังคม รวมไปถึงการเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีภายในสังคม ซึ่งแนวคิดหรือทัศนคติที่ผู้ปกครองเหล่านี้แสดงออกมา จึงเป็นผลมาจาก การตัดสินใจจัดการศึกษาโดยครอบครัวให้กับผู้เรียน โดยคาดหวังว่าเหมาะสมกับผู้เรียนและการศึกษาในรูปแบบนี้ตอบโจทย์และเหมาะสมกับผู้เรียนมากกว่าการจัดการศึกษาโดยสถานศึกษา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“ธรรมชาติของมนุษย์สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองโดยไม่จำเป็นต้องมีกรอบของการเรียนรู้โดยใช้หลักสูตรของที่ไหนมาเพื่อกำหนดความเป็นธรรมชาติ เลยคิดว่าเราสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องให้ลูกไปโรงเรียน เราสามารถสร้างหลักสูตรขึ้นมาเองได้ที่เหมาะสมกับตัวลูกของเรา จึงให้ลูกทำโฮมสคูล”

แม่ของผู้เรียน A (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 กุมภาพันธ์ 2568)

“เคยเห็นเด็กโฮมสคูลมาก่อนหน้านี้ แล้วรู้สึกเขาเรียนแล้วมีความสุขก็เลยลองทำดู”

พ่อของผู้เรียน B (การสื่อสารส่วนบุคคล, 13 กุมภาพันธ์ 2568)

“รู้สึกตั้งคำถามกับตนเองว่าที่เรียนมาในโรงเรียนทั้งหมดมันถูกทางไหม เห็นปัญหาในการเอาลูกเข้าโรงเรียนแล้วไม่ตอบโจทย์ เช่น อยากให้ลูกไปเล่นกับเพื่อน แต่สุดท้ายกลับกลายเป็นแม่ต้องไปเล่นเป็นเพื่อนกับลูกเอง ยิ่งพอในช่วงโรคระบาดจึงทำให้ตนเองคิดได้ว่าสิ่งที่เราคิดมันผิด และยิ่งพยายามที่จะหาโรงเรียนอื่น ๆ ให้กับลูก แต่สุดท้ายแล้วมันยังไม่ใช่ เพราะวันหนึ่งมีเหตุจำเป็นต้องเดินทางไปอยู่ที่อื่น แม่จะต้องทิ้งน้องไว้กับครอบครัวเพื่อให้น้องได้เรียนอนุบาล แต่การที่เราได้พาน้องเขาไปทุกที่ที่เรียนโฮมสคูลไปกับเรานั้นเป็นเรื่องที่น่าจะเหมาะสมกับความเป็นแม่ที่เราตั้งใจว่าจะเลี้ยงลูกเอง วันหนึ่งรู้ว่าโฮมสคูลจึงมีการตั้งเป้าหมายขึ้น เพราะไม่ได้เชื่อในการเรียน

ในโรงเรียน สมัยที่แม่เรียน คน. รู้สึกว่าคนที่เรียนในโรงเรียนช้ามาก ใช้เทคโนโลยีไม่เป็น จึงไม่เข้าใจว่าเราจะเรียนไปเพื่ออะไร ไปเพื่อสอบแต่ไม่ได้เอาไปใช้งานจริง เพราะโลกวิ่งเร็วมาก แล้วคุณก็ยังอยู่ในโลกที่มันล้าหลัง แต่ถ้าต้องเรียนเพราะหลักสูตรมันกำหนดมาแบบนี้ก็เลยพบว่ามีวิธีการเรียนแบบบ้านเรียน จึงตัดสินใจได้ทันทีเลยว่าจะให้ลูกทำ และเลิกสนใจการเรียนในโรงเรียนเลย”

แม่ของผู้เรียน C (การสื่อสารส่วนบุคคล, 13 กุมภาพันธ์ 2568)

“ในช่วงแรกแม่สื่อสารกับน้องเป็นภาษาอังกฤษ และน้องยังพูดภาษาไทยไม่ค่อยรู้เรื่อง ยังไม่คล่อง ไม่ชัดเจน จึงคิดว่าการส่งเข้าเรียนในโรงเรียนจะเป็นปัญหา และเราก็ไม่มีเงินพอที่จะส่งลูกเรียนโรงเรียนอินเตอร์ จึงเลือกการทำโฮมสคูลแทน”

แม่ของผู้เรียน D (การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 กุมภาพันธ์ 2568)

“ขาดความเชื่อมั่นในระบบการศึกษาไทย จริง ๆ อยากให้ลูกเรียนนานาชาติ แต่ด้วยค่าใช้จ่ายที่สูงเกินไป จึงเลือกทางตรงกลางคือการทำโฮมสคูล”

แม่ของผู้เรียน E (การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กุมภาพันธ์ 2568)

นอกจากนี้ สิ่งหนึ่งที่สะท้อนการถูกตีตราจากสังคมในการจัดการศึกษาโดยครอบครัว คือ ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการศึกษาโดยครอบครัวเป็นเด็กที่ขาดความรู้ระเบียบวินัย จนทำให้เด็กแปลกแยก เข้ากับใครไม่ได้ เป็นเด็กที่ขาดทักษะทางสังคม โดยสาเหตุที่ทำให้คนในสังคมมีความเข้าใจดังนี้อาจมองว่าผู้เรียนที่จัดการศึกษาโดยครอบครัวอาจขาดโอกาสในการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนวัยเดียวกัน ผู้เรียนขาดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้พบปะผู้คนหรือทำงานเป็นกลุ่ม เด็กอาจมีโอกาสฝึกทักษะทางสังคมน้อยลง ความอิสระที่มากเกินไปอาจทำให้ผู้เรียนขาดระเบียบวินัยในการเรียนได้ รวมถึงความหลากหลายของสังคมที่จำกัด อาจทำให้เด็กไม่ได้เผชิญกับความหลากหลายของความคิดและวัฒนธรรมได้ ซึ่งจากเรื่องเล่าของผู้ปกครองที่จัดการศึกษาโดยครอบครัวมีความขัดแย้งกันเนื่องจากผู้ปกครองที่จัดการศึกษาโดยครอบครัวมองว่า เด็กที่ได้รับการจัดการศึกษาโดยครอบครัวไม่ขาดทักษะทางสังคม และมีความสามารถในการปรับตัวและเข้าสังคมได้ดี สามารถทำความรู้จักกับผู้อื่นได้อย่างรวดเร็ว และเรียนรู้การปฏิสัมพันธ์กับผู้คนหลากหลายช่วงวัย การจัดการการศึกษาโดยครอบครัวช่วยให้เด็กได้เผชิญกับสภาพแวดล้อมที่หลากหลายและฝึกฝนทักษะทางสังคมผ่านประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ทำให้พวกเขามีความสามารถในการสื่อสาร การแสดงออก การปฏิบัติตนอย่างเหมาะสม การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการเข้าใจสังคมได้เป็นอย่างดี โดยไม่มีแรงกดดันจากการแข่งขันหรือการเปรียบเทียบที่อาจเกิดขึ้นในระบบโรงเรียนทั่วไปที่ผู้เรียนเป็นมาตรฐานเดียวกัน ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“จากการที่เลี้ยงลูกมาและให้ลูกทำโฮมสคูลมาตั้งแต่เกิด และอยู่กับลูกมาตลอดคิดว่ายังไม่เจอปัญหาในเคสของลูกตัวเอง เพราะเวลาเข้าสังคมเขาก็จะปรับตัวได้ทุกครั้ง ไม่ว่าเราจะไปเจอเพื่อนใหม่ที่แคมป์หรือที่ไหนเขาก็จะสามารถปรับตัวเข้าสังคมได้ ในการฝึกเขาก็จะประเมินเขาตลอดว่าสามารถปรับตัวเข้าได้กับทุกที่ เวลาเราย้ายสังคมไปเรื่อย ๆ พอไปถึงไม่เกิน 10 นาที ลูกก็มีเพื่อนเลย จึงไม่ห่วงเรื่องการทำโฮมสคูลแล้วลูกมีปัญหาในการเข้าสังคม กลับกลายเป็นว่าเขาเข้าหาสังคมได้ในช่องทางที่ถูกต้องตามธรรมชาติ เด็กโฮมสคูลเป็นเด็กที่มีความกระตือรือร้นในการเข้าสังคมด้วยซ้ำ เวลาที่เขาเข้าสังคมเขาจะพยายามที่จะมีเพื่อนและพยายามที่จะเข้าใจคนอื่น และรักษาเพื่อนไว้ ด้วยความที่อยู่บ้านไม่ได้มีเพื่อนสนิท แต่การที่เขาเปลี่ยนสังคมไปเรื่อย ๆ ทำให้เขาได้เรียนรู้ตลอดไม่ได้ยึดติดกับใครคนใดคนหนึ่ง แต่พอเข้าสังคมใหม่ก็จะเข้าหาเพื่อนทันที”

แม่ของผู้เรียน A (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 กุมภาพันธ์ 2568)

“ถือว่าดีกว่าเด็กที่เรียนในโรงเรียน ตอนนี้อยู่ที่เขาก็คือแล้วถ้าเกิดเขาอยู่โรงเรียนทุกวันที่เขาไปเรียนก็จะเจอสภาพแวดล้อมเดิม ๆ แต่พอโฮมสคูลสภาพแวดล้อมของเขาเปลี่ยนตลอดเวลา วันนี้อาจจะเจอเพื่อนรุ่น

เดียวกัน วันหนึ่งอาจจะเจอวัยรุ่น วันหนึ่งอาจจะเจอผู้ใหญ่ วันถัดมาอาจจะเจอผู้สูงอายุ อย่างน้อยสิ่งที่ลูกจะเจอ เขาพร้อมที่จะปรับตัวเข้ากับสิ่งรอบข้างค่อนข้างเยอะกว่าเด็กที่ไปโรงเรียน”

พ่อของผู้เรียน B (การสื่อสารส่วนบุคคล, 13 กุมภาพันธ์ 2568)

“อยู่ที่เราจะนิยามไว้ว่าทักษะทางสังคมเป็นยังไง ถ้าการที่เข้าไปสังคมแล้วก็ถูกติกาสังคมได้ เข้ากับคน ได้ทุกช่วงวัยทั้งอายุมากกว่าและอายุน้อยกว่า รู้สึกว่าลูกมีความสามารถในการเข้าสังคมได้ดีกว่าเด็กทั่วไป การเรียน แบบบ้านเรียนเราเรียนตามความถนัดของแต่ละคน ดังนั้นเด็กจึงมีความถนัด ความชอบที่แตกต่างกันจึงได้ใช้เวลา กับสิ่งที่เขาชอบได้ การแข่งขันน้อยไม่เหมือนในโรงเรียนที่ใช้มาตรฐานเดียวกันในการวัดเด็ก ทำให้ถูกเปรียบเทียบ อยู่ตลอดเวลา ซึ่งอาจทำให้เกิดแผลในใจเด็กได้ พอเป็นการเรียนแบบนี้ไม่มีการเปรียบเทียบเกิดขึ้น มีแต่ความเอื้อ อารีต่อกัน และทุกคนพร้อมให้ความช่วยเหลือกัน สุดท้ายก็เป็นเพื่อนกันเป็นมิตรที่ดีต่อกันในที่สุด”

แม่ของผู้เรียน C (การสื่อสารส่วนบุคคล, 13 กุมภาพันธ์ 2568)

“รู้สึกว่าการมีทักษะทางสังคมมาก ยิ่งป็นี่ชัดเจนเลยเพราะเขาเป็นนักแสดงและต้องมีการถ่ายหนัง ซึ่งการ ถ่ายหนัง และการเป็นนักแสดงไม่ได้ทำง่าย ๆ ต้องมีการทำตามคำสั่งคนนั้น คนนี้ การพูดคุยกับคนอื่น ๆ และเขาก็ ทำได้ และผ่านมาได้ด้วยดี”

แม่ของผู้เรียน D (การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 กุมภาพันธ์ 2568)

“คิดว่าอยู่ในระดับที่ดี เพราะเขาไม่กลัวคนแปลกหน้าเลย ชอบที่จะเจอเพื่อนใหม่ คนใหม่ ๆ ชอบเข้า สังคม และพูดคุยกับคนอื่นโดยไม่หลีกหนี”

แม่ของผู้เรียน E (การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กุมภาพันธ์ 2568)

2. แนวทางการจัดกลุ่มประสบการณ์ของการจัดการศึกษาโดยครอบครัว

การจัดกลุ่มประสบการณ์ของการจัดการศึกษาโดยครอบครัว ควรมีการคำนึงถึงการสร้างทักษะทางสังคม ซึ่งเป็นทักษะที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเกี่ยวข้องกับความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะเหล่านี้เป็นรากฐานสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนเป็น บุคคลสามารถปรับตัวและดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างราบรื่น ซึ่งโดยทั่วไป สถานศึกษามีบทบาทสำคัญในการ ส่งเสริมทักษะทางสังคม เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสภาพแวดล้อมที่ หลากหลาย เช่น การทำกิจกรรมกลุ่ม การอภิปรายในชั้นเรียน และการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ซึ่งช่วยให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างใกล้ชิด อย่างไรก็ตามในบริบทของการจัดการศึกษาโดยครอบครัว การ พัฒนาทักษะทางสังคมอาจมีความแตกต่างจากการเรียนรู้ในสถานศึกษา เนื่องจากลักษณะของการเรียนการสอน มักเกิดขึ้นภายในครอบครัวอาจทำให้มีรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ที่ไม่หลากหลายเท่ากับโรงเรียนปกติ ความท้าทายที่ สำคัญในบริบทนี้คือ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะทางสังคมอย่างเพียงพอ ดังนั้นผู้ปกครองที่ จัดการศึกษาโดยครอบครัวจึงต้องมีการวางแผนและสร้างแบบจำลองสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะ ทางสังคมอย่างเป็นระบบ เช่น การจัดกิจกรรมร่วมกับกลุ่มผู้เรียนที่ศึกษาแบบเดียวกัน (Homeschool Group) การเข้าร่วมกิจกรรมชุมชน หรือการส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลหลากหลายช่วงวัย ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ซึ่งแนวทางการจัดกลุ่มประสบการณ์ใน การจัดการศึกษาโดยครอบครัวของผู้ปกครองแต่ละท่านมีความแตกต่างกันตามบริบทของผู้เรียน ตั้งแต่การ ออกแบบและดำเนินกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียน รูปแบบกิจกรรมที่เลือกใช้ วิธีการจัดกลุ่ม ประสบการณ์ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการเหล่านั้น โดยมุมมองของผู้ปกครองเหล่านี้จะช่วยให้เห็นแนว ปฏิบัติที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียนในรูปแบบการศึกษาโดยครอบครัวได้อย่างมี ประสิทธิภาพ โดยผู้ปกครองที่จัดการศึกษาโดยครอบครัว ได้ให้แนวทางในการจัดกลุ่มประสบการณ์ของการจัด

การศึกษาโดยครอบครัว ทั้งนี้สามารถจัดประเภทแนวทางการจัดกลุ่มประสบการณ์ของการจัดการศึกษาโดยครอบครัวที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมได้ดังนี้

2.1 กลุ่มประสบการณ์ด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction Experiences)

การจัดกิจกรรมและสถานการณ์เรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนต้องอยู่ร่วมกับผู้อื่น ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น พูดคุย ร่วมมือ แบ่งปัน แก้ปัญหา อธิบาย เจจาะ ตกลงกัน โดยมีเป้าหมายให้เด็กพัฒนา ทักษะการสื่อสาร ทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ทักษะการแก้ปัญหาความขัดแย้ง ทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะความเห็นอกเห็นใจ โดยในบริบทการจัดการศึกษาโดยครอบครัว จุดสำคัญคือ ต้องออกแบบให้เด็กไม่ได้เรียนรู้ล่ำพียงกับหนังสือ หรือพ่อแม่เท่านั้น แต่เปิดโอกาสให้เด็กมี “เวทีทางสังคม” ที่หลากหลายพอ แม้จะเรียนที่บ้านก็ตาม ดังคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“พาลูกออกไปพบเจอผู้คนทุกวัน ทุกสัปดาห์จะพาลูกไปโบสถ์ ดังนั้นเขาจะมีกลุ่มเพื่อนวัยเดียวกันที่เล่นด้วยกัน เรียนพระคัมภีร์ด้วยกันที่นั่น ถ้าระหว่างสัปดาห์ลูกจะอยู่ทีมฟุตบอล และเขาจะได้พบเจอเพื่อนที่หลากหลายช่วงวัย ทั้งรุ่นพี่ รุ่นน้อง จากหลากหลายโรงเรียนมาเล่นฟุตบอลด้วยกัน อีกกลุ่มหนึ่งก็จะเป็นเพื่อนที่เรียนโฮมสคูลด้วยกันในจังหวัด ที่คอยทำกิจกรรมด้วยกัน”

แม่ของผู้เรียน E (การสัมภาษณ์ส่วนบุคคล, 17 กุมภาพันธ์ 2568)

โดยมีหลักการจัดประสบการณ์ด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการจัดการศึกษาโดยครอบครัวที่ต้องเริ่มจากสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน 1) ใช้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในครอบครัว เช่น การแบ่งงานบ้าน การแบ่งเวลาใช้ของร่วมกัน นำมาพูดคุย สะท้อน และออกแบบกติกาใหม่ร่วมกัน 2) ใช้กลุ่มเล็กและความสัมพันธ์ใกล้ชิดเป็นฐานในโฮมสคูล เด็กมักอยู่กับพี่น้อง/พ่อแม่ 3) ใช้ความสัมพันธ์ใกล้ชิดมาฝึกการสื่อสาร การขอโทษ การให้อภัย การเห็นแก่กัน 4) เปิดพื้นที่ออกไปสู่ชุมชนและกลุ่มโฮมสคูลอื่น นัดทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวโฮมสคูลอื่น ร่วมกิจกรรมชุมชน วัด อาสาสมัคร โรงเรียนดนตรี/กีฬา ฯลฯ ให้เด็กได้เจอคนอื่นที่ไม่เหมือนเราบ้าง 5) เน้นการสะท้อนคิด (Reflection) หลังจบกิจกรรมทุกครั้งที่มีเหตุการณ์ปฏิสัมพันธ์ เช่น ทะเลาะ ร่วมมือ ช่วยเหลือกัน ให้เด็กเล่าและสะท้อนว่า “เกิดอะไรขึ้น รู้สึกอย่างไร คิดว่าควรทำอย่างไรครั้งหน้า” และ 6) พ่อแม่เป็นแบบอย่าง (Role Model) พ่อแม่ต้องใช้ภาษาที่เคารพลูก รับฟังลูก วิธีที่พ่อแม่คุยกันเอง คือแบบฝึกหัดทักษะทางสังคมที่ลูกเห็นทุกวัน ถ้าพ่อแม่จัดการความขัดแย้งด้วยเหตุผล ลูกจะเรียนรู้รูปแบบนั้น

2.2 กลุ่มประสบการณ์ด้านการรู้จักตนเองและการควบคุมอารมณ์ (Self-awareness & Emotional Regulation)

ในบริบทของการจัดการศึกษาโดยครอบครัว เป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาทักษะทางสังคมที่มักถูกมองข้าม เพราะเมื่อกล่าวถึงทักษะทางสังคม ผู้คนมักนึกถึงการเข้าสังคม การพูดคุยกับผู้อื่น หรือการทำงานร่วมกันในกลุ่ม แต่ในความเป็นจริง รากฐานของการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์นั้นเริ่มต้นจาก “ความสัมพันธ์ของเด็กกับตนเอง” ก่อนเสมอ การที่เด็กเข้าใจความคิด ความรู้สึก ความต้องการ และข้อจำกัดของตนเองอย่างลึกซึ้ง พร้อมทั้งสามารถจัดการอารมณ์ของตนได้อย่างเหมาะสม เป็นเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้เขาสามารถเปิดใจรับฟังผู้อื่น เคารพความแตกต่าง และตอบสนองต่อสถานการณ์ทางสังคมอย่างมีสติ ดังคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“ปล่อยตามธรรมชาติเราเอาตัวเองเข้าไปอยู่จุดนั้น โดยไม่ต้องบอกว่าเขาต้องทำอะไรมาเดี๋ยวเขาจะรู้เองว่าเราทำตัวยังงี้ ถ้าเราทำตัวสนิทสนมกับคนที่เราเข้าหา เขาก็จะทำตัวสนิทสนมตามเรา โดยยึดเราเป็นแบบอย่าง”

พ่อของผู้เรียน B (การสัมภาษณ์ส่วนบุคคล, 13 กุมภาพันธ์ 2568)

“ให้ลูกสะท้อนวิธีคิดของตัวเองทุกครั้งที่มีอารมณ์โมโห หรือไม่พอใจ เน้นการเข้ามามุมตั้งแต่เด็ก แต่จะเข้ามมด้วยความรู้สึกที่ว่า ทุกครั้งต้องถอดและสะท้อนผลให้เขาได้คิดมากขึ้น ทบทวนตัวเอง ก่อนการไปเผชิญโลก”

แม่ของผู้เรียน E (การสัมภาษณ์ส่วนบุคคล, 17 กุมภาพันธ์ 2568)

กลุ่มประสบการณ์ด้านนี้ควรถูกออกแบบให้แทรกอยู่ในวิถีชีวิตประจำวัน ผ่านเหตุการณ์จริง การสนทนาเชิงสะท้อนคิด การให้ภาษากับอารมณ์ และการที่พ่อแม่ทำหน้าที่เป็นแบบอย่างในการจัดการอารมณ์ของตนเองต่อหน้าลูก เมื่อบ้านทั้งหลังกลายเป็น “ห้องเรียนชีวิตด้านใน” เด็กจึงจะมีโอกาสพัฒนาทั้งความเข้าใจตนเองและความสามารถในการควบคุมอารมณ์อย่างลึกซึ้ง ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพความสัมพันธ์ของเขากับผู้อื่นในทุกช่วงวัยของชีวิตต่อไป

2.3 กลุ่มประสบการณ์ด้านการเรียนรู้ผ่านชีวิตจริงและบริบทชุมชน (Real-life & Community-based Learning) ในการจัดการศึกษาโดยครอบครัว เป็นพื้นที่ของการเรียนรู้ที่ทำให้ “โลกแห่งการศึกษา” กับ “โลกแห่งชีวิตจริง” เชื่อมต่อกันอย่างเป็นเนื้อเดียว เด็กไม่ได้เรียนรู้จากแบบฝึกหัดหรือเนื้อหาในตำราเพียงลำพัง แต่ได้เรียนรู้จากตลาดชุมชน วัด ศูนย์สาธารณสุข ร้านค้า หน่วยงานรัฐ พื้นที่สีเขียว และผู้คนหลากหลายที่ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมจริง ๆ ทุกวัน ประสบการณ์เหล่านี้ทำให้การเรียนรู้ไม่ใช่กิจกรรมที่เกิดในห้องเรียนหรือในบ้านเท่านั้น แต่เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในทุกย่างก้าวของชีวิตประจำวัน ในความหมายเชิงลึกกลุ่มประสบการณ์นี้ คือการจัดให้เด็กได้ “เรียนรู้สังคมจากสังคมจริง” ไม่ใช่เรียนรู้เรื่องสังคมจากตัวหนังสือหรือคำบอกเล่าเพียงอย่างเดียว เด็กได้เห็นบทบาทหน้าที่ของผู้คน องค์กร สถาบันทางสังคม และกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ผ่านสายตาของตนเอง ได้สัมผัสความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน คนกับชุมชน และคนกับสิ่งแวดล้อมอย่างเป็นรูปธรรม เมื่อเด็กเดินเข้าไปในตลาดสด เห็นการต่อรองราคาสินค้า เห็นคนทำงานหนัก เห็นความสัมพันธ์แบบครอบครัวและเครือญาติในร้านค้าเล็ก ๆ เขาไม่ได้เรียนเพียงคำว่า “เศรษฐกิจชุมชน” แต่ได้เชื่อมโยงคำนี้เข้ากับภาพ กลิ่น เสียง และประสบการณ์ที่มีชีวิตชีวา สิ่งเหล่านี้จะค่อย ๆ หล่อหลอมความเข้าใจทางสังคมและทักษะทางสังคมของเด็กโดยแทบไม่ต้องมีคำอธิบายที่ซับซ้อน ดังคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“เริ่มต้นเด็กคือการพาไปเจอเด็กโฮมสคูลด้วยกัน 1-2 วันต่อสัปดาห์ และใช้วิธีการแบบนี้มาเรื่อย ๆ พอเขาโตขึ้นมาน้อย จึงพาไปเข้าร่วมกิจกรรมของสถาบันต่าง ๆ ซึ่งเป็นการออกไปพบเจอกับคนใหม่ ๆ และใช้ชีวิตร่วมกับพวกเขา ถ้ามีเวลาว่างก็จะพาลูกไปแคมป์ให้ออกไปอยู่ร่วมกับคนหมู่มากในพื้นที่ที่จำกัด เพื่อให้เขาได้ศึกษาและเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น และรู้จักประเมินสถานการณ์ในการเข้าหาผู้คนแต่ละช่วงวัย ทุกคนที่มีอายุมากกว่าและคนที่มีอายุน้อยกว่า และการปฏิบัติตัวต่อผู้อื่นที่ถูกต้อง เหมาะสม และพ่อแม่ต้องเป็นผู้ที่คอยสนับสนุนและสร้างสังคมที่ดีให้ลูก”

แม่ของผู้เรียน D (การสัมภาษณ์ส่วนบุคคล, 14 กุมภาพันธ์ 2568)

กลุ่มประสบการณ์ด้านการเรียนรู้ผ่านชีวิตจริงและบริบทชุมชน มีความหมายมากกว่าการพาเด็กออกไปทัศนศึกษาเป็นครั้งคราว หากแต่คือการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโลกของเด็กให้เชื่อมโยงกับชุมชนรอบตัวอย่างแท้จริง โดยมีหลักการสำคัญคือ ความแท้จริงของสถานการณ์ การมีส่วนร่วมอย่างมีความหมาย การเคารพภูมิปัญญาชุมชน การสะท้อนคิดหลังประสบการณ์ และความต่อเนื่องของความสัมพันธ์กับผู้คนและพื้นที่ เมื่อหลักการเหล่านี้ถูกนำไปใช้ เด็กจะไม่ได้เพียงสะสมความรู้เกี่ยวกับสังคม แต่จะพัฒนาทักษะทางสังคมผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้ที่จะเป็นสมาชิกคนหนึ่งของคนหมู่มากที่คิดถึงผู้อื่น เคารพกติกา เห็นคุณค่าของคนรอบตัว และตระหนักว่าชีวิตของตนเองเชื่อมโยงอยู่ในโครงข่ายความสัมพันธ์ทางสังคมอย่างแยกไม่ออก ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเป็นพลเมืองที่รับผิดชอบในอนาคต

2.4 กลุ่มประสบการณ์ด้านการจำลองสถานการณ์และการแก้ปัญหา (Simulation & Problem-based Experiences) เป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่ช่วยให้เด็กได้ลองใช้ชีวิตล่วงหน้า ผ่านสถานการณ์สมมติและโจทย์ปัญหาต่าง ๆ ก่อนที่จะต้องไปเผชิญกับสถานการณ์จริงในสังคมภายนอก หากกลุ่มประสบการณ์ที่ใช้ชีวิตจริงและชุมชนเป็นเหมือนสนามใหญ่ ที่เด็กได้ลงไปใช้ทักษะทางสังคมจริง ๆ กลุ่มประสบการณ์ด้านการจำลองสถานการณ์และการแก้ปัญหา ก็เปรียบเสมือนสนามซ้อมที่ปลอดภัยกว่า เปิดช่องให้เด็กลองผิด ลองคิด ลอง

ตัดสินใจ และลองรับผลจากการตัดสินใจนั้น โดยที่พ่อแม่ยังสามารถคอยดูแล ประคอง และช่วยสะท้อนคิดได้อย่างใกล้ชิด ดังคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“วิธีการคือพาน้องไปเข้าแคมป์ที่อยู่หลายวัน ไปมีเพื่อนอาจจะไปเรียนพิเศษตอนเย็น เพื่อที่จะได้พบเพื่อน หรือมีเพื่อนใหม่ ๆ ที่ทำให้เขาได้ฝึกการปรับตัวเข้ากับสังคม พาลูกออกไปข้างนอกออกไปพบกับคนนั้นคนนี้ ซึ่งเขาจะไม่ได้อึดอัดจากความเป็นเพื่อนที่ต้องอายุเท่ากัน เขาก็จะมีเพื่อนที่โตกว่าเป็นผู้ใหญ่อายุ 20 ปี 30 ปี หรือเพื่อนที่เป็นเด็กกว่าก็คือเป็นเพื่อนหมดเลย ไม่ได้มีนิยามเหมือนเด็กที่ไปโรงเรียนว่าเพื่อนต้องมีอายุเท่ากันช่วงวัยเดียวกัน ของน้องเขาคือเป็นเพื่อนกันได้หมดถ้าคุยแล้วถูกคอ”

แม่ของผู้เรียน A (การสัมภาษณ์ส่วนบุคคล, 12 กุมภาพันธ์ 2568)

กลุ่มประสบการณ์ด้านการจำลองสถานการณ์และการแก้ปัญหา คือการจัดให้เด็กได้สัมผัสใช้ทักษะทางสังคมในเวทีที่ปลอดภัย ผ่านสถานการณ์และปัญหาที่ถูกรออกแบบหรือหยิบยกมาจากชีวิตจริง โดยมีหลักการสำคัญ ได้แก่ การใช้สถานการณ์เป็นตัวตั้ง การเน้นกระบวนการคิดและตัดสินใจมากกว่าคำตอบ การให้เด็กได้สวมบทบาทของผู้อื่น การเชื่อมโยงกับชีวิตจริง และการสะท้อนคิดหลังการลองผิดลองถูก เมื่อหลักการเหล่านี้ถูกนำไปใช้ เด็กจะไม่เพียงรู้อาชีพทางสังคมคืออะไร แต่จะค่อย ๆ พัฒนาความสามารถในการใช้ทักษะทางสังคมในสถานการณ์ที่ซับซ้อน หลากหลาย และจริงจังกว้างขึ้น ซึ่งจะเป็ทุนสำคัญให้เขาพร้อมเผชิญโลกภายนอกด้วยความมั่นใจ มีสติ และคำนึงถึงทั้งตนเองและผู้อื่นอย่างสมดุล

2.5 กลุ่มประสบการณ์ด้านกิจกรรมสร้างสรรค์และการแสดงออก (Creative & Expressive Experiences) เป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ภาษาทางจิตใจ ของตนเองอย่างเต็มที่ ไม่ว่าจะเป็นภาษาแห่งศิลปะ ดนตรี การเคลื่อนไหว เรื่องเล่า หรือการละคร เด็กจำนวนไม่น้อยไม่ได้ถนัดหรือสบายใจที่จะสื่อสารความคิดและความรู้สึกของตนเองด้วยถ้อยคำเชิงเหตุผลโดยตรง การให้เขาได้พูดผ่านงานสร้างสรรค์จึงเป็นช่องทางสำคัญในการเข้าใจโลกภายในของเด็ก และเชื่อมโยงเขาเข้ากับผู้อื่นอย่างอ่อนโยนและลึกซึ้งไปพร้อมกัน โดยกลุ่มประสบการณ์ด้านกิจกรรมสร้างสรรค์และการแสดงออกมิได้จำกัดอยู่แค่การฝึกทักษะศิลปะ เช่น วาดรูป เล่นดนตรี หรือแสดงละคร เพื่อความสวยงามเท่านั้น แต่คือการใช้กิจกรรมเหล่านี้เป็นสะพาน ระหว่างโลกภายในกับโลกภายนอก เด็กได้ถ่ายทอดความคิด ความกลัว ความฝัน ความสงสัย และประสบการณ์ทางสังคมที่ตนเผชิญ ผ่านสัญลักษณ์ ภาพ สี เสียง ท่าทาง และบทสนทนาที่เขาสร้างขึ้นเอง กิจกรรมสร้างสรรค์จึงทำหน้าที่คล้ายกระจก ที่สะท้อนให้เด็กได้เห็นตัวเอง พร้อม ๆ กับทำหน้าที่เป็นเวที ที่เปิดโอกาสให้ผู้อื่นได้ทำความเข้าใจเขามากขึ้นด้วย ดังคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“พาเขาไปเที่ยวข้างนอก ไปทำกิจกรรมข้างนอก ออกไปพบเจอผู้คน และสอนให้เขารู้ถึงวิธีแสดงความรักแก่คนรอบข้าง ญาติผู้ใหญ่ในครอบครัว และเพื่อน ๆ พาลูกออกไปหาแรงบันดาลใจในสิ่งที่เขาสนใจ ให้เขาได้ลองทำในสิ่งที่เขาอยากทำ และเราเป็นผู้รื้อ ไม่เร่งเวลา และไม่ปิดกั้นเขา จะทำให้เขาเกิดการพัฒนาตนเอง เช่น ลูกสนใจภาษาก็ให้เขาเรียนรู้ในการพูดคุยทางภาษากับคนต่างชาติ การให้เขาวาดรูป ระบายสี ระบายอารมณ์ผ่านศิลปะ และดนตรี”

แม่ของผู้เรียน C (การสัมภาษณ์ส่วนบุคคล, 13 กุมภาพันธ์ 2568)

กระบวนการนี้ให้เด็กได้ใช้ภาษาของงานสร้างสรรค์เพื่อเชื่อมโยงโลกภายในกับโลกภายนอก หลักการสำคัญประกอบด้วย การยอมรับรูปแบบการแสดงออกที่หลากหลาย การใช้กิจกรรมสร้างสรรค์เป็นภาษาของความสัมพันธ์ในครอบครัว การเปิดพื้นที่ปลอดภัยให้ความรู้สึกที่ซับซ้อน การเชื่อมโยงผลงานกับประเด็นทางสังคม และการให้เด็กมีเสียงในการอธิบายผลงานของตนเอง เมื่อหลักการเหล่านี้ได้รับการนำไปใช้จริง กิจกรรมสร้างสรรค์จะไม่ใช่ว่าเพียงช่วงเวลาผ่อนคลาย แต่จะกลายเป็นแกนสำคัญของการพัฒนาทักษะทางสังคม ที่ทำให้เด็กเรียนรู้การ

เข้าใจตนเอง เคารพผู้อื่น และกล้าแสดงออกอย่างมีความหมายในโลกที่มีผู้คนหลากหลายรอการสื่อสารและการเข้าใจซึ่งกันและกันอยู่เสมอ

อภิปรายผลการวิจัย

การจัดการศึกษาโดยครอบครัวเป็นการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยซึ่งจากการศึกษาการสร้างทักษะทางสังคมของผู้เรียนผ่านการจัดการศึกษาโดยครอบครัว พบว่าผู้ปกครองมีความเข้าใจและให้ความหมายของ “ทักษะทางสังคม” ในลักษณะคล้ายคลึงกัน กล่าวคือ ความสามารถในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข การปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม การเคารพกฎเกณฑ์ และการทำงานร่วมกันเป็นทีม ซึ่งเป็นทักษะที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างราบรื่น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภานุวัฒน์ ศรีแสง (2558) ได้กล่าวไว้ว่า เป็นการปรับตัวให้อยู่ร่วมกับชุมชนที่ตนอยู่ได้ และสามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมตัวเองได้ เป็นพฤติกรรมที่สร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น และแสดงออกได้อย่างเหมาะสมตามวุฒิภาวะของเด็ก นำไปสู่การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ปกติสุข

การจัดการศึกษาโดยครอบครัวสามารถส่งเสริมทักษะทางสังคมของผู้เรียนได้ดี ผ่านการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลหลากหลายช่วงวัย เช่น การเข้าร่วมกลุ่มโฮมสคูล การร่วมกิจกรรมชุมชน หรือการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนที่จัดการศึกษาโดยครอบครัวมีความสามารถในการปรับตัวและสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ดี ซึ่งขัดแย้งกับความเชื่อทั่วไปที่มองว่าการจัดการศึกษาโดยครอบครัวอาจทำให้เด็กขาดทักษะทางสังคม เนื่องจากไม่มีโอกาสเข้าสังคมในโรงเรียน ทั้งนี้ผู้ปกครองที่จัดการศึกษาโดยครอบครัวมีบทบาทสำคัญในการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะดังกล่าว ซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ของ Ladd และ Mize (1983) สนับสนุนผลการวิจัยนี้ โดยระบุว่า ประสิทธิภาพของการจัดโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะทางสังคมจำเป็นที่จะต้องจัดขึ้นด้วยกระบวนการที่เป็นธรรมชาติ ที่จะให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ซึ่งวิธีส่วนใหญ่ที่ใช้ในการจัดโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะทางสังคมเพิ่มเติมนอกเหนือจากใช้วิธีการสอน ได้แก่ การสังเกต การใช้บทบาทสมมติ และการมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน ซึ่งจากการศึกษายังพบว่า ความสำเร็จของการพัฒนาทักษะทางสังคมในบริบทของการจัดการศึกษาโดยครอบครัว ขึ้นอยู่กับความเอาใจใส่และการวางแผนของผู้ปกครอง ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Corwyn & Bradley (2001) ที่พบว่าพ่อแม่ที่จัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการปรับตัวทางสังคมเริ่มต้นจากในบ้านไปจนถึงชุมชน ทำให้ลูกเกิดความเชื่อมั่นในตนเองในทางที่ดีจากการปลูกฝังปฏิบัติตนเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม จึงส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคุณธรรมให้กับเด็ก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

งานวิจัยนี้ทำให้สังคมเกิดความรับรู้ต่อการให้ความหมายทักษะทางสังคมของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการศึกษาโดยครอบครัวผ่านมุมมองเรื่องเล่าของผู้ปกครอง และเป็นการทำให้สังคมเปิดมุมมองต่อผู้เรียนที่รับการจัดการศึกษาโดยครอบครัวว่ามีแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมในการเตรียมพร้อมเข้าสู่สังคมและอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างสงบสุข

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

กรมส่งเสริมการเรียนรู้ สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ ควรมีการเสนอและพัฒนาแผนปฏิบัติการเชิงนโยบายในการให้ความรู้เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาโดยครอบครัว ให้พร้อมในการประชาสัมพันธ์และให้ความรู้ผู้ปกครองที่จัดการศึกษาโดยครอบครัวให้มีแนวทางการจัดการศึกษาที่เป็นมาตรฐาน

ข้อเสนอแนะเชิงวิจัยและพัฒนา

งานวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะผู้เรียนที่ได้รับการจัดการศึกษาช่วงอายุ 7-12 ปีเท่านั้น ซึ่งหากมีการวิจัยในช่วงวัยอื่นอาจสะท้อนถึงทักษะทางสังคมหรือทักษะที่จำเป็นต่อผู้เรียนในอนาคตทักษะอื่น ๆ เพิ่มเติมต่อไป

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กรวรรณท์ บุญโตนด และ วิรัช วันบรรเจิด. (2568). การพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์ของผู้เรียน. *วารสารสังคมศึกษาปริทัศน์*, 1(2), 62–71.
- กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. (2567, ม.ป.ป.). *การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น*.
<https://flexiblelearning.eef.or.th/wp-content/uploads/2024/09/01.-การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น-.pdf>
- แครี่โรลล์ เพรพ. (2564, ม.ป.ป.). *การเรียนรู้แบบ Homeschool คืออะไร?*. CARROLL PREP.
<https://www.carrollprep.ac.th/th/-homeschoolservices-th/>
- จิราพัชร นิลแย้ม. (2568, ม.ป.ป.). *ทักษะทางสังคมฝึกได้ เริ่มต้นง่าย ๆ ที่บ้าน*. Manarom Hospital.
https://www.manarom.com/blog/social_skills.html
- ชญาธิษฐ์ สุระเสนา. (2559). *การให้คำปรึกษากลุ่มเชิงบูรณาการเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เบญจมาภรณ์ นาคามดี, ชรินทร์ ว่องวิระยุทธ และ อายุพร กัยวิทย์โกศล. (2554). ผลการเรียนรู้ความคิดเห็นและความพึงพอใจของนักศึกษาพยาบาลต่อการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*, 6(1), 9–16.
- ปวิณญาพัฒน์ วรพันธ์. (2558). *แนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. (2542). *ราชกิจจานุเบกษา*, 116(74 ก).
- พิชัย รัตนดิลก ณ ภูเก็ต. (2555). *ปรัชญาสังคมศาสตร์และกระบวนการทัศน์ในการแสวงหาความรู้*. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี*, 1(1), 78–88.
- ภาณุวัฒน์ ศรีแสง. (2558). *การเปรียบเทียบผลของการใช้โปรแกรมการละเล่นพื้นบ้านและโปรแกรมการสอนปกติที่มีต่อพัฒนาการทักษะทางสังคมของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ยุทธชัย เถลิ้มชัย. (2543). *รายงานการศึกษาวิจัยรูปแบบและพัฒนาการจัดการการศึกษาโดยครอบครัวในสังคมไทย*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- รักษพงศ์ วงศาโรจน์. (2567, 20 พฤษภาคม). ‘*การศึกษายืดหยุ่น*’ ฉากทัศน์ใหม่ในอนาคต เปิดทางเลือกที่หลากหลายให้เด็กเข้าถึงการเรียนรู้. *กศศ*. <https://www.eef.or.th/article-200524/>
- ศักดิ์ศรี มณีเดช. (2554). *ทักษะทางสังคมของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพของศูนย์ส่งเสริมและฝึกวิชาชีพสตรีภาคเหนือจังหวัดลำปาง (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542*. บริษัท พรินทกราฟฟิก จำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560, ม.ป.ป.). *แผนพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12. สมาคมวิถีทางเลือกเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน*. (SADA).
<http://www.sadathai.org/wp-content/uploads/2021/02/แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่-12.pdf>
- สุวรรณี ยะหะกร และคณะ. (2553, ม.ป.ป.). *การพัฒนาระบบการเรียนการสอนโดยครอบครัวสำหรับเด็กในช่วงชั้นที่ 1. และ 2*. TU DIGITAL COLLECTIONS.
https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/digital/api/DownloadDigitalFile/download/178982

ภาษาอังกฤษ

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- Corwyn, R. F., & Bradley, R. H. (2001). Home environment and behavioral development during early adolescence: The mediating and moderating roles of self-efficacy beliefs. *Merrill-Palmer Quarterly*, 47(2), 165–187.
- Hünkar Korkmaz, & Güler Duman. (2013). Public understanding about homeschooling: A preliminary study. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 116, 3891–3897.
- Ladd, G., & Mize, J. (1983). A cognitive-social learning model of social skill training. *Psychological Review*, 90, 127–157.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Sage Publications.
- Morse, J. M. (2000). Determining sample size. *Qualitative Health Research*, 10(1), 3–5.
- Nastasi, B. K., & Schensul, S. L. (2005). Contributions of qualitative research to the validity of intervention research. *Journal of School Psychology*, 43(3), 177–195.
- Patton, M. Q. (1990). *Qualitative evaluation and research methods*. Sage Publications.

ความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ของนักศึกษาครู : การวิเคราะห์ความเหมาะสมของกรอบสมรรถนะ
และแนวทางการประเมิน

SCIENTIFIC LITERACY OF SCIENCE EDUCATION STUDENTS: AN ANALYSIS OF THE
APPROPRIATENESS OF THE COMPETENCY MODEL AND TEST METHOD

ศรัณยา ฤกษ์ข้า¹ นิติกอร์ อ่อนโยน² และอรรสา จรูญธรรม³
Saranya Rurkkhum¹, Nitikorn Onyon² and Orasa Charoontham³

- ¹ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
Faculty of Education, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage
E-mail: saranya@vru.ac.th
- ² คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
Faculty of Education, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage
E-mail: nitikorn@vru.ac.th
- ³ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
Graduate School, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage
E-mail: orasa@vru.ac.th

Received: July 18, 2025

Revised: December 13, 2025

Accepted: March 23, 2026

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์สำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ และศึกษาวิธีการประเมินความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ ที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ ผ่านกระบวนการสนทนากลุ่มกับผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์ศึกษาและการสอนวิทยาศาสตร์จำนวน 7 ท่าน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ด้วยวิธีการวิเคราะห์ด้วยประเด็นหลัก (Thematic coding analysis) ผลการวิจัยสรุปได้ว่า สมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ ประกอบด้วย 3 สมรรถนะ ได้แก่ สมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ สมรรถนะการประเมินและออกแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และสมรรถนะการแปลความหมายของข้อมูลและการใช้ประจักษ์พยานในเชิงวิทยาศาสตร์ และวิธีการประเมินความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ ที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ ควรมีลักษณะข้อสอบที่มีการกำหนดสถานการณ์ให้นักศึกษาอ่าน แล้วให้เขียนคำตอบแบบสั้นๆ เป็นกลุ่มคำ หรือการเขียนคำตอบแบบยาวเป็นย่อหน้าสั้น ๆ วิธีการประเมินต้องมีความสอดคล้องกับสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ ทั้ง 3 ด้าน ซึ่งถึงแม้ว่าสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ทั้ง 3 ด้านนี้ได้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อวัดสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ของนักเรียนอายุ 15 ปี แต่ก็สามารถนำมาใช้กับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ในระดับอุดมศึกษาได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์มีลักษณะต่อเนื่อง ไม่ได้จำกัดเฉพาะวัย สามารถขยายระดับความลึกและซับซ้อนได้ตามระดับการศึกษา ส่วนวิธีการประเมินความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ในรูปแบบเขียนตอบ มีความเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับนักศึกษาครู เนื่องจากเป็นการวัดกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล การเขียนตอบจึงช่วยประเมินความสามารถด้านการสื่อสาร และการเชื่อมโยงความรู้ได้ดี

คำสำคัญ

สมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ วิธีการประเมินความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ นักศึกษาครูวิทยาศาสตร์

ABSTRACT

This study employed a qualitative research method to investigate the scientific literacy and the appropriateness of the test method used among science education students. The focus group discussion was implemented with seven subject matter experts in the fields of science education and science education teaching. Content analysis and thematic coding were employed to analyze the data. The findings revealed that scientific literacy for science education students was comprised of three competencies: Explain phenomena scientifically, Construct and evaluate designs for scientific enquiry and interpret scientific data and evidence critically and Research, evaluate and use scientific information for decision making and action. Additionally, scientific literacy among science education students should be assessed by employing a test method that involves assigned situations, asking students to provide either a few words or a short paragraph in response. This test method must be aligned with three competencies in scientific literacy. Specifically, although these three competencies were originally developed for students aged 15 years old, they can be effectively used to assess scientific literacy among science education students. Scientific literacy is not limited by age; however, it has a continuous nature that can be analyzed deeply depending on the educational level. Additionally, the short essay examination format is appropriate for assessing scientific literacy among science education students. This test format, with a clear rubric, enables students to demonstrate their critical thinking skills, highlight their communication abilities, and apply their knowledge.

Keywords

Scientific Literacy, Scientific Literacy Assessment, Science Education Students

ความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาทุนมนุษย์และศักยภาพทางเศรษฐกิจของประเทศ อีกทั้งยังเป็นหนึ่งในเป้าหมายหลักของการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) โดยเฉพาะเป้าหมายที่ 4 ขององค์การสหประชาชาติ ซึ่งเน้นให้ประชากรทุกคนสามารถเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียม และเปิดโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) อย่างไรก็ตาม รายงานล่าสุดสะท้อนให้เห็นว่าภายในปี ค.ศ. 2030 หากไม่มีมาตรการที่ชัดเจนและต่อเนื่อง อาจมีนักเรียนทั่วโลกกว่า 300 ล้านคนที่ยังขาดทักษะพื้นฐาน เช่น การอ่านวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ อีกทั้งประเทศที่มีรายได้ต่ำถึงปานกลางจะประสบปัญหาการขาดแคลนงบประมาณด้านการศึกษาสูงถึง 1,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (United Nations, 2023) ประเด็นดังกล่าวตอกย้ำความจำเป็นเร่งด่วนในการปฏิรูประบบการศึกษาให้ตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่

ในบริบทของการแข่งขันทางเศรษฐกิจระหว่างประเทศ ความสามารถในการเรียนรู้ของประชากรถือเป็นตัวแปรสำคัญ องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (Organisation for Economic Co-operation and Development : OECD) ได้จัดตั้งโครงการประเมินสมรรถนะนักเรียนในระดับนานาชาติ หรือ PISA (Programme for International Student Assessment) เพื่อประเมินความสามารถของนักเรียนอายุ

15 ปี ในการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง โดยเน้นวัดความสามารถในการอ่านคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ หรือที่เรียกว่าความฉลาดรู้ (Literacy) ทั้งสามด้าน (OECD, 2019; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) แนวคิดนี้ไม่เพียงแต่สะท้อนถึงความเข้าใจในเนื้อหาวิทยาศาสตร์เท่านั้น หากยังแสดงถึงความสามารถของผู้เรียนในการใช้วิทยาศาสตร์เป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมที่ซับซ้อนในโลกยุคใหม่

สำหรับกรอบแนวคิดของ PISA นั้นได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการสื่อสาร และโต้แย้งในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์อย่างมีเหตุผล โดยอาศัยความรู้และทักษะทั้งในเชิงเนื้อหาและกระบวนการ ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ (1) บริบทของวิทยาศาสตร์ที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันในระดับบุคคล ชุมชน หรือระดับโลก (2) ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่ครอบคลุมทั้งด้านเนื้อหา วิธีการทางวิทยาศาสตร์ และความเข้าใจเกี่ยวกับธรรมชาติของความรู้ (3) สมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วย 3 สมรรถนะหลัก ได้แก่ การอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ การประเมินและออกแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และการแปลความหมายของข้อมูลและการใช้ประจักษ์พยานในเชิงวิทยาศาสตร์ และ (4) เจตคติเชิงบวกต่อวิทยาศาสตร์ รวมถึงความตระหนักรู้เกี่ยวกับประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี; สสวท., 2565) ซึ่งแบบประเมินที่ใช้ในการประเมินสมรรถนะความฉลาดรู้ด้านวิทยาศาสตร์มีทั้งหมด 3 รูปแบบ โดยแต่ละรูปแบบมีสัดส่วนประมาณหนึ่งในสามของข้อสอบทั้งหมด ได้แก่ 1) รูปแบบเลือกตอบโดยมีลักษณะการเลือกหนึ่งคำตอบจากสี่ตัวเลือก 2) รูปแบบเลือกตอบเชิงซ้อนโดยมีลักษณะการเลือก “ใช่” หรือ “ไม่ใช่” ในชุดคำถาม หรือการเติมคำในประโยคให้สมบูรณ์โดยการเลือกคำตอบจากรายการที่กำหนด และ 3) รูปแบบเขียนตอบโดยมีลักษณะการตอบคำถามเป็นการเขียนตอบแบบสั้น เป็นกลุ่มคำ หรือการเขียนคำตอบแบบยาว เป็นย่อหน้าสั้น ๆ (OECD, 2016)

ที่ผ่านมา มีงานวิจัยจำนวนหนึ่งพยายามประยุกต์ใช้กรอบของ PISA กับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย นอกเหนือจากกลุ่มนักเรียนอายุ 15 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายดั้งเดิมของ PISA เช่น นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนอาชีวศึกษา และนักศึกษาครู (Agus Pahrudin, 2019; Ahmet Bacanak & Murat Gökder, 2009; Rubini et al., 2016) โดยมีการปรับเปลี่ยนบริบทของแบบประเมิน หรือการเลือกเฉพาะสมรรถนะที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนการปรับรูปแบบคำถามให้สามารถสะท้อนความสามารถเชิงกระบวนการของผู้เรียนในระดับที่สูงขึ้น การศึกษาดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า แม้กรอบ PISA จะมีศักยภาพในการประเมินความสามารถทางวิทยาศาสตร์ในเชิงลึก แต่ยังจำเป็นต้องมีการปรับให้เหมาะสมกับลักษณะของผู้ถูกประเมินในแต่ละบริบท เนื่องจากครูวิทยาศาสตร์เป็นกุญแจสำคัญในการสร้างและพัฒนาเยาวชนให้มีความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักของการสอนวิทยาศาสตร์ในทุกระดับการศึกษา ครูที่มีความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์สูง จะสามารถเข้าใจแนวคิดหลักทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Concepts) กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Scientific Inquiry) และธรรมชาติของวิทยาศาสตร์ (Nature of Science) ได้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งความเข้าใจที่ลึกซึ้งนี้จะช่วยให้ครูสามารถถ่ายทอดความรู้ และออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง (Context-based learning) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนเกิดความฉลาดรู้ด้านวิทยาศาสตร์ ดังนั้นการผลิตครูที่มีความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์อย่างแท้จริง จึงเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการยกระดับคุณภาพการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ของประเทศ และเตรียมพลเมืองให้พร้อมรับมือกับความท้าทายในโลกยุคใหม่

งานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ และวิธีการประเมินความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรเสริมตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานอิงบริบทภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์
2. เพื่อศึกษาวิธีการประเมินความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ ที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมุ่งศึกษาสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ และวิธีการประเมินความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ ที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ ผ่านกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์ ศึกษา และการสอนวิทยาศาสตร์จำนวน 7 ท่าน ที่เลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกคือ เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์ศึกษาและการสอนวิทยาศาสตร์ รวมทั้งพิจารณาจากประสบการณ์ในการสอนระดับอุดมศึกษา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และความเชี่ยวชาญในการออกแบบหลักสูตรวิทยาศาสตร์ ดังข้อมูลปรากฏในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์ศึกษาและการสอนวิทยาศาสตร์

รหัส	สาขาที่เชี่ยวชาญ	สังกัด
FC 1	ด้านวิทยาศาสตร์ศึกษา	สถาบันอุดมศึกษา
FC 2	ด้านวิทยาศาสตร์ศึกษา	สถาบันอุดมศึกษา
FC 3	ด้านวิทยาศาสตร์ศึกษา	สถาบันอุดมศึกษา
FC 4	ด้านวิทยาศาสตร์ศึกษา	สถาบันอุดมศึกษา
FC 5	ด้านการสอนวิทยาศาสตร์	สถาบันอุดมศึกษา
FC 6	ด้านการสอนวิทยาศาสตร์	สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
FC 7	ด้านวิทยาศาสตร์ศึกษา	สถาบันอุดมศึกษา

กระบวนการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: การศึกษาทฤษฎีและออกแบบเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ศึกษากรอบแนวคิดของการประเมินสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ของ PISA 2018 ได้ข้อสรุปว่า ความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ หมายถึง ความสามารถในการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้ากับประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวหลักการและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่มากเพียงพอต่อการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีวิจารณญาณ โดยผู้เรียนที่ได้ชื่อว่าเป็นผู้ฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ จะสามารถวัดได้จากแบบวัดสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ประกอบด้วยสมรรถนะหลัก 3 ด้าน ตามที่กำหนดในโครงการ PISA ประเทศไทย สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2561) ได้แก่

1) การอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ คือ สามารถนำความรู้วิทยาศาสตร์มาใช้กับสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง และสามารถใช้ความรู้ เพื่อแปลความหมายและให้คำอธิบายต่อสถานการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งคาดการณ์สิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นว่ามีความสมเหตุสมผลหรือไม่ ดังนั้นผู้เรียนที่มีความสามารถในการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์จะต้องมีความสามารถนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาใช้สร้างคำอธิบายที่สมเหตุสมผล ระบุ ใช้ และสร้างตัวแบบ และนำเสนอข้อมูลเพื่อใช้ในการอธิบาย เสนอสมมติฐานเพื่อใช้ในการอธิบาย พยากรณ์การเปลี่ยนแปลงในเชิงวิทยาศาสตร์โดยใช้ความเป็นเหตุเป็นผลที่เป็นไปได้ อธิบายถึงศักยภาพของความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่สามารถนำไปใช้เพื่อสังคม

2) การประเมินและออกแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ คือ ต้องสามารถสำรวจตรวจสอบในประเด็นปัญหาที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ได้อย่างมีวิจารณญาณ ค้นคว้าเพิ่มเติม และวางแผนการเก็บข้อมูล และมีความสนใจในการค้นพบใหม่ ๆ ทางวิทยาศาสตร์ สามารถตั้งคำถามจากการรายงานที่ปรากฏในสื่อและงานวิจัยต่าง ๆ ดังนั้น ผู้เรียนที่มีความสามารถในการประเมินและออกแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์จะต้องมีความสามารถระบุประเด็นปัญหาที่ต้องการตรวจสอบจากการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ที่กำหนดให้ แยกแยะได้ว่าประเด็นปัญหาหรือคำถามใดสามารถตรวจสอบได้ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ เสนอวิธีสำรวจตรวจสอบปัญหาทางวิทยาศาสตร์ที่กำหนดให้ ประเมินวิธีสำรวจตรวจสอบปัญหาทางวิทยาศาสตร์ที่กำหนดให้ บรรยายและประเมินวิธีการต่าง ๆ ที่นักวิทยาศาสตร์ใช้ในการยืนยันถึงความน่าเชื่อถือของข้อมูล ความเป็นกลางและการสรุปอ้างอิงจากคำอธิบาย

3) การแปลความหมายของข้อมูลและการใช้ประจักษ์พยานในเชิงวิทยาศาสตร์ คือ ต้องสามารถตีความข้อมูลและหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ที่ใช้ในการสร้างคำกล่าวอ้างหรือลงข้อสรุป นำเสนอข้อมูลที่ได้รับในรูปแบบอื่น เช่น การอธิบายด้วย คำพูด แผนภาพ หรือการแสดงแทนอื่น ๆ นอกจากนี้ ต้องสามารถสร้างข้อสรุปที่สมเหตุสมผลบนพื้นฐานของประจักษ์พยาน ดังนั้น ผู้เรียนที่มีความสามารถในการแปลความหมายของข้อมูล และการใช้ประจักษ์พยานในเชิงวิทยาศาสตร์จะต้องมีความสามารถแปลงข้อมูลนำเสนอในรูปแบบหนึ่งไปสู่รูปแบบอื่น วิเคราะห์และแปลความหมายของข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ และลงข้อสรุป ระบุข้อสันนิษฐาน ประจักษ์พยาน และเหตุผลในเรื่องที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ แยกแยะระหว่างข้อโต้แย้งที่มาจากประจักษ์พยานและทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์กับที่มาจากการศึกษาจากสิ่งอื่น ประเมินข้อโต้แย้งทางวิทยาศาสตร์ และประจักษ์พยานจากแหล่งที่มาที่หลากหลาย

จากนั้นนำข้อมูลเชิงทฤษฎีมาวิเคราะห์ และออกแบบเครื่องมือวิจัย ให้เหมาะสมกับบริบทของนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ โดยเครื่องมือประกอบด้วย :

- 1) สร้างแบบบันทึกประเด็นในการสนทนากลุ่มที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์
 - 2) นำแบบบันทึกประเด็นในการสนทนากลุ่ม เสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสม และการใช้ภาษาที่ถูกต้อง
 - 3) นำข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษามาปรับปรุงแก้ไข
- สรุปได้ว่า แบบบันทึกประเด็นการสนทนากลุ่มมี 2 ประเด็น ได้แก่ (1) ความเหมาะสมของสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์สำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ และ (2) ความเหมาะสมของวิธีการประเมินความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ของนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์

ขั้นตอนที่ 2: การเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บข้อมูลดำเนินการผ่านการจัดการสนทนากลุ่ม (Focus Group Protocol) โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์ศึกษา และด้านการสอนวิทยาศาสตร์ จำนวน 7 ท่าน

ก่อนการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยได้ส่งเอกสารสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ และรูปแบบวิธีการประเมินความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์สำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาล่วงหน้า เพื่อใช้เป็นบริบทในการสะท้อนความคิดเห็น

การสนทนากลุ่มจัดขึ้นในรูปแบบประชุมออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting ใช้เวลาประมาณ 2 ชั่วโมง โดยมีการบันทึกเสียงและถอดความอย่างละเอียด (Verbatim Transcript) พร้อมใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) ประกอบ เพื่อเจาะลึกแนวคิดของผู้ให้ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ด้วยวิธีการวิเคราะห์ด้วยประเด็นหลัก (Thematic coding analysis) ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มถูกนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Qualitative Content Analysis)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยกับกรอบสมรรถนะหลักของ PISA ทั้งสามสมรรถนะหลักในการส่งเสริมความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์สำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ การเน้นสมรรถนะเหล่านี้จะช่วยให้มั่นใจได้ว่าครูวิทยาศาสตร์ในอนาคตจะไม่เพียงแค่สอนเนื้อหา (Content Knowledge) แต่จะสอนทักษะการเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดรู้ทางวิทยาศาสตร์ (Scientifically Literate Citizen) ให้กับนักเรียนได้อย่างแท้จริง โดยมียุทธศาสตร์จากการสนทนากลุ่มดังต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาศมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์

จากการสนทนากลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นตรงกันว่า สมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์สำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ มี 3 สมรรถนะหลัก ได้แก่

1) การอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ คือ สามารถนำความรู้วิทยาศาสตร์มาใช้กับสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง และสามารถใช้ความรู้ เพื่อแปลความหมายและให้คำอธิบายต่อสถานการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งคาดการณ์สิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นว่ามีความสมเหตุสมผลหรือไม่ ดังนั้นผู้เรียนที่มีความสามารถในการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์จะต้องมีความสามารถนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาใช้สร้างคำอธิบายที่สมเหตุสมผล ระบุ ใช้ และสร้างตัวแบบ และนำเสนอข้อมูลเพื่อใช้ในการอธิบาย เสนอสมมติฐานเพื่อใช้ในการอธิบาย พยากรณ์การเปลี่ยนแปลงในเชิงวิทยาศาสตร์โดยใช้ความเป็นเหตุเป็นผลที่เป็นไปได้ อธิบายถึงศักยภาพของความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่สามารถนำไปใช้เพื่อสังคม

2) การประเมินและออกแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ คือ ต้องสามารถสำรวจตรวจสอบในประเด็นปัญหาที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ได้อย่างมีวิจารณญาณ ค้นคว้าเพิ่มเติม และวางแผนการเก็บข้อมูล และมีความสนใจในการค้นพบใหม่ ๆ ทางวิทยาศาสตร์ สามารถตั้งคำถามจากการรายงานที่ปรากฏในสื่อและงานวิจัยต่าง ๆ ดังนั้นผู้เรียนที่มีความสามารถในการประเมินและออกแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์จะต้องมีความสามารถระบุประเด็นปัญหาที่ต้องการสำรวจตรวจสอบจากการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ที่กำหนดให้ แยกแยะได้ว่าประเด็นปัญหาหรือคำถามใดสามารถตรวจสอบได้ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ เสนอวิธีสำรวจตรวจสอบปัญหาทางวิทยาศาสตร์ที่กำหนดให้ ประเมินวิธีสำรวจตรวจสอบปัญหาทางวิทยาศาสตร์ที่กำหนดให้ บรรยายและประเมินวิธีการต่าง ๆ ที่นักวิทยาศาสตร์ใช้ในการยืนยันถึงความน่าเชื่อถือของข้อมูล ความเป็นกลางและการสรุปอ้างอิงจากคำอธิบาย

3) การแปลความหมายของข้อมูลและการใช้ประจักษ์พยานในเชิงวิทยาศาสตร์ คือ ต้องสามารถตีความข้อมูลและหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ที่ใช้ในการสร้างคำกล่าวอ้างหรือลงข้อสรุป นำเสนอข้อมูลที่ได้รับในรูปแบบอื่น เช่น การอธิบายด้วย คำพูด แผนภาพ หรือการแสดงแทนอื่น ๆ นอกจากนี้ ต้องสามารถสร้างข้อสรุปที่สมเหตุสมผลบนพื้นฐานของประจักษ์พยาน ดังนั้นผู้เรียนที่มีความสามารถในการแปลความหมายของข้อมูล และการใช้ประจักษ์พยานในเชิงวิทยาศาสตร์จะต้องมีความสามารถแปลงข้อมูลนำเสนอในรูปแบบหนึ่งไปสู่รูปแบบอื่น วิเคราะห์และแปลความหมายของข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ และลงข้อสรุป ระบุข้อสันนิษฐาน ประจักษ์พยาน และเหตุผลในเรื่องที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ แยกแยะระหว่างข้อโต้แย้งที่มาจากประจักษ์พยานและทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์กับที่มาจาก การพิจารณาจากสิ่งอื่น ประเมินข้อโต้แย้งทางวิทยาศาสตร์ และประจักษ์พยานจาก แหล่งที่มาที่หลากหลาย

2. ผลการศึกษาวิธีการประเมินความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ ที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์

จากการสนทนากลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่า วิธีการประเมินความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ ที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ ควรมีลักษณะข้อสอบที่มีการกำหนดสถานการณ์ให้นักศึกษาอ่าน แล้วให้เขียนคำตอบแบบสั้น ๆ เป็นกลุ่มคำ หรือ การเขียนคำตอบแบบยาวเป็นย่อหน้าสั้น ๆ และวิธีการประเมินมีความสอดคล้องกับสมรรถนะของความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ ทั้ง 3 สมรรถนะ ได้แก่ การอธิบายปรากฏการณ์เชิงวิทยาศาสตร์ การประเมินและออกแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และสมรรถนะการแปลความหมายของข้อมูลและการใช้ประจักษ์พยานในเชิงวิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการประเมินนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ที่ต้องประเมินกระบวนการคิดวิเคราะห์ การแปลความหมายข้อมูล และสื่อสารทางวิทยาศาสตร์อย่างมีเหตุผล ไม่ใช่แค่การจำหรือเลือกคำตอบที่ถูกต้องเท่านั้น

ดังนั้นถึงแม้สมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ทั้ง 3 สมรรถนะนี้ จะมาจากกรอบแนวคิดของ PISA ซึ่งพัฒนาขึ้นเพื่อวัดสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ของนักเรียนอายุ 15 ปี แต่เมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา โดยเฉพาะนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์นั้น สามารถนำมาใช้ได้อย่างมีความเหมาะสม เนื่องจากพื้นฐานของสมรรถนะความฉลาดรู้ทางวิทยาศาสตร์มีลักษณะต่อเนื่อง ความสามารถในการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ ไม่ได้จำกัดเฉพาะวัย แต่สามารถขยายระดับความลึกและซับซ้อนได้ตามระดับการศึกษา อีกทั้งยังเหมาะสำหรับการประเมินสมรรถนะเชิงวิชาชีพของนักศึกษาครูด้วยเช่นกัน นักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ไม่เพียงต้องเข้าใจวิทยาศาสตร์เอง แต่ยังสามารถอธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วย ดังนั้นองค์ประกอบเหล่านี้ จะช่วยวัดความสามารถด้านการถ่ายทอดความรู้ การสร้างแบบจำลองการสอน การใช้ข้อมูลและเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ในห้องเรียน และสามารถยกระดับตัวชี้วัดให้สอดคล้องกับบริบทอุดมศึกษาได้ เพราะถึงแม้โครงสร้างเดิมมาจาก PISA แต่สามารถปรับระดับของคำถาม หรือโจทย์ ให้เหมาะสมกับบริบทอุดมศึกษา เช่น จากคำถามพื้นฐาน นักเรียนระดับมัธยม 3 อาจอธิบายปรากฏการณ์แบบพื้นฐาน แต่นักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ ควรอธิบายได้ลึกขึ้น โดยอาจใช้แบบจำลองหรือทฤษฎีอธิบายได้อย่างเป็นระบบ โดยอาจปรับระดับความลึกและความซับซ้อนของสถานการณ์ และข้อความ ให้มีการประเมินความเข้าใจเกี่ยวกับธรรมชาติของวิทยาศาสตร์ (Nature of Science) ซึ่งไม่ใช่แค่ใช้ความรู้ในการตอบคำถาม แต่ต้องอธิบายกระบวนการสร้างความรู้ด้วย รวมทั้งมีการปรับระดับความซับซ้อนของเนื้อหาและตัวชี้วัดให้เหมาะสมกับบริบทระดับอุดมศึกษา

อภิปรายผลการวิจัย

การสนทนากลุ่มได้ให้ข้อสรุปที่สำคัญเกี่ยวกับการนำกรอบการประเมินสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ของ PISA ทั้ง 3 ด้าน มาปรับใช้เพื่อประเมินนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา โดยเฉพาะนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ และความเหมาะสมของแบบประเมินแบบเขียนตอบ ผลการอภิปรายชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของกรอบ PISA ในการประเมินทักษะที่จำเป็นสำหรับครูวิทยาศาสตร์ในอนาคต โดยมีการปรับระดับความลึกและความซับซ้อนให้เหมาะสมกับบริบทการศึกษาระดับอุดมศึกษา ซึ่งสามารถสรุปประเด็นของการอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

1. การศึกษาสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์

ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นตรงกันว่าทั้ง 3 สมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์จากกรอบ PISA นั้นมีความเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะนำมาใช้ประเมินนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ในระดับอุดมศึกษา ถึงแม้ว่ากรอบนี้จะถูกพัฒนาขึ้นเพื่อวัดสมรรถนะของนักเรียนอายุ 15 ปี (OECD, 2016, 2019) แต่พื้นฐานของความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์มีลักษณะต่อเนื่อง และสามารถขยายระดับความลึกและความซับซ้อนได้ตามระดับการศึกษา สอดคล้องกับแนวคิดของ Bybee (1997) ที่กล่าวถึงการบรรลุความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ว่าเป็นกระบวนการต่อเนื่อง และดังเช่นผู้เชี่ยวชาญ รหัส FC1 ที่แสดงความคิดเห็นว่า “สมรรถนะทั้งสามด้านมีความเหมาะสมต่อการนำมาใช้กับนักศึกษา

ครูเนื่องจากมีความสอดคล้องกับการประเมินด้านวิทยาศาสตร์ที่ว่าพลเมืองต้องมีความสามารถในการอธิบายปรากฏการณ์ทางวิทยาศาสตร์ได้ และการรู้วิทยาศาสตร์ไม่ได้จำกัดเฉพาะวัย”

1) สมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าสมรรถนะด้านนี้ มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับนักศึกษาครุวิทยาศาสตร์ สอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) ที่กล่าวว่า สมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ เป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับนักศึกษาครุวิทยาศาสตร์ เนื่องจากเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์อย่างแท้จริง และสามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างมีเหตุผล นักศึกษาครุวิทยาศาสตร์จำเป็นต้องพัฒนาความสามารถในการเชื่อมโยงหลักการทางวิทยาศาสตร์เข้ากับปรากฏการณ์ในชีวิตประจำวัน และสามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนและถูกต้อง ผู้เชี่ยวชาญเน้นย้ำว่า การที่นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงหลักการทางวิทยาศาสตร์เข้ากับปรากฏการณ์ในชีวิตประจำวันและอธิบายได้อย่างชัดเจนและถูกต้องนั้นเป็นสิ่งจำเป็นยิ่ง ไม่เพียงแต่เพื่อความเข้าใจของตนเอง แต่ยังเพื่อการถ่ายทอดความรู้ให้นักเรียนในอนาคตได้อย่างมีเหตุผล ข้อเสนอแนะในการขยายความลึกขององค์ประกอบนี้ไปถึงการวิเคราะห์ความเข้าใจผิดของผู้เรียน (Misconceptions) และการออกแบบสถานการณ์การเรียนรู้ที่สะท้อนการอธิบายทางวิทยาศาสตร์นั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากครุวิทยาศาสตร์จำเป็นต้องมีทักษะในการจัดการกับความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนของนักเรียน (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2565) และนำเสนอคำอธิบายที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่าย

2) สมรรถนะการประเมินและออกแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญยืนยันว่าสมรรถนะนี้เป็นหัวใจสำคัญของการเป็นครุวิทยาศาสตร์ที่ดี เนื่องจากครุวิทยาศาสตร์ต้องสามารถนำนักเรียนเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ได้ นักศึกษาครุวิทยาศาสตร์ควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีการทางวิทยาศาสตร์ สามารถออกแบบการทดลอง วางแผนการเก็บรวบรวมข้อมูล และระบุตัวแปรต่าง ๆ ได้อย่างแม่นยำ สอดคล้องกับสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2561) ที่กล่าวว่า ผู้ที่มีความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ ต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีการทางวิทยาศาสตร์ สามารถออกแบบการทดลอง วางแผนการเก็บรวบรวมข้อมูล และระบุตัวแปรต่าง ๆ ได้ นอกจากนี้ ยังต้องสามารถประเมินความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของวิธีการสืบเสาะหาความรู้ รวมถึงระบุข้อจำกัดและข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นได้ ดังนั้นองค์ประกอบนี้จึงมีความเหมาะสมและจำเป็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับนักศึกษาครุวิทยาศาสตร์ซึ่งควรมีทักษะการออกแบบการเรียนรู้เชิงสืบเสาะ (Inquiry-based Learning) และควรเน้นทักษะระดับสูง เช่น การตั้งคำถามวิจัยจากปรากฏการณ์ การวางแผนการทดลองที่ควบคุมตัวแปรอย่างมีระบบ การพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลหรือเครื่องมือวัด จึงมีความเหมาะสมหากยกระดับโจทย์ให้สอดคล้องกับการเรียนในระดับอุดมศึกษาที่เชื่อมโยงกับบริบทจริง ดังเช่น ผู้เชี่ยวชาญรหัส FC5 กล่าวว่า “หากนักศึกษาครุวิทยาศาสตร์มีสมรรถนะการประเมินและออกแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ก็น่าจะเป็นผลดีต่อการนำความรู้ไปใช้ในการเรียนการสอนกับนักเรียนอย่างมาก การที่นักศึกษาครุมีทักษะการออกแบบการเรียนรู้เชิงสืบเสาะ (Inquiry-based Learning) จะช่วยให้พวกเขาสามารถนำนักเรียนเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติและคิดอย่างเป็นระบบ” งานวิจัยของ Rubini et al. (2016) ที่ศึกษาการพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูงในนักเรียน พบว่าการเน้นทักษะระดับสูง เช่น การตั้งคำถามวิจัยจากปรากฏการณ์ การวางแผนการทดลองที่ควบคุมตัวแปรอย่างมีระบบ และการพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลหรือเครื่องมือวัด มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาสมรรถนะออกแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์

3) สมรรถนะการแปลความหมายของข้อมูลและการใช้ประจักษ์พยานในเชิงวิทยาศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญเห็นพ้องต้องกันว่า ทักษะการแปลความหมาย การวิเคราะห์ข้อมูล และการใช้ประจักษ์พยานในเชิงวิทยาศาสตร์ เป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับนักศึกษาครุวิทยาศาสตร์ เนื่องจากในยุคปัจจุบันข้อมูลมีมากมายและหลากหลาย (United Nations, 2023, 2024) นักศึกษาครุวิทยาศาสตร์ต้องสามารถรวบรวม จัดการ วิเคราะห์ และตีความข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ที่ซับซ้อนได้ รวมถึงการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่เหมาะสม เช่น กราฟ ตาราง หรือแผนภาพ ความสามารถในการประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล และการใช้ประจักษ์พยานในการสนับสนุนข้อสรุป หรือโต้แย้งข้อกล่าวอ้างที่ไม่ถูกต้องทางวิทยาศาสตร์ ถือเป็นทักษะที่สำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในด้านการ

พัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking) ในระดับอุดมศึกษา สมรรถนะนี้ควรขยายให้ลึกขึ้น เช่น การวิเคราะห์อคติในการตีความข้อมูล การแยกแยะระหว่างการตีความบนพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์กับข้อมูลเท็จ (fake science หรือ pseudoscience) การประเมินงานวิจัยหรือข้อมูลจากแหล่งที่หลากหลาย เช่น ข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้นจึงถือเป็นทักษะที่สำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ในระดับอุดมศึกษา (Gormally et al., 2012) เช่น ผู้เชี่ยวชาญรหัส FC3 ที่กล่าวว่า “จากการนิยามว่ามนุษย์ทุกคนควรมีความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นระดับอายุใด ก็ควรมีสมรรถนะในการคิดวิเคราะห์ ตีความ หรือโต้แย้งข้อกล่าวอ้างที่ไม่ถูกต้อง โดยใช้หลักฐานข้อมูลที่น่าเชื่อถือทางวิทยาศาสตร์ได้” และ ผู้เชี่ยวชาญรหัส FC7 ระบุว่า “นักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ ควรต้องมีความสามารถในการประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล มีทักษะการคิดเชิงวิพากษ์สามารถแยกแยะข้อมูลจริง เท็จได้”

โดยสรุปแล้ว แม้ว่าสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ทั้ง 3 สมรรถนะนี้ จะมาจากกรอบแนวคิดของ PISA ซึ่งพัฒนาขึ้นเพื่อวัดสมรรถนะของนักเรียนอายุ 15 ปี แต่เมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา โดยเฉพาะนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์นั้น สามารถนำมาใช้ได้อย่างมีความเหมาะสม เนื่องจากพื้นฐานของสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์มีลักษณะต่อเนื่อง ความสามารถในการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ไม่ได้จำกัดเฉพาะวัย แต่สามารถขยายระดับความลึกและซับซ้อนได้ตามระดับการศึกษา อีกทั้งยังเหมาะสำหรับการประเมินสมรรถนะเชิงวิชาชีพของนักศึกษาครูด้วยเช่นกัน เพราะนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ไม่เพียงต้องเข้าใจวิทยาศาสตร์เอง แต่ยังต้องสามารถอธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจได้ (Bacanak & Gökdere, 2009; Pahrudin, 2019) ดังนั้นสมรรถนะเหล่านี้จะช่วยวัดความสามารถด้านการถ่ายทอดความรู้ การสร้างแบบจำลองการสอน การใช้ข้อมูลและเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ในห้องเรียน และสามารถยกระดับตัวชี้วัดให้สอดคล้องกับบริบทอุดมศึกษาได้ โดยการปรับระดับของคำถามหรือโจทย์ให้เหมาะสมกับบริบทอุดมศึกษา เช่น จากคำถามพื้นฐาน นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 อาจอธิบายปรากฏการณ์แบบพื้นฐาน แต่นักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ควรอธิบายได้ลึกขึ้น โดยอาจใช้แบบจำลองหรือทฤษฎีอธิบายได้อย่างเป็นระบบ รวมถึงการประเมินความเข้าใจเกี่ยวกับธรรมชาติของวิทยาศาสตร์ (Nature of Science) ซึ่งไม่ใช่แค่ใช้ความรู้ในการตอบคำถาม แต่ต้องอธิบายกระบวนการสร้างความรู้ด้วย

2. การศึกษาวิธีการประเมินความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ ที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์

ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นตรงกันว่า การใช้แบบประเมินความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ในรูปแบบเขียนตอบ โดยให้นักศึกษาอ่านสถานการณ์ แล้วเขียนคำตอบเป็นกลุ่มคำ หรือย่อหน้าสั้น ๆ นั้น มีความเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์ในระดับอุดมศึกษา โดยเฉพาะเมื่อวัตถุประสงค์ของการประเมินคือการวัดกระบวนการคิดวิเคราะห์ การแปลความหมายข้อมูล และการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์อย่างมีเหตุผล ไม่ใช่แค่การจำหรือเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เช่น ผู้เชี่ยวชาญรหัส FC2 กล่าวว่า “ข้อสอบที่เป็นการเขียนตอบมีความเหมาะสมกับระดับอุดมศึกษา และต้องมีเกณฑ์ประเมินที่ละเอียด ชัดเจน” ผู้เชี่ยวชาญรหัส FC4 แสดงความเห็นเพิ่มเติมว่า “อาจเพิ่มรูปแบบการประเมินแบบอื่น เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ หรือถามการต่อเนื่องของปรากฏการณ์” และ ผู้เชี่ยวชาญรหัส FC6 ระบุว่า “สถานการณ์ในแบบประเมินควรมีความจำเพาะ และควรมีประเด็นให้ผู้เรียนได้เสนอข้อโต้แย้งโดยใช้หลักฐานทางวิทยาศาสตร์”

แบบประเมินลักษณะนี้มีความสอดคล้องกับสมรรถนะของความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์ทั้ง 3 สมรรถนะ ได้แก่ สมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ สมรรถนะการประเมินและออกแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และสมรรถนะการแปลความหมายของข้อมูลและการใช้ประจักษ์พยานในเชิงวิทยาศาสตร์ ซึ่งล้วนต้องการการเขียนที่แสดงออกถึงการคิดวิเคราะห์ และการใช้วิทยาศาสตร์อย่างมีเหตุผล (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2561) การตอบคำถามแบบเขียนตอบเป็นการส่งเสริมการใช้ทักษะการคิดขั้นสูง (Higher-order Thinking) เนื่องจากนักศึกษาต้องวิเคราะห์สถานการณ์ สร้างคำอธิบาย หรือตัดสินใจบนพื้นฐานของเหตุผลและหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ สามารถอธิบายเชื่อมโยงความรู้ทางวิทยาศาสตร์กับบริบทจริง รวมถึงการแปลความหมายข้อมูลได้อย่างถูกต้องครบถ้วน ซึ่งทั้งหมดนี้ไม่สามารถประเมินได้จากการเลือกตอบแบบปรนัยเพียงอย่างเดียว นักศึกษาครูต้องไม่เพียงรู้วิทยาศาสตร์ แต่ยังสามารถอธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจได้ (Bybee, 1997) การตอบคำถามแบบเขียนตอบจึงช่วยประเมินความสามารถด้านการใช้ภาษา การสื่อสาร

และการเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริงได้ดี อย่างไรก็ตาม การใช้แบบประเมินลักษณะนี้จำเป็นต้องมีเกณฑ์การให้คะแนนตามรูบริกส์ (Scoring Rubrics) ที่ชัดเจน เพื่อวัดความชัดเจนในการอธิบาย ความถูกต้องทางวิทยาศาสตร์ และการใช้เหตุผลและหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ นอกจากนี้ การเพิ่มประเด็นการโต้แย้งทางวิทยาศาสตร์เพื่อให้ผู้เรียนอธิบายแนวคิดที่มักเข้าใจผิด ก็จะเป็นประโยชน์ในการประเมินความสามารถในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการพัฒนาเครื่องมือและกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการพัฒนาสมรรถนะทั้งสามด้านนี้ในหลักสูตรครูวิทยาศาสตร์
2. ควรมีการวิจัยเพิ่มเติมเพื่อศึกษาประสิทธิผลของการนำสมรรถนะเหล่านี้ไปใช้ในการวัดและประเมินผลนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์อย่างเป็นระบบ

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2561). *กรอบการประเมินสมรรถนะความฉลาดรู้วิทยาศาสตร์*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2565). *PISA 2022: ผลการประเมิน PISA ด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และการอ่านของนักเรียนไทย*. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *การประเมิน PISA 2015: บทเรียนสำหรับการปฏิรูปการศึกษาของประเทศไทย*. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *ตัวชี้วัดด้านการศึกษาไทยตามกรอบเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน*. กระทรวงศึกษาธิการ.

ภาษาอังกฤษ

- Bacanak, A., & Gökdere, M. (2009). Science teachers' self-efficacy beliefs towards scientific literacy. *Journal of Turkish Science Education*, 6(1), 74–84.
- Bybee, R. W. (1997). *Achieving scientific literacy: From purposes to practices*. Heinemann.
- Gormally, C., Brickman, P., & Lutz, M. (2012). Developing a test of scientific literacy skills (TOSLS): Measuring undergraduates' evaluation of scientific information and arguments. *CBE—Life Sciences Education*, 11(4), 364–377. <https://doi.org/10.1187/cbe.12-03-0026>
- Holbrook, J., & Rannikmae, M. (2009). The nature of science education for responsible citizenship. *Studies in Science Education*, 45(2), 55–67.
- OECD. (2016). *PISA 2015 results (Volume I): Excellence and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264266490-en>
- OECD. (2019). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. OECD Publishing. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2018-results-volume-i_5f07c754-en
- Pahrudin, A. (2019). Science literacy of prospective physics teachers. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(4), 042040. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/4/042040>

- Rubini, B., Sumarmin, R., & Effendi, J. (2016). Enhancing science literacy of junior high school students through inquiry-based learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 755(1), 012003. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/755/1/012003>
- United Nations. (2023). *The Sustainable Development Goals Report 2023*. <https://unstats.un.org/sdgs/report/2023/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2023.pdf>

การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพทางจิตมิติของแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงาน
ของพยาบาลวิชาชีพ*

DEVELOPMENT AND PSYCHOMETRIC VALIDATION OF A WORKPLACE
SPIRITUALITY SCALE FOR REGISTERED NURSES

ฟ้าใส จารุวังสันติ¹ และรัตติกรณ์ จงวิศาล²
Phasai Jaruwangsan¹, and Rattigorn Chongvisal²

¹ หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
Master of Science in Industrial and Organizational Psychology, Kasetsart University
E-mail: phasai.ja@ku.th

² ภาควิชาจิตวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
Department of Psychology, Faculty of Social Sciences, Kasetsart University
E-mail: rattigorn.c@ku.ac.th

* บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงาน
ของพยาบาลวิชาชีพ หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ปีการศึกษา 2568

Received: September 11, 2025

Revised: January 23, 2026

Accepted: March 23, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพทางจิตมิติของแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพ โดยศึกษาคุณภาพเครื่องมือด้านค่าอำนาจจำแนก ความเชื่อมั่น และความตรงเชิงโครงสร้าง รวมทั้งจัดทำเกณฑ์ปกติของแบบวัด กลุ่มตัวอย่างคือพยาบาลวิชาชีพจำนวน 500 คนจากโรงพยาบาล 3 แห่ง ใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ดำเนินการโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน จากนั้นนำแบบวัดไปทดลองใช้กับพยาบาลวิชาชีพจำนวน 50 คน เพื่อวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก และคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.30 ขึ้นไป ก่อนนำไปเก็บข้อมูลจริงและวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis: CFA) ผลการวิจัยพบว่า แบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพประกอบด้วย 4 มิติ 6 องค์ประกอบ รวม 32 ข้อ คำนวณน้ำหนักองค์ประกอบที่ 1 คือ .767-.608 องค์ประกอบที่ 2 คือ .756-.538 องค์ประกอบที่ 3 คือ .794-.722 องค์ประกอบที่ 4 คือ .834-.544 องค์ประกอบที่ 5 คือ .830-.544 และองค์ประกอบที่ 6 คือ .879-.818 แบบวัดมีค่าความเชื่อมั่นรวมทั้งฉบับเท่ากับ 0.976 นอกจากนี้ยังได้จัดทำเกณฑ์ปกติของแบบวัดในรูปคะแนนมาตรฐาน T-score ระหว่าง 20.7-65.8 แบบวัดที่พัฒนาขึ้นนี้สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพ และเป็นฐานข้อมูลสำคัญสำหรับการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านสุขภาพในบริบทประเทศไทยได้อย่างเป็นระบบ

คำสำคัญ

จิตวิญญาณในสถานที่ทำงาน พยาบาลวิชาชีพ การพัฒนาแบบวัด การตรวจสอบคุณภาพทางจิตมิติ

ABSTRACT

This study aimed to develop and examine the psychometric properties of a Workplace Spirituality Scale for Professional Nurses. The quality of the instrument was evaluated in terms of item discrimination, reliability, and construct validity, and normative data were established. The sample consisted of 500 professional nurses from three hospitals. A five-point Likert-type questionnaire was employed. Content validity was assessed by five experts. The preliminary version of the scale was then pilot-tested with 50 professional nurses to analyze item discrimination, and items with discrimination indices of 0.30 or higher were retained. The finalized instrument was subsequently administered to the full sample, and confirmatory factor analysis (CFA) was conducted. The results indicated that the Workplace Spirituality Scale for Professional Nurses comprised four dimensions with six components, totaling 32 items. Factor loadings ranged from .608 to .767 for Component 1, .538 to .756 for Component 2, .722 to .794 for Component 3, .544 to .834 for Component 4, .544 to .830 for Component 5, and .818 to .879 for Component 6. The overall reliability of the scale was excellent, with a Cronbach's alpha coefficient of 0.976. In addition, normative scores were established in the form of T-scores, ranging from 20.7 to 65.8. The developed scale can be used as a valid and reliable instrument for assessing workplace spirituality among professional nurses and serves as an important database for the systematic development of human resources in the healthcare sector within the Thai context.

Keywords

Workplace Spirituality, Registered Nurses, Scale Development, Psychometric Validation

ความสำคัญของปัญหา

ในบริบทของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทางสังคม เศรษฐกิจ และระบบสุขภาพ ระบบบริการสุขภาพต้องเผชิญกับความต้องการด้านการดูแลที่เพิ่มสูงขึ้นทั้งในเชิงปริมาณและความซับซ้อน บุคลากรทางการแพทย์ โดยเฉพาะพยาบาลวิชาชีพซึ่งเป็นกำลังสำคัญของระบบสาธารณสุข ต้องปฏิบัติงานภายใต้ภาระงานที่เข้มข้น การทำงานต่อเนื่องยาวนาน การทำงานเป็นกะ และความเสี่ยงจากการสัมผัสโรคติดต่อ ตลอดจนแรงกดดันทางอารมณ์จากการดูแลผู้ป่วยและญาติในสถานการณ์ที่ตึงเครียด ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลสะสมให้พยาบาลจำนวนไม่น้อยประสบภาวะความเครียด ความเหนื่อยล้าทั้งทางกายและจิตใจ และภาวะหมดไฟในการทำงาน ซึ่งไม่เพียงกระทบต่อสุขภาพและคุณภาพชีวิตของพยาบาลเท่านั้น หากยังส่งผลต่อคุณภาพ ความต่อเนื่อง และความปลอดภัยของการให้บริการด้านสุขภาพในภาพรวมอีกด้วย (World Health Organization [WHO], 2020; กรมสุขภาพจิต, 2563; สภาการพยาบาล, 2568)

จากสถานการณ์ดังกล่าว แนวคิดด้านสุขภาพของบุคลากรจึงได้รับการขยายกรอบจากการมุ่งเน้นเฉพาะมิติทางกายและจิตใจ ไปสู่การให้ความสำคัญกับมิติด้านจิตวิญญาณ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรับรู้ความหมายและคุณค่าในงาน ความรู้สึกเชื่อมโยงกับผู้อื่น และความสอดคล้องระหว่างคุณค่าของบุคคลกับองค์กร แนวคิด “จิตวิญญาณในสถานที่ทำงาน” (Workplace Spirituality) ได้รับการพัฒนาเป็นกรอบทางทฤษฎีที่อธิบายองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การทำงานที่มีความหมาย ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนในที่ทำงาน และความสอดคล้องระหว่างคุณค่าของบุคคลกับองค์กร งานวิจัยเชิงประจักษ์ในต่างประเทศชี้ให้เห็นอย่างสม่ำเสมอว่า จิตวิญญาณในสถานที่ทำงานมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความพึงพอใจในงาน ความผูกพันต่อองค์กร สุขภาวะ

ทางจิตใจ และแรงจูงใจในการทำงานของบุคลากร (Ashmos & Duchon, 2000; Milliman *et al.*, 2003; Duchon & Plowman, 2005; Giacalone & Jurkiewicz, 2003; Kinjerski & Skrypnik, 2004)

ในเชิงการพัฒนาเครื่องมือวัด งานวิจัยในต่างประเทศได้มีการพัฒนาแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งตรวจสอบคุณภาพทางจิตมิติในกลุ่มอาชีพที่หลากหลาย ทำให้สามารถนำแนวคิดดังกล่าวไปใช้ในการประเมินและพัฒนาทรัพยากรบุคคลได้อย่างเป็นรูปธรรม สำหรับบริบทประเทศไทย แม้จะมีการศึกษาเกี่ยวกับจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานและการพัฒนาแบบวัดในบริบทองค์กรทั่วไป โดยเฉพาะงานของรัตติกรณ์ จงวิศาล (2561) ซึ่งได้เสนอกรอบแนวคิดและพัฒนาแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานในบริบทไทยอย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตาม แบบวัดที่มีอยู่ยังมิได้มุ่งเน้นการออกแบบและตรวจสอบคุณภาพทางจิตมิติในบริบทเฉพาะของพยาบาลวิชาชีพ ซึ่งมีลักษณะงาน สภาพแวดล้อมการทำงาน และประสบการณ์ทางอารมณ์ที่แตกต่างจากกลุ่มอาชีพอื่นอย่างมีนัยสำคัญ ช่องว่างดังกล่าวส่งผลให้การประเมินจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพยังขาดความเฉพาะเจาะจงและความเป็นระบบ

ดังนั้น การวิจัยครั้งนี้จึงมีความจำเป็นและมีความสำคัญในการพัฒนาแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพที่ได้รับการตรวจสอบคุณภาพทางจิตมิติอย่างเป็นระบบ โดยต่อยอดจากกรอบแนวคิดและองค์ประกอบที่มีอยู่ และปรับให้สอดคล้องกับบริบทเฉพาะของวิชาชีพการพยาบาล แบบวัดที่พัฒนาขึ้นจะช่วยให้สามารถประเมินระดับจิตวิญญาณในการทำงานของพยาบาลวิชาชีพได้อย่างเหมาะสมและเชื่อถือได้ อีกทั้งสามารถนำผลการประเมินไปใช้สนับสนุนการพัฒนาเชิงนโยบาย การบริหารทรัพยากรบุคคล และการออกแบบมาตรการส่งเสริมสุขภาพของพยาบาลวิชาชีพ อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการให้บริการด้านสุขภาพในระยะยาว

โจทย์วิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าแนวคิดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานได้รับการศึกษาอย่างแพร่หลายในต่างประเทศ และมีการพัฒนาแบบวัดที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพทางจิตมิติในกลุ่มอาชีพที่หลากหลาย อย่างไรก็ตาม ในบริบทของประเทศไทย แม้จะมีการศึกษาเชิงแนวคิดและการพัฒนาแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานในระดับองค์กรทั่วไปแล้ว แต่ยังขาดเครื่องมือวัดที่ได้รับการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพทางจิตมิติอย่างเป็นระบบในบริบทเฉพาะของพยาบาลวิชาชีพ ซึ่งเป็นกลุ่มอาชีพที่มีลักษณะงานสภาพแวดล้อมการทำงาน และประสบการณ์ทางอารมณ์ที่แตกต่างจากกลุ่มอาชีพอื่นอย่างมีนัยสำคัญ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพ
2. เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพในด้านค่าอำนาจจำแนก ความเชื่อมั่น และความตรงเชิงโครงสร้างโดยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (CFA)
3. เพื่อกำหนดเกณฑ์ปกติ (Norms) ของแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพัฒนาเครื่องมือ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพทางจิตมิติของแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพ โดยการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การพัฒนาโครงสร้างแนวคิดและข้อคำถาม (2) การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและการทดลองใช้แบบวัด และ (3) การตรวจสอบคุณภาพทางจิตมิติของแบบวัดกับกลุ่มตัวอย่างจริง

ในขั้นตอนแรก ผู้วิจัยดำเนินการทบทวนวรรณกรรม แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตวิญญาณในสถานที่ทำงาน ทั้งในและต่างประเทศ โดยใช้กรอบแนวคิดของ Ashmos และ Duchon (2000) และ Milliman *et al.* (2003) เป็นฐานในการกำหนดความหมาย มิติ และองค์ประกอบของจิตวิญญาณในสถานที่

ทำงาน รวมทั้งนำกรอบแนวคิดและผลการพัฒนาแบบวัดในบริบทประเทศไทยของ รัตติกรณ์ จงวิศาล (2561) มาใช้เป็นแนวทางในการปรับให้สอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมไทย การคัดเลือกเอกสารพิจารณาจากความเกี่ยวข้องกับแนวคิดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงาน ความชัดเจนของโครงสร้างแนวคิด และการรายงานคุณภาพทางจิตมิติของเครื่องมือ ผู้วิจัยจัดทำตารางสรุปสาระสำคัญของวรรณกรรม (literature matrix) เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล ก่อนพัฒนาข้อคำถามเบื้องต้นให้ครอบคลุมมิติระดับบุคคล ระดับกลุ่ม ระดับงาน และระดับองค์การ

ในขั้นตอนที่สอง ผู้วิจัยนำข้อคำถามไปตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ และด้านการพยาบาล โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) หลังจากปรับแก้ข้อคำถามตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว ผู้วิจัยนำแบบวัดไปทดลองใช้กับพยาบาลวิชาชีพจำนวน 50 คน เพื่อวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกของข้อคำถามจากค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Corrected item-total correlation) และคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.30 ขึ้นไป ตามเกณฑ์ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการพัฒนาแบบวัดทางจิตวิทยา (Nunnally & Bernstein, 1994)

ในขั้นตอนที่สาม ผู้วิจัยเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริงซึ่งเป็นพยาบาลวิชาชีพจำนวน 500 คน จากโรงพยาบาล 3 แห่ง โดยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามหลักการวิเคราะห์หองค์ประกอบเชิงยืนยัน ซึ่งแนะนำให้ใช้กลุ่มตัวอย่างไม่น้อยกว่า 200 คน หรืออย่างน้อย 10-20 คนต่อพารามิเตอร์ที่ประมาณค่า เพื่อให้ผลการวิเคราะห์มีความเสถียรและน่าเชื่อถือ (Kline, 2016) การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างเป็นไปตามความเหมาะสมของบริบทสถานพยาบาลและความสมัครใจของผู้เข้าร่วมวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Five-point Likert scale) โดยมีระดับการตอบตั้งแต่ 1 หมายถึง น้อยที่สุด ถึง 5 หมายถึง มากที่สุด การวิเคราะห์ข้อมูลเริ่มจากสถิติเชิงพรรณนาเพื่ออธิบายลักษณะพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์องค์ประกอบ ก่อนดำเนินการวิเคราะห์หองค์ประกอบเชิงยืนยัน (CFA) เพื่อทดสอบความตรงเชิงโครงสร้างของแบบวัด โดยประเมินความกลมกลืนของโมเดลจากดัชนี χ^2/df , CFI, AGFI และ RMSEA ตามเกณฑ์ที่แนะนำ (Hair *et al.*, 2019) พร้อมทั้งตรวจสอบความเชื่อมั่นของแบบวัดด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha)

จัดทำเกณฑ์ปกติของแบบวัด โดยแปลงคะแนนดิบเป็นคะแนนมาตรฐาน T-score เพื่อใช้เป็นแนวทางในการแปลความหมายคะแนนของพยาบาลวิชาชีพในเชิงปฏิบัติ ซึ่งเป็นวิธีที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการพัฒนาแบบวัดทางจิตวิทยา

ผลการวิจัย

ผลการทบทวนวรรณกรรมและการกำหนดโครงสร้างแบบวัด

ผลการทบทวนวรรณกรรม แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตวิญญาณในสถานที่ทำงาน พบว่า แนวคิดดังกล่าวมีรากฐานจากกรอบแนวคิดของ Ashmos และ Duchon (2000) และ Milliman *et al.* (2003) ซึ่งอธิบายจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานในมิติของการทำงานที่มีความหมาย ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนในที่ทำงาน และความสอดคล้องระหว่างคุณค่าของบุคคลกับองค์การ นอกจากนี้ งานของ รัตติกรณ์ จงวิศาล (2561) ได้เสนอกรอบแนวคิดและองค์ประกอบของจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานในบริบทองค์การไทย ซึ่งเป็นฐานสำคัญในการพัฒนาเครื่องมือวัดในประเทศ

จากการสังเคราะห์กรอบแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยได้กำหนดโครงสร้างแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพให้ครอบคลุม 4 มิติหลัก และ 6 องค์ประกอบ และพัฒนาเป็นข้อคำถามเบื้องต้นจำนวนหนึ่ง เพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหาและบริบทเฉพาะของวิชาชีพการพยาบาล

ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน พบว่า ข้อคำถามมีความเหมาะสมและครอบคลุมตามกรอบแนวคิดที่กำหนดไว้ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับ วัตถุประสงค์ (IOC) อยู่ในช่วง 0.60–1.00 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ข้อคำถามบางข้อได้รับข้อเสนอแนะให้ปรับถ้อยคำเพื่อเพิ่มความชัดเจนและความเหมาะสมกับบริบทการทำงานของพยาบาลวิชาชีพ หลังการปรับแก้ ผู้วิจัยนำแบบวัดไปทดลองใช้และวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.30 ขึ้นไป ส่งผลให้ได้แบบวัดฉบับสมบูรณ์จำนวน 32 ข้อ

ลักษณะและโครงสร้างของแบบวัด

แบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตั้งแต่ 1 = น้อยที่สุด ถึง 5 = มากที่สุด ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 32 ข้อ ครอบคลุม 4 มิติหลัก และ 6 องค์ประกอบ ซึ่งสะท้อนมิติด้านการรับรู้ความหมายในการทำงาน ความสัมพันธ์ในที่ทำงาน และความสอดคล้องกับองค์กร ตามกรอบแนวคิดที่ใช้ในการพัฒนาเครื่องมือ

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันโดยแยกการวิเคราะห์ตามโครงสร้างเชิงทฤษฎีออกเป็น 4 มิติ ผลการวิเคราะห์พบว่า โมเดลการวัดของแต่ละมิติมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยมีมิติที่ 1 มีค่า $\chi^2 = 5.88$, $df = 5$, $p = .318$, $RMSEA = .0188$ (90% CI = .000–.0671), $TLI = .997$ และ $CFI = .998$ แสดงถึงความกลมกลืนของโมเดลในระดับดีมาก

มิติที่ 2 มีค่า $\chi^2 = 165$, $df = 64$, $p = .000$, $RMSEA = .0563$ (90% CI = .0458–.0669), $TLI = .961$ และ $CFI = .968$ ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ สะท้อนความสอดคล้องของโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์

มิติที่ 3 มีค่า $\chi^2 = 52.5$, $df = 26$, $p = .002$, $RMSEA = .0452$ (90% CI = .0272–.0628), $TLI = .986$ และ $CFI = .990$ แสดงถึงความกลมกลืนของโมเดลในระดับดีมาก

มิติที่ 4 มีค่า $\chi^2 = 12.8$, $df = 5$, $p = .025$, $RMSEA = .0559$ (90% CI = .0181–.0947), $TLI = .991$ และ $CFI = .995$ ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้เช่นกัน ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวสนับสนุนความตรงเชิงโครงสร้างของแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพในทุกมิติ

คุณภาพของแบบวัดและเกณฑ์ปกติของคะแนน

ผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นของแบบวัด พบว่า แบบวัดมีค่าความเชื่อมั่นรวมทั้งฉบับเท่ากับ 0.976 ซึ่งอยู่ในระดับสูงมาก สะท้อนถึงความสม่ำเสมอของข้อคำถามในการวัดโครงสร้างเดียวกัน นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำเกณฑ์ปกติของแบบวัดโดยการแปลงคะแนนดิบเป็นคะแนนมาตรฐาน T-score เพื่อใช้เป็นแนวทางในการแปลความหมายคะแนนของพยาบาลวิชาชีพในเชิงปฏิบัติ

มิติและองค์ประกอบของแบบวัด

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า แบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 4 มิติ 6 องค์ประกอบ รวม 32 ข้อคำถาม ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงมิติ องค์ประกอบและจำนวนข้อคำถามของแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงาน
ของพยาบาลวิชาชีพ

มิติ	องค์ประกอบ	จำนวนข้อคำถาม
มิติบุคคล (Individual level)	การตระหนักรู้ในตนเอง (Self-awareness)	5 ข้อ
มิติกลุ่ม (Group level)	การเคารพผู้อื่น (Respect for Others)	6 ข้อ
	ความผูกพันและการเสียสละเพื่อสังคม (Commitment and Altruism for Society)	5 ข้อ
มิติงาน (Work level)	ความหลงใหลในงาน (Work Passion)	5 ข้อ
	ความหมายและคุณค่าในการทำงาน (Meaning and Value in Work)	6 ข้อ
มิติองค์กร (Organizational level)	การรับรู้ความใส่ใจจากองค์กร (Perceived Organizational Care)	5 ข้อ
รวม	6 องค์ประกอบ	32 ข้อ

จากตารางที่ 1 องค์ประกอบทั้ง 6 นี้สะท้อนถึงมิติสำคัญของจิตวิญญาณในสถานที่ทำงาน ตั้งแต่ระดับบุคคลที่เน้นการตระหนักรู้ในตนเอง ระดับกลุ่มที่เน้นความสัมพันธ์และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ระดับงานที่เน้นความหมายและแรงบันดาลใจจากการทำงาน และระดับองค์กรที่เน้นการรับรู้ถึงความเอาใจใส่และการสนับสนุนจากองค์กร

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพทางจิตมิติของแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพ โดยได้แบบวัดฉบับสมบูรณ์จำนวน 32 ข้อ ครอบคลุม 4 มิติ 6 องค์ประกอบ ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันแยกตาม 4 มิติสนับสนุนความตรงเชิงโครงสร้างของแบบวัด โดยดัชนีความกลมกลืนของโมเดลส่วนใหญ่สะท้อนความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับที่ดีถึงดีมาก (เช่น มิติที่ 1: CFI = .998, TLI = .997, RMSEA = .0188; มิติที่ 2: CFI = .968, TLI = .961, RMSEA = .0563; มิติที่ 3: CFI = .990, TLI = .986, RMSEA = .0452; มิติที่ 4: CFI = .995, TLI = .991, RMSEA = .0559) ซึ่งสอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่แนะนำให้ใช้ดัชนีหลายตัวร่วมกันในการพิจารณาความสอดคล้องของโมเดล CFA (Hair et al., 2019; Kline, 2016) นอกจากนี้แบบวัดมีความเชื่อมั่นรวมทั้งฉบับสูงมาก ($\alpha = .976$) สะท้อนความสม่ำเสมอภายในของข้อคำถามในการวัดโครงสร้างเป้าหมาย (Nunnally & Bernstein, 1994)

เหตุผลเชิงทฤษฎีของโครงสร้างแบบวัดในบริบทพยาบาลวิชาชีพ

โครงสร้างของแบบวัดที่ได้สามารถอธิบายเชิงทฤษฎีได้ว่า “จิตวิญญาณในสถานที่ทำงาน” ในบริบทพยาบาลวิชาชีพมิใช่เพียงความหมายส่วนบุคคลต่อการทำงาน แต่เป็นโครงสร้างที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่าง “ความหมายของงาน (meaningful work)” “ความเชื่อมโยงกับผู้อื่น/ชุมชนในที่ทำงาน (sense of community)” และ “ความสอดคล้องกับคุณค่าและเป้าหมายขององค์กร (alignment with organizational values)” ซึ่งเป็นแกนสำคัญตามกรอบแนวคิดของ Ashmos และ Duchon (2000) และ Milliman et al. (2003) ความเป็นวิชาชีพที่มุ่งการดูแลแบบองค์รวม ทำให้พยาบาลต้องเผชิญสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความทุกข์ ความไม่แน่นอน และความสูญเสียอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้มิติด้าน “ความหมายและคุณค่า” ของงานมีบทบาทโดดเด่นในการหล่อเลี้ยงพลังใจและความยืดหยุ่นในการทำงาน ขณะเดียวกัน งานพยาบาลพึ่งพาการทำงานร่วมกันสูง (ทีมสหวิชาชีพ/เวร/หน่วยงาน) ส่งผลให้มิติ “ความสัมพันธ์และความเป็นชุมชนในที่ทำงาน” มีความสำคัญต่อการรับรู้การสนับสนุนทางสังคมและความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของทีม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดด้านชุมชนในที่ทำงานของ Milliman et al. (2003) อีกทั้งบริบทองค์กรบริการสุขภาพมีโครงสร้างและมาตรฐานการทำงานชัดเจน มิติ

“ความสอดคล้องกับองค์การ” จึงสะท้อนการรับรู้ว่าคุณค่าของตนสอดคล้องกับพันธกิจ/วัฒนธรรมองค์กรเพียงใด อันเป็นส่วนสำคัญของจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานตามแนวคิดดั้งเดิม (Ashmos & Duchon, 2000; Giacalone & Jurkiewicz, 2003)

เปรียบเทียบกับแบบวัดต่างประเทศและงานในประเทศไทย

ผลการวิจัยครั้งนี้มีความสอดคล้องกับแบบวัดต่างประเทศจำนวนมากที่ยึดโครงสร้างหลักของ workplace spirituality บนฐาน “ความหมายของงาน-ชุมชนในที่ทำงาน-ความสอดคล้องกับองค์การ” แม้รายละเอียดมิติ/องค์ประกอบย่อยอาจแตกต่างกันไปตามบริบทอาชีพและวัฒนธรรม (Ashmos & Duchon, 2000; Milliman et al., 2003; Kinjerski & Skrypnik, 2004) ความแตกต่างที่สำคัญของงานนี้คือการพัฒนาแบบวัดให้เฉพาะเจาะจงกับ “บริบทการทำงานของพยาบาลวิชาชีพ” ทำให้สาระของข้อคำถามสะท้อนสภาพแวดล้อมงานพยาบาลจริงมากกว่าแบบวัดทั่วไปที่ใช้กับบุคลากรหลากหลายอาชีพ

สำหรับงานในประเทศไทย งานของรัตติกรณ์ จงวิศาล (2561) มีคุณูปการสำคัญในฐานะการเสนอกรอบแนวคิดและการพัฒนาแบบวัด workplace spirituality ในบริบทไทยระดับองค์การทั่วไป งานของผู้วิจัยครั้งนี้สามารถมองเป็น “การต่อยอดเชิงเครื่องมือ” โดยนำแกนแนวคิด workplace spirituality ที่ผ่านการพัฒนาในบริบทไทยมาเป็นฐาน แล้วปรับเนื้อหาให้เหมาะกับบริบทเฉพาะของพยาบาลวิชาชีพ พร้อมตรวจสอบคุณภาพทางจิตมิติอย่างเป็นระบบในกลุ่มอาชีพเป้าหมายโดยตรง จึงช่วยเติมเต็มช่องว่างเชิงองค์ความรู้และเชิงเครื่องมือสำหรับการนำแนวคิดไปใช้ในการประเมินและพัฒนาเชิงระบบในองค์กรบริการสุขภาพ

ประโยชน์ใช้สอยของแบบวัดและแนวทางการนำไปใช้จริง

แบบวัดที่พัฒนาขึ้นมีศักยภาพในการนำไปใช้ประโยชน์จริงได้ เนื่องจาก (1) มีโครงสร้างที่ยืนยันด้วย CFA และ (2) มีความเชื่อมั่นรวมสูงมาก จึงเหมาะสำหรับใช้ประเมินระดับจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพในเชิงการบริหารและการพัฒนา (Hair et al., 2019; Nunnally & Bernstein, 1994) ในเชิงการนำไปใช้ สามารถประยุกต์ได้อย่างน้อย 3 แนวทาง ได้แก่

(ก) การประเมินรายบุคคล/รายหน่วยงาน เพื่อค้นหาจุดแข็งและจุดที่ควรส่งเสริม เช่น มิติความหมายของงานหรือความสัมพันธ์ในทีม

(ข) การติดตามผลการพัฒนา (monitoring & evaluation) หลังดำเนินกิจกรรม/นโยบายส่งเสริมสุขภาพ การดูแลใจบุคลากร หรือการพัฒนาวัฒนธรรมองค์กร

และ (ค) การวางแผนเชิงนโยบายทรัพยากรบุคคล โดยใช้ผลคะแนนประกอบการออกแบบมาตรการสนับสนุนพยาบาลในมิติที่พบว่าต่ำกว่าที่ควร ทั้งในระดับบุคคล ทีม และองค์การ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานสัมพันธ์กับทัศนคติและผลลัพธ์ด้านงาน (Duchon & Plowman, 2005; Giacalone & Jurkiewicz, 2003)

อภิปรายผลเกณฑ์ปกติและข้อสังเกตจากตัวเลขเกณฑ์ปกติ (Norms)

การจัดทำเกณฑ์ปกติของแบบวัดในรูปคะแนนมาตรฐาน T-score ช่วง 20.7–65.8 ช่วยเพิ่มการใช้ประโยชน์ของเครื่องมือในเชิงปฏิบัติ เนื่องจาก T-score เป็นการแปลงคะแนนที่ทำให้การแปลความหมายและการเปรียบเทียบทำได้ชัดเจน โดยทั่วไป T-score มีค่าเฉลี่ย 50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 10 จึงเอื้อต่อการจำแนกระดับคะแนนเป็นกลุ่มเพื่อการสื่อสารผลในระดับหน่วยงาน/องค์กร (Anastasi & Urbina, 1997; Cohen et al., 2018) ช่วงคะแนนที่พบในการวิจัยครั้งนี้สะท้อนว่ากลุ่มตัวอย่างมีการกระจายคะแนนครอบคลุมตั้งแต่ระดับค่อนข้างต่ำถึงค่อนข้างสูง ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการใช้แบบวัดเพื่อ “จำแนกกลุ่ม” ในการวางแผนพัฒนาหรือการติดตามผล อย่างไรก็ตาม ในการเปรียบเทียบกับเกณฑ์ปกติของแบบวัดอื่น (ทั้งไทย/ต่างประเทศ) ควรพิจารณาความแตกต่างของกลุ่มอ้างอิง (เช่น อาชีพ วัฒนธรรมองค์กร และบริบทประเทศ) เนื่องจาก Norms เป็นข้อมูลเฉพาะกลุ่ม (Group-specific) การแปลความหมายจึงควรอิงกับกลุ่มพยาบาลวิชาชีพที่มีบริบทใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยนี้ (Anastasi & Urbina, 1997)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. แบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพและเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนที่พัฒนาขึ้นในครั้งนี้เหมาะสำหรับพยาบาลวิชาชีพที่มีอายุงานตั้งแต่ 6 เดือนขึ้นไป หากนำแบบวัดนี้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ ควรพิจารณาความเหมาะสมขององค์ประกอบ ลักษณะของข้อคำถาม และต้องมีการตรวจสอบคุณภาพ สร้างเกณฑ์ปกติที่เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่นำไปใช้
2. การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาแบบวัดเพื่อการพัฒนาบุคลากรและองค์กร และเพื่อเป็นข้อเสนอแนะประกอบการตัดสินใจให้แก่ผู้บริหารและหน่วยงาน ในการส่งเสริม พัฒนาให้บุคลากรและองค์กรมีจิตวิญญาณในสถานที่ทำงาน และสามารถนำเครื่องมือที่ได้จากงานวิจัยไปใช้ในการประเมิน วางแผนและพัฒนา นอกจากนั้นพยาบาลวิชาชีพสามารถนำผลจากแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานไปใช้เพื่อการวางแผนและการพัฒนาตนเอง ให้ทราบถึงจุดแข็งและจุดที่ควรพัฒนาของตนเอง
3. หน่วยงานด้านสุขภาพสามารถนำแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของระบบการประเมินสุขภาวะของพยาบาลวิชาชีพ เพื่อใช้เป็นข้อมูลเชิงหลักฐานในการออกแบบนโยบายหรือมาตรการส่งเสริมสภาพแวดล้อมการทำงานที่เอื้อต่อความหมายในงาน ความสัมพันธ์เชิงบวก และความผูกพันต่อองค์กร ซึ่งอาจช่วยลดปัญหาความเหนื่อยล้าและการหมดไฟในการทำงานของพยาบาลในระยะยาว
4. ผู้สนใจนำแบบวัดฉบับนี้ไปใช้ควรศึกษาคู่มือหรือรายละเอียดการใช้ให้เกิดความเข้าใจ และปฏิบัติตามแนวทางในคู่มือ เพื่อการวัดและการแปลผลได้อย่างถูกต้อง โดยคะแนนที่ได้เป็นการประเมินจากการรับรู้ของผู้ทำแบบวัดเท่านั้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการพัฒนาแบบวัดจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพ ข้อคำถามมีลักษณะเป็นมาตราวัดประมาณค่าของลิเคิร์ต (Likert scale) ให้ผู้ตอบเลือกตอบเพียงระดับเดียว ซึ่งในการวิจัยครั้งต่อไป อาจเพิ่มเครื่องมือวัดอื่น ๆ ในเชิงคุณภาพมาใช้ประกอบการประเมิน เช่น แบบสอบถามปลายเปิด แบบสัมภาษณ์ หรือข้อคำถามเชิงสถานการณ์ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดและกระตุ้นให้ผู้ตอบมีความสนใจในการทำแบบวัดมากขึ้น
2. การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษากลุ่มตัวอย่างที่เป็นพยาบาลวิชาชีพเท่านั้น ในการศึกษาครั้งต่อไปควรศึกษาและพัฒนาแบบวัดสำหรับกลุ่มอาชีพอื่น เนื่องจากแต่ละอาชีพมีบริบทของการปฏิบัติงานที่ต่างกัน เช่น แพทย์ นักสังคมสงเคราะห์ หรือบุคลากรสายบริการ เพื่อพัฒนาเครื่องมือที่ครอบคลุมและสามารถใช้งานได้หลายกลุ่มตัวอย่าง
3. การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาแบบวัดเพื่อให้ผู้ตอบเกิดความตระหนักและทราบระดับจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพเท่านั้น ดังนั้นควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อหาวิธีการหรือรูปแบบการส่งเสริมจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานของพยาบาลวิชาชีพที่เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง

ข้อจำกัดของงานวิจัย

แม้ว่างานวิจัยครั้งนี้จะพัฒนาแบบวัดที่มีความตรงเชิงโครงสร้างและความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง แต่ยังมีข้อจำกัดที่ควรพิจารณา ได้แก่ การใช้ข้อมูลจากการประเมินตนเองซึ่งอาจได้รับอิทธิพลจากการรับรู้ของผู้ตอบ และการศึกษาที่ใช้กลุ่มตัวอย่างจากสถานพยาบาลบางแห่งเท่านั้น ซึ่งอาจจำกัดการอ้างอิงทั่วไปของผลการวิจัย นอกจากนี้ การวิจัยเป็นการเก็บข้อมูลในช่วงเวลาเดียว จึงยังไม่สามารถสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของจิตวิญญาณในสถานที่ทำงานตามช่วงเวลาได้

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กรมสุขภาพจิต. (2563). *กรมสุขภาพจิตเตรียมส่งทีมเยี่ยมเยียนจิตใจบุคลากรทางการแพทย์ที่ได้รับผลกระทบจากเหตุร้ายรุ่นติดกันในโรงพยาบาล พร้อมเน้นย้ำผู้ปกครองต้องสอนจิตสำนึกลูกหลานให้ต่อต้านความรุนแรง*.
<https://www.dmh.go.th/covid19/news2/view.asp?id=24>
- ชนกาญจน์ พันธุ์เดิมวงศ์. (2558). ความหมายของงานกับความสุขในการทำงานของบุคลากรสาธารณสุข.
วารสารวิชาการสาธารณสุข, 24(5), 837–848.
- เพ็ญศรี วุฒิยากร. (2559). ความหมายของงานและความผูกพันต่อองค์กรของบุคลากรทางสุขภาพ.
วารสารการพยาบาลศาสตร์, 34(2), 45–59.
- รัตติกรณ์ จงวิศาล. (2561). *จิตวิทยาองค์การ*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุจิตรา เทียนสวัสดิ์. (2563). *การพัฒนาเครื่องมือสำหรับการวิจัยทางการพยาบาล (พิมพ์ครั้งที่ 2)*.
สยามพิมพ์นานา.
- สภาการพยาบาล. (2568). แฉลงการณ์ประณามเหตุทารุณร่างกายพยาบาลขณะปฏิบัติงานโรงพยาบาลระยอง
ดำเนินคดีถึงที่สุด พร้อมให้กำลังใจ วอนทุกฝ่ายร่วมป้องกันคุ้มครองสิทธิพยาบาล สร้างความปลอดภัย
ในการทำงาน. *Hfocus*. <https://www.hfocus.org/content/2025/02/33168>

ภาษาอังกฤษ

- Anastasi, A., & Urbina, S. (1997). *Psychological testing* (7th ed.). Prentice Hall.
- Ashmos, D. P., & Duchon, D. (2000). Spirituality at work: A conceptualization and measure.
Journal of Management Inquiry, 9(2), 134–145.
<https://doi.org/10.1177/105649260092008>
- Chalofsky, N. (2010). *Meaningful workplaces: Reframing how and where we work*. John Wiley
& Sons.
- Cohen, R. J., Swerdlik, M. E., & Sturman, E. D. (2018). *Psychological testing and assessment: An
introduction to tests and measurement* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- Duchon, D., & Plowman, D. A. (2005). Nurturing the spirit at work: Impact on work unit
performance. *The Leadership Quarterly*, 16(5), 807–833.
<https://doi.org/10.1016/j.leaqua.2005.07.008>
- Giacalone, R. A., & Jurkiewicz, C. L. (2003). Toward a science of workplace spirituality. In R. A.
Giacalone & C. L. Jurkiewicz (Eds.), *Handbook of workplace spirituality and
organizational performance* (pp. 3–28). M. E. Sharpe.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate data analysis* (8th ed.).
Cengage Learning.
- Kinnerski, V., & Skrypnik, B. J. (2004). Defining spirit at work: Finding common ground. *Journal of
Organizational Change Management*, 17(1), 26–42.
<https://doi.org/10.1108/09534810410511288>
- Kline, R. B. (2016). *Principles and practice of structural equation modeling* (4th ed.).
Guilford Press.
- Milliman, J., Czaplewski, A. J., & Ferguson, J. (2003). Workplace spirituality and employee work
attitudes: An exploratory empirical assessment. *Journal of Organizational Change
Management*, 16(4), 426–447. <https://doi.org/10.1108/09534810310484172>

Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric theory* (3rd ed.). McGraw-Hill.

Petchsawang, P., & McLean, G. N. (2017). Workplace spirituality, mindfulness meditation, and work engagement. *Journal of Management, Spirituality & Religion*, 14(3), 216–244.
<https://doi.org/10.1080/14766086.2017.1291360>

World Health Organization. (2020). *State of the world's nursing 2020: Investing in education, jobs and leadership*. WHO. <https://www.who.int/publications/i/item/97892400003>

แรงจูงใจและปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

MOTIVATION AND FACTORS AFFECTING E-SPORTS ACTIVITY PARTICIPATION
AMONG STUDENTS OF A RAJABHAT UNIVERSITY IN THE NORTHEAST

ศรุตี อัสวเรืองสุข¹ พวงทอง เพชรโพน² และสุทธิกานต์ บ่อจักรพันธ์³
Sarutte Atsawaraungsuk¹, Phuangthong Phetthone² and Suttikarn Bojukrapan³

^{1,2,3} หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
Bachelor of Education Program in Computer Education Faculty of Education, Udon Thani
Rajabhat University
E-mail: sarutte@udru.ac.th, E-mail puangtong.pe@udru.ac.th, E-mail sutthikarn@udru.ac.th

Received: October 31, 2025

Revised: February 23, 2026

Accepted: March 23, 2026

บทคัดย่อ

กีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมและกำลังแพร่หลายในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย โดยเฉพาะเมื่อมีการจัดตั้งชมรมอีสปอร์ตในมหาวิทยาลัย จึงควรมีข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับแรงจูงใจของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรม การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต 2) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต และ 3) วิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างสมาชิกชมรมจำนวน 422 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถามและคำถามปลายเปิด วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมาน คือ การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) รวมทั้งมีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากคำถามปลายเปิดด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการศึกษาพบว่า 1) นักศึกษามีแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.32$) โดยแรงจูงใจด้านความสนุกสนานและผ่อนคลาย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.50$) 2) ปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.20$) โดยการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.29$) และ 3) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ การที่ชมรมมีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย ความมั่นใจในความสามารถของตนเอง ความรู้ความเข้าใจในเกม และการสนับสนุนจากกลุ่มเพื่อน ($\beta=.26, .22, .20$ และ $.09$ ตามลำดับ, $p < .05$)

คำสำคัญ

อีสปอร์ต แรงจูงใจ ทฤษฎีการกำหนดตนเอง มหาวิทยาลัยราชภัฏ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
นักศึกษาปริญญาตรี

ABSTRACT

E-sports has become a popular and increasingly widespread sport among university students. With the growing establishment of e-sports clubs in universities, empirical data regarding students' motivation to participate in such activities ~~is~~ are essential. This research aimed to 1) study the level of motivation in participating in e-sports activities, 2) study the level of factors affecting participation in e-sports activities, and 3) analyze the factors influencing the motivation to participate in e-sports activities among students of a Rajabhat University in ~~the~~ Northeastern Thailand. This study employed a survey research design, collecting data from a sample of 422 club members. The research instruments consisted of a questionnaire and open-ended questions. Data were analyzed using descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, and standard deviation, ~~and~~ as well as inferential statistics, specifically Multiple Regression Analysis. Additionally, qualitative data from the open-ended questions were analyzed using content analysis.

The results showed that: 1) The students' overall motivation to participate in e-sports activities was at the highest level ($\bar{x}=4.32$), with the motivation for fun and relaxation having the highest mean ($\bar{x}=4.50$). 2) The ~~overall~~ factors affecting participation in e-sports activities were at a high level overall ($\bar{x}=4.20$), with interesting and easily accessible activity promotion having the highest mean ($\bar{x}=4.29$). 3) The factors significantly influencing the motivation to participate included the club's provision of interesting and easily accessible activity promotion, self-confidence in one's abilities, knowledge and understanding of the game, and peer support ($\beta=.26, .22, .20$, and $.09$, respectively; $p < .05$).

Keywords

E-sports, Motivation, Self-Determination Theory, Rajabhat University, Northeast region, Undergraduate students

ความสำคัญของปัญหา

อีสปอร์ต (E-sports) ได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว โดยสามารถพัฒนาจากกิจกรรมยามว่างเฉพาะกลุ่มไปสู่กีฬาที่ได้รับการยอมรับในระดับโลก รวมถึงเศรษฐกิจและวัฒนธรรม (อำพล อสิพงษ์, 2562) อีสปอร์ต เป็นการใช้เกมเป็นสื่อกลางในการแข่งขัน ที่ต้องใช้ทักษะ กลยุทธ์ และการทำงานเป็นทีม ไม่ต่างจากกีฬาอื่น ๆ ที่เป็นที่ยอมรับ การเติบโตนี้เห็นได้ชัดจากการเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้ชมทั่วโลกซึ่งสูงถึง 489 ล้านคนในปี พ.ศ. 2564 (สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, 2566) และการจัดรายการแข่งขันสากล เช่น เอเชียียนเกมส์ ซีเกมส์ ในหลากหลายเกม นอกจากนี้ยังได้รับการยอมรับในฐานะอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่มีระบบนิเวศของตนเอง ประกอบด้วยนักกีฬาอาชีพ ทีม สโมสร ผู้จัดการแข่งขัน ผู้สนับสนุน และแพลตฟอร์มการถ่ายทอดสด (ศุภเกียรติ เมืองแก้ว, 2566) อีกด้วย

สำหรับประเทศไทยก็เช่นกัน ได้มีพัฒนาอย่างก้าวกระโดด จากการศึกษาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้มีมติเห็นชอบและอนุมัติให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมกีฬาได้ในปี พ.ศ. 2560 (การกีฬาแห่งประเทศไทย, 2560) ที่เป็นการเปิดประตูสู่การพัฒนาอีสปอร์ต โดยก่อตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

ไทย (Thailand Esports Federation TESF) เพื่อทำหน้าที่กำกับดูแลและส่งเสริมนักกีฬาเพื่อเป็นตัวแทนของประเทศไทย ความสำเร็จของนักกีฬาไทยในเวทีระดับนานาชาติ เช่น การคว้าเหรียญทองในกีฬาซีเกมส์ ได้พิสูจน์ให้เห็นถึงศักยภาพและสร้างการยอมรับแก่นักกีฬาไทย (สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, 2566)

การเติบโตของอีสปอร์ตได้ขยายอิทธิพลเข้าสู่แวดวงการศึกษา โดยมหาวิทยาลัยหลายแห่งทั่วโลกและในประเทศไทยได้เริ่มให้ความสนใจและสนับสนุนกิจกรรมอีสปอร์ตมากขึ้น มีการจัดตั้งชมรม สโมสร หรือแม้กระทั่งเปิดหลักสูตรที่เกี่ยวข้องโดยตรง สถาบันอุดมศึกษาเล็งเห็นว่าอีสปอร์ตไม่เพียงแต่เป็นกิจกรรมนันทนาการ แต่ยังเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดเชิงกลยุทธ์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกันเป็นทีม (กุลชา ปริตาศักดิ์, 2566) ดังนั้น การจัดตั้งชมรมจึงนับเป็นช่องทางหนึ่งที่สำคัญในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในด้านกิจกรรมอีสปอร์ตอย่างเป็นรูปธรรม

สถาบันอุดมศึกษาในระดับภูมิภาค โดยเฉพาะมหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้ตระหนักถึงความสำคัญของกิจกรรมนักศึกษาและได้เริ่มจัดตั้งชมรมอีสปอร์ตขึ้นในปี พ.ศ. 2566 เพื่อตอบสนองต่อความสนใจของนักศึกษาในยุคดิจิทัล ประเด็นการมีส่วนร่วมในกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษาปริญญาตรีได้รับความสนใจจากนักวิชาการอย่างต่อเนื่อง ดังที่ปรากฏในการศึกษาเกี่ยวกับการขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ตในระดับภูมิภาค (อุริช มุลมิ่ง และ กฤษวรรณ โล้วชรินทร์, 2564) ตลอดจนการวิเคราะห์พฤติกรรมและแรงจูงใจที่นำไปสู่สมรรถนะอีสปอร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี (ชนาภรณ์ ปัญญาการผล และ ชวรงค์ กัญ, 2568) อย่างไรก็ตาม การดำเนินงานของชมรมในบริบทของมหาวิทยาลัยยังคงเผชิญกับความท้าทาย เนื่องจากยังขาดความเข้าใจเชิงลึกและข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับแรงจูงใจที่แท้จริงของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงปัจจัยแวดล้อมต่าง ๆ ที่สนับสนุนหรือเป็นอุปสรรคต่อการมีส่วนร่วม

การศึกษาเกี่ยวกับแรงจูงใจในการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในกิจกรรมต่าง ๆ ได้รับความสนใจจากนักวิจัยมาเป็นระยะเวลานาน ผู้วิจัยจึงเลือกนำทฤษฎีการกำหนดตนเอง (Self-Determination Theory: SDT) ของ Ryan และ Deci (2000) มาใช้เป็นกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีหลักในการศึกษาครั้งนี้ เนื่องจาก SDT เป็นทฤษฎีที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเหมาะสมในการอธิบายแรงจูงใจที่เกิดจากความสมัครใจ (Voluntary participation) ซึ่งสอดคล้องกับบริบทของการเข้าร่วมกิจกรรมชมรมของนักศึกษา ทฤษฎีนี้ระบุว่าความต้องการพื้นฐานทางจิตใจของมนุษย์ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ ความเป็นอิสระ (Autonomy) ความสามารถ (Competence) และความสัมพันธ์ (Relatedness) ในปัจจุบัน งานวิจัยด้านอีสปอร์ตมักบูรณาการองค์ประกอบทั้ง 3 ด้านนี้เพื่ออธิบายพฤติกรรมร่วมกัน โดยพบว่าปัจจัยทางสังคม โดยเฉพาะการสนับสนุนจากเพื่อน เป็นตัวแปรสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเข้าร่วมกิจกรรม (เมธาวี คณานุรักษ์, 2565) ในขณะที่ความต้องการมีความสามารถก็มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะ (Giakoni-Ramirez และคณะ, 2022) อย่างไรก็ตาม การนำทฤษฎีนี้มาใช้อธิบายในบริบทของประเทศไทยยังพบช่องว่างในการศึกษา โดยเฉพาะการเข้าถึงประชากรกลุ่มเฉพาะอย่างนักศึกษาในมหาวิทยาลัยระดับภูมิภาค และยังขาดการเปรียบเทียบน้ำหนักความสำคัญของแต่ละองค์ประกอบ

สำหรับการศึกษาในบริบทของมหาวิทยาลัยไทยเพิ่มเติม ศุภเกียรติ เมืองแก้ว (2566) ได้บรรยายถึงอีสปอร์ตว่าเป็นระบบนิเวศที่ซับซ้อน (Complex ecosystem) ซึ่งในบริบทของงานวิจัย คำนี้ถูกนำมาใช้เพื่ออธิบายโครงสร้างที่มีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลายกลุ่มทำงานร่วมและพึ่งพากัน ทั้งผู้เล่น ผู้จัดการแข่งขัน นักพากย์ และผู้ผลิตสื่อ สำหรับงานวิจัยนี้ การใช้คำว่าระบบนิเวศมีความเหมาะสมอย่างยิ่ง เนื่องจากสามารถอธิบายสภาพแวดล้อมภายในชมรมที่ไม่ได้มีเพียงแค่การเล่นเกมนำเสนอภาพรวมการพัฒนาอาชีพที่หลากหลายให้กับนักศึกษา ซึ่งทำให้อีสปอร์ตกลายเป็นเวทีสำคัญในการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา

จากข้อมูลและการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เพื่อศึกษาระดับแรงจูงใจและปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรม ตลอดจนเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษา ซึ่งข้อค้นพบเชิงประจักษ์ที่ได้จะเป็นประโยชน์ต่อการกำหนดนโยบาย การวางแผน และการพัฒนากิจกรรมของชมรมให้สามารถตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของสมาชิกได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
2. เพื่อศึกษาระดับปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยเชิงสถาบัน ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
3. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

คำถามการวิจัย

1. นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีระดับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตอยู่ในระดับใด
2. ปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ซึ่งประกอบด้วย ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยเชิงสถาบัน ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ อยู่ในระดับใด
3. ปัจจัยใดบ้างที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำกรอบแนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยแวดล้อมของ เมธาวี คณานุรักษ์ (2565) และ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) มาเป็นตัวแปรต้น และประยุกต์ใช้ทฤษฎีการกำหนดตนเองของ Ryan และ Deci (2000) มาเป็นตัวแปรตาม สามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อศึกษาระดับแรงงใจและปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตลอดจนรวบรวมข้อเสนอแนะเพื่อนำไปสู่การพัฒนา โดยมีรายละเอียดดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาที่เป็นสมาชิกชมรมอีสปอร์ตของมหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ในปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งหมด 528 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยการเปิดตารางของ Krejcie and Morgan (1970) ซึ่งที่ระดับความเชื่อมั่น 95% สำหรับประชากร 528 คน จะต้องใช้กลุ่มตัวอย่างอย่างน้อย 226 คน อย่างไรก็ตาม เพื่อป้องกันความคลาดเคลื่อนและเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุม ผู้วิจัยจึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากสมาชิกทุกคนที่สมัครใจตอบแบบสอบถามออนไลน์ ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 422 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ของประชากรทั้งหมด ซึ่งถือว่าเกินกว่าเกณฑ์ขั้นต่ำที่กำหนด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบสอบถามออนไลน์ ที่สร้างขึ้นผ่าน Google Forms โดยผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะคำถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ

ส่วนที่ 2 จำนวน 12 ข้อ โดยผู้วิจัยเลือกพัฒนาตามกรอบทฤษฎีการกำหนดตนเอง (Self-Determination Theory: SDT) ของ Ryan และ Deci (2000) เนื่องจากเป็นทฤษฎีที่เหมาะสมและได้รับการยอมรับในการอธิบายแรงงใจที่เกิดจากความสมัครใจ ครอบคลุมความต้องการพื้นฐาน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ความเป็นอิสระ (Autonomy) 2) ความสามารถ (Competence) และ 3) ความสัมพันธ์ (Relatedness)

ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ลักษณะคำถามเป็นแบบมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 11 ข้อ โดยพัฒนาจากการทบทวนวรรณกรรมของ เมธาวิ คณานุรักษ์ (2565) และกุลษา ปรีดาศักดิ์ (2566) เพื่อให้ครอบคลุมปัจจัยแวดล้อมอย่างรอบด้าน ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยเชิงสถาบัน

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ลักษณะคำถามเป็นแบบปลายเปิด

ก่อนการเก็บข้อมูลจริง ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามที่สร้างขึ้นใน 2 ขั้นตอนหลักคือ

1) การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา นำร่างแบบสอบถามเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ผลการประเมินพบว่า ข้อคำถามทุกข้อมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่ยอมรับได้คือตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ตามแนวคิดของ Rovinelli and Hambleton (1977)

2) นำแบบสอบถามที่ผ่านการปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Pilot Test) กับกลุ่มนักศึกษาชมรมอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างและไม่ใช้กลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 56 คน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

2.1 วิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบสอบถามด้านแรงงใจ (ส่วนที่ 2) มีค่าอยู่ระหว่าง .51 ถึง .88 และแบบสอบถามด้านปัจจัย (ส่วนที่ 3) มีค่าอยู่ระหว่าง .69 ถึง .88 ซึ่งข้อคำถามทุกข้อมีค่าสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานตั้งแต่ .30 ขึ้นไป (Field, 2018) แสดงว่าแบบสอบถามมีอำนาจจำแนกในระดับดี

2.2 วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) (Cronbach, 1951) ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบสอบถามด้านแรงงใจมีความเชื่อมั่นเท่ากับ .93 และด้านปัจจัยมีความเชื่อมั่นเท่ากับ .95 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ยอมรับได้คือ .70

จากผลการตรวจสอบคุณภาพทั้งค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่น แสดงให้เห็นว่าแบบสอบถามฉบับนี้มีคุณภาพดีและเหมาะสมที่จะนำไปใช้เก็บข้อมูลจริงต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้รับการพิจารณาและรับรองด้านจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยที่ทำการวิจัย (เลขที่รับรองโครงการ: อว ๐๖๒๒.๗/๕๒๖) ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ผ่าน Google Forms และเผยแพร่ลิงก์แบบสอบถามผ่านช่องทางไลน์ที่มีนักศึกษาชมรมอีสปอร์ต ปีการศึกษา 2568 ในช่วงภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยมีการชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและขอความยินยอมจากผู้ตอบก่อนเริ่มทำแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้โดยแบ่งตามลักษณะของข้อมูล ดังนี้

ข้อมูลเชิงปริมาณ เป็นข้อมูลจาก ส่วนที่ 1-3 โดยมีรายละเอียดดังนี้ ข้อมูลส่วนบุคคล (ส่วนที่ 1) วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และคำนวณค่าร้อยละ ข้อมูลระดับแรงจูงใจ (ส่วนที่ 2) และระดับปัจจัย (ส่วนที่ 3) วิเคราะห์โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย เพื่อให้การตีความระดับแรงจูงใจและปัจจัยเป็นไปอย่างมีมาตรฐาน จึงได้กำหนดเกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยจากมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.21–5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.41–4.20 หมายถึง ระดับมาก
- ค่าเฉลี่ย 2.61–3.40 หมายถึง ระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.81–2.60 หมายถึง ระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00–1.80 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

ข้อมูลเชิงคุณภาพ ข้อมูลจากคำถามปลายเปิด (ส่วนที่ 4) จะถูกนำมาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา โดยผู้วิจัยจะอ่านคำตอบทั้งหมดเพื่อระบุประเด็นสำคัญ จากนั้นจึงทำการจัดกลุ่มคำตอบที่มีความหมายคล้ายคลึงกันเป็นหมวดหมู่ และสรุปใจความสำคัญของแต่ละหมวดหมู่ พร้อมทั้งยกตัวอย่างคำตอบที่น่าสนใจเพื่อประกอบการนำเสนอผล

สถิติเชิงอนุมาน ใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis: MRA) โดยกำหนดรูปแบบการนำเข้าตัวแปรแบบปกติ (Enter method) เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้จากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาสมาชิกชมรมอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 422 คน โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 4 ส่วนตามลำดับของแบบสอบถาม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งประกอบด้วย เพศ ชั้นปี คณะ เวลาที่ใช้เล่นเกมต่อสัปดาห์ และอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเป็นหลัก แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลทั่วไป (n=422)

(ข้อมูลทั่วไป)	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
เพศ		
ชาย	321	76.78
หญิง	98	23.22
รวม	422	100.00
ชั้นปี		
ปีที่ 1	85	20.1
ปีที่ 2	155	36.7
ปีที่ 3	79	18.7
ปีที่ 4	95	22.5
ปีที่ 5 ขึ้นไป	8	1.9
รวม	422	100.00
คณะ		
ครุศาสตร์	128	30.3
วิทยาการจัดการ	153	36.3
มนุษยศาสตร์ฯ	88	20.9
เทคโนโลยีและวิศวกรรม	37	8.8
วิทยาศาสตร์	15	3.6
พยาบาล	1	0.2
รวม	422	100.00
เวลาที่ใช้เล่นเกมต่อสัปดาห์		
น้อยกว่า 5 ชั่วโมง	134	31.8
5 - 10 ชั่วโมง	138	32.7
11 - 20 ชั่วโมง	55	13.0
มากกว่า 20 ชั่วโมง	93	22.0
ไม่เคยเล่นเลย	2	0.5
รวม	422	100.00
อุปกรณ์ที่ใช้เล่นเป็นหลัก		
มือถือ	299	70.9
คอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก	119	28.2
เครื่องเล่นเกม (Console)	4	0.9
รวม	422	100.00

จากตารางที่ 1 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (ร้อยละ 76.78) กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 2 (ร้อยละ 36.7) สังกัดคณะวิทยาการจัดการ (ร้อยละ 36.3) สำหรับพฤติกรรมการเล่นเกม ส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกม 5 - 10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (ร้อยละ 32.7) และมีอุปกรณ์หลักที่ใช้ในการเล่นคือโทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 70.9)

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต

ผลการวิเคราะห์ระดับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษาทั้ง 12 ด้าน โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต (n=422)

แรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต	$\bar{x}$	S.D.	แปลความ
เพื่อความสนุกสนานและผ่อนคลายจากการเรียน	4.50	0.75	มากที่สุด
เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์	4.43	0.77	มากที่สุด
เพื่อพบปะเพื่อนใหม่และสร้างสังคมกับผู้ที่มีความสนใจคล้ายกัน	4.40	0.80	มากที่สุด
เพื่อเรียนรู้กลยุทธ์และเทคนิคใหม่ ๆ จากผู้เล่นคนอื่น	4.39	0.79	มากที่สุด
เพื่อพัฒนาทักษะการเล่นเกม/อีสปอร์ตของตนเอง	4.38	0.82	มากที่สุด
เพื่อทำงานร่วมกันเป็นทีมและเรียนรู้การสื่อสารกับผู้อื่น	4.36	0.82	มากที่สุด
เพื่อความตื่นเต้นและท้าทายจากการแข่งขัน	4.36	0.82	มากที่สุด
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม/ชมรมที่มีกิจกรรมร่วมกัน	4.32	0.82	มากที่สุด
เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับการโลฟีสตรีมและการผลิตสื่ออีสปอร์ต	4.31	0.87	มากที่สุด
เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการแข่งขัน/อีเวนต์อีสปอร์ต (เช่น การจัดงาน)	4.29	0.86	มากที่สุด
เพื่อพิสูจน์ความสามารถและศักยภาพของตนเอง	4.27	0.89	มากที่สุด
เพื่อโอกาสในการชนะการแข่งขันและได้รับรางวัล	4.25	0.91	มากที่สุด
ภาพรวมแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม	4.32	0.11	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า แรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ =4.32) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ เพื่อความสนุกสนานและผ่อนคลายจากการเรียน ($\bar{x}$ =4.50) รองลงมาคือ เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ ($\bar{x}$ =4.43) และเพื่อพบปะเพื่อนใหม่และสร้างสังคมกับผู้ที่มีความสนใจคล้ายกัน ($\bar{x}$ =4.40) ตามลำดับ ส่วนแรงจูงใจที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ เพื่อโอกาสในการชนะการแข่งขันและได้รับรางวัล ($\bar{x}$ =4.25)

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ระดับปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต

ผลการวิเคราะห์ระดับปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษาทั้ง 11 ด้าน โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต (n=422)

ปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต	$\bar{x}$	S.D.	แปลความ
ชมรมอีสปอร์ตมีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย	4.29	0.82	มากที่สุด
ตารางกิจกรรมอีสปอร์ตของมหาวิทยาลัยมีความยืดหยุ่นและเหมาะสม	4.28	0.81	มากที่สุด
มหาวิทยาลัยมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสมสำหรับกิจกรรมอีสปอร์ต	4.25	0.84	มากที่สุด
ท่านมีความรู้ความเข้าใจในเกมอีสปอร์ตที่จะเข้าร่วมแข่งขันเป็นอย่างดี	4.25	0.84	มากที่สุด
เพื่อนในกลุ่มของท่านสนับสนุนให้ท่านเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต	4.22	0.90	มากที่สุด
มหาวิทยาลัยมีงบประมาณและทรัพยากรที่เพียงพอในการสนับสนุนอีสปอร์ต	4.19	0.87	มาก
ท่านมีอุปกรณ์และเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการเล่นอีสปอร์ตอย่างเพียงพอ	4.18	0.90	มาก
ท่านมีเวลาว่างเพียงพอที่จะเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต	4.17	0.87	มาก
ครอบครัวของท่านให้การสนับสนุนหรือไม่ได้ขัดแย้งกับการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต	4.15	0.94	มาก

ปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
ท่านรู้สึกมั่นใจในความสามารถของตนเองที่จะเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต	4.15	0.90	มาก
อาจารย์ในมหาวิทยาลัยให้การสนับสนุนกิจกรรมอีสปอร์ต	4.13	0.92	มาก
ภาพรวม	4.20	0.04	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ =4.20) พบว่าปัจจัย 3 อันดับแรกอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ชมรมอีสปอร์ตมีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย ($\bar{X}$ =4.29) รองลงมาคือ ตารางกิจกรรมอีสปอร์ตของมหาวิทยาลัยมีความยืดหยุ่นและเหมาะสม ($\bar{X}$ =4.28) และมหาวิทยาลัยมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสมสำหรับกิจกรรมอีสปอร์ต ($\bar{X}$ =4.25) ตามลำดับ ส่วนปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ อาจารย์ในมหาวิทยาลัยให้การสนับสนุนกิจกรรมอีสปอร์ต ($\bar{X}$ =4.13)

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต

เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของปัจจัยต่าง ๆ ที่มีต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ผลการวิเคราะห์ดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณของปัจจัยที่ทำนายแรงจูงใจโดยรวมในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต
(n=422)

ปัจจัยที่ทำนาย	b	SE _b	β	t	Sig
(Constant)	1.1	0.11	-	10.01	0
ชมรมอีสปอร์ตมีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย (X_{10})	0.22	0.05	0.26	4.18	0
ท่านรู้สึกมั่นใจในความสามารถของตนเองที่จะเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต (X_6)	0.17	0.04	0.22	4.3	0
ท่านมีความรู้ความเข้าใจในเกมส์อีสปอร์ตที่จะเข้าร่วมแข่งขันเป็นอย่างดี (X_2)	0.17	0.05	0.2	3.6	0
เพื่อนในกลุ่มของท่านสนับสนุนให้ท่านเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต (X_5)	0.07	0.04	0.09	1.97	0.05
อาจารย์ในมหาวิทยาลัยให้การสนับสนุนกิจกรรมอีสปอร์ต (X_7)	0.06	0.04	0.08	1.52	0.129
มหาวิทยาลัยมีงบประมาณและทรัพยากรที่เพียงพอในการสนับสนุนอีสปอร์ต (X_9)	0.06	0.05	0.08	1.14	0.253
ตารางกิจกรรมอีสปอร์ตของมหาวิทยาลัยมีความยืดหยุ่นและเหมาะสม (X_{11})	0.03	0.07	0.04	0.5	0.615
ท่านมีเวลาว่างเพียงพอที่จะเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต (X_1)	0.01	0.04	0.02	0.33	0.74
มหาวิทยาลัยมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสมสำหรับกิจกรรมอีสปอร์ต (X_8)	0	0.06	0	-0.055	0.96
ท่านมีอุปกรณ์และเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการเล่นอีสปอร์ตอย่างเพียงพอ (X_3)	-0.02	0.04	-0.02	-0.43	0.67
ครอบครัวของท่านให้การสนับสนุนหรือไม่ได้ขัดแย้งกับการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต (X_4)	-0.02	0.04	-0.03	-0.59	0.558

หมายเหตุ $R=.84$, $R^2=.69$, $R_{adj}^2=.69$, $F(11, 410)=86.08$, $p < .001$

จากตารางที่ 4 พบว่า แบบจำลองการถดถอยมีความสามารถในการอธิบายความแปรปรวนของแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมได้ร้อยละ 69 ($R^2=.69$) ซึ่งมีความนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$) เมื่อพิจารณาอิทธิพลของตัวแปรต้นแต่ละตัว พบว่ามีปัจจัย 4 ประการที่สามารถทำนายระดับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ได้แก่ 1) ชมรมอีสปอร์ตมีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย ซึ่งเป็นตัวทำนายที่มีอิทธิพลเชิงบวกสูงสุด ($\beta=.26$, $p<.001$) 2) ท่านรู้สึกมั่นใจในความสามารถของตนเองที่จะเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ($\beta=.22$, $p<.001$) 3) ท่านมีความรู้ความเข้าใจในเกมส์อีสปอร์ตที่จะเข้าร่วมแข่งขันเป็นอย่างดี ($\beta=.2$, $p < .001$) และ 4) เพื่อนในกลุ่มของท่านสนับสนุนให้ท่านเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ($\beta=.09$, $p=.05$)

จากผลการทดลอง สามารถสรุปเป็นสมการพยากรณ์แรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ($\hat{Y}$) ได้ดังนี้

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ

$$\hat{Y} = 1.1 + 0.22(X_{10}) + 0.17(X_4) + 0.17(X_2) + 0.07(X_5)$$

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน

$$Z_{\hat{Y}} = 0.26(Z_{X_{10}}) + 0.22(Z_{X_4}) + 0.2(Z_{X_2}) + 0.09(Z_{X_5})$$

ส่วนที่ 5 เสี่ยงสะท้อนจากสมาชิก การวิเคราะห์ความต้องการเชิงคุณภาพจากคำถามปลายเปิด

ข้อมูลเชิงคุณภาพจากคำถามปลายเปิด อยากทำอะไรในชมรมเป็นพิเศษ เป็นส่วนที่สำคัญ เนื่องจากเป็นข้อมูลที่นักศึกษาให้ข้อมูลด้วยความตั้งใจทำให้ได้ข้อมูลที่น่าสนใจในส่วนนี้ จากการวิเคราะห์เนื้อหาของความคิดเห็นที่มีเนื้อหาจำนวน 181 ข้อความ สามารถจัดกลุ่มความต้องการของนักศึกษาตามกรอบทฤษฎี SDT ได้ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 การจัดกลุ่มความต้องการของนักศึกษาตามองค์ประกอบของทฤษฎี SDT (n=422)

องค์ประกอบ SDT	หมวดหมู่ย่อย	ร้อยละ	ตัวอย่างคำตอบจากนักศึกษา
ความสัมพันธ์	การสร้างสังคมและชุมชน	28.2	หาเพื่อนเล่นด้วยกัน, หาคอมมูนิตี้, อยากเมคเฟรนด์กับเพื่อน ๆ ต่างเอก, เล่นเกมส์พร้อมได้เพื่อนจากสาขาอื่น ๆ, หาดีด้อม
ความสามารถ	การเป็นผู้เล่น/นักแข่ง	20.4	อยากแข่ง Rov, เอาแชมป์, เป็นตัวจริงครับ, อยากเข้าร่วมการแข่งขันระดับประเทศ, พัฒนาฝีมือตัวเอง
	การเป็นผู้อยู่เบื้องหลัง	9.9	เบื้องหลังการแข่งขัน, พากย์ กรรมการ, ทีมงานจัดแข่ง, อยากเป็นนักพากย์เกมวาร์, ฝึกทักษะการเป็นโค้ช, ตัดคลิป ไฮไลท์เป็นครับ
ความเป็นอิสระ	การเล่นเพื่อผ่อนคลาย	24.9	นั่งเล่นเกมเฉย ๆ, เล่นเกมครับเพื่อความสนุก 55555, อยากผ่อนคลาย, เล่นเกมเพลิน ๆ
	การเลือกกิจกรรม/เกม	3.3	ขอให้มีจัดแข่ง FF ให้หน่อยค่ะ, จัดแข่ง TFT Duo, อยากให้จัดการแข่งเกม efootball
ไม่ระบุ/ไม่ชัดเจน	-	13.3	ไม่มี, ไม่รู้ครับ, นอน, -
รวม		100	

จากตารางที่ 5 สามารถแบ่งความต้องการตามทฤษฎี SDT โดยมีด้านที่มีความต้องการมากที่สุดในแต่ละด้านความต้องการมีดังนี้ การสร้างสังคมและชุมชน (ด้านความสัมพันธ์) มีค่ามากที่สุด ร้อยละ 28.2 การเป็นผู้เล่น/นักแข่ง (ด้านความสามารถ) ร้อยละ 20.4 และ การเล่นเพื่อผ่อนคลาย (ด้านความเป็นอิสระ) ร้อยละ 24.9

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผู้วิจัยสามารถนำมาอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

ด้านแรงจูงใจ

1. ภาพรวมแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.32$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจของนักศึกษาในยุคดิจิทัล ซึ่งเปิดโอกาสให้พวกเขาได้แสดง

ศักยภาพและผ่อนคลาย สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการกำหนดตนเองของ Ryan และ Deci (2000) ที่ระบุว่า พฤติกรรมจะถูกขับเคลื่อนได้ดีที่สุดเมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการพื้นฐานทางจิตใจ

ด้านปัจจัย ซึ่งสามารถแยกตามประเภทได้ดังนี้

ปัจจัยส่วนบุคคล

2. ความมั่นใจในความสามารถของตนเองอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.15$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเมื่อนักศึกษาได้ฝึกฝนจนเกิดทักษะ ย่อมเกิดความมั่นใจในระดับปัจจัยส่วนบุคคลว่าตนเองมีศักยภาพเพียงพอที่จะแข่งขันได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เมธาวิ คณานุรักษ์ (2565) ที่ระบุถึงความเชื่อมโยงระหว่างความมั่นใจในทักษะกับแรงจูงใจในการมีส่วนร่วม

3. การมีเวลาว่างเพียงพออยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.17$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักศึกษาสามารถบริหารจัดการเวลาเรียนและเวลาทำกิจกรรมชมรมได้อย่างสมดุล ซึ่งเป็นปัจจัยส่วนบุคคลที่สำคัญ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) ที่ชี้ว่าการจัดสรรเวลาเป็นทักษะการจัดการที่จำเป็นในการเข้าร่วมกิจกรรม

4. การมีอุปกรณ์และเครื่องมือที่เพียงพออยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.18$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักศึกษาส่วนใหญ่มีสมาร์ตโฟนที่รองรับการเล่นเกมนำติดอยู่แล้ว ช่วยลดอุปสรรคด้านปัจจัยส่วนบุคคลในการเข้าร่วม สอดคล้องกับแนวคิดของ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) เกี่ยวกับการเติบโตของอุปกรณ์เทคโนโลยีที่อำนวยความสะดวกต่อการเล่นอีสปอร์ต

5. ความรู้ความเข้าใจในเกมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.25$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะพื้นฐานความเข้าใจในกฎ กติกา และกลยุทธ์ของเกม เป็นปัจจัยส่วนบุคคลเบื้องต้นที่ทำให้นักศึกษาสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างสนุกสนานและมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) ที่ระบุว่าการพัฒนาทักษะความรู้เป็นสิ่งจำเป็นต่อการส่งเสริมอีสปอร์ต

ปัจจัยทางสังคม

6. ครอบครัวให้การสนับสนุนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.15$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะมุมมองของสังคมที่เริ่มเปลี่ยนไป โดยยอมรับว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬาและสามารถต่อยอดเป็นอาชีพได้ สอดคล้องกับปัจจัยทางสังคมในงานวิจัยของ เมธาวิ คณานุรักษ์ (2565) ที่ชี้ให้เห็นถึงการสนับสนุนจากครอบครัวและคนรอบข้าง

7. การสนับสนุนจากกลุ่มเพื่อนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.22$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการเล่นเกมนี้อีสปอร์ตต้องอาศัยการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม การมีกลุ่มเพื่อนที่สนใจตรงกันจึงเป็นแรงกระตุ้นทางสังคมที่สำคัญ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เมธาวิ คณานุรักษ์ (2565) ที่พบว่าปัจจัยทางสังคมโดยเฉพาะกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อความพึงพอใจและพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในอีสปอร์ต

ปัจจัยเชิงสถาบัน

8. อาจารย์ให้การสนับสนุนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.13$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะคณาจารย์เริ่มมีความเข้าใจและให้การยอมรับว่าอีสปอร์ตเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) ที่เล็งเห็นว่าสถาบันการศึกษาและคณาจารย์ควรมีบทบาทในการส่งเสริม

9. มหาวิทยาลัยมีงบประมาณและทรัพยากรอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.19$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสถาบันตระหนักถึงความสำคัญของกิจกรรมนอกหลักสูตร จึงมีการจัดสรรงบประมาณสนับสนุนชมรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) ที่ระบุว่าปัจจัยเชิงสถาบันด้านงบประมาณมีความสำคัญต่อการขับเคลื่อนอีสปอร์ต

10. มหาวิทยาลัยมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.25$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมอีสปอร์ตจำเป็นต้องพึ่งพาปัจจัยเชิงสถาบัน เช่น พื้นที่เฉพาะ และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง สอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) ที่เสนอแนะว่าสถาบันอุดมศึกษาควรสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานเพื่อพัฒนาอีสปอร์ตอย่างเป็นรูปธรรม

11. ตารางกิจกรรมมีความยืดหยุ่นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.28$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะชมรมมีการออกแบบเวลาทำกิจกรรมให้สอดคล้องกับช่วงเวลาหลังเลิกเรียน ทำให้สะดวกต่อการเข้าร่วม สอดคล้องกับแนวคิดของ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) ในด้านปัจจัยเชิงสถาบันที่ต้องยืดหยุ่นเพื่อสนับสนุนนักศึกษา

12. การประชาสัมพันธ์ของชมรมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.29$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะชมรมมีการใช้สื่อดิจิทัลที่เข้าถึงนักศึกษาได้อย่างรวดเร็วและน่าสนใจ ถือเป็นปัจจัยเชิงสถาบันที่กระตุ้นการรับรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) ที่กล่าวถึงการส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตผ่านการสื่อสารมวลชนและการประชาสัมพันธ์

ด้านปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจ

13. การประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย ความมั่นใจในความสามารถของตนเอง ความรู้ความเข้าใจในเกม และการสนับสนุนจากกลุ่มเพื่อน ร่วมกันทำนายนการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะแรงจูงใจของนักศึกษาเกิดจากการบูรณาการร่วมกันระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล (ทักษะความรู้และความมั่นใจ) และปัจจัยเชิงสถาบัน (การประชาสัมพันธ์ดึงดูดใจ) รวมถึงแรงสนับสนุนทางสังคม สอดคล้องกับองค์ประกอบด้านความต้องการมีความสามารถ (Competence) ตามทฤษฎีการกำหนดตนเองของ Ryan และ Deci (2000) และสอดคล้องกับกรอบแนวคิดปัจจัยแวดล้อมที่ครอบคลุมอย่างรอบด้านของ เมธาวิ คณานุรักษ์ (2565) และกุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566)

ข้อเสนอแนะ

จากข้อค้นพบในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ด้านการจัดการและประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยและคณะกรรมการชมรมอีสปอร์ตควรให้ความสำคัญกับการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ โดยเลือกใช้ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าถึงกลุ่มนักศึกษาเป้าหมายได้อย่างรวดเร็วและตรงจุด เพื่อดึงดูดความสนใจ

1.2 ด้านการพัฒนาศักยภาพผู้เรียน ความมั่นใจในความสามารถของตนเอง และความรู้ความเข้าใจในเกม มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจ ชมรมจึงควรจัดกิจกรรมที่รองรับระดับความสามารถที่หลากหลาย รวมถึงมีการจัดอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับกฎกติกาและกลยุทธ์ เพื่อสร้างพื้นที่ให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะและเกิดความมั่นใจ

1.3 ด้านการสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐาน มหาวิทยาลัยควรจัดสรรพื้นที่ส่วนกลางที่มีระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เสถียรและมีอุปกรณ์รองรับ รวมถึงการจัดตารางกิจกรรมให้มีคามยืดหยุ่นอยู่นอกเวลาเรียน เพื่อให้ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากผลการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณพบว่า ตัวแปรในแบบจำลองสามารถอธิบายความแปรปรวนของแรงจูงใจได้ร้อยละ 69 ซึ่งหมายความว่ายังคงมีปัจจัยอื่น ๆ ที่มีบทบาทในการทำนายแรงจูงใจที่ยังไม่ได้รวมไว้ในแบบสอบถามนี้ ปัจจัยเหล่านั้นอาจรวมถึง ปัจจัยจิตภาพส่วนบุคคล ประสบการณ์ส่วนตัวก่อนหน้า ปัจจัยทางเศรษฐกิจสังคม ปัจจัยด้านสุขภาพจิตใจ ปัจจัยด้านการนำของชมรม เป็นต้น

2.2 ข้อจำกัดนี้บ่งชี้ว่ามีพื้นที่กว้างขวางสำหรับการวิจัยเพิ่มเติมในอนาคต โดยเฉพาะการศึกษาแบบระยะยาว ที่สามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงของแรงจูงใจของสมาชิกตลอดระยะเวลาหนึ่ง เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประสบการณ์ของสมาชิกอย่างแท้จริง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2560). *มติคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย วันที่ 27 กรกฎาคม 2560*. การกีฬาแห่งประเทศไทย.
- กุลชา ปรีดาศักดิ์. (2566). *แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชนาภรณ์ ปัญญาการผล และ ชจรศักดิ์ กันใช้. (2568). การวิเคราะห์พฤติกรรมและแรงจูงใจในการแข่งขันอีสปอร์ตที่นำไปสู่สมรรถนะอีสปอร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี. *วารสารเสียงธรรมจากมหาวิทยาลัย*, 16(1), 40-57.
- ภูริท มุลมิ่ง และ กฤชวรรณ โล้วชินทร์. (2564). การขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ต (E-Sports) ในจังหวัดขอนแก่น. *วารสารธรรมทรรศน์*, 21(3), 275-286.
- เมธาวิ คณานุรักษ์. (2565). *แรงจูงใจในการสนับสนุนและความภักดีต่อนักกีฬาอีสปอร์ตประเภทเกม First-Person Shooter (FPS) ของผู้ติดตามบนแพลตฟอร์ม Twitch.tv* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ศุภเกียรติ เมืองแก้ว. (2566). *อีสปอร์ต กระบวนการสู่ความศิวิไลซ์ ความสัมพันธ์เชิงฟังก์ชันและเส้นทางสู่ความเป็นนักกีฬาอาชีพในประเทศไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2566). กีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทยกับการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ. *สำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร*. <https://library.parliament.go.th/th/radioscript/rr2566-dec3>
- อำพล อลิพงษ์. (2562). *แนวทางการพัฒนากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย* [วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ภาษาอังกฤษ

- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16(3), 297–334.
- Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). SAGE Publications.
- Giakoni-Ramírez, F., Merellano-Navarro, E., & Duclos-Bastías, D. (2022). Professional esports players: Motivation and physical activity levels. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(4), 2256.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610.
- Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1977). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity. *Dutch Journal of Educational Research*, 2, 49–60.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.

WHO. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240003>

การจัดทำคู่มือกิจกรรมเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชา
ในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชน วัดระเบาะเกตุ โรงเรียนบ้านบุสูง ตำบลนาดี อำเภอนาดี
จังหวัดปราจีนบุรี

THE CREATION OF A HANDBOOK FOR CULTURAL AND RELIGIOUS LEARNING
ACTIVITIES ON ATTHAMI BUCHA DAY AMONG THAI YOUTH AND BUDDHISTS AT
RABORKHET TEMPLE, BANBOOSUNG SCHOOL, NADI SUBDISTRICT,
NADI DISTRICT, PRACHINBURI PROVINCE

ทรงคุณ จันทกร¹ โพศรีทอง พุทธิธโร² วิทวัช สมจาโร³ วันชัย อธิภโท⁴ วีระ สุนทรโร/โสธร⁵
และสุรัสวดี จันทกร⁶

Songkoon Chantachon¹, Posritong Buddhidharo², Witthawat Samacharo³,
Wanchai Thirapatho⁴, Weera Suntharo/Sothorn⁵, and Suratsawadee Chantacon⁶

¹⁻⁵ หลักสูตรพุทธศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ วิทยาลัยสงฆ์จันทร์บุรี

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

Bachelor of Arts Program, Major in Buddhist Management, Chanthaburi Buddhist

College, Mahachulalongkornrajavidyalaya University (MCU)

E-mail: songkoon5247@gmail.com E-mail: w111wee2222@gmail.com

⁶ ฝ่ายวิจัยและวิเทศสัมพันธ์ วิทยาลัยการสาธารณสุขสิรินธร จังหวัดชลบุรี สถาบันพระบรมราชชนก

Research and International Relations Department, Sirindhorn College of Public Health,

Chonburi, Praboromarajchanok Institute

E-mail: suratsawadee@scphc.ac.th

Received: November 10, 2025

Revised: March 27, 2026

Accepted: May 17, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชา 2) ศึกษาปัญหาและความต้องการในการจัดทำคู่มือกิจกรรมเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชน และ 3) จัดทำคู่มือกิจกรรมเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาให้เหมาะสมกับบริบทของชุมชนและสถานศึกษาในพื้นที่วิจัย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลจากเอกสาร สัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกต กับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เยาวชน ครู พระสงฆ์ และพุทธศาสนิกชนในพื้นที่วัดระเบาะเกตุและโรงเรียนบ้านบุสูง จังหวัดปราจีนบุรี รวมทั้งการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและรอบด้าน ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนและพุทธศาสนิกชนส่วนใหญ่ยังขาดความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับประวัติและหลักธรรมที่เกี่ยวข้องกับวันอัฐมีบูชา กิจกรรมที่จัดขึ้นในปัจจุบันมีลักษณะกระจัดกระจาย ขาดคู่มือที่เป็นระบบและเน้นการมีส่วนร่วมของเยาวชนและพุทธศาสนิกชนอย่างแท้จริง ทั้งนี้ กลุ่มเป้าหมายแสดงความต้องการคู่มือกิจกรรมที่มีเนื้อหาครอบคลุมพุทธประวัติ หลักธรรมที่เกี่ยวข้อง และแนวทางปฏิบัติในรูปแบบกิจกรรมสร้างสรรค์หลากหลาย เช่น การเวียนเทียน การบรรยายธรรม การสร้างสื่อศิลปะ และการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ จากผลการวิเคราะห์ ข้อค้นพบสำคัญชี้ให้เห็นว่า การจัดทำคู่มือควรบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ผ่านประสบการณ์ และทฤษฎีการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริม

การเรียนรู้เชิงลึก ความเข้าใจหลักธรรม และการสืบสานประเพณีทางศาสนาอย่างยั่งยืน สรุปได้ว่าคู่มือกิจกรรมที่จัดทำขึ้นจะช่วยให้สถานศึกษาและชุมชนสามารถจัดกิจกรรมวันอัฐมีบูชาอย่างมีระบบ สร้างจิตสำนึกทางศาสนา และเสริมสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมแก่เยาวชนและประชาชนในระยะยาว

คำสำคัญ

วันอัฐมีบูชา คู่มือกิจกรรมเรียนรู้ เยาวชนไทย พุทธศาสนิกชน

ABSTRACT

This research aimed to 1) study the current state and issues of cultural and religious learning activities on Atthami Bucha Day; 2) examine the problems and needs in creating a cultural and religious learning activity manual for Thai youth and Buddhists; and 3) develop a cultural and religious learning activity manual appropriate to the context of communities and educational institutions in the research area. The study employed a qualitative research methodology. Data were collected through document study, in-depth interviews, and observations, with a sample comprising youth, teachers, monks, and lay Buddhists in the areas of Raborkhet Temple and Ban Busung School in Prachinburi Province. A descriptive analysis was used to obtain comprehensive and in-depth information. The research findings indicated that most youth and lay Buddhists lacked a deep understanding of the history and Buddhist principles related to Atthami Bucha Day. Current activities were fragmented, and lacked a systematic manual that genuinely promoted the participation of youth and lay Buddhists. The target groups expressed a need of an activity manual with comprehensive content on the life of the Buddha, relevant Buddhist principles, and practical guidelines presented through a variety of creative activities such as circumambulation, Dharma talks, art media creation, and learning through modern technology. A key finding from the analysis suggested that the manual should be developed by integrating Experiential Learning Theory and Cultural Transmission Theory. This approach would promote a deep learning, an understanding of Buddhist principles and the sustainable preservation of religious traditions. In conclusion, the developed activity manual will help educational institutions and communities organize Atthami Bucha Day activities systematically, foster religious consciousness, and strengthen cultural values among youth and the public in the long term.

Keywords

Atthami Bucha Day, Learning Activity Manual, Thai Youth, Buddhists

ความสำคัญของปัญหา

วันอัฐมีบูชาเป็นวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ตรงกับวันแรม 8 ค่ำ เดือน 6 หรือเดือนวิสาขะ และในปৌธิกมาสจะตรงกับวันแรม 8 ค่ำ เดือน 7 มีความสำคัญเนื่องจากเป็นวันที่ถวายพระเพลิงพระพุทธรูปของพระสัมมาสัมพุทธเจ้า หลังจากเสด็จดับขันธปรินิพพานได้ 8 วัน ซึ่งตรงกับวันวิสาขบูชาแล้ว 8 วัน ตามพุทธประวัติ เมื่อพรรษาที่ 45 พระพุทธเจ้าทรงประสูติและทรงประกาศว่าพระองค์จะเสด็จดับขันธปรินิพพานภายในสามเดือน (พระปลัดประพจน์ อยู่สำราญ และคณะ, 2565) ต่อมาเมื่อพระองค์เสด็จดับขันธปรินิพพานแล้ว 7 วัน มัลลกะกษัตริย์แห่งนครกุสินารา พร้อมประชาชนและพระสงฆ์ โดยมีพระมหากัสสปเถระเป็นประธาน ได้จัดพิธีถวายพระเพลิงพระพุทธรูป ณ มกุฏพันธเจดีย์ นครกุสินาราในวันแรม 8 ค่ำ เดือน 6 หลังจากพิธีถวายพระเพลิงเสร็จสิ้น กษัตริย์และผู้ครองแคว้นสำคัญ 7 แคว้น ได้แก่ 1) พระเจ้าอชาตศัตรู เมืองมคธ 2) กษัตริย์ลิจฉวี เมืองเวสาลี 3) กษัตริย์ศากยะ เมืองกบิลพัสดุ์ 4) กษัตริย์อูลี เมืองอัลกัปปะ 5) กษัตริย์โกลิยะ เมืองรามคาม 6) มหาพราหมณ์ เมืองเวฐทีปะกะ และ 7) กษัตริย์มัลละ เมืองปาวา ได้ขอแบ่งพระบรมสารีริกธาตุไปเพื่อบรรจุในสถูปเจดีย์ในแต่ละแคว้น เพื่อให้ประชาชนได้สักการบูชาและระลึกถึงพระคุณของพระพุทธองค์ (พระพุทธา พุทธิโก, 2568) ภายหลังการถวายพระเพลิงพระพุทธรูป ปรากฏว่ามีเจ้านครและกษัตริย์จากแคว้นต่าง ๆ ทั้ง 7 แคว้นส่งทูตมาขอแบ่งพระบรมสารีริกธาตุเพื่ออัญเชิญไปประดิษฐานในนครของตนเอง แต่ในระยะแรกพวกเจ้ามัลละแห่งนครกุสินารา ปฏิเสธการแบ่งส่วน ส่งผลให้สถานการณ์เกือบลุกลามจนเป็นชนวนสงครามระหว่างเจ้านครทั้งหลาย (นันทิกา มณีโชติ, 2564) อย่างไรก็ตาม ความขัดแย้งได้รับการคลี่คลายด้วยปัญญาและการไกล่เกลี่ยของโศณะพราหมณ์ ซึ่งเสนอให้แบ่งพระบรมสารีริกธาตุออกเป็น 8 ส่วนเท่า ๆ กัน เพื่อความสงบสุขและความปรองดอง พร้อมทั้งส่งเสริมให้การบูชาพระพุทธองค์แพร่หลายออกไปในทุกทิศทางอย่างเสมอภาค เหตุการณ์นี้จึงมิได้เป็นเพียงบันทึกทางประวัติศาสตร์ หากยังสะท้อนคุณค่าทางจิตวิญญาณและแนวคิดเชิงพุทธปรัชญาที่เน้นสันติภาพ ความเมตตา และความเคารพต่อพระพุทธเจ้าอย่างสูงสุด วันอัฐมีบูชาจึงเป็นวันที่พุทธศาสนิกชนทั่วโลกควรใช้เป็นโอกาสในการระลึกถึงพระพุทธรูปและหลักธรรมคำสอน เพื่อสร้างศรัทธาและปัญญาในพุทธธรรมอย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ วันอัฐมีบูชายังเป็นสัญลักษณ์เตือนสติให้ตระหนักถึงสังขารของชีวิต อันได้แก่ การเกิด แก่ เจ็บ และตาย ซึ่งเป็นสภาวะธรรมดาของสังขารทั้งปวง ไม่มีผู้ใดหลีกเลี่ยงได้ หลักธรรมสำคัญ เช่น ขันธ์ 5 หลักไตรลักษณ์ และหลักความไม่ประมาท ล้วนเน้นย้ำให้มนุษย์ดำเนินชีวิตด้วยสติและปัญญา เพื่อความหลุดพ้นจากความทุกข์และการเวียนว่ายตายเกิดในสังสารวัฏ (ชัยยุทธ พรหมมา, 2565)

ปัจจุบันพบว่า วันอัฐมีบูชายังไม่ได้รับความสนใจหรือการสืบสานอย่างแพร่หลายเท่าที่ควร ส่งผลให้เกิดช่องว่างทางการเรียนรู้ทั้งในเชิงเนื้อหาและกิจกรรม (ปิยวรรณ จันทรวงศ์, 2565) แม้จะมีการพัฒนาสื่อและกิจกรรมทางศาสนาหลายรูปแบบ แต่ส่วนใหญ่มุ่งเน้นเพียงวันสำคัญที่เป็นที่รู้จักในวงกว้าง (ธนากร วัฒนสุข, 2566) ทำให้เยาวชนขาดความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และหลักธรรมที่เกี่ยวข้องกับวันอัฐมีบูชา (วิภาดา ชัยศรี, 2566) นอกจากนี้ การขาดคู่มือหรือแนวทางเฉพาะที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมเชิงประสบการณ์ ยิ่งทำให้การจัดกิจกรรมขาดความน่าสนใจและไม่ตอบสนองต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กิตติชัย เจริญผล, 2565) โดยเฉพาะในบริบทของพื้นที่ชุมชนวัดระเบาะเขต และโรงเรียนบ้านบุสูง ตำบลนาดี อำเภอนาดี จังหวัดปราจีนบุรี ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความโดดเด่นทางการสืบทอดประเพณี แต่ยังคงเผชิญความท้าทายในการออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของเยาวชนยุคใหม่ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความมุ่งหมายที่จะศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการ เพื่อนำมาจัดทำคู่มือกิจกรรมเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชา ที่บูรณาการแนวทางการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) และทฤษฎีการถ่ายทอดวัฒนธรรม (Cultural Transmission Theory) ให้เหมาะสมกับบริบทของชุมชนและสถานศึกษาในพื้นที่ อันจะนำไปสู่การจัดกิจกรรมอย่างเป็นระบบ ช่วยสร้างจิตสำนึกทางศาสนา และเสริมสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมแก่เยาวชนไทย และพุทธศาสนิกชนได้อย่างยั่งยืน

โจทย์วิจัย

1. สภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชนเป็นอย่างไร?
2. ปัญหาและความต้องการในการจัดทำคู่มือกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชนมีลักษณะอย่างไร?
3. แนวทางการจัดทำคู่มือกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาที่เหมาะสมกับบริบทของวัดระเบาะเขตและโรงเรียนบ้านบุสูง จังหวัดปราจีนบุรี ควรเป็นรูปแบบใด?

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชน
2. เพื่อศึกษาปัญหาและความต้องการในการจัดทำคู่มือกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชน
3. เพื่อจัดทำคู่มือกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชนวัดระเบาะเขต โรงเรียนบ้านบุสูง ตำบลนาดี อำเภอนาดี จังหวัดปราจีนบุรี

วิธีดำเนินการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

ด้านวิธีวิจัย ใช้วิธีเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร (Document) และเก็บข้อมูลภาคสนาม (Field Study) จากการสำรวจ สังเกต สัมภาษณ์ และการทดลองนวัตกรรม โดยนำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

ด้านระยะเวลา ใช้เวลาในการวิจัย 3 เดือน ตั้งแต่ วันที่ 1 กรกฎาคม - 1 กันยายน 2568

ด้านพื้นที่วิจัย พื้นที่ในการดำเนินการวิจัยเรื่องการจัดทำคู่มือกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชน คือ วัดระเบาะเขต และโรงเรียนบ้านบุสูง ตำบลนาดี อำเภอนาดี จังหวัดปราจีนบุรี ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความโดดเด่นทางวัฒนธรรมและศาสนาที่ผูกพันกับวิถีชีวิตของชุมชนมาอย่างยาวนาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการจัดกิจกรรมทางพระพุทธศาสนาในวันสำคัญ เช่น วันอัฐมีบูชา ที่ยังคงมีการสืบทอดประเพณีและการมีส่วนร่วมของพระสงฆ์ ชาวบ้าน และเยาวชนในท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง

การเลือกพื้นที่ดังกล่าวมีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย เนื่องจากเป็นชุมชนที่มีศักยภาพในการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ได้จริง อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ที่มีทั้งสถานศึกษา คือ โรงเรียนบ้านบุสูง และวัดระเบาะเขต ซึ่งเป็นศูนย์กลางการถ่ายทอดคุณธรรมและค่านิยมทางศาสนาในระดับชุมชน การดำเนินกิจกรรมวิจัยในพื้นที่นี้จึงเอื้อต่อการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมและสามารถพัฒนาคู่มือกิจกรรมให้สอดคล้องกับบริบทจริงของท้องถิ่น ทั้งในด้านเนื้อหา วิธีการ และรูปแบบการนำไปใช้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย

ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากความเหมาะสม ความเกี่ยวข้องกับประเด็นการวิจัย และความสามารถในการให้ข้อมูลที่ลึกซึ้งและหลากหลาย โดยกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย 4 กลุ่มหลัก ได้แก่

- 1) กลุ่มเยาวชนนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ชั้น ป.4 – ป.6) จำนวน 6 คน (ชายและหญิง) เป็นกลุ่มที่อยู่ในช่วงวัยเริ่มต้นของการสร้างคุณธรรมพื้นฐาน และสามารถแสดงมุมมองของเยาวชนในระดับประถมศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงศาสนาและวัฒนธรรมได้อย่างตรงไปตรงมา

- 2) กลุ่มเยาวชนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้น ม.1 – ม.3) จำนวน 6 คน (ชายและหญิง)
เป็นกลุ่มเยาวชนที่อยู่ในช่วงเปลี่ยนผ่านของพัฒนาการทางความคิด ซึ่งสามารถสะท้อนแนวคิด
ค่านิยม และความท้าทายในการเรียนรู้ด้านศาสนาในยุคปัจจุบันได้อย่างชัดเจน
 - 3) กลุ่มพุทธศาสนิกชนที่มีพฤติกรรมเข้าวัดทำบุญเป็นประจำในวันพระ จำนวน 4 คน (ชายและหญิง)
เป็นตัวแทนของประชาชนทั่วไปที่มีความเข้าใจในบริบทของวันอัฐมีบูชา และมีประสบการณ์ตรงกับกิจกรรมทาง
ศาสนาในท้องถิ่น อันจะช่วยให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการสืบทอดและส่งต่อคุณธรรมเชิงชุมชนได้อย่างมีคุณค่า
 - 4) กลุ่มพระภิกษุสงฆ์ที่บวชมาแล้ว 2 – 3 พรรษา ที่จำพรรษาอยู่ภายในวัดระเบาะ เกตุ จำนวน 2 รูป
ซึ่งเป็นกลุ่มที่จะต้องเรียนรู้เป็นอย่างมาก เพราะจะเป็นผู้นำความรู้ที่ได้ศึกษานำไปเผยแผ่ต่อไป
 - 5) กลุ่มข้าราชการครู จำนวน 2 คน ซึ่งเป็นกลุ่มที่นำความรู้และนำไปสอนต่อแก่เด็กนักเรียน
ทั้งนี้ ในกระบวนการเก็บข้อมูล หากกลุ่มตัวอย่างบางรายไม่ประสงค์จะเปิดเผยชื่อจริง ผู้วิจัยจะใช้นามสมมุติเพื่อ
รักษาความเป็นส่วนตัว และคำนึงถึงหลักจริยธรรมในการวิจัยในมนุษย์อย่างเคร่งครัด
- เหตุผลในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง คือเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมทั้งมุมมองของเยาวชนในแต่ละช่วงวัย
และความคิดเห็นของพุทธศาสนิกชนในชุมชน ซึ่งจะนำไปสู่การออกแบบคู่มือกิจกรรมเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ
ความต้องการของผู้เรียนและบริบทจริงในพื้นที่ ในการให้ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง หากบางรายที่ไม่ประสงค์ที่จะเอ่ยนาม
ผู้วิจัยอาจต้องใช้นามสมมุติ

การดำเนินการวิจัย

เครื่องมือการวิจัย แบ่งเป็น 3 ช่วงตามความมุ่งหมาย ดังนี้

เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชา
ในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชน เพื่อศึกษาปัญหาและความต้องการในการจัดทำคู่มือกิจกรรมเรียนรู้
เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชน เพื่อสร้างแนวทางการจัดทำคู่มือ
กิจกรรมเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชนวัดระเบาะ
โรงเรียนบ้านบุสูง ตำบลนาดีอำเภอนาดี จังหวัดปราจีนบุรี อธิบายเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

- 1) ผู้วิจัยเป็นผู้เก็บข้อมูลปฐมภูมิ
- 2) แบบสัมภาษณ์ชนิดมีโครงสร้าง (Structured Interview) เพื่อใช้ในการสัมภาษณ์กลุ่ม
- 3) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อใช้ในการสัมภาษณ์
- 4) แบบสังเกต (Observation) เป็นแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participation) และการสังเกตแบบ

ไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation)

- 5) วัสดุและอุปกรณ์การจดบันทึก เครื่องบันทึกเสียง และกล้องถ่ายภาพนิ่ง ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้
ใช้อุปกรณ์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และรายละเอียดที่สมบูรณ์ที่สุด

การทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

- 1) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)
- 2) แบบสังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วม (Observation Form)

เครื่องมือทั้งสองชนิดนี้เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเอง โดยเน้นการออกแบบให้เหมาะสมกับ
กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาที่ต้องการศึกษา เพื่อให้สามารถเก็บข้อมูลได้อย่างครอบคลุมและลึกซึ้ง เพื่อให้เครื่องมือมี
คุณภาพตามหลักการวิจัยที่ดี ผู้วิจัยได้นำแบบสัมภาษณ์และแบบสังเกตเสนอต่อ อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิ
ที่เป็นกรรมการ IOC เพื่อพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยประเมินความสอดคล้อง
ของคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย พร้อมทั้งปรับแก้ไขถ้อยคำให้มีความชัดเจน เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง
และสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังให้ความสำคัญกับ
การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในด้าน ความตรง (Validity) และ ความเที่ยง (Reliability) เพื่อให้มั่นใจได้ว่า

ข้อมูลที่ได้รับจะมีความน่าเชื่อถือ และสามารถสะท้อนความคิดเห็นและประสบการณ์ของกลุ่มตัวอย่างได้อย่างถูกต้องแม่นยำ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ต้องการ เนื่องจากการสัมภาษณ์จะมีความยืดหยุ่น ผู้สัมภาษณ์มีโอกาสอธิบายขยายความให้ผู้ตอบเข้าใจวัตถุประสงค์ของคำถาม สามารถซักถามเพิ่มเติม ให้ข้อมูลในรายละเอียดของประเด็นต่าง ๆ ที่ต้องการสามารถตรวจสอบความเข้าใจตรงกันระหว่างผู้สัมภาษณ์ และผู้ถูกสัมภาษณ์ได้ในขณะนั้น ผู้ถูกสัมภาษณ์สามารถลำดับเหตุการณ์ที่ประสบและถ่ายทอดได้ในทัศนะของตนเอง อีกทั้งผู้สัมภาษณ์สามารถสังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้ตอบขณะให้สัมภาษณ์ได้อีกด้วย ผู้วิจัยได้พัฒนาแนวคำถาม (Guideline) ขึ้นมาจากวัตถุประสงค์และปัญหาการวิจัย กรอบความคิดพื้นฐานในการวิจัย แนวคำถามมีลักษณะเป็นคำถามแบบมีโครงสร้าง/ไม่มีโครงสร้างปลายเปิด ในการสัมภาษณ์ระดับครึ่งวงไม่ให้เกิดการชี้นำ การเสนอความเห็นส่วนตัว การร่วมแสดงความรู้สึกและแสดงอารมณ์กับผู้ถูกสัมภาษณ์ ทั้งนี้ในขณะสัมภาษณ์จะทำการบันทึกเสียงหลังจากที่ได้รับอนุญาตจากผู้ให้สัมภาษณ์แล้ว เพื่อความสมบูรณ์ของข้อมูลและเพื่อใช้ในการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์นำมาถอดความพร้อมกับรายละเอียดที่บันทึกไว้ขณะสัมภาษณ์

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การตรวจสอบข้อมูลเบื้องต้นดำเนินการควบคุมไปตลอดระยะเวลาการเก็บข้อมูลภาคสนามและหลังเสร็จสิ้นการเก็บข้อมูล โดยผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการบันทึก การถอดเทปสัมภาษณ์ และภาพถ่าย มาตรวจสอบความถูกต้อง ครบถ้วน และที่น่าเชื่อถือด้วยวิธีการตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) จากแหล่งข้อมูลกลุ่มตัวอย่างครบทุกกลุ่ม หากพบว่าข้อมูลส่วนใดไม่สมบูรณ์ จะดำเนินการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมให้ครบถ้วน จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ผ่านการตรวจสอบแล้วทั้งหมด มาจัดหมวดหมู่ตามประเด็นวัตถุประสงค์การวิจัย และทำการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อให้ผลการวิจัยสามารถสะท้อนสภาพปัญหาและความต้องการจากมุมมองของทุกภาคส่วนได้อย่างรอบด้านและเที่ยงตรง

การนำเสนอข้อมูล

ผลการศึกษาที่ได้ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) เพื่ออธิบายความมุ่งหมายของการวิจัย โดยวิเคราะห์ตามแนวคิดทฤษฎีรวมทั้งกรอบแนวคิดของเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำเสนอข้อมูลพร้อมภาพประกอบบางตอน

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 สภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชน

วันอัฐมีบูชาเป็นวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ซึ่งชุมชนและเยาวชนให้ความสำคัญต่อการสืบสานประเพณีและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องอย่างต่อเนื่อง การศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นเพื่อสำรวจสภาพปัจจุบัน ลักษณะกิจกรรมและปัญหาอุปสรรคที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของเยาวชน โดยใช้ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่ม

จากผลการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ พบว่า ในด้านความรู้พื้นฐาน กลุ่มเยาวชนทุกระดับ ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่รับรู้วันอัฐมีบูชาคือวันถวายพระเพลิงพระพุทธสรีระ ซึ่งเป็นความรู้ที่ได้รับการปลูกฝังผ่านการเรียนรู้ธรรมศึกษาและการสอนของพระสอนศีลธรรมและข้าราชการครูในโรงเรียน สำหรับกิจกรรมหลักที่จัดขึ้น ณ วัดระเบาะธาตุ ประกอบด้วย การทำบุญตักบาตร การถือศีล การฟังพระธรรมเทศนา การเจริญภาวนา และการระลึกถึงพระพุทธรูป โดยกลุ่มพุทธศาสนิกชนและพระภิกษุสงฆ์ให้

ข้อมูลเพิ่มเติมว่า จุดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่คือการจัดพิธีเวียนเทียนในช่วงเช้า ซึ่งสร้างความสนใจให้กับชุมชนได้เป็นอย่างดี ด้านความเห็นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องหลัก ได้แก่ กลุ่มพระภิกษุสงฆ์ ข้าราชการครู และพุทธศาสนิกชน ต่างให้ข้อมูลสอดคล้องกันว่า กิจกรรมที่จัดขึ้นในปัจจุบันแม้จะมีส่วนช่วยปลูกฝังคุณธรรมเบื้องต้น แต่ยังคงเผชิญกับข้อจำกัดและสภาพปัญหาหลายประการ ประการแรกคือปัจจัยด้านเวลา เนื่องจากวันอัฐมีบูชาไม่ตรงกับวันหยุดนักขัตฤกษ์หรือวันพระใหญ่ ส่งผลให้เยาวชนที่ต้องเข้าเรียนตามปกติขาดโอกาสในการเข้าร่วมกิจกรรมทางศาสนาอย่างเต็มรูปแบบ นอกจากนี้ กลุ่มพระภิกษุสงฆ์และข้าราชการครู ได้สะท้อนข้อเท็จจริงเพิ่มเติมว่า การมีส่วนร่วมของเยาวชนในปัจจุบันยังมีลักษณะทำตามหน้าที่หรือตามที่โรงเรียนกำหนด ขาดความตระหนักรู้และการซึมซับถึงแก่นแท้ของวันสำคัญ โดยเยาวชนส่วนใหญ่ยังไม่สามารถเชื่อมโยงประวัติศาสตร์พุทธกาลเข้ากับหลักธรรมสำคัญ (เช่น สัจธรรมเรื่องความสูญเสียและการปล่อยวาง) ที่วันอัฐมีบูชามุ่งสื่อสาร ขณะเดียวกัน กลุ่มพุทธศาสนิกชน ในพื้นที่ได้แสดงความห่วงใยว่า หากรูปแบบการจัดกิจกรรมยังคงเป็นเพียงการประกอบพิธีกรรมโดยปราศจากกระบวนการถ่ายทอดความรู้ที่ดึงดูดใจและเหมาะสมกับวัย อาจทำให้เกิดช่องว่างระหว่างวัย ส่งผลให้เยาวชนไม่สามารถเข้าถึงคุณค่าที่แท้จริงของการสืบสานประเพณี และอาจนำไปสู่การเลือนหายของความผูกพันทางศาสนาในระยะยาวได้อย่างยั่งยืน

ตอนที่ 2 ปัญหาและความต้องการในการจัดทำคู่มือกิจกรรมเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชน

จากข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่ม สะท้อนให้เห็นถึงสภาพปัญหาและอุปสรรคที่ชัดเจนในการจัดกิจกรรมรูปแบบเดิม โดยกลุ่มเยาวชนทั้งระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้นให้ข้อมูลที่สอดคล้องกันว่า กิจกรรมวันอัฐมีบูชาที่จัดขึ้นในปัจจุบันยังคงมีลักษณะที่เรียบง่ายและซ้ำเดิม ขาดความน่าสนใจ และไม่ดึงดูดใจเท่าที่ควร นอกจากนี้ การประชาสัมพันธ์ข่าวสารการจัดกิจกรรมยังไม่ครอบคลุมและเข้าถึงสื่อที่เยาวชนยุคปัจจุบันใช้งานเป็นหลัก ทำให้การรับรู้และการตื่นตัวในการเข้าร่วมกิจกรรมมีค่อนข้างน้อย ขณะเดียวกัน กลุ่มข้าราชการครู พระภิกษุสงฆ์ และพุทธศาสนิกชน ได้ให้ข้อมูลเสริมในมิติของผู้จัดกิจกรรมว่า ปัญหาสำคัญที่ทำให้การดำเนินงานไม่ราบรื่นคือการขาดคู่มือ หรือแนวทางที่เป็นระบบและมีมาตรฐานเดียวกันในการจัดกิจกรรม ทำให้บ่อยครั้งการสอนหรือการพาเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรมมุ่งเน้นไปที่การประกอบพิธีกรรมทางศาสนามากกว่าการสร้างกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เหมาะสมกับช่วงวัย ในด้านความต้องการ กลุ่มเยาวชนได้เสนอแนะว่าควรมีการปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมให้มีความทันสมัยมากขึ้น เช่น การจัดให้มีการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ทางพุทธศาสนา และที่สำคัญคือต้องเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์และการให้ความรู้ผ่านสื่อออนไลน์ที่เข้าถึงง่าย เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (Line) และติ๊กต็อก (TikTok) ซึ่งข้อเสนอแนะนี้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มพุทธศาสนิกชน ครู และพระสงฆ์ ที่ต้องการให้มีการจัดทำคู่มือกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม เพื่อใช้เป็นเครื่องมือหลักในการบูรณาการการทำงานร่วมกันระหว่าง บ้าน วัด และโรงเรียน คู่มือนี้จะช่วยให้ผู้จัดสามารถออกแบบกิจกรรมที่ตอบโจทย์ความสนใจของเยาวชนยุคดิจิทัล ควบคู่ไปกับการรักษาแก่นแท้ของหลักธรรมคำสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตอนที่ 3 แนวทางการจัดทำคู่มือกิจกรรมเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชนวัดระเบาะเกล้า โรงเรียนบ้านบุสูง ตำบลนาดีอำเภอนาดี จังหวัดปราจีนบุรี

จากผลการสำรวจความคิดเห็นในสามกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มพุทธศาสนิกชนที่มีพฤติกรรมเข้าวัดทำบุญเป็นประจำในวันพระจำนวน 4 คน (ชายและหญิง) กลุ่มพระภิกษุสงฆ์ที่บวชมาแล้ว 2-3 พรรษาและจำพรรษาอยู่ภายในวัดระเบาะเกล้าจำนวน 2 รูป เยาวชนนักเรียนจำนวน 12 คน และกลุ่มข้าราชการครูจำนวน 2 คน ได้ให้ข้อเสนอแนะที่สำคัญเกี่ยวกับการจัดทำคู่มือกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชา ในประเด็นแนวทางการจัดทำคู่มือสำหรับเยาวชน ผู้ให้ข้อมูลเห็นว่าคู่มือควรมีเนื้อหาที่เรียบง่าย มีหลักธรรมสั้นและย่อใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนทั้งหลักธรรมและเนื้อหา เพื่อให้เยาวชนสามารถเข้าถึงสาระสำคัญของกิจกรรมได้

อย่างสะดวก รูปแบบคู่มือควรมีขนาดเล็ก พกพาได้ง่าย (80 – 100 หน้า) และออกแบบให้ทันสมัยเหมาะสมกับวิถีชีวิตของเยาวชนยุคใหม่ เพื่อกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ในส่วนของความร่วมมือระหว่างวัด โรงเรียน และชุมชน ผู้ให้ข้อมูลเห็นว่าปัจจุบันยังมีการบูรณาการไม่มากนัก และเสนอให้มีการประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมและหลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้าให้แพร่หลายยิ่งขึ้น เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันและส่งเสริมการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในชุมชน นอกจากนี้ ในประเด็นศักยภาพและจุดเด่นของเยาวชน ผู้ให้ข้อมูลเห็นว่าเยาวชนในพื้นที่มีพลังสร้างสรรค์และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งถือเป็นจุดแข็งสำคัญที่สามารถนำมาบูรณาการกับกิจกรรมทางพระพุทธศาสนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เทคโนโลยีจะช่วยให้เยาวชนเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับวันอัฐมีบูชาได้ง่ายขึ้น และสามารถสืบทอดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมและศาสนาต่อไปยังคนรุ่นหลังได้อย่างต่อเนื่อง โดยสรุป แนวทางการจัดทำคู่มือกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาควรเน้นเนื้อหาที่ไม่มากเกินไป เหมาะสมกับเยาวชน มีรูปแบบที่ทันสมัยและใช้งานสะดวก ควบคู่ไปกับการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างวัด โรงเรียน และชุมชน ตลอดจนการใช้ศักยภาพด้านเทคโนโลยีของเยาวชนเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้ยั่งยืนและเข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น



ภาพที่ 1 - 2: สัมภาษณ์ข้อมูลจากกลุ่มเยาวชนนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ชั้น ป.4-ป.6)
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 3 - 5: การสัมภาษณ์ข้อมูลจากกลุ่มเยาวชนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้น ม.1-ม.3)
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6 - 9: สัมภาษณ์ข้อมูลจากกลุ่มพุทธศาสนิกชนที่มีพฤติกรรมเข้าวัดทำบุญเป็นประจำในวันพระ
กลุ่มพระภิกษุสงฆ์ที่บวชมาแล้ว 2-3 พรรษา ที่จำพรรษาอยู่ภายในวัดระเบาะเขต กลุ่มข้าราชการครู
ที่มา: ผู้วิจัย

อภิปรายผลการวิจัย

ตอนที่ 1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวัน
อัฐมีบูชาในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชน

การศึกษาสภาพปัจจุบันของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาพบว่าเยาวชนมีความรู้พื้นฐานและสามารถเชื่อมโยงกับกิจกรรมทางวัดได้อย่างเหมาะสม กิจกรรมทั้งที่วัดและโรงเรียนช่วยปลูกฝังคุณธรรม สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ และเสริมสร้างความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและประเพณี เยาวชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมระดับที่เหมาะสม โดยได้รับการสนับสนุนจากการสอนศีลธรรมในโรงเรียน อย่างไรก็ตาม อุปสรรคสำคัญคือวันอัฐมีบูชาไม่ตรงกับวันเรียน ทำให้บางส่วนเข้าร่วมกิจกรรมไม่ครบถ้วน ดังนั้นการพัฒนากิจกรรมและการจัดการเวลาอย่างเหมาะสมจึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อสร้างความเข้าใจและการมีส่วนร่วมอย่างยั่งยืน

1.1 ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชนมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวันอัฐมีบูชา และสามารถเชื่อมโยงความรู้ดังกล่าวกับกิจกรรมทางวัดได้อย่างเหมาะสม งานวิจัยของสมชาย บุญเกิด (2565) ระบุว่าการจัดกิจกรรมทั้งในวัดและโรงเรียนช่วยเสริมสร้างคุณธรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ รวมถึงสร้างความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและประเพณีไทย เยาวชนสามารถเข้าใจความหมายของวันอัฐมีบูชา ตระหนักถึงความสำคัญของการทำบุญถวายผ้าและอาหารแก่พระภิกษุสงฆ์ และมีโอกาสฝึกฝนทักษะสังคม เช่น การทำงานร่วมกับเพื่อน การวางแผนกิจกรรม และการสื่อสารกับผู้ใหญ่ การมีส่วนร่วมของเยาวชนจะสูงขึ้นเมื่อได้รับการสนับสนุนจากครูและผู้ปกครอง อย่างไรก็ตาม ความต่อเนื่องของการมีส่วนร่วมยังขึ้นอยู่กับตารางเวลาเรียน เนื่องจากวันอัฐมีบูชาไม่ตรงกับวันเรียน ทำให้บางส่วน of เยาวชนไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบถ้วน การวางแผนกิจกรรมล่วงหน้าและการจัดการเวลาอย่างเหมาะสมจึงมีความจำเป็นต่อการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

สอดคล้องกับผลการศึกษาของ สมหญิง แซ่ลี (2565) ซึ่งพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาสำหรับเยาวชนควรเน้นการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง และการบูรณาการเข้ากับหลักสูตรการเรียนการสอน ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบปฏิบัติจริง เช่น การทำบุญ การจัดนิทรรศการ และการจัดเวิร์กช็อป สามารถ

ช่วยให้เยาวชนเข้าใจและตระหนักถึงคุณค่าของวัฒนธรรมและประเพณีไทยอย่างแท้จริง นอกจากนี้ การประสานงานระหว่างโรงเรียนกับวัดและการจัดเวลาอย่างเหมาะสมเป็นปัจจัยสำคัญที่จะส่งเสริมความเข้มแข็งและความยั่งยืนของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมสำหรับเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนามีอุปสรรคหลายประการ หนึ่งในอุปสรรคสำคัญคือความไม่สอดคล้องระหว่างวันอัฐมีบูชากับตารางเรียน ทำให้การเข้าร่วมกิจกรรมของเยาวชนไม่ครบถ้วน นอกจากนี้ กิจกรรมบางประเภทยังมีข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ วัสดุ และสถานที่ที่เหมาะสม การสอนศีลธรรมและกิจกรรมทางวัฒนธรรมบางครั้งยังไม่ได้มีการประสานอย่างเป็นระบบระหว่างโรงเรียนกับวัด ส่งผลให้ความเข้าใจในคุณค่าของประเพณีและศาสนาลดลง งานวิจัยของสมหญิง แซ่ลี (2565) เน้นว่าการพัฒนากิจกรรมควรเน้นการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง การออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมตามวัย และการบูรณาการเข้ากับหลักสูตรการเรียนการสอน การใช้วิธีการเรียนรู้แบบปฏิบัติจริง เช่น การทำบุญ การจัดนิทรรศการ การแสดงศิลปวัฒนธรรม และการจัดเวิร์กช็อป สามารถช่วยให้เยาวชนเข้าใจและตระหนักถึงคุณค่าของวัฒนธรรมอย่างแท้จริง การจัดกิจกรรมที่มีความยืดหยุ่นและสอดคล้องกับเวลาเรียนจึงสามารถเพิ่มการมีส่วนร่วมของเยาวชนและสร้างความยั่งยืนในการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมและศาสนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สอดคล้องกับผลการศึกษาของ สมชาย บุญเกิด (2565) ซึ่งระบุว่า การสนับสนุนจากครูและผู้บริหาร รวมถึงการวางแผนและจัดการกิจกรรมล่วงหน้า มีความสำคัญต่อการเพิ่มการมีส่วนร่วมของเยาวชนในกิจกรรมเชิงวัฒนธรรมและศาสนา การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมตามช่วงวัย และการผสมผสานกับการเรียนการสอนในโรงเรียน สามารถช่วยให้เยาวชนเข้าใจคุณค่าของประเพณีและศาสนาได้อย่างแท้จริง ทั้งยังส่งเสริมความต่อเนื่องและความยั่งยืนในการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมของเยาวชน

ตอนที่ 2 ปัญหาและความต้องการในการจัดทำคู่มือกิจกรรมเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชน

พบว่า การจัดกิจกรรมที่ผ่านมา แม้จะช่วยปลูกฝังคุณธรรมและความเข้าใจในพระพุทธศาสนา แต่ยังมีขาดแนวทางที่ชัดเจนและเป็นระบบ ปัญหาที่พบได้แก่ การขาดเอกสารประกอบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยของเยาวชน การขาดรูปแบบกิจกรรมที่ทันสมัยและดึงดูดความสนใจ ตลอดจนการประสานงานระหว่างโรงเรียนกับวัดที่ไม่ต่อเนื่อง ความต้องการสำคัญคือการมีคู่มือที่กำหนดขั้นตอน วิธีการ และเนื้อหาที่สอดคล้องกับหลักพุทธศาสนาและวัฒนธรรมไทย คู่มือดังกล่าวจะเป็นแนวทางให้ครู ผู้ปกครอง และพระสงฆ์ สามารถร่วมกันจัดกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

2.1 ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ยังมีข้อจำกัดด้านความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวันอัฐมีบูชา ส่วนใหญ่ทราบเพียงเล็กน้อยเกี่ยวกับความหมายและความสำคัญทางพระพุทธศาสนา สาเหตุสำคัญมาจากวันอัฐมีบูชาไม่ใช่วันหยุดยาว จึงทำให้การจัดกิจกรรมยังไม่แพร่หลายและไม่ค่อยได้รับความสนใจ อีกทั้งลักษณะกิจกรรมที่ดำเนินการอยู่มีความซ้ำซากและเรียบง่าย ส่งผลให้เยาวชนขาดแรงจูงใจและความตื่นตัวที่จะเข้าร่วมกิจกรรม

สอดคล้องกับผลการศึกษาของ วิชัย ทองสุข (2565) ซึ่งชี้ให้เห็นว่า เยาวชนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นถึงมัธยมศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาอยู่ในระดับต่ำ โดยเฉพาะวันสำคัญที่ไม่ใช่วันหยุดนักขัตฤกษ์หรือวันหยุดยาว มักไม่ได้รับการเน้นย้ำจากสถาบันการศึกษาและชุมชนมากนัก ทำให้การเข้าร่วมกิจกรรมลดน้อยลง การจัดกิจกรรมที่มีรูปแบบซ้ำเดิมและขาดความหลากหลาย ไม่เพียงพอที่จะดึงดูดความสนใจของเยาวชน อีกทั้งขาดสื่อประกอบที่ทันสมัยและสอดคล้องกับความสนใจในยุคดิจิทัล จึงทำให้การเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาไม่ประสบผลเท่าที่ควร

2.2 ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาหลักอยู่ที่ด้านเนื้อหาและรูปแบบกิจกรรมที่ไม่ทันสมัย ไม่สอดคล้องกับความสนใจและวิถีชีวิตของเยาวชนในยุคดิจิทัล รวมทั้งการประชาสัมพันธ์ยังจำกัดอยู่ในรูปแบบดั้งเดิม ทำให้การรับรู้ของเยาวชนไม่ครอบคลุมเพียงพอ ข้อเสนอแนะจากเยาวชนคือควรใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ และติ๊กต็อก ในการเผยแพร่ข้อมูลและกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ พร้อมทั้งพัฒนากิจกรรมรูปแบบใหม่ เช่น การ

แข่งขันเชิงพุทธ การใช้สื่อดิจิทัล และการเปิดเวทีให้เยาวชนออกแบบกิจกรรมเอง เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

สอดคล้องกับผลการศึกษาของ กมลวรรณ ศรีสุข (2565) ซึ่งพบว่าการใช้สื่อดิจิทัลและแพลตฟอร์มออนไลน์ที่เยาวชนเข้าถึงได้ง่าย มีส่วนช่วยเพิ่มแรงจูงใจและสร้างความสนใจต่อกิจกรรมทางศาสนาและวัฒนธรรมได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่เปิดโอกาสให้เยาวชนมีส่วนร่วมตั้งแต่การออกแบบจนถึงการนำเสนอ

ตอนที่ 3 แนวทางการจัดทำคู่มือกิจกรรมเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาในกลุ่มเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชนวัดระเบาะเกล้า โรงเรียนบ้านบุสูง ตำบลนาดีอำเภอนาดี จังหวัดปราจีนบุรี

การสร้างแนวทางการจัดทำคู่มือกิจกรรมเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาสำหรับเยาวชนไทยและพุทธศาสนิกชน พบว่าคู่มือควรมีเนื้อหาที่เรียบง่าย มีหลักการที่ควรรู้โดยย่อ ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย เน้นสาระสำคัญ และมีขนาดเล่มไม่ใหญ่เกินไป (80 – 100 หน้า) พกพาสะดวก การมีส่วนร่วมของวัด โรงเรียน และชุมชนถือเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จของกิจกรรม ควรมีการประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างความเข้าใจและแรงจูงใจให้เยาวชนเข้าร่วม เยาวชนในพื้นที่มีศักยภาพด้านการใช้เทคโนโลยี ซึ่งสามารถบูรณาการเข้ากับกิจกรรมทางศาสนาได้อย่างทันสมัย เนื้อหาควรเชื่อมโยงประวัติ ความหมาย และคุณค่าของวันอัฐมีบูชา พร้อมทั้งกิจกรรมเชิงปฏิบัติ เช่น การเวียนเทียน การฟังธรรม และกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ เพื่อเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ คู่มือนี้จึงควรมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของเยาวชนและการบูรณาการเทคโนโลยี เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

3.1 ผลการวิจัยพบว่า การจัดทำคู่มือกิจกรรมเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอัฐมีบูชาควรออกแบบให้เหมาะสมกับเยาวชน โดยใช้ภาษาที่เรียบง่าย เข้าใจง่าย และมีรูปแบบกะทัดรัด พกพาสะดวก เนื้อหาควรเชื่อมโยงทั้งประวัติ ความหมาย คุณค่า และกิจกรรมเชิงปฏิบัติที่ส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น การเวียนเทียน และการฟังธรรม อีกทั้งการบูรณาการเทคโนโลยีและสื่อออนไลน์จะช่วยให้เยาวชนเข้าถึงได้ง่ายและเกิดแรงบันดาลใจในการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง

สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ประเสริฐ ศรีสวัสดิ์ (2565) ที่ชี้ว่าคู่มือการเรียนรู้ทางศาสนาที่ใช้ภาษากระชับและบูรณาการสื่อดิจิทัล สามารถเพิ่มความสนใจและการมีส่วนร่วมของเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังช่วยสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งต่อหลักธรรมและประเพณีไทย และทำให้เยาวชนเกิดแรงจูงใจในการสืบสานคุณค่าทางวัฒนธรรมไทย

3.2 ผลการวิจัยพบว่า คู่มือกิจกรรมควรพัฒนาในลักษณะบูรณาการทั้งด้านศาสนาและวัฒนธรรมควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของเยาวชนในยุคปัจจุบัน นอกจากนี้ควรมีการปรับปรุงเนื้อหาและรูปแบบกิจกรรมให้ทันสมัย สร้างความน่าสนใจและแรงจูงใจต่อการเรียนรู้ รวมทั้งเปิดโอกาสให้เยาวชนมีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรม เพื่อเสริมสร้างความรู้สึกรับผิดชอบและการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง การสนับสนุนจากวัด โรงเรียน และชุมชนจะเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้คู่มือเกิดการใช้งานได้อย่างยั่งยืนและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อเยาวชน

สอดคล้องกับผลการศึกษาของ กิตติคุณ วัฒนกุล (2565) ที่พบว่าการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศาสนาที่ผสมผสานกับเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจของเยาวชนได้อย่างมีนัยสำคัญ งานวิจัยดังกล่าวเน้นย้ำว่าการออกแบบกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ควรสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน และควรเปิดพื้นที่ให้เยาวชนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดทำ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือปฏิบัติจริง อีกทั้งยังชี้ให้เห็นว่าการประสานความร่วมมือจากโรงเรียน ชุมชน และวัดเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้การใช้คู่มือประสบความสำเร็จและเกิดการนำไปใช้จริงอย่างต่อเนื่อง ผลการศึกษานี้สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาคู่มือที่ทันสมัยและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของเยาวชนในปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. การนำคู่มือไปปฏิบัติจริงในพื้นที่ สถานศึกษาและชุมชน สามารถนำ "คู่มือกิจกรรมเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาในวันอันฐรมีบูชา" ไปใช้เป็นเครื่องมือหลักในการจัดกิจกรรมได้ทันที โดยควรบูรณาการความร่วมมือระหว่าง บ้าน วัด และโรงเรียน (บวร) เข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดการจัดกิจกรรมอย่างเป็นระบบและยั่งยืน
2. การประยุกต์ใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล ผู้จัดกิจกรรมควรนำแนวทางในคู่มือไปปรับใช้ร่วมกับแพลตฟอร์มออนไลน์ที่เยาวชนคุ้นเคย เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ และติ๊กต็อก ทั้งในส่วนของการประชาสัมพันธ์และการสร้างสรรค์กิจกรรมย่อย เพื่อกระตุ้นความสนใจและเพิ่มแรงจูงใจในการเข้าร่วมของเยาวชนยุคดิจิทัล
3. การส่งเสริมบทบาทและอำนาจการตัดสินใจของเยาวชน ในขั้นตอนการนำคู่มือไปใช้จัดการเรียนรู้ ควรเปิดพื้นที่ให้เยาวชนได้เป็นแกนนำ หรือมีส่วนร่วมในการออกแบบรายละเอียดกิจกรรมร่วมกับครูและพระสงฆ์ เพื่อสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของ ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้อย่างยั่งยืน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังเยาวชนในพื้นที่อื่น ๆ และระดับชั้นต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและสะท้อนความต้องการของเยาวชนในวงกว้างมากขึ้น
2. ควรศึกษาและพัฒนา รูปแบบกิจกรรมเชิงดิจิทัลและสื่อออนไลน์เพิ่มเติม เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมในการเสริมสร้างความรู้และแรงจูงใจในการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนา
3. ควรติดตามผลการใช้คู่มือกิจกรรมในระยะยาว เพื่อประเมินความต่อเนื่อง การมีส่วนร่วมของเยาวชน และผลกระทบต่อความเข้าใจคุณค่าและวัฒนธรรมทางศาสนาอย่างยั่งยืน

องค์ความรู้ใหม่และนวัตกรรมใหม่ที่ได้จากงานวิจัย

งานวิจัยนี้ได้มีข้อค้นพบที่เป็นองค์ความรู้ใหม่และนวัตกรรมใหม่ ที่สำคัญดังนี้

1. องค์ความรู้ใหม่

1. เยาวชนสามารถเรียนรู้และเข้าใจคุณค่า วันอันฐรมีบูชา และหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนาได้ดีขึ้น หากคู่มือและกิจกรรมถูกออกแบบให้เรียบง่าย เข้าใจง่าย และสอดคล้องกับช่วงวัย
2. การผสมผสานกิจกรรมเชิงปฏิบัติ เช่น การเวียนเทียน ฟังธรรม และกิจกรรมสร้างสรรค์ เข้ากับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของเยาวชนอย่างชัดเจน
3. การมีส่วนร่วมของวัด โรงเรียน ชุมชน และครอบครัว เป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมความต่อเนื่องและความยั่งยืนของการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนา

2. นวัตกรรมใหม่

1. การพัฒนาคู่มือกิจกรรมเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและศาสนาแบบบูรณาการ ที่รวมเนื้อหาทางศาสนา วัฒนธรรม และเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้เยาวชนเข้าถึงและเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น
2. การออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เยาวชนมีส่วนร่วมในการวางแผนและสร้างสรรค์กิจกรรมเอง ช่วยเสริมสร้างความรู้สึกรับผิดชอบ และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้
3. การใช้สื่อออนไลน์และแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ และติ๊กต็อก ในการเผยแพร่ข้อมูลและกิจกรรมเชิงศาสนา เป็นแนวทางใหม่ในการสื่อสารและสร้างการมีส่วนร่วมของเยาวชนยุคปัจจุบัน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กมลวรรณ ศรีสุข. (2565). การประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงศาสนาและวัฒนธรรมของเยาวชนไทย. สำนักพิมพ์การศึกษาไทย.
- กิตติคุณ วัฒนกุล. (2565). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศาสนาสำหรับเยาวชนในยุคดิจิทัล. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 25(1), 45-60.
- กิตติชัย เจริญผล. (2565). แนวทางการออกแบบคู่มือการจัดกิจกรรมเพื่อการสืบสานวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาสำหรับโรงเรียนและวัด. *วารสารวิชาการคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*, 18(4), 211-228.
- ชัยยุทธ พรหมมา. (2565). บทบาทของโณปะพรหมณ์ในการใกล้ชิดความขัดแย้งกรณีการแบ่งพระบรมสารีริกธาตุ. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 15(2), 1-15.
- ธนากร วัฒนสุข. (2566). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางพระพุทธศาสนาสำหรับเยาวชนในยุคดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วม. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่*, 12(1), 125-140.
- นันทิกา มณีโชติ. (2564). การศึกษาเชิงเปรียบเทียบวรรณกรรมเรื่องพระบรมสารีริกธาตุในคัมภีร์พระไตรปิฎกบาลีกับคัมภีร์พุทธศาสนมหายาน. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี*, 10(3), 253-268.
- ประเสริฐ ศรีสวัสดิ์. (2565). การพัฒนาคู่มือการเรียนรู้ทางพระพุทธศาสนาสำหรับเยาวชนไทย: การบูรณาการสื่อดิจิทัลและกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์. *วารสารพุทธศาสนศึกษา*, 12(2), 45-60.
- ปิยวรรณ จันทรวงศ์. (2565). การสำรวจการรับรู้และความเข้าใจของเยาวชนต่อวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาในประเทศไทย. *วารสารการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 20(2), 89-105.
- พระปลัดประพจน์ อยู่สำราญ, พระมหาประกาศิต ฐิตปัสสทธิกร, พระครูปฐมธีวัฒน์ (บัญชา ฐิตธมโม), และ พระปลัดสมชาย ดำเนิน. (2565). การอนุรักษ์และสืบสานประเพณีวันอัฐมีบูชา เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. *วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์*, 11(4).
- พระพุทธชา พุทธิโก (จันทร์ทอง). (2568). ศึกษาความเชื่อและการบูชาเกี่ยวกับพระธาตุดอยจอมทอง อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย. *วารสารส่งเสริมและพัฒนาวิชาการสมัยใหม่*, 3(3), 250-264.
- วิชัย ทองสุข. (2565). การรับรู้และการมีส่วนร่วมของเยาวชนในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา: การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ. *วารสารศาสนาและวัฒนธรรม*, 5(1), 77-95.
- วิภาดา ชัยศรี. (2566). ปัจจัยที่มีผลต่อการมีส่วนร่วมของเยาวชนในกิจกรรมทางศาสนาในบริบทชุมชนเมือง. *วารสารพุทธศาสนศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*, 21(3), 55-70.
- สมชาย บุญเกิด. (2565). การเสริมสร้างการเรียนรู้เชิงศาสนาและวัฒนธรรมสำหรับเยาวชนไทย: การบูรณาการโรงเรียน วัด และชุมชน. *วารสารการศึกษาไทย*, 10(1), 55-72.
- สมหญิง แซ่ลี. (2565). การจัดกิจกรรมเชิงพุทธศาสนาสำหรับเยาวชน: การมีส่วนร่วมและการพัฒนาหลักสูตรบูรณาการ. *วารสารพุทธศาสนาและการศึกษา*, 8(3), 120-138.

ภาษาอังกฤษ

- Bates, E. A., & Sanchez, J. D. (2022). Cultural transmission: How traditions and beliefs are passed across generations. *Journal of Cultural Psychology*, 18(3), 245-260.
- Buddha. (2020). *The Buddha's teachings on impermanence and the path to enlightenment*. Dhamma Publications.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Prakarn, T. (2022). Developing manuals for cultural and religious learning activities: A participatory approach. *Journal of Cultural Education*, 15(2), 88-105.
- Suthipong, R. (2023). Youth participation in cultural and religious activities in Thailand: Challenges and opportunities. *Asian Journal of Cultural Studies*, 20(1), 34-52.

การพัฒนาระบบการบริหารความเสี่ยงเชิงรุก ตามกรอบ COSO ERM 2017
สำหรับหน่วยงานสนับสนุนในวิทยาเขตเชียงราย มหาวิทยาลัยพะเยา

DEVELOPING A PROACTIVE RISK MANAGEMENT SYSTEM BASED ON THE COSO
ERM 2017 FRAMEWORK FOR SUPPORTING UNIT OF CHIANGRAI CAMPUS,
UNIVERSITY OF PHAYAO

สุพจน์ มานะสุข¹ วราภรณ์ ดอนชัย² ชัชฎาภา วรโชติwanaไพร์³ และธิดาวลัย อุ่นกอง⁴
Supote Manasukh¹, Waraporn Donchai², Chatchadapa Worachotwanapai³
and Thidawan Aunkong⁴

¹⁻⁴ มหาวิทยาลัยพะเยา วิทยาเขตเชียงราย

University of Phayao, Chiang Rai Campus

E-mail: supote.ma@up.ac.th, waraporn.do@up.ac.th, chatchadapa.wo@up.ac.th

Received: November 10, 2025

Revised: March 20, 2026

Accepted: May 17, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาสภาพปัจจุบันของการบริหารความเสี่ยงเชิงรุก (2) พัฒนาระบบการบริหารความเสี่ยงเชิงรุกที่เชื่อมโยงกลยุทธ์และวัฒนธรรมองค์กร และ (3) ประเมินประสิทธิภาพของระบบจากมุมมองผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การวิจัยใช้ระเบียบวิธีเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 130 คน ได้จากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือคือแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัจจุบันของการบริหารความเสี่ยงโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านการกำหนดกลยุทธ์และวัตถุประสงค์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ขณะที่ด้านสารสนเทศ การสื่อสาร และการรายงานมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ระบบที่พัฒนาขึ้นเน้นการบูรณาการความเสี่ยงกับแผนปฏิบัติงานและการจัดทำทะเบียนความเสี่ยงที่เข้าถึงได้ง่าย ส่งผลให้ประสิทธิภาพการตอบสนองต่อความเสี่ยงอยู่ในระดับมากที่สุด ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียประเมินระบบโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนว่าสามารถลดความเสี่ยงได้อย่างเป็นรูปธรรม

คำสำคัญ

การบริหารความเสี่ยง การบริหารความเสี่ยงเชิงรุก COSO ERM 2017

ABSTRACT

This research aimed to: (1) examine the current state of proactive risk management, (2) develop a proactive risk management system integrated with organizational strategy and culture, and (3) evaluate system's effectiveness from a stakeholder perspective. A quantitative research methodology was employed. The sample consisted of 130 participants, selected through purposive sampling. The research instrument was a validated questionnaire, and data were analyzed using the mean and standard deviation.

The findings revealed that the overall current state of risk management was at a high level. The strategy and objective-setting dimension yielded the highest mean score, while the information, communication, and reporting dimension recorded the lowest. The developed system emphasized the integration of risk with operational plans and the establishment of an easily accessible risk register, resulting in risk response effectiveness rated at the highest level. Stakeholders evaluated the overall system at the highest level, reflecting that risks could be concretely reduced.

Keywords

Risk Management, Proactive Risk Management, COSO ERM 2017

ความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบัน กรอบการบริหารความเสี่ยงองค์กร COSO ERM 2017 มีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงกระบวนการบริหารความเสี่ยงเข้ากับทิศทางการกลยุทธ์และผลการดำเนินงานขององค์กร อันส่งผลให้การตัดสินใจเชิงบริหารมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และเกื้อหนุนให้หน่วยงานสามารถสร้างและรักษามูลค่าได้อย่างยั่งยืนในระยะยาว นอกจากนี้ องค์กรในประเทศไทยมีแนวโน้มนำกรอบดังกล่าวมาประยุกต์ใช้เพิ่มมากขึ้น โดยปรับให้สอดคล้องกับบริบทเฉพาะขององค์กรแต่ละแห่ง ทั้งนี้ วิชาวี เจริญวัฒนะ (2566) ได้ชี้ให้เห็นว่าองค์ประกอบด้านสารสนเทศและการสื่อสารเน้นการนำระบบสารสนเทศมาสนับสนุนการบริหารความเสี่ยง ประกอบด้วย 3 หลักการ ได้แก่ (1) การใช้ประโยชน์จากสารสนเทศและเทคโนโลยี (2) การสื่อสารข้อมูลความเสี่ยง และ (3) การรายงานเกี่ยวกับความเสี่ยง วัฒนธรรม และผลการดำเนินงาน

ในสภาวะแวดล้อมที่มีความผันผวนสูง องค์กรจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนจากการบริหารความเสี่ยงเชิงรับไปสู่การบริหารความเสี่ยงเชิงรุก โดยเฉพาะในสถาบันอุดมศึกษาที่ต้องเผชิญความเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีและการแข่งขัน หน่วยงานสนับสนุนจึงมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ขององค์กร อย่างไรก็ตาม ระบบเดิมยังขาดการเชื่อมโยงข้อมูลความเสี่ยงกับการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์

งานวิจัยนี้มุ่งพัฒนาระบบการบริหารความเสี่ยงเชิงรุกตามกรอบ COSO ERM 2017 เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานและสร้างคามยั่งยืนขององค์กร

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการออกแบบและพัฒนาระบบบริหารความเสี่ยงเชิงรุกโดยการบูรณาการกรอบแนวคิด COSO ERM 2017 เข้ากับบริบทการทำงานจริงของหน่วยงานสนับสนุน เพื่อเปลี่ยนผ่านจากการทำงานเชิงตั้งรับไปสู่การคาดการณ์และป้องกันความเสี่ยงอย่างมีระบบ โดยมีเป้าหมายสูงสุดคือการสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้รับบริการและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันให้กับวิทยาเขตเชียงราย มหาวิทยาลัยพะเยา

ในปัจจุบันการบริหารงานของหน่วยงานสนับสนุนต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว แต่ระบบการบริหารความเสี่ยงเดิมยังเป็นลักษณะการตั้งรับ (Reactive) ซึ่งมุ่งเน้นการแก้ไขปัญหาหลังจากเกิดเหตุการณ์ขึ้นแล้ว จากการสำรวจพบว่าจุดอ่อนที่สำคัญที่สุดคือ ด้านสารสนเทศและการสื่อสาร และความล่าช้าในการรายงานผล หากไม่มีการพัฒนาระบบการบริหารความเสี่ยงให้เป็นเชิงรุก (Proactive) ตามกรอบ COSO ERM 2017 ย่อมส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์และสร้างความเสียหายต่อภาพลักษณ์ขององค์กรอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ องค์กรต้องรับมือกับความผันผวนและความไม่แน่นอนจากสภาพแวดล้อมภายนอกที่ยากต่อการควบคุม การบริหารความเสี่ยงเชิงรุก สำหรับหน่วยงานสนับสนุนในวิทยาเขตเชียงราย มหาวิทยาลัยพะเยา ดังนี้

1. การบริหารความเสี่ยงเชิงรุก (Proactive Risk Management) แนวคิดนี้เป็นแกนหลักของการวิจัย โดยเน้นการคาดการณ์และจัดการความเสี่ยงก่อนที่จะเกิดขึ้น ต่างจากการบริหารความเสี่ยงเชิงรับที่มุ่งแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว (กฤษฎา อินทร์แก้ว, 2560)

2. กรอบแนวคิด COSO ERM 2017 กรอบแนวคิด COSO ERM 2017 เป็นแนวทางการบริหารความเสี่ยงที่เชื่อมโยงกระบวนการกำหนดกลยุทธ์เข้ากับการดำเนินงานทั่วทั้งองค์กรอย่างบูรณาการ โดยประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

2.1 การกำกับดูแลและวัฒนธรรมองค์กร เป็นรากฐานสำคัญที่กำหนดทัศนคติและค่านิยมขององค์กรที่มีต่อความเสี่ยง ครอบคลุมทั้งกลไกการกำกับดูแลของคณะกรรมการและการเสริมสร้างวัฒนธรรมการบริหารความเสี่ยงภายในหน่วยงานอย่างเป็นระบบ

2.2 การกำหนดกลยุทธ์และวัตถุประสงค์ การนำปัจจัยความเสี่ยงมาประกอบการพิจารณาในกระบวนการวางแผนกลยุทธ์ รวมถึงการกำหนดระดับความเสี่ยงที่องค์กรยอมรับได้ (Risk Appetite) เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

2.3 ผลการดำเนินงาน กระบวนการระบุความเสี่ยง การประเมินระดับความรุนแรง และการกำหนดแนวทางตอบสนองต่อความเสี่ยง เพื่อให้มั่นใจว่าผลการดำเนินงานเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้

2.4 การทบทวนและการปรับปรุง กระบวนการติดตามและประเมินประสิทธิผลของระบบการบริหารความเสี่ยง พร้อมดำเนินการปรับปรุงแก้ไขให้สอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง

2.5 สารสนเทศ การสื่อสารและการรายงาน กระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูลความเสี่ยงอย่างต่อเนื่องทั่วทั้งองค์กร ทั้งในรูปแบบทางการและไม่เป็นทางการ ครอบคลุมระบบสารสนเทศที่รองรับการรายงาน การใช้ข้อมูลและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนกระบวนการบริหารความเสี่ยงอย่างมีประสิทธิภาพ

3. แนวคิดและเทคนิคเชิงรุกเพิ่มเติม นอกจากกรอบ COSO ERM 2017 แล้ว งานวิจัยนี้ยังได้นำเสนอแนวคิดและเทคนิคเชิงรุกเพิ่มเติมที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทของการวิจัย ดังนี้

3.1 การตรวจจับสัญญาณเตือนภัยล่วงหน้า การสังเกตและตีความสัญญาณที่บ่งชี้ถึงปัญหาหรือความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต เพื่อให้สามารถวางแผนมาตรการป้องกันได้อย่างทันทั่วถึง

3.2 การวิเคราะห์แนวโน้มและการคาดการณ์ความเสี่ยง การนำข้อมูลในอดีตมาประมวลผลเชิงสถิติเพื่อคาดการณ์แนวโน้มความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตอย่างมีหลักการ

3.3 การพัฒนากลยุทธ์ตอบสนองต่อความเสี่ยงเชิงรุก การวางแผนรับมือล่วงหน้าโดยใช้กลยุทธ์ที่หลากหลาย อาทิ การหลีกเลี่ยงความเสี่ยง การลดความเสี่ยง หรือการถ่ายโอนความเสี่ยงไปยังฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

3.4 การเสริมสร้างวัฒนธรรมการตระหนักรู้ด้านความเสี่ยง การส่งเสริมให้บุคลากรในองค์กรมีส่วนร่วม และให้ความสำคัญกับการบริหารความเสี่ยงอย่างเป็นรูปธรรมและต่อเนื่อง อันจะนำไปสู่การสร้างองค์กรที่มี ภูมิคุ้มกันและความยืดหยุ่นในระยะยาว

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนากระบวนการบริหารความเสี่ยงเชิงรุก ตามกรอบ COSO ERM 2017 สำหรับหน่วยงานสนับสนุนในวิทยาเขตเชียงราย มหาวิทยาลัยพะเยา” เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อศึกษาแนวทางการบริหารความเสี่ยง เชิงรุกที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน ผลสำเร็จที่ได้รับ และปัญหาอุปสรรคที่พบ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ บุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับหน่วยงานสนับสนุน วิทยาเขตเชียงราย มหาวิทยาลัยพะเยา ประกอบด้วย 3 กลุ่ม คือ (1) บุคลากรสายสนับสนุน (2) นิสิตและศิษย์เก่าของมหาวิทยาลัย พะเยา และ (3) บุคคลทั่วไปหรือผู้รับบริการที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงานสนับสนุน

กลุ่มตัวอย่างกำหนดขนาดรวม 130 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แบ่งเป็น บุคลากรสายสนับสนุน จำนวน 10 คน นิสิตและศิษย์เก่า จำนวน 100 คน และบุคคลทั่วไปหรือผู้รับบริการ จำนวน 20 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือหลักในการวิจัยคือแบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ แบ่งเนื้อหา ออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม (Checklist)

ส่วนที่ 2 การประเมินสภาพปัจจุบันตามกรอบ COSO ERM 2017 ทั้ง 5 ด้าน (5-point Likert Scale)

ส่วนที่ 3 การประเมินประสิทธิภาพของระบบที่พัฒนาขึ้นและข้อเสนอแนะ

3. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือใน 2 ด้าน ได้แก่ (1) ความเที่ยงตรง (Validity) โดยนำ แบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย ด้วยค่าดัชนีความ สอดคล้อง (IOC) และ (2) ความเชื่อมั่น (Reliability) โดยนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try-out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่าง แล้วคำนวณค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น

4. การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านแบบสอบถามออนไลน์ (Google Forms) โดยส่งลิงก์หรือ QR Code ผ่าน ช่องทางออนไลน์ของหน่วยงาน ได้แก่ กลุ่ม Line บุคลากร เว็บไซต์หน่วยงาน และเครือข่ายนิสิต/ศิษย์เก่า สำหรับ บุคคลทั่วไปจัดตั้งจุดบริการ QR Code ณ เคาน์เตอร์บริการของหน่วยงาน กำหนดระยะเวลาเก็บข้อมูลในช่วงเดือน มีนาคม-เมษายน 2568 พร้อมติดตามจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามเป็นระยะ และดำเนินการส่งข้อความกระตุ้น (Follow-up) กรณีที่ข้อมูลยังไม่ครบตามจำนวนที่กำหนด

เมื่อครบกำหนดเวลา ผู้วิจัยปิดระบบรับข้อมูลและส่งออกข้อมูลเป็นไฟล์ Spreadsheet จากนั้น ดำเนินการตรวจสอบความครบถ้วนและถูกต้อง (Data Cleaning) โดยคัดเลือกเฉพาะแบบสอบถามที่ตอบครบทุก ข้อ และมีความสมเหตุสมผล เพื่อนำไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้แจ้งให้ผู้ตอบแบบสอบถามทราบว่า ข้อมูลทั้งหมดจะถูกเก็บเป็นความลับ และนำเสนอในภาพรวมเพื่อประโยชน์ทางวิชาการเท่านั้น

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ 2 ประเภท ได้แก่ (1) สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ประกอบด้วยค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม และ (2) สถิติวิเคราะห์ระดับความคิดเห็น ประกอบด้วยค่าเฉลี่ย (Mean: $\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD) สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม Likert Scale 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับความหมาย
4.51 – 5.00	มากที่สุด
3.51 – 4.50	มาก
2.51 – 3.50	ปานกลาง
1.51 – 2.50	น้อย
1.00 – 1.50	น้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผลตามวัตถุประสงค์ที่ 1 สภาพปัจจุบันของการบริหารความเสี่ยงเชิงรุก สำหรับหน่วยงานสนับสนุน วิทยาเขต เชียงราย มหาวิทยาลัยพะเยา ตามกรอบมาตรฐานสากล COSO ERM 2017

ตารางที่ 1 สภาพปัจจุบันของการบริหารความเสี่ยงเชิงรุก สำหรับหน่วยงานสนับสนุน วิทยาเขต เชียงราย มหาวิทยาลัยพะเยา ตามกรอบมาตรฐานสากล COSO ERM 2017 (n = 130)

ด้าน	องค์ประกอบด้าน	$\bar{X}$	SD	ระดับ	ลำดับที่
1	การกำกับดูแลและวัฒนธรรมองค์กร (Governance & Culture)	4.31	0.91	มาก	2
2	การกำหนดกลยุทธ์และวัตถุประสงค์ (Strategy & Objective-Setting)	4.73	0.62	มากที่สุด	1
3	การปฏิบัติงาน (Performance)	4.16	0.61	มาก	3
4	การทบทวนและการปรับปรุง (Review & Revision)	4.12	0.72	มาก	4
5	สารสนเทศ การสื่อสาร และการรายงาน (Information, Communication, & Reporting)	4.04	0.95	มาก	5
	รวมเฉลี่ย	4.27	0.76	มาก	

จากตารางที่ 1 สภาพการบริหารความเสี่ยงตามหลักการของ COSO ERM 2017 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.27$, SD = 0.76) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การกำหนดกลยุทธ์และวัตถุประสงค์ ($\bar{X} = 4.73$, SD = 0.62) รองลงมา คือ การกำกับดูแลและวัฒนธรรมองค์กร ($\bar{X} = 4.31$, SD = 0.91) และการปฏิบัติงาน ($\bar{X} = 4.16$, SD = 0.61) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ สารสนเทศ การสื่อสาร และการรายงาน ($\bar{X} = 4.04$, SD = 0.76)

ผลตามวัตถุประสงค์ที่ 2 ระบบการบริหารความเสี่ยงเชิงรุก สำหรับหน่วยงานสนับสนุน วิทยาเขตเชียงราย มหาวิทยาลัยพะเยา ตามกรอบมาตรฐานสากล COSO ERM 2017



ภาพที่ 1 ระบบการบริหารความเสี่ยงเชิงรุก การพัฒนาสำหรับหน่วยงานสนับสนุน วิทยาเขตเชียงราย มหาวิทยาลัยพะเยา ตามกรอบมาตรฐานสากล COSO ERM 2017
ที่มา ผู้วิจัย

ผลตามวัตถุประสงค์ที่ 3 การประเมินประสิทธิภาพของระบบการบริหารความเสี่ยงเชิงรุก ผ่านมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อหาแนวทางพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ตารางที่ 2 ประสิทธิภาพของระบบการบริหารความเสี่ยงเชิงรุก ผ่านมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อหาแนวทางพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (n = 60)

ด้าน	องค์ประกอบ	$\bar{X}$	SD	ระดับ	ลำดับที่
1	การกำกับดูแลและวัฒนธรรมองค์กร	4.32	0.16	มาก	4
2	การกำหนดกลยุทธ์และวัตถุประสงค์	4.41	0.33	มาก	3
3	การปฏิบัติงาน	4.24	0.30	มาก	5
4	การทบทวนและปรับปรุง	4.44	0.26	มาก	2
5	สารสนเทศ การสื่อสาร และการรายงาน	4.49	0.16	มาก	1
	รวม	4.35	0.16	มาก	

จากตารางที่ 2 ประสิทธิภาพของระบบการบริหารความเสี่ยงเชิงรุก ผ่านมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$, SD = 0.16) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สารสนเทศ การสื่อสาร และการรายงาน ($\bar{X} = 4.49$, SD = 0.16) รองลงมา คือ การทบทวนและปรับปรุง ($\bar{X} = 4.44$, SD = 0.26) และการกำหนดกลยุทธ์และวัตถุประสงค์ ($\bar{X} = 4.41$, SD = 0.33) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การปฏิบัติงาน ($\bar{X} = 4.24$, SD = 0.30)

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยในครั้งนี้ทำให้ทราบถึงสภาพการบริหารความเสี่ยงและการพัฒนาระบบบริหารความเสี่ยงเชิงรุกสำหรับหน่วยงานสนับสนุน ตามหลักการของกรอบ COSO ERM 2017 ซึ่งประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการกำกับดูแลกิจการและวัฒนธรรมองค์กร ด้านกลยุทธ์และการกำหนดวัตถุประสงค์ ด้านผลการดำเนินงาน ด้านการทบทวนและปรับปรุง และด้านสารสนเทศ การสื่อสาร และการรายงาน โดยวิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) นำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย มีรายละเอียดการอภิปรายผลแต่ละประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 สภาพปัจจุบันของการบริหารความเสี่ยงเชิงรุกตามกรอบ COSO ERM 2017

ผลการวิจัยพบว่าภาพรวมของการบริหารความเสี่ยงเชิงรุกอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.27$, SD = 0.76) โดยด้านการกำหนดกลยุทธ์และวัตถุประสงค์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.73$, SD=0.62) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าหน่วยงานสนับสนุนมีรากฐานการวางแผนเชิงกลยุทธ์ที่เข้มแข็ง และมีความเข้าใจในเป้าหมายขององค์กรอย่างชัดเจน ผลที่ได้รับนี้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดของ COSO (2017) ที่ระบุว่าการบริหารความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพต้องเริ่มต้นจากการเชื่อมโยงความเสี่ยงเข้ากับกลยุทธ์ขององค์กร (Risk and Strategy Integration) อย่างมีระบบ

อย่างไรก็ตาม ด้านสารสนเทศ การสื่อสาร และการรายงานมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 4.04$, SD = 0.95) ซึ่งบ่งชี้ถึงปัญหาคอขวดในกระบวนการส่งผ่านและแลกเปลี่ยนข้อมูลภายในองค์กร ผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนากร ศรีสวัสดิ์ (2564) ที่ชี้ให้เห็นว่าการขาดระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมเป็นอุปสรรคสำคัญต่อประสิทธิภาพการบริหารความเสี่ยงเชิงรุก อันส่งผลให้การตอบสนองต่อเหตุการณ์เกิดความล่าช้าและไม่ทันต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง

ประเด็นที่ 2 การพัฒนาระบบการบริหารความเสี่ยงเชิงรุกที่เชื่อมโยงกลยุทธ์และวัฒนธรรมองค์กร ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การกำกับดูแล และวัฒนธรรมองค์กร 2) การกำหนดกลยุทธ์และวัตถุประสงค์ 3) การปฏิบัติงาน 4) การทบทวนและปรับปรุง และ 5) สารสนเทศการสื่อสารและการรายงาน การพัฒนาระบบ ได้ผ่านการตรวจพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งผลการวิจัยนี้ พบว่า การพัฒนาระบบโดยใช้ทะเบียนความเสี่ยง และการบูรณาการเข้ากับแผนงานประจำปีช่วยยกระดับประสิทธิภาพการปฏิบัติงาน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเปลี่ยนผ่านจากระบบบริหารความเสี่ยงเชิงรับไปสู่ระบบเชิงรุกนั้น จำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริงและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของบุคลากรในทุกระดับ

ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการบริหารเชิงรุก (Proactive Management Theory) และแนวคิดของ กฤษณา อินทร์แก้ว (2560) ที่เสนอว่าความสำเร็จของการบริหารความเสี่ยงเชิงรุกต้องอาศัยการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่บุคลากรทุกระดับมีส่วนร่วมในการระบุและประเมินความเสี่ยงล่วงหน้า มิใช่เป็นเพียงภาระหน้าที่ของฝ่ายบริหารเพียงฝ่ายเดียว การที่บุคลากรสามารถเข้าถึงทะเบียนความเสี่ยงได้อย่างสะดวกและเป็นระบบ จึงเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้ระบบบริหารความเสี่ยงเชิงรุกสามารถขับเคลื่อนได้อย่างเป็นรูปธรรมในบริบทของหน่วยงานสนับสนุน

ประเด็นที่ 3 ประสิทธิภาพของระบบผ่านมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบในด้านการตอบสนองต่อความเสี่ยงอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.35$, SD=0.16) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าระบบที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองต่อความคาดหวังของผู้รับบริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการลดผลกระทบจากความไม่แน่นอนในการดำเนินงาน ผลดังกล่าว

สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐริกา แสงศรีจันทร์ (2563) ที่พบว่ากระบวนการบริหารความเสี่ยงที่มีความชัดเจนและเป็นระบบจะช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นและภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่หน่วยงาน

นอกจากนี้ ข้อเสนอแนะของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่ต้องการให้เพิ่มช่องทางการสื่อสารออนไลน์และเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญเข้ามามีส่วนร่วม ยังสะท้อนถึงความสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ตามวงจร PDCA (Plan-Do-Check-Act) ซึ่งมุ่งเน้นการปรับปรุงและพัฒนาระบบให้มีความทันสมัย และสอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

ผู้วิจัยขอเสนอแนะตามองค์ประกอบทั้ง 5 ด้านของกรอบ COSO ERM 2017 เรียงลำดับจากด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดไปสูงสุด ดังนี้

1. ด้านสารสนเทศ การสื่อสาร และการรายงาน ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยต่ำสุด ควรพัฒนาเป็นลำดับแรก หน่วยงานควรเร่งพัฒนาระบบฐานข้อมูลความเสี่ยงดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้แบบเรียลไทม์ พร้อมกำหนดช่องทางการสื่อสารความเสี่ยงที่เป็นมาตรฐานทั่วทั้งองค์กร รวมถึงจัดทำรายงานความเสี่ยงในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์อย่างสม่ำเสมอ เพื่อลดความล่าช้าในการรายงานและเพิ่มความสามารถในการตอบสนองต่อเหตุการณ์ได้อย่างทันท่วงที

2. ด้านผลการดำเนินงาน หน่วยงานควรปรับปรุงทะเบียนความเสี่ยง ให้มีความทันสมัยอย่างต่อเนื่องไม่น้อยกว่าปีละ 2 ครั้ง โดยบูรณาการเข้ากับแผนปฏิบัติงานประจำปีอย่างเป็นระบบ พร้อมกำหนดผู้รับผิดชอบความเสี่ยงในแต่ละด้านอย่างชัดเจน เพื่อให้กระบวนการระบุ ประเมิน และตอบสนองต่อความเสี่ยงดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นรูปธรรม

3. ด้านการทบทวนและการปรับปรุง หน่วยงานควรนำวงจร PDCA (Plan-Do-Check-Act) มาใช้เป็นกรอบในการติดตามและประเมินผลระบบบริหารความเสี่ยงอย่างเป็นระบบ โดยกำหนดให้มีการทบทวนประสิทธิภาพของมาตรการบริหารความเสี่ยงอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง เพื่อให้มั่นใจว่าระบบได้รับการปรับปรุงให้สอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอยู่เสมอ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาผลลัพธ์ในระยะยาวของการนำระบบบริหารความเสี่ยงเชิงรุกไปปฏิบัติใช้จริง โดยติดตามผลอย่างน้อย 1-2 ปี เพื่อประเมินความยั่งยืนและประสิทธิผลของระบบในเชิงประจักษ์

2. ควรพัฒนาตัวชี้วัดเชิงปริมาณ (Key Risk Indicators: KRI) ที่เฉพาะเจาะจงสำหรับหน่วยงานสนับสนุนในบริบทของสถาบันอุดมศึกษา เพื่อให้การติดตามและประเมินความเสี่ยงมีความแม่นยำและเป็นมาตรฐานยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กฤษฎา อินทร์แก้ว. (2560). การบริหารความเสี่ยงเชิงรุก [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ณัฐริกา แสงศรีจันทร์. (2563). ผลกระทบของการบริหารความเสี่ยงเชิงรุกต่อความสามารถในการทำกำไรของบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย กลุ่มอุตสาหกรรมอาหารและเครื่องดื่ม [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธนากร ศรีสวัสดิ์. (2564). ผลของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต่อประสิทธิภาพการบริหารความเสี่ยงเชิงรุกในธุรกิจประกันวินาศภัย. วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 38(3), 125–140.
- วรรณภา สุขเกษม. (2564). อุปสรรคและแนวทางการส่งเสริมการบริหารความเสี่ยงเชิงรุกในองค์การบริหารส่วนตำบลในจังหวัดปทุมธานี [สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิภาวี เจริญวัฒน์. (2563). การบริหารความเสี่ยงกับประสิทธิผลของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 9 [การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

การศึกษาและประยุกต์สวดลายเอกลักษณ์มอญเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม
ตำบลบางชะแยง อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี

STUDY AND APPLICATION OF UNIQUE MON PATTERNS IN DEVELOPING TIE-DYE
PRODUCTS IN BANG KHAYAENG SUBDISTRICT, MUEANG DISTRICT, PATHUM
THANI PROVINCE

มนสิชา อนุกุล*
Monsicha Anukun*

* หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

Bachelor of Business Administration Program General Management Valaya Alongkorn Rajabhat
University under the Royal Patronage Pathum Thani Province
E-mail: monsicha@vru.ac.th

*บทความดังกล่าวได้รับทุนอุดหนุนโครงการจากมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
จังหวัดปทุมธานี (สัญญาเลขที่ VRU-FF67/005)

Received: November 22, 2025

Revised: April 24, 2026

Accepted: May 17, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) ศึกษาและประยุกต์ใช้สวดลายเอกลักษณ์มอญเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม ตำบลบางชะแยง อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 2) ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมจากการประยุกต์สวดลายเอกลักษณ์มอญ และ 3) ประเมินความพึงพอใจรูปแบบผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม จากการประยุกต์สวดลายเอกลักษณ์มอญ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน วิจัยเชิงคุณภาพเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสวดลายเอกลักษณ์มอญและความต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม ด้วยการสังเกตและการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้นำชุมชน ปรารักษ์ชาวบ้าน และชาวบ้านเชื้อสายมอญ จำนวน 7 คน การวิจัยเชิงปริมาณโดยใช้แบบสอบถามในการประเมินการออกแบบผลิตภัณฑ์กับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน และการสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมของผู้บริโภคเป้าหมายด้วยแบบสอบถาม จำนวน 50 คน

ผลการศึกษาพบว่า การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมสวดลายเอกลักษณ์มอญของตำบลบางชะแยง ได้แก่ ลายดอกมะเขือ ลายดาว และลายหางหงส์ นำไปออกแบบในผลิตภัณฑ์ 5 ประเภทที่ได้รับความนิยม ได้แก่ เสื้อ หมวก กระเป๋า กางเกง และผ้าคลุมไหล่ โดยผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่า ผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการคัดเลือกทั้ง 15 ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และผลการสำรวจความพึงพอใจโดยรวมของผู้บริโภคต่อผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมต้นแบบอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย = 4.32 (S.D. = 0.58) โดยพึงพอใจต่อความสวยงามของสวดลายเป็นลำดับแรก และรองลงมาคือความเหมาะสมของการประยุกต์สวดลายมอญ

คำสำคัญ

สวดลาย เอกลักษณ์มอญ ผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม

ABSTRACT

The objectives of this research were as follows: 1) to study and application unique Mon patterns for the development of tie-dye products in Bang Khayaeng Subdistrict, Mueang District, Pathum Thani Province, 2) to design and develop tie-dye products by applying unique Mon patterns, and 3) to evaluate the satisfaction with the tie-dye product designs derived from the application of unique Mon patterns. A mixed-methods approach was employed in this study. In the qualitative phase, data on unique Mon patterns and the needs for tie-dye product development were collected through observation and in-depth interviews with community leaders, local wisdom keepers, and residents of Mon descent, totaling 7 participants. In the quantitative phase, questionnaires were used to evaluate the product designs with 3 experts and to survey the satisfaction of 50 target consumers with the tie-dye product prototypes.

The results showed that the development of tie-dye products based on unique Mon patterns of Bang Khayaeng Subdistrict consisted of three main patterns: the Eggplant Flower Pattern, the Star Pattern, and the Swan Tail Pattern. These patterns were applied in the design of five popular product types: shirts, hats, bags, pants, and shawls. The evaluation by the three experts indicated that all fifteen selected products were rated at a high level of appropriateness. The overall consumer satisfaction with the tie-dye product prototypes was found to be at the highest level, with a mean score of 4.32 (S.D. = 0.58). Consumers were most satisfied with the beauty of the patterns, followed by the appropriateness of the Mon pattern application.

Keywords

Pattern, Mon Unique, Tie-Dye Product

ความสำคัญของปัญหา

การอนุรักษ์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมผ่านงานหัตถกรรมพื้นบ้านเป็นแนวทางที่ได้รับความสนใจอย่างมากในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ลวดลายประจำถิ่นเป็นเอกลักษณ์วัฒนธรรมที่สามารถก่อให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ งานวิจัยจำนวนมากแสดงให้เห็นว่าลวดลายท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ชุมชน กัญญารินทร์ ไชยจันทร์ (2567) พบว่า ลวดลายที่มีเอกลักษณ์เฉพาะเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม การนำลวดลายเหล่านี้มาใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เป็นการรักษาเอกลักษณ์วัฒนธรรมให้คงอยู่และช่วยเพิ่มคุณค่าให้ผลิตภัณฑ์ได้

ชุมชนมอญตำบลบางชะแยง อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี เป็นชุมชนที่มีกลุ่มชาติพันธุ์ไทยเชื้อสายมอญ อพยพย้ายถิ่นฐานมาอาศัยอยู่จวบจนปัจจุบัน เป็นแหล่งท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรม แต่ยังไม่มีการนำลวดลายเอกลักษณ์มอญมาพัฒนาผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยอย่างชัดเจน การศึกษาของมนสิชา อนุกุล และคณะ (2567) ศึกษากับสมาชิกในชุมชนซึ่งได้มีการรวมกลุ่มกันประกอบอาชีพผลิตผ้ามัดย้อม ได้จำแนกลวดลายเอกลักษณ์มอญตำบลบางชะแยงออกเป็น 3 ลวดลาย ได้แก่ ลายดอกมะเขือ ลายดาว และลายหางหงส์ แต่ยังขาดการนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์ผู้บริโภคยุคใหม่ การขาดการออกแบบร่วมสมัยทำให้ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นไม่สามารถแข่งขันกับสินค้าในท้องตลาดได้ ทั้งนี้ จตุรงค์ สว่างแสง และคณะ (2567) กล่าวว่า การประยุกต์ลวดลายชาติพันธุ์เพื่อพัฒนาผ้าร่วมสมัยเป็นแนวทางสำคัญที่ทำให้ชุมชนสามารถสร้างเอกลักษณ์ใหม่และเข้าถึงตลาดได้ดีขึ้น ซึ่งชุมชนมอญตำบลบางชะแยงมีความสามารถในการผลิตผ้ามัดย้อม และมีศักยภาพในการออกแบบพัฒนาต่อยอดลวดลายดั้งเดิมสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์มัดย้อมร่วมสมัย อย่างไรก็ตาม สมาชิกกลุ่มอาชีพ

ผ้ามัดย้อมยังขาดองค์ความรู้ในการเชื่อมโยงลวดลายเอกลักษณ์มอญเข้ากับผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์ความต้องการของตลาด ทั้งยังไม่มีต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่ชัดเจน ทำให้ไม่สามารถเพิ่มมูลค่าหรือสร้างความแตกต่างได้ ปัญหานี้ส่งผลต่อการเติบโตก้าวหน้าของกลุ่มอาชีพ และจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาอย่างเหมาะสม อภิชาติ การเวก และคณะ (2567) ได้ศึกษาความต้องการผ้ามัดย้อมของผู้บริโภค พบว่า ผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมที่ได้รับความนิยมมากที่สุด ได้แก่ เสื้อ หมวก กระเป๋า กางเกง และผ้าคลุมไหล่ ซึ่งเป็นสินค้าที่มีโอกาสทางการตลาดสูง

จากสภาพปัญหาข้างต้น จะเห็นได้ว่าชุมชนมอญตำบลบางชะแยงมีลวดลายเอกลักษณ์ที่ชัดเจน ทั้งยังมีศักยภาพมีการรวมกลุ่มที่เข้มแข็งพร้อมได้รับการพัฒนา การศึกษาค้นคว้าจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการนำลวดลายเอกลักษณ์มอญมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม เพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมที่ตอบโจทย์ความต้องการของตลาด มีคุณค่าทางวัฒนธรรมและมูลค่าเชิงเศรษฐกิจ การวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการอนุรักษ์ลวดลายเอกลักษณ์มอญ การเสริมสร้างรายได้ให้กับชุมชน และการขยายโอกาสการพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์อย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาและประยุกต์ใช้ลวดลายเอกลักษณ์มอญเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม ตำบลบางชะแยง อำเภอมือง จังหวัดปทุมธานี
2. ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม จากการประยุกต์ลวดลายเอกลักษณ์มอญ ตำบลบางชะแยง อำเภอมือง จังหวัดปทุมธานี
3. ประเมินความพึงพอใจรูปแบบผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม จากการประยุกต์ลวดลายเอกลักษณ์มอญ ตำบลบางชะแยง อำเภอมือง จังหวัดปทุมธานี

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยการประยุกต์ลวดลายเอกลักษณ์มอญเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม ตำบลบางชะแยง อำเภอมือง จังหวัดปทุมธานี การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการติดต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างรวดเร็ว และได้กลุ่มเป้าหมายตรงต่อการดำเนินงาน ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยตามลำดับวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. วิธีการศึกษา

1.1 วัตถุประสงค์ที่ 1 ศึกษาและประยุกต์ใช้ลวดลายเอกลักษณ์มอญเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม ตำบลบางชะแยง อำเภอมือง จังหวัดปทุมธานี เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากแหล่งทุติยภูมิและปฐมภูมิตามลำดับ เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการนำมาวิเคราะห์และสรุปเป็นแนวทางในการออกแบบ

ข้อมูลทุติยภูมิศึกษาจากหนังสือ งานวิจัย และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับลวดลายมอญ วัฒนธรรมมอญ และการออกแบบผลิตภัณฑ์ และข้อมูลปฐมภูมิศึกษาด้วยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อศึกษาลักษณะลวดลายดั้งเดิม ความหมายเชิงสัญลักษณ์ และความต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมของกลุ่มอาชีพผ้ามัดย้อมในชุมชน ตำบลบางชะแยง อำเภอมือง จังหวัดปทุมธานี นำข้อมูลมาวิเคราะห์สังเคราะห์เพื่อนำไปออกแบบผลิตภัณฑ์

1.1.1 กลุ่มเป้าหมายในการเก็บข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) จำนวน 7 คน ได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วย ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน และชาวบ้านเชื้อสายมอญ ในพื้นที่ตำบลบางชะแยง อำเภอมือง จังหวัดปทุมธานี

1.1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) และแบบบันทึกการสังเกต การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายเอกลักษณ์มอญ และความต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมของกลุ่มอาชีพผ้ามัดย้อม ตำบลบางชะแยง อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี

1.2 วัตถุประสงค์ที่ 2 ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม จากการประยุกต์ลวดลายเอกลักษณ์มอญ ตำบลบางชะแยง อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมจากลวดลายเอกลักษณ์มอญ โดยร่วมกับกลุ่มชุมชนผ้ามัดย้อมตำบลบางชะแยง และผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ผ่านกระบวนการออกแบบเชิงส่วนร่วม (Co-creation) โดยคัดเลือกสินค้าที่มีความต้องการมากที่สุดจำนวน 5 ประเภท ออกแบบผลิตภัณฑ์ 5 ผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์ละ 3 ลวดลาย ลวดลายละ 5 รูปแบบ รวมทั้งสิ้น 75 รูปแบบ สำหรับนำเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ประเมินความเหมาะสมของแบบผลิตภัณฑ์ คัดเลือกผลิตภัณฑ์ละ 3 ลวดลาย ลวดลายละ 1 รูปแบบ จำนวน 5 ผลิตภัณฑ์ รวมเป็น 15 รูปแบบ

1.2.1 กลุ่มเป้าหมายในการเก็บข้อมูล

ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมมอญ 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านผ้ามัดย้อม และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านธุรกิจชุมชน ทำการประเมินความเหมาะสมของแบบผลิตภัณฑ์ ให้ข้อเสนอแนะ และเสนอแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์

1.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถามการประเมินการออกแบบผลิตภัณฑ์ แบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ตอนที่ 2 แบบประเมินการออกแบบผลิตภัณฑ์ ประกอบด้วยการประเมิน 5 ด้าน ได้แก่ ความสวยงามของรูปแบบรูปทรง ความสวยงามของลวดลาย ความเหมาะสมของประโยชน์ใช้สอย การคงเอกลักษณ์มอญ และความพึงพอใจโดยรวม และตอนที่ 3 คำถามปลายเปิด เพื่อให้ข้อเสนอแนะ

1.3 วัตถุประสงค์ที่ 3 ประเมินความพึงพอใจรูปแบบผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม จากการประยุกต์ลวดลายเอกลักษณ์มอญ ตำบลบางชะแยง อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี การประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคเป้าหมายต่อผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมต้นแบบที่ได้รับการออกแบบและพัฒนา

1.3.1 กลุ่มเป้าหมายในการเก็บข้อมูล

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้บริโภคเป้าหมายที่มีความสนใจผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม จำนวน 50 คน โดยการใช้การเลือกแบบเจาะจง เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์และความสนใจเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมของชุมชน

1.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมลวดลายเอกลักษณ์มอญ แบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ตอนที่ 2 แบบประเมินความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ต้นแบบ และตอนที่ 3 คำถามปลายเปิด เพื่อให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์

2. การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (Item Objective Congruence Index: IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ช่วยพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงของเนื้อหาและข้อคำถามให้เหมาะสม ครอบคลุม และเข้าใจง่าย ถ้ามีค่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่า ข้อคำถามนั้นวัดได้ตรงจุดประสงค์ หรือตรงตามเนื้อหานั้น แสดงว่าข้อคำถามข้อนั้นใช้ได้ ซึ่งผลวิเคราะห์ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 – 1 ทุกข้อคำถาม

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยจำแนกประเด็นและจัดหมวดหมู่ และเพื่อให้ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือ ผู้วิจัยใช้การตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) ระหว่างข้อมูลเอกสาร การสังเกต และการสัมภาษณ์ รวมทั้งให้ผู้ให้ข้อมูลตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

(Member Checking) ก่อนนำผลไปสรุปเป็นแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมลวดลายเอกลักษณ์มอญของตำบลบางชะแยง

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นมาตราประเมินประยุกต์ตามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยมีระดับคะแนนประเมิน 5 ระดับ

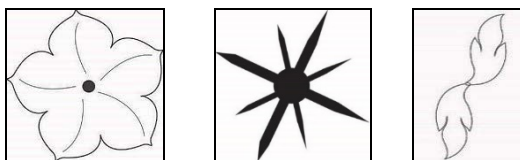
ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปตามลำดับวัตถุประสงค์ ดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 ศึกษาและประยุกต์ใช้ลวดลายเอกลักษณ์มอญเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม ตำบลบางชะแยง อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี ผลการวิจัยพบว่า ลวดลายเอกลักษณ์มอญของชุมชนตำบลบางชะแยงสามารถจำแนกได้ 3 ลวดลายหลัก ได้แก่ ลายดอกมะเขือ ลายดาว และลายหางหงส์ ซึ่งปรากฏจากการวิเคราะห์ข้อมูลทุติยภูมิจากงานวิจัยของ มนสิชา อนุกุล และคณะ (2567) ได้ทบทวนและได้รับการยืนยันจากการสัมภาษณ์ผู้รู้ในชุมชน โดยผู้ให้ข้อมูลอธิบายความหมายเชิงสัญลักษณ์ว่า ลายดอกมะเขือ แทนความเรียบง่ายและความอ่อนน้อม ลายดาว แทนความสว่างและความเจริญรุ่งเรือง ส่วนลายหางหงส์เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความสง่างามและศรัทธาในพุทธศาสนา อันเป็นสัญลักษณ์สำคัญของคนมอญ

จากการสังเกตแบบมีส่วนร่วมในพื้นที่ยังพบว่าลวดลายทั้งสามปรากฏอยู่ในวิถีชีวิตประจำวันและงานประเพณีของชาวมอญ เช่น ลวดลายในสไบ เครื่องประดับ เครื่องสักการะ งานประเพณีมอญ และของใช้ในครัวเรือน จึงยืนยันได้ว่าลวดลายเหล่านี้มีความแพร่หลายและเป็นส่วนหนึ่งของศิลปวัฒนธรรมมอญของชุมชน ในด้านความต้องการผลิตภัณฑ์ อภิชาติ การะเวก และคณะ (2567) พบว่า ผู้บริโภคในอำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี มีความสนใจผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมมากที่สุด 5 ประเภท ได้แก่ เสื้อ หมวก กระเป๋า กางเกง และผ้าคลุมไหล่ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้รู้ในชุมชนที่เห็นว่าผลิตภัณฑ์ทั้ง 5 ประเภทเหมาะสมกับการประยุกต์ลวดลายเอกลักษณ์มอญ อันเป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถใช้งานจริงและมีศักยภาพในการขยายตลาด

จากการสังเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด พบว่า ลวดลายดอกมะเขือ ดาว และหางหงส์ มีความเหมาะสมต่อการนำไปพัฒนาเป็นลวดลายสำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมร่วมสมัย เนื่องจากเป็นลวดลายที่มีความหมายชัดเจน สะท้อนเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น และสามารถปรับรูปแบบให้เข้ากับผลิตภัณฑ์แฟชั่นได้โดยไม่ขัดกับวัฒนธรรมดั้งเดิม นอกจากนี้ ชุมชนยังมีทัศนคติที่ดีต่อการนำลวดลายไปต่อยอด โดยยังสามารถคงความหมายดั้งเดิมไว้ ดังนั้น การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมลวดลายเอกลักษณ์มอญของตำบลบางชะแยงจึงเลือกใช้ลายดอกมะเขือ ลายดาว และลายหางหงส์ รวมถึงนำไปออกแบบในผลิตภัณฑ์ 5 ประเภทที่ได้รับความนิยม ได้แก่ เสื้อ หมวก กระเป๋า กางเกง และผ้าคลุมไหล่ เพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมของชุมชนและตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค ทั้งยังเป็นแนวทางสู่การพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ในขั้นตอนต่อไปของงานวิจัย

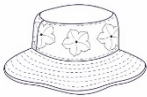
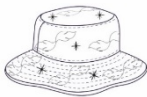


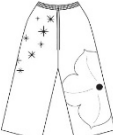
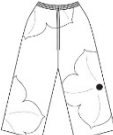
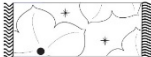
ภาพที่ 1 ลวดลายเอกลักษณ์มอญ
ที่มา มนสิชา อนุกุล และคณะ (2567)

วัตถุประสงค์ที่ 2 ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม จากการประยุกต์ลวดลายเอกลักษณ์มอญ ตำบลบางชะแยง อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี

ผู้วิจัยได้นำผลการศึกษาลวดลายเอกลักษณ์มอญตามวัตถุประสงค์ที่ 1 ซึ่งได้ลวดลายจำนวน 3 ลวดลาย ได้แก่ ลายดอกมะเขือ ลายดาว และลายทางหงส์ มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ผ้าผ้ามัดย้อม โดยคำนึงถึงความหมายเชิงวัฒนธรรมและศักยภาพในการประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์ที่ผู้บริโภคมีความต้องการสูง ได้แก่ เสื้อ หมวก กระเป๋า กางเกง และผ้าคลุมไหล่ ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้ง 5 ประเภท โดยออกแบบผลิตภัณฑ์ละ 3 ลวดลาย ลวดลายละ 5 รูปแบบ รวมต้นแบบสำหรับการประเมินทั้งสิ้น 75 แบบ การออกแบบลวดลายประยุกต์ใช้วิธีการจัดองค์ประกอบ ได้แก่ การเรียงลำดับลวดลาย การทำซ้ำแบบมีจังหวะต่อเนื่อง และ การจัดวางแบบซ้อนทับ เพื่อให้เกิดมิติของลวดลาย โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้ง 75 แบบ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การออกแบบผลิตภัณฑ์

ผลิตภัณฑ์	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 4	แบบที่ 5
ผลิตภัณฑ์เสื้อ ลายดอกมะเขือ					
ผลิตภัณฑ์เสื้อ ลายดาว					
ผลิตภัณฑ์เสื้อ ลายทางหงส์					
ผลิตภัณฑ์หมวก ลายดอกมะเขือ					
ผลิตภัณฑ์หมวก ลายดาว					
ผลิตภัณฑ์หมวก ลายทางหงส์					
ผลิตภัณฑ์กระเป๋า ลายดอกมะเขือ					
ผลิตภัณฑ์กระเป๋า ลายดาว					

ผลิตภัณฑ์	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 4	แบบที่ 5
ผลิตภัณฑ์กระเป๋า ลายทางหงส์					
ผลิตภัณฑ์กางเกง ลายดอกมะเขือ					
ผลิตภัณฑ์กางเกง ลายดาว					
ผลิตภัณฑ์กางเกง ลายทางหงส์					
ผลิตภัณฑ์ผ้าคลุมไหล่ ลายดอกมะเขือ					
ผลิตภัณฑ์ผ้าคลุมไหล่ ลายดาว					
ผลิตภัณฑ์ผ้าคลุมไหล่ ลายทางหงส์					

จากการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน ผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการคัดเลือกทั้ง 5 ประเภท ประกอบด้วย เสื้อ หมวก กระเป๋า กางเกง และผ้าคลุมไหล่ ประเภทละ 3 แบบ รวมทั้งหมด 15 ผลิตภัณฑ์ โดยทุกผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากขึ้นไป มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.53-4.33 เรียงตามชนิดผลิตภัณฑ์และลำดับความพึงพอใจจากมากไปน้อยในแต่ละชนิด ดังนี้ (1) ผลิตภัณฑ์เสื้อที่ได้รับการคัดเลือก ได้แก่ ลายดอกมะเขือแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.33 รองลงมา ได้แก่ ลายทางหงส์แบบที่ 3 มีค่าเฉลี่ย 4.07 และลายดาวแบบที่ 4 มีค่าเฉลี่ย 4.00 (2) ผลิตภัณฑ์หมวกที่ได้รับการคัดเลือก ได้แก่ ลายทางหงส์แบบที่ 4 มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.80 รองลงมา ได้แก่ ลายดอกมะเขือแบบที่ 4 และลายดาวแบบที่ 3 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 3.73 (3) ผลิตภัณฑ์กระเป๋าที่ได้รับการคัดเลือก ได้แก่ ลายดาวแบบที่ 4 มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.20 รองลงมา ได้แก่ ลายทางหงส์แบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ย 3.93 และลายดอกมะเขือแบบที่ 3 มีค่าเฉลี่ย 3.87 (4) ผลิตภัณฑ์กางเกงที่ได้รับการคัดเลือก ได้แก่ ลายดอกมะเขือแบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.80 รองลงมา ได้แก่ ลายทางหงส์แบบที่ 3 มีค่าเฉลี่ย 3.60 และลายดาวแบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ย 3.53 และ (5) ผลิตภัณฑ์ผ้าคลุมไหล่ที่ได้รับการคัดเลือก ได้แก่ ลายดาวแบบที่ 4 มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.93 รองลงมา ได้แก่ ลายทางหงส์แบบที่ 5 มีค่าเฉลี่ย 3.80 และลายดอกมะเขือแบบที่ 3 มีค่าเฉลี่ย 3.73 จากผลการประเมินดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำผลิตภัณฑ์ที่ผ่านการคัดเลือกทั้ง 15 ผลิตภัณฑ์ไปพัฒนาเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์มัลติย้อม แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลิตภัณฑ์มัดย้อมต้นแบบ

ผลิตภัณฑ์	ลายดอกมะเขือ	ลายดาว	ลายหางหงส์
เสื้อ			
กางเกง			
กระเป๋า			
หมวก			
ผ้าคลุมไหล่			

วัตถุประสงค์ที่ 3 ประเมินความพึงพอใจรูปแบบผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม จากการประยุกต์ลวดลายเอกลักษณ์มอญ ตำบลบางชะแยง อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี จากการเก็บแบบสอบถามจากผู้บริโภคเป้าหมายที่ใช้ผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมจากกลุ่มอาชีพชุมชนบางชะแยงจริง จำนวน 50 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 80 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 35 – 45 ปี คิดเป็นร้อยละ 64 ระดับการศึกษาปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 50 มีรายได้ต่อเดือนระหว่าง 10,000 – 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 44 สิ่งที่คุณประเมินพิจารณาเป็นอันดับแรกในการเลือกซื้อผ้ามัดย้อมคือ ลวดลาย คิดเป็นร้อยละ 40 และราคาที่ยอมรับซื้ออยู่ระหว่าง 200 – 300 บาท คิดเป็นร้อยละ 42 ผลการประเมินความพึงพอใจจำแนกตามประเภทผลิตภัณฑ์ทั้ง 5 ประเภท พบว่า ผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความพึงพอใจสูงสุดเป็นลำดับแรก คือ เสื้อ ค่าเฉลี่ย = 4.45 (S.D. = 0.51) รองลงมา คือ กระเป๋า ค่าเฉลี่ย = 4.38 (S.D. = 0.56) หมวก ค่าเฉลี่ย = 4.31 (S.D. = 0.60) ผ้าคลุมไหล่ ค่าเฉลี่ย = 4.29 (S.D. = 0.59) และกางเกง ค่าเฉลี่ย = 4.25 (S.D. = 0.64) โดยผลการประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคต่อผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมต้นแบบทั้ง 15 รูปแบบแสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของผู้บริโภคต่อผลิตภัณฑ์ผ้าผ้ามัดย้อมต้นแบบ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1. ความสวยงามของลวดลาย	4.48	0.52	มากที่สุด
2. ความเหมาะสมของการประยุกต์ลวดลายมอญ	4.41	0.54	มากที่สุด
3. คุณภาพของผลิตภัณฑ์	4.39	0.55	มากที่สุด
4. ความเหมาะสมต่อการใช้งาน	4.36	0.57	มากที่สุด
5. ความน่าสนใจในการตลาด	4.27	0.63	มากที่สุด
รวม	4.32	0.58	มากที่สุด

สำหรับข้อเสนอแนะเชิงคุณภาพจากกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ผู้บริโภคชื่นชอบลวดลายเอกลักษณ์มอญที่มีความสวยงามและมีความหมายทางวัฒนธรรม รูปแบบผลิตภัณฑ์เสื้อและกระเป๋าเป็นประเภทผลิตภัณฑ์ที่กลุ่มตัวอย่างต้องการนำไปใช้งานจริงมากที่สุด และเสนอให้เพิ่มการออกแบบลวดลายในสไตล์มินิมอลสำหรับตลาดวัยรุ่น จากการประเมินความพึงพอใจชี้ให้เห็นว่า ผลิตภัณฑ์ผ้าผ้ามัดย้อมจากลวดลายเอกลักษณ์มอญตำบลบางชะแยงได้รับการตอบรับในระดับดีมาก ผู้บริโภคมองว่าผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม ทันสมัย ใช้งานได้จริง และสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจน จึงมีศักยภาพในการพัฒนาเชิงพาณิชย์และสามารถขยายสู่ตลาดที่กว้างขึ้นได้ในอนาคต

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยอภิปรายผลตามลำดับวัตถุประสงค์ ดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 ศึกษาลวดลายเอกลักษณ์มอญเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าผ้ามัดย้อม ตำบลบางชะแยง อำเภอมือง จังหวัดปทุมธานี ผลการวิจัยพบว่า ลวดลายเอกลักษณ์มอญของชุมชนตำบลบางชะแยงสามารถจำแนกได้ 3 ลวดลายหลัก ได้แก่ ลายดอกมะเขือ ลายดาว และลายหางหงส์ สิ่งเหล่านี้ปรากฏอยู่ในวิถีชีวิตประจำวันและงานประเพณีของชาวมอญ เช่น ลวดลายในสไบ เครื่องประดับ เครื่องสักการะ งานประเพณีมอญ และของใช้ในครัวเรือน แสดงให้เห็นว่าลวดลายเหล่านี้มีความแพร่หลาย และเป็นส่วนหนึ่งของศิลปวัฒนธรรมมอญของชุมชน ลวดลายเหล่านี้มีความเหมาะสมต่อการนำไปพัฒนาเป็นลวดลายสำหรับผลิตภัณฑ์ผ้าผ้ามัดย้อมร่วมสมัย เนื่องจากเป็นลวดลายที่มีความหมายชัดเจน สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น และสามารถปรับรูปแบบให้เข้ากับผลิตภัณฑ์แฟชั่นได้โดยไม่ขัดกับวัฒนธรรมดั้งเดิม ทั้งนี้ สมาชิกกลุ่มอาชีพเห็นว่า ผลิตภัณฑ์ผ้าผ้ามัดย้อมที่เหมาะสมกับการประยุกต์ลวดลายเอกลักษณ์มอญ 5 ประเภท ได้แก่ เสื้อ หมวก กระเป๋า กางเกง และผ้าคลุมไหล่ เนื่องจากเป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถใช้งานได้จริงและมีศักยภาพในการขยายตลาด สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่ระบุว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้เกิดการสร้างรายได้ สร้างงาน ในขณะเดียวกันก็เป็นการส่งเสริมกิจกรรมทางสังคม สนับสนุน ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ (ปิติ ศรีแสงนาม, 2553) สอดคล้องกับ ไอร์ดา สุดสังข์ และ จิราพัทธ์ แก้วศรีทอง (2566) พบว่า การรวบรวมลวดลายพื้นบ้านและนำกลับมาสร้างสรรค์เป็นลวดลายใหม่บนผืนผ้า สามารถนำมาออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เหมาะสมกับการใช้งานและตลาดร่วมสมัยได้ และยังสอดคล้องกับ ธิติณัฏฐา จินาจันทร์ (2565) พบว่า การออกแบบที่คำนึงถึงความหมายของลวดลาย สามารถนำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มของผลิตภัณฑ์และทำให้เป็นที่ยอมรับของผู้บริโภค นอกจากนี้ การพัฒนาผลิตภัณฑ์เอกลักษณ์ของชุมชนโดยนำข้อมูลทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในชุมชนมาใช้ ทำให้ชุมชนเกิดความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ที่มีความผูกพันกับวิถีชีวิตของชุมชนมาแต่อดีตจนปัจจุบัน แสดงให้เห็นว่าในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่นำเอาลวดลายเอกลักษณ์มาประยุกต์ใช้สามารถทำให้เพิ่มมูลค่าทางการตลาดได้อย่างชัดเจน ทั้งยังสอดคล้องกับ จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง และ สุธาสินธุ์ บุรีคำพันธ์ (2566) ที่กล่าวถึง อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวมอญพระประแดงในด้านวัฒนธรรมประเพณี ศิลปหัตถกรรม พิธีกรรม ความเชื่อ และวิถีความเป็นอยู่

สามารถนำลวดลายมาใช้ในการออกแบบลวดลาย และใช้งานกลุ่มสีได้ แต่ต้องดูความเหมาะสมและตำแหน่งในการใช้งาน สิ่งที่ต้องการให้มีในผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย คือ การอนุรักษ์สืบสาน การส่งเสริมการท่องเที่ยว และการตลาด รวมไปถึงปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์มากที่สุดคือ ด้านประโยชน์ใช้สอยและด้านความสวยงาม ซึ่งสอดคล้องกับการนำมาใช้สร้างสรรค์แนวความคิดจากลวดลายเอกลักษณ์มอญในการศึกษานี้

วัตถุประสงค์ที่ 2 ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม จากการประยุกต์ลวดลายเอกลักษณ์มอญ ตำบลบางชะแยง อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมจากการประยุกต์ลวดลายเอกลักษณ์มอญ ได้แก่ ลายดอกมะเขือ ลายดาว และลายหางหงส์ สามารถพัฒนาเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากทุกผลิตภัณฑ์ สะท้อนให้เห็นว่าการนำทุนทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบร่วมสมัยสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้ผลิตภัณฑ์ชุมชนได้ ทั้งด้านการใช้ประโยชน์และคุณค่าทางวัฒนธรรม ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากกระบวนการออกแบบได้คำนึงถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นกับความต้องการของผู้บริโภค ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับ Kitipadung & Jaiborisudhi (2021) พบว่า การนำทุนทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน สามารถเพิ่มคุณค่าและศักยภาพเชิงพาณิชย์ให้ผลิตภัณฑ์ได้ รวมทั้งสอดคล้องกับ พรนารี ชัยดิเรก (2567) ที่เสนอว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นบนฐานทุนวัฒนธรรมมอญช่วยสะท้อนอัตลักษณ์ชุมชน และส่งเสริมการสร้างสรรคผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการศึกษาพบว่า ผลิตภัณฑ์ต้นแบบทั้ง 15 แบบได้รับการประเมินความเหมาะสมในระดับมากทุกแบบ สะท้อนว่ากระบวนการออกแบบที่ใช้หลักองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ การจัดวางลวดลาย การทำซ้ำอย่างมีจังหวะ และการซ้อนทับลวดลาย มีส่วนช่วยให้ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบที่สวยงามและมีความโดดเด่นของอัตลักษณ์ลวดลายมอญ ซึ่งสอดคล้องกับ สุระจิตร แก่นพิมพ์ (2564) พบว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นจากผ้ามัดย้อมที่ใช้หลักองค์ประกอบศิลป์ร่วมกับแนวคิดร่วมสมัย ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและคุณค่าของผลิตภัณฑ์ และสอดคล้องกับ พอหทัย ชุ่นสั้น (2564) ระบุว่า การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้ามัดย้อมที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์ชุมชนและการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ส่งผลต่อการยอมรับของผู้บริโภคในระดับสูง

วัตถุประสงค์ที่ 3 ประเมินความพึงพอใจรูปแบบผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม จากการประยุกต์ลวดลายเอกลักษณ์มอญ ตำบลบางชะแยง อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี พบว่า โดยภาพรวมผู้บริโภคมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.32) โดยเฉพาะด้านความสวยงามของลวดลายมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (4.48) รองลงมา ได้แก่ ความเหมาะสมของการประยุกต์ลวดลายมอญ (4.41) และคุณภาพของผลิตภัณฑ์ (4.39) แสดงให้เห็นว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้ทุนวัฒนธรรมเป็นฐานสามารถตอบสนองได้ทั้งด้านประโยชน์ใช้สอย และการรับรู้คุณค่าทางวัฒนธรรมของผู้บริโภค ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สุระจิตร แก่นพิมพ์ (2564) พบว่า การพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นจากผ้ามัดย้อมที่เน้นการออกแบบลวดลายและรูปแบบร่วมสมัยมีผลต่อความพึงพอใจของผู้บริโภคในระดับสูง โดยผู้บริโภคให้ความสำคัญกับความสวยงามและเอกลักษณ์ของลวดลายเป็นสำคัญ

นอกจากนี้ ผลการศึกษาพบว่า ผู้บริโภคพิจารณาลวดลายเป็นปัจจัยลำดับแรกในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อม สอดคล้องกับ พอหทัย ชุ่นสั้น (2564) ที่พบว่า ผู้บริโภคผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมให้ความสำคัญกับอัตลักษณ์ลวดลายและการออกแบบมากกว่าด้านราคา เนื่องจากลวดลายสะท้อนคุณค่าทางวัฒนธรรมและสร้างความแตกต่างให้ผลิตภัณฑ์ ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อโดยตรง ผลการวิจัยนี้จึงยืนยันว่า ลวดลายเชิงอัตลักษณ์ยังคงเป็นองค์ประกอบหลักของการรับรู้คุณค่าผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรม สำหรับผลการศึกษาจากข้อเสนอแนะของผู้บริโภคที่ต้องการให้พัฒนาลวดลายในรูปแบบมินิมอลสำหรับกลุ่มวัยรุ่น สะท้อนแนวโน้มความต้องการผสมผสานอัตลักษณ์ดั้งเดิมกับรสนิยมร่วมสมัย ซึ่งสอดคล้องกับ พรนารี ชัยดิเรก (2567) ที่เสนอว่า การต่อยอดทุนวัฒนธรรมผ่านการออกแบบร่วมสมัย โดยเฉพาะการลดทอนรายละเอียดลวดลายให้เรียบง่ายขึ้น สามารถขยายฐานผู้บริโภครุ่นใหม่ได้ โดยไม่สูญเสียอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ในการออกแบบและพัฒนาตลาดควรผสมผสานตลาดดั้งเดิมเข้ากับตลาดร่วมสมัยอย่างเหมาะสม เพื่อให้ผลิตภัณฑ์สะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชน พร้อมทั้งมีความทันสมัยตรงกับความต้องการของผู้บริโภค นอกจากนี้ ควรคำนึงถึงความสอดคล้องของตลาดที่ออกแบบกับกระบวนการผลิต เช่น กระบวนการมัด กระบวนการย้อมในแต่ละขั้นตอน เนื่องจากวิธีการผลิตมีผลโดยตรงต่อรูปแบบ ความคมชัด และคุณภาพของตลาด ทำให้สามารถผลิตได้จริงและรักษามาตรฐานของผ้าม้าย้อมตามแบบที่กำหนดได้
2. ควรมีการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์จากตลาดเอกลักษณ์มอญให้หลากหลายและตอบสนองกลุ่มผู้บริโภคเฉพาะมากขึ้น โดยเฉพาะการออกแบบในแนวร่วมสมัยหรือมินิมอลสำหรับผู้บริโภครุ่นใหม่
3. ควรต่อยอดผลิตภัณฑ์สู่การพัฒนาตราสินค้าและเชื่อมโยงกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เช่น การท่องเที่ยวชุมชนและตลาดออนไลน์ เพื่อเพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์ของผลิตภัณฑ์

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรขยายขอบเขตการศึกษาเอกลักษณ์ของท้องถิ่นหรือชุมชนให้หลากหลายและครอบคลุมในทุกด้าน เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาตลาดและผลิตภัณฑ์ที่มีความหลากหลาย รูปแบบทันสมัย และตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้ดีขึ้น ศึกษาวัฒนธรรมชาติในการม้าย้อม เช่น สีธรรมชาติ เพื่อสร้างความสวยงามโดดเด่นแก่ผลิตภัณฑ์
2. ควรมีการศึกษาวิจัยต่อยอดด้านการยอมรับของตลาด การเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ และการออกแบบร่วมโดยใช้เทคโนโลยี เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรมให้มีความยั่งยืน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กาญจนารินทร์ ไชยจันทร์. (2567). อัตลักษณ์ตลาดผ้าไหมมัดหมี่: มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของปราชญ์ชาวบ้าน จังหวัดขอนแก่น. *วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 16(32), 1-12. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/swurd/article/view/275895>
- จตุรงค์ เลหาะเพ็ญแสง และ สุธาสินี บุรีคำพันธ์. (2566). อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมมอญ เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย. *วารสารศิลปปริทัศน์*, 11(2), 18-32.
- จตุรงค์ สว่างแสง, สุธีลักษณ์ ไกรสุวรรณ, ชุตินา ขวลิตรมณเฑียร, และ ศศิประภา รัตนติลก ณ ภูเก็ต. (2567). การประยุกต์ตลาดจากอัตลักษณ์เสื้อผ้าชนเผ่าไทดำเพื่อออกแบบตลาดผ้าไหมมัดหมี่. *วารสารคหกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน*, 6(1), 103-116.
- ธิดินัดดา จินาจันทร์. (2565). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าขึ้นต้นจกโหล่งลิโดยใช้อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชน. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 10(1), 168-178.
- ปิติ ศรีแสงนาม. (2553). *เศรษฐกิจสร้างสรรค์*. จุฬาวชิยานุกรม (Chulapedia). <http://www.chulapedia.chula.ac.th/index.php?title=เศรษฐกิจสร้างสรรค์>
- พรนารี ชัยดิเรก. (2567). การพัฒนาทฤษฎี C-K เพื่อสร้างอัตลักษณ์สินค้าแฟชั่นจากทุนวัฒนธรรมมอญ: กรณีศึกษา สไบมอญ จังหวัดปทุมธานี. *วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม*, 8(11), 49-61.
- พอหทัย ชุ่นสั้น. (2564). การออกแบบลายผ้าม้าย้อมและพัฒนาแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก เพื่อสร้างอัตลักษณ์กลุ่มวิสาหกิจชุมชนท่องเที่ยวตำบลภูเขาทอง อำเภอสุคิริน จังหวัดนราธิวาส. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 6(5), 284-301.

- มนสิชา อนุกุล, อัจฉรวรรณ สุขเกิด, อภิชาติ การะเวก, และ วีระศักดิ์ ศรีลารัตน์. (2567). การออกแบบลวดลายเอกลักษณ์มอญตำบลบางชะแยง อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 19(2), 139-150.
- สุระจิตร แก่นพิมพ์. (2564). การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นชุดลำลองด้วยเทคนิคการสร้างลวดลายด้วยวิธีการมัดย้อม. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิราวุธวิทยาลัย*, 8(3), 130-140.
- อภิชาติ การะเวก, วีระศักดิ์ ศรีลารัตน์, และ มนสิชา อนุกุล. (2567). การศึกษาพฤติกรรมการซื้อ ปัจจัยส่วนประสมการตลาด และความต้องการผลิตภัณฑ์มัดย้อมของผู้บริโภคในเขตอำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี. *วารสารวิทยาการจัดการปริทัศน์ คณะวิทยาการจัดการ*, 26(2), 177-186.
- ไอรดา สุดสังข์ และ จิราพัทธ์ แก้วศรีทอง. (2566). การออกแบบและพัฒนาลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ บ้านลานไผ่ จังหวัดกำแพงเพชร. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 8(10), 215-228.

ภาษาอังกฤษ

- Kitipadung, J., & Jaiborisudhi, W. (2021). Approaches to increase the cultural capital potential to promote community product development: A case study of the Lad Yai Herbal Salt Community Enterprise in Samut Songkhram Province. *Rajapark Journal*, 15(42), 24-38.

ปัจจัยเสี่ยงของภาวะหมดไฟของครูโรงเรียนในเครือข่ายเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ

RISK FACTORS OF TEACHERS BURNOUT IN TRIAM UDOM SUKSA PATTANAKARN AFFILIATED SCHOOLS

อำพรพรรณ นกเที่ยง¹ และสุภาวดี ลาภเจริญ²
Amphornphan Nogthaing¹ and Supawadee Lapcharoen²

¹ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง
Master of Education Educational Administration Ramkhamhaeng University
E-mail: 6712470014@rumail.ru.ac.th

² สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
Department of Educational Administration, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University
E-mail: tan02519@gmail.com

* บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่องปัจจัยเสี่ยงของภาวะหมดไฟของครูโรงเรียนในเครือข่ายเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
ปีการศึกษา 2568

Received: January 19, 2026

Revised: March 26, 2026

Accepted: May 17, 2026

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับภาวะหมดไฟและปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เกิดภาวะหมดไฟของครู และ 2) ศึกษาอิทธิพลของปัจจัยเสี่ยงที่ส่งผลต่อภาวะหมดไฟของครูโรงเรียนในเครือข่ายเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รูปแบบการศึกษาเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างคือครูที่ปฏิบัติการสอนในโรงเรียนในเครือข่ายเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ปีการศึกษา 2568 จำนวน 392 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามสูตรของ Krejcie & Morgan และใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามมาตรฐานค่า 5 ระดับ ประกอบด้วย แบบสอบถามปัจจัยเสี่ยงที่สังเคราะห์จากแนวคิดของ Maslach และ Edú-Valsania et al. ครอบคลุมด้านภาระงาน การสั่งการตามโครงสร้าง และการให้รางวัลและการยอมรับ ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.91 และแบบสอบถามภาวะหมดไฟของครูตามแนวคิดของ Maslach ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.88 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา และสถิติเชิงอนุมานด้วยการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ ผลการศึกษา พบว่า 1) ภาวะหมดไฟของครูโดยภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X}=3.28$) โดยองค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ความอ่อนล้าทางอารมณ์ ($\bar{X}=3.79$) ส่วนปัจจัยเสี่ยงที่พบในระดับสูงสุดคือ ภาระงานหลักที่รับผิดชอบ ($\bar{X}=4.06$) 2) ผลการวิเคราะห์อิทธิพลพบว่า ปัจจัยเสี่ยงทั้ง 3 ด้านร่วมกันพยากรณ์ภาวะหมดไฟของครูได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมีอำนาจการทำนายร้อยละ 26.50 (Adjusted $R^2=0.265$) ปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกในการทำนายสูงสุดคือการสั่งการตามโครงสร้าง ($\beta=0.369$) รองลงมาคือ ภาระงานหลักที่รับผิดชอบ ($\beta=0.239$) ขณะที่ การให้รางวัลและการยอมรับ ($\beta=-0.166$) มีอิทธิพลเชิงลบต่อภาวะหมดไฟอย่างมีนัยสำคัญ

คำสำคัญ

ภาวะหมดไฟของครู ปัจจัยเสี่ยง โรงเรียนในเครือข่ายเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ

ABSTRACT

The objectives of this study were 1) to investigate the levels of burnout and its contributing risk factors among teachers, and 2) to analyze the influence of these risk factors on teacher burnout in Triam Udom Suksa Pattanakarn Affiliated Schools. This research employed a quantitative research design. The sample consisted of 392 teachers teaching in the affiliated schools during the 2025 academic year, with the sample size determined by the Krejcie & Morgan formula and selected through multi-stage random sampling. The research instruments were 5-point Likert scale questionnaires, including a burnout risk factor questionnaire synthesized from the concepts of Maslach and Edú-Valsania et al. (covering job responsibility, structural command, and rewards and recognition), with a reliability coefficient of 0.91, and a teacher burnout questionnaire based on Maslach's concept, with a reliability coefficient of 0.88. Data were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics, specifically Multiple Regression Analysis. The results revealed that 1) Overall teacher burnout was at a moderate level ($\bar{x} = 3.28$), with emotional exhaustion being the component with the highest mean ($\bar{x} = 3.79$); the highest-rated risk factor was job responsibility ($\bar{x} = 4.06$). 2) The three risk factors jointly predicted teacher burnout significantly at ($p < .05$), accounting for 26.50% of the variance (Adjusted $R^2 = 0.265$). Structural command had the strongest positive influence on burnout ($\beta = 0.369$), followed by job responsibility ($\beta = 0.239$), whereas, rewards and recognition ($\beta = -0.166$) had a significant negative influence on burnout.

Keywords

Teacher Burnout, Risk Factors, Triam udom suksa pattanakarn Affiliated schools

ความสำคัญขอปัญหา

การศึกษาเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาประเทศตามนโยบายยุทธศาสตร์ชาติและรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 มาตรา 54 ที่มุ่งเน้นการศึกษาที่มีคุณภาพตลอดชีวิต โดยมี "ครู" เป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อน (รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย, 2560) อย่างไรก็ตาม ในสภาวะปัจจุบันครูต้องเผชิญกับความกดดันรอบด้าน นำไปสู่ ภาวะหมดไฟ (Burnout Syndrome) ซึ่งองค์การอนามัยโลก (WHO) ระบุว่าเป็นปรากฏการณ์จากการทำงานที่เกิดจากความเครียดเรื้อรังที่ไม่ได้รับการจัดการอย่างเหมาะสม ประกอบด้วยความเหนื่อยล้าทางอารมณ์ การลดคุณค่าความเป็นบุคคล และความไม่สมหวังในความสำเร็จส่วนตน ซึ่งส่งผลกระทบโดยตรงต่อคุณภาพการจัดการเรียนรู้ (Madigan & Kim, 2021) ในทศวรรษที่ผ่านมา ภาวะหมดไฟในกลุ่มอาชีพครูของประเทศไทยทวีความรุนแรงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ข้อมูลสถิติจากกรมสุขภาพจิต (2566) ระบุว่า ครูไทยมีความเสี่ยงต่อปัญหาสุขภาพจิตสูงกว่าประชากรทั่วไป โดยพบว่าร้อยละ 60 ของครูต้องเผชิญกับความเครียดระดับสูง และมีแนวโน้มเข้าสู่ภาวะหมดไฟเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับรายงานของคุรุสภา (2567) ที่ชี้ให้เห็นว่าภาระงานที่ไม่ใช่งานสอน เช่น งานธุรการ งานพัสดุ และการประกันคุณภาพการศึกษา คิดเป็นสัดส่วนมากกว่าร้อยละ 40 ของเวลาปฏิบัติงานทั้งหมด ปัจจัยเหล่านี้ไม่เพียงแต่บั่นทอนประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ แต่ยังเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ครูรุ่นใหม่ตัดสินใจลาออกจากระบบเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 15 ภายในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา ในบริบทของการปฏิรูปการศึกษาปัจจุบัน การบริหารสถานศึกษามีแนวโน้มดำเนินงานในรูปแบบ เครือข่าย (Network School Administration) เพื่อยกระดับมาตรฐานร่วมกัน (Ion & Brown, 2020) แต่ในทางกลับกัน รูปแบบการบริหารที่เน้นนโยบายกลางและการสั่งการตามโครงสร้างที่เข้มงวด มักก่อให้เกิดความต้องการของงานที่

สูงขึ้น ในขณะที่อิสระในการปฏิบัติงานของครูลดลง ซึ่งเป็นปัจจัยเสี่ยงสำคัญต่อภาวะหมดไฟ (ฟิสิษฐ์ แซ่มซ้อย, 2558) สำหรับโรงเรียนในเครือข่ายอุดมศึกษาพัฒนาการ ซึ่งเป็นเครือข่ายสถานศึกษาขนาดใหญ่ที่มีชื่อเสียงและมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่องถึง 19 โรงเรียน (2535-2564) ภายใต้พันธกิจในการรักษามาตรฐานความเป็นเลิศและสร้างโอกาสทางการศึกษาที่เท่าเทียม (โรงเรียนในเครือข่ายอุดมศึกษาพัฒนาการ, 2568) ทำให้ครูในเครือข่ายต้องเผชิญกับภาระงานที่สูงเป็นพิเศษ ทั้งด้านการจัดการเรียนรู้และการเข้าร่วมโครงการพัฒนาต่าง ๆ ตามมาตรฐานของเครือข่าย การถูกควบคุมผ่านโครงสร้างการบริหารที่เข้มงวดถือเป็นปัจจัยเสี่ยงเชิงโครงสร้างที่มีอิทธิพลสูงต่อความเครียดในงาน ขณะเดียวกัน หากการให้รางวัลและการยอมรับ ซึ่งเป็นทรัพยากรที่จะช่วยชดเชยความเครียดมีอยู่ไม่เพียงพอ จะนำไปสู่ความไม่สมดุลและภาวะหมดไฟในที่สุด แม้ที่ผ่านมาจะมีการศึกษาภาวะหมดไฟในครูสังกัดต่าง ๆ แต่การศึกษาในบริบทเฉพาะของโรงเรียนเครือข่ายที่มีอัตลักษณ์พิเศษที่มีระบบการสั่งการค่อนข้างเข้มงวดและมาตรฐานความคาดหวังสูงเช่นนี้ยังมีอยู่อย่างจำกัด ผู้ศึกษาจึงเล็งเห็นความจำเป็นในการศึกษาอิทธิพลของปัจจัยเสี่ยงด้านภาระงาน การสั่งการตามโครงสร้าง และการให้รางวัล เพื่อนำไปสู่แนวทางการบริหารจัดการและป้องกันปัญหาภาวะหมดไฟของครู อันจะส่งผลต่อความยั่งยืนของคุณภาพการศึกษาในภาพรวมต่อไป

วัตถุประสงค์การศึกษา

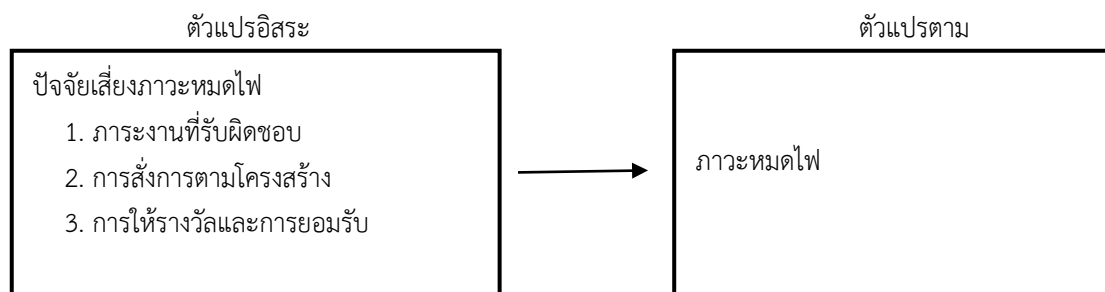
1. เพื่อศึกษาระดับภาวะหมดไฟของครูโรงเรียนในเครือข่ายอุดมศึกษาพัฒนาการ
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยเสี่ยงต่อภาวะหมดไฟของครูโรงเรียนเครือข่ายอุดมศึกษาพัฒนาการ

กรอบแนวคิดการศึกษา

ในการศึกษานี้ ผู้ศึกษาได้ประยุกต์ใช้แนวคิดและทฤษฎีสำคัญเป็นฐานในการกำหนดกรอบตัวแปร ดังนี้

1. ฐานคิดด้านภาวะหมดไฟ ผู้ศึกษาใช้แนวคิดของ Maslach (1976; 1998) เป็นแกนกลางในการนิยามภาวะหมดไฟในฐานะปรากฏการณ์ทางจิตวิทยาที่เกิดจากความเครียดเรื้อรังในงาน ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ ความอ่อนล้าทางอารมณ์ การลดคุณค่าความเป็นบุคคล และความไม่สมหวังในความสำเร็จส่วนตน
2. ฐานคิดด้านปัจจัยเสี่ยงเชิงองค์กร ผู้ศึกษาได้สังเคราะห์ปัจจัยเสี่ยงโดยประยุกต์ใช้แนวคิด Job Demands-Resources (JD-R Model) ร่วมกับงานวิจัยของ Edu-Valsania et al. (2022) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในบริบทครูไทย (วชิรญาณ มณีวรรณ, 2564; นพดล ปิยะธำนาถ, 2566) เพื่อระบุปัจจัยเฉพาะที่ส่งผลต่อครูในโรงเรียนเครือข่าย โดยมุ่งเน้นที่ความสมดุลระหว่างภาระงาน ระบบการสั่งการ และแรงจูงใจในรูปแบบรางวัล

จากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยข้างต้น ผู้ศึกษาได้กำหนดความสัมพันธ์ของตัวแปรไว้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการศึกษา

วิธีดำเนินการศึกษา

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ คือ ครูในกลุ่มโรงเรียนในเครือเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1,521 คน จาก 19 โรงเรียน (สารสนเทศงานโรงเรียนในเครือเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ, 2568) กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Krejcie & Morgan (1970) ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 392 คน ผู้ศึกษาดำเนินการสุ่มตัวอย่างตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) แบ่งประชากรออกเป็นชั้นภูมิโดยใช้โรงเรียน เป็นหน่วยในการแบ่ง และสุ่มแบบกำหนดโควตาตามอัตราส่วนครูที่ปฏิบัติการสอนที่โรงเรียนในเครือเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการแต่ละโรงเรียนต่อจำนวนครูทั้งหมดของโรงเรียนในเครือเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างรวม 392 คน

ขั้นที่ 2 การสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เมื่อได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างของแต่ละโรงเรียนแล้ว ผู้ศึกษาดำเนินการสุ่มครูภายในโรงเรียนนั้น ๆ โดยใช้วิธีการสุ่มจากคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ครูทุกคนมีโอกาสได้รับเลือกเป็นตัวอย่างเท่าเทียมกัน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้างนี้ ผู้ศึกษาใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ส่วนที่ 2 แบบสอบถามปัจจัยเสี่ยงของภาวะหมดไฟ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งผู้ศึกษาประยุกต์และสังเคราะห์ขึ้นตามแนวคิดของ Maslach (1998) และ Edú-Valsania et al. (2022) เพื่อให้ครอบคลุมบริบทของโรงเรียนขนาดใหญ่ที่มีโครงสร้างการบริหารแบบเครือข่าย ประกอบด้วย 3 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านภาระงานหลักที่รับผิดชอบ ด้านการสั่งการตามโครงสร้าง และด้านการให้รางวัลและการยอมรับ ด้านละ 10 ข้อ และ ส่วนที่ 3 แบบสอบถามภาวะหมดไฟของครู จำนวน 22 ข้อ พัฒนาตามแนวคิดมาตรฐานสากลของ Maslach (1976) ครอบคลุมองค์ประกอบด้านความอ่อนล้าทางอารมณ์ การลดคุณค่าความเป็นบุคคล และความไม่สมหวังในความสำเร็จส่วนตน โดยแบบสอบถามในส่วนที่ 2 และ 3 มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับตามวิธีของ Likert ตั้งแต่ระดับมากที่สุด (5 คะแนน) ถึงน้อยที่สุด (1 คะแนน)

สำหรับการหาคุณภาพเครื่องมือ ผู้ศึกษาได้นำแบบสอบถามเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยเหตุผลที่เลือกผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านนั้น เพื่อให้ผลการพิจารณามีความเป็นเอกฉันท์และลดความคลาดเคลื่อนในการตัดสินใจตามหลักการของจำนวนเลขคี่ที่เหมาะสมต่อการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งผลการพิจารณาพบว่าเครื่องมือมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80 – 1.00 จากนั้นผู้ศึกษาได้นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try-out) กับครูที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างแต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริงจำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) โดยกำหนดเกณฑ์การยอมรับค่าความเชื่อมั่นต้องไม่ต่ำกว่า 0.70 (Nunnally, 1978) ผลการทดสอบพบว่าแบบสอบถามปัจจัยเสี่ยงภาวะหมดไฟมีค่าความเชื่อมั่นรวมเท่ากับ 0.91 และแบบสอบถามภาวะหมดไฟของครูมีค่าความเชื่อมั่นรวมเท่ากับ 0.88 แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือมีความเชื่อมั่นในระดับผ่านเกณฑ์และพร้อมสำหรับการเก็บข้อมูลจริง

ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูล เมื่อได้รับข้อมูลกลับคืนมาครบถ้วนตามจำนวนกลุ่มตัวอย่างแล้ว ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลมาประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ การหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่ออธิบายคุณลักษณะประชากรและระดับของตัวแปร และใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ด้วยวิธีการถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ด้วยวิธี Enter เพื่อทดสอบอิทธิพลของปัจจัยเสี่ยงที่ส่งผลต่อภาวะหมดไฟของครู โดยกำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ผลการศึกษา

ผู้ศึกษานำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้

1. ระดับภาวะหมดไฟของครูโรงเรียนในเครือเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ ภาวะหมดไฟของครูโรงเรียนในเครือเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการโดยภาพรวมและรายด้าน (n=392)

ภาวะหมดไฟของครู	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านความอ่อนล้าทางอารมณ์	3.79	0.81	มาก
2. ด้านความไม่สมหวังในความสำเร็จส่วนตน	3.08	1.05	ปานกลาง
3. ด้านการลดคุณค่าการเป็นบุคคล	2.95	0.92	ปานกลาง
รวม	3.28	0.83	ปานกลาง

หมายเหตุ การแปลผลระดับภาวะหมดไฟ

- 1.00 – 1.80 ภาวะหมดไฟในระดับต่ำมากหรือไม่พบภาวะหมดไฟเลย
- 1.81 – 2.60 ภาวะหมดไฟในระดับต่ำ อาจมีความเหนื่อยล้าเป็นครั้งคราว แต่ยังคงสามารถจัดการได้ และไม่ส่งผลกระทบต่อการทำงานโดยรวม
- 2.61 – 3.40 ภาวะหมดไฟในระดับปานกลาง ซึ่งอาจส่งผลให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง และต้องได้รับการสนับสนุนเพื่อป้องกันไม่ให้อาการรุนแรงขึ้น
- 3.41 – 4.20 ภาวะหมดไฟในระดับสูง ซึ่งอาจทำให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตและประสิทธิภาพในการทำงานลดลงอย่างชัดเจน
- 4.21 – 5.00 ภาวะหมดไฟในระดับรุนแรง ซึ่งต้องได้รับการช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาย่างเร่งด่วน เนื่องจากอาจส่งผลเสียร้ายแรงต่อสุขภาพและการทำงานในระยะยาว

จากตารางที่ 1 พบว่าภาวะหมดไฟของครูโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.28$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุดคือ ความอ่อนล้าทางอารมณ์ ซึ่งอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.79$) รองลงมาคือความเหนื่อยล้าทางอารมณ์ และการลดคุณค่าความเป็นบุคคล ตามลำดับ

2. ระดับปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เกิดภาวะหมดไฟ

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เกิดภาวะหมดไฟของครูโรงเรียนในเครือเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ โดยภาพรวมและรายด้าน (n=392)

ปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เกิดภาวะหมดไฟ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ด้านภาระงานหลักที่รับผิดชอบ X_1	4.06	0.65	มาก
2. ด้านการสั่งการตามโครงสร้าง X_2	3.84	0.52	มาก
3. ด้านการให้รางวัลและการยอมรับ X_3	3.46	0.79	มาก
รวม	3.77	0.45	มาก

หมายเหตุ

การแปลผลปัจจัยเสี่ยงของภาวะหมดไฟ

- 1.00 – 1.80 ภาระงานหลักที่รับผิดชอบ ความเสี่ยงน้อยที่สุด
การสั่งการตามโครงสร้าง ความเสี่ยงน้อยที่สุด
การให้รางวัลและการยอมรับ ความเสี่ยงมากที่สุด
- 1.81 – 2.60 ภาระงานหลักที่รับผิดชอบ ความเสี่ยงน้อย

การสั่งการตามโครงสร้าง ความเสี่ยงน้อย
การให้รางวัลและการยอมรับ ความเสี่ยงมาก
2.61 – 3.40 ภาระงานหลักที่รับผิดชอบ ความเสี่ยงปานกลาง
การสั่งการตามโครงสร้าง ความเสี่ยงปานกลาง
การให้รางวัลและการยอมรับ ความเสี่ยงปานกลาง

3.41 – 4.20 ภาระงานหลักที่รับผิดชอบ ความเสี่ยงมาก
การสั่งการตามโครงสร้าง ความเสี่ยงมาก
การให้รางวัลและการยอมรับ ความเสี่ยงน้อย
4.21 – 5.00 ภาระงานหลักที่รับผิดชอบ ความเสี่ยงมากที่สุด
การสั่งการตามโครงสร้าง ความเสี่ยงมากที่สุด
การให้รางวัลและการยอมรับ ความเสี่ยงน้อยที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่าปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เกิดภาวะหมดไฟในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.77$) โดยปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ภาระงานหลักที่รับผิดชอบ ซึ่งอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.06$) รองลงมาคือการสั่งการตามโครงสร้าง และการให้รางวัลและการยอมรับตามลำดับ

3. ผลการวิเคราะห์อิทธิพลของปัจจัยเสี่ยงต่อภาวะหมดไฟ
ผู้ศึกษาใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ เพื่อทดสอบอิทธิพลของปัจจัยเสี่ยงที่ส่งผลต่อภาวะหมดไฟดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 การตรวจสอบตัวแปรอิสระที่ใช้พยากรณ์ภาวะหมดไฟของครู

Model		Sum of squares	df	Mean Square	F
1	Regression	73.533	3	24.511	47.871*
	Residual	198.666	388	0.512	
	Total	272.200	391		
R = 0.520 R ² = 0.270 Adjusted R ² = 0.265 SEE = 0.715					

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

จากตารางที่ 3 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณโดยคัดเลือกตัวแปรอิสระเข้าสู่สมการทำนายด้วยวิธี Enter คือ (1) ภาระงานหลักที่รับผิดชอบ (2) การสั่งการตามโครงสร้าง และ (3) การให้รางวัลและการยอมรับ พบว่าความสัมพันธ์ระหว่างชุดของตัวแปรอิสระกับตัวแปรตาม (R) เท่ากับ 0.520 สัมประสิทธิ์การอธิบาย (R²) เท่ากับ 0.270 เมื่อเป็นตัวประมาณค่าที่ไม่ลำเอียงแล้ว (Adjusted R²) มีค่าเท่ากับ 0.265 แสดงให้เห็นว่า ตัวแปรอิสระทั้ง 3 ตัว สามารถทำนายภาวะหมดไฟของครูโรงเรียนในเครือเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการได้ร้อยละ 26.50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.001 (F = 47.871)

ส่วนความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการทำนาย (SEE) มีค่าเท่ากับ 0.715 แสดงว่า ตัวแปรอิสระทั้ง 3 ตัว ทำนายภาวะหมดไฟของครูแต่ละครั้งจะมีความคลาดเคลื่อนโดยเฉลี่ย 0.715 หน่วย

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณของปัจจัยเสี่ยงที่ส่งผลต่อภาวะหมดไฟของครู

ตัวแปรพยากรณ์	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	b	SEE	β		
ค่าคงที่ (constant)	0.355	0.309		1.151	0.251
ภาระงานหลักที่รับผิดชอบ X_1	0.306	0.063	0.239	4.820*	0.000
การสั่งการตามโครงสร้าง X_2	0.585	0.081	0.369	7.191*	0.000
การให้รางวัลและการยอมรับ X_3	-0.174	0.047	-0.166	-3.665*	0.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

จากตารางที่ 4 สัมประสิทธิ์การถดถอย (b) ของตัวแปรอิสระ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 จำนวน 3 ตัว คือ ภาระงานหลักที่รับผิดชอบ ($t = 4.820$) การสั่งการตามโครงสร้าง ($t = 7.191$) และ การให้รางวัลและการยอมรับ ($t = -3.665$) โดยตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อตัวแปรตามมากที่สุด คือ การสั่งการตามโครงสร้าง ($\beta = 0.369$) ภาระงานหลักที่รับผิดชอบ ($\beta = 0.239$) และการให้รางวัลและการยอมรับ ($\beta = -0.166$) ตามลำดับจากการทดสอบนัยสำคัญทางสถิติของสัมประสิทธิ์การถดถอย (b) สามารถสร้างสมการทำนายในรูปแบบคะแนนดิบ (Unstandardized Coefficients) คือ

$$Y = b_0 + b_1X_1 + b_2X_2 - b_3X_3$$

$$Y = 0.355 + 0.306X_1^* + 0.585X_2^* - 0.174X_3^*$$

$$\text{ภาวะหมดไฟ} = 0.355 + 0.306\text{ภาระงานหลักที่รับผิดชอบ}^* + 0.585\text{การสั่งการตามโครงสร้าง}^* - 0.174\text{การให้รางวัลและการยอมรับ}^*$$

และจากการทดสอบนัยสำคัญทางสถิติของสัมประสิทธิ์การถดถอย (β) สามารถสร้างสมการในการทำนายในรูปแบบคะแนนมาตรฐาน (Standardized Coefficients) คือ

$$Z_Y = \beta_1 Z_{X_1}^* + \beta_2 Z_{X_2}^* + \beta_3 Z_{X_3}^*$$

$$Z_Y = 0.239Z_{X_1}^* + 0.369Z_{X_2}^* - 0.166Z_{X_3}^*$$

$$\text{ภาวะหมดไฟ}_r = 0.239\text{ภาระงานหลักที่รับผิดชอบ}_{X_1}^* + 0.369\text{การสั่งการตามโครงสร้าง}_{X_2}^* - 0.166\text{การให้รางวัลและการยอมรับ}_{X_3}^*$$

จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณโดยคัดเลือกตัวแปรอิสระเข้าสู่สมการทำนายด้วยวิธี Enter ปัจจัยเสี่ยงของภาวะหมดไฟของครูโรงเรียนในเครือเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ โดยทดสอบความแตกต่างของค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยเมื่อเพิ่มปัจจัยทีละตัว ปรากฏผลดังต่อไปนี้

ถ้าตัวแปรปัจจัยเสี่ยงของภาวะหมดไฟด้านภาระงานหลักที่รับผิดชอบ (X_1) มีหน่วยเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้ภาวะหมดไฟของครูเพิ่มขึ้น 0.239 หน่วย มีทิศทางเดียวกับภาวะหมดไฟของครู โดยให้ตัวแปรอื่น ๆ มีค่าคงที่

ถ้าตัวแปรปัจจัยเสี่ยงของภาวะหมดไฟด้านการสั่งการตามโครงสร้าง (X_2) มีหน่วยเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้ภาวะหมดไฟของครูเพิ่มขึ้น 0.369 หน่วย มีทิศทางเดียวกับภาวะหมดไฟของครู โดยให้ตัวแปรอื่น ๆ มีค่าคงที่

ถ้าตัวแปรปัจจัยเสี่ยงของภาวะหมดไฟด้านการให้รางวัลและการยอมรับ (X_3) มีหน่วยเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้ภาวะหมดไฟของครูลดลง 0.166 หน่วย มีทิศทางตรงข้ามกับภาวะหมดไฟของครู โดยให้ตัวแปรอื่น ๆ มีค่าคงที่

ดังนั้น ปัจจัยเสี่ยงของภาวะหมดไฟของครูโรงเรียนในเครือเตรียมอุดมศึกษา พัฒนาการ ตัวแปรที่มีอำนาจในการพยากรณ์ ภาวะหมดไฟของครูโรงเรียนในเครือเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ได้แก่ ด้านการสั่งการตามโครงสร้าง ด้านภาระงานหลักที่รับผิดชอบ และด้านการให้รางวัลและการยอมรับ ตามลำดับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

อภิปรายผลการศึกษา

จากการศึกษาเรื่องปัจจัยเสี่ยงของภาวะหมดไฟของครูโรงเรียนในเครือเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ระดับภาวะหมดไฟและองค์ประกอบด้านความอ่อนล้าทางอารมณ์ ผลการศึกษาพบว่า ครูในภาพรวมมีภาวะหมดไฟอยู่ในระดับปานกลาง แต่เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ความอ่อนล้าทางอารมณ์มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในระดับมาก ($\bar{X} = 3.79$) ประเด็นนี้อภิปรายได้ว่า ครูในเครือข่ายโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ต้องแบกรับความคาดหวังสูงจากทั้งนโยบายส่วนกลางและผู้ปกครอง การทุ่มเททรัพยากรทางจิตใจเพื่อจัดการเรียนรู้ควบคู่กับงานโครงการพิเศษอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดสภาวะพลังงานทางอารมณ์เหือดแห้ง สอดคล้องกับแนวคิดของ Maslach (1998) ที่ระบุว่าความอ่อนล้าทางอารมณ์เป็นสัญญาณแรกและสำคัญที่สุดของภาวะหมดไฟ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Madigan & Kim (2021) ที่พบว่าครูในโรงเรียนที่มีมาตรฐานวิชาการสูงมักมีระดับความเหนื่อยล้าทางอารมณ์สูงกว่าค่าเฉลี่ยของอาชีพอื่น

2. อิทธิพลของการสั่งการตามโครงสร้าง ปัจจัยพยากรณ์ที่สำคัญที่สุด

ข้อค้นพบที่น่าสนใจคือ การสั่งการตามโครงสร้าง (X_2) มีอิทธิพลเชิงบวกต่อภาวะหมดไฟสูงที่สุด ($\beta = 0.369$, $p < 0.001$) เหตุผลสนับสนุนคือ โรงเรียนในเครือเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการมีการบริหารงานแบบเครือข่าย ที่มุ่งเน้นความเป็นเลิศ ทำให้มีระบบการกำกับติดตามที่เข้มงวดและการสั่งการที่ซ้อนทับกันระหว่างส่วนกลางเครือข่ายและฝ่ายบริหารภายในโรงเรียน เมื่อครูรู้สึกวุ่นวายหรือสับสนในการตัดสินใจ และต้องปฏิบัติตามคำสั่งที่ตึงตัว จะส่งผลให้เกิดความเครียดเชิงโครงสร้าง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Edú-Valsania et al. (2022) ที่พบว่าโครงสร้างองค์กรที่เน้นการควบคุมระดับสูงเป็นปัจจัยเสี่ยงหลักต่อสุขภาพจิตของบุคลากร และสอดคล้องกับนพดล ปิยะมณานนท์ (2566) ที่ระบุว่าคำสั่งการที่ขาดความยืดหยุ่นในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษเป็นตัวทำนายภาวะหมดไฟของครูไทยได้อย่างมีนัยสำคัญ

3. ภาระงานหลักที่รับผิดชอบ ความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกัน

ผลการวิจัยพบว่า ภาระงานหลัก (X_1) ส่งผลเชิงบวกต่อภาวะหมดไฟ ($\beta = 0.239$, $p < 0.001$) อธิบายได้ว่าภาระงานของครูในปัจจุบันไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการสอน แต่รวมถึงงานประกันคุณภาพ งานพัสดุ และงานธุรการ ซึ่งเป็นภาระงานที่ไม่ใช่การสอน ปริมาณงานที่มากเกินไปเกินขีดความสามารถ ทำให้ครูไม่มีเวลาเพียงพอสำหรับการพัฒนาการสอนและการพักผ่อน สอดคล้องกับงานวิจัยของ วชิรญาณ มณีวรรณ (2564) ที่พบว่าภาระงานที่เกินกำลังมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับภาวะหมดไฟของครูในกรุงเทพมหานคร และตรงกับรายงานของ ครุสภา (2567) ที่ชี้ว่าภาระงานธุรการคือสาเหตุหลักของความเครียดสะสมในครูไทย

4. การให้รางวัลและการยอมรับ ทรัพยากรในการลดภาวะหมดไฟ

เป็นที่น่าสนใจว่า การให้รางวัลและการยอมรับ (X_3) มีอิทธิพลเชิงลบต่อภาวะหมดไฟ ($\beta = -0.166$, $p < .001$) หมายความว่าปัจจัยนี้ช่วยลดระดับภาวะหมดไฟลงได้ อภิปรายได้ว่า รางวัล ในบริบทวิชาชีพครูไม่ได้หมายถึงตัวเงินเพียงอย่างเดียว แต่รวมถึงการได้รับคำชมเชย การเห็นคุณค่า และความก้าวหน้าทางวิชาชีพ สิ่งเหล่านี้ทำหน้าที่เป็น ทรัพยากรของงาน ตามทฤษฎี JD-R Model ที่ช่วยสร้างพลังใจ และเป็นเกราะป้องกันความ

เหนื่อยล้า สอดคล้องกับงานวิจัยของ พันธุ์ชนก คงไทย (2565) ที่พบว่า การได้รับการยอมรับจากผู้บริหารและเพื่อนร่วมงานช่วยลดระดับภาวะหมดไฟได้อย่างมีนัยสำคัญ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้

1. ผู้บริหารสถานศึกษาควรทบทวนและคัดกรองงานธุรการหรืองานเอกสารที่ซ้ำซ้อน โดยเฉพาะงานที่ต้องดำเนินการนอกเวลาปฏิบัติงานปกติ เพื่อลดความเหนื่อยล้าทางอารมณ์ของครู โดยอาจพิจารณาจัดตั้งหน่วยงานสนับสนุนการสอน หรือจ้างบุคลากรสายสนับสนุน มาดูแลงานธุรการและพัสดุเป็นการเฉพาะ เพื่อให้ครูสามารถทุ่มเทเวลาให้กับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ในกรณีที่ไม่สามารถเพิ่มอัตราค่าจ้างบุคลากรได้ สถานศึกษาควรนำระบบเทคโนโลยีดิจิทัล มาใช้ในการจัดการฐานข้อมูล งานธุรการ และงานประกันคุณภาพการศึกษา เพื่อลดขั้นตอนการทำเอกสารในรูปแบบกระดาษ ซึ่งจะช่วยลดภาระงานสะสมและสร้างความคล่องตัวในการสั่งการตามโครงสร้างได้ดียิ่งขึ้น

2. ผู้บริหารสถานศึกษาในระดับเครือข่ายและระดับโรงเรียนควรประสานงานเพื่อบูรณาการคำสั่งหรืองานนโยบายให้เป็นเนื้อเดียวกัน ลดการสั่งการที่ทับซ้อน เพื่อไม่ให้ครูเกิดความสับสนและกดดันจากการแบกรับคำสั่งหลายทางในเวลาเดียวกันและควรมีการกระจายอำนาจการตัดสินใจในระดับโครงสร้างฝ่ายงาน ให้ครูมีส่วนร่วมในการออกแบบวิธีการทำงานหรือโครงการต่าง ๆ มากขึ้น เพื่อลดความรู้สึกถูกควบคุมเชิงโครงสร้างที่เข้มงวดเกินไป ซึ่งเป็นตัวการหลักที่ทำให้เกิดภาวะหมดไฟ

3. ผู้บริหารสถานศึกษาควรทบทวนและปรับปรุงการให้รางวัลที่เป็นรูปธรรม ในบริบทที่ข้อจำกัดด้านงบประมาณทำให้ไม่สามารถให้โบนัสเป็นตัวเงินได้ ผู้บริหารควรเน้นการยอมรับที่เป็นรูปธรรม เช่น การจัดพิธีเชิดชูเกียรติภายในเครือข่าย การเขียนจดหมายชื่นชมจากผู้บริหาร หรือการสนับสนุนความก้าวหน้าทางวิชาชีพ (เช่น การช่วยตรวจผลงานวิชาการหรือสนับสนุนการเลื่อนวิทยฐานะ) เพื่อเป็นรางวัลทางใจที่ช่วยชดเชยความเหนื่อยล้าจากภาระงานหลักที่รับผิดชอบและการสั่งการตามโครงสร้าง ควรมีการมอบรางวัลด้านเวลา เช่น การอนุญาตให้หยุดพักผ่อนชดเชยหลังจากจบโครงการใหญ่ของเครือข่าย หรือการจัดสรรสวัสดิการที่ตอบโจทย์ชีวิตความเป็นอยู่ของครู เพื่อสร้างความรู้สึกว่าความทุ่มเทนั้นได้รับการเห็นคุณค่าจากองค์กร

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาต่อไป

ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบภาวะหมดไฟและปัจจัยเสี่ยงระหว่างโรงเรียนในเครือข่ายที่มีอัตลักษณ์พิเศษกับโรงเรียนรัฐบาลทั่วไป หรือโรงเรียนในสังกัดอื่น ๆ เพื่อให้เห็นความแตกต่างของอิทธิพลจากโครงสร้างการบริหารที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตของครูในบริบทที่หลากหลาย และควรมีการเพิ่มตัวแปรอื่น ๆ เข้ามาศึกษาในโมเดลความสัมพันธ์ เช่น ความฉลาดทางอารมณ์ แรงจูงใจในงาน หรือ ความยืดหยุ่นทางจิตใจ ในฐานะตัวแปรส่งผ่านหรือตัวแปรกำกับ เพื่อดูว่าปัจจัยด้านบวกเหล่านี้สามารถช่วยลดทอน อิทธิพลเชิงลบจากปัจจัยเสี่ยงด้านภาระงานและการสั่งการ ได้มากน้อยเพียงใด

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้พบว่า การสั่งการตามโครงสร้าง เป็นปัจจัยพยากรณ์ที่สำคัญที่สุด จึงควรมีการวิจัยเชิงคุณภาพ เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึก หรือการสนทนากลุ่ม กับกลุ่มครูที่มีระดับภาวะหมดไฟสูง เพื่อค้นหาลักษณะเฉพาะของคำสั่งหรือรูปแบบการสื่อสารในเครือข่ายที่ส่งผลกระทบต่อความเครียดของครูอย่างชัดเจน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กรมสุขภาพจิต. (2566). รายงานสถิติสุขภาพจิตและความเครียดของบุคลากรทางการศึกษาปี 2566. กระทรวงสาธารณสุข.
- คุรุสภา. (2567). รายงานภาวะวิชาชีพครูและภาระงานของครูไทยในทศวรรษใหม่. สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา.
- นพดล ปิยะธำณนท์. (2566). อิทธิพลของโครงสร้างการบริหารสถานศึกษาขนาดใหญ่ที่มีต่อสภาวะทางจิตวิทยาของบุคลากร [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยรามคำแหง].
- พันธุ์ชนก คงไทย. (2565). ภาวะหมดไฟในการทำงาน (Burn out) ของข้าราชการ กลุ่มเจนเอเรชั่นวาย (Generation Y) กรณีศึกษาสำนักงานปลัดกระทรวงมหาดไทย (ส่วนกลาง) [การศึกษานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].
- พิสิษฐ์ แซ่ม้อย. (2558). การพัฒนารูปแบบเครือข่ายความร่วมมือเพื่อคุณภาพการจัดการศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษาขนาดเล็ก. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, 6(2), 173–187.
- รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย. (2560). ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 134 ตอนที่ 34 ก.
- โรงเรียนในเครือเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ. (2568). รายงานการประชุมครั้งที่ 2/2568. โรงเรียนในเครือเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ.
- วชิรญาณ ฌณีวรรณ. (2564). ปัจจัยที่ส่งผลต่อภาวะหมดไฟของครูในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2. [วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ภาษาอังกฤษ

- Maslach, C. (1976). Burned-Out. *Human Relations*, 9(5), 16-22.
- Maslach, C. (1998). A Multidimensional Theory of Burnout. *ResearchGate*.
10.1093/oso/9780198522799.003.0004
- Ion, G., & Brown, C. (2020). *Networked schools: Sharing resources and expertise for quality education*. Routledge.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 22(140), 1–55.
- Madigan, D. J., & Kim, L. E. (2021). Does teacher burnout affect students' academic achievement? A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 33(2), 487-505.
<https://doi.org/10.1007/s10648-020-09533-z>
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory* (2nd ed.). McGraw-Hill.
- Edú-Valsania, S., Laguía, A., and Moriano, J. A. (2022). Burnout: A Review of Theory and Measurement. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), 1780. <https://doi.org/10.3390/ijerph19031780>
- World Health Organization. (2019). Burn-out an "occupational phenomenon": International Classification of Diseases. *Business Review*, 46(1), 53–62. <https://www.who.int/news/item/28-05-2019-burn-out-an-occupational-phenomenon-international-classification-of-diseases>

อิทธิพลของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อความเป็นประชาธิปไตย

THE IMPACT OF E-GOVERNMENT DEVELOPMENT ON DEMOCRACY

กัมลาศ เยาวะนิจ*

Kamalas Yaowanit*

* สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
Bachelor of Public Administration Program, Valaya Alongkorn Rajabhat University,
Under the Royal Patronage, Pathum Thani Province
E-mail: kamalas@vru.ac.th

Received: February 4, 2026

Revised: March 29, 2026

Accepted: May 17, 2026

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นบทความวิจัยที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ของ
ประเทศต่าง ๆ ศึกษาความสัมพันธ์ประชาธิปไตยของประเทศต่าง ๆ และเพื่อศึกษาผลที่การพัฒนารัฐบาล
อิเล็กทรอนิกส์มีต่อความเป็นประชาธิปไตยของประเทศต่าง ๆ การวิจัยใช้การศึกษาเชิงปริมาณจากข้อมูลทุติยภูมิที่
ถูกรวบรวมไว้โดยองค์กรระหว่างประเทศ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ความถดถอย คัดเลือกตัวแปรแบบ Stepwise
เพื่อศึกษาว่าองค์ประกอบใดของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ที่มีอิทธิพลต่อความเป็นประชาธิปไตย ผลการวิจัย
พบว่า การมีส่วนร่วมผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ และการพัฒนาทุนมนุษย์สามารถอธิบายความเป็นประชาธิปไตยได้
ร้อยละ 47 ($R^2=0.47$) โดยค่าสัมประสิทธิ์ของการมีส่วนร่วมผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์เท่ากับ 3.128
ส่วนค่าสัมประสิทธิ์ของการพัฒนาทุนมนุษย์เท่ากับ 3.906 ผลการวิจัยครั้งนี้ช่วยเพิ่มองค์ความรู้เกี่ยวกับการ
บริหารงานภาครัฐได้ว่าการพัฒนาพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์นอกจากจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเพื่อการ
บริหารงานและการให้บริการของภาครัฐแล้ว ยังสามารถส่งผลดีต่อความเป็นประชาธิปไตยของประเทศนั้น ๆ
ได้อีกด้วย

คำสำคัญ

รัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ ประชาธิปไตย การบริหารภาครัฐ

ABSTRACT

This research article aimed to study the level of e-government development in various countries, examine the level of democracy in different countries, and investigate the impact of e-government development on the democracy of those countries. The study employed a quantitative approach using secondary data collected by international organizations. The researcher applied regression analysis with stepwise variable selection to determine which components of e-government development influenced democracy. The findings revealed that electronic participation (e-participation) and human capital development could explain 47% of the variance in democracy levels ($R^2 = 0.47$). The regression coefficient for electronic participation was 3.128, while the coefficient for human capital development was 3.306. The result from this research revealed that the development of E-government was not only beneficial to public sector administration and service delivery, but also beneficial to strengthening democracy of that country.

Keywords

E-government, Democracy, Public Administration

ความสำคัญของปัญหา

ประชาธิปไตยเป็นระบอบการเมืองที่ได้รับการยอมรับในวงกว้างมากที่สุดว่าเป็นระบอบการปกครองที่ดี เพราะประชาชนในประเทศที่เป็นประชาธิปไตยจะได้รับการส่งเสริมและคุ้มครองเรื่องสิทธิและเสรีภาพมากกว่าระบอบการปกครองอื่น แต่การปกครองระบอบประชาธิปไตยไม่ใช่ระบอบการปกครองที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วจะเหมือนกันไปทั้งหมดในทุกสังคม เพราะความเป็นประชาธิปไตยยังมีระดับความเข้มข้นต่างกันได้ และเป็นส่วนผสมขององค์ประกอบด้านต่าง ๆ ที่มากน้อยต่างกันได้ จนทำให้ในการวัดความเป็นประชาธิปไตยในระดับประเทศนั้นต้องวัดจากหลาย ๆ องค์ประกอบ เช่น การวัดความเป็นประชาธิปไตยโดย Economic Intelligent Unit (EIU) ได้แยกองค์ประกอบของประชาธิปไตยออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ความเป็นพหุในการเลือกตั้ง เสรีภาพของประชาชน การมีส่วนร่วมร่วมทางการเมือง วัฒนธรรมที่เป็นประชาธิปไตย และการปฏิบัติหน้าที่ของรัฐบาล (Our World in Data, 2025)

เมื่อสังคมให้ความสำคัญกับความเป็นประชาธิปไตย วงการวิชาการจึงให้ความสำคัญกับความเป็นประชาธิปไตยมากตามไปด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะวงการรัฐศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับการเปลี่ยนผ่านจากระบอบอื่นไปสู่ประชาธิปไตย เหตุที่ส่งเสริมให้เกิดประชาธิปไตย และเหตุที่ส่งเสริมให้ประชาธิปไตยที่เกิดขึ้นแล้วนั้นมีความมั่นคงจนเมื่อไม่นานมานี้การศึกษาเกี่ยวกับการส่งเสริมให้เกิดประชาธิปไตยและการทำให้ประชาธิปไตยมีความมั่นคงนี้ได้นำไปสู่ความเชื่อมโยงใหม่ระหว่างรัฐศาสตร์กับรัฐประศาสนศาสตร์ เพราะได้เกิดความสนใจที่จะศึกษาว่าการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (E-Government) นั้นมีผลต่อความเป็นประชาธิปไตยหรือไม่อย่างไร ผลการศึกษาโดยนักวิชาการสามารถนำเสนอโดยลำดับเวลาได้ ดังนี้

Zach Bastick (2018) ได้วิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างสองเรื่องนี้ไว้ว่าในกระบวนการพัฒนาประชาธิปไตยอิเล็กทรอนิกส์ (e-democracy) มีแนวโน้มที่จะลดต้นทุนและเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการทางการเมือง และมักจะละเลยการใช้ศักยภาพของอินเทอร์เน็ตในการเปลี่ยนแปลงระบบและสถาบันทางการเมือง ผลก็คือการพัฒนาประชาธิปไตยอิเล็กทรอนิกส์นี้ให้ผลในการคงสถานะของสถาบันทางการเมืองที่เป็นอยู่มากกว่าที่จะพยายามเปลี่ยนแปลง หรืออาจเรียกได้ว่ามีเทคโนโลยีใหม่แต่ยังคงใช้ความคิดเดิมในการใช้งาน ดังนั้น จึงได้เสนอมุมมองที่ต่างไปอย่างมาก

ต่อมาในปี 2019 Sundberg (2019) ได้นำเสนอกรอบแนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่างรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ การให้บริการผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ การบริหารจัดการภาครัฐผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ และประชาธิปไตยอิเล็กทรอนิกส์ จากการวิเคราะห์ในเชิงทฤษฎี Sundberg มีข้อสังเกตว่าการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์มักจะไม่สามารถส่งมอบบริการสาธารณะและผลประโยชน์ได้อย่างที่สังคมคาดหวัง เพราะการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ที่นำมาใช้นั้นขับเคลื่อนโดยเทคโนโลยี มากกว่าที่จะขับเคลื่อนด้วยค่านิยมของภาครัฐ และทำให้ประชาธิปไตยในสังคมนั้น ๆ อ่อนแอลง

การวิเคราะห์ครั้งต่อมาของ Watat & Jonathan (2021) นำเสนอผลการวิเคราะห์ว่าประชาธิปไตยอิเล็กทรอนิกส์นั้นเป็นผลมาจากบรรจบกันของรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์กับการมีส่วนร่วมผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งการบรรจบกันของสองสิ่งนี้จะช่วยพัฒนากระบวนการประชาธิปไตยได้ และจากการสำรวจผลการศึกษาก่อนหน้านั้นยังได้พบว่าการยอมรับประชาธิปไตยอิเล็กทรอนิกส์ในระดับที่ต่ำ กับการขาดการปรับใช้บริหารรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์นั้นมีส่วนทำให้การพัฒนาภาครัฐไปสู่ดิจิทัลนั้นไม่บังเกิดผลอย่างเต็มที่

การวิจัยเกี่ยวกับเรื่องรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์กับประชาธิปไตยขึ้นต่อมาเป็นของ Chukwudi et al. (2023) โดยในผลงานชิ้นนี้ผู้เขียนได้ใช้วิธีการศึกษาเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาว่ารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์กับความเป็นประชาธิปไตยนั้นเป็นปัจจัยส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนได้หรือไม่ และอย่างไร ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่ารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ได้ทำให้ต้นทุนในการดำเนินงานของรัฐบาลลดลงเพราะได้ลดค่าใช้จ่ายในการรวบรวมทรัพยากร การรวบรวมข้อมูล และการขนส่งทำให้มีทรัพยากรเหลือในการพัฒนาด้านอื่น ๆ และการเริ่มนำระบบรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์มาใช้ก็ได้ส่งผลต่อการเมืองตั้งแต่เรื่องการเลือกตั้งเพราะสามารถช่วยให้มีความแม่นยำมากขึ้น เทคโนโลยีสารสนเทศยังได้ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางการเมืองในกลุ่มของผู้มีสิทธิออกเสียงกลุ่มที่อายุน้อย ลดความเฉยชาทางการเมืองลงและเพิ่มความกระตือรือร้นทางการเมือง อย่างไรก็ตาม การพัฒนาในแนวทางข้างต้นยังคงมีความท้าทายต่าง ๆ ที่ต้องจัดการรับมืออย่างถูกต้อง เช่น ปัญหาเกี่ยวกับการเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ภัยคุกคามทางไซเบอร์ ความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลอันเกิดจากความยากจน การทุจริต เป็นต้น

ในผลการศึกษาความเป็นไปได้ของประชาธิปไตยแบบทางตรง (direct democracy) ในยุคดิจิทัล Rattanasevee et al. (2024) ได้วิเคราะห์ว่าประชาธิปไตยแบบทางตรงนั้นในยุคดิจิทัลมีทั้งโอกาสและความท้าทายโดยโอกาสนั้นมาจากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารโทรคมนาคมจะช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของประชาชนให้มากขึ้นได้ผ่านการทำให้กระบวนการเลือกตั้งมีความง่ายมากขึ้น และอำนวยความสะดวกให้กับการมีส่วนร่วมโดยตรงในการกิจกรรมทางประชาธิปไตย โดยทั้งหมดนี้ก็จะยังส่งเสริมให้การเมืองในสังคมนั้นมีความโปร่งใสและมีความรับผิดชอบในผลงานที่มากยิ่งขึ้น ส่วนความท้าทายที่มีนั้นเป็นความท้าทายเรื่องการให้เสียงส่วนใหญ่แบบที่เป็นทฤษฎี การให้ความสำคัญเฉพาะกับเป้าหมายระยะสั้น การแบ่งขั้ว และการเผยแพร่สารสนเทศที่ไม่ถูกต้อง พวกเขาจึงได้เสนอสิ่งที่เรียกว่า Liquid democracy ซึ่งมีลักษณะเป็นประชาธิปไตยที่มีส่วนผสมระหว่างประชาธิปไตยทางตรงกับประชาธิปไตยแบบตัวแทน นอกจากนี้ยังได้ชี้ให้เห็นความสำคัญของการบังคับใช้กฎหมายเพื่อปกป้องสิทธิขั้นพื้นฐาน และค้ำประกันความยั่งยืนในระยะยาวภายใต้กรอบแนวคิดประชาธิปไตยแบบทางตรง

ในการวิจัยจากเอกสารของ Munir et al. (2024) เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์กับการมีส่วนร่วมของประชาชน พบว่า การพัฒนาของรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์จากการให้บริการแบบพื้นฐานไปสู่รูปแบบที่ซับซ้อนขึ้นด้วยการใช้ประโยชน์จากปัญญาประดิษฐ์และวิทยาศาสตร์ข้อมูล รัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์มีศักยภาพในการที่จะส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน ความโปร่งใสและความรับผิดชอบในผลงานของภาครัฐ แต่ก็มีหลายปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อข้อดีเหล่านี้ ได้แก่ โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี ความรู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล ความไว้วางใจในรัฐบาล และกรอบกฎหมาย

จากการสำรวจผลงานทางวิชาการข้างต้นสามารถอธิบายได้ว่าการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์น่าจะมีผลในทางส่งเสริมให้เกิดประชาธิปไตยในสังคมได้ในหลาย ๆ ทาง ได้แก่

1) การพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ทำให้ประชาชนรู้สึกถึงความเกี่ยวข้องที่ตนเองมีต่อระบอบประชาธิปไตยมากขึ้น เพราะส่วนหนึ่งของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์คือการมีส่วนร่วมผ่านระบบ

อิเล็กทรอนิกส์ซึ่งช่วยส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมทางการเมือง เช่น การปรึกษาหารือผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ การออกเสียงเลือกตั้งผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น และยังช่วยลดอุปสรรคของการเข้าร่วมลงได้

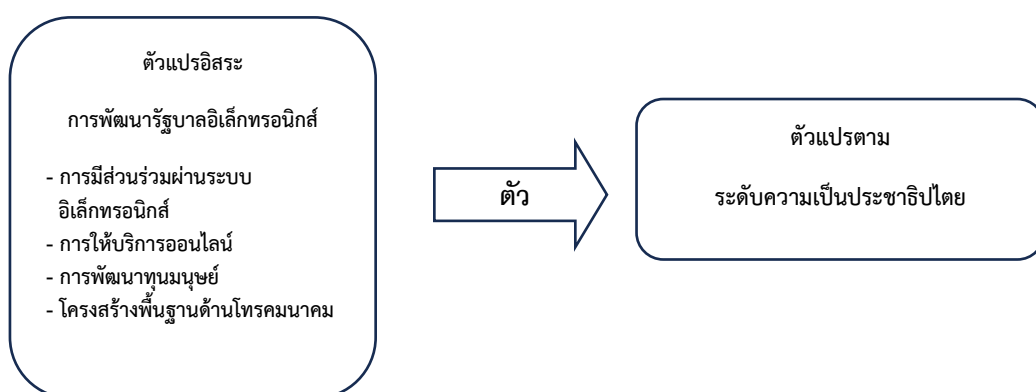
2) ความโปร่งใสและความรับผิดชอบในผลงานจะชัดเจนและเข้มข้นมากยิ่งขึ้นเมื่อมีการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ เพราะจะมีการเผยแพร่ข้อมูล งบประมาณการดำเนินงาน และผลการพิจารณาเรื่องต่าง ๆ สู่สาธารณะทำให้ติดตามตรวจสอบได้ง่าย ทั้งหมดนี้จะช่วยให้การติดตามตรวจสอบของประชาชนตามครรลองประชาธิปไตยนั้นเป็นไปได้มากขึ้นและทั่วถึงมากยิ่งขึ้น ลดการทุจริต และเป็นการเสริมอำนาจให้ประชาชนสามารถตรวจสอบการทำงานของเจ้าหน้าที่ของรัฐได้อีกด้วย

3) รัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์จะช่วยสนับสนุนความชอบธรรมให้แก่องค์กรหรือสถาบันต่าง ๆ ในระบอบประชาธิปไตยให้มีความชอบธรรมในสายตาของสาธารณะมากยิ่งขึ้น เพราะรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์อิเล็กทรอนิกส์ทำให้องค์กรหรือสถาบันเหล่านั้นตอบสนองความต้องการของประชาชนได้ดียิ่งขึ้น พร้อม ๆ กับดำเนินได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4) การพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ส่งเสริมประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วมเกิดขึ้นได้ง่ายขึ้น ตลอดจนช่วยส่งเสริมการกระจายอำนาจ เป็นโอกาสที่สังคมที่ปกครองในระบอบประชาธิปไตยอยู่แล้วจะได้ก้าวข้ามจากการเป็นเพียงประชาธิปไตยแบบตัวแทนไปสู่ประชาธิปไตยทางตรงได้

การพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ไม่ได้มีเพียงด้านที่ส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตยเท่านั้น หากแต่ยังมีความเสี่ยงและเป็นความท้าทายต่อระบอบประชาธิปไตยได้อีกด้วย กล่าวคือ แม้การพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์จะช่วยส่งเสริมให้ประชาชนเข้ามามีความยึดเหนี่ยวกับการเมืองได้มากขึ้น แต่สิ่งที่ต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดขึ้นในระหว่างทางของการส่งเสริมก็คือเรื่องความเหลื่อมล้ำในโอกาสการเข้าถึงเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ ในเรื่องเกี่ยวกับความโปร่งใสที่จะมีมากขึ้นเมื่อมีการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์นั้นก็มีความท้าทายอยู่เช่นกัน อาจเกิดภาวะที่ข้อมูลสารสนเทศนั้นมากเกินไปจนเกินกว่าที่ประชาชนจะใช้ประโยชน์ได้ หรืออาจเกิดภาวะที่ประชาชนเข้าร่วมอย่างใกล้ชิดจนเกินไป ทำให้การดำเนินงานของหน่วยงานต่าง ๆ ติดขัดได้

จากการพิจารณาการวิเคราะห์ และการวิจัยทั้งหมดข้างต้นที่ยังไม่สามารถสรุปได้อย่างแน่ชัดว่าการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์นั้นส่งผลในทางสนับสนุนความเป็นประชาธิปไตยหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการวิจัยครั้งนี้เพื่อที่จะนำข้อมูลจริงมาพิสูจน์ข้อพิพาทนี้ว่ามีอยู่จริงหรือไม่ต่อไป โดยกำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัยไว้ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

การพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์มีผลต่อความเป็นประชาธิปไตยของประเทศต่าง ๆ หรือไม่ และมีผลอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาองค์ประกอบของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ของประเทศต่าง ๆ
2. ศึกษาระดับความเป็นประชาธิปไตยของประเทศต่าง ๆ
3. ศึกษาผลการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อความเป็นประชาธิปไตยของประเทศต่าง ๆ

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ โดยศึกษาระดับการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ ระดับความเป็นประชาธิปไตย และผลที่การพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์มีต่อความเป็นประชาธิปไตย ข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์เป็นข้อมูลทุติยภูมิเกี่ยวกับการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ และความเป็นประชาธิปไตยซึ่งได้ถูกรวบรวมไว้โดยองค์การระดับนานาชาติ กล่าวคือ ข้อมูลการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ของ 193 ประเทศในปี 2024 ใช้ข้อมูลจาก UN E-Government Knowledgebase (2026) ข้อมูลนี้มาจากการประเมินองค์ประกอบสำคัญ 4 องค์ประกอบด้วยกัน ได้แก่ การมีส่วนร่วมผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ การให้บริการออนไลน์ การพัฒนาทุนมนุษย์ และโครงสร้างพื้นฐานด้านโทรคมนาคม ส่วนข้อมูลความเป็นประชาธิปไตยใช้ข้อมูลของ 171 ประเทศ ในปี 2024 เช่นกัน รวบรวมไว้โดย Economic Intelligence Unit (EIU อ้างถึงใน Our World in Data, 2025) โดยข้อมูลนี้ประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ การเป็นพหุนิยมในการเลือกตั้ง เสรีภาพของประชาชน การมีส่วนร่วมทางการเมือง วัฒนธรรมที่เป็นประชาธิปไตย และการทำหน้าที่ของรัฐบาล ข้อมูลที่ได้ได้นำมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อให้ทราบถึงภาพรวมของข้อมูล หลังจากนั้นจึงเตรียมการเพื่อนำมาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ แต่เนื่องจากข้อมูลมาจากคนละแหล่ง ทำให้ต้องมีการจับคู่ประเทศที่ปรากฏในข้อมูลทั้งสองแหล่ง ผลจากการจับคู่ทำให้ได้ประเทศจำนวน 159 ประเทศ หลังจากนั้นนำข้อมูลทั้งสองด้านมาวิเคราะห์ความถดถอย (Regression) คัดเลือกตัวแปรด้วยวิธีการ Stepwise กำหนดเกณฑ์ในการคัดตัวแปรเข้าสู่ตัวแบบจากความน่าจะเป็นของค่า F ที่น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.05 เกณฑ์ในการคัดออกจากตัวแบบพิจารณาจากความน่าจะเป็นของค่า F ที่มากกว่าหรือเท่ากับ 0.10 เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้เป็นไปเพื่อค้นหาอิทธิพลที่การพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์มีต่อความเป็นประชาธิปไตย ไม่ใช่การยืนยันตัวแบบที่เคยได้มีผู้พัฒนาไว้ก่อนหน้านี้ ในการวิเคราะห์ครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดให้ระดับการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ทั้ง 4 ด้านเป็นตัวแปรอิสระ (การมีส่วนร่วมผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ การให้บริการออนไลน์ การพัฒนาทุนมนุษย์ และโครงสร้างพื้นฐานทางด้านโทรคมนาคม) กำหนดให้ระดับความเป็นประชาธิปไตยเป็นตัวแปรตาม ก่อนการวิเคราะห์ความถดถอยได้ตรวจสอบว่าข้อมูลเป็นไปตามเงื่อนไขเบื้องต้นสำหรับการวิเคราะห์ความถดถอยหรือไม่ โดยตรวจสอบเงื่อนไขที่สำคัญของข้อมูลก่อนการวิเคราะห์ในลักษณะสำคัญ 2 อย่าง ได้แก่ โดยตรวจสอบ 2 เงื่อนไข ได้แก่ VIF ของตัวแปรอิสระแต่ละตัวแปรต้องไม่เกิน 4 (ผลการตรวจสอบพบว่าเท่ากับ 2.92) และอีกเงื่อนไขคือค่า tolerance ของแต่ละตัวแปรต้องไม่น้อยกว่า 0.2 (ผลการตรวจสอบพบว่าเท่ากับ 0.34) เป็นการยืนยันว่าสามารถนำข้อมูลมาวิเคราะห์ความถดถอยได้

ผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีผลการวิจัย 2 ส่วนที่สำคัญ ได้แก่ ส่วนแรก ผลการวิเคราะห์การพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ทั้ง 4 องค์ประกอบ (การมีส่วนร่วมผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ การให้บริการออนไลน์ การพัฒนาทุนมนุษย์ และโครงสร้างพื้นฐานทางด้านโทรคมนาคม) กับระดับความเป็นประชาธิปไตย และส่วนที่สอง ผลการวิเคราะห์อิทธิพลของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อความเป็นประชาธิปไตย

ผลการวิเคราะห์การพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ทั้ง 4 องค์ประกอบเป็นไปดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานขององค์ประกอบของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์

องค์ประกอบของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
โครงสร้างพื้นฐานทางการสื่อสารและโทรคมนาคม	0.69	0.27
การพัฒนาทุนมนุษย์	0.65	0.21
การให้บริการออนไลน์	0.58	0.26
การมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์	0.49	0.28

ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานขององค์ประกอบทั้ง 4 ของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ในตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าด้านโครงสร้างพื้นฐานทางการสื่อสารและโทรคมนาคมมีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ 0.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.27 รองลงมาคือด้านการพัฒนาทุนมนุษย์ ค่าเฉลี่ย 0.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.21 ลำดับที่สามคือด้านการให้บริการออนไลน์ ค่าเฉลี่ย 0.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.26 และลำดับสุดท้ายคือด้านการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ ค่าเฉลี่ย 0.49 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.28

ส่วนผลการวิเคราะห์ความเป็นประชาธิปไตยเป็นไปดังตารางที่ 2 กล่าวคือ มีค่าเฉลี่ย 5.18 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.40

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความเป็นประชาธิปไตย

ความเป็นประชาธิปไตย	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ความเป็นประชาธิปไตย	5.18	2.40

หากจัดอันดับประเทศต่าง ๆ ในเรื่องการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์และความเป็นประชาธิปไตยจะสามารถจัดอันดับได้ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ประเทศที่คะแนนสูงที่สุดและน้อยที่สุดในเรื่องต่าง ๆ

ความเป็นประชาธิปไตย	โครงสร้างพื้นฐานฯ	การพัฒนาทุนมนุษย์	การให้บริการออนไลน์	การมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์
นอร์เวย์ (9.81)	สาธารณรัฐอาหรับเอมิเรตส์ (1.00)	ออสเตรเลีย (1.00)	เกาหลีใต้ (1.00)	ยูเครน (1.00)
นิวซีแลนด์ (9.61)	คูเวต (0.99)	ไอซ์แลนด์ (0.99)	เดนมาร์ก (0.99)	ญี่ปุ่น (0.99)
สวีเดน (9.39)	ไอซ์แลนด์ (0.98)	ฟินแลนด์ (0.98)	เอสโตเนีย (0.99)	เดนมาร์ก (0.99)

ความเป็น ประชาธิปไตย	โครงสร้าง พื้นฐานฯ	การพัฒนาทุน มนุษย์	การให้บริการ ออนไลน์	การมีส่วนร่วมทาง อิเล็กทรอนิกส์
ซีเรีย (1.32)	โมซัมบิก (0.06)	ชาด (0.15)	เกาหลีเหนือ (0.03)	เอริเทรีย (0.01)
เมียนมาร์ (0.96)	ซูดานใต้ (0.05)	มาลี (0.13)	คอโมโรส (0.02)	เกาหลีเหนือ (0.00)
อาฟกานิสถาน (0.25)	บุรุนดี (0.03)	โซมาเลีย (0.00)	เอริเทรีย (0.00)	คอโมโรส (0.00)

การวิเคราะห์ส่วนต่อมาของการวิจัยครั้งนี้คือการวิเคราะห์อิทธิพลที่องค์ประกอบของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์มีต่อความเป็นประชาธิปไตย ซึ่งผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ความถดถอย คัดเลือกตัวแปรด้วยวิธีการ Stepwise ผลการวิเคราะห์ส่วนที่สำคัญแสดงได้ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ข้อมูลสำคัญของตัวแปรที่ได้จากการวิเคราะห์อิทธิพลที่การพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์มีต่อความเป็นประชาธิปไตย

ตัวแปรอิสระ	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std Error			
(constant)	0.941	0.476		1.977	0.050
การมีส่วนร่วมผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์	3.128	0.849	0.368	3.685	0.000
การพัฒนาทุนมนุษย์	3.906	1.115	0.350	3.52	0.001

การวิเคราะห์ความถดถอยซึ่งคัดเลือกตัวแปรอิสระด้วยวิธี Stepwise ทำให้พบว่าจากองค์ประกอบ 4 องค์ประกอบของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ มีเพียง 2 องค์ประกอบเท่านั้นที่ผ่านการคัดเลือกและได้รับการบรรจุไปในตัวแบบอธิบายความเป็นประชาธิปไตย สององค์ประกอบนี้ร่วมกันสามารถอธิบายระดับความเป็นประชาธิปไตยได้ร้อยละ 47 ($R^2 = 0.47$) เมื่อพิจารณาอิทธิพลที่แต่ละองค์ประกอบมีต่อความเป็นประชาธิปไตยจากค่าสัมประสิทธิ์ของแต่ละองค์ประกอบ พบว่า การมีส่วนร่วมผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีค่าสัมประสิทธิ์ 3.128 ส่วนการพัฒนาทุนมนุษย์มีค่าสัมประสิทธิ์ 3.906 โดยทั้งสององค์ประกอบนี้มีผลอย่างมีนัยสำคัญต่อความเป็นประชาธิปไตย ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 (0.000 และ 0.001 ตามลำดับ) เท่ากับเป็นการยืนยันว่า การมีส่วนร่วมผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ กับการพัฒนาทุนมนุษย์เป็นปัจจัยมีอิทธิพลในทางส่งเสริมให้เกิดความเป็นประชาธิปไตยในประเทศได้ และหากนำผลการวิเคราะห์ข้างต้นมากำหนดเป็นสมการอธิบายอิทธิพลที่การพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์มีต่อความเป็นประชาธิปไตยก็จะได้เป็นสมการ ดังต่อไปนี้

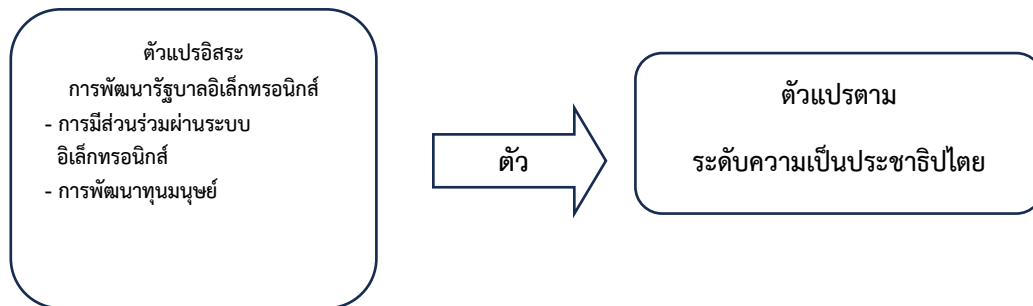
$$Y = X_1 (3.128) + X_2 (3.906) + 0.941$$

โดยที่ Y หมายถึง ระดับความเป็นประชาธิปไตย

X_1 หมายถึง การมีส่วนร่วมผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์

X_2 หมายถึง การพัฒนาทุนมนุษย์

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำไปสู่การกำหนดกรอบแนวคิดที่อธิบายอิทธิพลที่การพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์มีต่อความเป็นประชาธิปไตยได้ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดที่สังเคราะห์จากผลการวิจัย

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยมีข้อสังเกตที่ควรแก่การนำมาอภิปรายเพิ่มเติม ดังนี้

1. ผลการวิจัยครั้งนี้ทำให้เห็นว่า แม้องค์ประกอบทั้งสองของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์จะมีผลต่อความเป็นประชาธิปไตยอย่างมีนัยสำคัญ แต่ต้องถือว่ามีความสามารถในการอธิบายความเป็นประชาธิปไตยได้ค่อนข้างน้อย (อธิบายความเป็นประชาธิปไตยได้เพียงร้อยละ 47) ซึ่งเป็นไปตามผลการสำรวจแนวคิดที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไว้ในตอนต้น เพราะจากการสำรวจพบว่ามีผลการวิเคราะห์ต่างกันไป ทั้งท่านที่เสนอว่าการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์จะส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตย ดังที่เห็นได้จากผลการวิเคราะห์ของ Watat & Jonathan (2021) ว่ารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์จะทำให้เกิดการมีส่วนร่วมผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์และช่วยพัฒนากระบวนการประชาธิปไตยได้ และท่านที่เสนอว่าอาจจะไม่ช่วยในการส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตย ดังการวิเคราะห์ของ Bastick (2018) ว่าการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์อาจจะละเลยเรื่องการส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองได้ เพราะให้ความสำคัญกับการคงสถานะของสถาบันทางการเมืองมากกว่า และทำให้เข้าใจว่าการสรุปว่าการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์เป็นปัจจัยส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตยนั้นอาจเป็นข้อสรุปที่ขาดรายละเอียด อาจต้องพิจารณาถึงกลไกไปถึงรายละเอียดว่าองค์ประกอบใดของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์กันแน่ที่มีผลอย่างสำคัญต่อความเป็นประชาธิปไตย อันเป็นประเด็นการอภิปรายในส่วนถัดไป

2. ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าจากองค์ประกอบ 4 อย่างของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์มี 2 องค์ประกอบที่มีผลต่อความเป็นประชาธิปไตย ส่วนอีก 2 องค์ประกอบ ได้แก่ โครงสร้างพื้นฐานทางการสื่อสารโทรคมนาคม และการให้บริการผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ เป็นองค์ประกอบที่ไม่มีผลต่อความเป็นประชาธิปไตย การที่ผลการวิเคราะห์เป็นเช่นนี้นำไปสู่สิ่งที่น่าคิดว่ามีอะไรที่เป็นข้อแตกต่างระหว่างสององค์ประกอบที่มีผลกับอีกสององค์ประกอบที่ไม่มีผลต่อประชาธิปไตย ซึ่งในเรื่องนี้ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่าสององค์ประกอบที่มีผลนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับคนและเกี่ยวกับพฤติกรรมของประชาชนในสังคมนั้น ๆ ซึ่งเป็นที่เข้าใจได้หากจะส่งผลต่อความเป็นประชาธิปไตย ในขณะที่อีกสององค์ประกอบที่ไม่มีผลต่อความเป็นประชาธิปไตยนั้นเป็นระดับการพัฒนาที่เกี่ยวกับตัวระบบ ซึ่งแม้จะได้รับการพัฒนาให้มีความพร้อมแต่ไม่สามารถเป็นหลักประกันได้ว่าจะทำให้ประชาธิปไตยมั่นคงขึ้น ดังนั้น หากเรามุ่งหวังให้การพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในทางส่งเสริมประชาธิปไตยแล้วก็ควรจะให้ความสำคัญกับการพัฒนาที่คนให้มาก

การที่องค์ประกอบ 2 อย่างที่เหลือของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (การให้บริการออนไลน์ กับโครงสร้างพื้นฐานทางการสื่อสารและโทรคมนาคม) ไม่ส่งผลต่อการพัฒนาประชาธิปไตยนั้น ก็เป็นอีกประเด็นหนึ่งที่ควรพิจารณาเพิ่มเติม ซึ่งในเรื่องนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่า 2 องค์ประกอบนี้มีลักษณะต่างไปจาก 2 องค์ประกอบที่มีผลต่อการพัฒนาประชาธิปไตย กล่าวคือ 2 องค์ประกอบที่ไม่มีผลนี้เป็นสิ่งที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมหรือทัศนคติของบุคคลโดยตรง การมีบริการที่ดีทำให้ประชาชนได้รับความสะดวกแต่ก็ไม่มีอะไรรับประกันได้ว่าจะทำให้ประชาชนมีความตื่นตัวในบทบาทของตนเองในระบอบประชาธิปไตยได้มากขึ้น โครงสร้างพื้นฐานทางการสื่อสารและโทรคมนาคมก็เช่นเดียวกัน หากได้รับการพัฒนาจะทำให้ประชาชนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างสะดวกรวดเร็ว แต่ความสะดวกรวดเร็วนี้เองอาจไม่สามารถรับประกันได้ว่าจะทำให้ประชาชนตระหนักในสิทธิและหน้าที่ของตนเองมากยิ่งขึ้น

3. ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์มีทั้งด้านดีและด้านที่ต้องระมัดระวัง เพราะผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าอิทธิพลที่การพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์มีต่อความเป็นประชาธิปไตยนั้น ยังคงมีความคลุมเครือในบางส่วน ผลที่จากการพัฒนานั้นอาจเป็นไปในทางที่ส่งเสริม หรืออาจจะเป็นไปในทางที่เป็นอุปสรรคต่อประชาธิปไตยก็ได้ (ดังที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความท้าทายต่าง ๆ ไว้ในส่วนต้นของบทความ) ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์จึงควรให้ความสำคัญกับการติดตามความก้าวหน้าในการพัฒนาอย่างใกล้ชิดเพื่อให้มั่นใจได้ว่าจะไม่เกิดผลเสียต่อความเป็นประชาธิปไตย

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะทั้งข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ที่เกี่ยวข้องกับผลการวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย การพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์เป็นสิ่งที่รัฐบาลควรให้ความสำคัญ ด้วยทรัพยากรที่จำกัดจึงทำให้รัฐบาลต้องเลือกพัฒนาสิ่งที่เห็นผลเร็วกว่าก่อน แต่ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบสองอย่างของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ที่แม้จะเป็นเรื่องที่ต้องใช้เวลานานในการพัฒนาและเป็นนามธรรมอย่างการมีส่วนร่วมผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์กับการพัฒนาทุนมนุษย์นั้น เป็นสิ่งที่ไม่ได้เพียงสำคัญต่อการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น แต่ยังเป็นสิ่งที่สำคัญต่อความเป็นประชาธิปไตยอีกด้วย เมื่อกลับมาพิจารณาความก้าวหน้าของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ของไทยในด้านต่าง ๆ ก็จะพบว่าด้านที่ได้รับคะแนนมากที่สุดคือด้านโครงสร้างพื้นฐานทางโทรคมนาคม (0.94 คะแนน) ส่วนด้านที่น้อยที่สุดคือด้านการมีส่วนร่วมผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (0.75 คะแนน) (UN E-Government Knowledgebase, 2026) ดังนั้น การจัดสรรทรัพยากรเพื่อการพัฒนาารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ของไทยในอนาคตจึงควรนำประเด็นนี้มาประกอบในการพิจารณาด้วย เพื่อให้การเกิดพัฒนาอย่างสมดุล เช่นกันการเพิ่มงบประมาณในการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์จากปัจจุบันประมาณ 900 ล้านบาท แบบขั้นบันไดอย่างต่อเนื่อง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ และเสนอมุมมองในภาพรวมในระดับนานาชาติ ทำให้เห็นภาพรวมของทั้งโลก แต่ถือได้ว่ายังขาดการอธิบายในระดับจุลภาค เช่นการอธิบายว่าการมีส่วนร่วมผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์จะช่วยทำให้ประชาชนแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับอุดมการณ์ประชาธิปไตยได้หรือไม่ และอย่างไร เป็นต้น ดังนั้น จึงควรมีการศึกษาประเด็นนี้เพิ่มเติมด้วยวิธีการเชิงคุณภาพเพื่อให้ได้องค์ความรู้ส่วนที่การศึกษาเชิงปริมาณในภาพรวมไม่สามารถให้ได้

บรรณานุกรม

- Bastick, Z. (2017). Digital limits of government: The failure of e-democracy. In *Beyond bureaucracy: Towards sustainable governance informatisation* (pp. 3–14). Springer.
hal.archives-ouvertes.fr/hal-01734587
- Chukwudi, C. E., Bello, W., & Adesemowo, M. M. (2023). E-government and democracy: A boost to sustainable development. *JPPUMA: Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik UMA*, 11(2), 110–118. <https://doi.org/10.31289/jppuma.v11i2.10651>
- Kuika Watat, J., & Jonathan, G. M. (2021). Citizens' acceptance of e-democracy: When the theory of reasoned action meets the civic voluntarism model. In *AMCIS 2021 Proceedings* (Article 1013). Association for Information Systems. <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:su:diva-200368>
- Munir, S., Sadiq, S., Abbas, N., & Rasul, F. (2024). E-Governance initiatives and citizen participation at global perspective: Systematic literature review. *Sustainable Business and Society in Emerging Economies*. doi.org/10.26710/sbsee.v6i3.3089
- Our World in Data (2025). *Democracy Index 2024*. <https://ourworldindata.org/grapher/democracy-index-eiu>
- Rattanaseevee, P., Akarapattananukul, Y., & Chirawut, Y. (2024). Direct democracy in the digital age: Opportunities, challenges, and new approaches. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11. <https://www.nature.com/articles/s41599-024-04245-1>
- Sundberg, L. (2019). Electronic government: Towards e-democracy or democracy at risk?. *Safety Science*, 118, 22–32. <https://doi.org/10.1016/j.ssci.2019.04.018>
- United Nations. (n.d.). *E-Government Knowledgebase: Data Center*. United Nations Department of Economic and Social Affairs. <https://publicadministration.un.org/egovkb/en-us/Data-Center>

การศึกษาและพัฒนาภาพลักษณ์พืชเศรษฐกิจจังหวัดสุพรรณบุรีสำหรับการเข้าสู่ตลาดสมัยใหม่ DEVELOPMENT OF PRODUCT BRANDING FOR ECONOMIC CROPS IN SUPHAN BURI PROVINCE FOR MODERN MARKET INTEGRATION

มานะ เอี่ยมบัว¹ สุชยา เกียรติประจักษ์² พีรดา พงษ์ทอง³ ธนากร บุญกล้า⁴ และยุทธยา อยู่เย็น⁵
Mana Eiambua¹, Suchaya Kiattiprajuksa², Peerada Pongtong³, Thanakorn Boonklam⁴,
and Yutthaya Yuyen⁵

¹ โรงเรียนการท่องเที่ยวและบริการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

School of Tourism and Hospitality Management, Suan Dusit University

E-mail: mana.iam@hotmail.com

²⁻⁵ สำนักงานนวัตกรรมชุมชน มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

The Office of Community and Development, Suan Dusit University

E-mail: kummpakan@gmail.com, Peerada_pong@hotmail.com, thanakorn_boo@dusit.ac.th,

yuttaya_yuy@dusit.ac.th

Received: February 5, 2026

Revised: March 23, 2026

Accepted: May 17, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างภาพลักษณ์สินค้าในกลุ่มพืชเศรษฐกิจจังหวัดสุพรรณบุรีสำหรับการเข้าสู่ตลาดสมัยใหม่ โดยมุ่งเน้นการยกระดับคุณค่าผลผลิตทางการเกษตรผ่านการพัฒนาฉลากและบรรจุภัณฑ์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น ควบคู่กับแนวคิดการออกแบบที่สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคยุคใหม่ งานวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 27 คน ได้มาโดยวิธีคัดเลือกแบบเจาะจง ประกอบด้วยผู้ประกอบการสินค้าเกษตร จำนวน 17 ราย และเกษตรกรจำนวน 10 ราย เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสอบถามแบบสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67–1.00 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ส่วนข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า แนวทางการสร้างภาพลักษณ์สินค้าที่เหมาะสม ควรกำหนดสีชาเป็นสีหลัก สื่อถึงความสะอาดและปลอดภัย และใช้สีสนับสนุนตามประเภทสินค้า 5 กลุ่ม ได้แก่ ข้าว พืชไร่ ผลไม้ พืชผัก และพืชสมุนไพร การออกแบบกราฟิกใช้แนวคิด Flat Illustration ที่เรียบง่าย ทันสมัย และอ่านง่าย ขณะที่บรรจุภัณฑ์เน้นวัสดุรีไซเคิลโลกตามหลัก 3R ได้แก่ Reduce Reuse และ Recycle จากการพัฒนาต้นแบบฉลากและบรรจุภัณฑ์ร่วมกับเกษตรกร 10 รายพบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.53) โดยด้านความเหมาะสมของบรรจุภัณฑ์ต่อสินค้า และด้านภาพลักษณ์ที่ช่วยเพิ่มมูลค่าได้รับคะแนนสูงสุด แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาดังกล่าวสามารถยกระดับภาพลักษณ์ สร้างการรับรู้คุณค่า และเพิ่มศักยภาพการแข่งขันของสินค้าเกษตรจังหวัดสุพรรณบุรีในตลาดสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ

ภาพลักษณ์สินค้า บรรจุภัณฑ์ พืชเศรษฐกิจ ตลาดสมัยใหม่ จังหวัดสุพรรณบุรี

ABSTRACT

This research aimed to develop the product image of economic crops in Suphan Buri Province for modern markets integration. The study focused on enhancing the value of agricultural products through the development of labels and packaging that reflect local identity, alongside design concepts aligned with contemporary consumer behavior. A mixed-methods research approach was employed. A total of 27 participants were selected using purposive sampling, including 17 agro-product entrepreneurs and 10 farmers in Suphan Buri Province, selected through purposive sampling. Research instruments included questionnaires, interviews and focus group discussions. Content validity was examined by three experts, yielding an Index of Item-Objective Congruence (IOC) ranging from 0.67 - 1.00. Qualitative data were analyzed using content analysis, while quantitative data were analyzed using percentage, mean and standard deviation. The findings indicated that an appropriate product image strategy should designate white as the primary color to convey cleanliness and safety, supported by secondary colors corresponding to five product categories: rice, field crops, fruits, vegetables and herbs. Graphic design followed a flat illustration concept characterized by simplicity, modernity and readability. Packaging emphasized environmentally friendly materials based on the 3R principles: Reduce, Reuse and Recycle. The development of prototype labels and packaging in collaboration with 10 farmers revealed that overall satisfaction was at the highest level ($\bar{X}$ = 4.53, S.D. = 0.53). The highest-rated aspects were packaging suitability and image enhancement contributing to value addition. These results demonstrate that such development effectively enhances product image, strengthens perceived value and also improves the competitiveness of agricultural products from Suphan Buri Province in modern markets.

Keywords

Product image, Packaging, Economic crops, Modern markets, Suphan Buri Province

ความสำคัญของปัญหา

ในยุคที่ตลาดสินค้าเกษตรมีการแข่งขันสูง การสร้างภาพลักษณ์สินค้ามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อความสามารถในการแข่งขันของเกษตรกรและผู้ประกอบการสินค้าเกษตร เนื่องจากภาพลักษณ์ของสินค้าไม่เพียงแต่สะท้อนถึงคุณภาพและคุณค่าของสินค้าเท่านั้น หากแต่ยังเชื่อมโยงถึงความเชื่อมั่นของผู้บริโภค ตลอดจนพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อสินค้าได้อีกด้วย ด้วยเหตุนี้ ภาพลักษณ์แบรนด์หรือตราสินค้าจึงสามารถสร้างการรับรู้คุณค่าที่สูงขึ้น และนำไปสู่การเพิ่มความเต็มใจจ่ายของผู้บริโภค ตลอดจนการสร้างภาพลักษณ์เชิงบวกของสินค้าเกษตรได้ ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อยอดขายและการเติบโตของตลาดเกษตรกรรมที่มีมูลค่าเพิ่มมากขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Yang et al., 2023) การสร้างภาพลักษณ์สินค้าเกษตรจึงเป็นกลยุทธ์ที่จำเป็นในยุคดิจิทัล ที่ข้อมูลข่าวสารและการรื้อวิจากผู้บริโภคสามารถเผยแพร่ออกไปได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้น เกษตรกรและผู้ประกอบการจึงจำเป็นต้องสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับสินค้าเกษตรของตน โดยอาจดำเนินการผ่านทางการพัฒนาบรรจุภัณฑ์และการสื่อสารการตลาดผ่านช่องทางต่าง ๆ เพื่อช่วยให้สินค้าเกษตรได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายและเสริมสร้างความยั่งยืนทางการตลาดได้ต่อไป

ตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ที่มีอัตลักษณ์ มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการจำหน่ายสินค้าการสร้างภาพลักษณ์สินค้าจะช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนได้ เมื่อสินค้ามีความ

แข็งแกร่งก็จะสามารถพัฒนาต่อยอดไปได้อย่างกว้างขวางและสามารถแข่งขันได้ในระยะยาว โดยการสร้างภาพลักษณ์สินค้าอาจสามารถทำได้ด้วยการออกแบบกราฟิกที่เป็นสัญลักษณ์หรือเป็นตัวอักษร การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ที่สามารถนำเสนอข้อมูลและข่าวสารที่ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน ตัดทอนสิ่งที่ไม่จำเป็นออกไป และความงดงามที่ช่วยให้สะดุดตา น่าสนใจ น่าติดตาม เป็นส่วนผสมที่มีทั้งรูปทรง (Form) ที่น่าจดจำ และมีเนื้อหาสาระ (Function) ที่สื่อสารโดยใช้ข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างสินค้าและรสชาติ มีการออกแบบจัดวางข้อมูลเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการคล้อยตามในสิ่งที่มองเห็น เช่น การจัดวางองค์ประกอบ รูปแบบของตัวอักษร สัญลักษณ์ต่าง ๆ ตลอดจนภาพประกอบหรือภาพถ่าย เป็นต้น (อุสุมา พันไพศาล และ วารุณี จอมกิตติชัย, 2564) ตลอดจนการนำหลักจิตวิทยาของสีมาใช้ในการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์อย่างเหมาะสม จะสามารถช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ในการสื่อสารการตลาดของสินค้าเกษตรในตลาดสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Labrecque & Milne, 2013; Madden et al., 2000)

ปัจจุบันเกษตรกรและผู้ประกอบการสินค้าเกษตรมักประสบปัญหาสินค้าไม่แสดงอัตลักษณ์และแหล่งผลิต โดยเฉพาะปัญหาด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ให้เกิดความโดดเด่น เพื่อสร้างความต้องการซื้อจากผู้บริโภค รวมทั้งการช่วยปกป้องและยืดอายุให้กับผลิตภัณฑ์ ทำให้สินค้านั้นไปสู่ผู้บริโภคได้โดยปลอดภัย และอยู่ในสภาพสมบูรณ์ การสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ผ่านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่มีองค์ประกอบพร้อม ทั้งในด้านความสวยงาม ปกป้องคุณภาพของผลิตภัณฑ์ และสร้างเอกลักษณ์ให้กับตราสินค้า จึงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างความสำเร็จหรือล้มเหลวทางการตลาดได้ ตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์จะช่วยระบุแหล่งผลิตให้ผู้บริโภคทราบว่าสินค้ามาจากแหล่งผลิตใด หากผู้บริโภคมีความพึงพอใจก็จะซื้อซ้ำจากผู้ผลิตรายเดิม ช่วยให้ผู้บริโภคเลือกสินค้าจากแหล่งผลิตที่พึงพอใจได้ง่ายขึ้น ไม่เกิดความสับสนกับสินค้าที่มาจากผู้ผลิตรายอื่น ที่สำคัญตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ยังทำหน้าที่รับประกันคุณภาพสินค้าให้กับผู้บริโภคและส่งผลให้ผู้ผลิตสามารถขายสินค้าได้มากขึ้นอีกด้วย (ปิยะวรรณ ปิ่นแก้ว และคณะ, 2021)

จังหวัดสุพรรณบุรีเป็นจังหวัดหนึ่งของประเทศไทยที่มีประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรมเป็นหลัก จากรายงานพบว่าจังหวัดสุพรรณบุรีมีพื้นที่ทางการเกษตรมากถึงร้อยละ 65.34 ของพื้นที่ทั้งหมด กลุ่มพืชเศรษฐกิจหลักที่มีการเพาะปลูกมากของจังหวัดสุพรรณบุรีในปี ประกอบด้วย การเพาะปลูกข้าวนาปี ข้าวนาปรัง แห้ว และมะม่วง นอกจากนี้ยังมีการเพาะปลูกพืชที่สำคัญอื่น ๆ เช่น กล้วย พุทรา สลัด มะเขือเทศ เมล่อน และพืชผักสวนครัวต่าง ๆ เป็นต้น (ยุธยา อยู่เย็น และคณะ, 2568) ทั้งนี้พบว่า เกษตรกรส่วนใหญ่ยังมุ่งเน้นการจำหน่ายผลผลิตในรูปแบบวัตถุดิบมากกว่าสินค้าที่มีอัตลักษณ์ ทำให้ขาดการสื่อสารคุณค่าเชิงเรื่องราว แหล่งที่มา มาตรฐานความปลอดภัย และจุดเด่นด้านคุณภาพที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค อีกทั้งยังขาดความรู้ด้านการพัฒนาแบรนด์ บรรจุภัณฑ์ การออกแบบตราสินค้าอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้สินค้าไม่สามารถสร้างความแตกต่างจากคู่แข่งในตลาดสมัยใหม่ได้อย่างชัดเจน ปัญหาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการบูรณาการองค์ความรู้ด้านการตลาดสมัยใหม่และการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ เพื่อยกระดับภาพลักษณ์สินค้าเกษตรของจังหวัดให้สามารถแข่งขันและเข้าถึงตลาดสมัยใหม่ได้

จากสถานการณ์และปัญหาดังกล่าว งานวิจัยนี้จึงมุ่งตอบคำถามที่สำคัญว่า ภาพลักษณ์สินค้าเกษตรของพืชเศรษฐกิจในจังหวัดสุพรรณบุรีในปัจจุบันมีลักษณะและข้อจำกัดอย่างไร องค์ประกอบของตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์แบบใดที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์และตอบสนองต่อความต้องการของตลาดสมัยใหม่ได้อย่างเหมาะสม และแนวทางการพัฒนาภาพลักษณ์สินค้าเกษตรควรเป็นอย่างไร เพื่อให้สามารถเพิ่มมูลค่าและยกระดับความสามารถในการแข่งขันได้อย่างมีประสิทธิภาพ การศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งเน้นการศึกษาและพัฒนาภาพลักษณ์พืชเศรษฐกิจของจังหวัดสุพรรณบุรีให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดสมัยใหม่ เพื่อนำไปสู่การยกระดับมูลค่าสินค้าเกษตร เพิ่มโอกาสทางการตลาด และส่งเสริมความเข้มแข็งของเศรษฐกิจฐานรากในจังหวัดสุพรรณบุรีอย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาและสร้างภาพลักษณ์พืชเศรษฐกิจจังหวัดสุพรรณบุรี
2. เพื่อพัฒนารูปภาพและบรรจุภัณฑ์จากภาพลักษณ์พืชเศรษฐกิจจังหวัดสุพรรณบุรี
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อรูปภาพและบรรจุภัณฑ์จากภาพลักษณ์พืชเศรษฐกิจจังหวัดสุพรรณบุรี

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่าง คือ เกษตรกรและผู้ประกอบการด้านสินค้าเกษตรในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรี ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 27 ราย ประกอบด้วยผู้ประกอบการสินค้าเกษตร จำนวน 17 ราย และเกษตรกรจำนวน 10 ราย

2. เครื่องมือในการวิจัย เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์เพื่อใช้วัดข้อมูลเชิงปริมาณ และคุณภาพ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยการนำแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบประเด็นความครอบคลุมของเนื้อหา ความถูกต้อง การใช้ภาษาในการสื่อความหมายได้อย่างเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างวิจัย เพื่อนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับแก้ไขแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนี IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งถือว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลในทุกขั้นตอนของการจัดกิจกรรมตามที่กำหนดไว้ในการทำวิจัยด้านการสร้างภาพลักษณ์สินค้าในกลุ่มพืชเศรษฐกิจจังหวัดสุพรรณบุรีสำหรับการเข้าสู่ตลาดสมัยใหม่โดยการจัดกิจกรรมดังนี้คือ

3.1 การสนทนากลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจตลาดสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับมุมมองต่อภาพลักษณ์สินค้าในกลุ่มพืชเศรษฐกิจจังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 17 ราย

3.2 การสร้างภาพลักษณ์สินค้าในกลุ่มพืชเศรษฐกิจของจังหวัดสุพรรณบุรีสำหรับการเข้าสู่ตลาดสมัยใหม่ โดยการแนวคิดการพัฒนาและบรรจุภัณฑ์พืชเศรษฐกิจจังหวัดสุพรรณบุรี และพัฒนาและบรรจุภัณฑ์ต้นแบบสำหรับเกษตรกรกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 10 ราย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาโดยการอ่านและการตีความหมาย และสรุปผลตามความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า สรุปตามลำดับกิจกรรมที่ใช้ในการพัฒนา และสรุปในลักษณะภาพรวมเมื่อดำเนินการเสร็จสิ้นในแต่ละวงรอบ

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการหาความเที่ยงตรง

ผลการวิจัย

1. การสนทนากลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจตลาดสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับมุมมองต่อภาพลักษณ์สินค้าในกลุ่มพืชเศรษฐกิจจังหวัดสุพรรณบุรี

จากการสนทนากลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการจำหน่ายสินค้าในกลุ่มพืชเศรษฐกิจจังหวัดสุพรรณบุรี 17 ราย จำแนกตามที่ตั้งของสถานประกอบการเป็น 3 พื้นที่ ได้แก่ กรุงเทพมหานคร ปริมณฑล และจังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งเมื่อพิจารณาตามพื้นที่พบว่า ผู้ประกอบการส่วนใหญ่อยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 10 แห่ง คิดเป็นสัดส่วนมากที่สุดของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งประกอบด้วยโรงแรม ร้านอาหาร ร้านเบเกอรี่ และร้านจำหน่ายวัตถุดิบอาหาร เช่น โรงแรมสวนดุสิตเพลส ครีวสวนดุสิต สวนดุสิตโฮมเบเกอรี่ และร้านอาหารในเครือ MAGURO Group เป็นต้น ผู้ประกอบการในพื้นที่ปริมณฑล คือ จังหวัดนนทบุรี และจังหวัดนครปฐม จังหวัดละ 1 แห่ง ได้แก่ ร้านโอกินะ อิชากายะ สาขาแจ้งวัฒนะ และร้านโอกินะ อิชากายะ สาขาศาลายา และผู้ประกอบการในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรี 5 แห่ง ได้แก่ ร้านไร่แม่คุณ Rai Mae Khun Organic บริษัท ตะวัน บอดี้ แอนด์

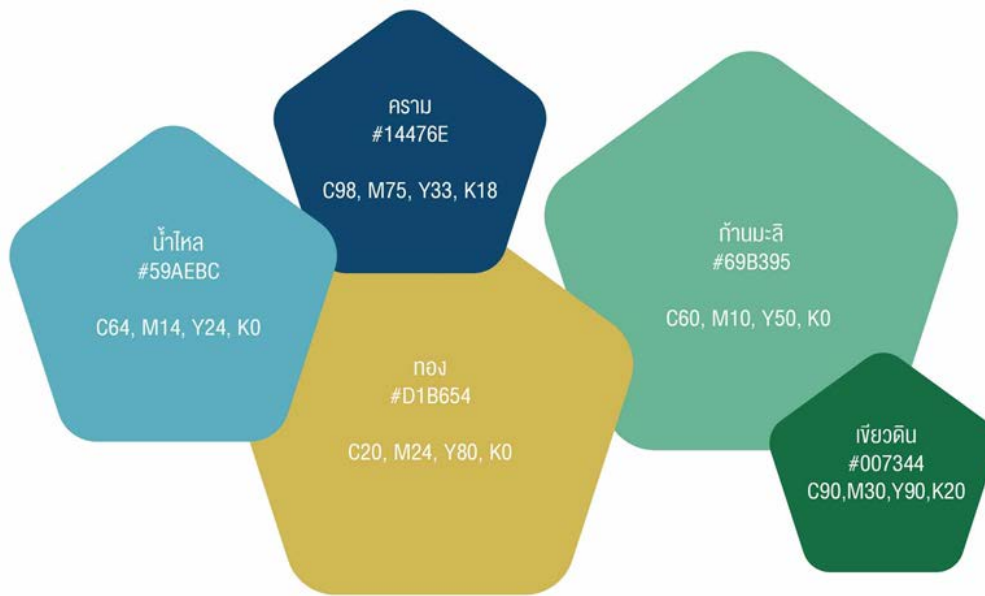
แคน จำกัด ร้านอุดมข้าวหอมแกงร้อน ร้านเอมโอช by The Story และร้านชาณา ทั้งนี้ในส่วนของมาตรฐานสินค้าพบว่า ให้ความสำคัญกับมาตรฐาน GAP ในฐานะเครื่องมือสร้างความเชื่อมั่นด้านความปลอดภัยและการตรวจสอบย้อนกลับ

มุมมองที่สำคัญต่อการสร้างภาพลักษณ์สินค้าเกษตรของจังหวัดสุพรรณบุรีของผู้ประกอบการประกอบด้วย การออกแบบฉลากและบรรจุภัณฑ์ควรมีแนวคิดชัดเจนที่สื่อถึงความเป็นท้องถิ่น ควบคู่กับความทันสมัย โดยควรกำหนดสีหลักเป็นสีขาว และใช้สีสนับสนุนตามกลุ่มสินค้า เพื่อช่วยให้สินค้ามีความโดดเด่น และง่ายต่อการจดจำในสายตาผู้บริโภค ทำให้สามารถแข่งขันกับสินค้าเกษตรจากแหล่งอื่นในตลาดสมัยใหม่ได้ดีขึ้น ทั้งนี้ในส่วนของการบรรจุภัณฑ์ ควรมีการนำแนวคิดบรรจุภัณฑ์รักษ์โลกมาใช้ให้สอดคล้องกับทิศทางของตลาดสมัยใหม่ ที่ให้ความสำคัญกับความยั่งยืนและความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม เช่น กล่องกระดาษลูกฟูก กล่องพลาสติก PET แบบเจาะรู และวัสดุจากธรรมชาติ เช่น ชะลอมผักตบชวา จะสามารถสามารถเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า และสะท้อนภาพลักษณ์ของสินค้าเกษตรคุณภาพจากจังหวัดสุพรรณบุรีได้อย่างเหมาะสม ส่วนการออกแบบกราฟิกนั้น ควรออกแบบในรูปแบบ Flat illustration ที่มีความเรียบง่าย ทันสมัย และอ่านง่าย ช่วยให้ผู้บริโภคเข้าถึงข้อมูลสินค้าได้สะดวก และสร้างความรู้สึกเชื่อมั่นต่อคุณภาพและความปลอดภัยของสินค้า ควรการจัดวางตราสัญลักษณ์ภาพประกอบ และข้อมูลบนฉลากควรจัดวางอย่างเป็นระบบ เพื่อช่วยเสริมภาพลักษณ์ความเป็นมืออาชีพ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเข้าสู่ช่องทางตลาดสมัยใหม่

2. การสร้างภาพลักษณ์สินค้าในกลุ่มพืชเศรษฐกิจของจังหวัดสุพรรณบุรีสำหรับการเข้าสู่ตลาดสมัยใหม่

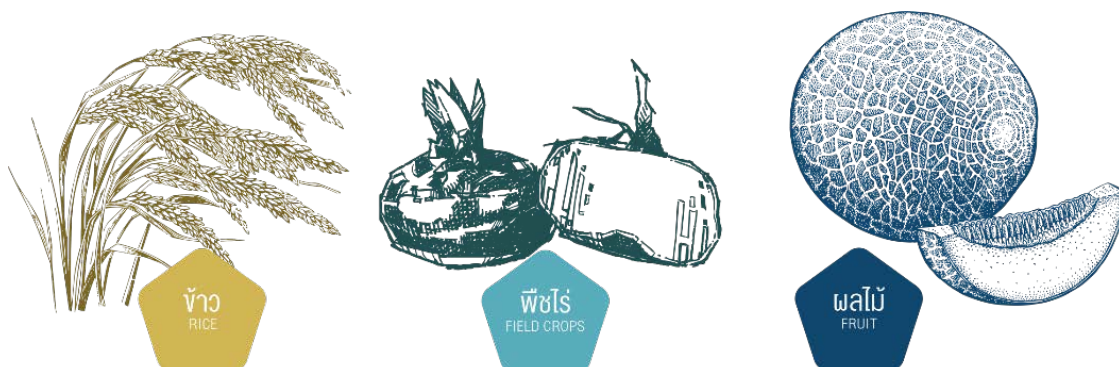
2.1 แนวทางการพัฒนาฉลากและบรรจุภัณฑ์พืชเศรษฐกิจจังหวัดสุพรรณบุรี จากการสนทนากลุ่มผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับการจำหน่ายสินค้าในกลุ่มพืชเศรษฐกิจจังหวัดสุพรรณบุรี คณะผู้วิจัยจึงได้นำมาจัดทำแนวทางการพัฒนาฉลากและบรรจุภัณฑ์พืชเศรษฐกิจจังหวัดสุพรรณบุรี โดยจำแนกออกตามกลุ่มพืชเศรษฐกิจในพื้นที่ จำนวน 5 กลุ่มหลัก ประกอบด้วย ข้าว พืชไร่ ผลไม้ พืชผัก พืชสมุนไพร จากการจัดกิจกรรมสนทนากลุ่มผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับการจำหน่ายสินค้าในกลุ่มพืชเศรษฐกิจจังหวัดสุพรรณบุรีพบว่า มีความต้องการให้สีหลักสำหรับสินค้าเกษตรปลอดภัยจังหวัดสุพรรณบุรีเป็นสีขาว เพื่อให้เกิดความโดดเด่นสะดุดตาเมื่อใช้คู่กับสีสนับสนุน จึงได้กำหนดสีสนับสนุนในกลุ่มสีไทยโทนสำหรับกลุ่มสินค้าเกษตรจังหวัดสุพรรณบุรี ดังนี้

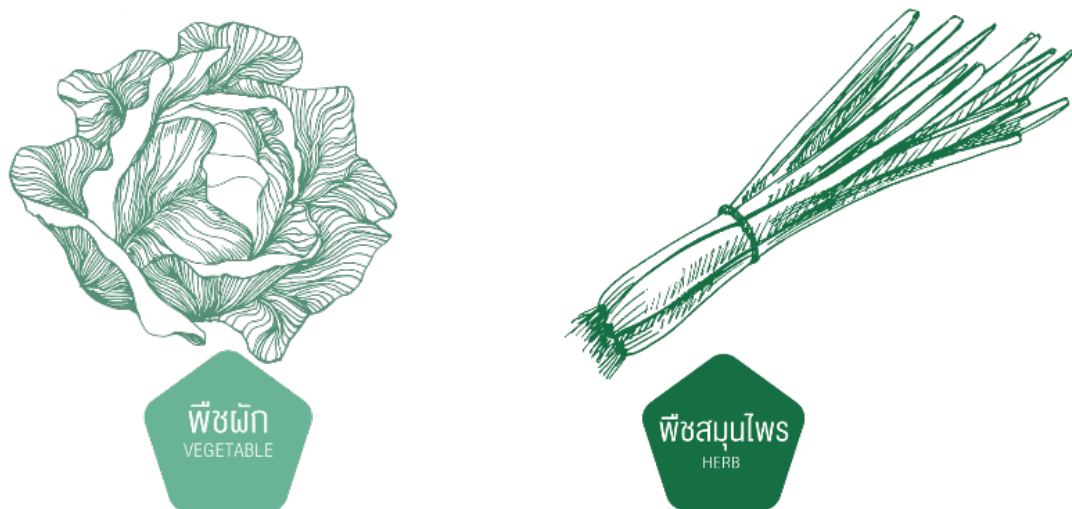




ภาพที่ 1 สีสนับสนุนและรหัสสีสำหรับสินค้าเกษตรปลอดภัย จังหวัดสุพรรณบุรี
ที่มา มานะ เอี่ยมบัว และคณะ

จากภาพที่ 1 กลุ่มสินค้า ข้าว ชื่อสี “ทอง” รหัสสี C20xM24xY80xK0 กลุ่มสินค้า พืชไร่ ชื่อสี “น้ำไหล” รหัสสี C64xM14xY24xK0 กลุ่มสินค้า ผลไม้ ชื่อสี “คราม” รหัสสี C98xM75xY33xK18 กลุ่มสินค้า พืชผัก ชื่อสี “ก้านมะลิ” รหัสสี C60xM10xY50xK0 และกลุ่มสินค้า พืชสมุนไพร ชื่อสี “เขียวดิน” รหัสสี C90xM30xY90xK20 โดยแนวคิดในการออกแบบฉลากและบรรจุภัณฑ์จะเน้นบรรจุภัณฑ์รักษ์โลก คือ การออกแบบและเลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมใช้วัสดุจากธรรมชาติ เน้นหลักการ 3R ได้แก่ (1) Reduce คือ การออกแบบที่ใช้วัสดุให้น้อยที่สุดไม่ออกแบบให้ซับซ้อน ลดการใช้พลาสติก และเลือกขนาดที่พอดีกับสินค้า (2) Reuse คือ การออกแบบให้ทนทาน นำกลับมาใช้ซ้ำได้หลายครั้ง หรือนำไปใช้ประโยชน์อื่นได้ และ (3) Recycle คือ เลือกวัสดุที่ย่อยสลายง่ายหรือทำจากวัสดุรีไซเคิล เช่น กระดาษ พลาสติก PET รีไซเคิล การออกแบบกราฟิกใช้แนวคิด Flat Illustration Dominance ภาพประกอบลายเส้นแบบ 2 มิติ การออกแบบเน้นรูปแบบมินิมอลที่ทันสมัย เรียบง่าย สามารถสื่อสารกับลูกค้าได้ง่าย ไม่ซับซ้อน แต่เพิ่มความแปลกใหม่ด้วยสีที่สามารถดึงดูดสายตาได้เป็นอย่างดี ทำให้สินค้าโดดเด่น ตัวอักษรใช้ตัวอักษรที่หนาและอ่านง่าย





ภาพที่ 2 ประกอบลายเส้นแบบ 2 มิติ
ที่มา มานะ เอี่ยมบัว และคณะ

ภาพประกอบเป็นภาพลายเส้นของสินค้า มีขึ้นเพื่อใช้ตกแต่ง สีสันมีขึ้นเพื่อใช้เป็นสี
ภาพประกอบ สามารถปรับเฉดความเข้มอ่อนของสีสนับสนุน หรือเลือกใช้สีที่สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ ควบคู่กับสี
สนับสนุนตามที่กำหนดไว้



TH Niramit AS

ก ข ค ง จ ฉ ช ซ ฌ ญ ฐ ท ฒ ณ ด ต ถ ท ธ น บ ป ผ ฝ พ ฟ
ภ ม ย ร ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ

ก ข ค ง จ ฉ ช ซ ฌ ญ ฐ ท ฒ ณ ด ต ถ ท ธ น บ ป ผ ฝ พ ฟ
ภ ม ย ร ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

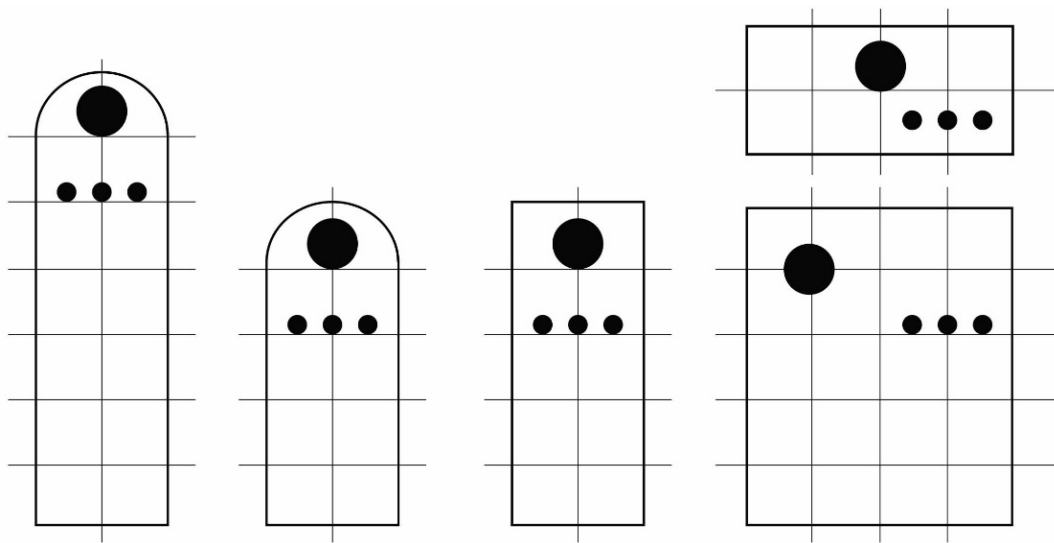
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

DB Heavent

ก ข ค ง จ ฉ ช ซ ฌ ญ ฐ ท ฒ ณ ด ต ถ ท ธ น บ ป ผ ฝ พ ฟ
ภ ม ย ร ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ

ภาพที่ 3 ชุดตัวอักษร
ที่มา มานะ เอี่ยมบัว และคณะ

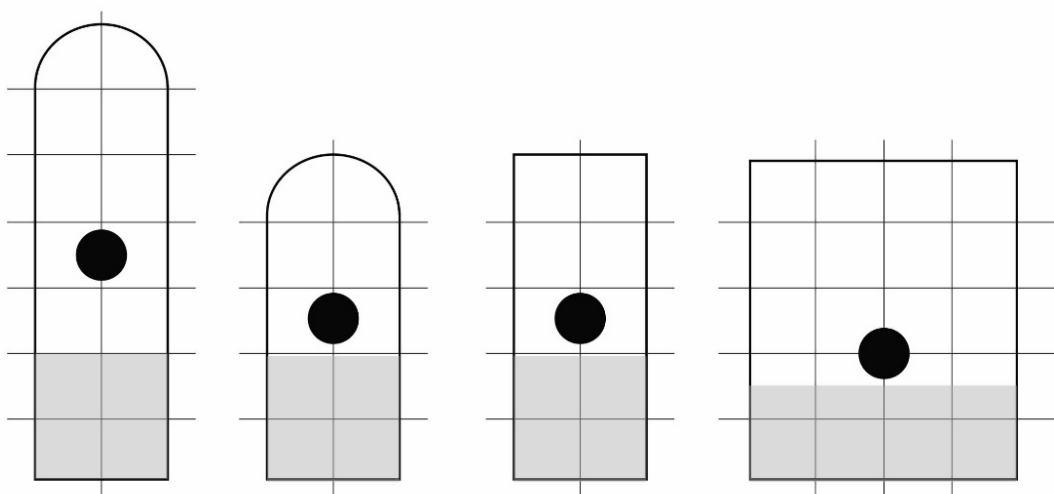
ชุดตัวอักษรรูปแบบตัวอักษร TH Niramit AS และ DB Heavent มีขึ้นเพื่อช่วยสร้างเอกลักษณ์
และความคุ้นเคย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่มีข้อจำกัดในด้านของการใช้ภาพหรือสี ดังนั้นจึงควรใช้รูปแบบ
ตัวอักษรที่กำหนดในการสื่อสาร โดยรูปแบบตัวอักษรภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และ ตัวเลขตามข้อกำหนด



ภาพที่ 4 ตำแหน่งของตราสัญลักษณ์

ที่มา มานะ เอี่ยมบัว และคณะ

ตำแหน่งของการวางตราสัญลักษณ์ที่เหมาะสมที่สุดบน Layout จะวางตำแหน่งด้านบนสุดหรือบนซ้าย โดยให้ตราสินค้ามีขนาดใหญ่อยู่แถวบนสุด ส่วนตราประกอบจะมีขนาดเล็กลงมาเรียงอยู่ด้านล่าง



ภาพที่ 5 ตำแหน่งของการวางภาพประกอบและพื้นหลัง

ที่มา มานะ เอี่ยมบัว และคณะ

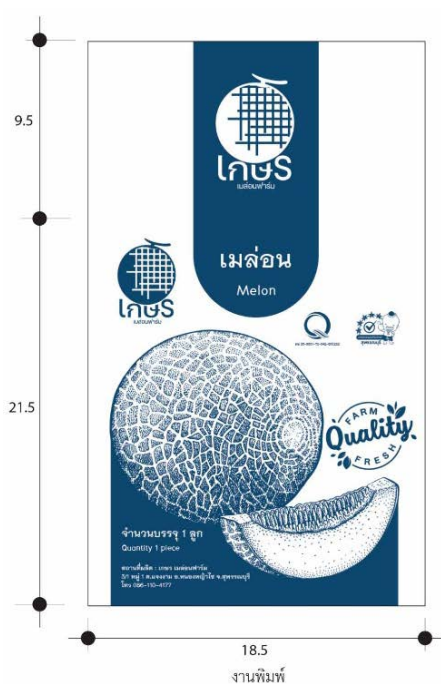
ตำแหน่งที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการวางภาพประกอบจะอยู่ส่วนกลางของฉลาก และพื้นหลังจะอยู่ถัดมาด้านล่าง โดยภาพประกอบใช้สีรองหรือสีตามสินค้า วางบนแถบพื้นหลังใช้สีสนับสนุนตามที่กำหนดไว้ ภาพพื้นหลังเป็นภาพเดียวกับภาพประกอบ ปรับเฉดความเข้มอ่อนของสีสนับสนุนตามเหมาะสม

2.2 การพัฒนาฉลากและบรรจุภัณฑ์ต้นแบบสำหรับเกษตรกรกลุ่มเป้าหมาย จากการสำรวจความคิดเห็นเกษตรกรกลุ่มเป้าหมายจำนวนทั้งสิ้น 10 ราย ที่ครอบคลุมสินค้าทางการเกษตรของจังหวัดสุพรรณบุรี ได้แก่ เมล่อน ทุเรียน อินทผลัม มะเขือเทศเชอร์รี่ มะม่วง ส้มโอ ตะไคร้ แห้ว มะพร้าว น้ำหอม และผักสลัดพบว่า เกษตรกรส่วนใหญ่มีแนวคิดคล้ายกันกับประกอบธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการจำหน่ายสินค้าในกลุ่มพืชเศรษฐกิจจังหวัด

สุพรรณบุรี โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาและบรรจุภัณฑ์ในฐานะเครื่องมือสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าเกษตรปลอดภัย ผ่านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ได้คำนึงถึงลักษณะเฉพาะของสินค้าเป็นสำคัญ เช่น การเลือกใช้กล่องกระดาษลูกฟูกสำหรับผลไม้ขนาดใหญ่ อาทิ เมล่อน ทูเรียน และส้มโอ เพื่อรองรับน้ำหนักและป้องกันความเสียหายระหว่างการขนส่ง ขณะที่สินค้าประเภทผักและผลไม้สดบางชนิด เช่น อินทผลัม มะเขือเทศเชอร์รี่ แห้ว และผักสลัด นิยมใช้บรรจุภัณฑ์พลาสติก PET แบบเจาะรู เพื่อช่วยระบายอากาศและคงความสดของสินค้าได้อย่างเหมาะสม

ในด้านการออกแบบฉลากพบว่า เกษตรกรต้องการใช้สติ๊กเกอร์ PVC เป็นหลัก โดยระบุข้อมูลที่สำคัญ ได้แก่ ชื่อตราสินค้า ประเภทสินค้า และแหล่งผลิต ซึ่งช่วยสร้างความน่าเชื่อถือให้กับสินค้าและสอดคล้องกับมาตรฐานสินค้าเกษตรปลอดภัย นอกจากนี้ ฉลากและบรรจุภัณฑ์ที่ได้รับการออกแบบยังมีบทบาทในการสื่อสารอัตลักษณ์ของสินค้าและชุมชน เช่น การใช้ชะลอมจากผักตบชวาสำหรับบรรจุมะพร้าว น้ำหอมภายใต้ตรา COCO FOREST ซึ่งสะท้อนแนวคิดการใช้วัสดุธรรมชาติและความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม อันสอดคล้องกับแนวโน้มความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบัน เมื่อพิจารณาภาพรวมของบรรจุภัณฑ์ต้นแบบพบว่า เกษตรกรมีความพึงพอใจต่อรูปแบบบรรจุภัณฑ์และฉลากที่ได้รับการพัฒนา เนื่องจากสามารถยกระดับภาพลักษณ์สินค้าให้มีความทันสมัย สวยงาม และเหมาะสมกับการจำหน่ายในตลาดที่หลากหลาย ทั้งตลาดชุมชน ตลาดสีเขียว และตลาดสมัยใหม่ อีกทั้งยังช่วยเพิ่มโอกาสในการแข่งขันทางการตลาดและสร้างการรับรู้ต่อแบรนด์ในฐานะสินค้าของจังหวัดสุพรรณบุรีได้อีกด้วย

2.3 แบบร่างการออกแบบฉลากและบรรจุภัณฑ์ จากการดำเนินการจัดทำแบบร่างออกแบบฉลากและบรรจุภัณฑ์โดยการมีส่วนร่วมของเกษตรกรกลุ่มเป้าหมายจำนวน 10 ราย สามารถแสดงข้อมูลแบบร่างการออกแบบฉลากและบรรจุภัณฑ์ตามรายชื่อเกษตรกรและผลผลิตได้ดังนี้



กล่องขนาด 19x19x21 ซม. กระดาษลูกฟูก 150 แกรม พิมพ์ 1 สี หน้า-หลัง



ภาพที่ 6 แบบร่างการออกแบบฉลากและบรรจุภัณฑ์ตราเกษรเมลอนฟาร์ม และทุเรียนบ่อสุพรรณ
ที่ มา มานะ เอี่ยมบัว และคณะ



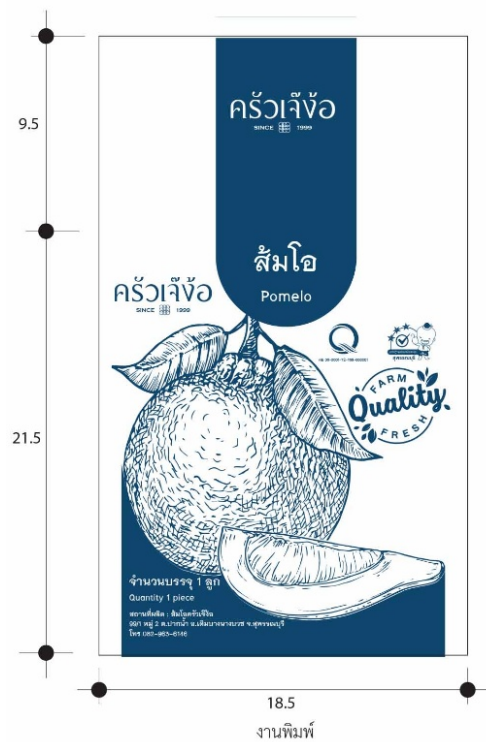


กล่องพลาสติก PET แบบเจาะรู 500 cc ฝาล็อก ขนาด 13.5x18.5x7.5cm
ติดสติ๊กเกอร์ PVC ขนาด 7x20cm.

ภาพที่ 7 แบบร่างการออกแบบฉลากและบรรจุภัณฑ์ตราอินทผลัมสวน 5 ส. และฟาร์มตะขอบฟ้าสุพรรณบุรี
ที่มา มานะ เอี่ยมบัว และคณะ



กล่องพลาสติก PET แบบเจาะรู 2,000 cc ฝาล็อค ขนาด 19x28x11cm
ติดสติ๊กเกอร์ PVC ขนาด 7x25cm.



กล่องขนาด 19x19x21 ซม. กระดาษลูกฟูก 150 แกรม พิมพ์ 1 สี หน้า-หลัง

ภาพที่ 8 แบบร่างการออกแบบฉลากและบรรจุภัณฑ์ตรากรั้วและกรั้วเจ๊ว
ที่มา มานะ เอี่ยมบัว และคณะ



งานสติ๊กเกอร์ พิมพ์สี



ถุงผัก PE แบบเจาะรู ขนาด 6"x15" ติดสติ๊กเกอร์ PVC ขนาด 7x25cm.



งานสติ๊กเกอร์ PVC พิมพ์สี



กล่องพลาสติก PET แบบเจาะรู 500 cc ฝาล็อก ขนาด 13.5x18.5x7.5cm
ติดสติ๊กเกอร์ PVC ขนาด 7x20cm.

ภาพที่ 9 แบบร่างการออกแบบฉลากและบรรจุภัณฑ์ตราตลาดสี่ชัยวัฒน์ และแห้วดีศรีวังยาง
ที่มา มานะ เอี่ยมบัว และคณะ



งานสติ๊กเกอร์ PVC พิมพ์สี่สี



ผักตบขาสานเป็นชะลอม สำหรับใส่ลูกมะพร้าว ติดสติ๊กเกอร์ PVC ขนาด 7x20cm.



งานสติ๊กเกอร์ PVC พิมพ์สี่สี



กล่องพลาสติก PET แบบเจาะรู 2,000 cc ฝาเลื่อน ขนาด 19x28x11cm
ติดสติ๊กเกอร์ PVC ขนาด 7x25cm.

ภาพที่ 10 แบบร่างการออกแบบฉลากและบรรจุภัณฑ์ตรา COCO FOREST และฟาร์มรักลูก
ที่ มา มานะ เอี่ยมบัว และคณะ

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจของเกษตรกรต่อการพัฒนาฉลากและบรรจุภัณฑ์สินค้าเกษตร จังหวัดสุพรรณบุรี

ด้านการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านการออกแบบฉลากสินค้า	4.52	0.51	มากที่สุด
2. ด้านข้อมูลบนฉลากและความถูกต้อง	4.47	0.56	มาก
3. ด้านบรรจุภัณฑ์และความเหมาะสมต่อสินค้า	4.60	0.49	มากที่สุด
4. ด้านภาพลักษณ์และการสร้างมูลค่าเพิ่ม	4.55	0.53	มากที่สุด
5. ด้านการยอมรับและความเชื่อมั่นในแบรนด์	4.50	0.55	มากที่สุด
ภาพรวมความพึงพอใจ	4.53	0.53	มากที่สุด

จากตารางพบว่า โดยภาพรวมเกษตรกรมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.53) แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาฉลากและบรรจุภัณฑ์ดังกล่าวสามารถตอบสนองความต้องการของเกษตรกรได้เป็นอย่างดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านบรรจุภัณฑ์และความเหมาะสมต่อสินค้า มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.49) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านภาพลักษณ์และการสร้างมูลค่าเพิ่มให้สินค้า ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.53) และด้านการออกแบบฉลากสินค้า ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.51) ตามลำดับ ส่วนด้านข้อมูลบนฉลากและความถูกต้องตามมาตรฐาน มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับด้านอื่น ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.56) แต่ยังคงอยู่ในระดับ มาก สะท้อนให้เห็นว่าเกษตรกรส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อองค์ประกอบของฉลากและบรรจุภัณฑ์ในภาพรวมอย่างชัดเจน

ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของเกษตรกรเพิ่มเติมพบว่า การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ช่วยให้สินค้าเกษตรมีความเหมาะสมต่อการใช้งานจริง ทั้งในด้านการปกป้องคุณภาพสินค้า ความสะดวกในการขนส่ง และความเหมาะสมกับลักษณะของสินค้าเกษตรแต่ละประเภท โดยมองว่าบรรจุภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนา มีความทันสมัย แข็งแรง และช่วยยืดอายุการเก็บรักษาสินค้าได้ดีขึ้น ในด้านการออกแบบฉลากสินค้า เกษตรกรให้ความเห็นว่า ฉลากมีความสวยงาม อ่านง่าย และมีอัตลักษณ์ที่ชัดเจน สามารถสะท้อนความเป็นสินค้าเกษตรปลอดภัยและความ เป็นท้องถิ่นของจังหวัดสุพรรณบุรีได้อย่างเหมาะสม ช่วยสร้างการจดจำและเพิ่มความน่าเชื่อถือให้แก่สินค้าใน สายตาผู้บริโภค สำหรับด้านข้อมูลบนฉลากและความถูกต้องตามมาตรฐาน เกษตรกรเห็นว่าข้อมูลที่ปรากฏบน ฉลากมีความครบถ้วน ถูกต้อง และสอดคล้องกับข้อกำหนดของมาตรฐานผลิตภัณฑ์อาหาร อย่างไรก็ตามมีบางราย สะท้อนว่าควรมีการปรับขนาดตัวอักษรหรือการจัดวางข้อมูลให้เด่นชัดยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้บริโภคสามารถอ่านและเข้าใจ ข้อมูลได้สะดวกมากขึ้น นอกจากนี้ ส่วนใหญ่ยังให้ความเห็นตรงกันว่า การพัฒนาฉลากและบรรจุภัณฑ์ช่วย เสริมสร้างภาพลักษณ์และเพิ่มมูลค่าให้แก่สินค้าเกษตร ทำให้สินค้ามีความน่าสนใจ สามารถแข่งขันในตลาด สมัยใหม่ได้ดีขึ้น อีกทั้งยังช่วยสร้างความเชื่อมั่นและความภาคภูมิใจให้แก่ผู้ประกอบการที่เข้าร่วมโครงการด้วย

อภิปรายผลการวิจัย

จากการจัดกิจกรรมสนทนากลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการจำหน่ายสินค้าในกลุ่มพืชเศรษฐกิจ จังหวัดสุพรรณบุรีทำให้ได้แนวทางการสร้างภาพลักษณ์สินค้าสำหรับการเข้าสู่ตลาดสมัยใหม่ โดยการกำหนดให้สี ขาวเป็นสีหลักเพื่อสื่อถึงความสะอาดและปลอดภัย โดยมีสีสนับสนุนจากกลุ่มสีไทยโทนตามประเภทสินค้า 5 กลุ่ม ได้แก่ สีทอง (ข้าว) สีน้ำไหล (พืชไร่) สีคราม (ผลไม้) สีก้านมะลิ (พืชผัก) และสีเขียวดิน (พืชสมุนไพร) แนวคิดการ ออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์ใช้รูปแบบ Flat Illustration ที่เน้นความเรียบง่าย มินิมอล และสื่อสารข้อมูลได้ ชัดเจน สำหรับบรรจุภัณฑ์มุ่งเน้นหลักการ "รักษ์โลก" (3R: Reduce, Reuse, Recycle) โดยเลือกวัสดุที่เป็นมิตรต่อ

สิ่งแวดล้อม เช่น กระดาษลูกฟูกสำหรับผลไม้ขนาดใหญ่ และพลาสติก PET แบบเจาะรูสำหรับผักและผลไม้สด รวมถึงการใช้วัสดุธรรมชาติในท้องถิ่นอย่างละเอียดทุกตัว ทั้งนี้ เมื่อดำเนินการนำแนวคิดดังกล่าวไปออกแบบบรรจุภัณฑ์ร่วมกับเกษตรกรกลุ่มเป้าหมาย 10 ราย พบว่า ระดับความพึงพอใจในภาพรวมผู้ประกอบการมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ "มากที่สุด" ($\bar{X} = 4.53$) โดยด้านที่ได้รับคะแนนสูงสุดคือความเหมาะสมของบรรจุภัณฑ์ต่อตัวสินค้า ($\bar{X} = 4.60$) รองลงมาคือด้านภาพลักษณ์และการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า โดยเกษตรกรเห็นว่าสามารถช่วยสร้างการจดจำ สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นจังหวัดสุพรรณบุรีได้อย่างชัดเจน และช่วยยืดอายุการเก็บรักษาผลิตภัณฑ์ได้ดีขึ้น แม้จะมีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงขนาดตัวอักษรบนฉลากให้ชัดเจนยิ่งขึ้นในบางจุด แต่โดยสรุปถือเป็นกลไกสำคัญในการเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันในตลาดสมัยใหม่อย่างยั่งยืน อย่างไรก็ตาม ผลการประเมินความพึงพอใจในการศึกษารังนี้ มาจากกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กที่คัดเลือกแบบเจาะจงในพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรีซึ่งสามารถนำไปสู่การศึกษาต่อยอดในวงกว้างต่อไปได้ในอนาคต

ผลจากการสนทนากลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการจำหน่ายสินค้าเกษตรพบว่าผู้ประกอบการให้ความสำคัญกับมาตรฐาน GAP ในฐานะเครื่องมือสร้างความเชื่อมั่นด้านความปลอดภัยและการตรวจสอบย้อนกลับ ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคยุคใหม่ให้ความสำคัญกับความโปร่งใสและความรับผิดชอบต่อสังคมของผู้ผลิต (OECD, 2020) ผลการพัฒนาภาพลักษณ์และบรรจุภัณฑ์สินค้าเกษตรพบว่าเกษตรกรมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านความเหมาะสมของบรรจุภัณฑ์ต่อสินค้าและการสร้างมูลค่าเพิ่ม ผลดังกล่าวสนับสนุนแนวคิดที่ว่า การออกแบบบรรจุภัณฑ์และอัตลักษณ์แบรนด์ที่ชัดเจน สามารถเพิ่มการรับรู้คุณค่า (Perceived Value) และความสามารถในการแข่งขันของสินค้าในตลาดสมัยใหม่ได้ (Rundh, 2016) สอดคล้องกับงานวิจัยของ พุทธชน อนุรักษ์ และคณะ (2565) และวัชรภรณ์ ชัยวรรณ และคณะ (2566) ที่ชี้ให้เห็นว่า การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่มีประสิทธิภาพ ต้องยึดโยงกับบริบทการใช้งานจริง อัตลักษณ์ชุมชน และพฤติกรรมผู้บริโภค ซึ่งไม่เพียงช่วยเพิ่มความสวยงาม แต่ยังเสริมสร้างคุณค่าและความสามารถในการแข่งขันของสินค้าเกษตรในตลาดสมัยใหม่ การเลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ยังสอดคล้องกับกระแสการบริโภคอย่างยั่งยืน และช่วยเสริมภาพลักษณ์เชิงบวกให้กับสินค้าเกษตรของจังหวัดสุพรรณบุรีในระยะยาวอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ควรนำแนวคิดการสร้างภาพลักษณ์สินค้าเกษตรไปใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารคุณค่า ความปลอดภัย และอัตลักษณ์ท้องถิ่นของสินค้าเกษตรจังหวัดสุพรรณบุรี ผ่านช่องทางการตลาดสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างการรับรู้และความเชื่อมั่นของผู้บริโภคในระยะยาวต่อไป ทั้งนี้ ในอนาคตควรศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคและปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อควบคู่กับการทดลองออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ในสถานการณ์จริงเพื่อเพิ่มการแข่งขันของสินค้าเกษตรในตลาดสมัยใหม่ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- ปิยะวรรณ ปั่นแก้ว, ศุภมาศ ปั่นปัญญา, และ ศิริณญา อารยะจารุ. (2564). การออกแบบบรรจุภัณฑ์ข้าว ผัก และส้มโอสำหรับการบริโภคเพื่อเพิ่มมูลค่า. *วารสารศิลปปริทัศน์*, 9(1), 49-59.
- พุทธชน อนุรักษ์, ณัฐพงศ์ ศรีสวัสดิ์, และ ศิริพร บุญช่วย. (2565). แนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์กล้วยไม้สำหรับการให้บริการของสายการบินโดยใช้แอปพลิเคชัน Procreate. *วารสารวิชาการการบิน การเดินทาง และการบริการ*, 1(1), 73-102.
- ยุธยา อยู่เย็น, ปริญญ์ ประยูรศักดิ์, และ จิตา พู่ผา. (2568). รายงานโครงการวิจัยฉบับสมบูรณ์เรื่อง การยกระดับผลผลิตทางการเกษตรปลอดภัยตามมาตรฐานแบรนด์น้องเหินเพื่อเข้าสู่ตลาดสมัยใหม่. มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

วัชรารณณ์ ชัยวรรณ, สุพัตรา แสงคำ, และ ธนฤต ศรีสุข. (2566). แนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์อาหารทางทะเลแปรรูปบนฐานอัตลักษณ์วิถีชีวิตของชุมชน. *วารสารวิชาการเทคโนโลยีการจัดการ*, 4(1), 41–65.

อุสุมา พันไพศาล และ วารุณี จอมกิตติชัย. (2564). การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์เพื่อยกระดับผลสั้บประรดห้วยมุ่นโดยใช้ข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างสีเปลือกและรสชาติ. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์*, 16(2). 57-76.

ภาษาอังกฤษ

Labrecque, L. I., & Milne, G. R. (2013). To be or not to be different: Exploration of norms and benefits of color differentiation in the marketplace. *Marketing Letters*, 24(2), 165–176.

Madden, T. J., Hewett, K., & Roth, M. S. (2000). Managing images in different cultures: A cross-national study of color meanings and preferences. *Journal of International Marketing*, 8(4), 90–107.

OECD. (2020). *Global value chains and the agro-food sector: Implications for policy and development*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/134b7c67-en>

Rundh, B. (2016). The role of packaging within marketing and value creation. *British Food Journal*, 118(10), 2491–2511. <https://doi.org/10.1108/BFJ-10-2015-0390>

Yang, X., Li, Y., & Zhao, R. (2023). The impact of brand image on consumers' willingness to pay: Evidence from agricultural products. *Journal of Agribusiness and Marketing*, 15(2), 45–60.

สภาพ ปัญหา และความต้องการในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

CONDITIONS, PROBLEMS, AND NEEDS IN LITERACY INSTRUCTION: A QUALITATIVE
STUDY OF PRIMARY SCHOOL TEACHERS

วรรณิสา หนูช่วย*
Wannisa Noochuai*

*คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
Faculty of Humanities and Social Sciences, Valaya Alongkorn Rajabhat University
under the Royal Patronage Pathumthani Province
E-mail: wannisa.noo@vru.ac.th

Received: February 9, 2026

Revised: April 9, 2026

Accepted: May 17, 2026

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา และ 2) เสนอแนวทางในการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จำนวน 50 รายการ และการประชุมกลุ่มย่อยกับผู้อำนวยการและครูผู้สอนระดับชั้นอนุบาล 1-3 และประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนคลองพระอุดม จังหวัดปทุมธานี จำนวน 10 ท่าน เครื่องมือที่ใช้คือแบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้าง ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้ค่า IOC สูงกว่า 0.5 ทุกข้อ อยู่ในช่วง 0.70 – 1.00 ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัญหาการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้เกิดจาก 3 ปัจจัยหลัก ได้แก่ (1) ปัจจัยด้านผู้เรียน ที่มีความหลากหลายทางภาษาและวัฒนธรรม มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ และขาดแรงจูงใจ (2) ปัจจัยด้านครูผู้สอน ที่สำเร็จการศึกษาไม่ตรงสาขาวิชาเอก ขาดเทคนิคการสอนที่เหมาะสม และ (3) ปัจจัยด้านครอบครัว ที่ประสบปัญหาความยากจนและการย้ายถิ่นฐาน ส่งผลให้นักเรียนขาดการดูแลและเรียนรู้ไม่ต่อเนื่อง 2) แนวทางการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ประกอบด้วย 4 แนวทางหลัก คือ (1) การบริหารจัดการเชิงระบบ (2) แนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดนวัตกรรมการเรียนการสอนร่วมกับเทคนิค Storytelling (3) การสนับสนุนนักเรียนกลุ่มพิเศษ และ (4) การสร้างความร่วมมือกับครอบครัว

คำสำคัญ

อ่านออกเขียนได้ เทคนิคการเล่าเรื่อง นักเรียนประถมศึกษา นวัตกรรมการเรียนการสอน

ABSTRACT

This research aimed to 1) examine the conditions, problems, and needs in instructional management for promoting literacy among primary school students, and 2) propose guidelines for promoting literacy among primary school students. A qualitative research methodology was employed through the synthesis of 50 related documents and research studies, and a focus group discussion with 10 participants comprising the school director and teachers from kindergarten levels 1–3 and primary school levels 1–6 at Khlong Phra Udom School, Pathum Thani Province. The research instrument was a structured interview form, with content validity verified by three experts yielding an Index of Item - Objective Congruence (IOC) above 0.5 for all items, ranging from 0.70 to 1.00. The research findings revealed that 1) the conditions and problems of illiteracy stemmed from three main factors: (1) learner factors, including linguistic and cultural diversity, learning disabilities, and lack of motivation; (2) teacher factors, including teachers whose educational backgrounds did not match their teaching subjects and who lacked appropriate instructional techniques; and (3) family factors, including poverty and migration, resulting in inadequate supervision and discontinuous learning among students. 2) The guidelines for promoting literacy comprised four main approaches: (1) systematic administrative management, (2) instructional management using an innovative instructional package integrated with the Storytelling technique, (3) support for students with special needs, and (4) building family collaboration.

Keywords

Literacy, Storytelling Technique, Elementary School Students, Instructional Innovation

ความสำคัญของปัญหา

การรู้หนังสือ (Literacy) มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาที่ยั่งยืน ช่วยให้ประชากรเข้าถึงโอกาสทางเศรษฐกิจในตลาดแรงงาน ส่งเสริมสุขภาวะและโภชนาการของครอบครัว ลดปัญหาความยากจน และเปิดโอกาสในการยกระดับคุณภาพชีวิต (UNESCO, 2025) ทั้งนี้การรู้หนังสือมิได้จำกัดเพียงความสามารถในการอ่านและเขียน แต่ยังหมายรวมถึงกระบวนการสื่อสารผ่านภาษาและวัฒนธรรม โดยการใช้สื่อด้วยลายลักษณ์อักษรมีความสำคัญในชีวิตประจำวันควบคู่ไปกับรูปแบบการสื่อสารอื่น ๆ (UNESCO, 2003) ในมิติทางการศึกษา องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา OECD (2019) ได้นิยามความฉลาดรู้ด้านการอ่านว่าเป็นความสามารถในการเข้าใจ ใช้ ประเมิน ไตร่ตรอง และมีส่วนร่วมกับข้อความ เพื่อบรรลุเป้าหมายของตนเอง พัฒนาความรู้และศักยภาพ และมีส่วนร่วมในสังคม คำนิยามดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการอ่านในศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะที่มีความซับซ้อนและเชื่อมโยงโดยตรงกับความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพะเยา เขต 2 (2564) ระบุว่า การอ่านออกเขียนได้หรือการรู้หนังสือ (Literacy) หมายถึง ความสามารถในการอ่าน ฟัง ดู พูด เพื่อรู้ เข้าใจ วิเคราะห์ สรุปสาระสำคัญ ประเมินสิ่งที่รับรู้จากสื่อประเภทต่าง ๆ และสื่อสารด้วยการพูดและการเขียนได้อย่างถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การอยู่ร่วมกันในสังคม และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ภายใต้กรอบยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) ประเทศไทยกำหนดเป้าหมายการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาประชากรในทุกมิติและทุกช่วงวัยให้มีคุณลักษณะของคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน มีทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 สามารถแก้ปัญหาและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งทักษะพื้นฐานที่สำคัญที่สุดต่อการเรียนรู้คือ "ทักษะการอ่านออกเขียนได้" เนื่องจากภาษาไทยเป็นเครื่องมือหลักในการแสวงหาความรู้ สร้างความสัมพันธ์ และความเข้าใจที่ดี

ระหว่างกันในสังคม (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) โดยผลการประเมิน PISA ในปี 2022 ของประเทศไทยด้านการอ่าน (Reading Literacy) ที่รายงานโดยสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2566) เผยให้เห็นภาพรวมที่น่าเป็นห่วง โดยนักเรียนไทยได้คะแนนเฉลี่ย 379 คะแนน ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของประเทศสมาชิก OECD ที่ 476 คะแนน ถึง 97 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบกับผลการประเมิน PISA 2018 พบว่าคะแนนเฉลี่ยด้านการอ่านของไทยลดลง 14 คะแนน ยิ่งไปกว่านั้น ข้อมูลตั้งแต่ PISA 2000 จนถึง PISA 2022 ชี้ให้เห็นแนวโน้มการลดลงอย่างต่อเนื่องของคะแนนเฉลี่ยด้านการอ่าน ผลการประเมินดังกล่าวสะท้อนว่าระบบการศึกษาทั้งในระดับโลกและระดับประเทศไทยประสบปัญหาคะแนนเฉลี่ยที่ลดลงเมื่อเปรียบเทียบกับ PISA 2018 ซึ่งเป็นผลพวงจากความท้าทายในการจัดการเรียนการสอนระหว่างวิกฤตการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ส่งผลให้เกิดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ของผู้เรียนในหลายมิติ ทั้งทักษะและความสามารถทางภาษาอันประกอบด้วย การพูด การเขียน ความคล่องแคล่วในการอ่าน ความเข้าใจในการอ่าน และทักษะทางคณิตศาสตร์ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2565)

จากผลการประเมินดังกล่าวยังสะท้อนภาพวิกฤตของการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียน โดยข้อมูลจากการติดตามประเมินผลพบว่ามีนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาจำนวนมากที่มีผลการประเมินด้านการอ่านและการเขียนอยู่ในระดับ ปรับปรุง ปัญหาการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้จึงกลายเป็นวาทกรรมปัญหาซ้ำซาก ที่เป็นปัญหาเรื้อรังในสังคมไทย ซึ่งมีสาเหตุจากหลายมิติ คือ 1) ด้านผู้เรียน ซึ่งมีความพร้อมและศักยภาพที่แตกต่างกัน มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (LD) ที่มักไม่ได้รับการคัดกรองอย่างเหมาะสม รวมถึงขาดแรงจูงใจและความมั่นใจในการเรียนรู้ 2) ด้านครูผู้สอน มีครูจำนวนมากที่ไม่ได้สำเร็จการศึกษาในสาขาวิชาเอกภาษาไทย ส่งผลให้ขาดความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับวิธีการสอนที่เหมาะสม ครูบางส่วนยังคงใช้รูปแบบการสอนแบบเดิมที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง และขาดการประยุกต์ใช้สื่อหรือเทคโนโลยีสมัยใหม่ 3) ด้านครอบครัวและสภาพแวดล้อม มีปัญหาความยากจนและการย้ายถิ่นฐานของผู้ปกครองส่งผลให้นักเรียนขาดเรียนบ่อยและเรียนรู้ไม่ต่อเนื่อง นอกจากนี้ อิทธิพลของภาษาถิ่น (เช่น ภาษาเขมรถิ่นไทย หรือภาษาลาวถิ่นไทย) ยังก่อให้เกิดความสับสนในการออกเสียงและการเขียนตามอักขรวิธีมาตรฐาน (พงศศักดิ์ สังขสิทธิ์, 2560; สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561; สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพะเยา เขต 2, 2566)

ปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพการอ่านออกเขียนได้สามารถจำแนกได้ 3 ด้านหลัก ได้แก่ ประการแรก ด้านการจัดการเรียนการสอน พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ยังขาดความต่อเนื่อง และในพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ซึ่งนักเรียนใช้ภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างจากภาษามาตรฐานก่อให้เกิดอุปสรรคด้านการสื่อสาร ประการที่สอง ด้านการบริหารจัดการ พบว่ากระบวนการนิเทศภายในขาดความต่อเนื่อง และมีปัญหาการโยกย้ายบุคลากรบ่อยครั้งในพื้นที่ห่างไกลทำให้การพัฒนาไม่ยั่งยืน และประการสุดท้าย ด้านตัวผู้เรียนและครอบครัว ที่ประสบปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ประกอบกับปัญหาความยากจนและการขาดการดูแลจากผู้ปกครองที่เป็นแรงงานย้ายถิ่น (สำนักงานคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ, 2561; สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2565; สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพะเยา เขต 2, 2566)

จากสภาพปัญหาที่กล่าวมา จึงนำไปสู่การดำเนินงานวิจัยเรื่องสภาพ ปัญหา และความต้องการในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดนวัตกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิค Storytelling เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองพระอุดม จังหวัดปทุมธานี เนื่องจากโรงเรียนคลองพระอุดม จังหวัดปทุมธานี เป็นโรงเรียนที่อยู่ในเขตพื้นที่ อ.ลาดหลุมแก้ว จ.ปทุมธานี มีปัญหาหลักของการจัดการเรียนการสอน คือการที่ผู้เรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ เป็นอุปสรรคสำคัญในการเรียนการสอนของทุกรายวิชา เนื่องจากปัญหาการย้ายถิ่นฐานของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาและต้นทุนทางวัฒนธรรมของครอบครัว จากผลการประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563 พบว่า โรงเรียนคลองพระอุดมมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านภาษาไทย ร้อยละ 33.88 ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศที่ร้อยละ 47.46 ถึงร้อยละ 13.58 และเมื่อพิจารณาระดับคุณภาพของนักเรียน พบว่า นักเรียนที่มีผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้และระดับปรับปรุง

รวมกันสูงถึงร้อยละ 72.22 ของนักเรียนทั้งหมด สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังมีความสามารถด้านภาษาไทยต่ำกว่าเกณฑ์ที่พึงประสงค์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2563) งานวิจัยเรื่องนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ปีงบประมาณ 2566 โดยบทความนี้มุ่งเน้นนำเสนอผลการวิจัยในประเด็น 1) สภาพ ปัญหา และความต้องการในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา และ 2) แนวทางการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ทั้งนี้ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลการศึกษาจะเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้สำหรับผู้สนใจต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา
2. เพื่อศึกษาและเสนอแนวทางในการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Documentary study) ของปัญหาและแนวทางการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา และการประชุมกลุ่มย่อย (Focus group) ผู้อำนวยการโรงเรียน และครูผู้สอนในระดับชั้นระดับชั้นอนุบาล 1-3 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนคลองพระอุดม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ 1) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ปัญหาและแนวทางการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา และ 2) ผู้อำนวยการและครูโรงเรียนคลองพระอุดม

กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย 1) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Documentary study) ของปัญหาและแนวทางการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ประกอบด้วย งานวิจัยและวิทยานิพนธ์ สื่อการเรียนรู้และชุดกิจกรรม หลักสูตรและแผนพัฒนาการศึกษา และรายงานผลการประเมินและสถิติ รวมจำนวน 50 รายการ 2) ผู้อำนวยการโรงเรียน และครูผู้สอนในระดับชั้นระดับชั้นอนุบาล 1-3 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนคลองพระอุดม รวมจำนวน 10 ท่าน โดยการประชุมกลุ่มย่อย (Focus group) ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยมีคุณสมบัติดังนี้

- 1) ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน และ/หรือ
- 2) เป็นครูผู้สอนระดับชั้นอนุบาล 1-3 และ/หรือ
- 3) เป็นครูสอนภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และ/หรือ
- 4) ครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้าง ใช้สำหรับศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางในการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองพระอุดม จังหวัดปทุมธานี ประกอบไปด้วย 4 ตอน ได้แก่ ข้อมูลทั่วไป สภาพปัจจุบันและบริบทการจัดการเรียนการสอน สภาพปัญหาและอุปสรรค และแนวทางการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) นำแบบสัมภาษณ์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องของจุดประสงค์ และข้อคำถาม (IOC) จำนวน 3 ท่าน ซึ่งได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญในการการสอนภาษาไทย ซึ่งจะต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี ผลการวิเคราะห์ค่า IOC สูงกว่า 0.5 ทุกข้อ โดยอยู่ในช่วง 0.75 – 1 แสดงว่า ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแล้วว่าแบบสัมภาษณ์มีความครอบคลุมของข้อคำถาม มีความถูกต้องชัดเจน และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำเป็นแนวทางการกำหนดโครงสร้างและประเด็นของข้อคำถามและแบบสอบถาม
2. กำหนดวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์
3. กำหนดโครงสร้างข้อคำถามของแบบสัมภาษณ์ โดยแบ่งแบบสัมภาษณ์ออกเป็น 4 ตอน ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไป 2) สภาพปัจจุบันและบริบทการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วยประเด็นในการสัมภาษณ์ ดังนี้ ข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียน ทักษะการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน วิธีการสอนและการจัดกิจกรรม การประเมินผล และการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง 3) สภาพปัญหาและอุปสรรค ประกอบด้วย ปัญหาด้านการเรียน ปัญหาด้านครู และทรัพยากร ปัญหาด้านผู้ปกครอง 4) แนวทางการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ
4. การจัดทำร่างแบบสัมภาษณ์
5. การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) นำแบบสัมภาษณ์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องของจุดประสงค์ และข้อคำถาม (IOC) จำนวน 3 ท่าน ซึ่งได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญในการการสอนภาษาไทย ซึ่งจะต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี ผลการวิเคราะห์ค่า IOC สูงกว่า 0.5 ทุกข้อ อยู่ในช่วง 0.7 – 1.00 แสดงว่า ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแล้วว่าแบบสัมภาษณ์มีความครอบคลุมของข้อคำถาม มีความถูกต้องชัดเจน และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
6. ปรับปรุงแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ
7. นำแบบสัมภาษณ์ไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วนได้แก่

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ สังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จำนวน 50 รายการ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสังเคราะห์ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับสภาพปัญหาและแนวทางการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา จากนั้นนำมาสังเคราะห์และจัดหมวดหมู่เพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิดในการกำหนดประเด็นการสัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการประชุมกลุ่มย่อยกับผู้อำนวยการโรงเรียนและครูผู้สอน จำนวน 10 ท่าน โดยมีขั้นตอน ดังนี้ 1) การถอดความของข้อมูลที่ได้จากการประชุมกลุ่มย่อย 2) การวิเคราะห์เนื้อหาโดยจำแนกประเด็นตามที่กำหนดไว้ในแบบสัมภาษณ์ ได้แก่ สภาพปัจจุบันและบริบทการจัดการเรียนการสอน สภาพปัญหาและอุปสรรค และแนวทางการแก้ปัญหา 3) การจัดหมวดหมู่และการตีความข้อมูล 4) การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลระหว่างข้อมูลจากเอกสารและข้อมูลจากการประชุมกลุ่มย่อย และ 5) การนำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบการบรรยายเชิงพรรณนา

ผลการวิจัย

1. ผลการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Documentary study) สภาพปัญหาและแนวทางการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

จากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์เอกสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาและแนวทางการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา สามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้

1.1 สภาพปัญหาการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ ปัญหาการอ่านออกเขียนได้เป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้เรียน โดยสาเหตุของปัญหาสามารถจำแนกออกได้หลายปัจจัย ดังนี้

1.1.1 ปัจจัยด้านตัวผู้เรียน เนื่องจากนักเรียนแต่ละคนมีความพร้อมและศักยภาพที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ (LD) หรือเด็กพิเศษที่เรียนรวมในชั้นปกติ ซึ่งมักไม่ได้รับการคัด

กรองหรือดูแลด้วยวิธีการที่เหมาะสม นอกจากนี้ยังมีปัญหาด้านสุขภาพจิต ขาดแรงจูงใจ และความมั่นใจในการเรียนรู้ลดลง

1.1.2 ปัจจัยด้านครูผู้สอน เนื่องจากครูผู้สอนจำนวนมากสำเร็จการศึกษาไม่ตรงสาขาวิชาเอกภาษาไทย ทำให้ขาดความรู้ความเข้าใจในเชิงลึกเกี่ยวกับวิธีการสอนภาษาไทยที่ถูกต้อง ครูบางส่วนยังคงยึดการสอนแบบเดิมที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง และขาดการใช้สื่อหรือเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อดึงดูดความสนใจ

1.1.3 ปัจจัยด้านครอบครัวและสภาพแวดล้อม เนื่องจากฐานะทางเศรษฐกิจที่ยากจนทำให้ผู้ปกครองต้องย้ายถิ่นฐานบ่อย ส่งผลให้นักเรียนขาดเรียนและเรียนรู้ไม่ต่อเนื่อง นอกจากนี้ ปัญหาด้านภาษาถิ่น (เช่น ภาษาชนกลุ่มน้อยในไทย ภาษาถิ่นไทย หรือเขมรในไทย) ทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนในการออกเสียงและเขียนรูปพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ให้ถูกต้องตามอักขรวิธี

1.1.4 ผลกระทบจากสถานการณ์โควิด-19 เนื่องจากการปิดสถานศึกษาทำให้เกิดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) อย่างรุนแรง โดยเฉพาะทักษะพื้นฐานอย่างการอ่านและการเขียน

1.2 แนวทางและนวัตกรรมการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ นอกจากการใช้กระบวนการพื้นฐานอย่างการแจกลูกสะกดคำแล้ว นวัตกรรมสมัยใหม่มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่บูรณาการสื่อและเทคโนโลยีที่หลากหลาย ดังนี้

1.2.1 การพัฒนาชุดนวัตกรรมและรูปแบบการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) รูปแบบการสอนที่เน้นการวินิจฉัยและเตรียมความพร้อม เช่น รูปแบบ D-MADE ที่เริ่มจากการวินิจฉัยปัญหา (Diagnose) และใช้การฝึกสมาธิ (Meditation) เพื่อเตรียมความพร้อมด้านจิตใจก่อนเริ่มเรียนทักษะการอ่านและการเขียน 2) การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น การใช้ชุดการสอน AR (Augmented Reality) และสื่อดิจิทัล เพื่อสร้างความตื่นเต้นและช่วยให้ผู้เรียนจดจำตัวอักษรหรือคำศัพท์ได้ดีขึ้นผ่านการจำลองสถานการณ์และภาพเคลื่อนไหว 3) การใช้อินโฟกราฟิก (Infographic) โดยการนำมาใช้ในชุดการสอนเพื่อย่อยเนื้อหาที่ซับซ้อนให้เป็นภาพหรือสัญลักษณ์ที่เข้าใจง่าย ช่วยให้ผู้เรียนจับใจความสำคัญและลำดับเหตุการณ์ได้ดีขึ้น

1.2.2 การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อบูรณาการทักษะหลายด้าน เช่น ชุดกิจกรรมที่ประสบความสำเร็จมักมีการบูรณาการรายวิชา เช่น ภาษาไทย ดนตรี ศิลปะ และพลศึกษา เข้าด้วยกัน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและไม่รู้สึกเบื่อหน่าย และการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ชุดกิจกรรมมักออกแบบตามแนวทาง Jigsaw หรือ TAI (Team Assisted Individualization) ที่ส่งเสริมการทำงานกลุ่ม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน

1.2.3 การใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) เนื่องจาก Storytelling เป็นการสอนที่เข้าถึงอารมณ์และกระตุ้นการมีส่วนร่วมได้สูงกว่าการสอนแบบเดิม ช่วยเปลี่ยนข้อเท็จจริงที่ซับซ้อนให้เป็นเรื่องราวที่จดจำง่าย การฟังและเล่าเรื่องเป็นฐานสำคัญของการอ่านและการเขียน โดยใช้ตัวละคร สถานที่ ปัญหา การแก้ปัญหา และผลลัพธ์ เป็นกรอบในการจัดระบบความคิดและภาษา นอกจากนี้การฝึกให้นักเรียนเล่าเรื่องซ้ำ (Retelling) เป็นวิธีวัดความเข้าใจที่มีประสิทธิภาพ ก่อนจะพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์เรื่องเล่าส่วนตัวหรือเรื่องแต่ง

1.3 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและการบริหารจัดการ เพื่อให้การแก้ปัญหาเป็นไปอย่างยั่งยืน โรงเรียนควรกำหนดมาตรการดังนี้

1.3.1 การพัฒนาระบบคัดกรองที่มีประสิทธิภาพ เพื่อแยกกลุ่มนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ (LD) หรือนักเรียนที่เรียนช้า ออกมาเพื่อรับการสอนซ่อมเสริมรายบุคคลที่เหมาะสม

1.3.2 การพัฒนาศักยภาพครูผู้สอน โดยเฉพาะครูที่ไม่ได้จบเอกภาษาไทย ให้มีความรู้ในเทคนิคการสอนอ่านเขียนและการผลิตสื่อที่ทันสมัย

1.3.3 การนิเทศและติดตามผล จะต้องมีการนิเทศภายในอย่างสม่ำเสมอและใช้ระบบสารสนเทศเพื่อติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนเป็นรายบุคคล

1.3.4 การสร้างสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการอ่าน เช่น การจัดมุมหนังสือในห้องเรียน พัฒนาห้องสมุด และสร้างวัฒนธรรมรักการอ่านผ่านกิจกรรมเชิงรุกในโรงเรียนและชุมชน

1.3.5 การกำหนดมาตรการ ป้อนนักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ เพื่อกำหนดเป็นนโยบายหลัก
ที่ทุกระดับชั้น โดยเฉพาะ ป.1 - ป.3 ที่ต้องให้ความสำคัญและรับผิดชอบร่วมกันทั้งโรงเรียน

2. ผลการประชุมกลุ่มย่อย (Focus group) ผู้อำนวยการโรงเรียน และครูผู้สอนในระดับชั้นอนุบาล 1-3 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6

2.1 ผลการศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้น
ประถมศึกษาโรงเรียนคลองพระอุดม จังหวัดปทุมธานี นำเสนอผลการศึกษาดังนี้

2.1.1 ข้อมูลทั่วไปของโรงเรียนคลองพระอุดม จังหวัดปทุมธานี จำนวนนักเรียนของโรงเรียน
คลองพระอุดม ประกอบไปด้วยนักเรียนระดับชั้นต่าง ๆ ดังนี้ อนุบาลปีที่ 1 จำนวน 15 คน อนุบาลปีที่ 2 จำนวน
15 คน อนุบาลปีที่ 3 จำนวน 13 คน ประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 24 คน ประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 16 คน
ประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 18 คน ประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 14 คน ประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 21 คน และ
ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 8 คน รวมจำนวน 144 คน ซึ่งในจำนวนนี้ประกอบด้วยนักศึกษาต่างชาติที่มีทั้งไม่มี
สัญชาติไทย และนักเรียนที่มีตัว G ประกอบด้วย ระดับชั้นอนุบาล 1 จำนวน 4 คน ระดับชั้นอนุบาล 2 จำนวน 4
คน ประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 คน และประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 2 คน รวมนักเรียนต่างชาติที่มีทั้งไม่มี
สัญชาติไทย และนักเรียนที่มีตัว G ทั้งสิ้น 15 คน

บุคลากรโรงเรียนคลองพระอุดม จังหวัดปทุมธานี ประกอบด้วยผู้บริหาร 1 ท่าน ข้าราชการครูจำนวน 11
ท่าน อัตราจ้างจำนวน 1 ท่าน และลูกจ้างประจำ จำนวน 1 ท่าน โดยเป็นครูผู้สอนจำนวน 13 ท่าน เป็นครูในระดับ
อนุบาลจำนวน 3 ท่าน และระดับประถมศึกษาจำนวน 10 ท่าน

2.1.2 การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้น
ประถมศึกษาโรงเรียนคลองพระอุดม จังหวัดปทุมธานี ให้ความสำคัญกับการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียน
เนื่องจากเป็นพื้นฐานสำคัญที่สุดของการเรียนในทุกรายวิชา โดยยึดหลักการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตร
การศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการ พุทธศักราช 2551 ร่วมกับการจัดการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม
(DLTV) และการใช้สื่อการสอนเพิ่มเติมของคุณครูในแต่ละรายวิชา ทั้งนี้พบว่าผู้เรียนในทุกระดับชั้นมีปัญหาการ
อ่านออกเขียนได้ ที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ของแต่ละระดับชั้น ส่งผลให้เกิดปัญหาการเรียนในรายวิชาอื่น ๆ ตามมา
โดยในปีการศึกษา 2567 ผู้อำนวยการโรงเรียนได้มีนโยบายให้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีครูประจำชั้นจำนวน 2 ท่าน
ซึ่ง 1 ท่านเป็นคุณครูภาษาไทย และในช่วงเช้าของแต่ละวันให้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย เพื่อเป็น
การปรับพื้นฐาน แก้ปัญหา และพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.1.3 ปัญหาการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้น
ประถมศึกษาโรงเรียนคลองพระอุดม จังหวัดปทุมธานี จากจำนวนนักเรียนโรงเรียนคลองพระอุดม จังหวัดปทุมธานี
ชี้ให้เห็นว่าโรงเรียนคลองพระอุดมประกอบไปด้วยนักเรียนไทย และนักเรียนต่างชาติโดยมีทั้งพม่า และกัมพูชา ซึ่ง
นักเรียนเหล่านี้หลายคนไม่พูดภาษาไทย และผู้ปกครองไม่สามารถอ่านภาษาไทยได้ ครูในระดับชั้นอนุบาลและ
ประถมศึกษาปีที่ 1 จะต้องสื่อสารผ่านเพื่อนนักเรียน หรือเปิดแอปพลิเคชันแปลภาษาเพื่อช่วยในการสื่อสาร ใน
ส่วนของนักเรียนไทยนั้น ส่วนใหญ่ผู้ปกครองประกอบอาชีพพนักงานในโรงงานอุตสาหกรรม และแรงงานก่อสร้าง
ซึ่งมีการย้ายถิ่นฐานบ่อยครั้ง มีนักเรียนที่ย้ายเข้า และย้ายออกในระหว่างเทอม การเรียนจึงไม่ต่อเนื่อง และ
ผู้ปกครองไม่สามารถทวนซ้ำนักเรียนให้ทบทวนบทเรียน หรือทำการบ้านที่คุณครูมอบหมาย รวมทั้งการฝึกฝนการ
อ่านและเขียน โดยเฉพาะในช่วงปิดเทอม ทำให้นักเรียนขาดความต่อเนื่องในการเรียนรู้และลืมเนื้อหาที่ได้เรียนไป
แล้วในเทอมที่ผ่านมา ทั้งนี้ยังมีปัญหาในการใช้น้ำหนักมือในการเขียนหนังสือ ที่นักเรียนไม่สามารถกำหนดน้ำหนัก
มือที่ถูกต้อง ไม่สามารถเขียนหนังสือให้ตรงภายในบรรทัด นักเรียนในทุกระดับชั้นจะมีผู้ที่ไม่สามารถอ่านสะกดคำ
ได้ตัวชี้วัด และไม่สามารถอ่านจับใจความของเนื้อหาได้ ซึ่งส่งผลถึงประสิทธิภาพในการเรียนในทุก ๆ รายวิชา และ
สอดคล้องกับผลการประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 ในรายวิชา
ภาษาไทย 54.41 ซึ่งอยู่ในระดับดี

ผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ส่วนใหญ่ยังไม่สามารถอ่าน พยัญชนะ สระ และ
ไม่สามารถอ่านสะกดคำในมาตราแม่ ก กาได้ และมีผู้เรียนที่เป็นนักเรียนต่างชาติ จำนวน 5 คน โดย 2 คน ไม่สามารถ

สื่อสารภาษาไทยได้ ผู้สอนจะสื่อสารผ่านเพื่อต่างชาติที่พูดภาษาไทยได้ และการใช้แอปพลิเคชันแปลภาษา โดยมีการอ่านพยัญชนะที่มีลักษณะคล้ายกัน สลับกัน เช่น “ถ เป็น ก” “ด เป็น ค” “ณ เป็น ณ” เป็นต้น ในการอ่านสระ ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถอ่านสระได้ ในด้านทักษะการเขียนก็เช่นเดียวกัน ที่ผู้เรียนไม่สามารถเขียนพยัญชนะ ก-ฮ ได้ ยังไม่สามารถเขียนให้ตรงบรรทัด ไม่สามารถวางตำแหน่งของสระได้อย่างถูกต้อง ไม่สามารถจำรูปพยัญชนะ อ่าน และเขียน โดยเฉพาะพยัญชนะ ฎ ฏ ฌ ญ ณ ฌ ค ค ฌ ศ ษ ในด้านความเข้าใจความหมาย ผู้เรียนเข้าใจความหมายจากภาพในการใช้บัตรคำ สามารถระบุความหมายได้ถูกต้อง แต่ไม่สามารถอ่าน และเขียนคำได้

2.1.4 ความต้องการการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาโรงเรียนคลองพระอุดม จังหวัดปทุมธานี

จากการประชุมกลุ่มย่อย (Focus group) ผู้อำนวยการโรงเรียน และครูผู้สอนในระดับชั้นอนุบาล 1-3 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนคลองพระอุดม รวมจำนวน 10 ท่าน โดยใช้แบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้างสามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้

1) ความต้องการการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ คณะครูและผู้บริหารของโรงเรียนคลองพระอุดม จังหวัดปทุมธานี อยากให้มีการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ ของผู้เรียน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนในรูปแบบการบูรณาการ ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการอ่าน การเขียน และมีสื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ได้อย่างหลากหลาย และนำกลับไปทบทวนได้ด้วยตนเอง

2) แนวทางสำคัญของการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ที่คณะครูและผู้บริหารเล็งเห็นตรงกันคือ การให้ความร่วมมือของครอบครัว ที่จะต้องกดดันนักเรียน กระตุ้นให้นักเรียนทบทวนเนื้อหา ทำการบ้านที่คุณครูมอบหมาย และคอยฝึกฝนให้นักเรียนอ่านและเขียนอย่างถูกต้อง ซึ่งเป็นประเด็นที่มีความท้าทายเป็นอย่างมากในบริบทของโรงเรียนคลองพระอุดม

3. แนวทางในการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

จากผลการศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ผ่านการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 50 รายการ ประกอบกับการประชุมกลุ่มย่อยกับผู้บริหารและครูผู้สอนโรงเรียนคลองพระอุดม จังหวัดปทุมธานี จำนวน 10 ท่าน สามารถนำเสนอแนวทางในการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาได้ 4 แนวทางหลัก ประกอบด้วย แนวทางระดับนโยบายและการบริหารจัดการ แนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดนวัตกรรมการเรียนการสอนร่วมกับเทคนิค Storytelling แนวทางการสนับสนุนนักเรียนกลุ่มพิเศษ และแนวทางการสร้างความร่วมมือกับครอบครัว ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 ด้านนโยบายและการบริหารจัดการ เป็นรากฐานสำคัญในการขับเคลื่อนการแก้ปัญหาการอ่านออกเขียนได้อย่างเป็นระบบและยั่งยืน ประกอบด้วย 4 มาตรการหลัก ได้แก่

3.1.1 การพัฒนาระบบคัดกรองและวินิจฉัย โรงเรียนควรจัดทำระบบคัดกรองนักเรียนอย่างเป็นระบบตั้งแต่ระดับอนุบาล โดยเฉพาะการคัดกรองนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ (LD) และนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ การใช้แบบวินิจฉัยที่มีมาตรฐานเพื่อประเมินความสามารถด้านการอ่าน - เขียนในมิติต่าง ๆ ได้แก่ การรู้จักตัวอักษร การประสมพยัญชนะ-สระ และการอ่าน-เขียนคำ จะช่วยให้สามารถจัดกลุ่มนักเรียนตามระดับความสามารถเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ต้องพัฒนามาก กลุ่มที่ต้องพัฒนาปานกลาง และกลุ่มที่ต้องพัฒนาน้อย เพื่อจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

3.1.2 กำหนดนโยบาย ปลอดภัยนักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ เป็นนโยบายหลักที่ควรกำหนดเป็นนโยบายระดับโรงเรียน โดยเฉพาะในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ที่ต้องให้ความสำคัญสูงสุด สอดคล้องกับข้อเสนอแนะจากการสังเคราะห์เอกสารที่ระบุว่า การกำหนดมาตรการปลอดภัยนักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้เป็นนโยบายหลักที่ทุกระดับชั้นต้องรับผิดชอบร่วมกัน โดยมีมอบหมายครูเฉพาะทางภาษาไทยสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และจัดการเรียนการสอนเข้มข้นในช่วงเช้าของทุกวัน พร้อมทั้งกำหนดเกณฑ์ความสำเร็จที่ชัดเจนสำหรับแต่ละระดับชั้น เพื่อให้สามารถติดตามและประเมินผลได้อย่างเป็นรูปธรรม

3.1.3 การพัฒนาศักยภาพครูผู้สอน เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพการเรียนการสอน จากการสังเคราะห์เอกสารพบว่า ปัญหาหนึ่งของการสอนภาษาไทยคือครูผู้สอนจำนวนมากสำเร็จการศึกษาไม่ตรงสาขาวิชาเอกภาษาไทย ทำให้ขาดความรู้ความเข้าใจในเชิงลึกเกี่ยวกับวิธีการสอนภาษาไทยที่ถูกต้อง ดังนั้นการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับเทคนิคการสอนอ่าน-เขียนสมัยใหม่ โดยเฉพาะครูที่ไม่ได้จบวิชาเอกภาษาไทย การพัฒนาทักษะการใช้เทคนิค Storytelling และการผลิตสื่อการสอนที่หลากหลาย รวมถึงการจัดระบบ Coaching และ Mentoring ให้ครูมีประสบการณ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน จะช่วยยกระดับคุณภาพการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.1.4 การนิเทศและติดตามผล เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติ โดยจัดระบบนิเทศภายในอย่างสม่ำเสมอโดยผู้บริหารและหัวหน้างานวิชาการ การใช้ระบบสารสนเทศเพื่อติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนเป็นรายบุคคล และการประเมินผลพร้อมปรับปรุงแนวทางอย่างต่อเนื่อง จะช่วยให้การดำเนินงานบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

3.2 แนวทางการจัดการเรียนการสอน เป็นหัวใจหลักของการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียน โดยมีแนวทางที่สำคัญ 3 ประการ ได้แก่

3.2.1 การใช้ชุดนวัตกรรมการเรียนการสอนร่วมกับเทคนิค Storytelling จากการสังเคราะห์เอกสารพบว่า Storytelling เป็นเทคนิคการสอนที่เข้าถึงอารมณ์และกระตุ้นการมีส่วนร่วมได้สูงกว่าการสอนแบบเดิม ช่วยเปลี่ยนข้อเท็จจริงที่ซับซ้อนให้เป็นเรื่องราวที่จดจำง่าย โดยการฟังและเล่าเรื่องเป็นฐานสำคัญของการอ่านและการเขียน ชุดนวัตกรรมนี้ประกอบด้วย 7 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนที่เป็นระบบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 การวินิจฉัย (Diagnose) เป็นขั้นตอนการประเมินความสามารถเริ่มต้นของนักเรียนด้วยแบบวินิจฉัย 3 ฉบับ ได้แก่ แบบวินิจฉัยการรู้จักตัวอักษร แบบวินิจฉัยการประสมพยัญชนะ-สระ และแบบวินิจฉัยการอ่าน-เขียนคำ เพื่อจัดกลุ่มนักเรียนตามระดับความสามารถและวางแผนการสอนที่เหมาะสมกับแต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 2 การเตรียมความพร้อม (Preparation) เป็นขั้นตอนการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการอ่าน-เขียน โดยจัดบรรยากาศห้องเรียนที่เหมาะสม ใช้เกม เพลง หรือกิจกรรมกระตุ้นความสนใจ และเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนมีความพร้อมทั้งด้านร่างกายและจิตใจในการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 การการเล่าเรื่อง (Storytelling) เป็นขั้นตอนหลักของการนำเสนอเรื่องเล่าด้วยเทคนิค Storytelling โดยครูเล่านิทานโดยเน้นองค์ประกอบ 4 ประการ คือ ประเด็น (Theme) ที่เป็นแก่นของเรื่องและข้อคิด ปมขัดแย้ง (Conflict) ที่เป็นปัญหาหรืออุปสรรคในเรื่อง ตัวละคร (Character) ที่มีบุคลิกลักษณะที่น่าสนใจ และเค้าโครง (Plot) ที่เป็นลำดับเหตุการณ์ตั้งแต่เริ่มต้น พัฒนา จุดสุดยอด คลี่คลาย จนถึงจบเรื่อง โดยใช้สื่อประกอบการเล่าเรื่อง เช่น หนังสือนิทานภาพ วิดีทัศน์ หรือหุ่นมือ กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม และเล่าซ้ำ 2-3 ครั้งเพื่อเสริมความเข้าใจและการจดจำ

ขั้นที่ 4 การฝึกทักษะการอ่าน-เขียน (Practice) เป็นขั้นตอนการพัฒนาทักษะอย่างเป็นระบบโดยใช้แบบฝึกทักษะ 5 ระดับตามลำดับความยากจากง่ายไปหายาก ได้แก่ ระดับที่ 1 ฝึกประสมพยัญชนะ-สระ เช่น ก + -า = กา ระดับที่ 2 ฝึกอ่านคำ 1 พยางค์ เช่น กา ปา มา ระดับที่ 3 ฝึกอ่านคำ 2 พยางค์ เช่น กา-กา มา-มา ระดับที่ 4 ฝึกเขียนคัดลายมือโดยสาธิตวิธีการเขียนที่ถูกต้อง และระดับที่ 5 จับคู่คำกับรูปภาพและเขียนประโยคสั้นๆ เพื่อให้นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทที่มีความหมาย

ขั้นที่ 5 การสร้างสรรค์เรื่องเล่า (Creating) เป็นขั้นตอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้ทักษะการอ่าน-เขียน โดยให้นักเรียนระดมสมองและออกแบบเรื่องเล่าของตนเองวาดภาพประกอบและเขียนประโยคสั้นๆ โดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมา เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนการสื่อสารด้วยภาษาเขียนอย่างมีความหมาย

ขั้นที่ 6 การเล่าเรื่อง (Retelling) เป็นขั้นตอนที่ส่งเสริมความมั่นใจในการใช้ภาษา พัฒนาทักษะการสื่อสาร และเรียนรู้จากผลงานของเพื่อน โดยให้นักเรียนนำเสนอเนื้อหาที่สร้างสรรค์หน้าชั้นเรียน แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน และครูให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์ สอดคล้องกับการสังเคราะห์เอกสารที่ระบุว่าการฝึกให้นักเรียนเล่าเรื่องซ้ำ (Retelling) เป็นวิธีวัดความเข้าใจที่มีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 7 การประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นตอนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างรอบด้าน โดยประเมินทักษะการอ่าน-เขียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประเมินพฤติกรรมและกระบวนการเรียนรู้ด้วย Rubrics และประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ เพื่อนำข้อมูลไปพัฒนาการสอนต่อไป

3.2.2 การบูรณาการการเรียนรู้ เป็นแนวทางที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานและไม่รู้สึกเบื่อหน่าย จากการสังเคราะห์เอกสารพบว่า ชุดกิจกรรมที่ประสบความสำเร็จมักมีการบูรณาการรายวิชา เช่น ภาษาไทย ดนตรี ศิลปะ และพลศึกษา เข้าด้วยกัน โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามแนวทาง Jigsaw หรือ TAI (Team Assisted Individualization) ที่ส่งเสริมการทำงานกลุ่ม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะหลายด้านไปพร้อมกันและเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

3.2.3 การใช้เทคโนโลยีและสื่อสมัยใหม่ เป็นแนวทางที่สอดคล้องกับยุคดิจิทัล จากการสังเคราะห์เอกสารพบว่า การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น การใช้ชุดการสอน AR (Augmented Reality) และสื่อดิจิทัล เพื่อสร้างความตื่นเต้นและช่วยให้ผู้เรียนจดจำตัวอักษรหรือคำศัพท์ได้ดีขึ้นผ่านการจำลองสถานการณ์และภาพเคลื่อนไหว การใช้อินโฟกราฟิก (Infographic) ในชุดการสอนเพื่อย่อยเนื้อหาที่ซับซ้อนให้เป็นภาพหรือสัญลักษณ์ที่เข้าใจง่าย และการใช้แอปพลิเคชันฝึกอ่าน - เขียนภาษาไทย จะช่วยให้ผู้เรียนจับใจความสำคัญและลำดับเหตุการณ์ได้ดีขึ้น รวมทั้งสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 แนวทางการสนับสนุนนักเรียนกลุ่มพิเศษ จากผลการประชุมกลุ่มย่อยที่โรงเรียนคลองพระอุดมพบว่า โรงเรียนมีนักเรียนที่มีความหลากหลาย ทั้งนักเรียนต่างชาติที่ไม่สามารถสื่อสารภาษาไทยได้ และนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ ดังนั้น การสนับสนุนนักเรียนกลุ่มพิเศษจึงเป็นสิ่งจำเป็น ประกอบด้วย

3.3.1 แนวทางสำหรับนักเรียนต่างชาติ โรงเรียนคลองพระอุดมและโรงเรียนขนาดเล็กมีนักเรียนต่างชาติจากพม่าและกัมพูชาที่ไม่สามารถสื่อสารภาษาไทยได้ จำนวน 2 คน และผู้ปกครองไม่สามารถอ่านภาษาไทยได้ ควรมีการจัดชั้นเตรียมภาษาไทยเบื้องต้นเพื่อสร้างพื้นฐานการสื่อสาร การใช้แอปพลิเคชันแปลภาษาช่วยในการสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียนและผู้ปกครอง การจัดเพื่อนพี่เลี้ยงที่สามารถพูดภาษาเดียวกันได้เพื่อช่วยแปลและอำนวยความสะดวก การเน้นการใช้บัตรภาพประกอบคำศัพท์และใช้ท่าทางภาษากายประกอบการสอน รวมถึงการสร้างสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยภาษาไทย เช่น ป้ายนิเทศ บัตรคำ และการจัดมุมหนังสือภาษาไทย จะช่วยให้นักเรียนต่างชาติได้รับการพัฒนาทักษะภาษาไทยอย่างเป็นระบบ

3.3.2 แนวทางสำหรับนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ (LD) นักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้มักไม่ได้รับการคัดกรองหรือดูแลด้วยวิธีการที่เหมาะสม ควรมีการจัดเวลาเรียนเสริมพิเศษเป็นรายบุคคล การลดจำนวนแบบฝึกหรือให้เวลาในการทำงานมากขึ้น การใช้สื่อสัมผัสได้ เช่น ตัวอักษรนูน บัตรคำแบบจับต้องได้ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสหลายด้าน การชมเชยความพยายามมากกว่าผลสำเร็จ การตั้งเป้าหมายเล็ก ๆ ที่นักเรียนสามารถบรรลุเป้าหมายเหล่านั้นได้ และการสร้างความมั่นใจด้วยการให้นักเรียนได้ประสบความสำเร็จ จะช่วยให้นักเรียนกลุ่มนี้พัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ตามศักยภาพของตนเอง

3.4 แนวทางการสร้างความร่วมมือกับครอบครัว จากผลการประชุมกลุ่มย่อยพบว่า แนวทางสำคัญของการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ที่คณะครูและผู้บริหารเล็งเห็นตรงกันคือการได้รับความร่วมมือจากครอบครัว ซึ่งเป็นประเด็นที่มีความท้าทายในบริบทของโรงเรียนคลองพระอุดม เนื่องจากผู้ปกครองส่วนใหญ่ประกอบอาชีพพนักงานในโรงงานอุตสาหกรรมและแรงงานก่อสร้าง มีการย้ายถิ่นฐานบ่อย และไม่สามารถกวาดขันนักเรียนให้ทบทวนบทเรียนหรือทำการบ้านได้ ดังนั้น แนวทางการสร้างความร่วมมือกับครอบครัวจึงประกอบด้วย

3.4.1 การสื่อสารกับผู้ปกครอง โดยใช้ช่องทางสื่อสารที่เข้าถึงง่าย เช่น Line Group หรือ Facebook Group ของชั้นเรียน การจัดประชุมผู้ปกครองเป็นประจำ การส่ง SMS หรือข้อความแจ้งความก้าวหน้า

ของนักเรียน การจัดอบรมผู้ปกครองเรื่องการช่วยลูกอ่าน-เขียน และการแจกร่มมือการช่วยเหลือลูกที่บ้านในภาษาที่ผู้ปกครองเข้าใจ ทั้งภาษาไทย พม่า และเขมร เพื่อสร้างความเข้าใจถึงความสำคัญของการอ่าน-เขียนและบทบาทของผู้ปกครองในการส่งเสริมการเรียนรู้ของลูก

3.4.2 กิจกรรมเชื่อมโยงบ้าน-โรงเรียน โดยมอบหมายการบ้านที่ผู้ปกครองสามารถทำร่วมกับนักเรียนได้ เช่น การอ่านหนังสือร่วมกัน การให้ยืมหนังสือนิทานกลับบ้าน การให้นักเรียนเขียนบันทึกและเล่าเรื่องราวในแต่ละวันให้ผู้ปกครองฟัง และการเชิญผู้ปกครองมาเล่านิทานให้นักเรียนฟัง จะช่วยสร้างความร่วมมือระหว่างบ้านและโรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.4.3 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการอ่าน การสร้างสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการอ่าน เช่น การจัดมุมหนังสือในห้องเรียน การพัฒนาห้องสมุด และการสร้างวัฒนธรรมรักการอ่านผ่านกิจกรรมเชิงรุกในโรงเรียนและชุมชน เป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ ดังนั้น ในห้องเรียนควรจัดมุมอ่านที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย มีหนังสือหลากหลายระดับความยาก ตกแต่งให้น่าอ่าน ติดบัตรคำและรูปภาพรอบห้อง สร้างผนังคำศัพท์ (Word Wall) และแสดงผลงานนักเรียน ในระดับโรงเรียนควรพัฒนาห้องสมุดให้น่าสนใจ จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน เช่น สัปดาห์หนังสือ การจัดการประกวดเล่านิทาน และการสร้างวัฒนธรรมรักการอ่านในโรงเรียนและชุมชนอย่างต่อเนื่อง

อภิปรายผลการวิจัย

ปัญหาการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ มีสาเหตุสำคัญ จากปัจจัยด้านตัวผู้เรียน เนื่องจากนักเรียนแต่ละคนมีความพร้อมและศักยภาพที่แตกต่างกัน ปัญหาในการย้ายถิ่นฐาน การย้ายเข้าย้ายออกระหว่างเทอม การเรียนจึงไม่ต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับ ประยงค์ ชูรักษ์ (2562) ได้เสนอข้อเสนอเชิงนโยบายการแก้ปัญหาการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยกล่าวว่า ความพร้อมที่แตกต่างของเด็กปฐมวัย เป็นสาเหตุของปัญหาการอ่านออกเขียนได้ นักเรียนที่มีความพร้อมน้อยกว่าจะเรียนรู้ไม่ทันเท่าเทียบกับนักเรียนที่มีความพร้อมสูงกว่า และมักพบว่านักเรียนที่มีความพร้อมน้อยกว่าจะมีปัญหาในด้านการอ่านและเขียนคือ อ่านไม่ออกและเขียนไม่ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนี้ยังพบปัญหาของการเรียนร่วมกันของนักเรียนต่างชาติทั้งพม่า และกัมพูชา ซึ่งนักเรียนเหล่านี้หลายคนไม่พูดภาษาไทย และผู้ปกครองไม่สามารถอ่านภาษาไทยได้

ปัจจัยด้านครูผู้สอน เนื่องจากครูผู้สอนจำนวนมากสำเร็จการศึกษาไม่ตรงสาขาวิชาเอกภาษาไทย ทำให้ขาดความรู้ความเข้าใจในเชิงลึกเกี่ยวกับวิธีการสอนภาษาไทยที่ถูกต้อง ครูบางส่วนยังคงยึดการสอนแบบเดิมที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง และขาดการใช้สื่อหรือเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อดึงดูดความสนใจ สอดคล้องกับ อำนาจ เกษศรีพร และ วิเชียร อารังโสติสกุล (2560) กล่าวว่า สาเหตุสำคัญของปัญหาการอ่านออกเขียนได้ คือ ครูบางส่วนมีวุฒิการศึกษาไม่ตรงกับวิชาที่สอน มีประสบการณ์น้อย ขาดความมั่นใจในการสอน สอนผิดวิธีการเรียนรู้ของภาษาไทยหรือผิดกระบวนการ ปัจจัยด้านครอบครัวและสภาพแวดล้อม เนื่องจากฐานะทางเศรษฐกิจที่ยากจนทำให้ผู้ปกครองต้องย้ายถิ่นฐานบ่อย ส่งผลให้นักเรียนขาดเรียนและเรียนรู้ไม่ต่อเนื่อง นอกจากนี้ ปัญหาด้านภาษาถิ่น (เช่น ภาษามลายูถิ่นไทย ลาวถิ่นไทย หรือเขมรถิ่นไทย) ทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนในการออกเสียงและเขียนรูปพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ให้ถูกต้องตามอักขรวิธี สอดคล้องกับ พัทธพงศ์ แก้วละเอียด (2560) กล่าวถึงการย้ายถิ่นฐานของพ่อแม่ผู้ปกครองทำให้นักเรียนต้องย้ายตามพ่อแม่และผู้ปกครองบ่อย ๆ ทำให้การเรียนไม่ต่อเนื่อง การเอาใจใส่ดูแลและผู้เรียนมีน้อยลงอาจเนื่องมาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะนักเรียนที่ผู้ปกครองที่เป็นแรงงานต่างด้าวมาอาศัยในประเทศไทย หรือเด็กชาติพันธุ์ซึ่งไม่ได้ใช้ภาษาไทยเป็นหลัก สอดคล้องกับ ลัดดา สำรองพันธ์ และ วราพร เอรารวรรณ์ (2565) กล่าวว่า ปัญหาส่วนใหญ่ล้วนเกิดจากพื้นฐานภาษาไทยที่มีการประสมคำโดยใช้เสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดในการผันเสียงการอ่านและเขียนทั้งสิ้น ซึ่งในส่วนหนึ่งของปัญหาการอ่านออกเขียนได้ เกิดจากการใช้ภาษาเขมรถิ่นไทยและภาษาลาวถิ่นไทยในชีวิตประจำวัน ที่ใช้จนเคยชิน ทำให้อ่านออกเสียงสระบางตัวไม่ได้ ทำให้อ่านออกเสียงผิดตามลักษณะของภาษาถิ่น และอ่านออกเสียงเพี้ยนจากภาษาไทย โดยเฉพาะผู้เรียนที่ใช้ภาษาเขมรถิ่นไทยการออกเสียงพยัญชนะต้นเดียว ร ผู้เรียนจะออกเสียงรัวสั้นมากเกินไป

แนวทางในการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา เริ่มต้นจากการวินิจฉัย (Diagnose) เพื่อค้นหาจุดบกพร่องรายบุคคล เช่น รูปแบบ D-MADE ที่ประกอบด้วยขั้นตอนการวินิจฉัย การฝึกสมาธิ (วิจิตสมาธิ) การเน้นย้ำการอ่านออก การลงมือเขียน และการประเมินผล ซึ่งสอดคล้องกับ กล่าวว่ สอดคล้องกับ ลัดดา สารองพันธ์ และ วราพร เอรารวรรณ์ (2565) กล่าวว่า รูปแบบการสอนส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการวินิจฉัย ขั้นวิจิตสมาธิ ขั้นอ่านออก ขั้นเขียนได้ และขั้นการประเมินผล การใช้กระบวนการสอบแบบแจกลูกสะกดคำ เป็นหัวใจสำคัญของการแก้ปัญหาการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ โดยเริ่มจากการให้ผู้เรียนจดจำรูปและเสียงของพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ให้แม่นยำก่อนนำมาประสมคำ การสอนควรเรียงลำดับความยากง่ายจากคำในมาตราแม่ ก กา ไปสู่คำที่มีตัวสะกดตรงมาตราและไม่ตรงมาตรา รวมถึงคำควบกล้ำและอักษรนำ ซึ่งสอดคล้องกับ กระทรวงศึกษาธิการ (2546) การสอนอ่านแจกลูก และการสะกดคำเป็นพื้นฐานสำคัญของการอ่านและการเขียนเพราะเป็นหลักเกณฑ์การนำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด มาประสมกัน และในการสอนอ่านจะดำเนินไปด้วยกัน จึงมีผู้เรียกรวมกันว่า การอ่านแจกลูกสะกดคำ

การใช้เทคนิค Storytelling เป็นเทคนิคการสอนที่เข้าถึงอารมณ์และกระตุ้นการมีส่วนร่วมได้สูงกว่าการสอนแบบเดิม ช่วยเปลี่ยนข้อเท็จจริงที่ซับซ้อนให้เป็นเรื่องราวที่จดจำง่าย โดยการฟังและเล่าเรื่องเป็นฐานสำคัญของการอ่านและการเขียน ซึ่งสอดคล้องกับ พิมลพร พงษ์ประเสริฐ (2563) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของฮันเตอร์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ พบว่า ในขั้นนำและเตรียมความพร้อมในทุกแผนการจัดการเรียนรู้ นั้นครูใช้กิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียนก่อนเข้าสู่บทเรียน ด้วยการใช้เพลง นิทาน แสดงท่าทางประกอบ และการสนทนาพูดคุยถึงความรู้เดิม และคำที่นักเรียนคุ้นตาที่เห็นได้ในชีวิตประจำวันตลอดจนการได้เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูได้จัดขึ้น เช่น ในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องอ่านเขียนสะกดคำสระเออ ในขั้นนำและเตรียมความพร้อม ครูเล่านิทานเรื่องลูกหมูจอมเลอะเทอะ ให้นักเรียนฟังและซักถามเกี่ยวกับลักษณะพฤติกรรมของตัวละคร ใจความสำคัญของเรื่องรวมทั้งหาคำที่มีสระเออในเนื้อเรื่อง ส่งผลให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ความสนใจและอยากรู้ในกิจกรรมต่อไปที่ครูจะจัดขึ้น ทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนจึงทำให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้ทางการอ่านสะกดคำ และการเขียนสะกดคำได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Alkaaf and Al-Bulushi (2017) กล่าวว่า เทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) เป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญและมีประสิทธิภาพสูงในการส่งเสริมทักษะการอ่านออกเขียนได้ โดยเฉพาะทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดย การเล่าเรื่องช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่เข้มแข็งระหว่างทักษะ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ช่วยพัฒนาคำศัพท์ (Vocabulary) และความเข้าใจในเรื่อง หลักไวยากรณ์ (Grammar) รวมถึงโครงสร้างทางภาษาที่ซับซ้อนขึ้น ส่งเสริม ความต่อเนื่องและสอดคล้อง (Coherence) ในการเขียนเรื่องราว โดยนักเรียนจะนำเรื่องที่ได้อ่านมาปรับใช้ในการร่าง (Drafting) และเรียบเรียงใหม่ นอกจากนี้การเล่าเรื่องช่วยปลูกฝัง ความรักในภาษา (Love of language) และความมั่นใจในตนเอง (Self-confidence) ทั้งในการพูดและการเขียน

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า เทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) สามารถเข้าถึงอารมณ์และกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การเปลี่ยนเนื้อหาที่ซับซ้อนให้เป็นเรื่องราวที่จดจำได้ง่าย ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเขียน การพูด และการฟัง การพัฒนาคำศัพท์ ความเข้าใจในหลักไวยากรณ์ และโครงสร้างทางภาษา รวมถึงส่งเสริมความต่อเนื่องและสอดคล้องในการเขียนเรื่องราว อีกทั้งยังปลูกฝังความรักในภาษาและความมั่นใจในตนเองทั้งในด้านการพูดและการเขียน และการใช้ชุดนวัตกรรมการเรียนการสอน เพื่อการฝึกการอ่านและการเขียนสะกดคำ เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนจดจำรูปและเสียงของพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ได้อย่างแม่นยำ ก่อนนำมาประสมคำในระดับความยากที่เพิ่มขึ้นตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

1. ควรขยายขอบเขตการศึกษาครอบคลุมพื้นที่และบริบทที่หลากหลาย เช่น โรงเรียนขนาดเล็ก หรือ โรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ
2. นำผลการศึกษามาหาปัญหา และความต้องการในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาไปพัฒนารูปแบบการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้

ข้อเสนอแนะในการนำแนวทางการใช้ชุดนวัตกรรมการเรียนการสอนร่วมกับเทคนิค

Storytelling ไปใช้งาน

1. ผู้สอนควรศึกษาทำความเข้าใจขั้นตอนทั้ง 7 ขั้นให้ครบถ้วนก่อนนำไปใช้ โดยเฉพาะขั้นการวินิจฉัย ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการจัดกลุ่มนักเรียนและการวางแผนการสอนที่เหมาะสม นอกจากนี้ควรฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยน้ำเสียง สีหน้า และสื่อประกอบที่หลากหลายเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน
2. การจัดการเรียนการสอนควรดำเนินการตามลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบโดยไม่ข้ามขั้น และปรับระดับความยากของแบบฝึกทักษะทั้ง 5 ระดับให้สอดคล้องกับความสามารถของนักเรียนแต่ละกลุ่ม รวมถึงจัดสรรเวลาในขั้นการเล่าเรื่องซ้ำให้เพียงพอเพื่อให้นักเรียนได้แสดงออกและเรียนรู้จากเพื่อน
3. การประเมินผลควรใช้การประเมินแบบหลากหลายทั้งแบบประเมินตามสภาพจริง แบบทดสอบ และการสังเกตพฤติกรรมและนำผลการประเมินในขั้นที่ 7 ไปปรับปรุงการสอนในวงจรถัดไปอย่างต่อเนื่อง
4. ผู้บริหารควรสนับสนุนทรัพยากรที่จำเป็น เช่น หนังสือนิทานภาพ วิดีทัศน์ และหุ่นมือ พร้อมทั้งส่งเสริมให้ครูได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์การใช้ชุดนวัตกรรมนี้ร่วมกันอย่างสม่ำเสมอ
5. ผู้ปกครองมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมทักษะการอ่านออกเขียนได้ของบุตรหลานที่บ้านอย่างต่อเนื่อง โดยจัดเวลาเล่านิทานหรืออ่านหนังสือร่วมกันเป็นประจำทุกวัน สนับสนุนให้บุตรหลานได้ฝึกเล่าเรื่องจากสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน และติดตามความก้าวหน้าของบุตรหลานโดยประสานงานกับครูอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนเกิดขึ้นได้อย่างต่อเนื่องทั้งในและนอกห้องเรียน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ:คุรุสภาลาดพร้าว.
- พงศ์ศักดิ์ สังขสิริบุญ. (2560). ปัญหาเด็กไทยอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้: วิเคราะห์กรณีที่ต้องเร่งแก้ไข. *วารสารนาครบุตรปริทรรศน์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช*, 9(2), 204–215.
- พัทธพงศ์ แก้วละเอียด. (2560). *การพัฒนาทักษะการอ่าน การคิด และการเขียนของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ตามศักยภาพ 4 ลักษณะ โรงเรียนบ้านหนองศรีจันทร์ จังหวัดตรัง ปีการศึกษา 2560*.
<https://nongsrijun.thai.ac>
- พิมลพร พงษ์ประเสริฐ. (2563). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของฮันเตอร์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ดีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประยงค์ ชูรักษ์. (2562). ข้อเสนอเชิงนโยบายการแก้ปัญหาเด็กไทยอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, 6(3), 1095–1108.
- ลัดดา สำนองพันธ์ และวราพร เอรารวรรณ์. (2565). การพัฒนารูปแบบการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 2(28), 222–237.

- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2566). ผลการประเมิน PISA 2022.
<https://pisathailand.ipst.ac.th/news-21/>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2563). รายงานผลการประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563. <https://boet.obec.go.th/>
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพะเยา เขต 2. (2564). คู่มือการดำเนินการพัฒนาการอ่านการเขียน สพป.พะเยาเขต 2 เดินหน้าพัฒนาการอ่านการเขียน เด็กไทยวิถีใหม่ อ่านออกเขียนได้ ลายมือสวย.
<https://www.phayao2.go.th/?cat=30&paged=2>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). รายงานผลการศึกษาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในสถานการณ์โควิด-19: สภาพการณ์ บทเรียน และแนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้. <https://www.onec.go.th/th.php/book/BookView/1932>
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561–2580).
<https://www.nesdc.go.th/wordpress/wp-content/uploads/2025/06/NATIONAL-STRATEGY-PEOPLE.pdf>
- อำนาจ เกษศรีไพร และวิเชียร อารังโสติสกุล. (2560). การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างความสามารถจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมผู้เรียนด้านอ่านออกเขียนได้ภาษาไทยสำหรับครูที่สำเร็จการศึกษาไม่ตรงสาขาวิชาที่สอน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 19(2), 318–331.

ภาษาอังกฤษ

- Alkaaf, F., & Al-Bulushi, A. (2017). Tell and write, the effect of storytelling strategy for developing story writing skills among grade seven learners. *Open Journal of Modern Linguistics*, 7.
- OECD. (2019). *PISA 2018 assessment and analytical framework*.
https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2018-assessment-and-analytical-framework_b25efab8-en.html
- UNESCO. (2003). *Literacy, a UNESCO perspective*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000131817>

แนวทางเพื่อพัฒนากลยุทธ์การบริหารจัดการการแสดงดนตรี
ในกิจการกองดุริยางค์ทหารเรือ ฐานทัพเรือกรุงเทพ

STRATEGIC MANAGEMENT GUIDELINES FOR MUSIC PERFORMANCES OF THE
ROYAL THAI NAVY BAND AT BANGKOK NAVAL BASE

นฤมล โพธิ์เวส¹ และ ศักดิ์สิทธิ์ ราชรักษ์²
Naruemol Potiwes¹ and Saksit Rachrak²

¹ หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาสังคมวิทยาและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร
Doctor of Philosophy, Music Research and Development, Silpakorn University
E-mail lek.rtn@gmail.com

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ เรื่องแนวทางเพื่อพัฒนากลยุทธ์การบริหารจัดการการแสดงดนตรี
ในกิจการกองดุริยางค์ทหารเรือ ฐานทัพเรือกรุงเทพ หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2568

Received: February 9, 2026

Revised: April 9, 2026

Accepted: May 17, 2026

บทคัดย่อ

กองดุริยางค์ทหารเรือเป็นหน่วยงานสำคัญในการให้บริการดนตรีในงานพระราชพิธี งานราชการ และกิจกรรมสาธารณะ โดยทำหน้าที่เป็นกลไกทางวัฒนธรรมในการสะท้อนภาพลักษณ์ของกองทัพและประเทศ อย่างไรก็ตาม หน่วยงานกำลังเผชิญข้อจำกัดด้านกำลังพล ระบบการบริหารแบบดั้งเดิมที่ขาดความยืดหยุ่น และความท้าทายในยุคดิจิทัลที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการดำเนินงาน การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อศึกษาสภาพและปัญหาของระบบการบริหารจัดการการแสดงดนตรีในกองดุริยางค์ทหารเรือในปัจจุบัน (2) เพื่อสังเคราะห์แนวทางเชิงกลยุทธ์ในการบริหารจัดการการแสดงดนตรี โดยบูรณาการแนวคิด POCCC และ (3) เพื่อประเมินความเหมาะสมของแนวทางเชิงกลยุทธ์ที่พัฒนาขึ้น การวิจัยใช้ระเบียบวิธีแบบผสมผสาน โดยการวิจัยเชิงปริมาณเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ด้วยแบบสอบถามมาตรฐานค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา และการวิจัยเชิงคุณภาพใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้างกับผู้บริหารระดับสูง 10 คน และผู้ให้บริการภายนอก 20 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า การบริหารจัดการโดยรวมอยู่ในระดับมากทุกมิติของ POCCC โดยเฉพาะด้านการประสานงานและกระบวนการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพ แผนกลยุทธ์ที่พัฒนาขึ้นสามารถบูรณาการการบริหารแบบดั้งเดิมเข้ากับนวัตกรรมดิจิทัลและการตลาดเชิงสังคมได้อย่างเหมาะสม และได้รับการประเมินว่ามีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริง อย่างไรก็ตาม ยังพบข้อจำกัดด้านโครงสร้างการบริหารแบบลำดับขั้นและการใช้เทคโนโลยีที่ยังไม่เต็มศักยภาพ การอภิปรายผลชี้ให้เห็นว่า การผสมผสานระหว่างวินัยทางทหารกับความยืดหยุ่นทางศิลปะก่อให้เกิดรูปแบบการบริหารเชิงผสมที่สามารถพัฒนาเป็นกลไก Soft Power ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ควรมุ่งพัฒนาการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลและการเสริมสร้างศักยภาพบุคลากรเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและความยั่งยืนขององค์กร

คำสำคัญ

กองดุริยางค์ทหารเรือ แนวทางการบริหารจัดการการแสดงดนตรี แผนกลยุทธ์

ABSTRACT

The Royal Thai Navy Music Division plays a vital role in providing musical services for royal ceremonies, official functions, and public events, serving as a cultural instrument that enhances the image of both the military and the nation. However, the organization currently faces several challenges, including workforce limitations, rigid traditional management structures, and increasing pressures arising from the rapidly evolving digital environment, all of which affect operational efficiency and organizational adaptability.

This study aimed to (1) examine the current state of music performance management within the Royal Thai Navy Music Division, (2) develop strategic management guidelines based on the POCCC framework integrated with innovation-driven approaches, and (3) evaluate the appropriateness and feasibility of the proposed strategies. A mixed-methods research design was employed. Quantitative data were collected from 400 respondents using a five-point Likert-scale questionnaire and analyzed through descriptive statistics. Qualitative data were gathered through semi-structured in-depth interviews with 10 senior executives and 20 external service users and subsequently analyzed using content analysis.

The findings revealed that overall management performance was rated at a high level across all dimensions of the POCCC framework, with particularly strong results in coordination and operational management. The proposed strategic framework successfully integrates conventional management principles with digital innovation and social marketing concepts and was evaluated as both practical and applicable in real-world contexts. Nevertheless, several challenges were identified, including a hierarchical organizational structure that limits flexibility and the insufficient utilization of digital technologies.

The study suggests that the integration of military discipline with artistic flexibility creates a hybrid management model that can be further developed as an effective soft power mechanism. Future organizational development should focus on strengthening digital transformation and enhancing human capital capabilities in order to improve competitiveness, increase organizational resilience, and ensure long-term sustainability.

Keywords

Royal Thai Navy Music Division, Music Performance Management Guidelines, Strategic Planning

ความสำคัญของปัญหา

กองดุริยางค์ทหารเรือเป็นหน่วยงานที่มีบทบาทสำคัญในการให้บริการดนตรีในงานพระราชพิธี งานรัฐพิธี และกิจกรรมสาธารณะ โดยทำหน้าที่สนับสนุนภารกิจของกองทัพเรือและสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับประเทศในระดับชาติและนานาชาติ (กองดุริยางค์ทหารเรือ ฐานทัพเรือกรุงเทพ, 2560)

กองดุริยางค์ทหารเรือเป็นหน่วยงานในสังกัดกองทัพเรือ ซึ่งมีโครงสร้างการบริหารแบ่งออกเป็นหลายส่วน ได้แก่ งานด้านวิชาการดนตรี งานด้านการแสดง และงานสนับสนุน โดยมีภารกิจหลักในการบรรเลงดนตรีในงานพระราชพิธี งานพิธีการทางทหาร และการแสดงดนตรีเพื่อประชาชนทั่วไป ลักษณะดนตรีที่ใช้ในการแสดง

ครอบคลุมทั้งดนตรีสากล (Western Music) ดนตรีทหาร (Military Band) และการแสดงดนตรีร่วมสมัย ซึ่งสะท้อนบทบาทของหน่วยงานในฐานะสื่อกลางทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงระหว่างกองทัพกับสังคม (กองดุริยางค์ทหารเรือ ฐานทัพเรือกรุงเทพ, 2560)

ในบริบทของการพัฒนาองค์กรในยุคปัจจุบัน แนวคิด Soft Power ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างภาพลักษณ์และอิทธิพลของประเทศผ่านมิติทางวัฒนธรรม (Nye, 2004) โดยเฉพาะองค์กรด้านดนตรีซึ่งสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ระหว่างรัฐกับประชาชน อย่างไรก็ตาม หน่วยงานภาครัฐในประเทศไทยยังคงเผชิญกับข้อจำกัดด้านโครงสร้างการบริหารแบบลำดับชั้น การขาดความคล่องตัว และการปรับตัวสู่ยุคดิจิทัลที่ยังไม่สมบูรณ์ ซึ่งส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการให้บริการ โดยการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลถือเป็นกระบวนการเชิงระบบที่ส่งผลต่อโครงสร้างองค์กร กระบวนการทำงาน และรูปแบบการให้บริการอย่างมีนัยสำคัญ (Mergel et al., 2019) งานศึกษาด้านการพัฒนาบรรพชาการยังชี้ให้เห็นว่าหน่วยงานภาครัฐจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนไปสู่รูปแบบการบริหารที่เน้นนวัตกรรมและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน (ระจิตรี โสมะภีร์, 2565)

จากรายงานและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า หน่วยงานด้านศิลปวัฒนธรรมภาครัฐมักประสบปัญหาด้านการบริหารทรัพยากรบุคคล การขาดความยืดหยุ่นของโครงสร้างองค์กร และข้อจำกัดในการนำเทคโนโลยีมาใช้ ส่งผลให้การให้บริการยังไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการในยุคดิจิทัลได้อย่างเต็มที่ (ระจิตรี โสมะภีร์, 2565)

ในด้านแนวคิดการบริหารจัดการ แนวคิด POCCC ของ Henri Fayol ประกอบด้วย การวางแผน (Planning) การจัดองค์กร (Organizing) การสั่งการ (Commanding) การประสานงาน (Coordinating) และการควบคุม (Controlling) ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดพื้นฐานที่ครอบคลุมกระบวนการบริหารจัดการองค์กรอย่างเป็นระบบ (HREX Asia, 2019) แนวคิดดังกล่าวมีความสำคัญต่อการพัฒนาองค์กร เนื่องจากช่วยให้การดำเนินงานมีความเป็นระบบ สามารถกำหนดเป้าหมาย วางแผนการดำเนินงาน และติดตามประเมินผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม การประยุกต์ใช้ POCCC ในบริบทขององค์กรดนตรีภาครัฐที่มีลักษณะเฉพาะ เช่น กองดุริยางค์ทหารเรือ ซึ่งมีความเป็นองค์กรทหารและองค์กรศิลปวัฒนธรรม ยังไม่ปรากฏอย่างชัดเจนในงานวิจัยที่ผ่านมา

นอกจากนี้ ยังพบช่องว่างขององค์ความรู้ในการบูรณาการแนวคิดการบริหารจัดการแบบดั้งเดิมเข้ากับนวัตกรรมดิจิทัล และบทบาทของ Soft Power ในบริบทขององค์กรดนตรีภาครัฐ ส่งผลให้ขาดกรอบแนวทางเชิงกลยุทธ์ที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาองค์กรในลักษณะดังกล่าว

ดังนั้น การวิจัยนี้จึงมุ่งพัฒนาแนวทางเชิงกลยุทธ์ในการบริหารจัดการการแสดงดนตรีของกองดุริยางค์ทหารเรือ โดยบูรณาการแนวคิด POCCC นวัตกรรม และบทบาทของ Soft Power เพื่อยกระดับประสิทธิภาพการบริหารจัดการ และเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันของหน่วยงานในระยะยาว

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพและปัญหาของระบบการบริหารจัดการการแสดงดนตรีในกองดุริยางค์ทหารเรือในปัจจุบัน
2. เพื่อสังเคราะห์แนวทางเชิงกลยุทธ์ในการบริหารจัดการการแสดงดนตรี โดยบูรณาการแนวคิด POCCC
3. เพื่อประเมินความเหมาะสมของแนวทางเชิงกลยุทธ์ที่พัฒนาขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) (Creswell & Plano Clark, 2018) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพระบบการบริหารจัดการการแสดงดนตรีของกองดุริยางค์ทหารเรือในปัจจุบัน โดยดำเนินการวิจัยทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 การวิจัยเชิงปริมาณ

กลุ่มเป้าหมายของการวิจัยเชิงปริมาณ ได้แก่ บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการใช้บริการกองดุริยางค์ทหารเรือ ซึ่งครอบคลุมทั้งผู้ใช้บริการโดยตรงและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการตัดสินใจเลือกใช้บริการดนตรี โดยประชากรดังกล่าวเป็นประชากรที่ไม่สามารถระบุจำนวนที่แน่นอนได้

กลุ่มเป้าหมายสามารถจำแนกออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ผู้ที่มีประสบการณ์ในการใช้บริการหรือเข้าชมการแสดงดนตรีของกองดุริยางค์ทหารเรือ 2) บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการจัดงานดนตรี เช่น เจ้าหน้าที่ ผู้ประสานงาน ผู้จัดการการแสดง หรือผู้จัดงาน และ 3) ผู้มีอำนาจในการตัดสินใจเลือกใช้บริการดนตรีสำหรับงานราชพิธี งานเฉลิมฉลอง หรือกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงบุคลากรภายในกองดุริยางค์ทหารเรือ

การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างใช้สูตรของ Cochran (1977) สำหรับกรณีไม่ทราบจำนวนประชากร โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 และค่าความคลาดเคลื่อนที่ 0.05 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 384.16 คน ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างเป็น 384 คน และเพื่อป้องกันความคลาดเคลื่อนจากการตอบแบบสอบถามที่ไม่สมบูรณ์ จึงเพิ่มจำนวนตัวอย่างสำรองอีก 16 คน รวมเป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คน

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการเลือกแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ร่วมกับการเลือกแบบสะดวก (Convenience Sampling) จากผู้ที่สามารถเข้าถึงได้และมีคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์ที่กำหนด

1.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) ในการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ บุคคลที่มีบทบาทเกี่ยวข้องโดยตรงกับการบริหารจัดการหรือการให้บริการการแสดงดนตรีของกองดุริยางค์ทหารเรือ โดยคัดเลือกจากกลุ่มที่สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกได้อย่างเหมาะสม

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลัก ได้แก่

1) **กลุ่มผู้บริหารระดับสูง** เป็นผู้บริหารในสังกัดกองทัพบกและกองดุริยางค์ทหารเรือ ซึ่งมีบทบาทในการกำหนดนโยบาย การวางแผน และการบริหารจัดการองค์กร โดยกำหนดเกณฑ์คัดเลือก ได้แก่ ผู้ที่มีชั้นยศตั้งแต่นาวาเอกขึ้นไป หรือดำรงตำแหน่งผู้บริหารที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการดนตรีในกองทัพบก และมีประสบการณ์ด้านการบริหารไม่น้อยกว่า 5 ปี ในพื้นที่กรุงเทพมหานครและปริมณฑล

จากประชากรกลุ่มนี้จำนวนประมาณ 130 คน ผู้วิจัยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลจำนวน 10 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้ได้ข้อมูลจากผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์โดยตรง

2) **กลุ่มผู้ใช้บริการจากหน่วยงานภายนอก** เป็นบุคคลจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่มีประสบการณ์ในการว่าจ้างหรือประสานงานการแสดงดนตรีของกองดุริยางค์ทหารเรือ โดยกำหนดเกณฑ์คัดเลือก ได้แก่ ผู้ที่มีบทบาทเป็นผู้ประสานงาน ผู้จัดงาน หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการตัดสินใจเลือกใช้บริการ และมีประสบการณ์การจ้างงานแสดงดนตรีในช่วงปี พ.ศ. 2560–2566 อย่างต่อเนื่อง

ผู้วิจัยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลจำนวน 20 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้ได้มุมมองจากผู้ให้บริการที่มีประสบการณ์จริง

รวมผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น 30 คน ซึ่งจำนวนดังกล่าวถือว่าเพียงพอสำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ เนื่องจากสามารถทำให้ข้อมูลเกิดความอึดอัดและสะท้อนมุมมองที่หลากหลายทั้งจากภายในและภายนอกองค์กร

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน 2 ประเภท ได้แก่ แบบสอบถามสำหรับการวิจัยเชิงปริมาณ และแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างสำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 แบบสอบถาม (Questionnaire)

แบบสอบถามเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ โดยพัฒนาขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการแบบ POCCC ของ Fayol เพื่อให้ครอบคลุมมิติของการบริหาร

จัดการการแสดงดนตรี ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) ตั้งแต่ระดับ 1 = น้อยที่สุด ถึงระดับ 5 = มากที่สุด โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม และส่วนที่ 2 การประเมินการบริหารจัดการการแสดงดนตรีตามกรอบ POCCC

2.2 แบบสัมภาษณ์ (Interview)

แบบสัมภาษณ์เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยพัฒนาขึ้นจากกรอบแนวคิดการวิจัยและวัตถุประสงค์ของการศึกษา เพื่อให้สามารถเก็บข้อมูลเชิงลึกได้อย่างครอบคลุม

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพอย่างเป็นระบบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ซึ่งเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้บริการกองดุริยางค์ทหารเรือ โดยทำการแจกแบบสอบถามทั้งในรูปแบบเอกสารและรูปแบบออนไลน์ให้กับกลุ่มเป้าหมายที่มีคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์ที่กำหนด

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพดำเนินการโดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้างกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 30 คน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการนัดหมายและสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว

ในการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้วิธีการตั้งคำถามปลายเปิดเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ พร้อมทั้งมีการบันทึกข้อมูลด้วยการจดบันทึกภาคสนามและการบันทึกเสียง โดยได้รับความยินยอมจากผู้ให้ข้อมูลล่วงหน้า

4. การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยแยกตามลักษณะของข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ และบูรณาการผลการวิเคราะห์ทั้งสองส่วนเข้าด้วยกัน เพื่อให้ได้ข้อค้นพบที่มีความครอบคลุมและน่าเชื่อถือ ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ข้อมูลจากแบบสอบถามได้รับการวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่ออธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างและระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการบริหารจัดการการแสดงดนตรีตามกรอบแนวคิด POCCC

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกได้รับการวิเคราะห์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ โดยการอ่านข้อมูลอย่างละเอียดเพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาโดยรวม จากนั้นทำการกำหนดรหัสข้อมูล โดยแยกข้อความสำคัญออกเป็นหน่วยความหมายและการจัดกลุ่มรหัสเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กันแล้วสังเคราะห์เป็นประเด็นหลัก (Thematic Analysis) เพื่อระบุรูปแบบ แนวโน้ม และสาระสำคัญของข้อมูล

5. การตรวจสอบคุณภาพข้อมูล

เพื่อให้ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือ และสามารถอธิบายปรากฏการณ์ได้อย่างมีความสมบูรณ์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือและข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ดังนี้

5.1 ความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha)

ผลการวิเคราะห์พบว่า ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในภาพรวมมีค่ามากกว่า 0.70 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้ แสดงว่าเครื่องมือมีความสอดคล้องภายในอยู่ในระดับที่เหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลจริงได้

5.2 ความตรงของเนื้อหา (Content Validity) แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านการบริหารจัดการ ดนตรี และการวิจัย โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

5.3 การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลเชิงคุณภาพ (Trustworthiness) ในการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของข้อมูล โดยดำเนินการตรวจสอบความสอดคล้องของข้อมูลจากหลายมิติ

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาสภาพและปัญหาของระบบการบริหารจัดการการแสดงดนตรีในกองดุริยางค์ทหารเรือ

ผลการวิจัยในส่วนนี้เสนอโดยยึดแนวทางการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) โดยใช้ข้อมูลเชิงคุณภาพเป็นฐานในการอธิบายปรากฏการณ์เชิงลึก และใช้ข้อมูลเชิงปริมาณสนับสนุนเพื่อยืนยันความสอดคล้องของข้อค้นพบในระดับภาพรวม

1.1 สภาพการบริหารจัดการในปัจจุบัน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้บริหารระดับสูงและผู้ใช้บริการภายนอกจำนวน 30 คน พบว่า ระบบการบริหารจัดการของกองดุริยางค์ทหารเรือ ฐานทัพเรือกรุงเทพ มีลักษณะเฉพาะเป็นองค์กรลูกผสมที่บูรณาการคุณลักษณะขององค์กรทหารและองค์กรศิลปวัฒนธรรมเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ กล่าวคือ เป็นการผสมผสานระหว่างความเป็นระเบียบแบบแผนและวินัยของระบบราชการทหารกับความยืดหยุ่นเชิงสร้างสรรค์ของศิลปะการแสดง

ลักษณะดังกล่าวสะท้อนผ่านการกำหนดวิสัยทัศน์องค์กรที่มุ่งความเป็นเลิศทางดนตรีควบคู่กับความมั่นคงทางวินัยซึ่งมิได้จำกัดบทบาทเพียงการสนับสนุนภารกิจพิธีการของกองทัพเรือเท่านั้น แต่ยังขยายไปสู่การเป็นกลไกเชิงยุทธศาสตร์ด้าน Soft Power ในการสื่อสารภาพลักษณ์องค์กร สร้างความเชื่อมั่นแก่สาธารณะ และเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างรัฐกับประชาชน

เมื่อพิจารณาในมิติของการบริหารจัดการตามกรอบแนวคิด POCCC สามารถสังเคราะห์สาระสำคัญได้ดังนี้

1) ด้านการวางแผน (Planning) การวางแผนการแสดงดนตรีมีลักษณะเป็นระบบและมีความครอบคลุม โดยมีการกำหนดเป้าหมาย เนื้อหา รูปแบบการแสดง และทรัพยากรที่ใช้ให้สอดคล้องกับลักษณะของงานแต่ละประเภทอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นงานพระราชพิธีที่ต้องการความสง่างามตามแบบแผน หรือการแสดงสำหรับประชาชนทั่วไปที่เน้นความเข้าถึงและความบันเทิง นอกจากนี้ ยังพบว่ามีกรอบการปรับปรุงให้สอดคล้องกับบริบทของผู้ชม ซึ่งสะท้อนถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้แนวคิดการบริหารสมัยใหม่ร่วมกับบริบทเฉพาะขององค์กร

2) ด้านการจัดองค์กร (Organizing) โครงสร้างองค์กรมีลักษณะเป็นลำดับขั้น ตามระบบราชการทหาร ซึ่งเอื้อต่อความชัดเจนในการกำหนดบทบาทหน้าที่และสายการบังคับบัญชา อย่างไรก็ตาม ภายในโครงสร้าง

ดังกล่าวมีการจัดสรรบุคลากรตามความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านดนตรี เช่น การแบ่งกลุ่มเครื่องดนตรี การจัดวงตามประเภทการแสดง และการกำหนดบทบาทตามทักษะเฉพาะ ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานเชิงศิลปะ

3) **ด้านการสั่งการ (Commanding)** การสั่งการดำเนินไปภายใต้ระบบสายการบังคับบัญชาที่ชัดเจน ควบคู่กับการใช้กลไกทางจิตวิทยา เช่น การสร้างแรงจูงใจ การให้เกียรติ และการเสริมสร้างขวัญกำลังใจของบุคลากร ซึ่งสะท้อนรูปแบบภาวะผู้นำเชิงผสมที่ผสมผสานความเป็นผู้นำแบบสั่งการกับความเข้าใจบริบทของงานศิลปะ

4) **ด้านการประสานงาน (Coordinating)** การประสานงานถือเป็นจุดแข็งสำคัญขององค์กร โดยเฉพาะในงานพิธีการที่ต้องการความแม่นยำและความพร้อมเพรียงสูง พบว่ามีการประสานงานทั้งในระดับภายในระหว่างส่วนงานหรือกลุ่มเครื่องดนตรี และภายนอกกับหน่วยงานเจ้าภาพ ซึ่งช่วยลดข้อผิดพลาดและเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน

5) **ด้านการควบคุม (Controlling)** องค์กรมีการนำกระบวนการประเมินผลมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการใช้กระบวนการทบทวนหลังการปฏิบัติงาน (After Action Review: AAR) และการติดตามผลการดำเนินงาน ซึ่งสะท้อนถึงการควบคุมเชิงคุณภาพมากกว่าการควบคุมเชิงระเบียบเพียงอย่างเดียว

นอกเหนือจากกรอบการบริหาร POCCC แล้ว ผลการวิจัยยังพบว่า กองดุริยางค์ทหารเรือมีการประยุกต์ใช้แนวคิด **7Ps Marketing Mix** ในลักษณะที่สอดคล้องกับบริบทขององค์กรภาครัฐ โดยปรับจากการตลาดเชิงพาณิชย์ไปสู่การตลาดเชิงสังคม กล่าวคือ แนวทางดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า กองดุริยางค์ทหารเรือมิได้ดำเนินงานในฐานะผู้ให้บริการดนตรีเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นกลไกทางวัฒนธรรมที่มุ่งสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชน ซึ่งการมีส่วนร่วมของผู้ชมถือเป็นปัจจัยสำคัญในองค์กรศิลปะ (Walmsley, 2019) ได้แก่ การเปิดให้เข้าชมการแสดงโดยไม่คิดค่าใช้จ่ายหรือมีค่าใช้จ่ายต่ำ เพื่อเพิ่มการเข้าถึงของประชาชน การออกแบบการแสดงให้ตอบสนองกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ทั้งในเชิงพิธีการและเชิงบันเทิง และการใช้การสื่อสารเชิงเรื่องเล่าเพื่อสร้างภาพลักษณ์องค์กร

แนวทางดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า กองดุริยางค์ทหารเรือมิได้ดำเนินงานในฐานะผู้ให้บริการดนตรีเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นกลไกทางวัฒนธรรมที่มีบทบาทในการสร้างความสัมพันธ์เชิงสังคมและเสริมสร้าง Soft Power ของประเทศอย่างมีนัยสำคัญ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน พบว่า ระดับความคิดเห็นต่อการบริหารจัดการการแสดงดนตรีโดยรวมอยู่ในระดับ มาก (ค่าเฉลี่ย 3.78–3.84) และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานต่ำ สะท้อนถึงความสอดคล้องของความคิดเห็นในกลุ่มตัวอย่าง

เมื่อพิจารณาเป็นรายมิติ พบว่า ด้านกระบวนการให้บริการ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (3.84) รองลงมาคือ ด้านการประสานงาน (3.81) ซึ่งสะท้อนถึงความเข้มแข็งขององค์กรในด้านระบบการดำเนินงานและการทำงานร่วมกัน ภายใน ขณะที่ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด (3.77) แม้ยังอยู่ในระดับมาก แต่สะท้อนข้อจำกัดด้านการเข้าถึงบริการและการสื่อสารกับผู้ใช้บริการ ซึ่งเชื่อมโยงกับการพัฒนาด้านเทคโนโลยีดิจิทัล

เมื่อบูรณาการกับข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่าผลการวิจัยมีความสอดคล้องกัน โดยชี้ให้เห็นว่าองค์กรมีความเข้มแข็งด้านระบบปฏิบัติการ แต่ยังมีช่องว่างในด้านความคล่องตัวเชิงองค์กรและการบูรณาการดิจิทัลซึ่งเป็นประเด็นสำคัญต่อการพัฒนาเชิงกลยุทธ์ในอนาคต

1.2 ปัญหาและข้อจำกัดของระบบการบริหารจัดการ

แม้ว่าผลการศึกษาในส่วนก่อนหน้าจะสะท้อนให้เห็นว่ากองดุริยางค์ทหารเรือมีระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพในระดับสูง โดยเฉพาะในมิติของการปฏิบัติงานตามกรอบ POCCC อย่างไรก็ดี เมื่อพิจารณาในเชิงลึกจากข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่าระบบดังกล่าวยังคงมีข้อจำกัดเชิงโครงสร้างและเชิงกลไกการดำเนินงานที่ส่งผลกระทบต่อศักยภาพในการพัฒนาองค์กร ดังนี้

1) **ข้อจำกัดเชิงโครงสร้างองค์กรแบบลำดับชั้น** ผลการวิจัยพบว่า โครงสร้างการบริหารแบบลำดับชั้นซึ่งเป็นลักษณะพื้นฐานขององค์กรทหาร แม้จะเอื้อต่อความชัดเจนของสายการบังคับบัญชา แต่กลับก่อให้เกิดข้อจำกัดด้านความคล่องตัวในการตัดสินใจ ข้อจำกัดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นความตึงเครียดเชิงโครงสร้างระหว่าง

ระบบราชการแบบสั่งการกับธรรมชาติของงานสร้างสรรค์ที่ต้องการความยืดหยุ่น ซึ่งส่งผลให้ในบางกรณีการดำเนินงานไม่สามารถปรับตัวได้อย่างทันท่วงที

2) **ข้อจำกัดด้านการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล** แม้องค์กรจะมีการรับรู้ถึงความสำคัญของเทคโนโลยีดิจิทัล และมีความพยายามในการนำมาใช้ในบางส่วน แต่ผลการวิจัยพบว่ายังขาดการบูรณาการเชิงระบบของเทคโนโลยีในกระบวนการบริหารจัดการ โดยข้อจำกัดสำคัญ ได้แก่ การขาดระบบฐานข้อมูลผู้ใช้บริการการไม่มีแพลตฟอร์มการจองบริการแบบครบวงจร สถานการณ์ดังกล่าวสะท้อนช่องว่างเชิงดิจิทัลระหว่างศักยภาพขององค์กรกับความต้องการในยุคดิจิทัล ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความสามารถในการขยายฐานผู้ชมและการแข่งขันกับองค์กรด้านดนตรีในภาคเอกชน

3) **ข้อจำกัดด้านทรัพยากรบุคคลและการแข่งขันกับภาคเอกชน** ผลการวิจัยเชิงคุณภาพชี้ให้เห็นว่า กองดุริยางค์ทหารเรือเผชิญความท้าทายในการสรรหาและรักษานักดนตรีที่มีศักยภาพสูง โดยเฉพาะในบริบทที่ภาคเอกชนมีความยืดหยุ่นด้านค่าตอบแทนและโอกาสในการพัฒนาวิชาชีพมากกว่า

4) **ข้อจำกัดของระบบติดตามและประเมินผลเชิงกลยุทธ์** แม้องค์กรจะมีการใช้กระบวนการ AAR และการประเมินผลหลังการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง แต่ผลการวิจัยพบว่า ระบบดังกล่าวยังเน้นการประเมินในระดับปฏิบัติการมากกว่าระดับยุทธศาสตร์ กล่าวคือ ยังขาดตัวชี้วัดผลสัมฤทธิ์เชิงกลยุทธ์ และระบบติดตามผลระยะยาวส่งผลให้เกิดช่องว่างระหว่างแผนกับการปฏิบัติซึ่งเป็นข้อจำกัดสำคัญต่อการพัฒนาองค์กรในเชิงยุทธศาสตร์

5) **ความท้าทายในการขับเคลื่อน Soft Power** แม้องค์กรจะมีศักยภาพสูงในการใช้ดนตรีเป็นเครื่องมือ Soft Power แต่ผลการวิจัยพบว่า การดำเนินงานในมิตินี้ยังคงอยู่ในลักษณะเชิงปฏิบัติมากกว่าการออกแบบเชิงยุทธศาสตร์ ซึ่งยังขาดกรอบนโยบาย Soft Power ที่ชัดเจน

2. ผลการสังเคราะห์แนวทางเชิงกลยุทธ์ในการบริหารจัดการการแสดงดนตรี

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพร่วมกับกรอบแนวคิด POCCC และ 7Ps Marketing Mix ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวทางเชิงกลยุทธ์ในการบริหารจัดการการแสดงดนตรีของกองดุริยางค์ทหารเรือในลักษณะของโมเดลการบริหารเชิงผสม (Hybrid Strategic Model) ซึ่งสะท้อนการบูรณาการระหว่างมิติการบริหารแบบดั้งเดิมกับแนวคิดสมัยใหม่ด้านดิจิทัลและการสร้างคุณค่าทางสังคม

โมเดลดังกล่าวประกอบด้วย 3 แก่นสำคัญ ได้แก่

1) **การพัฒนาทุนมนุษย์** ซึ่งมุ่งเน้นการยกระดับศักยภาพบุคลากรทั้งในด้านทักษะทางดนตรีและสมรรถนะใหม่ที่จะจำเป็นในยุคดิจิทัล โดยอาศัยกลไกสำคัญ เช่น ระบบพี่เลี้ยง การฝึกอบรมอย่างต่อเนื่อง และการพัฒนาทักษะดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างความเป็นมืออาชีพและความสามารถในการปรับตัวของบุคลากร

2) **การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล** ซึ่งมุ่งพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการและการให้บริการ โดยครอบคลุมการพัฒนาระบบจองออนไลน์ การจัดทำฐานข้อมูลผู้ชม และการใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเข้าถึงบริการ

3) **การสร้างคุณค่าทางสังคมและวัฒนธรรม** ซึ่งเน้นการใช้ดนตรีเป็นเครื่องมือเชิงยุทธศาสตร์ในการสร้าง Soft Power ขององค์กร ผ่านการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน การพัฒนาเนื้อหาและการสื่อสารเชิงเรื่องเล่า ตลอดจนการสร้างภาพลักษณ์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ขององค์กรในฐานะสถาบันทางวัฒนธรรมของชาติ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณพบว่า มิติด้านบุคลากร มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 มิติด้านกระบวนการ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ 3.84 และมิติด้านการตลาด มีค่าเฉลี่ยประมาณ 3.80 ซึ่งทุกมิติอยู่ในระดับมาก สะท้อนถึงความพร้อมขององค์กรในองค์ประกอบหลักที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการการแสดงดนตรี

เมื่อพิจารณาเชิงวิเคราะห์ พบว่าค่าคะแนนในระดับสูงของมิติด้านบุคลากรและกระบวนการสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาทุนมนุษย์และการยกระดับประสิทธิภาพการดำเนินงาน ขณะที่มิติด้านการตลาดสนับสนุน

แนวคิดการสร้างคุณค่าทางสังคมและการขยายการเข้าถึงผู้ชม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่มองว่าการมีส่วนร่วมของผู้ชมเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างคุณค่าขององค์กรศิลปะ (Walmsley, 2019)

ดังนั้น ผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณจึงยืนยันว่าองค์กรมีฐานศักยภาพที่เอื้อต่อการนำโมเดลการบริหารเชิงกลยุทธ์ที่พัฒนาขึ้นไปประยุกต์ใช้ได้จริง ทั้งในมิติของทรัพยากรบุคคล กระบวนการดำเนินงาน และการสื่อสารเชิงการตลาดในบริบทปัจจุบัน

3. ผลการประเมินความเหมาะสมของแนวทางเชิงกลยุทธ์

3.1 ผลการประเมินจากผู้ให้ข้อมูล

ผลการประเมินจากผู้บริหารและผู้ให้บริการภายนอกพบว่ามีความเห็นสอดคล้องกันว่า แนวทางเชิงกลยุทธ์ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม (appropriateness) และความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ (feasibility) ในระดับสูง โดยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงภายใต้บริบทขององค์กรภาครัฐ

ทั้งนี้ ผู้ให้ข้อมูลให้ความสำคัญเป็นพิเศษต่อศักยภาพของแนวทางดังกล่าวในมิติของการใช้ดนตรีเป็นกลไก Soft Power ในการสร้างภาพลักษณ์และความสัมพันธ์กับสังคม ตลอดจนการขับเคลื่อนองค์กรสู่การเป็นองค์กรดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับบริบทการเปลี่ยนแปลงของหน่วยงานภาครัฐในยุคปัจจุบัน และสะท้อนถึงความพร้อมขององค์กรในการพัฒนาเชิงยุทธศาสตร์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณพบว่า ทุกมิติของการบริหารจัดการมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ มาก สะท้อนถึงการรับรู้เชิงบวกของผู้ให้บริการต่อศักยภาพขององค์กรในภาพรวม ข้อค้นพบดังกล่าวสนับสนุนผลการประเมินเชิงคุณภาพ โดยยืนยันว่าแนวทางเชิงกลยุทธ์ที่พัฒนาขึ้นมีฐานความเป็นไปได้ (feasibility base) ในการนำไปประยุกต์ใช้จริง ทั้งในด้านทรัพยากรบุคคล กระบวนการดำเนินงาน และการสื่อสารกับผู้ให้บริการ ดังนั้น การบูรณาการผลการวิจัยทั้งสองส่วนจึงช่วยเสริมสร้างความน่าเชื่อถือของข้อสรุปการวิจัย และยืนยันถึงความพร้อมขององค์กรในการขับเคลื่อนแนวทางเชิงกลยุทธ์สู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพในบริบทจริง

3.2 ประเด็นที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม

แม้แนวทางเชิงกลยุทธ์จะได้รับการประเมินว่ามีศักยภาพสูงในการนำไปใช้ แต่ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นประเด็นสำคัญที่ควรได้รับการพัฒนาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานเชิงยุทธศาสตร์

ประการแรก คือการลดข้อจำกัดเชิงโครงสร้าง โดยเฉพาะระบบการบริหารแบบลำดับขั้น เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการตัดสินใจและการปฏิบัติงาน

ประการที่สอง คือการพัฒนาระบบเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเป็นรูปธรรมและบูรณาการ เพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการ การให้บริการ และการสื่อสารกับผู้ให้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประการที่สาม คือการพัฒนาระบบติดตามและประเมินผลเชิงกลยุทธ์ที่สามารถเชื่อมโยงผลการดำเนินงานกับเป้าหมายระดับองค์กรได้อย่างเป็นระบบ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า ระบบการบริหารจัดการการแสดงดนตรีของกองดุริยางค์ทหารเรือมีประสิทธิภาพในระดับสูง โดยเฉพาะในมิติของการดำเนินงานตามกรอบแนวคิด POCCC ซึ่งสะท้อนถึงความเป็นระบบในการบริหารจัดการ ทั้งในด้านการวางแผน การจัดองค์กร การสั่งการ การประสานงาน และการควบคุม

ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Fayol ที่ระบุว่าองค์ประกอบทั้ง 5 ของ POCCC เป็นกลไกพื้นฐานที่ทำให้องค์กรสามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ (HREX Asia, 2019) โดยเฉพาะในองค์กรที่มีโครงสร้างชัดเจนและมีภารกิจเฉพาะ เช่น องค์กรภาครัฐ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้ได้ขยายองค์ความรู้เพิ่มเติมว่า ในบริบทขององค์กรดนตรีภาครัฐ การประยุกต์ใช้ POCCC มิได้เป็นเพียงการบริหารเชิงโครงสร้าง แต่ยังคงผสมผสานมิติทางศิลปะเข้าไปด้วย ซึ่งทำให้เกิดลักษณะขององค์กรลูกผสมที่แตกต่างจากองค์กรราชการทั่วไป

นอกจากนี้ ผลการวิจัยที่พบว่าองค์กรมีความเข้มแข็งด้านการประสานงานและกระบวนการดำเนินงาน สอดคล้องกับงานของกวนินาฏ นันทโกวัฒน์ (2558) ที่ชี้ให้เห็นว่าการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพส่งผลโดยตรง

ต่อความพึงพอใจและประสิทธิผลในการปฏิบัติงาน อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้มีความแตกต่างในเชิงบริบท เนื่องจากเป็นองค์กรด้านศิลปวัฒนธรรม ซึ่งต้องอาศัยทั้งความเป็นระบบและความยืดหยุ่นควบคู่กัน

เมื่อวิเคราะห์ประเด็นของการใช้ดนตรีเป็นเครื่องมือเชิงยุทธศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่าองค์การมีบทบาทในการเป็นกลไก Soft Power ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Nye (2004) ที่มองว่า Soft Power เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างอิทธิพลผ่านวัฒนธรรมและคุณค่าทางสังคม อย่างไรก็ตาม ข้อค้นพบของการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นเพิ่มเติมว่า ในบริบทขององค์กรภาครัฐไทย การขับเคลื่อน Soft Power ยังอยู่ในระดับเชิงปฏิบัติมากกว่าการออกแบบเชิงยุทธศาสตร์ ซึ่งแตกต่างจากแนวคิดเชิงทฤษฎีที่เน้นการวางระบบอย่างเป็นรูปธรรม

ในด้านการพัฒนาองค์กรสู่ยุคดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่าหน่วยงานยังมีข้อจำกัดในการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับงานของระจิตรี โสมะกักร (2565) ที่ระบุว่าหน่วยงานภาครัฐไทยยังอยู่ในช่วงการเปลี่ยนผ่านสู่รัฐบาลดิจิทัล และยังมีข้อจำกัดด้านโครงสร้างและระบบข้อมูล

ในมิติของการตลาดและการให้บริการ ผลการวิจัยที่พบว่ามีประสิทธิภาพการใช้ 7Ps Marketing Mix ในลักษณะการตลาดเชิงสังคม สอดคล้องกับแนวคิดของ Zanroo (2024) ที่อธิบายว่า 7Ps สามารถปรับใช้ได้กับบริบทที่ไม่ใช่เชิงพาณิชย์ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้มีความแตกต่างตรงที่เน้นคุณค่าทางสังคมมากกว่าการสร้างรายได้ ซึ่งสะท้อนลักษณะเฉพาะขององค์กรภาครัฐด้านศิลปวัฒนธรรม

เมื่อพิจารณาในภาพรวม ข้อค้นพบสำคัญของการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า การบริหารจัดการองค์การมีลักษณะเป็นการผสมผสานเชิงระบบระหว่างวินัยทางทหาร ความยืดหยุ่นทางศิลปะ และการปรับตัวสู่ยุคดิจิทัล ซึ่งก่อให้เกิดรูปแบบการบริหารเชิงผสม (Hybrid Strategic Model) ที่สามารถพัฒนาเป็นกลไก Soft Power ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม ความท้าทายสำคัญยังคงอยู่ที่การลดข้อจำกัดเชิงโครงสร้าง การบูรณาการเทคโนโลยี และการพัฒนาระบบประเมินผลเชิงยุทธศาสตร์ ซึ่งเป็นประเด็นที่สอดคล้องกับงานวิจัยด้านการพัฒนาระบบราชการและนวัตกรรมองค์กร (เนตร์พัฒนา ยาวีราช, 2565) ที่ชี้ให้เห็นว่าองค์กรภาครัฐจำเป็นต้องปรับตัวเชิงโครงสร้างควบคู่กับการพัฒนานวัตกรรมเพื่อให้สามารถแข่งขันและยั่งยืนในระยะยาว

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและการบริหาร

1.1 การปรับโครงสร้างองค์กร องค์กรควรปรับโครงสร้างการบริหารจากระบบลำดับชั้นแบบเดิมไปสู่รูปแบบที่มีความยืดหยุ่นมากขึ้น โดยจัดตั้งทีมปฏิบัติงานแบบข้ามสายงาน สำหรับโครงการแสดงดนตรีแต่ละประเภท พร้อมกำหนดอำนาจการตัดสินใจในระดับหน่วยย่อยให้ชัดเจน

1.2 การพัฒนายุทธศาสตร์ดิจิทัล องค์กรควรจัดทำระบบดิจิทัลแบบบูรณาการที่เชื่อมโยงฐานข้อมูลผู้ใช้บริการ ระบบจองงานแสดง และช่องทางการสื่อสารออนไลน์ไว้ในแพลตฟอร์มเดียว

1.3 การกำหนดนโยบาย Soft Power องค์กรควรกำหนดนโยบายด้าน Soft Power อย่างเป็นรูปธรรม โดยระบุเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ เช่น การสร้างภาพลักษณ์องค์กร การส่งเสริมวัฒนธรรมไทย

2. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

2.1 การพัฒนาทุนมนุษย์ องค์กรควรจัดทำแผนพัฒนาบุคลากรด้านดิจิทัลอย่างเป็นระบบ โดยออกแบบหลักสูตรฝึกอบรมที่ครอบคลุมทั้งการใช้เทคโนโลยีในการจัดการแสดง การสื่อสารออนไลน์ และการใช้ข้อมูลในการตัดสินใจ พร้อมทั้งส่งเสริมระบบพี่เลี้ยง เพื่อถ่ายทอดความรู้ระหว่างบุคลากรรุ่นใหม่และรุ่นพี่อย่างต่อเนื่อง

2.2 การพัฒนาระบบประเมินผล องค์กรควรพัฒนาระบบประเมินผลเชิงยุทธศาสตร์ที่เชื่อมโยงตัวชี้วัดระดับปฏิบัติการกับเป้าหมายระดับองค์กร โดยกำหนดตัวชี้วัดที่ชัดเจนในแต่ละมิติ เช่น ประสิทธิภาพการดำเนินงาน ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ และการเข้าถึงของผู้ชม พร้อมทั้งนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการปรับปรุงแผนและการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์อย่างต่อเนื่อง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กองดุริยางค์ทหารเรือ ฐานทัพเรือกรุงเทพ. (2560). *เกี่ยวกับกองดุริยางค์ทหารเรือ*.
<https://www.rtnsm.com/history.html>
- กวิณนาฏ นันทโกวัฒน์. (2558). *การศึกษาศักยภาพสัมพันธระหว่างความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการกับ
ประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน*. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- กนกวรรณ เพ็งสว่าง. (2560). *ศิลปะการแสดงดนตรีไทยในธุรกิจโฮมสเตย์*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กชวรรณ เวชพิทักษ์. (2562). *กลยุทธ์การตลาด 5A และการตัดสินใจซื้อสินค้าเกษตรอินทรีย์*.
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เนตรพัฒนา ยาวีราช. (2565). *การพัฒนางานและการจัดการนวัตกรรม*. ทริปเพิล กรุ๊ป.
- ระจิตร์ โสมะภีร์. (2565). *การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติราชการ*.
http://www3.ru.ac.th/mpa-abstract/files/2565_1681966235_6414830085.pdf

ภาษาอังกฤษ

- Cochran, W. G. (1977). *Sampling techniques* (3rd ed.). Wiley.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). Sage.
- Mergel, I., Edelmann, N., & Haug, N. (2019). Defining digital transformation: Results from expert interviews. *Government Information Quarterly*, 36(4), 101385.
- Nye, J. S. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. PublicAffairs.
- OECD. (2019). *Digital government review of Thailand: Towards a digital government*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264307636-en>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson.
- Fayol, H. (1949). *General and industrial management*. Pitman.
- Walmsley, B. (2019). Audience engagement in the performing arts. *International Journal of Cultural Policy*, 25(3), 295–310.

การศึกษาการจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA และการทำงานเชิงระบบ PDCA
ที่มีต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงของพนักงานระดับปฏิบัติการเอกชน
เจนเนอเรชันเอ็กซ์ ในเขตกรุงเทพมหานคร

A STUDY OF CHANGE MANAGEMENT BASED ON THE VUCA CONCEPT AND THE
PDCA SYSTEM APPROACH TOWARD CHANGE ACCEPTANCE AMONG GENERATION
X OPERATIONAL EMPLOYEES IN THE PRIVATE SECTOR IN BANGKOK

สุทธินันท์ พรหมสุวรรณ¹ และปภพ พุฒิมานรดีกุล²
Suthinan Pomsuwan¹ and Papob Puttimanoradeekul²

¹⁻² หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
Master of Business Administration Program, Graduate School, Bangkok University
E-mail: suthinan.p@bu.ac.th, papob.p@bu.ac.th

Received: March 2, 2026

Revised: April 3, 2026

Accepted: May 17, 2026

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA ที่มีต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงของพนักงานระดับปฏิบัติการเจนเนอเรชันเอ็กซ์ ในเขตกรุงเทพมหานคร และ 2) ศึกษาการทำงานเชิงระบบ PDCA ที่มีต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงของพนักงานระดับปฏิบัติการเจนเนอเรชันเอ็กซ์ ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเก็บข้อมูลจากพนักงานระดับปฏิบัติการเจนเนอเรชันเอ็กซ์ จำนวน 400 คน ด้วยแบบสอบถามแบบปลายปิด ตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และตรวจสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถามได้ค่าความเชื่อมั่น .931 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา ด้วยค่าร้อยละ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน ด้วยการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ผลการวิจัยพบว่า (1) การจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA ที่มีต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงของพนักงานระดับปฏิบัติการเจนเนอเรชันเอ็กซ์ ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยรวมมีอิทธิพลร้อยละ 17.50 และ (2) การทำงานเชิงระบบ PDCA ที่มีต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงของพนักงานระดับปฏิบัติการเจนเนอเรชันเอ็กซ์ ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยรวมมีอิทธิพลร้อยละ 32.30 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้บริหารและผู้กำหนดนโยบายในการออกแบบกลยุทธ์การบริหารทรัพยากรมนุษย์ให้สอดคล้องกับสภาพท้าทายในยุคปัจจุบัน รวมทั้งเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการศึกษาวิจัยในอนาคตเกี่ยวกับปัจจัยอื่น ๆ ที่ส่งผลต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงในกลุ่มพนักงานช่วงวัยที่แตกต่างกัน

คำสำคัญ

แนวคิด VUCA การทำงานเชิงระบบ PDCA การยอมรับการเปลี่ยนแปลง เจเนอเรชันเอ็กซ์
พนักงานระดับปฏิบัติการเอกชน

ABSTRACT

This research aimed to 1) study the change management based on the VUCA concept toward change acceptance among Generation X operational employees in the private sector in Bangkok, and 2) study the PDCA approach toward change acceptance among Generation X operational employees in the private sector in Bangkok. Data were collected from 400 Generation X operational employees using a closed-ended questionnaire. The content validity of the instrument was verified by experts, with values ranging from 0.67 to 1.00, and the reliability coefficient was 0.931. Descriptive statistics, including percentages, were used to analyze the data, while inferential statistics were conducted using multiple regression analysis at a significance level of 0.05. The results revealed that: (1) change management based on the VUCA concept had an overall influence of 17.50% on employees' acceptance of change; and (2) the PDCA systematic approach had an overall influence of 32.30% on employees' acceptance of change, both statistically significant at the 0.05 level. In addition, the research findings can be used as a guideline for executives and policymakers in designing human resource management strategies that align with contemporary challenges. They can also serve as baseline data for future studies on other factors influencing the acceptance of change among employees of different age groups.

Keywords

VUCA Concept, PDCA System Approach, Change Acceptance, Generation X, Operational Employees in the Private Sector

ความสำคัญของปัญหา

ประเด็นการเปลี่ยนแปลงองค์กรในปัจจุบันมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากสภาพแวดล้อมทางธุรกิจเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยการเปลี่ยนแปลงจะทวีความรุนแรงขึ้นในอนาคต โดยต้องยอมรับว่าบทบาทของเทคโนโลยีและสารสนเทศในการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางธุรกิจนั้นมีอิทธิพลอย่างมาก Agarwal et al. (2022) นอกจากบทบาทของเทคโนโลยีและสารสนเทศแล้ว บทบาทของกระบวนการทำงานเชิงระบบก็มีบทบาทสำคัญในการทำให้การเปลี่ยนแปลงในองค์กรสามารถดำเนินการไปได้อย่างราบรื่นเช่นเดียวกัน รวมถึงในสภาพปัจจุบันในประเด็นของเทคโนโลยีและสารสนเทศ รวมถึงการทำงานเชิงระบบของพนักงานแล้ว การทำงานร่วมกันของพนักงานที่มีระยะห่างของอายุที่มีความแตกต่างกัน ก็เป็นอีกเงื่อนไขของการทำให้การเปลี่ยนแปลงองค์กรไปสู่ความสำเร็จและความยั่งยืนได้ ดังนั้น จากประเด็นดังกล่าวข้างต้น จึงเป็นประเด็นที่ผู้บริหารขององค์กรจำเป็นต้องมีการพิจารณาเพื่อให้การดำเนินการองค์กรไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่สามารถทำให้องค์กรและพนักงานสามารถยอมรับซึ่งกันและกันในการเปลี่ยนแปลงได้ (Choi, 2011) จากประเด็นดังกล่าวข้างต้น สอดคล้องกับ Das & Ara (2014) และ Jagusiak-Kocik (2017) ที่กล่าวว่า ปัจจุบันองค์กรธุรกิจกำลังเผชิญความท้าทายใหม่ ๆ ที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่เกิดจากพัฒนาการทางเทคโนโลยีและสารสนเทศรวมถึงกระบวนการทำงานที่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้น องค์กรธุรกิจ ความล่าช้าในการตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมจะทำให้องค์กรสูญเสียความสามารถของการแข่งขันได้ ทั้งนี้ Codreanu (2016) และ Sinha & Sinha (2020) กล่าวว่า หากกล่าวถึงประเด็นของการยอมรับการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีและสารสนเทศแบบจำลอง VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity, and Ambiguity) ของ Warren Bennis และ Burt Nanus ได้กลายเป็นลักษณะทั่วไปของธุรกิจและองค์กรอื่น ๆ ทั่วโลก โดยใช้แบบจำลองนี้เพื่อช่วยระบุ จัดหมวดหมู่ และวิเคราะห์สภาวะการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ในการสร้างและนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติเพื่อรับมือกับสถานการณ์ปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีและสารสนเทศ รวมถึงสภาวะที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

อันไกลและอนาคตอันไกล แบบจำลอง VUCA ตั้งอยู่บนองค์ประกอบ 4 ประการ ประกอบด้วย ความผันผวน ความไม่แน่นอน ความซับซ้อน และความกำกวม นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ บทบาทของกระบวนการทำงานเชิงระบบของพนักงานเพื่อให้เกิดการยอมรับการทำงานร่วมกันที่จำเป็นต้องมีกระบวนการที่ชัดเจนและก่อให้เกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน ในเชิงหลักการและการปฏิบัติ Clark et al. (2013) และ Rajić et al. (2024) กล่าวว่า การยอมรับการทำงานเชิงระบบตามแนวทางของ วงจร PDCA หรือ วงจรเดมิง เป็นรูปแบบการปรับปรุงกระบวนการอย่างต่อเนื่องที่ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย การวางแผน การปฏิบัติ การตรวจสอบ และการลงมือปฏิบัติ เป็นแนวทางที่เป็นระบบในการแก้ไขปัญหาและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ซึ่งออกแบบมาเพื่อช่วยให้องค์กรสามารถระบุปัญหา ทดสอบวิธีแก้ปัญห และนำการปรับปรุงไปปฏิบัติในสภาพการณ์ของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในการแข่งขันทางธุรกิจในปัจจุบัน

นอกจากประเด็นของการเปลี่ยนแปลงของผลกระทบที่มาจากจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA และการทำงานเชิงระบบ PDCA แล้ว หากกล่าวถึงพนักงานระดับปฏิบัติการในองค์กร พนักงานเหล่านั้น ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนในเชิงปฏิบัติจากแนวทางนโยบายของผู้บริหารในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงและเกิดการยอมรับเพื่อนำไปสู่ความสามารถทางการแข่งขันได้ Markus & Marian (2024) และ Isniah et al. (2020) กล่าวว่า การยอมรับการเปลี่ยนแปลงในเชิงพฤติกรรมตามแนวทางของทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงของ Lewin เป็นแบบจำลอง 3 ขั้นตอนสำหรับการจัดการการเปลี่ยนแปลงองค์กร ประกอบด้วย การละลายพฤติกรรม การเปลี่ยนแปลง และการเกิดพฤติกรรมใหม่ แบบจำลองนี้เสนอวิธีการที่มีโครงสร้างในการเปลี่ยนจากสถานะปัจจุบันไปสู่สถานะใหม่ที่ต้องการ โดยเริ่มจากการเตรียมพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง จากนั้นจึงนำการเปลี่ยนแปลงนั้นไปปฏิบัติ และสุดท้ายทำให้สถานะใหม่นั้นแข็งแกร่งขึ้นจนกลายเป็นบรรทัดฐานใหม่ ทั้งนี้จากประเด็นทั้งหมดที่กล่าวอ้างมาข้างต้น จึงเป็นประเด็นที่นำมาสู่การศึกษาถึงผลกระทบหรือผลลัพธ์ที่องค์กรสามารถใช้เป็นแนวทางในการรับมือในการเปลี่ยนแปลงได้เป็นอย่างดี โดยการศึกษาครั้งนี้จะทำการศึกษาในกลุ่มของพนักงานระดับปฏิบัติการเอกชน เจเนอเรชันเอ็กซ์ ซึ่งจากการศึกษาของ Mahmoud et al. (2020) พบว่าเป็นกลุ่มพนักงานที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2508 - พ.ศ. 2522 มีลักษณะการทำงานที่เน้นความสมดุลระหว่างชีวิตและการทำงาน ชอบความท้าทาย มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความเป็นตัวของตัวเองสูง พวกเขามีทักษะด้านเทคโนโลยีที่ดี สื่อสารตรงไปตรงมา และมักทำงานได้ดีด้วยตนเอง แต่ก็เปิดรับฟังคำแนะนำเพื่อการพัฒนา ซึ่งในเชิงปฏิบัติสามารถปรับตัวและยอมรับการเปลี่ยนแปลงได้มากน้อยเพียงใดในสถานการณ์ของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้วิจัยเลือกเฉพาะกลุ่มพนักงานระดับปฏิบัติการเอกชนเท่านั้น ไม่รวมถึงระดับผู้บริหาร เพราะต้องการทราบถึงการยอมรับการเปลี่ยนแปลง ภายใต้การเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA และการทำงานเชิงระบบ PDCA รวมถึงผลการวิจัยที่ผ่านมาอาจศึกษาการจัดการเปลี่ยนแปลงทั่วไป แต่ยังไม่ระบุถึงบริบทของพนักงานเจเนอเรชันเอ็กซ์ ซึ่งมีประสบการณ์ มีค่านิยม และการตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่แตกต่างจากผู้อื่น รวมถึงยังไม่มีงานวิจัยที่บูรณาการทั้งการจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA และการทำงานเชิงระบบ PDCA เพื่ออธิบายผลต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงของพนักงานจริงอย่างเป็นระบบ ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงเป็นงานวิจัยที่จะค้นหาคำตอบจากประเด็นดังกล่าว

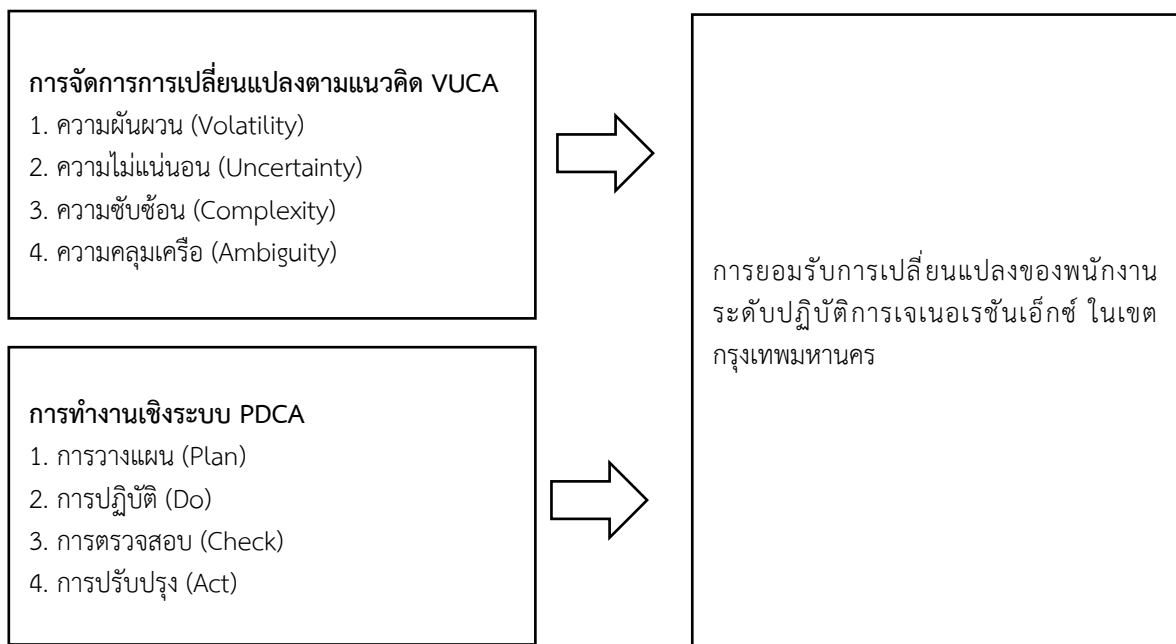
คำถามวิจัย

1. การจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA มีต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงของพนักงานระดับปฏิบัติการเจเนอเรชันเอ็กซ์ ในเขตกรุงเทพมหานคร อย่างไร
2. การทำงานเชิงระบบ PDCA มีต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงของพนักงานระดับปฏิบัติการเจเนอเรชันเอ็กซ์ ในเขตกรุงเทพมหานคร อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA ที่มีต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงของพนักงานระดับปฏิบัติการเจนเนอเรชันเอ็กซ์ ในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาการทำงานเชิงระบบ PDCA ที่มีต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงของพนักงานระดับปฏิบัติการเจนเนอเรชันเอ็กซ์ ในเขตกรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิดการวิจัย



การทบทวนวรรณกรรม

สำหรับการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถอธิบายได้ดังนี้

1. แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านการจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA

แนวคิดการจัดการการเปลี่ยนแปลงในโลก VUCA (ความผันผวน ความไม่แน่นอน ความซับซ้อน และความคลุมเครือ) เป็นการนำกลยุทธ์ที่คล่องตัว ยืดหยุ่น และปรับตัวได้มาใช้ แทนที่จะใช้กลยุทธ์แบบเดิม ๆ ที่ยึดติดตายตัว ปัจจัยสำคัญประกอบด้วยการสร้างวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน การสื่อสารที่แข็งแกร่ง ภาวะผู้นำที่ส่งเสริมการเรียนรู้ และการทดลอง และการให้พนักงานทุกคนมีส่วนร่วมในกระบวนการเปลี่ยนแปลง แนวทางนี้มุ่งเน้นไปที่ความสามารถในการปรับตัว ความยืดหยุ่น และการสร้างวัฒนธรรมที่ยอมรับการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องว่าเป็นโอกาส (Markus & Marian, 2024) รวมถึง Bundtzen & Hinrichs (2021) และ Alzoubi & Yanamandra (2024) กล่าวว่า ด้วยสถานะทางธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วความคาดหวังของพนักงานที่หลากหลาย และความต้องการของตลาดที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน แนวคิด VUCA จึงเชื่อมโยงกันอย่างใกล้ชิด ธุรกิจต่าง ๆ ต้องเผชิญกับการแข่งขันที่รุนแรงและความยากลำบาก ผู้นำเชิงกลยุทธ์จึงถูกคาดหวังให้พัฒนารูปแบบและกลยุทธ์ที่จะทำให้ธุรกิจโดดเด่นเหนือคู่แข่ง เพื่อรักษาความสามารถในการแข่งขันในตลาด ในบริบทนี้ผู้นำฝ่ายทรัพยากรบุคคลควรออกแบบกลยุทธ์ที่เหมาะสมเพื่อรักษาความก้าวหน้าและการขยายตัวขององค์กรให้สามารถดำรงอยู่ได้ในสภาวะตลาดที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อสร้างข้อได้เปรียบในการแข่งขันให้กับบริษัท กิจกรรมและหน้าที่ของฝ่ายทรัพยากรบุคคลควรมุ่งเน้นไปที่การขจัดปัญหาและสร้างองค์ประกอบที่สำคัญและโดดเด่น ตลอดทั้งการสร้างการยอมรับของ

พนักงานในการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมที่มีความผันผวน ความไม่แน่นอน ความซับซ้อน และความคลุมเครือ นอกจากนี้ Sinha & Sinha (2020) และ Agarwal et al. (2022) กล่าวว่า องค์กรและพนักงานระดับผู้บริหารและพนักงานระดับปฏิบัติการต้องปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงเพื่อดำเนินกิจกรรมที่สอดคล้องกับนโยบาย เพื่อตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายใต้สภาวะ VUCA อย่างรวดเร็ว วัฒนธรรมองค์กรควรมีลักษณะที่มีความยืดหยุ่นเพียงพอและการประสานงานที่จำเป็น ปัจจุบันองค์กรจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลง/ปรับวัฒนธรรมเพื่อรับมือกับสถานการณ์ที่ยากลำบากภายใต้สภาวะ VUCA และปรับตัวให้เข้ากับสภาวะโลกาภิวัตน์ วัฒนธรรมการทำงานมีบทบาทสำคัญในการเตรียมพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง ความสามารถในการปรับตัว ความยืดหยุ่น และการคว้าโอกาสใหม่ ๆ จะถูกเน้นย้ำในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยความไม่แน่นอน ความกำกวม และความหนาแน่นของข้อมูลที่มาเกินไป การเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาใด ๆ ในสภาพแวดล้อมภายนอกส่งผลกระทบต่อธุรกิจรวมถึงสร้างความจำเป็นทางอ้อมในการเปลี่ยนแปลงในระบบย่อยขององค์กร เนื่องจากความจำเป็นในการก้าวทันการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนา ณ จุดนี้ ธุรกิจต้องวิเคราะห์เหตุผลที่บังคับให้ธุรกิจต้องเปลี่ยนแปลง ปฏิบัติตามแนวทางการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงที่จำเป็นเพื่อรักษาความอยู่รอดและผลกำไร ธุรกิจที่ต่อต้านการเปลี่ยนแปลง ไม่ประนีประนอมกับการทำงานแบบล้าสมัย ไม่เปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล และการยืนกรานที่จะยึดมั่นในสภาพเดิมให้ลดลงและหมดไปให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในโลกของ VUCA

2. แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านการดำเนินงานเชิงระบบ PDCA

แนวคิดวงจร PDCA (วางแผน-ปฏิบัติ-ตรวจสอบ-ดำเนินการ) เป็นวิธีการจัดการแบบเป็นระบบและวนซ้ำเพื่อการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่งเสริมการยอมรับการเปลี่ยนแปลงโดยการส่งเสริมการตัดสินใจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพนักงาน และลดความเสี่ยงด้วยการทดสอบขนาดเล็ก แนวทางที่มีโครงสร้างนี้ช่วยปลูกฝังการเปลี่ยนแปลงที่ประสบความสำเร็จให้เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมองค์กรในฐานะขั้นตอนการปฏิบัติงานมาตรฐานใหม่ (Isniah et al., 2020) รวมถึง Peças et al. (2021) กล่าวว่า วงจร PDCA (Plan-Do-Check-Act) วงจรนี้มุ่งเน้นการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีบทบาทสำคัญในการอำนวยความสะดวกในการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลในบริบทของอุตสาหกรรม 4.0 เนื่องจากการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลกำลังเปลี่ยนแปลงอุตสาหกรรมอย่างรวดเร็ว ลักษณะการปรับตัวและการวนซ้ำของวงจร PDCA ช่วยให้องค์กรต่าง ๆ สามารถจัดการความซับซ้อนและความเร็วของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีได้ Qinfeng (2024) กล่าวเสริมว่ารูปแบบนี้สนับสนุนให้ธุรกิจต่าง ๆ กำหนดเป้าหมายเชิงกลยุทธ์ให้สอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) คลาวด์คอมพิวติ้ง และข้อมูลขนาดใหญ่ วงจร PDCA ช่วยให้สามารถจัดการเทคโนโลยีเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้มั่นใจได้ว่าเทคโนโลยีเหล่านี้จะผสมรวมเข้ากับกระบวนการที่มีอยู่เดิม พร้อมกับมุ่งเน้นความยั่งยืนในระยะยาว ในขั้นตอนการวางแผน องค์กรต่าง ๆ จะใช้ประโยชน์จากวงจร PDCA เพื่อระบุช่องว่างปัจจุบันในโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีและคาดการณ์ความต้องการในอนาคต นอกจากนี้ Almeida & Abreu (2024) กล่าวว่า การประยุกต์ใช้ PDCA กับระบบบริหารจัดการการมีส่วนร่วม การยอมรับการเปลี่ยนแปลง และประสิทธิภาพการทำงานของพนักงาน คือการวางแผน ซึ่งจะเป็นการระบุวัตถุประสงค์ที่เฉพาะเจาะจงและวัดผลได้สำหรับสิ่งที่องค์กรคาดหวังที่จะบรรลุในแง่ของการมีส่วนร่วมการยอมรับการเปลี่ยนแปลงและประสิทธิภาพการทำงานของพนักงาน จำเป็นต้องมีการวิเคราะห์ระดับการมีส่วนร่วม การยอมรับการเปลี่ยนแปลง และตัวชี้วัดประสิทธิภาพในปัจจุบันอย่างละเอียดถี่ถ้วน เพื่อทำความเข้าใจถึงช่องว่างและโอกาสต่าง ๆ องค์กรอาจใช้แบบสำรวจพนักงาน ข้อมูลประสิทธิภาพ และเกณฑ์มาตรฐานอุตสาหกรรม เพื่อประกอบกระบวนการวางแผน ส่งผลให้ได้ชุดเป้าหมายที่ชัดเจนและกลยุทธ์โดยละเอียดสำหรับการบรรลุเป้าหมาย ซึ่งรวมถึงการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น ใครจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดำเนินการ และวิธีการวัดความสำเร็จ นอกจากนี้ Liu et al. (2023) กล่าวเสริมว่าในช่วงการวางแผน สิ่งสำคัญคือต้องพิจารณาความสอดคล้องระหว่างโครงการริเริ่มด้านการมีส่วนร่วม การยอมรับการเปลี่ยนแปลง และประสิทธิภาพการทำงานกับกลยุทธ์ขององค์กรโดยรวม เพื่อให้แน่ใจว่าความพยายามในการปรับปรุงการมีส่วนร่วม การยอมรับการเปลี่ยนแปลง และประสิทธิภาพการทำงานของพนักงานจะไม่ถูกแยกส่วน แต่กลับมีส่วนร่วมในวัตถุประสงค์โดยรวมขององค์กร ตัวอย่างเช่น หากเป้าหมายเชิงกลยุทธ์ขององค์กรคือการขับเคลื่อนนวัตกรรม ระบบการจัดการประสิทธิภาพการทำงานควรให้รางวัลไม่เพียงแต่ตัวชี้วัดประสิทธิภาพ

แบบเดิมเท่านั้น แต่ยังรวมถึงพฤติกรรมที่ส่งเสริมนวัตกรรมและการยอมรับการเปลี่ยนแปลง เช่น การกล้าเสี่ยงและการทำงานร่วมกัน และการร่วมมือร่วมใจกันโดยปราศจากเงื่อนไข เป็นต้น

3. แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านการยอมรับการเปลี่ยนแปลง

แบบจำลองการยอมรับการเปลี่ยนแปลงเป็นกรอบการทำงานสำหรับการทำความเข้าใจขั้นตอนต่าง ๆ ที่ผู้คนที่ต้องเผชิญในระหว่างการเปลี่ยนแปลง ซึ่งจะช่วยให้จัดการกับการต่อต้านและรับประกันการยอมรับที่ประสบความสำเร็จ แบบจำลองที่พบบ่อยที่สุด ได้แก่ เส้นโค้งการเปลี่ยนแปลง (Change Curve) ซึ่งระบุขั้นตอนต่าง ๆ เช่น ความตกใจ การปฏิเสธ ความโกรธ และการยอมรับ และแบบจำลอง 3 ขั้นตอนของ Lewin (การละลายพฤติกรรม การเปลี่ยนแปลง และการเกิดพฤติกรรมใหม่) (Indriastuti & Fachrunnisa, 2021) นอกจากนี้ Sung & Kim (2021) กล่าวว่า ความพร้อมของพนักงานต่อการเปลี่ยนแปลง หมายถึง การริเริ่มของพนักงานที่จะมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในกระบวนการดำเนินการเปลี่ยนแปลง และส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับความเข้าใจและพฤติกรรมของพนักงาน แสดงให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงเป็นสิ่งจำเป็นซึ่งไม่เพียงแต่เป็นประโยชน์ต่อพนักงานโดยตรงเท่านั้น แต่ยังเป็นประโยชน์ต่อองค์กรโดยรวมด้วย รวมถึง Somerville et al. (2021) เชื่อว่าพนักงานที่มีความมุ่งมั่น พุ่มเท แรงจูงใจ และความพึงพอใจในการทำงานมากขึ้นจะได้รับผลกระทบเชิงบวกจากระดับความพร้อมของพนักงานต่อการเปลี่ยนแปลงที่เพิ่มขึ้น ความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงนี้เกิดขึ้นได้จากการจัดความสงสัย ความกังวล และความไม่แน่นอน เพื่อให้พวกเขามีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงขององค์กร แต่ทั้งนี้ Endrejat (2021) กล่าวว่า หากพนักงานมีผลลัพธ์ที่ไม่พึงประสงค์บางประการ พวกเขาอาจแสดงการยอมรับกระบวนการเปลี่ยนแปลงน้อยลง ซึ่งอาจเป็นเพราะพนักงานอาจรู้สึกว่าการมีชุดทักษะในระดับที่ต่ำกว่าซึ่งจำเป็นต่อการนำการเปลี่ยนแปลงไปปฏิบัติให้ประสบความสำเร็จ ทั้งนี้เพื่อให้การดำเนินการริเริ่มการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ประสบความสำเร็จ สมาชิกทุกคนในองค์กรต้องเห็นพ้องต้องกัน ยอมรับ และร่วมมือกันเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง สมมติว่าฝ่ายบริหารมุ่งมั่นที่จะปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการริเริ่มใหม่อาจดำเนินไปได้เร็วขึ้น และความยากลำบากในการสร้างความสอดคล้องกันในกลุ่มพนักงานก็จะลดลงเช่นกัน องค์กรสามารถเอาชนะสาเหตุส่วนใหญ่ที่พนักงานต่อต้านได้ หากสมาชิกรู้ว่าการเปลี่ยนแปลงจะส่งผลกระทบต่อองค์กรโดยรวม นอกจากนี้ Muff (2021) กล่าวเสริมว่าการสร้างแรงจูงใจยังคงเป็นปัจจัยสำคัญในการบริหารจัดการบุคลากรภายในองค์กรเพื่อสร้างความร่วมมือและลดการต่อต้านเพื่อก่อให้เกิดการยอมรับในการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในองค์กร โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเทคโนโลยีสารสนเทศ เนื่องจากพนักงานที่มีภูมิหลังหลากหลายและมีเป้าหมายที่แตกต่างกันจะรวมตัวกันภายในองค์กร ทำให้แรงจูงใจเป็นพลังสำคัญในการขับเคลื่อนพนักงานที่มีความหลากหลายไปสู่วัตถุประสงค์ร่วมกันขององค์กร การสร้างแรงจูงใจให้พนักงานเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพในสถานที่ทำงาน การวิเคราะห์นี้สำรวจมุมมองที่หลากหลายเกี่ยวกับแรงจูงใจ โดยเน้นที่ลำดับขั้นความต้องการของ Maslow และทฤษฎีสองปัจจัยของ Herzberg เป็นต้น

4. แนวคิดเกี่ยวกับพนักงานเจนเนอเรชันเอ็กซ์ในองค์กรธุรกิจปัจจุบัน

พนักงานปฏิบัติการเจนเนอเรชันเอ็กซ์ ในภาคเอกชน มีลักษณะเด่น คือความเป็นอิสระ จริยธรรมในการทำงานและประสิทธิภาพ โดยทั่วไปแล้วพนักงานเหล่านี้มุ่งเน้นผลลัพธ์ ให้ความสำคัญกับความสมดุลระหว่างชีวิตการทำงานและการทำงาน และมีทักษะในการแก้ปัญหาและปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่ซับซ้อน เพื่อบริหารจัดการพนักงานเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ องค์กรควรกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน มอบอิสระในการทำงาน และหลีกเลี่ยงการบริหารจัดการแบบจุกจิก ควบคู่ไปกับการสนับสนุนความต้องการการทำงานที่ยืดหยุ่น และโอกาสที่หลากหลาย (Mahmoud et al., 2020) รวมถึง Gragnano et al. (2020) เสริมว่าการมีคนหลายรุ่นอยู่ในสถานที่ทำงานเดียวกันก่อให้เกิดอุปสรรค โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการทำงานร่วมกันและความแม่นยำ การมีพนักงานหลากหลายรุ่นช่วยเพิ่มศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ แต่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดเนื่องจากมาตรฐานการทำงานที่หลากหลาย ซึ่งส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการทำงาน เนื่องจากความสนใจที่กลุ่มคนหลากหลายวัยพร้อมประสบการณ์และทักษะเฉพาะตัวผสานรวมกันภายในองค์กร ซึ่งมีผลต่อประสิทธิภาพการทำงานในสถานที่ทำงานให้สำเร็จลุล่วงและการมีส่วนร่วมกับเป้าหมายในการบูรณาการที่ประสบความสำเร็จของกลุ่มคนหลากหลายกลุ่มอายุในสถานที่ ความหลากหลายทางช่วงวัยส่งผลกระทบต่อผลผลิตในสถานที่ทำงาน องค์กร

ต่าง ๆ บรรลุประสิทธิภาพและผลลัพธ์เชิงสร้างสรรค์ที่ดีขึ้นผ่านการบูรณาการทีมงานที่แบ่งตามช่วงวัยอย่างมีประสิทธิภาพ การไม่จัดการกับความแตกต่างระหว่างช่วงวัยนำไปสู่การมีส่วนร่วมของพนักงานที่ลดลงและความขัดแย้งในสถานที่ทำงานที่เพิ่มมากขึ้น Lissitsa & Laor (2021) กล่าวว่าประเด็นสำคัญของการยอมรับการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลของคนรุ่นเอ็กซ์ โดยมุ่งเน้นไปที่บุคคลที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2508 - พ.ศ. 2522 แม้ว่าแบบแผนมักจะแสดงให้เห็นว่าคนรุ่น X จะต่อต้านหรือสงสัยต่อการยอมรับเทคโนโลยีสมัยใหม่ แต่ผลการศึกษาของ Nagarajan & Sixsmith (2021) และ Parab et al. (2022) พบว่าความตั้งใจของคนรุ่น X ที่จะนำการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลมาใช้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความตระหนักรู้ในศักยภาพของเทคโนโลยีในการบรรลุเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจง ความตั้งใจนี้ถูกกำหนดโดยปัจจัยภายใน โดยเฉพาะอย่างยิ่งประโยชน์ที่รับรู้และทัศนคติ ประโยชน์ที่รับรู้หมายถึงความเชื่อที่ว่าเทคโนโลยีจะเป็นประโยชน์ ในขณะที่ทัศนคติเป็นโครงสร้างทางจิตวิทยาที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมโดยการประเมินผลกระทบของเทคโนโลยี ซึ่งเน้นย้ำถึงปัจจัยภายนอก เช่น การรับรู้ความสามารถของตนเอง ซึ่งส่งผลกระทบต่อความตั้งใจที่จะใช้เทคโนโลยี ประสิทธิภาพในตนเอง หมายถึง ความมั่นใจในความสามารถของตนเองในการปฏิบัติพฤติกรรมที่จำเป็นเพื่อให้บรรลุผลลัพธ์ที่ต้องการ

วิธีดำเนินการวิจัย

แบบสอบถามมี 3 ส่วน คือ ข้อมูลด้านส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ข้อมูลด้านการจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA ข้อมูลด้านการทำงานเชิงระบบ PDCA และข้อมูลด้านการยอมรับการเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้แบบสอบถามดังกล่าวข้างต้นได้จัดทำขึ้นมาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยทั้ง 2 ข้อ โดยทบทวนมาจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่ศึกษา และได้มีการตรวจสอบความเป็นมาตรฐานของเครื่องมือ โดยนำแบบสอบถามดังกล่าวมาวิเคราะห์หาความถูกต้องของเนื้อหาได้ค่าระหว่าง .67-1.00 และวิเคราะห์หาความน่าเชื่อถือของแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ที่เป็นพนักงานระดับปฏิบัติการเอกชน เจเนอเรชันเอ็กซ์ ในเขตกรุงเทพมหานครที่เป็นผู้ที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2508 - พ.ศ. 2522 และมีความรู้ความเข้าใจในหัวข้อวิจัยและทำการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของครอนบาร์ค ได้ค่าความเชื่อมั่นที่ระดับ .931 ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างจากการเปิดตารางสุ่มของ Yamane จากประชากรที่ไม่ทราบจำนวนที่แท้จริง และความคลาดเคลื่อน เท่ากับร้อยละ 5 ได้ขนาดตัวอย่างเท่ากับ 400 คน การวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ด้วย ความถี่และร้อยละ และสถิติเชิงอนุมาน ด้วยการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ผู้วิจัยทำการแจกแบบสอบถามเป็นเวลา 2 เดือน ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2568 - 30 พฤศจิกายน 2568 ทั้งนี้การเก็บรวบรวมแบบสอบถาม ได้แจกแบบสอบถามทั้งหมด 50 เขตของกรุงเทพมหานคร เขตละ 8 คน ในย่านธุรกิจสำคัญที่มีประชากรที่อยู่ในเกณฑ์ของการเป็นตัวอย่างตามคุณสมบัติตามที่กำหนดได้ข้อมูลจำนวนครบทั้งหมด 400 ชุด ด้วยการสุ่มแบบใช้หลักความน่าจะเป็น การวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ด้วย ความถี่และร้อยละ และสถิติเชิงอนุมาน ด้วยการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ผลการวิจัย

1. การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนาของกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัยพบว่า พนักงานระดับปฏิบัติการเอกชนในเขตกรุงเทพมหานครที่ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 255 คน คิดเป็นร้อยละ 63.75 มีอายุระหว่าง 50-55 ปี จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 31.00 และมีระดับการศึกษาปริญญาตรีจำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 34.25 และมีรายได้ต่อเดือน ระหว่าง 50,001-60,000 บาท จำนวน 149 คน คิดเป็นร้อยละ 37.25 การจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA โดยรวมมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.91 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .78 (ด้านความผันผวน (Volatility) มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.81 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .76 ด้านความไม่แน่นอน (Uncertainty) มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.11 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .61 ด้านความซับซ้อน (Complexity) มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.92 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .74 และด้านความคลุมเครือ (Ambiguity) ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.02 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .63 และ การ

ทำงานเชิงระบบ PDCA โดยรวมมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .82 (ด้านการวางแผน (Plan) มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.98 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .78 ด้านการปฏิบัติ (Do) มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.01 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .76 ด้านการตรวจสอบ (Check) มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.79 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .79 และด้านการปรับปรุง (Act) มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.99 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .74) และด้านการยอมรับการเปลี่ยนแปลงโดยรวมมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .73

2. การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงอนุมานของกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัยนำเสนอด้วยสมมติฐาน 2 ข้อ โดยมีรายละเอียดดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1: การจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA มีต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงของพนักงานระดับปฏิบัติการเจนเอเรชั่นเอ็กซ์ ในเขตกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 1 แสดงการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1

การจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA	สัมประสิทธิ์การถดถอย (β)	ค่า t	Sig (P -Value)
1. ความผันผวน (Volatility)	.183	3.043**	.002
2. ความไม่แน่นอน (Uncertainty)	.169	2.321*	.020
3. ความซับซ้อน (Complexity)	.152	2.491*	.024
4. ความคลุมเครือ (Ambiguity)	.138	2.876*	.047

$R^2 = .175$, F-Value = 20.145, n=400, P-Value = .05*, .01**

จากตารางที่ 1 พบว่าการจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA ที่มีต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงของพนักงานระดับปฏิบัติการเจนเอเรชั่นเอ็กซ์ ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยรวมมีอิทธิพลร้อยละ 17.50 ตามรายด้าน ดังนี้ ด้านความผันผวน (Volatility) มีค่า β เท่ากับ .183 ด้านความไม่แน่นอน (Uncertainty) มีค่า β เท่ากับ .169 ความซับซ้อน (Complexity) มีค่า β เท่ากับ .152 และความคลุมเครือ (Ambiguity) มีค่า β เท่ากับ .138 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ พบว่า ค่า Tolerance มีค่าระหว่าง .762 – .834 และ ค่า VIF มีค่าระหว่าง 7.432 – 8.654 แสดงว่า ตัวแปรอิสระย่อยทั้งสิ้นตัว อยู่ในเกณฑ์ไม่เกิดความสัมพันธ์กันเองของตัวแปรอิสระ (Multicollinearity)

สมมติฐานข้อที่ 2: การทำงานเชิงระบบ PDCA มีต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงของพนักงานระดับปฏิบัติการเจนเอเรชั่นเอ็กซ์ ในเขตกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 2 แสดงการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2

การทำงานเชิงระบบ PDCA	สัมประสิทธิ์การถดถอย (β)	ค่า t	Sig (P -Value)
1. การวางแผน (Plan)	.276	3.321**	.001
2. การปฏิบัติ (Do)	.198	1.867*	.031
3. การตรวจสอบ (Check)	.227	2.423*	.013
4. การปรับปรุง (Act)	.143	1.321*	.042

$R^2 = .323$, F-Value = 19.432, n=400, P-Value = .05*, .01**

จากตารางที่ 2 พบว่าการทำงานเชิงระบบ PDCA ที่มีต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงของพนักงานระดับปฏิบัติการเจนเนอเรชันเอ็กซ์ ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยรวมมีอิทธิพลร้อยละ 32.30 ตามรายด้าน ดังนี้ ด้านการวางแผน (Plan) มีค่า β เท่ากับ .276 การปฏิบัติ (Do) มีค่า β เท่ากับ .198 การตรวจสอบ (Check) มีค่า β เท่ากับ .227 และการปรับปรุง (Act) มีค่า β เท่ากับ .143 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ พบว่าค่า Tolerance มีค่าระหว่าง .815 – .898 และ ค่า VIF มีค่าระหว่าง 7.671– 8.981 แสดงว่า ตัวแปรอิสระย่อยทั้งสิ้น อยู่เกณฑ์ไม่เกิดความสัมพันธ์กันเองของตัวแปรอิสระ (Multicollinearity)

อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยนี้ อภิปรายผลตามสมมติฐานได้ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1: การจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA ที่มีต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงของพนักงานระดับปฏิบัติการเจนเนอเรชันเอ็กซ์ในเขตกรุงเทพมหานคร จากการวิจัยพบว่า การจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA ทุกปัจจัยมีอิทธิพล โดยพบว่า ด้านความผันผวน (Volatility) มีค่า β เท่ากับ .183 เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลสูงสุด ประเด็นของด้านความผันผวน (Volatility) นั้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ Mahmoud et al. (2020) ที่กล่าวว่าความผันผวนทำให้เกิดแรงกดดันให้ต้องปรับตัว ดังนั้น ความผันผวนจึงผลักดันให้พนักงานระดับปฏิบัติการเจนเนอเรชันเอ็กซ์ ต้องยอมรับการเปลี่ยนแปลง แม้จะไม่ได้เต็มใจเสมอไป ลักษณะของพนักงานระดับปฏิบัติการเจนเนอเรชันเอ็กซ์ เอื้อต่อการยอมรับแบบมีเหตุผล ยอมรับการเปลี่ยนแปลงแบบมีเงื่อนไข ไม่ใช่ยอมรับทุกอย่าง ประสบการณ์ชีวิตทำให้ไม่ตื่นตระหนกกับความผันผวนมาก พนักงานระดับปฏิบัติการเจนเนอเรชันเอ็กซ์เติบโตมากับช่วงเปลี่ยนผ่านหลายยุค ทำให้คนรุ่นนี้มีภูมิคุ้มกันทางจิตใจต่อการเปลี่ยนแปลง มีแนวโน้มรับมือได้ดีกว่าคนรุ่นใหม่ในเชิงความนิ่ง แต่ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลงที่ไร้ทิศทาง นอกจากนี้ ในประเด็นของภาพรวมของการจัดการการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิด VUCA สอดคล้องกับการทบทวนวรรณกรรมประกอบด้วยการศึกษาของ Markus & Marian (2024) กล่าวถึงการจัดการการเปลี่ยนแปลงในโลก VUCA (ความผันผวน ความไม่แน่นอน ความซับซ้อน และความคลุมเครือ) เป็นการนำกลยุทธ์ที่คล่องตัว ยืดหยุ่น และปรับตัวได้มาใช้ให้พนักงานทุกคนมีส่วนร่วมในกระบวนการเปลี่ยนแปลง เน้นความสามารถในการปรับตัว ความยืดหยุ่น และการสร้างวัฒนธรรมที่ยอมรับการเปลี่ยนแปลง และยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Nagarajan & Sixsmith (2021) และ Parab et al. (2022) พบว่าความตั้งใจของคนรุ่นเอ็กซ์ ที่จะนำการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลมาใช้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความตระหนักรู้ในศักยภาพของเทคโนโลยีในการบรรลุเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจง โดยเฉพาะอย่างยิ่งประโยชน์ที่รับรู้และทัศนคติ ในประเด็นของ ความผันผวน ความไม่แน่นอน ความซับซ้อน และความคลุมเครือ ที่ตนเองจะต้องอยู่กับการเปลี่ยนแปลงและยอมรับในการเปลี่ยนแปลงนั้น รวมถึงสอดคล้องกับ Bundtzen & Hinrichs (2021) และ Alzoubi & Yanamandra (2024) ที่กล่าวว่า ต้องมีการสร้างการยอมรับของพนักงานในการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมที่มีความผันผวน ความไม่แน่นอน ความซับซ้อน และความคลุมเครือเพื่อให้การขับเคลื่อนการทำงานไปพร้อมกับองค์กร และ Sinha & Sinha (2020) และ Agarwal et al. (2022) กล่าวว่า องค์กรและพนักงานระดับผู้บริหารและพนักงานระดับปฏิบัติการต้องปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงเพื่อดำเนินกิจกรรมที่สอดคล้องกับนโยบาย เพื่อตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายใต้สภาวะ VUCA อย่างรวดเร็ว วัฒนธรรมองค์กรควรมีลักษณะที่มีความยืดหยุ่นเพียงพอและการประสานงานที่จำเป็น และตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงที่จำเป็นเพื่อรักษาความอยู่รอดและผลกำไร ธุรกิจที่ต่อต้านการเปลี่ยนแปลง ไม่ประนีประนอมกับการทำงานแบบล้าสมัย ไม่เปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล และการยืนกรานที่จะยึดมั่นในสภาพเดิมให้ลดลงและหมดไปให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในโลกของ VUCA ทั้งนี้ Indriastuti & Fachrunnisa (2021) และ Sung & Kim (2021) และ Somerville et al. (2021) ร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า การเปลี่ยนแปลงเป็นสิ่งจำเป็นซึ่งไม่เพียงแต่เป็นประโยชน์ต่อพนักงานโดยตรงเท่านั้น แต่ยังเป็นประโยชน์ต่อองค์กรโดยรวมด้วย โดยมีความเชื่อว่าพนักงานที่มีความมุ่งมั่น ทุมเท แรงจูงใจ และความพึงพอใจในการทำงานมากขึ้นจะได้รับผลกระทบเชิงบวกจากระดับความพร้อมของพนักงานต่อการเปลี่ยนแปลงที่เพิ่มขึ้น ความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงนี้เกิดขึ้นได้จากการจัดการความสงสัย ความกังวล และความไม่แน่นอน เพื่อให้พวกเขามีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงขององค์กร

สมมติฐานข้อที่ 2 การทำงานเชิงระบบ PDCA มีต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงของพนักงานระดับปฏิบัติการเจนเนอเรชันเอ็กซ์ ในเขตกรุงเทพมหานคร จากผลการวิจัยพบว่า การทำงานเชิงระบบ PDCA ทุกปัจจัยมีอิทธิพล โดยพบว่า ด้านการวางแผน (Plan) มีค่า β เท่ากับ .276 เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลสูงสุดสอดคล้องกับข้อมูลของ Peças et al. (2021) ที่กล่าวว่าพนักงานระดับปฏิบัติการเจนเนอเรชันเอ็กซ์ มักให้ความสำคัญกับความมั่นคงและความชัดเจน การมีแผนที่ชัดเจน เช่น ขั้นตอน ระยะเวลา และผลกระทบ ช่วยลดความไม่แน่นอน ทำให้รู้สึกมั่นใจและพร้อมยอมรับการเปลี่ยนแปลงมากขึ้น การวางแผนที่ดีช่วยอธิบายว่าจะเปลี่ยนอะไร ทำไม่ต้องเปลี่ยน และเปลี่ยนแล้วได้อะไร ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของเจนเนอเรชันเอ็กซ์ ที่มักใช้เหตุผลและประสบการณ์ในการตัดสินใจ หากเข้าใจภาพรวม จะยอมรับได้ง่ายขึ้น แผนที่เปิดโอกาสให้พนักงานมีส่วนร่วม เช่น การให้ความคิดเห็นหรือมีบทบาทในกระบวนการ จะทำให้พนักงานรู้สึกว่ามีคุณค่า ไม่ถูกบังคับ ส่งผลให้ยอมรับการเปลี่ยนแปลงได้มากขึ้น และสอดคล้องกับการทบทวนวรรณกรรมในภาพรวมของการทำงานเชิงระบบ PDCA ของ Isniah et al. (2020) และ Peças et al. (2021) ที่กล่าวถึงการนำแนวคิดวงจร PDCA (วางแผน-ปฏิบัติ-ตรวจสอบ-ดำเนินการ) เป็นวิธีการจัดการแบบเป็นระบบและวนซ้ำเพื่อการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่งเสริมการยอมรับการเปลี่ยนแปลง โดยการส่งเสริมการตัดสินใจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพนักงาน และลดความเสี่ยงด้วยการทดสอบขนาดเล็ก เพื่อก่อให้เกิดมาตรฐานการทำงาน โดย Gragnano et al. (2020) เสริมว่าการมีคณาหลายรุ่นอยู่ในสถานที่ทำงานเดียวกันต้องมีมาตรฐานการทำงานในการทำงานร่วมกันและความแม่นยำ การมีพนักงานหลากหลายรุ่นช่วยเพิ่มศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ การใช้แนวทางการทำงานเชิงระบบ PDCA มาใช้กับทีมงานจะบรรลุประสิทธิภาพและผลลัพธ์เชิงสร้างสรรค์ที่ดีขึ้นผ่านการบูรณาการทีมงานที่แบ่งตามช่วงวัยอย่างมีประสิทธิภาพได้เป็นอย่างดี ลดความรู้สึกแตกต่างระหว่างช่วงวัยนำไปสู่การมีส่วนร่วมของพนักงานที่เพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ Qinfeng (2024) และ Almeida & Abreu (2024) และ Liu et al. (2023) กล่าวว่าการทำงานเชิงระบบ PDCA ต้องให้ความสำคัญกับสามารถจัดการเทคโนโลยีเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้มีใจได้ว่าเทคโนโลยีเหล่านี้จะผสานรวมเข้ากับกระบวนการที่มีอยู่เดิม มีการระบุวัตถุประสงค์ที่เฉพาะเจาะจงและวัดผลได้สำหรับสิ่งที่องค์กรคาดหวังที่จะบรรลุในแง่ของการมีส่วนร่วมการยอมรับการเปลี่ยนแปลง และประสิทธิภาพการทำงานของพนักงาน จำเป็นต้องมีการวิเคราะห์ระดับการมีส่วนร่วม การยอมรับการเปลี่ยนแปลง และตัวชี้วัดประสิทธิภาพในปัจจุบันอย่างละเอียดถี่ถ้วน เพื่อทำความเข้าใจถึงช่องว่างและโอกาสต่าง ๆ องค์กร รวมถึงพฤติกรรมที่ส่งเสริมนวัตกรรมและการยอมรับการเปลี่ยนแปลง เช่น การกล้าเสี่ยงและการทำงานร่วมกัน และการร่วมมือร่วมใจกันโดยปราศจากเงื่อนไข เป็นต้น ทั้งนี้ Endrejat (2021) และ Muff (2021) การนำการเปลี่ยนแปลงไปปฏิบัติให้ประสบความสำเร็จในแง่ของการทำงานเชิงระบบ PDCA สมาชิกทุกคนในองค์กรต้องเห็นพ้องต้องกัน ยอมรับ และร่วมมือกันเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ลดการต่อต้านเพื่อก่อให้เกิดการยอมรับในการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในองค์กร โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเทคโนโลยีสารสนเทศ เนื่องจากพนักงานที่มีภูมิหลังหลากหลายและมีเป้าหมายที่แตกต่างกันจะรวมตัวกันภายในองค์กร

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

1. ผลการวิจัยสามารถนำไปเป็นข้อมูลสำหรับฝ่ายทรัพยากรมนุษย์ของหน่วยงานเอกชนใช้เป็นแนวทางการพัฒนาทีมงานที่มีวัยการทำงานที่แตกต่างกัน ในประเด็นของยอมรับการเปลี่ยนแปลงทั้งในประเด็นของความผันผวน ความไม่แน่นอน ความซับซ้อน และความคลุมเครือ และการทำงานเชิงระบบ
2. ผลการวิจัยสามารถนำไปเป็นข้อมูลให้ฝ่ายกลยุทธ์ขององค์กรใช้ในการวางแผนวิสัยทัศน์ขององค์กรในการเตรียมความพร้อมทุนมนุษย์และนวัตกรรมการเปลี่ยนแปลงขององค์กร
3. ผลการวิจัยองค์กรสามารถนำไปออกแบบการสื่อสารที่คำนึงถึงความไม่แน่นอน (VUCA) โดยการสื่อสารที่ใช้เหตุผลของการเปลี่ยนแปลงให้ชัดเจน โดยอาจจะใช้ช่องทางหลากหลาย เช่น Line Group เป็นต้น
4. ผลการวิจัยองค์กรสามารถนำการทำงานเชิงระบบ PDCA ไปประยุกต์ใช้กับการเปลี่ยนแปลง โดยการนำการทำงานเชิงระบบ PDCA มาใช้เป็นเครื่องมือจัดการการเปลี่ยนแปลง ด้วยการสำรวจความพร้อมของพนักงาน

ระดับปฏิบัติการเจเนอเรชันเอ็กซ์ก่อนเปลี่ยนแปลง ทดลองเปลี่ยนแปลงในหน่วยงานย่อย (Pilot team) และวัดระดับการยอมรับ เช่น แบบสอบถาม/Feedback ปรับวิธีสื่อสาร/ฝึกอบรม เป็นต้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1. การขยายกลุ่มตัวอย่าง โดยศึกษากับเจเนอเรชันอื่น ๆ เช่น เจเนอเรชันวาย เจเนอเรชันแซด หรือเปรียบเทียบความคิดเห็นของพนักงานระดับผู้บริหารและพนักงานระดับปฏิบัติการของเจเนอเรชันเดียวกัน หรือต่างเจเนอเรชัน ในประเด็นของการยอมรับการเปลี่ยนแปลง เป็นต้น
2. การจัดทำงานวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) เชิงปริมาณ ด้วยการแบบสอบถาม และเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อเข้าใจเหตุผลเบื้องหลังการยอมรับ/ไม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลง
3. การศึกษาปัจจัยแทรก (Moderating Variables) เช่น ภาวะผู้นำ วัฒนธรรมองค์กร หรือ ระดับทักษะดิจิทัลของพนักงานระดับปฏิบัติการเจเนอเรชันเอ็กซ์
4. การพัฒนาโมเดลเฉพาะบริบทไทย ด้วยการปรับแนวคิดความไม่แน่นอน (VUCA) และการทำงานเชิงระบบ PDCA ให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทยในบริบทของความเกรงใจ และลำดับชั้นสถานะทางสังคมที่มีผลต่อการยอมรับ เป็นต้น

บรรณานุกรม

- Agarwal, V., Mathiyazhagan, K., Malhotra, S., & Saikouk, T. (2022). Analysis of challenges in sustainable human resource management due to disruptions by Industry 4.0: An emerging economy perspective. *International Journal of Manpower*, 43(2), 513-541.
- Almeida, S., & Abreu, L. P. M. (2024). The quality manager in the industry 4.0 era. *Lecture Notes in Mechanical Engineering*, 468-474.
- Alzoubi, H. M., & Yanamandra, R. (2024). Navigating the interplay between innovation orientation, dynamic capabilities, and digital supply chain optimization: Empirical insights from SMEs. *Uncertain Supply Chain Management*, 12(2), 649-658.
- Bundtzen H., & Hinrichs G., (2021). The link between organizational agility and VUCA – An Agile assessment model. *Socio Economic Challenges*, 5(1), 35-43.
- Choi, M. (2011). Employees' attitudes toward organizational change: A literature review. *Human Resource Management*, 50(4), 479-500.
- Clark, D. M., Silvester, K., & Knowles, S. (2013). Lean management systems: Creating a culture of continuous quality improvement. *Journal of Clinical Pathology*, 66(8), 638-643.
- Codreanu, A. (2016). A VUCA action framework for a VUCA environment leadership challenges and solutions. *Journal of Defense Resources Management*, 7(2), 31-38.
- Das, K. K., & Ara, A. (2014). Leadership in VUCA world. *International Journal of Current Research*, 6(4), 6410-6419.
- Endrejat, P. C. (2021). When to challenge employees' comfort zones? The interplay between culture fit, innovation culture and supervisors' intellectual stimulation. *Leadership & Organization Development Journal*, 42, 1104-18.
- Gragnano, A., Simbula, S., & Massimo M. (2020). Work-life balance: Weighing the importance of work-family and work-health balance. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(3), 907-907.
- Indriastuti, D., & Fachrunnisa, O. (2021). Achieving organizational change: Preparing individuals to change and their impact on performance. *Public Organization Review*, 21(3), 377-391.

- Isniah, S., Hardi Purba, H., & Debora, F. (2020). Plan do check action (PDCA) method: Literature review and research issues. *Jurnal Sistem Dan Manajemen Industri*, 4(1), 72–81.
- Jagusiak-Kocik, M. (2017). PDCA cycle as a part of continuous improvement in the production company-a case study. *Production Engineering Archives*, 14(14), 19–22.
- Lissitsa, S., & Laor, T. (2021). Baby boomers, generation x and generation y: Identifying generational differences in effects of personality traits in on-demand radio use. *Technology in Society*, 64, 101526.
- Liu, H.-C., Liu, R., Gu, X., & Yang, M. (2023). From total quality management to Quality 4.0: A systematic literature review and future research agenda. *Frontiers of Engineering Management*, 10(2), 191-205.
- Mahmoud, A. B., Reisel, W. D., Grigoriou, N., Fuxman, L., & Mohr, I. (2020). The reincarnation of work motivation: Millennials vs older generations. *International Sociology*, 35(4), 393-414.
- Markus, N., & Marian, M. (2024). Cultivating design thinking for sustainable business transformation in a VUCA world: Insights from a German case study. *Sustainability*, MDPI, 16(6), 1-21.
- Muff, K. (2021). Leading from Positive impact organization: A Framework of Strategic Innovation. *Sustainability* 2021, 13(16), 8891.
- Nagarajan, N. R., & Sixsmith, A. (2021). Policy initiatives to address the challenges of an older population in the workforce. *Ageing International*, 48(1), 41–77.
- Parab, V., Mahadik, R., & Tripathi, D. (2022). The generation and technology gap. *Indian Business Case Studies*, VII, 15–22.
- Peças, P., Encarnação, J., Gambôa, M., Sampayo, M., & Jorge, D. (2021). PDCA 4.0: A new conceptual approach for continuous improvement in the industry 4.0 paradigm. *Applied Sciences*, 11(16), 7671.
- Qinfeng, L. T. M. (2024). Application evaluation and analysis of PDCA cycle quality management in RICU instrument and equipment management. *Academic Journal of Management and Social Sciences*, 7(3), 103-106.
- Rajić, M. N., Stanković, Z. Z., Mančić, M. V., Milosavljević, P. M., & Maksimović, R. (2024). Business process reengineering with a circular economy PDCA model from the perspective of manufacturing industry. *Processes*, 12(5), 877. <https://doi.org/10.3390/pr12050877>
- Sinha, D., & Sinha, S. (2020). Managing in a VUCA world: Possibilities and pitfalls. *Journal of Technology Management for Growing Economies*, 11(1), 17-21.
- Somerville, K., Cinite, I., & Largacha-Martínez, C. (2021). Organizational change skills: An empirical cross-national study. *Open Journal of Business and Management*, 9(2), 894–911.
- Sung, W., & Kim, C. (2021). A study on the effect of change management on organizational innovation: Focusing on the mediating effect of members' innovative behavior. *Sustainability*, 13(4), 2079.

INTEGRATING TAM WITH MARKETING INNOVATION: THE CASE OF CRLAND IN CHINA'S REAL ESTATE SECTOR

Wang Qiu¹, Chanta Jhantasana², Charcrit Sritong³

¹ Entrepreneurship and Business Innovative Design Program, Valaya Alongkorn
Rajabhat University under the Royal Patronage, Pathum Thani Province, Thailand
E-Mail: wang.qiu@vru.ac.th

^{2,3} Entrepreneurship and Innovation Design, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal
Patronage, Pathum Thani Province, Thailand
E-mail: chanta@vru.ac.th, charcrit@vru.ac.th

Received: September 14, 2025

Revised: December 26, 2025

Accepted: March 23, 2026

ABSTRACT

As digital transformation in real estate accelerates, innovative marketing is vital for influencing consumer adoption of property platforms. This research examines the impact of digital marketing (DM), personalized services (PS), and experiential marketing (EM) on user acceptance, grounded in the Technology Acceptance Model (TAM). A survey was conducted with 400 CRLand platform users across five Chinese cities. The model includes seven constructs: DM, PS, EM, Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PEOU), Attitude Toward Use (ATU), Behavioral Intention (BI), and Actual System Use (ASU). Data analysis with PLS-SEM via ADANCO evaluated reliability, validity, and model fit (SRMR, HTMT, R^2 , Q^2). Findings show EM significantly influences PU ($\beta=0.960$, $p<0.001$), whereas DM and PS do not. PEOU strongly predicts ATU ($\beta=0.959$, $p<0.001$), which, in turn, affects BI ($\beta=0.911$) and ASU ($\beta=0.762$). Some TAM relationships, such as $PU \rightarrow ATU$ and $PU \rightarrow BI$, were not supported, potentially due to multicollinearity between PU and ATU ($HTMT > 0.85$). These findings extend TAM by showing that experiential engagement plays a more influential role in property technology adoption than traditional digital marketing. As a result, immersive and user-centered experiences emerge as critical drivers of consumer acceptance, suggesting that real estate firms should prioritize technologies such as VR/AR and intuitive platform design. Furthermore, the limited support for several traditional TAM relationships indicates that technology adoption models may require contextual adaptation when applied to high-stakes and emotionally involved purchase decisions.

Keywords

Innovative Marketing Mix, Technology Acceptance Model (TAM), Customer Purchasing Behavior, Digital Marketing, VR/AR, PLS-SEM, Real Estate Industry (China)

Research Background

The Chinese real estate industry is transforming due to urbanization, policy reforms, and digital technology. As buyers become more digitally savvy, traditional marketing struggles to remain competitive (Zhou & Ye, 2021). Developers must adopt innovative, consumer-centric digital strategies that influence buying decisions (Manzoor et al., 2020). China Resources Land (CRLand) leads the way with interactive marketing, virtual showrooms, AI-driven engagement, and a digital platform that covers 93% of marketing expenses in 2024 (CRLand, 2024). Despite interest, little empirical research has explored how these strategies impact consumer intentions and purchasing, mediated by technology acceptance.

Most studies focus on TAM in low-involvement digital services, such as e-commerce and mobile apps, and rarely examine high-stakes cases, like residential property purchases, where emotion and experience matter more. Additionally, few studies compare digital marketing, personalization, and experiential strategies in emerging markets.

This study integrates TAM (Davis, 1989) with marketing innovation to assess behavioral outcomes among potential buyers. TAM, widely used in digital marketing, is adapted here to evaluate how perceived ease of use, usefulness, emotional appeal, social interaction, and trust influence buyer behavior (Gefen et al., 2003). It focuses on high-cost, high-involvement residential real estate, analyzing data from CRLand prospects across China to test how marketing elements affect purchase intentions. The study's contributions are threefold: contextualizing TAM in real estate, offering practical insights for developers, and enriching consumer behavior research in emerging markets amid digital transformation.

Research Objectives

This study analyzes how innovative marketing mix elements combined with TAM affect consumer purchasing in China's real estate market, using CRLand as a case study.

Conceptual Framework

This study integrates the Technology Acceptance Model (TAM) with three external variables—Digital Marketing (DM), Personalized Services (PS), and Experiential Marketing (EM)—to examine their influence on Perceived Ease of Use (PEOU) and Perceived Usefulness (PU). These factors affect Attitude Toward Using (ATU), Behavioral Intention to Use (BI), and Actual System Use (ASU), capturing both cognitive and emotional responses in the real estate context. Including ASU addresses a key behavioral aspect often missing in TAM (Venkatesh et al., 2008). In real estate, actual system use—via virtual tours, online tools, and digital bookings—leads to tangible outcomes like qualified leads, shorter sales cycles, and conversions, beyond attitude measures. The framework evaluates how marketing innovations directly affect perceptions and, through mediators, indirectly influence user behavior. Using structural equation modeling (SEM), it analyzes complex relationships, such as emotional responses to experiential marketing and tech adoption, aiding the development of theory and strategies for developers like CRLand.

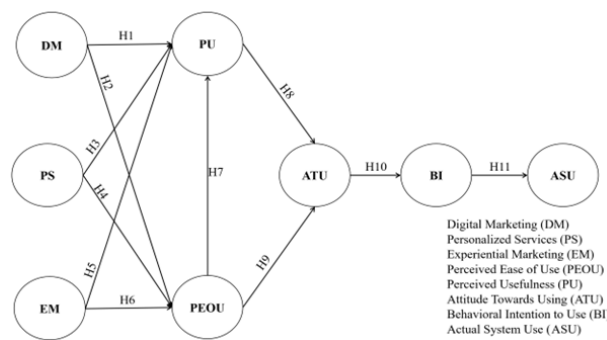


Figure 1: Conceptual Framework

Definition of Terms

Digital Marketing (DM) involves utilizing online platforms, such as social media, mobile apps, and virtual content, to promote property listings. CRLand, for instance, has incorporated WeChat, Douyin, and O2O (online-to-offline) systems to allow virtual tours, live-streamed property launches, and targeted digital advertising. These tools improve information accessibility and boost consumers' perceived usefulness of the platform (CRLand, 2024).

Personalized Services (PS) include AI-driven property recommendations, smart home previews, and custom buyer journeys tailored to user behavior and preferences. Through big data analytics, CRLand offers dynamic pricing, exclusive offers, and concierge-level interactions, thereby improving the ease of use and relevance of its digital interfaces (Bhattacharya et al., 2004).

Experiential Marketing (EM) focuses on emotionally engaging the buyer through immersive, interactive experiences. CRLand utilizes technologies such as VR/AR home viewings, lifestyle-themed events, and interactive model homes to foster emotional connections and brand loyalty. These experiences support deeper psychological involvement in the purchase process, influencing both perceived usefulness and attitude formation.

Perceived Ease of Use (PEOU) refers to the degree to which users believe that interacting with the system will be effortless (Davis, 1989). In the real estate context, where transactions are complex and financially significant, platforms that offer intuitive navigation, seamless virtual tours, and real-time assistance are particularly crucial for enhancing PEOU.

Perceived Usefulness (PU) refers to the extent to which users believe that the system will enhance their decision-making or productivity. For property buyers, this includes better access to listings, price comparisons, and tailored property suggestions that address information asymmetry challenges inherent in property markets, thereby improving decision-making quality (Gefen et al., 2003).

Attitude Toward Using (ATU) reflects the user's positive or negative evaluation of using the system. Beyond traditional usefulness and ease-of-use factors, emotions elicited by

experiential marketing directly influence attitude formation toward real estate technology adoption (Bhattacharya et al., 2004).

Behavioral Intention to Use (BI) is the degree to which a person has formulated conscious plans to use a system. It acts as a key predictor of actual engagement (Ajzen, 1991).

Actual System Use (ASU) captures observable user behavior, such as engaging with virtual tours, scheduling property viewings through apps, or interacting with online sales agents. Measuring actual usage in real estate contexts poses unique challenges due to the infrequency of property purchases.

Literature Review

The relevant literature for this research was reviewed according to the factors associated with each hypothesis, as follows:

H1: Digital Marketing (DM) → Perceived Usefulness (PU) Digital marketing (DM) refers to technology-mediated promotion, such as virtual reality (VR) house tours, online-to-offline (O2O) platforms, and social media. According to TAM (Davis, 1989), DM improves access to relevant property information, thus increasing perceived usefulness. Real estate-specific studies confirm that digital channels enhance perceived utility in property purchases, with virtual tours and interactive platforms significantly improving buyers' ability to evaluate properties remotely (McLean & Wilson, 2019; Saleem et al., 2022). **H1 is proposed:** DM has a positive influence on PU.

H2: Personalized Services (PS) → PU PS offers customized services tailored to buyer profiles, including AI-driven property recommendations. Rooted in Service-Dominant Logic (Vargo & Lusch, 2004), such personalization increases perceived value. Personalization specifically addresses information asymmetry in real estate markets by filtering vast property databases to match individual preferences and financial capabilities, thereby reducing buyer uncertainty and search costs inherent in property transactions (Bhattacharya et al., 2004). **H2 is proposed:** PS has a positive influence on PU.

H3: Experiential Marketing (EM) → PU EM includes immersive experiences like virtual walkthroughs and lifestyle events. Based on experiential consumption theory (Pine & Gilmore, 1999), engaging experiences influence perceptions of usefulness. The qualitative aspect of usefulness for EM lies in allowing prospective buyers to "experience" and emotionally connect with properties before physical visits, enabling them to assess spatial layouts, ambiance, and lifestyle fit—making digital tools profoundly useful for high-stakes property decisions (Reinartz et al., 2019). **H3 is proposed:** EM has a positive influence on PU.

H4: DM → Perceived Ease of Use (PEOU) Digital interfaces that offer intuitive navigation and visual tools improve user comfort. TAM suggests such features lower effort perception (Davis, 1989). Research confirms that mobile-first real estate platforms improve PEOU (Reinartz et al., 2019). **H4 is proposed:** DM positively influences PEOU.

H5: PS → PEOU AI-enhanced services simplify user interactions, such as filtering, comparisons, or scheduling. Personalized services reduce complexity in real estate transactions, which are often overwhelming due to the sheer volume of property information, financing options, and legal considerations. By presenting curated, relevant content, these services reduce cognitive load and perceived effort (Gefen et al., 2003; Liu, 2023; Verhoef et al., 2021). **H5 is proposed:** PS positively influences PEOU.

H6: EM → PEOU EM reduces cognitive load by digitally simulating real-world experiences. The immersion provided by EM directly contributes to effortless understanding of complex property features—buyers can intuitively grasp spatial relationships, design elements, and functionality through virtual experiences rather than interpreting static images or floor plans (Verhoef et al., 2021). **H6 is proposed:** EM positively influences PEOU.

H7: PEOU → PU According to TAM, technologies that are easier to use are perceived as more useful (Davis, 1989). Meta-analyses confirm this causal path in various contexts (Venkatesh et al., 2008). **H7 is proposed:** PEOU positively influences PU.

H8: PU → Attitude Toward Using (ATU) Users are more likely to form positive attitudes when they believe the system improves performance. Prior research in mobile and real estate platforms supports this (Henseler et al., 2015; Ullah et al., 2019). **H8 is proposed:** PU has a positive influence on ATU.

H9: PEOU → ATU TAM posits that ease of use leads to favorable attitudes toward adoption (Gefen et al., 2003). This is particularly relevant in real estate, where positive attitudes stemming from ease of use help reduce perceived risk in high-value transactions by building user confidence and trust in digital tools for major financial decisions. **H9 is proposed:** PEOU positively influences ATU.

H10: ATU → Behavioral Intention (BI) A positive attitude is a strong predictor of intention, according to the Theory of Planned Behavior (TPB) framework (Ajzen, 1991). Studies have shown that digital satisfaction leads to an intention to adopt real estate platforms. **H10 is proposed:** ATU has a positive influence on BI.

H11: BI → Actual System Use (ASU) Behavioral intention is a direct precursor to usage behavior (Venkatesh et al., 2003). In real estate, intentions to explore digital tools translate to actual engagement. **H11 is proposed:** BI positively influences ASU.

Research Methodology

1. Research Design

This study uses a survey to examine how innovative marketing strategies affect consumer acceptance and behavior in China's real estate. It combines the Technology Acceptance Model with three external factors: Digital Marketing, Personalized Services, and Experiential Marketing. These influence perceptions, attitudes, intentions, and engagement with digital property systems. The cross-sectional approach captures current perceptions but cannot track changes over time, a limitation given long purchase cycles and gradual tech adoption.

PLS-SEM was chosen for its suitability in exploratory research that expands existing models with new constructs. Unlike covariance-based SEM, PLS-SEM manages complex models

with many relationships, works well with small samples, and makes few distribution assumptions. It is ideal for prediction and theory development rather than confirmation, making it suitable for studying how innovative marketing impacts technology acceptance in China's digital real estate platforms.

2. Population and Sample

Population Definition: The target group includes prospective residential buyers aged 18+ who engaged with China Resources Land's digital platforms—website, app, WeChat mini-program, virtual showrooms, or online customer service—in the past year (January–December 2024). They are residents or potential buyers in first-tier cities (Beijing, Shanghai, Shenzhen) and second-tier cities (Chengdu, Hangzhou) where CRLand has a strong market and digital presence.

Sampling Method: A non-probability purposive sampling approach was used to recruit 400 participants with recent exposure to CRLand's digital channels. They were recruited through CRLand's CRM database of recent users and online survey panels managed by research firms, screening for matching demographics and engagement.

Sampling Limitations: Several limitations exist: purposive sampling limits generalization beyond CRL and its users; findings may not apply to consumers unfamiliar with digital platforms or in lower-tier cities; offline-only buyers are omitted, potentially representing a distinct group.

3. Questionnaire Development

The research instrument was developed based on validated measurement scales from prior TAM and marketing innovation studies. Constructs such as Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PEOU), and Behavioral Intention (BI) were measured using multi-item 7-point Likert scales (1 = Strongly Disagree, 7 = Strongly Agree). New items related to DM, PS, and EM were crafted to reflect estate-specific interactions (e.g., virtual tours, AI suggestions, immersive events). Content validity was established through three rounds of expert review involving real estate professionals and marketing scholars. A pilot survey ($n = 50$) assessed item clarity, internal consistency (Cronbach's $\alpha > 0.85$), and construct reliability. Minor adjustments were made before launching a survey via online platforms, with 436 distributed and 400 valid responses, a 91.6% response rate.

4. Data Analysis and Structural Modeling

This study employs Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) using ADANCO to validate the measurement model and test the hypothesized structural relationships. PLS-SEM is appropriate for research involving predictive modeling and theoretical extension, especially when combining reflective and formative constructs or working with latent variables.

a. Measurement Model Evaluation

The evaluation of the measurement model focused on four key psychometric criteria to ensure construct reliability and validity. Indicator Reliability was checked using outer loadings, with a threshold of ≥ 0.708 , to confirm that each indicator shares more variance with its construct than with error. Internal Consistency Reliability was verified using Cronbach's alpha and Composite Reliability (CR), both of which require values above 0.70 to indicate sufficient inter-item consistency within each construct. Convergent Validity was assessed via Average Variance Extracted (AVE), with values exceeding 0.50, indicating that the constructs explain more than half

of the variance in their indicators. Discriminant Validity was tested using the Heterotrait-Monotrait (HTMT) ratio, which requires values below 0.85 to demonstrate that constructs are sufficiently distinct (Henseler et al., 2015). Together, these criteria ensure that the psychometric properties are adequate for dependable structural model analysis.

b. Structural Model Evaluation

The structural model evaluation employed comprehensive statistical procedures to examine path significance and assess model robustness.

Path Significance Testing used bootstrapping with 5,000 resamples to estimate t-values and confidence intervals, providing reliable, assumption-free significance testing for relationships. Explanatory Power was measured via R^2 values (0.25=weak, 0.50=moderate, 0.75=strong), indicating variance explained by predictors. Practical Significance was evaluated through effect sizes (f^2) and Q^2 for out-of-sample prediction. Harman's single-factor test was used to assess common method bias; the first factor explained less than 50% of the variance, indicating minimal bias and validating the results.

Results

1. Demography of the Sample

The demographic profile reveals a diverse age range (22-70 years), with 62% falling within the 30-50 age group, aligning with China's primary homebuyers. Monthly income ranged from 870 to 150,000 yuan, with 75% earning $\leq 20,000$ yuan, mainly low- to middle-income individuals. This may influence preferences for cost-effective property search tools. The sample was 64.5% female and 35.5% male, which could impact results due to gender differences in technology adoption and real estate decisions. These demographics should be taken into account when interpreting the findings.

2. Model fit

Table 1 presents a thorough assessment of the model's adequacy using the Standardized Root Mean Square Residual (SRMR), dULS, and dG, as outlined by Henseler et al. (2015). The SRMR was 0.0298 for the saturated model and 0.0385 for the estimated model, both well below the 0.08 threshold, indicating an excellent fit. The dULS and dG values fell within acceptable confidence intervals (95% and 99%), supporting the model's robustness. These findings demonstrate that the structural model has an excellent overall fit, thereby increasing confidence in the links between marketing innovation aspects (Digital Marketing, Personalized Services, Experiential Marketing), technology acceptance, and consumer behavior in the real estate sector. This reliable fit underpins the validity of conclusions and practical suggestions for developers like CRLand, ensuring that pathways to consumer technology adoption are factually supported and feasible.

Table 1 Model fit index

	Saturated model			Estimated model		
	Value	HI95	HI99	Value	HI95	HI99
SRMR	0.0298	0.0361	0.0416	0.0385	0.0578	0.0751
d_{ULS}	0.2049	0.3003	0.3994	0.3423	0.7708	1.3043
d_G	0.3189	0.3682	0.4250	0.3452	0.4221	0.5815

3. Measurement Model Reliability and Validity

All constructs showed satisfactory internal consistency and validity. Indicator loadings exceeded 0.708. CR ranged from 0.8053 to 0.8927, indicating strong consistency. AVE values above 0.50 confirmed convergent validity. The model met reliability and validity criteria as shown in Table 2.

Table 2 Measurement Model Results

Indicator	loadings	Cronbach's alpha	Composite reliability Jöreskog's rho (Rho_c)	Average variance extracted (AVE)
Digital Marketing (DM)		0.8929	0.8927	0.7351
DM1	0.8830			
DM2	0.8609			
DM3	0.8275			
Personalized Services (PS)		0.8488	0.8538	0.7461
PS1	0.9273			
PS2	0.7952			
Experiential Marketing (EM)		0.8673	0.8672	0.6852
EM1	0.8340			
EM2	0.8116			
EM3	0.8374			
Perceived Usefulness (PU)		0.8369	0.8392	0.6235
PU1	0.8937			

Indicator	loadings	Cronbach's alpha	Composite reliability Jöreskog's rho (Rho_c)	Average variance extracted (AVE)
PU3	0.8052			
Perceived Ease of Use (PEOU)		0.8843	0.8850	0.7196
PEOU1	0.8824			
PEOU2	0.8408			
PEOU3	0.8205			
Attitude Towards Using (ATU)		0.8918	0.8922	0.7341
ATU1	0.8918			
ATU2	0.8575			
ATU3	0.8196			
Behavioral Intention to Use (BI)		0.8723	0.8725	0.6958
BI1	0.8911			
BI2	0.8088			
BI3	0.7994			
Actual System Use (ASU)		0.7986	0.8053	0.6758
AU1	0.8932			
AU2	0.7442			

HTMT analysis showed several values above 0.85, indicating overlap between constructs like PU–PEOU (0.8910), PU–ATU (0.9263), and ATU–BI (0.9118), suggesting significant overlap among TAM components, especially in real estate, where perceptions of usefulness and ease of use are intertwined due to high involvement. Elevated correlations may influence attitudes and behavior; similar issues have been observed in other high-involvement TAM studies. While most HTMT values are below 0.85, these high correlations call for cautious interpretation. Future research should use higher-order models or refine measurement items to differentiate these constructs in property market dynamics better.

Table 3 Discriminant validity, the Heterotrait–Monotrait Ratio (HTMT)

Construct	DM	PS	EM	PU	PEOU	ATU	BI	ASU
DM								
PS	0.8003							
EM	0.8494	0.7391						
PU	0.7533	0.6364	0.9042					
PEOU	0.6092	0.6252	0.8358	0.8910				
ATU	0.6409	0.5126	0.8192	0.9263	0.8446			
BI	0.6393	0.5632	0.8389	0.8873	0.8565	0.9118		
ASU	0.4960	0.4876	0.6469	0.7013	0.6269	0.6950	0.7642	

HTMT index values surpassing the threshold (PU–ATU = 0.9263; PU–PEOU = 0.8910) may suggest multicollinearity or TAM variable overlap, weakening PU → ATU and PU → BI links, despite the model's validity.

4. Structural Model

Experiential marketing significantly influences perceived usefulness ($\beta = 0.960$, $p < 0.001$), underscoring the role of immersive tools like VR in real estate. The core TAM pathways remain strong—PEOU → ATU ($\beta = 0.959$), ATU → BI ($\beta = 0.911$), BI → ASU ($\beta = 0.762$)—while digital marketing and personalization do not show significant effects, indicating they are now expected baseline features. All R^2 values exceed 0.58, confirming the model's robust explanatory power.

Table 4 PLS-SEM Structural Path Coefficients and Hypothesis Testing Results

Effect	Original coefficient	Standard bootstrap results				Percentile bootstrap quantiles (CI=95%)		Supported
		Mean value	Standard error	t-value	p-value (2-sided)	2.5%	97.5%	
H1:DM -> PU	-0.0168	-0.0299	0.3442	-0.0489	0.9610	-0.4800	0.3755	NO
H4:DM -> PEOU	-0.4689	-0.1638	14.6413	-0.0320	0.9745	-1.1587	0.0967	NO
H2:PS -> PU	-0.0571	-0.0728	0.3061	-0.1866	0.8520	-0.3292	0.1492	NO
H5:PS -> PEOU	0.2384	0.3010	5.7260	0.0416	0.9668	-0.3172	0.8141	NO
H3:EM -> PU	0.9596	0.9901	0.2275	4.2183	0.0000	0.6031	1.4699	YES
H6:EM -> PEOU	0.4012	-0.6411	54.1190	0.0074	0.9941	-1.3434	2.1402	NO
H7:PU->PEOU	0.7278	1.4731	39.1121	0.0186	0.9852	-0.6603	2.2320	NO
H8:PU -> ATU	0.8412	1.2593	21.7862	0.0386	0.9692	-0.6385	2.6853	NO
H9:PEOU -> ATU	0.0952	-0.3234	21.7863	0.0044	0.9965	-1.7622	1.5724	NO
H10:ATU -> BI	0.9118	0.9127	0.0333	27.4180	0.0000	0.8435	0.9743	YES
H11:BI -> ASU	0.7616	0.7659	0.0874	8.7147	0.0000	0.5897	0.9287	YES

5. Hypothesis Testing Results

Figure 2 and Table 4 indicate that Digital Marketing (H1, H4) and Personalized Services (H2, H5) had no significant influence on PU or PEOU, suggesting they are fundamental features rather than primary value drivers in the real estate sector. Experiential Marketing (H3) substantially enhanced PU, highlighting the importance of immersive experiences, yet it did not influence PEOU (H6). Several core paths of the Technology Acceptance Model (TAM) were not supported (H7: PU→PEOU; H8: PU→ATU), suggesting that perceived usefulness may not directly affect ease of use or attitudes toward high-value properties. The supported pathways reaffirm PEOU→ATU (H9), ATU→BI (H10), and BI→ASU (H11), underscoring that usability and attitudes are pivotal determinants of technology adoption and actual utilization within real estate platforms.

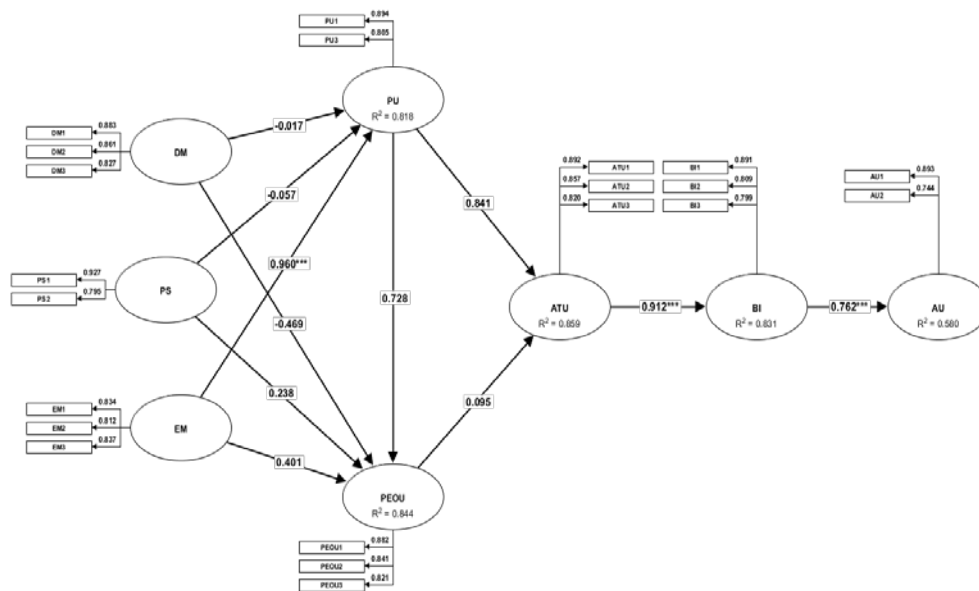


Figure 2: Structural Equation Model

Discussion

1. Summary of Key Findings

This study examined how digital marketing (DM), personalized services (PS), and experiential marketing (EM) influence consumer adoption in real estate via the Technology Acceptance Model (TAM). Results show that EM significantly boosts perceived usefulness (PU), while DM and PS have no significant effect. Core TAM pathways were partially supported: PEOU strongly predicts ATU, which drives BI and ASU, but PU → ATU and PU → BI were not significant.

The negligible effects of DM and PS on PU/PEOU may indicate that digital marketing tools and personalized services have become a "baseline expectation" among consumers in China's modern real estate market. This is consistent with Zhu et al. (2022), who found that buyers now

regard digital services and AI recommendations as standard, so they no longer add perceived usefulness.

The insignificant relationships of PU on ATU and BI suggest that perceived usefulness might not be the main factor in situations with "high emotional and financial risk," such as buying a home. This aligns with Venkatesh & Bala's (2012) idea that emotional involvement can reduce the influence of utility-based evaluation in decision-making.

Another reason for the non-significant results is China's saturated, highly competitive real estate market. Consumers are accustomed to abundant information, price-comparison tools, live-stream house tours, and AI recommendation systems. These tools no longer notably improve "ease of use" or "usefulness" compared to experiential marketing, which offers greater emotional value.

2. Interpretation and Theoretical Discussion

The strong influence of EM on PU underscores the value of immersive tools, such as VR tours and interactive 3D simulations, in shaping user perceptions, aligning with research that emphasizes experiential value in high-involvement purchases (Li & Zhang, 2022). In contrast, the insignificance of DM and PS suggests that these strategies have become baseline expectations in China's highly digitized real estate market, reflecting the diminishing impact of generic digital presence or algorithmic personalization (Zhu et al., 2022). The lack of support for TAM's conventional $PU \rightarrow ATU$ and $PU \rightarrow BI$ relationships may be due to conceptual overlap or multicollinearity (as evidenced by the HTMT statistic), indicating that, in high-stakes property decisions, PU and ATU are closely connected cognitive evaluations. This suggests that TAM's universal applicability may be limited in emotionally and financially complex decisions (Venkatesh & Bala, 2012). However, the strong $PEOU \rightarrow ATU$ pathway confirms that intuitive, easy-to-use platforms remain essential for fostering positive attitudes, highlighting the importance of user-friendly design in reducing complexity and promoting the adoption of real estate technology (Davis, 1989; Hair et al., 2019).

Recent studies support that immersive technology boosts perceived usefulness. Deep et al. (2023) showed that VR/AR reduces spatial uncertainty and helps buyers evaluate properties, thereby increasing its effectiveness in high-involvement decisions. Ibrahim et al. (2023) found that immersive VR features such as vividness, interactivity, and realism improve users' property assessments, outperforming traditional digital tools. These findings suggest experiential value, not just digital information, influences perceptions of usefulness in real estate technology.

The lack of significant effects from digital marketing and personalized services aligns with evidence that these are now baseline features rather than key differentiators in real estate tech. Sun et al. (2023) found that digital cues elicit weaker engagement among users accustomed to digitized platforms, leading them to treat them as standard information tools. Mauri et al. (2024) noted that non-immersive digital interfaces do not affect evaluations unless paired with immersive or emotional elements. These findings explain why DM and PS had no predictive effect on PU or

PEOU: in saturated markets, digital access and recommendations are expected, offering little additional value.

The reduced predictive power of perceived usefulness for attitude and intention aligns with findings that TAM's cognitive pathways weaken in emotionally complex, high-risk decisions, such as property buying. Chen et al. (2025) show experiential and affective value drive VR real estate intention, while Sun et al. (2023) report emotional resonance and presence influence early decisions more than utilitarian judgments. These suggest that usefulness remains relevant but secondary to immersive, affective, and confidence-building experiences, highlighting the need to adapt TAM to high-stakes, emotional contexts.

Although some hypotheses were unsupported, these non-significant results provide insights. The insignificant paths from Digital Marketing and Personalized Services to PU and PEOU indicate that these features are now standard in China's digital real estate market, no longer increasing perceived usefulness or ease of use. On the other hand, experiential marketing continues to be a key differentiator influencing user perceptions. Non-significant relationships from PU to ATU and BI suggest that emotional, high-risk property purchases emphasize experiential and affective cues over rational utility. Venkatesh & Bala (2012) note that TAM's cognitive evaluations weaken in emotional decisions. The elevated HTMT between PU-ATU and PU-PEOU indicates conceptual overlap, possibly affecting the significance of these paths. These findings highlight TAM's limitations in high-involvement contexts and recommend that future research include higher-order constructs or alternative theories to better capture experiential value.

3. Theoretical and Practical Implications

Theoretical Implications

This study enhances TAM by adding innovative marketing elements, demonstrating that experiential components have a more substantial impact than traditional digital promotion. This broadens TAM's ability to explain adoption behavior by emphasizing the importance of sensory and interactive marketing in high-involvement contexts such as real estate (Li & Zhang, 2022). Additionally, the insignificance of several traditional TAM paths calls into question the model's assumed universality. Consistent with Venkatesh and Bala (2012), the results suggest that overlapping constructs and complex contexts limit TAM's predictive effectiveness in emotionally and financially demanding decisions. This highlights the need to tailor general adoption models to niche markets.

Practical Implications

Managerially, the results suggest that greater investment in immersive technologies—such as VR tours and AR simulations—can enhance perceived usefulness and decrease reliance on repeated physical visits (Guo et al., 2023). Personalization should extend beyond generic recommendations to include context-aware, transparent suggestions that offer genuine decision-making value. Additionally, platform design must focus on simplicity and intuitive navigation, reaffirming Davis' (1989) principle that ease of use is a key factor in adoption. Real estate

developers should consequently shift their resources from traditional digital marketing to experiential, user-centered innovations that deliver tangible benefits to consumers.

4. Limitations

This study has several limitations. First, the sample is limited to users of CRLand platforms, reducing generalizability across global markets with different cultural and regulatory conditions. Second, the cross-sectional design restricts causal inference, particularly in long purchase cycles typical of real estate (Hair et al., 2019). Third, the elevated HTMT values between PU and ATU suggest potential issues with discriminant validity. Lastly, reliance on self-reported data may introduce biases, such as social desirability, in sensitive financial decision-making contexts.

5. Recommendations for Future Research

5.1 Model Extension: Future studies should integrate constructs from the Stimulus–Organism–Response (S-O-R) framework (Mehrabian & Russell, 1974), such as emotional engagement and sensory stimuli, to capture experiential mechanisms better.

5.2 Higher-Order Constructs: To mitigate construct overlap, PU and ATU could be modeled as dimensions of broader constructs, such as “Perceived Value” (Chiu et al., 2014).

5.3 Longitudinal Designs: Tracking user engagement across the property purchase timeline would provide insight into the evolution of attitudes and intentions (Hair et al., 2019).

5.4 Cross-Context Comparisons: Replication across emerging versus mature real estate markets would validate generalizability and reveal structural differences.

REFERENCES

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Bhattacharya, J., Davis, F. D., & Venkatesh, V. (2004). Toward preprototype user acceptance testing of new information systems: Implications for software project management. *IEEE Transactions on Engineering Management*, 51(1), 31–46. <https://doi.org/10.1109/TEM.2003.822464>
- Chen, Z.-T., Shi, G., & Zheng, Y.-H. (2025). From virtual experience to real action: Efficiency–flexibility ambidexterity fuels virtual reality webrooming behavior. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 20(2), Article 148. <https://doi.org/10.3390/jtaer20020148>
- CRLand. (2024). *Sustainability report 2024*. <https://www.crland.com.hk>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Deep, S., Vishnoi, S., Malhotra, R., Mathur, S., Yawale, H., Kumar, A., & Singla, A. (2023). Influence of augmented reality and virtual reality on real estate investment decisions: Understand

- consumer perspective in Indian AEC industry. *Engineering, Construction and Architectural Management*, 32(2), 1122–1140. <https://doi.org/10.1108/ECAM-04-2023-0327>
- Gefen, D., Karahanna, E., & Straub, D. W. (2003). Trust and TAM in online shopping: An integrated model. *MIS Quarterly*, 27(1), 51–90. <https://doi.org/10.2307/30036519>
- Henseler, J., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2015). A new criterion for assessing discriminant validity in variance-based structural equation modeling. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 43(1), 115–135. <https://doi.org/10.1007/s11747-014-0403-8>
- Ibrahim, F. A., Ishak, N., Woon, J. K. Y., Boying, W., Shafiei, M. W. M., Ismail, R., & Razak, R. A. (2023). Virtual technology (VR) attractiveness attributes in influencing house buyers' intention to purchase. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 29(2), 126–134. <https://doi.org/10.37934/araset.29.2.126134>
- Li, G. Q., & Zhang, T. J. (2022). The historical evolution and social effects of China's housing system. *Sociological Research*, 37(4), 1–22.
- Liu, L. (2023). How to take advantage of live streaming to enhance consumers' impulsive purchasing behavior: Evidence from China. *Academic Journal of Humanities & Social Sciences*, 6(12), 27–38. <https://doi.org/10.25236/AJHSS.2023.061204>
- Manzoor, U., Baig, S. A., Hashim, M., & Sami, A. (2020). Impact of social media marketing on consumers' purchase intentions: The mediating role of customer trust. *International Journal of Entrepreneurial Research*, 3(2), 41–48. <https://doi.org/10.31580/ijer.v3i2.1349>
- Mauri, M., Rancati, G., Riva, G., & Gaggioli, A. (2024). Comparing the effects of immersive and non-immersive real estate experience on behavioral intentions. *Computers in Human Behavior*, 152, Article 107996. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107996>
- McLean, G., & Wilson, A. (2019). Shopping in the digital world: Examining customer engagement through augmented reality mobile applications. *Computers in Human Behavior*, 101, 210–224. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.002>
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: Work is theatre & every business a stage*. Harvard Business School Press.
- Reinartz, W., Wiegand, N., & Imschloss, M. (2019). The impact of digital transformation on the retailing value chain. *International Journal of Research in Marketing*, 36(3), 350–366. <https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2019.03.002>
- Saleem, M. F., Asim, M., & Chandio, J. A. (2022). Effect of augmented reality advertising on purchase intention. *Journal of Marketing Strategies*, 4(1), 157–172. <https://doi.org/10.52633/jms.v4i1.127>
- Sihi, D. (2018). Home sweet virtual home: The use of virtual and augmented reality technologies in high involvement purchase decisions. *Journal of Research in Interactive Marketing*, 12(4), 398–417. <https://doi.org/10.1108/JRIM-02-2018-0027>

- Sun, C., Ye, C., Li, C., & Liu, Y. (2023). Virtual ideality vs. virtual authenticity: Exploring the role of social signals in interactive marketing. *Journal of Research in Interactive Marketing*, 18(3), 430–445. <https://doi.org/10.1108/JRIM-01-2023-0011>
- Sun, Y., Lu, Y., Wang, B., & Fan, W. P. (2023). Like being there: How the soft VR technology could change consumers' initial decision-making. *Computers in Human Behavior*, 148, Article 107814. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107814>
- Ullah, F., Sepasgozar, S., & Ali, T. H. (2019, December 7). *Real estate stakeholders technology acceptance model (RESTAM): User-focused Big9 disruptive technologies for smart real estate management* [Conference presentation]. 2nd International Conference on Sustainable Development in Civil Engineering, Jamshoro, Pakistan. <https://doi.org/10.26190/unsworks/27517>
- Vargo, S. L., & Lusch, R. F. (2004). The four service marketing myths: Remnants of a goods-based, manufacturing model. *Journal of Service Research*, 6(4), 324–335. <https://doi.org/10.1177/1094670503262946>
- Venkatesh, V., & Bala, H. (2012). Adoption and impacts of interorganizational business process standards: Role of partnering synergy. *Information Systems Research*, 23(4), 1131–1157. <https://doi.org/10.1287/isre.1110.0404>
- Venkatesh, V., Brown, S. A., Maruping, L. M., & Bala, H. (2008). Predicting different conceptualizations of system use: The competing roles of behavioral intention, facilitating conditions, and behavioral expectation. *MIS Quarterly*, 32(4), 483–502. <https://doi.org/10.2307/25148853>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Verhoef, P. C., Broekhuizen, T., Bart, Y., Bhattacharya, A., Dong, J. Q., Fabian, N., & Haenlein, M. (2021). Digital transformation: A multidisciplinary reflection and research agenda. *Journal of Business Research*, 122, 889–901. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.09.022>
- Yu, B., & Fan, F. (2023). Generation Z's response to the virtual reality advertising in China. *Young Consumers*, 24(3), 367–377. <https://doi.org/10.1108/YC-07-2022-1558>
- Zhou, J., & Ye, T. (2021). Measurement of the impact of the Chinese real estate market on economic growth and employment. *China Banking Research*, 73, 73–82.003

THE GREEN CATALYST NEXUS: A COMPOSITE MODEL FOR DRIVING GREEN LOGISTICS PERFORMANCE IN YANGZHOU'S MANUFACTURING

Yan Lei¹, Chanta Jhantasana² and Onwika Sritong³

¹ MBA. student, Entrepreneurship and Business Innovative Design Program, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage, Pathum Thani Province, Thailand

E-mail: yan.lei@vru.ac.th

² Entrepreneurship and Innovation Design, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage, Pathum Thani Province, Thailand

E-mail: chanta@vru.ac.th

³ Entrepreneurship and Innovation Design, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage, Pathum Thani Province, Thailand

E-mail: onwika@vru.ac.th

Received: November 19, 2025

Revised: February 24, 2026

Accepted: March 24, 2026

ABSTRACT

This research investigates the extent to which the Green Catalyst Nexus (GCN) incentivizes green logistics performance in manufacturing industries in China. The GCN represents the set of environmental laws and regulations, regulatory policies, market drivers in finance, and the state of corporate environmental management reputation, which incentivizes green innovations. A quantitative design was used for PLS-SEM analysis. Sample data was collected from 408 manufacturing managers in Yangzhou, China. This study investigates the direct influence of GCN on green logistics and examines the mediating effects of Green Innovation Capability (GIC) and Environmental Management Practices (EMP). The results show that GCN has a significant impact on Green Innovation Capability (GIC) ($\beta = 0.922$, $p < 0.001$) and Environmental Management Practices (EMP) ($\beta = 0.347$, $p < 0.001$). EMP has a significant positive impact on green logistics performance ($\beta = 0.592$, $p < 0.001$) and GCN impacts on green logistics performance directly ($\beta = 0.275$, $p = 0.0015$). GIC does not have a direct impact on green logistics ($\beta = 0.084$, $p = 0.388$) but does so indirectly through EMP indicating partial mediation. The results show that green logistics performance is not only dependent on innovation but also on the integration of environmental policy, innovation and management practices.

Keywords:

Green Catalyst Nexus, Green Innovation Capability, Environmental Management Practices, Green Logistics

Research Background

The industrial sector in developing economies like China faces growing environmental challenges due to economic growth, resource-heavy production, and stricter regulations (Li et al., 2023). To promote economic growth and sustainable environmental development, Green Supply Chain Management (GSCM) and green logistics can guide efforts toward balance. Implementing green logistics practices can cut carbon dioxide emissions, boost fuel efficiency, lower costs, and ensure smooth operations (Mohammad & Daniell, 2022).

The complex interrelationships between government policies, market dynamics, stakeholder pressures, and internal organizational capabilities jointly drive the practice of green logistics, and together determine the direction of green logistics practice (Yang et al., 2021). Government fiscal strategies, fiscal incentives, and corporate environmental responsibility initiatives are catalysts for sustainable practices. These factors will drive the development process of the enterprise. Strong green innovation capabilities (GIC) and effective environmental management practices (EMP) can improve a company's logistics performance (Yu et al., 2023).

Prior research demonstrates that GSCM adoption enhances both environmental and economic outcomes in manufacturing sectors (Deng et al., 2020). In China's manufacturing industry, there is a limited understanding of how environmental factors, innovation, and management interact and how to foster these to enhance logistics performance (Juan et al., 2019). This study developed and tested a conceptual framework that links GCNs (including government policies, market demand, organizational strategies, and financial resources) with green logistics performance, mediated by GIC and EMP. Using PLS-SEM, analyze the direct and indirect effects that affect logistics performance (Hair et al., 2019).

This article will theoretically analyze how environmental catalysts can drive logistics performance through innovation and management practices. It will provide valuable insights for business decision-makers and leaders. Designing strategies and incentive measures will jointly promote the sustainable development of the manufacturing supply chain.

Research Objectives

1. To examine the influence of the Green Catalyst Nexus (GCN) on green logistics performance in China's manufacturing industry.
2. To investigate the mediating roles of Green Innovation Capability (GIC) and Environmental Management Practices (EMP) in the relationship between the Green Catalyst Nexus (GCN) and green logistics performance.

Conceptual Framework

This study employs a second-order composite modeling method to investigate how the green catalyst network (GCN) influences green logistics performance (GL). It also assesses the roles of Green Innovation Capability (GIC) and Environmental Management Practice (EMP) as mediators. In the first-order structure, GCN includes government environmental policies (GEP), ecological performance orientation (EPO), financial benefits of green compliance (FAGC), company-wide green compliance practices (FWPG), and environmental and social reputation (SRE). These factors act as catalysts and form the latent variables of GCN, fostering innovative and management practices.

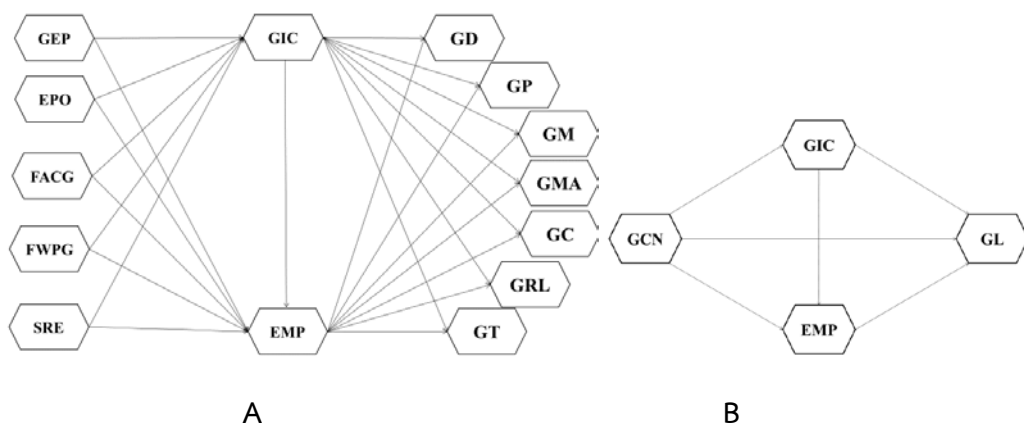


Figure 1 Conceptual Framework (First-order construct: A)

and (Second-order construct: B)

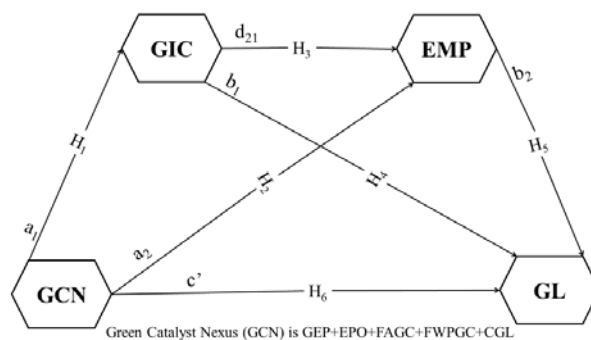


Figure 2 Conceptual Framework (Second-order construct in Standard Form)

Research Hypotheses:

- H1: Green Catalyst Nexus (GCN) enhances Green Innovation Capability (GIC).
- H2: GCN positively influences Environmental Management Performance (EMP).
- H3: GIC positively influences EMP.

H4: GIC positively influences Green Logistics (GL).

H5: EMP positively influences GL.

H6: GCN positively influences GL.

H7: GIC and EMP sequentially mediate the relationship between GCN and GL.

Definition of Terms

Digital Marketing (DM) involves utilizing online platforms, such as social media, mobile apps, and virtual content, to promote property listings. CRLand, for instance, has incorporated WeChat, Douyin, and O2O (online-to-offline) systems to allow virtual tours, live-streamed property launches, and targeted digital advertising. These tools improve information accessibility and boost consumers' perceived usefulness of the platform (CRLand, 2024).

Personalized Services (PS) include AI-driven property recommendations, smart home previews, and custom buyer journeys tailored to user behavior and preferences. Through big data analytics, CRLand offers dynamic pricing, exclusive offers, and concierge-level interactions, which improve ease of use and relevance of digital interfaces (Bhattacharya et al., 2004).

Experiential Marketing (EM) focuses on emotionally engaging the buyer through immersive, interactive experiences. CRLand utilizes technologies such as VR/AR home viewings, lifestyle-themed events, and interactive model homes to foster emotional connections and brand loyalty. These experiences support deeper psychological involvement in the purchase process, influencing both perceived usefulness and attitude formation

Perceived Ease of Use (PEOU) refers to the degree to which users believe that interacting with the system will be effortless (Davis, 1989). In the real estate context, where transactions involve high complexity and financial significance, platforms that offer intuitive navigation, seamless virtual tours, and real-time assistance become particularly crucial for enhancing PEOU.

Perceived Usefulness (PU) refers to the extent to which users believe that the system will enhance their decision-making or productivity. For property buyers, this includes better access to listings, price comparisons, and tailored property suggestions that address information asymmetry challenges inherent in property markets, thereby improving decision-making quality (Gefen et al., 2003).

Attitude Toward Using (ATU) reflects the user's positive or negative evaluation of using the system. Beyond traditional usefulness and ease of use factors, emotions elicited through experiential marketing directly influence attitude formation toward real estate technology adoption (Bhattacharya et al., 2004).

Behavioral Intention to Use (BI) is the degree to which a person has formulated conscious plans to use a system. It acts as a key predictor of actual engagement (Ajzen, 1991).

Actual System Use (ASU) captures observable user behavior, such as engaging with virtual tours, scheduling property viewings through apps, or interacting with online sales agents. Measuring actual usage in real estate contexts presents unique challenges due to the infrequent nature of property purchases.

Literature Review

Green Supply Chain Management (GSCM) and Green Logistics

GSCM introduces environmental factors into the activities of the supply chain, reducing environmental impact while ensuring the regular operation of the economy (Martinez & Mathiyazhagan, 2020). Green logistics lowers carbon dioxide emissions by enhancing fuel efficiency and streamlining transportation to reduce pollution. It also decreases packaging and storage waste, leading to lower compliance costs (Mohammad & Daniell, 2022). We recognize this can support sustainable development and benefit businesses economically. However, the utilization rate is low due to high costs, limited experience, and varying needs (Li & Zhou, 2024).

Environmental Policy and Institutional Drivers

The government's regulations and policy incentives set standards, provide financial support, and establish the basis for green logistics (Li et al., 2023). The system's mandatory and normative nature pressures enterprises to adopt environmental practices (Daddi et al., 2016). Stakeholder demands, including customer expectations and community concerns, drive the company's move to sustainable logistics. However, implementation faces operational hurdles and higher costs (Yang et al., 2021).

Green Innovation Capability (GIC)

GIC signifies enterprises' capacity to cut pollution and boost competitiveness through eco-friendly products, optimized processes, and improved services (Zhang et al., 2020). The development of GIC can fulfill stakeholder expectations, address diverse market needs, satisfy unique demands, promote green logistics for enterprises, and support sustainable growth (Grazia et al., 2022).

Environmental Management Practices (EMP)

EMP covers environmental policies, audits, training, and testing. Implementing a management plan boosts operational efficiency and performance while reducing pollution (Aslam et al., 2020). Implementing EMP in enterprises boosts regulatory efficiency and compliance. It reduces costs, improves efficiency, enhances competitiveness, market value, and social status (Sroufe, 2003).

The Green Catalyst Nexus (GCN) Framework

The Green Catalyst Nexus (GCN) is an interconnected system driving enterprise sustainability via green innovation and environmental management (Baah et al., 2020; Kalubanga et al., 2024; Khayyat et al., 2024; Kim et al., 2024). The framework has five elements interacting to improve logistics and support sustainable growth via external pressures and internal capabilities. GEP offers regulations and incentives for green practices, motivating sustainability. EPO reflects the firm's strategic commitment to environmental goals. FAGC encompasses cost savings and benefits achieved by meeting standards, which support green investments. FWPG pertains to internal processes that foster environmental goals. SRE concerns stakeholder perceptions and market incentives for sustainability. Together, these components create a system that encourages traditional businesses to pursue environmental sustainability.

Green Logistics (GL)

Green Logistics (GL) optimizes resources and technologies to minimize environmental impact through strategic planning (Mohammad & Daniell, 2022). According to Youngswaing et al. (2024), GL aims to reduce carbon emissions and improve resource efficiency. It comprises seven components: Green Design, Green Procurement, Green Manufacturing, Green Marketing, Green Consumption, Green Reverse Logistics, and Green Transportation. These elements collectively promote environmental sustainability in the logistics chain.

Research Methodology

This article will use quantitative analysis methods for research and analysis. PLS-SEM is suitable for analyzing complex models with latent structures, small samples, and non-normal data distributions, which aligns precisely with the characteristics of this article (Hair et al., 2019).

Sample and Data Collection

Model adequacy is ensured with regard to data exceeding the minimum sample size of 200 obtained via Daniel Soper's SEM calculator (effect size = 0.1; power = 0.80; α = 0.05; latent variables = 14; indicators = 42) because the data consists of environmental management, logistics, and sustainability managers (N=408) practicing at manufacturing firms in Yangzhou, China.

Respondents from manufacturing firms of discrete sizes and sectors in Yangzhou were selected using a stratified sampling approach. Green logistics practices are best known by

managers who manage environmental management, logistics, and sustainability; they have been identified as key informants.

A structured questionnaire survey was used to collect data. Both online and in-person distribution of the questionnaire helped increase the response rate. Respondents were told of the academic nature of the research and that participation was voluntary and anonymous. A total of 408 questionnaires were retained for statistical analysis after screening with respect to question completeness and validity.

Measurement tools

The GCN is modeled as a second-order composite structure, consisting of five first-order dimensions constructed based on Baah et al. (2020), Kalubanga et al. (2024), Khayyat et al. (2024), and Kim et al. (2024). The dependent construct, Green Logistics (GL) (Youngswaing et al., 2024), Green Innovation Capability (GIC) based on Li, N., & Zhou, Y. (2024), and Environmental Management Practices (EMP) based on Al-Minhas et al. (2020), Leung et al. (2023), and Seroka-Stolka (2016).

Data Analysis

The analysis was conducted in two main steps. First, the measurement model was evaluated for composite constructs. For these (formative) constructs, tests for monological validity, the significance of indicator weights (t -statistic > 1.96 , $p < 0.05$), and VIF values below 5.0 were performed to prevent multicollinearity. A VIF threshold of less than 3.3 was also used to address common method bias (CMB). Second, the structural model was examined by reviewing path coefficients, t -statistics (above 1.96), p -values, f^2 effect sizes, and R^2 values to determine the model's explanatory power. Model fit was checked using the standardized root mean square residual (SRMR), with values below 0.08 indicating a good fit. The HI99 cutoff ensured differences between observed and model correlations remained acceptable.

Results

Respondent Demographics

The sample was primarily male (86.8%), with females at 13.2%. Most were 18-25 years old (52.5%), then 26–35 (25.0%). Half held master's degrees (50.3%), while fewer had bachelor's (13.7%) or doctorates (4.2%). Most were supervisors or managers (41.7%), then senior staff (31.9%), with fewer in executive (8.1%), entry-level (9.6%), and intermediate roles (8.8%). Over a quarter (26.5%) had over 15 years' experience. Company sizes ranged, with 34.1% in firms of 1,000+ employees, and 20.6% in firms under 50. Manufacturing was the primary sector (50.5%), followed by logistics (19.9%), wholesale/retail (11.0%), and others (18.6%).

First-order construct

Model fit

The model fit for the first-order construct measurement model is shown here. The SRMR value (0.0619) is comfortably below the 0.08 threshold, indicating a good overall fit. Although dULS and dG surpass their HI99 benchmarks, SRMR remains the main criterion in PLS-SEM, confirming the measurement model's adequacy.

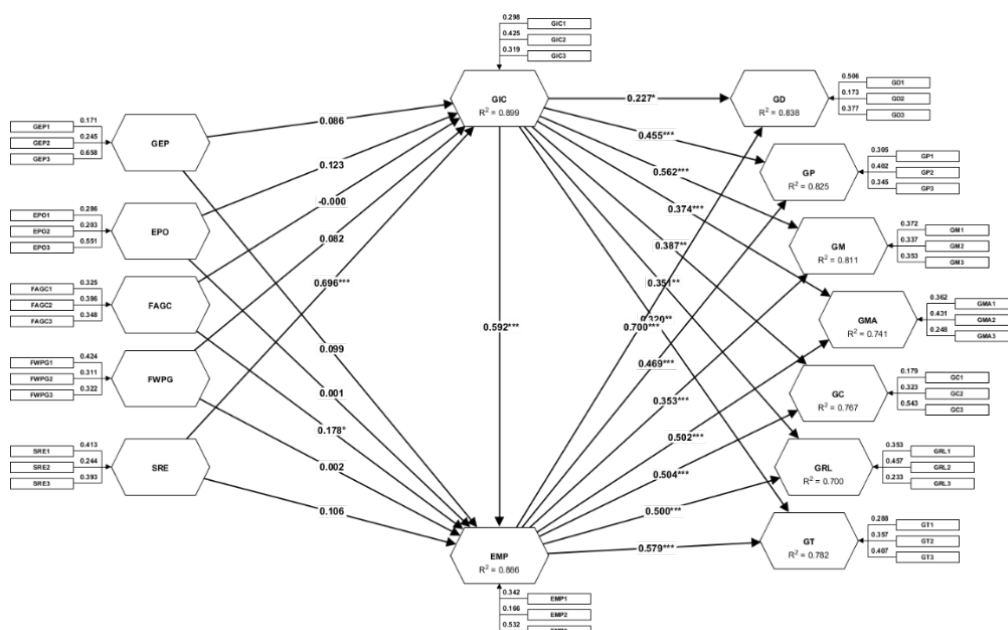


Figure 4: Conceptual model (First-order construct)

Measurement model

Summarizes the measurement quality for the first-order constructs in the composite model. All indicators have strong loadings (> 0.81) and significant outer weights ($t > 1.96$, $p < 0.05$), confirming their meaningful contributions. High-performing indicators like EMP3 ($t=10.41$) and GIC3 ($t=8.65$) show strong measurement strength. VIF values range from 2.38 to 4.62, below 5.0, indicating no multicollinearity and that each indicator adds unique variance. All indicators comply with guidelines, with loadings above 0.50 and VIF below 5.0, ensuring a strong measurement model for the structural constructs.

Figure 4 illustrates the measurement model for the first-order constructs, which serve as the basis for forming composite variables. Each construct is measured by multiple formative indicators with strong weights, ensuring measurement integrity.

Second-order construct

Model fit

Table 1 shows an excellent model fit for the composite model. The SRMR value (0.0124) is well below the 0.08 threshold, indicating a strong overall fit. Both dULS (0.0069) and dG (0.0393) are also below their HI95 and HI99 benchmarks, further confirming the model's excellent fit to the data.

Table 1 Model Fit

	Value	HI95	HI99
SRMR	0.0124	0.0156	0.0180
d _{ULS}	0.0069	0.0110	0.0146
d _G	0.0393	0.0647	0.0837

Measurement model

The assessment of the second-order composite constructs shows strong indicator loadings (all > 0.87) and significant outer weights ($p < 0.05$), confirming their contributions to the constructs. T-statistics were consistently high, demonstrating robust measurement quality. VIF values (2.42–4.64) remained well below the threshold of 5, indicating no multicollinearity issues. Overall, the results confirm the reliability and validity of the second-order measurement model.

Table 2: Measurement Model for Second-Order Constructs of the Composite Model

Indicator	Loading	Weight	T-statistic of Weight	Variance inflation factors (VIF)
GIC1	0.9415	0.4106	6.1170	3.4804
GIC3	0.9755	0.6288	9.7465	3.4804
EMP1	0.9546	0.4420	7.0654	3.9593
EMP3	0.9750	0.5928	9.4229	3.9593
GEP	0.8761	0.3001	5.3430	2.4278
SRE	0.9813	0.7511	14.5942	2.4278
GD	0.9790	0.6498	9.4897	3.6987

Indicator	Loading	Weight	T-statistic of Weight	Variance inflation factors (VIF)
GMA	0.9110	0.1796	2.4010	4.6400
GRL	0.8974	0.2232	3.0002	3.9730

Structural Model Results Summary

The structural model analysis reveals significant relationships across most hypothesized paths, with five of six direct effects receiving empirical support.

Strong Direct Effects: Green Corporate Networks (GCN) strongly influence Green Innovation Capability ($\beta = 0.922$, $p < 0.001$), making it the main factor. Environmental Management Practices (EMP) significantly impact Green Logistics ($\beta = 0.592$, $p < 0.001$), highlighting management's role. Green Innovation Capability also boosts EMP ($\beta = 0.607$, $p < 0.001$), supporting the innovation-to-implementation link.

Moderate Direct Effects: Green Corporate Networks directly influence both Environmental Management Practices ($\beta = 0.347$, $p < 0.001$) and Green Logistics ($\beta = 0.275$, $p = 0.0015$), demonstrating the broad impact of policy and institutional networks.

Table 3 Structural Model, Both Direct and Indirect Effects

Hypothesis	Original coefficient	Standard bootstrap results				Percentile bootstrap quantiles		f^2	Supported
		Mean value	Standard error	t-value	p-value (2-sided)	2.5%	97.5%		
Direct effect									
H1: GCN → GIC	0.9220	0.9224	0.0158	58.3137	0.0000	0.8889	0.9495		Yes
H2: GCN → EMP	0.3470	0.3427	0.0811	4.2767	0.0000	0.1772	0.5011		Yes
H3: GIC → EMP	0.6074	0.6126	0.0806	7.5323	0.0000	0.4533	0.7734		Yes
H4: GIC → GL	0.0836	0.0856	0.0967	0.8641	0.3876	-	0.2739		No
H5: EMP → GL	0.5923	0.5926	0.0805	7.3578	0.0000	0.4323	0.7491		Yes
H6: GCN → GL	0.2751	0.2737	0.0864	3.1839	0.0015	0.1031	0.4389		Yes

Hypothesis	Original coefficient	Standard bootstrap results				Percentile bootstrap quantiles		f^2	Supported
		Mean value	Standard error	t-value	p-value (2-sided)	2.5%	97.5%		
Indirect effect									
GCN -> GL	0.6143	0.6169	0.0802	7.6576	0.0000	0.4635	0.7766	0.6143	Yes
GCN -> EMP	0.5600	0.5651	0.0756	7.4033	0.0000	0.4194	0.7190	0.5600	Yes
GIC -> GL	0.3598	0.3626	0.0674	5.3390	0.0000	0.2419	0.5040	0.3598	Yes

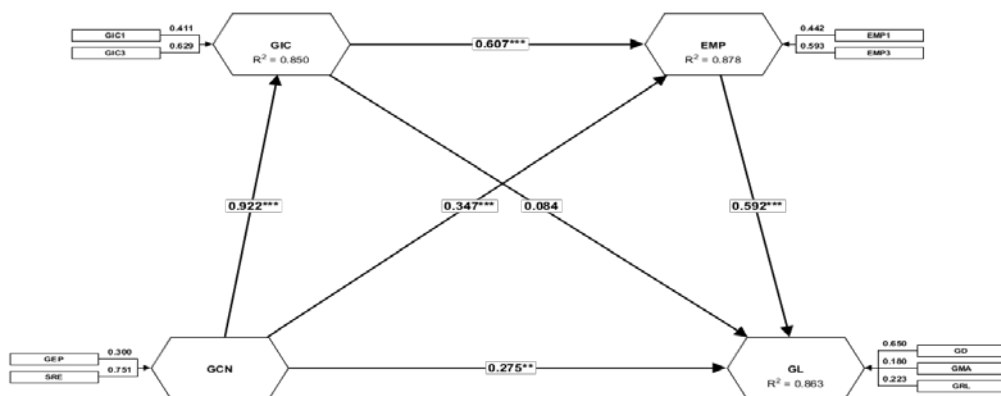


Figure 5 Structural Model Results

Non-Significant Path: Green Innovation Capability shows no direct effect on Green Logistics ($\beta = 0.084$, $p = 0.388$), suggesting that innovation requires mediation through management practices to influence logistics outcomes.

Mediation Effects: All three indirect pathways are significant, showing intense mediation where Green Corporate Networks influence outcomes via Green Innovation Capability and Environmental Management Practices. The results support a model where corporate networks drive innovation, improve management practices, and enhance logistics performance.

These results demonstrate partial mediation effects: although GCN has a direct path to Green Logistics (H6), a significant part of its effect is mediated through GIC and EMP. Similarly, GIC does not directly influence GL (H4 is not supported), but it has a strong indirect effect via EMP. This confirms the hypothesis in the conceptual framework that environmental drivers impact logistics performance both directly and by enhancing innovation capability and management practices.

Discussion

The findings show that the Green Catalyst Nexus (GCN), comprising policy, demand, incentives, and strategy, boosts green logistics performance directly and through Green Innovation Capability (GIC) and Environmental Management Practices (EMP). The important path from GCN to GIC and EMP confirms that external pressure and internal strategic consistency can drive companies to adopt green logistics practices (Yang et al., 2021). The model also shows strong explanatory power. **GCN explains 85.0% of the variance in GIC ($R^2 = 0.850$)**. GCN and GIC explain **87.8% of the variance in EMP ($R^2 = 0.878$)**. GCN, GIC, and EMP together explain **86.3% of the variance in green logistics performance ($R^2 = 0.863$)**. These values indicate that the model has high predictive capability. GIC has little direct impact on green logistics but can influence it indirectly through EMP. Innovation alone is not enough; combining it with management is essential for sustainable development (Grazia et al., 2022; Hair et al., 2019). These results suggest that companies should adopt a comprehensive policy and strategy approach while strengthening innovation and management to achieve sustainable logistics. Previous studies also show that green logistics practices improve sustainable inventory management and operational performance in supply chains (Dissorn, 2018).

Theoretical Implications

This study contributes to the literature on green logistics and sustainable supply chains. It proposes the **Green Catalyst Nexus (GCN)** as a composite framework that links environmental policy drivers, organizational innovation, and management practices. The findings show that **Green Innovation Capability (GIC) does not directly improve green logistics performance**. Instead, it affects performance through **Environmental Management Practices (EMP)**. This result highlights the importance of management systems in transforming innovation into operational sustainability. The study, therefore, extends existing research by showing that innovation and management must work together to drive green logistics performance.

Practical Implications

The findings provide practical insights for managers and policymakers in the manufacturing sector. Firms should strengthen environmental management systems to translate green innovation into logistics performance. Managers should integrate green innovation, environmental management, and logistics strategy to achieve sustainable outcomes. Government agencies can support green logistics by providing policy incentives, regulatory support, and financial programs that encourage firms to adopt environmentally responsible practices.

Limitations

This study still has some issues and limitations. First, it uses cross-sectional survey data without considering the element of time, so the survey results lack dynamism. Second, the sample size is limited to China's manufacturing industry, which overlooks other sectors and results in less comprehensive research. Third, there may be some deviations in data calculation and collection, and there could also be common method biases in the process (Philip et al., 2023)

Recommendations for Future Research

Future research should shift: 1. From horizontal to vertical design, considering changes over time. 2. Expand beyond logistics to other industries, departments, and countries for broader insights. 3. Deepen study on company factors like size, ownership, environmental uncertainty, and mechanisms such as culture or stakeholder participation. These efforts will lead to more extensive research, promoting enterprise development and economic growth.

Conclusion

This study indicates that: 1. The Green Catalyst Relationship (GCN) - including policy, market, financial, and organizational drivers - directly and indirectly affects the green logistics performance of China's manufacturing industry through Green Innovation Capability (GIC) and Environmental Management Practices (EMP), which is a significant impact. 2. Verified the mediating role of GIC and EMP. Because GCN can directly enhance EMP or enhance EMP through GIC, thereby improving logistics outcomes (Hair et al., 2019; Yang et al., 2021).

These contents have identified external driving factors that affect logistics and the role of internal capabilities. These play an important role in achieving sustainable logistics for enterprises. This article also demonstrates their interactions and contributes to the literature. These theories guide environmental policy makers and implementers. It has pointed out the direction for enterprises to achieve long-term development. This provides ideas for enterprises to strengthen innovation and management practices and promote the achievement of sustainable development goals (Mohammad & Daniell, 2022; Wei et al., 2023).

Future research should adopt **longitudinal designs** to examine changes over time. It should also expand the study to other industries and regions. Future studies may further explore additional mediating and moderating variables to deepen the understanding of green supply chains.

REFERENCES

- AJIKE, E. O., NWAULUNE, J. C., OLUBIYI, T. O., & BAMIDELE, A. G. (2025). Financial sustainability of fast-moving consumer goods companies in Nigeria: The role of green logistics practices. *Asian Interdisciplinary and Sustainability Review*, 14(1), 4-4.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211.
- Al-Minhas, U., Ndubisi, N. O., & Barrane, F. Z. (2020). Corporate environmental management: A review and integration of green human resource management and green logistics. *Management of Environmental Quality: An International Journal*, 31(2), 431-450.
- Aslam, S., Elmagrhi, M. H., Rehman, R. U., & Ntim, C. G. (2020). Environmental management practices and financial performance using data envelopment analysis in Japan: The mediating role of environmental performance. *Business Strategy and the Environment*, 30(4), 1655–1673. <https://doi.org/10.1002/bse.2700>
- Baah, C., Jin, Z., & Tang, L. (2020). Organizational and regulatory stakeholder pressures friends or foes to green logistics practices and financial performance: investigating corporate reputation as a missing link. *Journal of Cleaner Production*, 247, 119125.
- Daddi, T., Testa, F., Frey, M., & Iraldo, F. (2016). Exploring the link between institutional pressures and environmental management systems effectiveness: An empirical study. *Journal of Environmental Management*, 183, 647-656.
<https://doi.org/10.1016/j.jenvman.2016.09.025>
- Deng, B., Affolderbach, J., & Deutz, P. (2020). Industrial restructuring through eco-transformation: green industrial transfer in Changsha–Zhuzhou–Xiangtan, Hunan Province. *Sustainability*, 12(17), 6945. <https://doi.org/10.3390/su12176945>
- Dissorn, A. (2018). Trend of green logistics model on sustainable inventory management of corporate community in agriculture and food product. *Asian Interdisciplinary and Sustainability Review*, 7(1), 71-83.
- Grazia, D., Francesca, D., Simona, R., & Vittorio, D. A. (2022). The effect of innovation on environmental, social, and governance (ESG) practices. *Meditari Accountancy Research*. <https://doi.org/10.1108/medar-12-2020-1120>
- Hair, J. F., Risher, J. J., Sarstedt, M., & Ringle, C. M. (2019). When to use and how to report the results of PLS-SEM. *European Business Review*, 31(1), 2-24.
<https://doi.org/10.1108/eb-11-2018-0203>
- Juan, W., João, F. D. R., Mingming, H., Paul, B., & Arnold, T. (2019). The evolution of Chinese industrial CO2 emissions 2000–2050: A review and meta-analysis of historical drivers, projections and policy goals. *Renewable & Sustainable Energy Reviews*.
<https://doi.org/10.1016/j.rser.2019.109433>

- Kalubanga, M., & Mbekeka, W. (2024). Compliance with government and firm's own policy, reverse logistics practices and firm environmental performance. *International Journal of Productivity and Performance Management*, 73(5), 1427-1478.
- Khayyat, M., Balfaqih, M., Balfaqih, H., & Ismail, M. (2024). Challenges and factors influencing the implementation of green logistics: A case study of Saudi Arabia. *Sustainability*, 16(13), 5617.
- Kim, D., Na, J., & Ha, H. K. (2024). Exploring the impact of green logistics practices and relevant government policy on the financial efficiency of logistics companies. *Heliyon*, 10(10).
- Leung, T. C. H., Guan, J., & Lau, Y. Y. (2023). Exploring environmental sustainability and green management practices: evidence from logistics service providers *Sustainability Accounting, Management and Policy Journal*, 14(3), 461- 89.
- Li, C., Ahmad, S. F., Ahmad Ayassrah, A. Y. A. B., Irshad, M., Telba, A. A., Mahrous Awwad, E., & Imran Majid, M. (2023). Green production and green technology for sustainability: The mediating role of waste reduction and energy use. *Heliyon*, 9(12), e22496.
- Li, N., & Zhou, Y. (2024). Can digital financial development promote corporate green technology innovation?. *International Review of Economics & Finance*, 92, 1562-1582.
- Martinez, J., & Mathiyazhagan, K. (2020). Green Supply Chain Management: Evolution of the Concept, Practices and Trends. In *Lecture Notes in Mechanical Engineering* (pp. 47–56). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-81-15-1071-7_5
- Mohammad, R., & Daniell, K. (2022). Green Logistics: Reducing Environmental Impact through Improved Practices. *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*. <https://doi.org/10.46254/na07.20220686>
- Philip, M. P., Nathan, P. P., Larry, J. W., Chengquan, H., & Junhui, Y. (2023). Common Method Bias: It's Bad, It's Complex, It's Widespread, and It's Not Easy to Fix. *Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior*. <https://doi.org/10.1146/annurev-orgpsych-110721-040030>
- Seroka-Stolka, O. (2016). Green initiatives in environmental management of logistics companies. *Transportation Research Procedia*, 16, 483-489.
- Sroufe, R. (2003). Effects of Environmental Management Systems on Environmental Management Practices and Operations. *Production and Operations Management*, 12(3), 416-431. <https://doi.org/10.1111/j.1937-956.2003.tb00212.x>
- Wei, F., Abbas, J., Alarifi, G., Zhang, Z., Adam, N. A., & Queiroz, M. J. d. (2023). Role of green intellectual capital and top management commitment in organizational environmental performance and reputation: Moderating role of pro-environmental behavior. *Journal of Cleaner Production*, 405, 136847. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2023.136847>

- Yang, Y., Zhang, M., Lin, Z., Bae, K.-h., Andrianarivo, A. R. N. A., & Ahsan, N. (2021). Green Logistics Performance and Infrastructure on Service Trade and Environment-Measuring Firm's Performance and Service Quality. *Journal of King Saud University - Science*. <https://doi.org/10.1016/j.jksus.2021.101683>
- Youngswaing, W., Jomnonkwao, S., Cheunkamon, E., & Ratanavaraha, V. (2024). Key factors shaping green logistics in Thailand's auto industry: an application of structural equation modeling. *Logistics*, 8(1), 17.
- Yu, S., Shin, G. H., & Kim, S. (2023). The Impact of Government Performance Evaluation on Environmental Performance in Organizations. *Public Performance & Management Review*, 46(4), 771-792. <https://doi.org/10.1080/15309576.2023.2184400>
- Zhang, Y., Sun, J., Yang, Z., & Wang, Y. (2020). Critical success factors of green innovation: Technology, organization, and environmental readiness. *Journal of Cleaner Production*, 264, 121701. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2020.121701>

MELODIES OF REMEMBRANCE: MUSIC, MEMORY, AND QUALITY OF LIFE IN RETIREMENT

Woranad Intarot¹ and Monthien Runghiran²

¹⁻² Doctor of Philosophy, Music Research and Development, Silpakorn University
E-mail: trishania@hotmail.com, Montthienmusic@hotmail.com

Received: February 12, 2026

Revised: April 20, 2026

Accepted: May 17, 2026

ABSTRACT

This review article combines narrative literature review and narrative synthesis methods to explore the complex relationship between music and memory from neuroscientific and psychological perspectives. Specifically, the paper examines how music stimulates neurogenesis, enhances neuronal plasticity, and facilitates connections between the Default Mode Network (DMN) and the brain's reward system. Furthermore, Music-Evoked Autobiographical Memories (MEAMs) and the phenomenon of the reminiscence bump demonstrate the important role of music in retrieving autobiographical memories formed during adolescence. In addition, the article discusses the application of music therapy in geriatric care and analyzes its benefits for older adults with Alzheimer's disease and dementia. Music therapy has been shown to alleviate depressive symptoms, reduce stress levels, and help maintain a sense of identity and personal continuity.

Keywords

Music Therapy, Music-Evoked Autobiographical Memories (MEAMs), Reminiscence Bump, Neuroplasticity, Dementia, Elderly

Introduction

Music is often perceived as a simple source of entertainment, yet it serves a far more profound role as the "soundtrack of life," precisely preserving the shades of human experiences and emotions. Beyond providing aesthetic pleasure, music is an effective method for restoring forgotten memories, a capability that holds particular significance for the elderly and those suffering from dementia. This restorative power is not a coincidence but the result of intricate neurological tasks; listening to familiar melodies synchronizes critical brain networks, such as the Default Mode Network and the Reward System, effectively turning an auditory experience into a "revival" of vivid life events. By stimulating the release of neurotransmitters like dopamine and endorphins, music regulates emotions and enhances synaptic plasticity, facilitating the retrieval of memories that might otherwise remain inaccessible. Consequently, music acts as a "wonder drug"

that protects an individual's identity and connects them to their past, making it a vital component in cognitive health and therapeutic practices.

Despite a considerable number of works that have discussed the link between music and memory, the existing research has concentrated mostly on certain aspects, such as neurology, emotions, or therapy. As a result, the complex interaction among all those spheres remains understudied, especially regarding old age and neurodegeneration. Furthermore, not much research has been conducted on MEAMs and the reminiscence bump as factors that can help preserve identity in older people suffering from dementia. Thus, in the current work, an attempt is made to integrate all of the relevant knowledge concerning the issue in order to gain a better understanding of the place of music in relation to cognition and treatment.

The current paper addresses the connection between music and memory within the context of neuroscience and psychology, concentrating on elderly people as well as those suffering from dementia. The topics covered in this article include: (1) the neuronal processes involved in remembering events, (2) music and its contribution to the activation of autobiographical memories (in particular, MEAMs and the reminiscence bump), and (3) the use of music therapy as an instrument of both cognitive and affective interventions for elderly patients. One of the main ideas put forward in the article is the relevance of music heard in the period of one's adolescence (10–30 years old) for the future development of memory.

Methodology

The review methodology employed for this analysis is a narrative literature review technique complemented by narrative synthesis to explore the relationship between music and memory. Relevant literature sources were obtained from the scientific databases available, which include peer-reviewed journal publications, books, and reports from credible organizations that were mostly published within the period 2000 to 2025.

The inclusion criteria used for collecting relevant literature mainly concentrated on those that related to the field of neuroscience, psychology, and music therapy that dealt with the concepts of neuroplasticity, music-evoked autobiographical memory (MEAMs), and reminiscence bumps phenomenon. These resources are selected based on their relevance and importance in providing insights on the mechanisms of memory formation related to emotions and cognitive functions of the human brain.

The analysis of relevant literature was conducted through the method of narrative synthesis, in which the information was arranged and interpreted based on the identified themes rather than statistical data.

Neural Mechanisms of Music and Memory in Aging

This section focuses on how music influences brain functions related to memory, particularly in elderly individuals and those with cognitive decline. Music is more than just a means of getting pleasure; it is also an effective method for restoring memories that have been forgotten. This holds particular significance for those who are elderly or who suffer from dementia. It is not a coincidence that when an individual is exposed to familiar melodies, they are able to recall song lyrics or previous events; this capacity is a result of the intricate and extraordinary tasks that are carried out by the human brain. The rearrangement of brain cells, as well as the collaboration of neuronal networks and neurotransmitters, are all components of these procedures.

The most important mechanism is the systematic synchronization of brain networks, which occurs most frequently when people interact with "nostalgic music." Research has shown that these melodies activate the simultaneous functioning of two important parts of the brain: the Default Mode Network (DMN), which is associated with self-reflection and autobiographical memories, and the Reward System (Habibi et al., 2025). A connection is established between the parts of the brain that are involved with emotions (insula) and those that are related to self-identification (posteromedial cortex) because of the interaction between these two neurological systems. Therefore, listening to music is more than just an aural experience; it serves as a "revival" of vivid life events. Based on the findings of Quin-Conroy et al. (2024), this method elucidates how music might assist patients with memory deterioration in reestablishing a connection with their past.

Through their role as conductors, neurotransmitters are responsible for regulating emotions and memories in conjunction with the activity of the brain network. Dopamine and endorphins are two of the pleasure-inducing neurotransmitters that are released by the brain in response to the stimulation of the limbic system and the frontal cortex by music (Alvin, 1966, quoted in the study team on playing the angklung, n.d.). Not only do these drugs make one feel good, but they also significantly increase synaptic plasticity, which in turn improves the passage of signals between cells and makes it easier to retrieve memories (Atithya Suwan and Sutthisri Trakulstitthichok, 2021). Furthermore, music protects memory from being damaged by stress and anxiety by lowering levels of cortisol, a stress hormone that is detrimental to neuronal health (Shaw, 1982, mentioned in the study team on playing Angklung, n.d.). This is accomplished by lowering cortisol levels.

The ability to "modify brain structure" (also known as cerebral plasticity) is yet another remarkable neurological phenomenon. According to research published by Van Praag et al. in 1999 and quoted by Jatuporn Paengjak and Rapeepan Chompan in 2022, music and cognitive management have the potential to promote neurogenesis, particularly in the hippocampus, which is the region of the brain that is responsible for memory. It is claimed that listening to high-frequency music, such as compositions by Mozart (also known as the Mozart Effect), might improve

the connection of nerve endings, which in turn optimizes the activity of brain cells. This, in turn, leads to improvements in memory and cognitive ability. According to Shimizu et al. (2017), as mentioned in Jatuporn Paengjak and Rapeepan Chompan (2022), the rhythm of music causes the release of norepinephrine into the prefrontal cortex. This, in turn, enhances blood circulation, which is crucial for cognitive processes and decision-making.

When it comes to restoring and revitalizing the brain, music functions as a "wonder drug" that demands listeners to actively connect with it rather than just consumption. It does this by utilizing mechanisms that link feelings to memories, which in turn helps to expedite the release of vital chemicals and improves the connections between neurons. Therefore, the incorporation of music into everyday activities or therapeutic practices is not merely a method of achieving aesthetic pleasure; rather, it is a crucial means of protecting the "identity" and "memories" of the elderly over the course of extended periods of time. These neural mechanisms are particularly significant in elderly individuals and patients with dementia, as music provides a unique pathway for stimulating preserved brain networks and facilitating memory retrieval despite cognitive decline.

Memories are stored in music, and music is a reflection of who we are individuals.

When some songs are played, vivid memories of prior experiences come flooding back to us. It is as if we are sitting in a "time machine," and we are reliving those moments all over again. This phenomena, which encompasses feelings such as happiness and grief, as well as images of people and places that have deteriorated with time, is an example of the significant relationship that exists between music and memory. This connection is collectively referred to as "Music-Evoked Autobiographical Memories" (MEAMs). These memories are frequently more emotionally charged and complicated than those that are induced by other stimuli (Belfi & Jakubowski, 2021; Janata, 2009).

It is during the adolescent years, mainly between the ages of 10 and 30, that the connection between music and memory becomes even more obvious. This effect, which is referred to as "The Musical Reminiscence Bump," occurs when listening to music brings back memories from the past (Janata, 2009). The intense recollection of songs from this era can be explained by psychological and neurological theories that indicate that this is a stage of rapid development for the brain and memory systems. These theories suggest that this is in fact the case. Furthermore, it is an era that is filled with a multitude of "first" events, such as the first love of one's life and traveling with friends, all of which have a significant amount of emotional weight (Janata, 2009). In addition, the interaction with music that occurs throughout this time period is critical in the process of fashioning an individual's "identity." According to Belfi & Jakubowski (2021), the playlists that we select to listen to are not only a reflection of our interests, but also of our

personalities, our capacity for emotional resilience, and the identities that we believe we should embody. The relevance of this concept is particularly significant when applied to old age and the development of dementia since memories that are created during teenage years retain their strength and can be easily accessed using music.

The fact that "Musical Features" have a major impact on the features of the memories that are recalled is yet another intriguing factor. Recent research conducted by Nawaz and Omigie (2025) investigated the auditory properties of songs. They discovered that songs that have low energy levels but high acoustic quality (Low energetic - High acoustic) are frequently connected with vividness, distinctiveness, and a significant amount of life significance. In addition to this, they are typically associated with a variety of complex feelings, such as the appreciation of aesthetics or nostalgia. On the other hand, songs that are characterized by quick and lively rhythms (high energy) are frequently related to social topics and enjoyment (Nawaz & Omigie, 2025).

A significant number of medical professionals have recognized the efficacy of music in memory retrieval, particularly in the field of "Music Therapy" for patients suffering from Alzheimer's disease and degenerative dementia. Studies have shown that patients may have a loss of short-term memory; however, music may act as a trigger to awaken long-term memories and emotions that have been repressed (Baird & Samson, 2009). Listening to music that is familiar can improve communication and interaction among patients who are depressed or withdrawn. Additionally, it can promote the release of mood-enhancing neurotransmitters such as dopamine and endorphins, which can help alleviate stress and anxiety. However, the implementation of music therapy for individuals who suffer from depression requires careful evaluation. This is because there are studies that suggest that these individuals may evoke negative memories when exposed to music, in contrast to the general population, which typically recalls positive memories (Belfi & Jakubowski, 2021).

In conclusion, music is more than just a form of entertainment; it serves as the "soundtrack of life," meticulously preserving the nuances of our experiences and feelings along the way. According to Belfi & Jakubowski (2021), music is a medium that can be utilized to investigate the profound depths of the psyche, beginning with the dream-filled years of adolescence and continuing until old age, when memories begin to fade. Through the affirmation of the narratives and feelings that have contributed to the formation of our current identities, it makes a connection between our former selves and the present and fosters psychological healing.

The influence that music has on the emotional memory of older persons

This section specifically focuses on elderly individuals, highlighting how music influences emotional memory and recall in later life. According to a number of studies, older people who have been listening to music since they were adolescents had a better ability to remember and recall memories that occurred during that time period. It's possible that older folks who were born in the 1950s and grew up listening to Elvis Presley or The Beatles will remember going to dances or going on their first trip abroad. It is possible that older people who have experienced really intense emotions, such as the death of a loved one, can recall the music that they listened to during that time period, and the songs that they listened to may bring back the emotions that they were experiencing at the time.

Schulkind et al. (1999) also tested the capacity to recall songs with other categories of knowledge, such as lists of names, historical events, and literary content. They found positive correlations between the two types of knowledge. The findings revealed that older people were better able to remember song lyrics and melodies than they were able to remember other sorts of information. This was owing to the fact that music has repeated sound structures and unique patterns that assist with cognitive retention. When older people were given the task of memorizing poems that did not have any melodies, for instance, they demonstrated a forty percent higher degree of accuracy in recalling song lyrics than poems that did not contain any melodies. Furthermore, when older persons were asked to recall songs from their youth as well as names of people from the past, they demonstrated a sixty percent better level of accuracy in recalling the songs than they did in recalling the names.

What are the advantages of listening to music for improving memory in those who are elderly?

Listening to music not only enhances memory recall but also stimulates neural activity and supports brain function, particularly in elderly individuals with cognitive impairment. Music can be of tremendous assistance in the process of rehabilitating and improving cognitive functions in senior people, particularly in those who are afflicted with Alzheimer's disease or dementia. Numerous benefits are provided by reference sources, including the following

1. The Most Important Component in Order to Gain Access to Long-Term Memories

A vault of long-term memories that have been buried away can be opened with the help of music. Although patients with Alzheimer's disease show a decrease in their short-term memory, they continue to have the ability to recall music (Baird & Samson, 2009). Listening to songs that are familiar to older individuals can be beneficial in terms of helping them recall things that occurred in their lives, particularly when they were adolescents or between the ages of 10 and

30, which is referred to as the "Reminiscence Bump" era. This is the time when memories are at their most vivid and emotionally significant (Janata, 2009). This phenomenon has the effect of assisting patients in reestablishing connections with their previous identities and life narratives.

2. Enhancing the Capabilities of the Mind

According to the Särkämö et al. (2008), listening to music concurrently activates multiple parts of the brain, including the hippocampus and the frontal lobe, both of which are crucial for memory and the organizing of information. Helps to improve schooling. According to Baird & Samson (2009) the consumption of music, which provides aural stimulation, has been shown to boost memory retention in both youngsters and the elderly when compared to quiet.

According to Baird & Samson (2009), individuals with mild cognitive impairment (MCI) may benefit from listening to classical music for thirty minutes every day for a period of six months through the process of improving cognitive function.

3. Rehabilitating Emotional Disorders and Reducing the Effects of Depression

According to Baird & Samson (2009), music has the ability to release neurotransmitters that are related with happiness. These neurotransmitters include "dopamine" and "endorphins," and they aid to alleviate tension and anxiety.

According to Janata (2009), the positivity effect occurs when persons with Alzheimer's disease, when exposed to music, commonly experience pleasant memories that raise their mood and significantly reduce feelings of depression. The elderly are able to achieve peace, relaxation, and a reduction in aggressive or restless behavior with the assistance of music that has an adequate loudness and pace (for example, 70-80 beats per minute, which mirrors the heart rate)

4. Foster communication and social interaction among individuals Increasing Social Connectivity and Improvements in Communication

According to Baird & Samson (2009), music has the potential to improve the ability of Alzheimer's patients to overcome despair and break old patterns, which in turn makes it easier for them to reconnect with people. Alzheimer's patients frequently retreat from others or experience difficulty in communicating. According to Särkämö et al. (2008), music therapy assists patients in initiating physical activity, vocalization, or recalling memories associated to songs, which ultimately makes it possible for them to create new channels of communication.

Methods for Implementing Music in Order to Improve Memory

Rhythm: According to Särkämö et al. (2008), humans have the ability to utilize musical rhythm in order to improve the arrangement of knowledge and the recall of it from memory.

As evidenced by the success of the "Music And Memory" initiative in the United States (Särkämö et al., 2008) and research indicating that self-selected music is often linked to more vivid and significant recollections (Nawaz & Omigie, 2025), the customization of music that resonates with seniors is highly effective in evoking memory and emotion. This is evidenced by the fact that the initiative was successful.

Despite the significant contributions from the research in the article on the role of music in enhancing memory and cognitive processes, it is important to highlight several limitations of the study. Firstly, many of the empirical studies have used particular subjects for their investigations, especially individuals who suffer from mild or moderate degrees of dementia.

Secondly, the impact of music in boosting memory depends largely on individual characteristics and cultures. The preference for certain types of music depends greatly on personal experience and culture. Thus, results obtained as a result of research using western music cannot be applied to other circumstances, including Asian cultures.

Finally, there is a controversy about the application of some of the terms that are used during the investigation, namely the term "Mozart Effect". Some studies show that classical music can temporarily improve cognitive abilities; however, they also indicate that the effect is only temporary and does not lead to an increase in memory or intelligence levels.

Conclusion

In conclusion, the connection between music and memory is a powerful neurological phenomenon that functions like a "time machine," allowing individuals to vividly relive past experiences and emotions. For the elderly, music is not simply a pastime but a critical key to unlocking the "Reminiscence Bump," granting access to deeply ingrained memories from their formative adolescent years when their identities were being shaped. Even in cases of Alzheimer's disease where short-term memory fades, music remains a resilient pathway to long-term memory, enabling patients to reconnect with their personal narratives and engage in social interaction. By reducing stress and fostering psychological healing, music therapy proves that the songs we cherish are more than just art; they are the guardians of our history. These findings highlight the critical role of music as both a neurological and psychological mechanism, particularly for elderly individuals and patients with dementia. Therefore, the customization and integration of music into daily care is essential, not only for cognitive rehabilitation but for preserving the dignity and selfhood of the elderly.

REFERENCES

- Baird, A., & Samson, S. (2009). Memory for music in Alzheimer's disease: Unforgettable? *Neuropsychology Review*, 19(1), 85–101. <https://doi.org/10.1007/s11065-009-9085-2>
- Belfi, A. M., & Jakubowski, K. (2021). Music and autobiographical memory. *Music & Science*, 4, 1–15. <https://doi.org/10.1177/2059204321104712>
- Cuddy, L. L., & Duffin, J. (2005). Music, memory, and Alzheimer's disease: Is music recognition spared in dementia, and how can it be assessed? *Medical Hypotheses*, 64(2), 229–235. <https://doi.org/10.1016/j.mehy.2004.09.005>
- Habibi, A., Hennessy, S., Kaplan, J., Ginsberg, T., & Janata, P. (2025). Music-evoked nostalgia activates default mode and reward networks across the lifespan. *Human Brain Mapping*, 46(2), e70012. <https://doi.org/10.1002/hbm.70012>
- Quin-Conroy, J. E., Thompson, P. A., Bayliss, D. M., & Badcock, N. A. (2024). Generalized models for estimating cerebral lateralisation of young children using functional transcranial Doppler ultrasound. *Human Brain Mapping*, 45(13), e70012. <https://doi.org/10.1002/hbm.70012>
- Janata, P. (2009). The neural architecture of music-evoked autobiographical memories. *Cerebral Cortex*, 19(11), 2579–2594. <https://doi.org/10.1093/cercor/bhp008>
- Koelsch, S. (2014). Brain correlates of music-evoked emotions. *Nature Reviews Neuroscience*, 15(3), 170–180. <https://doi.org/10.1038/nrn3666>
- Nawaz, S., & Omigie, D. (2025). Qualities of music-evoked autobiographical memories are associated with auditory features of the memory-evoking music. *PLOS ONE*, 20(8), e0329072. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0329072>
- Pietschnig, J., Voracek, M., & Formann, A. K. (2010). Mozart effect—shmozart effect: A meta-analysis. *Intelligence*, 38(3), 314–323. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2010.03.001>
- Särkämö, T., Tervaniemi, M., Laitinen, S., Numminen, A., Kurki, M., Johnson, J. K., & Rantanen, P. (2008). Music listening enhances cognitive recovery and mood after middle cerebral artery stroke. *Brain*, 131(3), 866–876. <https://doi.org/10.1093/brain/awn013>
- Sihvonen, A. J., Särkämö, T., Leo, V., Tervaniemi, M., Altenmüller, E., & Soinila, S. (2017). Music-based interventions in neurological rehabilitation. *The Lancet Neurology*, 16(8), 648–660. [https://doi.org/10.1016/S1474-4422\(17\)30168-0](https://doi.org/10.1016/S1474-4422(17)30168-0)
- Schulkind, M. D., Hennis, L. K., & Rubin, D. C. (1999). Music, emotion, and autobiographical memory. *Memory & Cognition*, 27(6), 948–955. <https://doi.org/10.3758/BF03201225>
- Thaut, M. H., & Hoemberg, V. (Eds.). (2014). *Handbook of neurologic music therapy*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/med/9780199695467.001.0001>
- Van Praag, H., Kempermann, G., & Gage, F. H. (1999). Running increases cell proliferation and neurogenesis in the adult mouse dentate gyrus. *Nature Neuroscience*, 2(3), 266–270. <https://doi.org/10.1038/6368>

ภาคผนวก



วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
Journal of Humanities and Social Sciences Valaya Alongkorn



หลักเกณฑ์การส่งบทความ

ชื่อวารสาร : วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
Journal of Humanities and Social Sciences Valaya Alongkorn
ISSN (Online) 3027-4460
ISSN (Print) 3027-7752 (สงวนลิขสิทธิ์)

กำหนดเผยแพร่ : 2 ฉบับ ต่อ ปี (ราย 6 เดือน)
ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน
ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม

เจ้าของ : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ผลงานบทความวิจัยและบทความวิชาการทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ การศึกษา บริหารธุรกิจ การท่องเที่ยวและการบริการ และสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องของนักวิจัย นักวิชาการและผู้สนใจทั่วไป
2. เพื่อเผยแพร่ผลงานบทความวิจัยและบทความวิชาการ เพื่อการพัฒนาพื้นที่ในระดับจังหวัด กลุ่มจังหวัด ตำบล หมู่บ้านหรือชุมชน แก่นักวิจัย นักวิชาการและบุคคลทั่วไปได้เสนองานผลงานวิจัยสู่สาธารณะ
3. เพื่อส่งเสริมความร่วมมือในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้และผลงานทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ การศึกษา บริหารธุรกิจ การท่องเที่ยวและการบริการ และสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องรวมถึงประสบการณ์ในการวิจัยระหว่างสถาบันขอเขตเนื้อหา : บทความวิจัยและบทความวิชาการทางด้านสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ได้แก่สาขาวิชาจิตวิทยา สังคมวิทยา มานุษยวิทยา ประวัติศาสตร์ นิติศาสตร์ รัฐศาสตร์และสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

โครงสร้างของบทความประกอบด้วย

1. หลักเกณฑ์ทั่วไป

1.1 บทความวิชาการที่จะเสนอเพื่อตีพิมพ์ในวารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ต้องเป็นบทความวิชาการ หรือบทความวิจัย หรือผลงานอื่นที่เกี่ยวข้องกับสาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ที่ไม่เคยตีพิมพ์ หรือเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน

1.2 บทความวิชาการจะได้รับการตีพิมพ์ เมื่อผ่านการพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการ (ยกเว้นบทความพิเศษ)

2. การเตรียมต้นฉบับ

กองบรรณาธิการจะรับพิจารณากลับกรองเฉพาะต้นฉบับที่เป็นไปตามข้อกำหนดดังต่อไปนี้

2.1 ต้นฉบับ เป็นต้นฉบับพิมพ์ใช้ภาษาไทยอย่างเดียว หรือภาษาอังกฤษอย่างเดียว ภาษาที่ใช้ควรถูกต้องตามหลักภาษา ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ไม่เกินหลังตัวอักษร ความยาวไม่เกิน 10 หน้า A4 ระบุเลขหน้าให้ชัดเจนบริเวณด้านบนขวาของหน้ากระดาษ

- บทความภาษาไทยใช้ตัวอักษร TH SarabunPSK ขนาด 14

- บทความภาษาอังกฤษใช้ตัวอักษร TH SarabunPSK ขนาด 14

*ให้ดูรายละเอียดเพิ่มเติมที่ข้อ 4 รูปแบบการพิมพ์

2.2 ชื่อเรื่อง ควรกระชับและตรงกับเนื้อเรื่อง

2.3 ชื่อผู้เขียน ใช้ชื่อเต็ม โดยไม่ระบุชั้นยศ บรรดาศักดิ์ คำนำหน้านาม

2.4 สถานที่ทำงานของผู้เขียน ระบุสังกัดทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ สามารถติดต่อได้สะดวก และ E-Mail

2.5 บทคัดย่อ ให้ทำทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยสรุปสาระสำคัญของบทความอย่างครบถ้วนและมีความยาวไม่เกิน 300 คำ ระบุคำสำคัญ (Keyword) จำนวนไม่เกิน 5 คำ

2.6 เนื้อหา การนำเสนอเนื้อหาทางวิจัย ควรสอดคล้องกับกระบวนการวิจัยและครอบคลุมดังนี้

บทนำ อธิบายความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ ขอบเขตของการวิจัย สมมติฐาน (ถ้ามี) หรือคำถามการวิจัย อาจรวมถึงการตรวจสอบเอกสารไว้ในการอธิบายความสำคัญของปัญหา

การตรวจสอบเอกสาร เป็นการสังเคราะห์สาระจากวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อแสดงแนวความคิด ทฤษฎี และข้อมูลที่มีส่วนสัมพันธ์กับเรื่องที่วิจัย และสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย ระบุวิธีการเก็บข้อมูลและวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล รวมไปถึงระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ปี พ.ศ. ที่ทำการวิจัย

ผลของการวิจัย แสดงผลของการวิจัยและข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้จากการศึกษาวิจัยนั้น ๆ อาจมีภาพตารางและแผนภูมิประกอบ ทั้งนี้อาจวิจารณ์ผลการวิจัยด้วยแนวคิดที่ได้จากการตรวจสอบเอกสารได้

บทสรุป วิจารณ์ และข้อเสนอแนะ เป็นการสรุปผลที่ได้รับจากการวิจัยรวมถึงการอภิปรายผลด้วยแนวคิดที่ได้จากการตรวจสอบเอกสาร และให้ข้อเสนอแนะบนพื้นฐานของผลงานวิจัย

2.7 ภาพประกอบและตาราง ควรมีเฉพาะที่จำเป็น และมีหมายเลขกำกับภาพตามลำดับ ภาพจะต้องชัดเจนแสดงเนื้อหาสำคัญของเรื่อง ควรเป็นภาพที่สื่อความหมายได้ เมื่อพิมพ์เป็นขาว - ดำ คำอธิบายภาพประกอบและตารางให้ใช้ข้อความกะทัดรัด ชัดเจน

2.8 การอ้างอิงและบรรณานุกรม การอ้างอิงในเนื้อหาและบรรณานุกรมท้ายบทความทุกรายการ จะต้องตรงกัน โดยอ้างอิงเฉพาะส่วนที่มีความสัมพันธ์โดยตรง วิธีการเขียนอ้างอิงและบรรณานุกรมจะต้องถูกต้องตามหลักเกณฑ์ในการเขียนอ้างอิงตามที่กำหนด จะต้องมีการละเอียดสำคัญเกี่ยวกับเอกสารไว้ครบถ้วน เพื่อความสะดวกในการติดตามเอกสารที่ผู้เขียนได้อ้างอิงไว้

*การอ้างอิงในเนื้อหาควรใช้รูปแบบเดียวกันโดยสม่ำเสมอ โดยใช้ระบบชื่อและปี

2.8.1 การเรียงลำดับเอกสาร เรียงตามลำดับอักษรชื่อผู้เขียนโดยไม่ต้องมีเลขกำกับ เริ่มด้วยรายชื่อเอกสารภาษาไทย และต่อด้วยรายชื่อเอกสารภาษาต่างประเทศ ใช้คำว่า บรรณานุกรม

2.8.2 บรรณานุกรมที่เป็นภาษาไทย ชื่อผู้เขียนใช้ชื่อเต็ม-นามสกุล และให้แปลบรรณานุกรมจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษเพิ่มเติมต่อท้ายในหัวข้อ REFERENCES โดยเขียนแบบเดียวกับข้อ 2.8.3 และ 2.8.4

*ดูตัวอย่างในข้อที่ 5 การแปลบรรณานุกรมจากภาษาไทยเป็นอังกฤษ

2.8.3 บรรณานุกรมที่เป็นภาษาต่างประเทศ ชื่อผู้เขียนให้อ่านนามสกุลก่อน โดยเขียนเป็นคำเต็มและตามด้วยชื่ออื่นๆ ซึ่งย่อเฉพาะอักษรตัวแรกในกรณีชื่อที่มีคำขึ้นต้น ด้วยคำว่า Van de, der, von ให้เขียนเต็มหน้าหน้าชื่อสกุล

2.8.4 การอ้างอิงและบรรณานุกรมที่เป็นภาษาต่างประเทศ ใช้รูปแบบ APA style (American Psychological Association) ซึ่งผู้เขียนสามารถเลือกใช้ APA Seven Edition ได้จาก Reference ใน Microsoft Word 2007 หรือสูงกว่า

2.9 ข้อเสนอแนะในการใช้ภาษา

2.9.1 ใช้ภาษาที่ถูกต้อง เข้าใจง่ายและกะทัดรัด

2.9.2 ใช้คำศัพท์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานและประกาศของราชบัณฑิตยสถาน

2.9.3 การใช้ศัพท์บัญญัติทางวิชาการ ควรใช้ควบคู่กับศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.9.4 การเขียนชื่อเฉพาะหรือคำแปลจากภาษาต่างประเทศที่ปรากฏเป็นครั้งแรกในบทความ หากจำเป็นก็ควรพิมพ์ภาษาเดิมของชื่อนั้นๆกำกับไว้ในวงเล็บ เช่น ไทรบุรี (Kedah) เคปเวอร์ด (Cape Verde) เป็นต้น

2.9.5 ไม่ควรใช้ภาษาต่างประเทศในกรณีที่มีคำไทยใช้แพร่หลายอยู่แล้ว

2.9.6 รักษาความสม่ำเสมอในการใช้คำศัพท์การใช้ตัวย่อโดยตลอดทั้งบทความ

2.9.7 การตรวจแก้ไขต้นฉบับ กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ตรวจแก้ไขต้นฉบับที่ส่งมาพิมพ์ทุกเรื่องตามแต่จะเห็นสมควร ในกรณีที่จำเป็นจะส่งต้นฉบับเดิมหรือฉบับที่แก้ไขแล้วกลับคืนมายังผู้เขียนเพื่อขอความเห็นชอบ

2.9.8 ระยะเวลาในการดำเนินงาน กองบรรณาธิการจะดำเนินการตั้งแต่รับเรื่องจนถึงพร้อมตีพิมพ์ ใช้เวลาประมาณ 3 เดือน (ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับระยะเวลาที่ผู้เขียนใช้ในการแก้ไขตามข้อคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้วย)

3. เงื่อนไขการตีพิมพ์

3.1 ผลงาน หรือบทความวิชาการที่จะเสนอเพื่อตีพิมพ์ต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยลงตีพิมพ์หรือเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน (และไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ในวารสารอื่น ๆ)

3.2 วารสารฉบับนี้ ไม่มีการเรียกเก็บค่าบำรุง ค่าธรรมเนียม หรือค่าใช้จ่ายอื่นใดทั้งสิ้น

3.3 ผู้เสนอบทความต้องดำเนินการแก้ไข หรือปรับปรุงผลงานตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ และส่งคืนกองบรรณาธิการวารสารภายในเวลาที่กำหนดหากผู้เสนอไม่ดำเนินการ หรือดำเนินการไม่แล้วเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด

3.4 กองบรรณาธิการจะไม่คืนต้นฉบับและแผ่นบันทึกข้อมูลให้แก่เจ้าของบทความ ทุกกรณี

4. รูปแบบการจัดพิมพ์ มีการกำหนดรูปแบบการพิมพ์ ดังนี้ (โปรดดูในตาราง)

4.1 บทความภาษาไทย ให้ใช้ตัวอักษร TH SarabunPSK

4.2 บทความภาษาอังกฤษ ให้ใช้ตัวอักษร TH SarabunPSK

รายการ	ลักษณะตัวอักษร	รูปแบบการพิมพ์	ขนาดตัวอักษร
ชื่อบทความ	เน้น	กลางหน้ากระดาษ	18
ชื่อผู้แต่ง	เอน	ชิดขวา	16
บทคัดย่อ	เน้น	กลางหน้ากระดาษ	18
หัวข้อแบ่งตอน	เน้น	ชิดซ้าย	18
หัวข้อย่อย	เน้น	ใช้หมายเลขกำกับ	16
บทความ	ปกติ	-	16
การเน้นความในบทความ	เน้น	-	16
ข้อความในตาราง	ปกติ	-	14
ข้อความอ้างอิง	เอน	-	14
เอกสารอ้างอิง	เน้น	กลางหน้ากระดาษ	20

4.3 การจัดพิมพ์ กำหนดระยะขอบกระดาษ ดังนี้

ด้านบน 1.5 นิ้ว ด้านล่าง 1.5 นิ้ว

ด้านซ้าย 2.0 นิ้ว ด้านขวา 1.0 นิ้ว

5. การส่งบทความเพื่อตีพิมพ์

5.1 ผู้ประสงค์ในการส่งบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในหัวข้อนั้น ๆ ต้องดำเนินการผ่านระบบ ThaiJo 2.0 ของทางวารสารกำหนดเท่านั้น สามารถเข้าถึงระบบการส่งบทความได้ที่ลิงก์ <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/vrurdihsjournal>

5.2 หรือ ส่งต้นฉบับ (Attached file) ทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ถึง คุณกฤตนันท์ ในจิต
E-mail: huso_published@vru.ac.th โทร 0 2529 3914 ต่อ 12
โทรศัพท์มือถือ 06 4958 4951

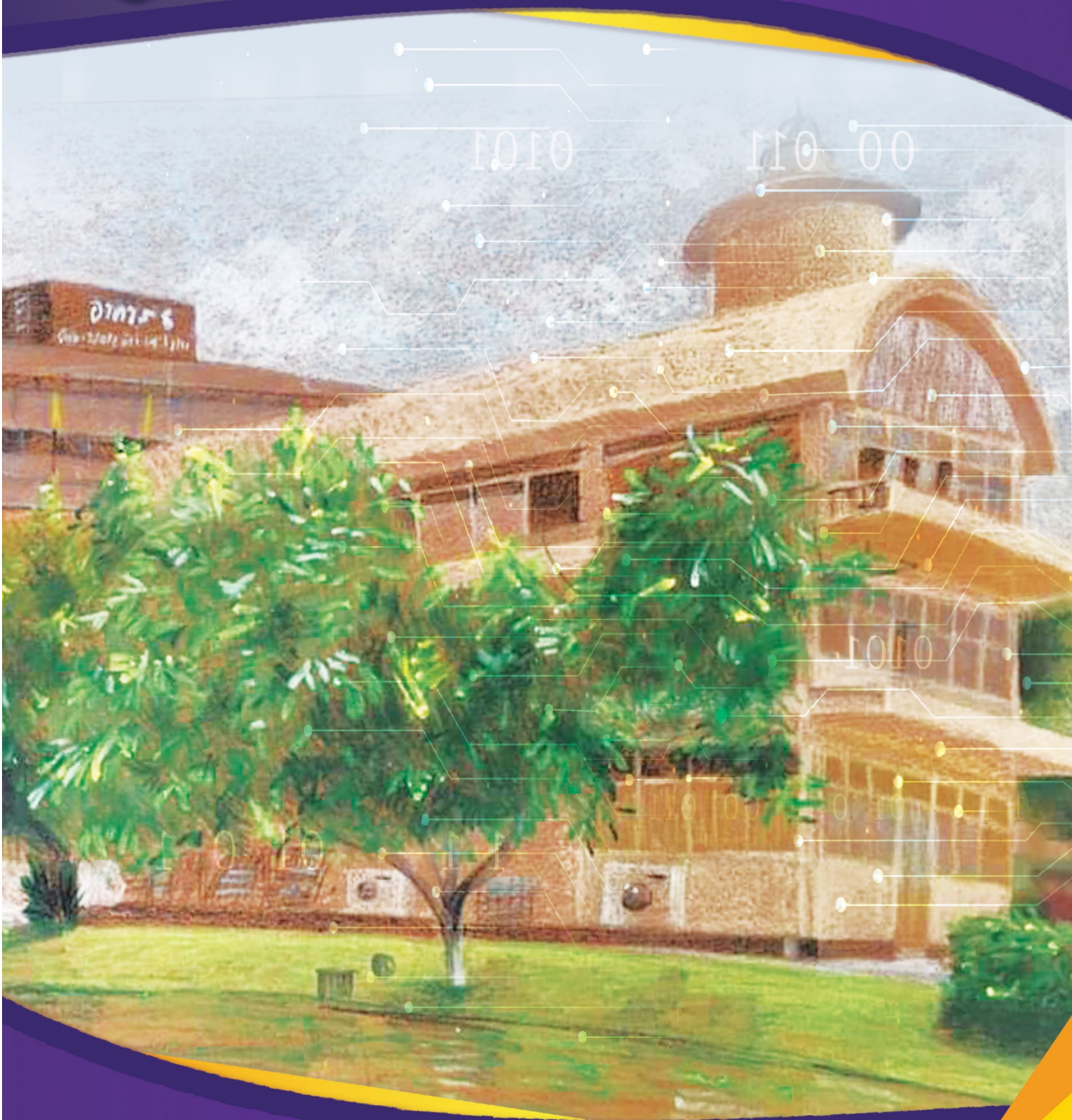


อันเนื่องมาจากปกหลัง

ภาพวาดทิวทัศน์อาคาร 8 ซึ่งเป็นที่ตั้งของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ในปัจจุบัน เป็นผลงานภาพวาด โดย นางสาวศิริดา ทัตมาลี นักศึกษาสาขาวิชาทัศนศิลป์ ได้ถ่ายทอดความสามารถและความรู้สึกในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านทัศนศิลป์ ปรากฏเป็นภาพตัวอาคารกิจกรรมนักศึกษา แทงก์น้ำประจำคณะ และอาคาร 8



คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์



ข้อมูลติดต่อ **เบอร์โทรศัพท์ : 02-529 3914 ต่อ 139-146,**
02-529-674-7 ต่อ 139-146 แฟกซ์ : 025293914 ต่อ 13
ที่อยู่ : เลขที่ 1 หมู่ 20 ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 13180