

กลไกการเสริมสร้างทักษะเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลของสังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged Society) กรณีศึกษา ชุมชนมัสยิดอัต-ตักวา

Mechanisms for Enhancing Technology Skills in The Digital Age of Aged Society: A Case Study of At-Taqwa Mosque Community

จิราภรณ์ สุภิสงห์¹, สุริยะ ทวีบุญญาวัต², สมเกียรติ บุญรอด³, จีรลักษณ์ กัลหา⁴,
ชูชีพ พุทประเสริฐ⁵, ศิริมาศ โกศลย์พิพัฒน์⁶

Jiraporn Supising¹, Suriya Taweboonyawat², Somkiet Boonrawd³, Jiraluk Kanrha⁴,
Choocheep Puthaprasert⁵, Sirimas Kosanpipat⁶

Received: 27 July 2024

Revised: 30 October 2024

Accepted: 19 November 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการใช้เทคโนโลยีในยุคดิจิทัลของสังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged Society) กรณีศึกษา ชุมชนมัสยิดอัต-ตักวา 2) เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยเอื้อต่อความสำเร็จในการเสริมสร้างทักษะเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล ของสังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged Society) กรณีศึกษา ชุมชนมัสยิดอัต-ตักวา และ 3) เพื่อศึกษากลไกการเสริมสร้างทักษะเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล ของสังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged Society) กรณีศึกษา ชุมชนมัสยิดอัต-ตักวา วิธีดำเนินการวิจัย ดำเนินการโดยวิธีการวิจัยแบบผสมวิธี ผู้ให้ข้อมูล เลือกแบบเจาะจง ได้แก่ ผู้สูงอายุในชุมชนมัสยิดอัตตักวา คณะกรรมการอิสลามประจำจังหวัดเชียงใหม่ สมาชิกคณะกรรมการมัสยิด ผู้บริหารศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและวิทยาศาสตร์อัลกุรอาน รวมทั้งหมด 46 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ การสัมภาษณ์เชิงลึก

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น

² อาจารย์ประจำ สาขาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ผู้อำนวยการหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น

⁴ นักศึกษาปริญญาเอก สาขาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น

⁵ รองศาสตราจารย์ ประธานหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

⁶ อาจารย์ สาขาการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

¹ Assistant Professor, Education Administration Program, Graduate School, Western University

* Corresponding author E-mail: supising.jiraporn@gmail.com

² Lecturer, Education Administration Program, Graduate School, Western University

E-mail: sun54phd9@gmail.com

³ Assistant Professor, Director of Doctoral of Education Administration Program, Graduate School, Western University

E-mail: somkeit_kpl1@hotmail.com

⁴ Ph.D. Candidate, Education Administration Program, Graduate School, Western University

E-mail: sun54phd9@gmail.com

⁵ Associate Professor, Chairman of Doctoral of Educational Administration Program, Graduate School, Chiang Mai Rajabhat University

E-mail: choocheep_phu@g.cmru.ac.th

⁶ Lecturer, Learning Management Program, Faculty of Education, Chiang Mai Rajabhat University

E-mail: sirimas_kos@cmru.ac.th

แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แบบบันทึกการประชุม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา และจำแนกตามประเด็น ผลการวิจัยพบว่า 1. สภาพปัจจุบันของการใช้เทคโนโลยีในยุคดิจิทัลของสังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged Society) กรณีศึกษา ชุมชนมัสยิดอัต-ตักวา ประกอบด้วย 12 ด้าน ปัญหาการใช้เทคโนโลยีในยุคดิจิทัลของสังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged Society) กรณีศึกษา ชุมชนมัสยิดอัต-ตักวาประกอบด้วย 14 ด้าน 2. ปัจจัยเอื้อต่อความสำเร็จในการเสริมสร้างทักษะเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลของสังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged Society) กรณีศึกษา ชุมชนมัสยิดอัต-ตักวา ประกอบด้วย 4 ด้าน 3. กลไกการเสริมสร้างเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลของสังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged Society) กรณีศึกษา ชุมชนมัสยิดอัต-ตักวา ประกอบด้วยขั้นตอนปฏิบัติงาน 11 ขั้นตอน

คำสำคัญ: กลไก, ทักษะเทคโนโลยี, ยุคดิจิทัล, สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์, ชุมชนมัสยิดอัต-ตักวา

Abstract

The objectives of this research were 1) to investigate the current states and problems for the use of technology in the digital age of aged society: a case study of At-Taqwa Mosque community, 2) to analyze the factors supporting success for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of At-Taqwa Mosque community, and 3) to study mechanisms for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of At-Taqwa Mosque community. The research was conducted using a mixed-method research method. Key informants selected by purposive sampling consisted of elderly people in the At-Taqwa Mosque community, Chiang Mai Provincial Islamic committee, mosque committee members, administrators of Quran Arts and Science Learning Center, for a total of 46 informants. Instruments used were an in-depth interview, a semi-structured interview form, a record meeting. The data were analyzed using content analysis, and classified by issues. The results revealed as follows:

1. The current states for the use of technology in the digital age of aged society: a case study of At-Taqwa Mosque community consisted of twelve aspects. The problems for the use of technology in the digital age of aged society: a case study of At-Taqwa Mosque community consisted of fourteen aspects. 2. The factors supporting success for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of At-Taqwa Mosque community consisted of four aspects. 3. The mechanisms for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of At-Taqwa Mosque community consisted of eleven operational procedures.

Keywords: Mechanisms, Technology Skills, Digital Age, Aged Society, Taqwa Mosque Community

Introduction

The Thirteenth National Economic and Social Development Plan, 2023 - 2027 (National Economic and Social Development Board, Office of the Prime Minister, 2023) Creating fresh wellness offerings to guarantee health in a geriatric population. Providing digital communities with environments that are conducive to their well-being through innovative products and services that are suitable for modern, everyday lives. To promote longer stays among the active old and visitors who are on the go, residential sections for the elderly should be established along with spaces for sports and exercise.

Network Potential Development and Promotion Group, Elderly Potential Promotion Division (2021) explained in the current aging society and the economy in Thailand, according to the definition, an “aging society” is one in which the percentage of the population that is 60 years of age or over has been rising steadily, whereas the percentage of the population that is working age has been declining and the proportion of elderly people has been rising. This issue is already present in neighboring countries.

Moreover, Thailand Development Research Institute Foundation (TDRI) (2023) indicated that Thailand is on the verge of becoming a super-aged society in the next 15 years, when an estimated 21 million older people will make up 30% of the total population. In 2023, the country became a complete aged society, with 14 million people aged 60 and older making up 20 percent of the population.

In terms of a mechanism, Bromiley & Johnson (2005) previously illustrated as a convincing explanation for how a systematic relationship between variables is created. Because we attempt to both explain and prescribe, strategy researchers in particular need to comprehend the dynamics that drive business behavior and outcomes.

Recently, Junsang & Chimmamee (2021) studied work self-adjustment among elderly Muslims: a case study of Songkhla Province. The research results showed that elderly Muslims in rural areas were more likely to work due to insufficient income, despite the government’s income guarantee policy. They needed to adjust their lifestyle or find new careers. Additionally, they played a role as religious leaders, educating community members to prepare them for aging society.

As the matter of fact, Rodkhem & Chaiprasit (2019) found that at the moment, Thailand’s aging population and rapid technological advancements are transforming the country’s aging society. Technology enhances the quality of life for the elderly, reducing reliance on others. However, the elderly must adopt a positive attitude and realize its importance for a long, independent life. Families, communities, organizations, and public and private sectors must encourage responsible technology usage.

Likewise, the Office of Digital Economy Promotion (2022) stated in digital literacy and the aging society that nowadays, with advanced technology, the role of the internet and mobile phones has caused everyone to

have to adapt to keep up with the rapidly developing era of technology. Learning digital skills is important for everyone, including the elderly, because it makes us aware, careful, not to disclose personal information to public media, and to maintain our own safety when using online media. These things are all part of the skills and knowledge, ideas called digital literacy, to understand another world where we can only touch the device for communication, how to use it, to protect and make creative use of information in this virtual world. One example of creative use of technology starts with the development of an application to easily communicate.

At-Taqwa Mosque community, Wat Ket Subdistrict, Mueang District, Chiang Mai Province, was originally home to a large group of local people who originally lived in the area of the current Jitpakdee School, which is now located in the Quran Arts and Science Learning Center. Before that, there were many ethnic groups living together. The At-Taqwa Mosque community is the center of religious agencies, such as the Office of the Islamic Committee of Chiang Mai Province and many other agencies. It is a center of learning about Islamic studies in the North. There is an aged society in which the actual elderly aged 60-70 years and over living in the area. Some elderly may have trouble understanding technology, have problems with accessibility, convenience and usability, safety, and trust issues, find it difficult to troubleshoot, have problems with social connectivity, have problems with device use, and lack trust in technology. The research

team is therefore interested in studying the mechanisms for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of At-Taqwa Mosque community, for which the research results will be beneficial to Muslim communities related to education management at all levels in the future.

Objectives

1. To investigate the current states and problems for the use of technology in the digital age of aged society: a case study of At-Taqwa Mosque community.
2. To analyze factors supporting success for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of At-Taqwa Mosque community.
3. To study mechanisms for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of At-Taqwa Mosque community.

Materials and Methods

The research used mixed method design was divided into three phases as follows:

Phase 1: The investigation of current states and problems for the use of technology in the digital age of aged society: a case study of At-Taqwa Mosque community was conducted by an in-depth interview. Key informants selected by purposive sampling, especially those who are healthy and be able to travel by themselves, consist of twenty elderly people aged 65-70 years who live in the At-Taqwa

Mosque community, Wat Ket Subdistrict, Mueang District, Chiang Mai Province. instrument used was a semi-structured interview form concerning the current states and problems in terms of access to technology, lack of knowledge and skills, security problems, privacy, trust in technology, social connectivity problems, device use, etc. The researchers conducted interviews at the homes of the elderly. Instrument used was a record from interviewing. The data were analyzed by content analysis and classified into issues.

Phase 2: The analysis of the factors supporting success for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of the At-Taqlwa Mosque community was organized as a workshop. Key informants selected by purposive sampling consisting of representatives of the Chiang Mai Provincial Islamic committee, mosque committee members, administrators of Quran Arts and Science Learning Center, community committee representatives, and representatives of the elderly, for a total of eleven informants. The instrument used was a record form in a workshop. The issues concerning factors supporting success were as follows: man, money, material, management, and additional recommendations. The data were analyzed by content analysis and classified into issues.

Phase 3: The study of mechanisms for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of At-Taqlwa Mosque community organizing through brainstorming. Key informants selected by

purposive sampling consisting of representatives of the Chiang Mai Provincial Islamic Committee, mosque committee members, administrators of Quran Arts and Science Learning Center, community committee representatives, and representatives of the elderly, for a total of fifteen informants as well as a research team. In the meeting, the research team reports the results of the study on the current states and problems in the use of technology skills in the digital age of aged society and the results of the analysis of factors supporting the success of enhancing technology skills in the digital age of aged society. Then key informants brainstorm to create mechanisms for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of At-Taqlwa Mosque community, summarize the mechanism for mechanisms for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of At-Taqlwa Mosque community, and agree, respectively.

The research framework is explained in Figure 1.

Results

Phase 1: The investigation of current states and problems for the use of technology in the digital age of aged society: a case study of At-Taqlwa Mosque community was divided into two sections as follows:

Section A: The current states for the use of technology in the digital age of aged society: a case study of At-Taqlwa Mosque community consisted of twelve aspects as

follows: 1) online usage for religious lectures, 2) online social connectivity, 3) technology training and support, 4) community connectivity, 5) the use of technology devices, 6) updating and modernizing, 7) the use of social media, 8) religious information updates, 9) technology training, 10) connecting with religious communities and organizations, 11) the use of technology devices, and 12) the use of religious applications. (As cited in Supising et al., 2023, pp. 379-380)

Section 2: The problems for the use of technology in the digital age of aged society: a case study of At-Taqlwa Mosque community consisted of fourteen aspects as follows: 1) understanding and knowledge of technology, 2) efficiency and usability, 3) accessibility

issues, 4) convenience and usability issues, 5) safety and trust, 6) troubleshooting burden, 7) social connectivity, 8) device use issues, 9) trust in technology, 10) lack of popularity in developing technology for the elderly, 11) lack of technology skills, 12) difficulty in adapting, 13) health limitations, and 14) lack of support and training. (As cited in Supising et al., 2023, pp. 381-382)

Phase 2: The analysis results of the factors supporting success for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of the At-Taqlwa Mosque community consisted of four aspects as shown in Table 1:

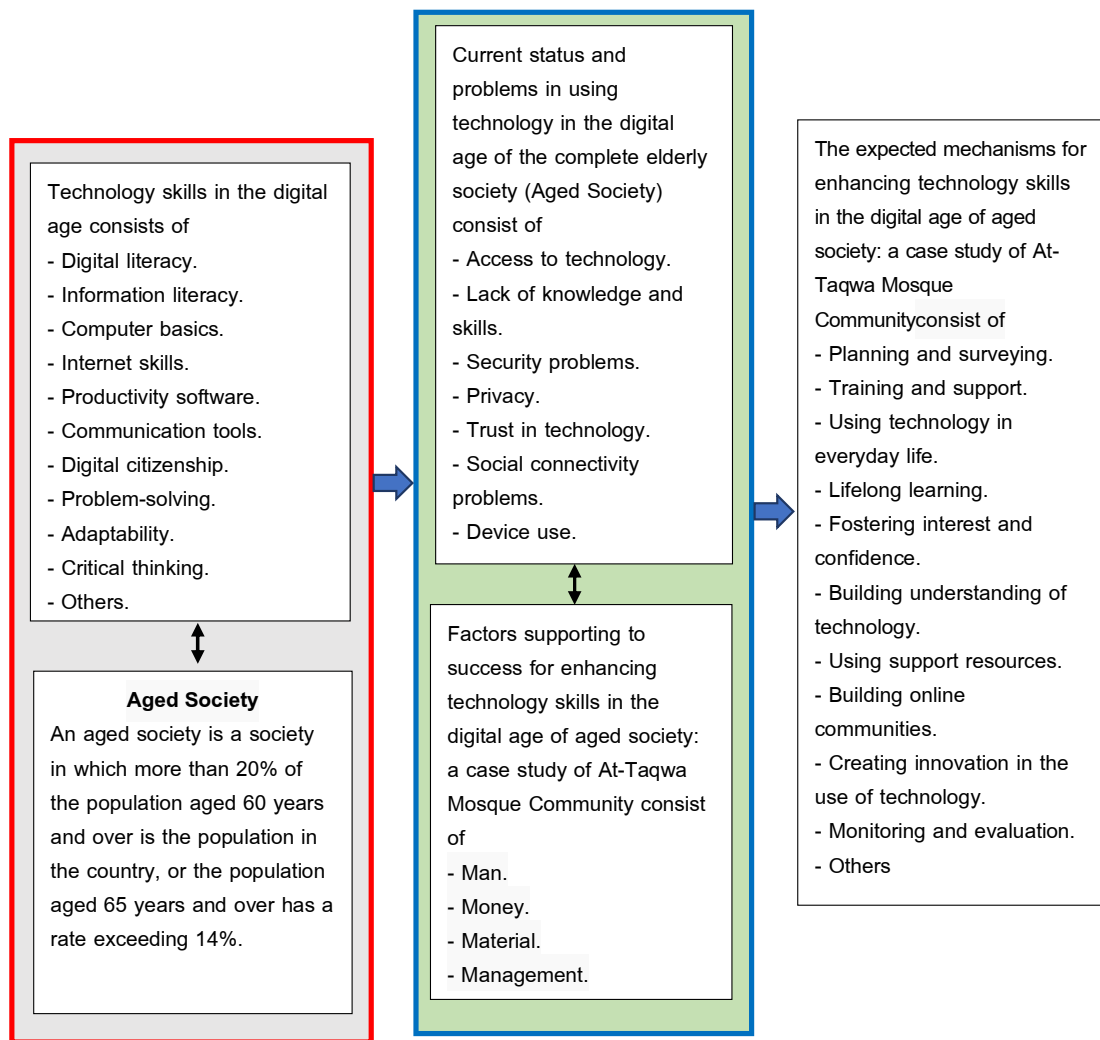


Figure 1 Research Framework

Table 1 The factors supporting success for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of the At-Taqwa Mosque community

No.	Factors	Details
1.	Man consists of	1.1 Influent community leaders, including mosque officials and respected elders, who advocate for and prioritize technology skill enhancement. 1.2 Skilled instructors and trainers who are proficient in both technology and teaching methods. 1.3 Active involvement and engagement of community members in planning and implementing technology initiatives. 1.4 Provide incentives such as certificates, recognition, and rewards to motivate participants. 1.5 Establish support groups and peer networks where community members can share knowledge and help each other. 1.6 Foster positive attitudes towards technology among community members, emphasizing its benefits and relevance to their lives.
2.	Money consists of	2.1 Secure community grants aimed at digital literacy and senior citizen programs. 2.2 Obtain funding from non-profit organizations dedicated to technology education and senior support. 2.3 Encourage community members and local businesses to contribute financially to technology training initiatives. 2.4 Allocate a sufficient budget for technology skill enhancement programs within the community's financial planning. 2.5 Establish a committee to oversee the financial aspects of technology skill enhancement programs.
3.	Materials consist of	3.1 Provide computers, tablets, and smartphones that are easy to use for elderly individuals. 3.2 Offer devices with assistive features such as voice commands, screen readers, adjustable text sizes, large screens, magnifiers, and hearing aids. 3.3 Provide high-speed, reliable internet connectivity within the community center or mosque. 3.4 Install Wi-Fi hotspots in common areas to ensure all members can access the internet. 3.5 Prepare projectors and large screens for group instruction and demonstrations. 3.6 Implement interactive whiteboards for engaging and interactive teaching sessions, that seniors can access for self-study. 3.7 Conduct regular maintenance and updates of hardware and software to ensure everything is in good working order.

No.	Factors	Details
4.	Management consists of	4.1 Establish clear specific goals for the technology skills enhancement program. 4.2 Develop a long-term strategic plan that outlines the steps and milestones to achieve the goals. 4.3 Appoint committed leaders and coordinators to oversee the program and ensure its success. 4.4 Engage community members, including elders, youth, and religious leaders, in the planning and implementation process. 4.5 Create channels for ongoing feedback from participants to continuously improve the program. 4.6 Allocate resources effectively, ensuring that funds, materials, and personnel are used optimally. 4.7 Develop a curriculum that addresses the specific needs and skill levels of the elderly community members. 4.8 Offer flexible scheduling options to accommodate the availability and preferences of participants. 4.9 Provide ongoing training and professional development opportunities for instructors and trainers. 4.10 Encourage trainers to stay updated with the latest technological trends and teaching methodologies. 4.11 Conduct regular assessments to monitor the progress of participants and the effectiveness of the program. 4.12 Establish partnerships with educational institutions, technology companies, and non-profit organizations.

Phase 3: The mechanisms for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of At-Taqwa Mosque community consisted of eleven operational procedures as follows:

1. Conduct needs assessment refers to identifying current technology skill levels and gaps through surveys, assessments, and feedback from twenty elderly people aged 65-70 years who live in the At-Taqwa Mosque community, Wat Ket Subdistrict, Mueang District, Chiang Mai Province, and analyzing social trends to determine the essential technology skills needed.

2. Set clear objectives refers to defining specific, measurable goals for technology skill enhancement and establishing timelines and schedules for achieving these objectives.

3. Design curriculum refers to developing an appropriate curriculum that includes theoretical knowledge and practical applications and incorporates a variety of learning resources, including online courses, workshops, tutorials, and hands-on projects.

4. Select platforms refers to selecting appropriate tools and learning management systems to oversee the training courses and gaining the required internet access.

5. Implement programs refers to conducting the training programs at Quran Arts and Science Learning Center and online platforms using a blend of in-person and online learning methods.

6. Provide support refers to establishing mentorship programs to provide personalized support and advice and facilitating peer learning and collaboration through group discussions and guidance.

7. Assessment and feedback refer to measuring overall technology skills, collecting feedback from aged society learners to identify areas for improvement.

8. Certify achievements refers to celebrating certifications to motivate and encourage continued training.

9. Review and update refers to reviewing and updating the curriculum and training programs to keep pace with technological advancements and enhancing the programs.

10. Collaborative development refers to cooperating with Quran Arts and Science Learning Center to support and promote digital literacy and technology skill development.

11. Monitor and Report refers to sharing outcomes with At-Taqlwa Mosque community members, administrators of Quran Arts and Science Learning Center, and Chiang Mai Provincial Islamic Committee, At-Taqlwa Mosque community elderly committee, including, aged society learners.

The mechanisms for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of At-Taqlwa Mosque community is summarized in Figure 2.

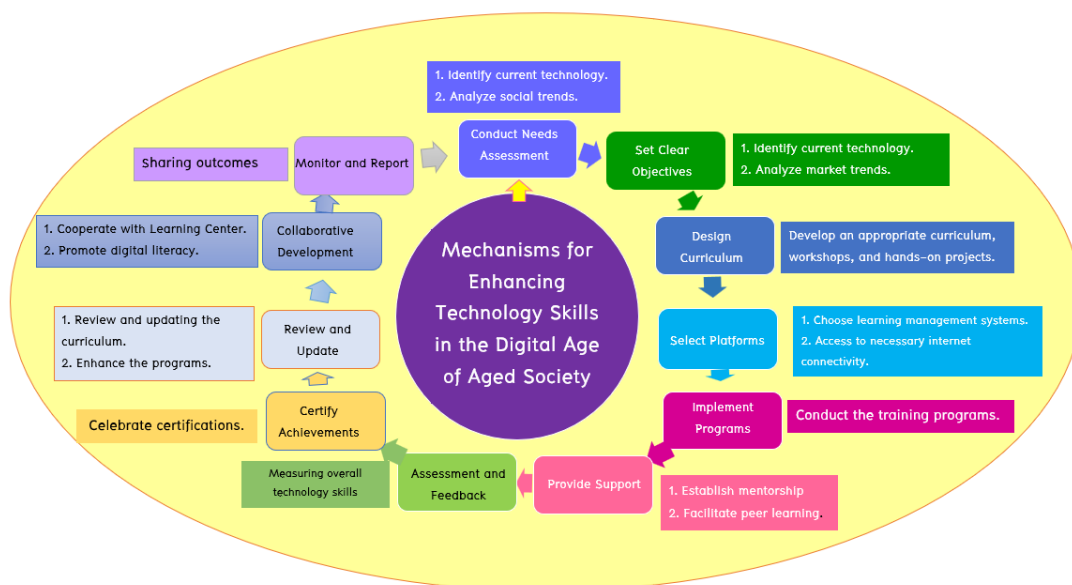


Figure 2 The mechanisms for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of At-Taqlwa Mosque community

Conclusion and Discussion

The authors selected the significant issues to discuss as follows:

In terms of the factors supporting success for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of the At-Taqwa Mosque community, the findings describe comprehensive guidelines for enhancing technology skills among elderly community members. It involves the involvement of influential community leaders, skilled instructors, and active community engagement. Incentives are provided to motivate participants, and support groups are established for sharing knowledge. The financial aspect is managed through community organizations. The material includes easy-to-use computers, tablets, and smartphones, as well as devices with assistive features. High-speed internet connectivity is provided, and Wi-Fi hotspots are installed. The program's management involves setting clear goals, a long-term strategic plan, and a governance structure. A committee oversees the initiative, involving people of the community and guaranteeing its sustainability. The curriculum addresses the specific needs of the elderly community members, and flexible scheduling options are offered. Partnerships with educational institutions, technology companies, and non-profit organizations are established.

In a world that is aging rapidly, Pan American Health Organization (PAHO, 2023) concluded that with the use of digital technologies, elderly can reach their full potential by having access to digital information products and

services.

Similar to the findings of Wuthirangsi (2021), when seniors can access various forms of media by asking family members, and they can also be able to comprehend the substance of that media when they share information about digital media with their relatives. The elderly will be able to recognize digital media and have access to it if they have always accepted information.

Additionally, Krittakom (2024) found that elderly people who use social media have a good overall quality of life; their individual physical, mental, and environmental well-being is also high, but their social well-being is modest. Social media usage patterns among the elderly, such as daily usage, the amount of time spent on social media, and the goal of use, were statistically significant at the 0.05 level in relation to improving the quality of life for the old.

In terms of the mechanisms for enhancing technology skills in the digital age of aged society: a case study of At-Taqwa Mosque community, the findings describe mechanisms for enhancing technology skills among elderly people aged 65-70 in the At-Taqwa Mosque community. It involves conducting a needs assessment, setting clear objectives, designing a curriculum, selecting suitable platforms, implementing programs, providing support, and measuring progress. The process includes identifying areas for improvement, celebrating achievements, reviewing and updating the curriculum, cooperating with the Quran Arts and Science

Learning Center, and monitoring and reporting outcomes. The goal is to promote digital literacy and technology skill development, ensuring that the community benefits from these efforts.

In line with Kleechaya (2021), the case study of elderly shows how they might leverage their collected uniqueness, ideas, knowledge, skills, and efficacy to promote productive aging through technology. The findings, taken together, point to a framework for encouraging active and fruitful aging in Thailand that takes into account core welfare policies related to technology, the standard of living in the 5G aging population, and security policies for older people using technology.

Moreover, Intachum, Wangcham, & Yomsoongnern (2023) indicated that there should be collaborated with supply managers to plan and deliver technological equipment and learning resources, improve environmental conditions, and conduct workshops on information technology exploitation and learning media development. Mentors as resource persons should also receive a computer network system for efficient data processing to enhance their instructional management.

It can be concluded that the At-Taqwa Mosque community's success in enhancing technology skills in the digital age of aged society describes a process for enhancing technology skills among elderly people aged 65-70 in the At-Taqwa Mosque community. It involves conducting a needs assessment, setting clear objectives, designing a curriculum,

selecting suitable platforms, implementing programs, providing support, and measuring progress. The mechanisms include identifying areas for improvement, celebrating achievements, reviewing and updating the curriculum, cooperating with the Quran Arts and Science Learning Center, and monitoring and reporting outcomes. The goal is to promote digital literacy and technology skill development among the elderly community.

Suggestion

Suggestions for the application of research findings.

1. The mechanisms can be applied for organizing regular workshops and training sessions aimed at teaching technology skills specifically tailored to the needs and interests of the aged community.
2. The mechanisms can be providing personalized assistance and mentoring for elderly community members who may require more individualized attention to learn and adopt new technologies.
3. The mechanisms can be encouraging elderly learners to apply their newly acquired technology skills in practical ways.

Suggestions for further research

1. There should be conducting research to track the long-term impact of technology skills training on the elderly in the Muslim community.
2. There should be Investigating the barriers that prevent elderly individuals from adopting and utilizing technology. This could include examining factors.

3. There should be research how technology design can be optimized to be more user-friendly for elderly individuals. This could involve studying user interface design, accessibility features, and the development of age-appropriate applications.

References

- At-Taqwa Mosque community. (2022). *Record book 2022*. Photocopied documents
- Bromiley, P. and Johnson, S. (2005), "Mechanisms and Empirical Research", Ketchen, D.J. and Bergh, D.D. (Ed.) *Research Methodology in Strategy and Management (Research Methodology in Strategy and Management, Vol. 2)*, Emerald Group Publishing Limited, Leeds, pp. 15-29. [https://doi.org/10.1016/S1479-8387\(05\)02002-3](https://doi.org/10.1016/S1479-8387(05)02002-3)
- Intachum, P., Wangcham, S., & Yomsoongnern, J. (2023). The Development Guidelines of Technology Utilization for Learning Management of Ban Hong Rattana Wittaya School in Lamphun Province. *Journal of Graduate Research*, 14(1), 99–112.
- Junsang, W. & Chimmamee, M. (2021). Work Self-adjustment among Elderly Muslims: A Case Study of Songkhla Province. *Journal of Humanities and Social Sciences Prince of Songkla University*, 16(1), 89–125.
- Krittakom, S. (2024). Social Media Usage Behavior Aimed at Improving the Quality of Life of the Elderly in Roi Et Province. *Journal of Humanities and Social Sciences Mahasarakham University*, 43(1), 186-199.
- Kleechaya, P. (2021) Digital Technology Utilization of Elderly and Framework for Promoting Thai Active and Productive Aging. *Journal of Communication Arts*, 39(2), 56-78.
- Network Potential Development and Promotion Group, Elderly Potential Promotion Division. (2021). *The current aging society and the economy in Thailand*. Retrieved from <https://www.dop.go.th/th/know/15/926>
- Office of Digital Economy Promotion. (2022). *Digital Literacy and the Aging Society*. Retrieved from <https://www.depa.or.th/th/article-view/digital-literacy>
- Office of the National Economic and Social Development Council Office of the Prime Minister Bangkok, Thailand. (2023). *National Economic and Social Development Plan (2023-2027)*. Retrieved from https://www.nesdc.go.th/article_attach/article_file_20230615134223.pdf
- Pan American Health Organization (PAHO). (2023). *The Role of Digital Technologies in Aging and Health*. Retrieved from https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/57344/9789275126554_eng.pdf
- Rodkhem, R. & Chaiprasit, S. (2019). Ageing Society: Technology and the Elderly. *EAU HERIT-AGE JOURNAL Science and Technology*, 13(2), 36-45.

- Supising, J., Puthaprasert, C., Musikanon, C., Pongkaew, P., & Kosanpipat, S. (2021). School management paradigm in digital disruption era. *Interdisciplinary Research Review*, 16(2), 19–25.
- Supising, J., Taweeboonyawat, S., Boonrawd, S., Komwan, S., Chaichana, J., & Kanha, S. (2023). *The Current States and Problems of Technological Use in the Digital Age of Aged Society: A Case Study of the At-Taqwa Mosque Community*. (pp. 372-384) In Proceedings of the 23rd. National Academic Conference and Research Presentations, Western University.
- The Thailand Development Research Institute Foundation. (2023). *TDRI QUARTERLY REVIEW Vol.38 no.3 September 2023 Promotion of Active Aging and Quality of Life in Old Age and Preparation for a Complete Aged Society in Thailand*. Retrieved from <https://tdri.or.th/wp-content/uploads/2023/12/Volume-38-Number-3-September-2023.pdf>
- Wuthirangsi, A. (2021). Digital Literacy of Elderly. *Journal of Sahasat, Faculty of Social Sciences and Humanities, Mahidol University*, 21(1), 90-106.

การพัฒนาภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต
ยุคบานี้ในสถานศึกษา สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาการศึกษาประถมศึกษา
จังหวัดสุพรรณบุรี

Developing Emotional Intelligence Leadership of Executives for Enhancing Quality of Life in The BANi Era in Schools Under The Primary Educational Service Area Office, Suphan Buri Province

ณัฐพร สิงห์สร¹ ณัฐกา สงวนวงษ์² ลำพอง กลมกุล³ เรืองวิทย์ นิลโคตร⁴ ณัฐพัชร สายเสนา⁵
Natataporn Singporn¹ Nattaka Sanguanwong² Lampong Klomkul³ Reongwit Nilkote⁴
Natthapat Saisena⁵

Received: 6 September 2024

Revised: 21 October 2024

Accepted: 19 November 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหาร
และการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคบานี้ในสถานศึกษา 2) ศึกษาความสัมพันธ์ภาวะผู้นำด้านความฉลาดทาง
อารมณ์ของผู้บริหารกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคบานี้ในสถานศึกษา และ 3) นำเสนอแนวทางการ
พัฒนาภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคบานี้ในสถาน
ศึกษา เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี เชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 294 คน เครื่องมือคือแบบสอบถาม
มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .98 สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์
สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน เชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 20 คน เป็นการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือ
แบบสัมภาษณ์ สังเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา และตรวจสอบด้วยเทคนิคสามเส้า ผลการศึกษาพบว่า
1) ภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหาร และการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคบานี้ในสถานศึกษา
โดยรวมอยู่ในระดับมาก 2) ความสัมพันธ์ภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารกับการ
พัฒนาคุณภาพชีวิตยุคบานี้ในสถานศึกษามีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

¹ ครู, โรงเรียนสุพรรณภูมิ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 1 สุพรรณบุรี ประเทศไทย

² อาจารย์, คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ประเทศไทย

³ อาจารย์, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พระนครศรีอยุธยา ประเทศไทย

⁴ อาจารย์, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จันทบุรี ประเทศไทย

⁵ อาจารย์, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

¹ Teacher, Suphanphum School Suphanburi Primary Educational Service Area Office 1, Suphanburi, Thailand

² Lecturer, Faculty of Technical Education, Rajamangala University of Technology Thanyaburi, Thailand

³ Lecturer, Faculty of Education, Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Phra Nakhon Si Ayutthaya, Thailand

⁴ Lecturer, Faculty of Education, Rambhai Barni Rajabhat University, Chanthaburi, Thailand

⁵ Lecturer, Faculty of Humanities and Social Sciences, Chandrakasem Rajabhat University, Bangkok, Thailand

ที่ระดับ .01 และ 3) แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหาร คือ การฝึกอบรมและพัฒนา การสร้างสภาพแวดล้อมสนับสนุน การประเมินและติดตามผล การสร้างแรงจูงใจ การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือใหม่ และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในที่ทำงาน

คำสำคัญ : ภาวะผู้นำ, ความฉลาดทางอารมณ์, ผู้บริหาร, ยุคบาบี, คุณภาพชีวิต

Abstract

This research aims to 1) study the emotional intelligence leadership of school administrators and the development of quality of life in the BANI era within educational institutions, 2) examine the relationship between the emotional intelligence leadership of school administrators and the development of quality of life in the BANI era within educational institutions, and 3) propose guidelines for enhancing the emotional intelligence leadership of school administrators to improve the quality of life in the BANI era within educational institutions. This is a mixed-methods study. The quantitative portion involved a sample of 294 individuals, utilizing a questionnaire with a reliability coefficient of 0.98. The statistical methods used include mean, standard deviation, coefficient, and Pearson correlation. For the qualitative portion, key informants included 20 individuals selected through purposive sampling, using an interview as the research instrument. Data were synthesized using content analysis and validated through triangulation techniques. The results revealed that 1) the emotional intelligence leadership of administrators and the development of quality of life in the BANI era within educational institutions were generally at a high level, 2) there was a significant positive correlation at the 0.01 level between the emotional intelligence leadership of administrators and the development of quality of life in the BANI era within educational institutions, and 3) the guidelines for enhancing emotional intelligence leadership among administrators include training and development, creating a supportive environment, monitoring and evaluation, fostering motivation, utilizing new technologies and tools, and promoting good relationships in the workplace.

Keywords: Leadership, Emotional Intelligence, Executives, BANI Era

บทนำ

พลวัตการเปลี่ยนแปลงระดับโลก (Global Megatrends) ทั้งการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากร (Demographic shifts) ที่คาดว่าจะในปี พ.ศ. 2593 ประชากรโลกที่มีอายุมากกว่า 65 และ 100 ปี มีจำนวนเพิ่มขึ้นเป็น 1.5 และ 3.2 ล้านคน ทำให้หลายประเทศเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Aged Society) ด้านการเปลี่ยนแปลงของทรัพยากรและ

สภาวะอากาศ (Resource Scarcity and Climate Change) ทรัพยากรธรรมชาติกำลังลดลงจนถึงขีดขาดแคลน ในขณะที่อุณหภูมิโลกที่สูงขึ้นทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสภาพภูมิอากาศและปรากฏการณ์ธรรมชาติต่าง ๆ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว (Technological Breakthroughs) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน

ซึ่งส่งผลกระทบต่อทุกด้านของชีวิตและธุรกิจ รวมถึงการเกิดโรคติดเชื้ออุบัติใหม่ (Emerging Infectious Diseases) การระบาดของโรคติดเชื้อใหม่ ๆ ส่งผลให้สังคมต้องปรับเปลี่ยนวิถีชีวิต รวมถึงการพัฒนาและใช้งานผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2564) นอกจากนี้แล้วการก้าวเข้าสู่ยุคของยุค BANI (Brittle, Anxious, Nonlinear, and Incomprehensible) หน่วยงานต่าง ๆ รวมถึงสถานการศึกษาต้องให้ความสำคัญ และความสำคัญของการพัฒนาทักษะทางดิจิทัลของผู้เรียน เพื่อเตรียมพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัลดิสรปชั้นรัฐบาลและกระทรวงศึกษาธิการต้องเน้นพัฒนาคุณภาพการศึกษาผ่านนโยบายต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ชีวิตอย่างมีความรู้และปลอดภัยในยุคนี้ (มติชน ออนไลน์, 2567) ผู้บริหารและครูมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะดังกล่าวเพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นโลกที่ไร้สมดุลงซึ่งผู้คนต้องอิงอาศัยกันมากขึ้นในการกระทำของคนหนึ่งย่อมส่งผลกระทบต่อทั้งบวกและลบต่อผู้อื่นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2563) ผู้บริหารในองค์กรต่าง ๆ เผชิญกับความท้าทายต่าง ๆ ซึ่งส่งผลกระทบต่อผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ เกิดความเครียด วิตกกังวลอันสืบเนื่องจากการทำงานภายใต้ความกดดันอย่างต่อเนื่อง รวมถึงความจำเป็นในการนำพาองค์กรให้ผ่านพ้นวิกฤตต่าง ๆ ทำให้ผู้บริหารต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ท้าทายความสามารถในการควบคุมและปรับตัวทางอารมณ์ สอดคล้องกับรายงานสุขภาพของคนไทยพบว่าเดือนมีนาคม พ.ศ. 2565 ประชาชนมีความเครียดสูงขึ้น 2.1 เท่า โรคซึมเศร้าเพิ่มขึ้น 4.8 เท่า นอกจากนี้ยังพบว่า นักเรียนไทยประมาณ 1 ใน 3 ตกอยู่ในสภาพความเครียด (โครงการสุขภาพคนไทย, 2567) ดังกล่าวข้างต้น หากผู้บริหารขาดทักษะในการจัดการอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น อาจนำไปสู่ความขัดแย้งภายในองค์กรลด

ความสามารถในการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ และทำให้บรรยากาศการทำงานที่ดีถูกกระทบกระเทือนได้

การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารยุคใหม่เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในยุคที่โลกกำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การที่ผู้บริหารสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองและแสดงออกอย่างเหมาะสมในสถานการณ์ที่หลากหลายจะช่วยให้สามารถเผชิญกับความท้าทายใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความฉลาดทางอารมณ์จะช่วยให้ผู้บริหารสามารถจัดการกับปัญหาภายในและภายนอกองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ และนำพาองค์กรไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายแม้ในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง (ไพโรจน์ ญัตติวัตรวงศ์, 2562) การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence : EI) เป็นแนวคิดความฉลาดหลากหลาย (Multiple Intelligences) ครอบคลุม ความฉลาดทางภาษา (Linguistic Intelligence) ตรรกะและคณิตศาสตร์ (Logical-Mathematical Intelligence) ดนตรี (Musical Intelligence) มิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) กายและการเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence) ความฉลาดทางสังคม (Interpersonal Intelligence) และความฉลาดภายในตนเอง (Intrapersonal Intelligence) (Gardner, 1983) จากนั้นได้ถูกพัฒนาเป็นความสามารถในการตระหนักถึงอารมณ์ของตนเอง และผู้อื่น ผู้มีความฉลาดทางอารมณ์จะสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับตนเองและจัดการอารมณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ ซึ่งเป็นรักษาและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น (Goleman, 2002) จุดเน้นสำคัญของการพัฒนาขึ้นมาก็คือความฉลาดทางสังคมและความฉลาดภายในตนเองที่เชื่อมโยงกับการรับรู้และจัดการอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น

ผู้บริหารที่มีความฉลาดทางอารมณ์สูงมักจะสามารถเข้าใจและจัดการกับอารมณ์ของตนเอง

และผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจ การแก้ไขปัญหา และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในองค์กร ความฉลาดทางอารมณ์ช่วยให้ผู้บริหารสามารถสื่อสารและนำทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพพร้อมทั้งรับมือกับความเครียดและสถานการณ์ที่ท้าทายได้ดีกว่า สอดคล้องกับผลการศึกษาของรวิษฐา ดวงจินทา (2556) ได้พบว่าความฉลาดทางอารมณ์มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมองค์กรเชิงบวก การศึกษาของไพโรจน์ ญัตติฉัตรวงศ์ และ อุษณิ มงคลพิทักษ์สุข (2559) พบว่า ความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างระหว่างปัจจัยด้านภาวะผู้นำแบบบริกร และความฉลาดทางอารมณ์มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลองค์กรภาพรวมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และสอดคล้องกับ วารณี ธรรมจันทร์ และคณะ (2556) พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความฉลาดทางอารมณ์และภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษามีความสัมพันธ์ค่อนข้างสูง ผลการศึกษาดังกล่าวได้สะท้อนให้เห็นถึงความฉลาดทางอารมณ์ว่าเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับผู้บริหารในการบริหารสถานศึกษา หรือต่อการบริหารองค์กรด้านอื่น ๆ ในยุคของการเปลี่ยนแปลง

จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นจังหวัดหนึ่งในเขตภาคกลางด้านทิศตะวันตกของประเทศไทย ที่ตั้งอยู่ห่างจากกรุงเทพมหานครประมาณ 107 กิโลเมตร จากรายงานแผนการศึกษาจังหวัดสุพรรณบุรี (พ.ศ. 2566 – 2570) พบว่า บริบททางการศึกษาของจังหวัดสุพรรณบุรีภาพรวมมีการเปิดสอนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับอาชีวศึกษา ระดับอุดมศึกษา และการศึกษานอกระบบ รวมทั้งสิ้น 503 แห่ง ในส่วนของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีจำนวน 428 แห่ง ประกอบด้วย สพป. สุพรรณบุรี เขต 1 สพป. สุพรรณบุรี เขต 2 สพป. สุพรรณบุรี เขต 3 และ สพม. สุพรรณบุรี ตามวิสัยทัศน์ตามแผนพัฒนาการศึกษาจังหวัดสุพรรณบุรีได้ระบุวิสัยทัศน์ไว้ว่า “จังหวัดสุพรรณบุรี

จัดการศึกษาทุกช่วงวัย มีคุณภาพก้าวหน้าทันการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ เป็นคนดี และมีความสุข” โดยเป้าประสงค์รวมคือ ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาให้เป็นคนดี มีคุณภาพและเท่าทันการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคใหม่ (สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสุพรรณบุรี, 2566) บทความผู้นำในการนำพาองค์กรให้บรรลุเป้าหมายจึงมีความสำคัญรวมถึงความฉลาดทางอารมณ์ซึ่งเป็นปัจจัยภายในที่สำคัญในการส่งผลให้การบริหารเกิดประสิทธิสูงสุด

จากความสำคัญและประเด็นปัญหาดังกล่าวข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคban ในสถานศึกษาสังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาการศึกษาประถมศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี โดยคาดหวังว่าผลการศึกษาคือจะเป็นองค์ความรู้สำคัญในการประยุกต์ใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตบุคลากรทางการศึกษาในบริบทที่ใกล้เคียงกันต่อไป

วัตถุประสงค์การศึกษา

- 1) เพื่อศึกษาภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารและการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคban ในสถานศึกษา
- 2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคban ในสถานศึกษา
- 3) เพื่อนำเสนอแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคban ในสถานศึกษา

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตข้อมูลที่คณะผู้วิจัยได้นำมาวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ข้อมูลบริบทของจังหวัดสุพรรณบุรี

และแนวคิดการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ เพื่อศึกษากลุ่มตัวอย่างคือผู้บริหาร ครู และหุ้นส่วนทางการศึกษาในภาพรวม ทั้งนี้ได้เจาะจงช่วงเวลาปี พ.ศ. 2566 – 2567

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ส่วนนี้เป็นการทบทวนทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะแนวคิดว่าผู้นำ ความฉลาดทางอารมณ์ และการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคบาเน่ ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางการศึกษาให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์

1. ภาวะผู้นำและความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหาร ผู้นำมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนองค์กรให้บรรลุเป้าหมาย ด้วยการอำนวยความสะดวกวางแผน และควบคุมการดำเนินงาน โดยผู้นำที่มีภาวะผู้นำคือบุคคลที่สามารถประสานงานคนหลากหลายให้ร่วมมือกันเพื่อบรรลุเป้าหมายเดียวกัน ผู้นำคือบุคคลที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้สมาชิกในองค์กรปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเต็มใจ เกิดศรัทธา เลื่อมใส คิดสร้างสรรค์วิธีการใหม่ ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย (ชร สุนทรายุทธ, 2551) ด้านการบริหารองค์กรจะต้องมีศิลปะในการมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น สามารถนำพาผู้คน และให้เกิดความมั่นใจต่อผู้นำ ให้ความร่วมมือในการทำงาน ในสถานการณ์หนึ่ง สามารถมีอิทธิพลเหนือสมาชิกทั้งเชิงพฤติกรรมและการทำงาน และนำไปสู่เป้าหมายได้สำเร็จ (เสริมศักดิ์ วิชาลาภรณ์, 2552) ในเชิงมิติจิตวิญญาณและอุดมการณ์ ภาวะผู้นำจะบ่งบอกถึง “บารมี” กล่าวคือ คนพูดถึงตลอด ยกย่องผลงาน และคุณงามความดี มีความเด่นเป็นที่รู้จัก (วิษณุ เครืองาม, 2554) เป็นคุณลักษณะของการนำองค์กร รัชต์แจ้งถึงวัตถุประสงค์ร่วมสามารถสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อสมาชิกและนำพาองค์กรไปสู่เป้าหมายได้ (Burms, 1978) (Durin, 2004) กล่าวได้ว่า ภาวะผู้นำคือคุณสมบัติของบุคคลที่ใช้อิทธิพลเหนือผู้อื่นเพื่อสร้างกิจกรรมและ

ความสัมพันธ์ในกลุ่มหรือองค์กร มีความสามารถในการบริหารตนเองและครองใจผู้อื่น

ความฉลาดทางอารมณ์เป็นความสามารถในเชิงอารมณ์และการปรับตัวทางสังคมเป็นตัวบ่งชี้ถึงความสำเร็จและความก้าวหน้าของบุคคลนั้น ๆ (วิเชียร วิทยอดุม และคณะ, 2555) ความฉลาดทางอารมณ์เป็นความสามารถหนึ่งของการประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต เป้าหมายสำคัญคือ ดี เก่ง และต้องมีความสุขในการดำเนินชีวิตอย่างปกติสุข (กรมสุขภาพจิต, 2549) ในช่วงต้นของการพัฒนาแนวคิดนี้มุ่งนำเสนอความฉลาดทางอารมณ์ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของความฉลาดทางสังคม เป็นการใช้ความรู้สึกตนตนกับการปฏิสัมพันธ์เชิงสังคมกับผู้คนรอบข้าง (Gardner, 1983) ความฉลาดทางอารมณ์ได้ถูกพัฒนาและเผยแพร่เป็นที่ยอมรับมี 5 องค์ประกอบ คือ การตระหนักรับรู้อารมณ์ตนเอง ความสามารถในการจัดการตนเอง การตระหนักรู้อารมณ์ผู้อื่น การบริหารจัดการความสัมพันธ์กับผู้อื่น และความสามารถในการสร้างแรงจูงใจให้ตนเอง (Goleman, 2002) ความฉลาดทางอารมณ์เป็นมิติของการบริหารจัดการตนเองของผู้บริหารในสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงที่รุนแรงดังปรากฏการณ์ปัจจุบัน

2. การพัฒนาคุณภาพ และแนวคิดเกี่ยวกับ BANI Era

โลกยุคบาเน่ มาจากคำว่า “BANI Era” เป็นการกล่าวถึงพลวัตของโลกปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และเป็นแนวคิดที่อธิบายถึงโลกยุคปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความเปราะบาง (Brittle) ความวิตกกังวล (Anxious) การเปลี่ยนแปลงที่ไม่เป็นเส้นตรง (Nonlinear) และความซับซ้อนที่ยากจะเข้าใจ (Incomprehensible) (Stefan., 2023) แนวคิด BANI เป็นการวิเคราะห์ถึงภาพลวงตาในเรื่องของความแข็งแกร่ง ความควบคุม และความรู้ในโลกที่ซับซ้อนนี้และกระตุ้นให้สังคมปัจจุบันได้ปรับมุมมองเพื่อเข้าใจความ

เปราะบางและความไม่แน่นอนในปัจจุบัน (Jeroen Kraaijenbrink, 2022) การเชื่อมโยงกับการบริหารสถานศึกษาเป็นการกล่าวถึงบทบาทของผู้บริหารที่จะต้องตระหนักและปรับตัว ทั้งนี้เพื่อให้การบริหารสามารถบรรลุเป้าหมาย และเกิดประสิทธิผลสูงสุด (ฐิตยา จันทา และสุนทรี วรรณไพเราะ, 2567) การพัฒนาคุณภาพชีวิตในยุคนี้จึงต้องเน้นการเสริมสร้างความยืดหยุ่น ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทักษะในการจัดการอารมณ์และความซับซ้อน เพื่อรับมือกับความไม่แน่นอนในสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ

คุณภาพชีวิต(Quality of Life) เป็นแนวคิดที่สะท้อนถึงความเป็นอยู่ที่ดีของบุคคลในมิติต่าง ๆ เช่น ด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และเศรษฐกิจ โดยมุ่งเน้นที่การพัฒนาความพึงพอใจและการเข้าถึงทรัพยากรที่จำเป็นในชีวิต การมีคุณภาพชีวิตที่ดีส่งผลต่อสุขภาพการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม รวมถึงความสุขและความพึงพอใจของประชาชน การประเมินคุณภาพชีวิตจึงเป็นสิ่งสำคัญในการกำหนดนโยบายสาธารณะและการวางแผนพัฒนาประเทศ (ประเวศ วะสี, 2554) ทั้งนี้การพัฒนาในมิติต่าง ๆ จะต้องมีความยั่งยืนและเป็นธรรม เพื่อให้เกิดการพัฒนาที่สอดคล้องกับเป้าหมายของสังคมในระยะยาว (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2556) แนวคิดการพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ถูกนำมาเป็นนโยบายของประเทศ โดยเป้าหมายอยู่ที่ “ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน” ของประชาชน

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้านี้ ใช้การศึกษาแบบผสมวิธี (Mixed Methods) มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

1. การศึกษาเชิงปริมาณ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา ครู และหุ้นส่วนทางการศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ ปีการ

ศึกษา 2567 ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา ครู และหุ้นส่วนทางการศึกษา จำนวน 2,670 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางเทียบหากลุ่มตัวอย่างของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie and Morgan, 1970) โดยจำแนกตามอำเภอที่อยู่ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทั้ง 3 แห่ง จนได้กลุ่มตัวอย่าง รวมทั้งหมด 294 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ (1) หาค่าความตรงเชิงเนื้อหาโดยหาข้อโดยหาข้อดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความและเนื้อหาที่วัด (Index of Item - Objective Congruence : IOC) (2) หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อด้วยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Product - Moment Correlation Coefficient) และ 3. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับด้วยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach, 1990 : 204) สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน คือ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Product - Moment Correlation Coefficient)

2. การศึกษาเชิงคุณภาพ ใช้เทคนิคการศึกษาแบบสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion: FDG เครื่องมือที่ใช้คือแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi - structure interview) มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิดตามวัตถุประสงค์ มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้ (1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Documentary Research) และสรุป ซึ่งข้อมูลเบื้องต้นคือข้อมูลบริบทของพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรีทางการศึกษา (2) เป็นการภาคสนามผ่านการสนทนากลุ่มโดยคณะผู้วิจัยได้ลงพื้นที่กลุ่มเป้าหมายเพื่อเก็บข้อมูลการสังเกตการณ์พื้นที่จริงเพื่อให้ได้ข้อมูลอย่างรอบด้าน โดยได้ความอนุเคราะห์จากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมดในการอำนวยความสะดวกและ

ประสานงานการลงพื้นที่ตลอดถึงการได้ร่วมทำกิจกรรมกับกลุ่มเป้าหมาย (3) เป็นขั้นตอนต่อเนื่องจากขั้นตอนที่ 2 โดยคณะผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ข้อมูลทั้งหมดที่ได้ และได้มีการตรวจสอบความเชื่อมั่นด้วยเทคนิคสามเส้า (Triangulation Technique) และ (4) เป็นการเรียบเรียง และนำเสนอผลการศึกษาให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่ได้กำหนดไว้

ผลการศึกษา

1. ภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารและการพัฒนาคุณภาพชีวิตบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาประถมศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี พบว่าภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.33$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน ด้านการหยั่งรู้อารมณ์ของผู้อื่นและด้านการรักษาความสัมพันธ์ที่ดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{x} = 4.36$) รองลงมาคือด้านการรู้จักอารมณ์ตนเอง ($\bar{x} = 4.32$) และด้านการสร้างแรงจูงใจให้กับตัวเอง ($\bar{x} = 4.30$) และลำดับสุดท้ายคือด้านการรักษาสัมพันธ์ที่ดี คือ ($\bar{x} = 4.29$) ดังตาราง

ตารางที่ 1 แสดงภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหาร

ที่	ภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหาร	ระดับภาวะผู้นำ			
		n = 294			
		$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับที่
1.	ด้านการรู้จักอารมณ์ตนเอง	4.32	.63	มาก	3
2.	ด้านการจัดการกับอารมณ์ตนเอง	4.29	.81	มาก	5
3.	ด้านการสร้างแรงจูงใจให้กับตัวเอง	4.30	.71	มาก	4
4.	ด้านการหยั่งรู้อารมณ์ของผู้อื่น	4.36	.64	มาก	1
5.	ด้านการรักษาความสัมพันธ์ที่ดี	4.36	.69	มาก	1
รวม		4.33	.66	มาก	

ด้านการคุณภาพชีวิตบุคลากรในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.41$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด 1 ด้าน คือ ด้านการร่วมรับผิดชอบต่อการกิจ ($\bar{x} = 4.55$) อยู่ในระดับมาก

4 ด้าน คือ ด้านการมีสัมพันธภาพที่ดี ($\bar{x} = 4.40$) ด้านการทำงานแบบกัลยาณมิตร ($\bar{x} = 4.38$) ด้านการมีสุขภาวะที่ดี ($\bar{x} = 4.37$) ด้านการมีสัมพันธ์ที่ดี ($\bar{x} = 4.34$) ตามลำดับ ดังตาราง 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณภาพชีวิตที่ดียุคบาบี่ ในภาพรวมและรายด้าน

ที่	คุณภาพชีวิตยุคบาบี่	ระดับคุณภาพชีวิต			
		N = 294			
		$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับที่
1.	ด้านการมีสัมพันธ์ภาพที่ดี	4.34	.59	มาก	5
2.	ด้านการทำงานแบบกัลยาณมิตร	4.38	.62	มาก	3
3.	ด้านการเข้าใจผู้อื่น	4.40	.61	มาก	2
4.	ด้านการร่วมรับผิดชอบต่อการกิจ	4.55	.53	มากที่สุด	1
5.	ด้านมีสุขภาวะที่ดี	4.37	.63	มาก	4
	รวม	4.41	.55	มาก	

2. ความสัมพันธ์ภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคบาบี่ในสถานศึกษา สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรีจากการศึกษาพบว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์ภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคบาบี่ในสถานศึกษา สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี ด้านการรู้จักอารมณ์ตนเอง (X_1) ด้านการจัดการกับอารมณ์ตนเอง (X_2) ด้านการสร้างแรงจูงใจให้กับตัวเอง (X_3) ด้านการหยั่งรู้อารมณ์ของผู้อื่น (X_4) ด้านการรักษาความสัมพันธ์ที่ดี (X_5) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคบาบี่ในสถานศึกษา

สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีความสัมพันธ์ระดับสูงทั้งหมด 1 คู่ และ มีความสัมพันธ์ระดับปานกลางทั้งหมด 4 คู่ โดยจะเรียงลำดับค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์จากมากไปหาน้อย คือ ด้านรักษาความสัมพันธ์ที่ดี (X_5) กับการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคบาบี่ (Y) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ .76 ด้านการหยั่งรู้อารมณ์ของผู้อื่น (X_4) กับการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคบาบี่ (Y) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ .70 ด้านการสร้างแรงจูงใจให้กับตัวเอง (X_3) กับการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคบาบี่ (Y) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ .69 ด้านการจัดการกับอารมณ์ตนเอง (X_2) กับการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคบาบี่ (Y) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ .66 ด้านการรู้จักอารมณ์ตนเอง (X_1) กับการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคบาบี่ (Y) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ .66 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สันระหว่างการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่นกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคบาบี่

ตัวแปร	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	Y
X ₁	1.00	.86**	.84**	.84**	.83**	.66**
X ₂		1.00	.90**	.87**	.88**	.66**
X ₃			1.00	.91**	.92**	.69**
X ₄				1.00	.92**	.70**
X ₅					1.00	.76**
Y						1.00

**p<.01

3. แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุคบาบี่ในสถานศึกษา สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาการศึกษาระถมศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี จากการศึกษาพบประเด็นสำคัญ ดังนี้

3.1 ความจำเป็นของการพัฒนาภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ พบว่า การพัฒนาภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ มีความสำคัญในหลายด้าน โดยเฉพาะในการ บริหารจัดการทีมและความขัดแย้ง ผู้นำที่สามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเองและผู้อื่นได้ จะสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในองค์กร ทำให้การสื่อสารและการทำงานร่วมกันมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ความฉลาดทางอารมณ์ยังช่วยในการตัดสินใจที่รอบคอบ โดยพิจารณาทั้งเหตุผลและอารมณ์ที่เกี่ยวข้อง สุดท้ายคือการจัดการความเครียดและความกดดัน ซึ่งจะทำให้ผู้นำมีความสมดุลและสามารถนำทีมได้อย่างยั่งยืน ผู้นำที่มีความฉลาดทางอารมณ์สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ ทำให้การทำงานกับผู้ร่วมงานและลูกน้องเป็นไปอย่างราบรื่นและได้รับความเคารพ การพัฒนาภาวะผู้นำเช่นนี้ควรเน้นการฝึกไม่ให้เปราะบางเมื่อเผชิญกับปัญหา ลดความวิตกกังวล และปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่ซับซ้อนได้ดี ดังการสนทนา

“ต้องควบคุมอารมณ์และมีความฉลาดทางอารมณ์ ผู้นำที่ไม่เอาอารมณ์ตัวเองเป็นใหญ่ จะทำให้การทำงานกับผู้ร่วมงานและลูกน้องเป็นไปด้วยความราบรื่น ลูกน้องจะเชื่อฟังและให้ความเคารพ ทำงานก็มีความสุข” (ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 1, 17 สิงหาคม 2567)

“ควรเน้นการฝึกให้ผู้นำไม่เปราะบางทางอารมณ์เมื่อเผชิญปัญหา ควบคุมความวิตกกังวล และปรับตัวเข้ากับสังคมที่ซับซ้อนและคาดเดาไม่ได้” (ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 2, 17 สิงหาคม 2567)

กล่าวได้ว่า ผู้นำที่มีความฉลาดทางอารมณ์สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ ทำให้การทำงานกับผู้ร่วมงานและลูกน้องเป็นไปอย่างราบรื่นและได้รับความเคารพ การพัฒนาภาวะผู้นำเช่นนี้ควรเน้นการฝึกไม่ให้เปราะบางเมื่อเผชิญกับปัญหา ลดความวิตกกังวล และปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่ซับซ้อนได้ดี

3.2 ข้อเสนอแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ จากการศึกษาพบว่า

1) การจัดการฝึกอบรมและพัฒนา จากการศึกษาพบว่าผู้ให้ข้อมูลได้ตระหนักถึงความจำเป็นในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ทั้งในฐานะผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษา เนื่องจากวิชาชีพครูต้องเกี่ยวข้อง

กับคนที่หลากหลาย ทั้งผู้บุคคล นักเรียน และสังคมที่คาดหวังเด็กให้เป็นคนมีคุณภาพ แต่ในขณะเดียวกันผู้บริหารและครูต้องทำงานตามภารกิจที่มอบหมายและงานที่เกี่ยวข้องกับชุมชนเป็นจำนวนมาก ส่งผลให้เกิดความเครียด ความสุขในสถานที่ทำงานลดน้อยลง ดังการสนทนาว่า

“จำเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะงานตอนนี้บอกเลยว่าเหนื่อย หนักจะต้องรับผิดชอบห้องเรียน หนักจะต้องทำงานส่งให้ทันเวลา ต้องคอยตอบคอยตามนักเรียนกับผู้ปกครองอีก ยุ่งไปหมด ถ้าไม่รู้เท่าทันตัวเองจะแย่เอา” (ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 1, 13 สิงหาคม 2567)

ด้านการพัฒนาจะต้องมีการจัดฝึกอบรมและพัฒนาด้านการพัฒนาทางอารมณ์เข้ามา ซึ่งอาจจะรวมถึงกิจกรรมเชิงสัมพันธ์ เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศขององค์กรให้ผ่อนคลาย และเป็นการพัฒนาบุคลากรไปพร้อม ๆ กัน เนื้อหาหลักๆ หรือกิจกรรม เช่น การจัดการอารมณ์ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดี หรืออาจจะต้องมีหลักสูตรเฉพาะในด้านการพัฒนาภาวะผู้นำ เช่น หลักสูตรการพัฒนาผู้นำทางอารมณ์ เป็นการเจาะลงในเรื่องการบริหารสถานศึกษาในสถานการณ์ปัจจุบัน

2) การสร้างสภาพแวดล้อมเอื้อต่อการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ ควรมีสร้างบรรยากาศในโรงเรียนที่เปิดกว้างและสนับสนุนการเรียนรู้และการพัฒนาอารมณ์ ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและการสนับสนุนซึ่งกันและกันในกลุ่มผู้บริหารและบุคลากร การมีบรรยากาศเปิดกว้างและสนับสนุนในโรงเรียนเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทั้งทางด้านอารมณ์และทักษะการทำงานร่วมกัน การเปิดโอกาสให้ผู้บริหารและครูได้ร่วมงานกันอย่างเป็นทีม ทำให้เกิดความเข้าใจและสนับสนุนซึ่งกันและกัน ซึ่งไม่เพียงส่งเสริมการทำงานที่มีประสิทธิภาพ แต่ยังช่วยให้ทุกคนรู้สึกปลอดภัยและได้รับการสนับสนุนทั้งในด้านอาชีพและความรู้สึกส่วนตัว

3) การประเมินและติดตามผล ใช้เครื่องมือในการประเมินภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ เช่น การใช้แบบสอบถามหรือการสัมภาษณ์ ตั้งเป้าหมายและตรวจสอบความก้าวหน้าอย่างสม่ำเสมอเพื่อปรับปรุงการพัฒนาการประเมินภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์อย่างสม่ำเสมอ เช่น ผ่านแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ หรือการประเมินความสุขในโรงเรียน จะช่วยให้ผู้บริหารและบุคลากรเข้าใจตนเองมากขึ้น รวมทั้งปรับปรุงการจัดการอารมณ์ในสถานการณ์ที่ท้าทาย ซึ่งการติดตามผลและการตั้งเป้าหมายอย่างต่อเนื่องมีความสำคัญในการสร้างการพัฒนาอย่างยั่งยืน ดังการสนทนาว่า

“ตอนนี้หลายหน่วยงานเริ่มมีการประเมิน การวัดความสุข โรงเรียนควรให้ความสำคัญเรื่องนี้ อย่างน้อยที่สุดก็ได้รู้จักตัวตนของตัวเอง และการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ระหว่างคนทำงานด้วยกันเอง”

4) การสร้างแรงจูงใจและสนับสนุน จัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น การอบรมเชิงปฏิบัติการ หรือการศึกษากรณีศึกษา คนต้นแบบด้านความสุข หรือเกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์ สนับสนุนการเข้าร่วมการสัมมนาและการประชุมที่เกี่ยวข้องกับภาวะผู้นำและการจัดการอารมณ์ การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านความฉลาดทางอารมณ์ เช่น การอบรมเชิงปฏิบัติการ หรือการศึกษากรณีศึกษา สามารถกระตุ้นการพัฒนาทักษะความฉลาดทางอารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การนำเสนอกรณีตัวอย่างที่ประสบความสำเร็จและเป็นคนต้นแบบจะช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้บริหารและบุคลากรในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

5) การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือใหม่ ใช้เครื่องมือดิจิทัลและแอปพลิเคชันที่ช่วยในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ เช่น แอปพลิเคชันในรูปแบบใหม่ ๆ ในการจัดการ

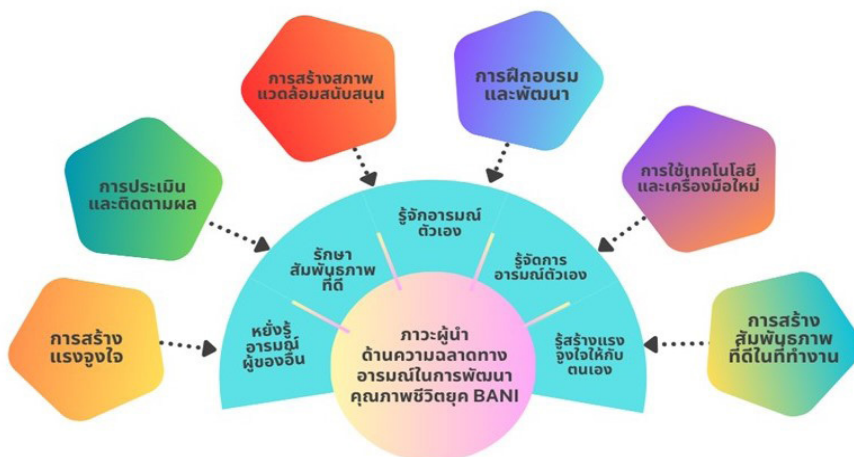
อารมณ์และสุขภาพจิตในชีวิตประจำวัน การให้ข้อมูลและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์ผ่านช่องทางออนไลน์เพื่อให้ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษา สามารถเข้าถึงได้ง่าย นอกจากนี้แล้ว ช่องทางต่าง ๆ ดังกล่าวจะเป็นเครื่องมือหนึ่งให้ผู้บริหารสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้ในเวลาที่เหมาะสมกับตนเองเท่าทันกับสถานการณ์

6) การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในที่ทำงาน ผู้บริหารจะเป็นผู้มีบทบาทสำคัญ การรับฟังความคิดเห็นของบุคลากร การจัดบรรยากาศทั้งส่วนตัว และตามภารกิจขององค์กร ในการเสริมสร้างสัมพันธ์ภาพและสื่อสารองค์กรไปพร้อม ๆ กัน การส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้บริหาร ครู และนักเรียน ทั้งนี้เพื่อช่วยสร้างความไว้วางใจในที่ทำงาน ทำให้การทำงานร่วมกันเป็นไปอย่างราบรื่นและส่งผลต่อบรรยากาศที่ดีในโรงเรียน

ดังกรณีศึกษาและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น บทบาทพระสงฆ์กับการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของบุตรหลานแรงงานต่างด้าวที่นำหลักพุทธธรรมมาเป็นฐานในการดูแลและส่งเสริมให้เกิดคุณภาพชีวิตนั้น สามารถเชื่อมโยงและสรุปได้ตามลำดับ ดังนี้

สรุป และองค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ใหม่จากการศึกษานี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการบูรณาการความฉลาดทางอารมณ์ในแผนยุทธศาสตร์การพัฒนา โดยเน้นการจัดตั้งคณะกรรมการที่รวมผู้บริหาร อาจารย์ นักศึกษา และผู้ใช้บัณฑิต การใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการพัฒนา EQ การสร้างวัฒนธรรมการสนับสนุน และการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง EQ กับคุณภาพชีวิตอย่างลึกซึ้ง ข้อมูลเหล่านี้สามารถใช้เป็นแนวทางในการสร้างความสำเร็จในบริบทที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและท้าทาย สามารถสรุปได้ดังแผนภาพที่ 1



ภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุค BANI : พัฒนาโดยกวีวิจัย

แผนภาพที่ 1 ภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตยุค BANI

อภิปรายผล

จากการศึกษา สามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. การศึกษาพบว่าภาวะผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดสุพรรณบุรีอยู่ในระดับสูง โดยเฉพาะในด้านการหยั่งรู้อารมณ์ของผู้อื่นและการรักษาความสัมพันธ์ที่ดี ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้บริหารมีความสามารถในการเข้าใจและจัดการกับอารมณ์ของตนเองและผู้อื่นได้ดี การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ในด้านเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสร้างบรรยากาศการทำงานที่ดีและส่งเสริมความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งในองค์กร และในด้านการพัฒนาคุณภาพชีวิตในสถานศึกษา ผู้บริหารและบุคลากรมีการพัฒนาคุณภาพชีวิตอยู่ในระดับสูงเช่นกัน โดยเฉพาะในด้านการร่วมรับผิดชอบต่องาน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความทุ่มเทและการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังมีความสำเร็จในด้านการมีสัมพันธภาพที่ดีในการทำงานแบบกัลยาณมิตร และการมีความสุขในที่ ซึ่งเป็นผลจากบรรยากาศที่เอื้อต่อการทำงานและการพัฒนาตนเอง ผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของไพโรจน์ ญัตติอักษรวงศ์ และอุษณี มงคลพิทักษ์สุข (2559) พบว่า ความฉลาดทางอารมณ์มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญต่อประสิทธิภาพขององค์กร โดยเฉพาะในบริบทของภาวะผู้นำแบบบริการ ซึ่งเป็นผลที่สอดคล้องกับการศึกษาอื่น ๆ ที่แสดงให้เห็นว่าความฉลาดทางอารมณ์มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพองค์กร ทั้งนี้ ความฉลาดทางอารมณ์ช่วยให้ผู้นำสามารถจัดการกับสถานการณ์ที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงได้ดียิ่งขึ้น และสอดคล้องกับการศึกษาโดยวาร์นิ ธรรมจันทร์ และคณะ (2556) พบว่าความฉลาดทางอารมณ์มีความสัมพันธ์อย่างสูงกับภาวะผู้นำดิจิทัล ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการที่ผู้นำที่มีความฉลาดทางอารมณ์สูงสามารถบริหารจัดการการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความฉลาดทาง

อารมณ์ช่วยให้ผู้นำมีความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น รวมถึงการตัดสินใจที่ดีขึ้นในสถานการณ์ที่ท้าทาย อภิปรายได้ว่าความสำคัญของความฉลาดทางอารมณ์ในบทบาทของผู้นำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการบริหารองค์กรในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความฉลาดทางอารมณ์ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้นำสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและจัดการกับความท้าทายได้ แต่ยังส่งผลโดยตรงต่อการเพิ่มประสิทธิภาพและความสำเร็จขององค์กรในภาพรวม การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่องค์กรควรให้ความสำคัญในยุคปัจจุบัน

2. การศึกษาพบว่าความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารใน 5 ด้าน ได้แก่ การรู้จักและจัดการอารมณ์ตนเอง การสร้างแรงจูงใจ การหยั่งรู้อารมณ์ของผู้อื่น และการรักษาความสัมพันธ์ที่ดี มีความสัมพันธ์เชิงบวกและมีนัยสำคัญกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตบุคลากรในสถานศึกษา โดยเฉพาะด้านการรักษาความสัมพันธ์ที่ดี มีผลกระทบสูงสุด ผลการศึกษาสอดคล้องกับไพโรจน์ ญัตติอักษรวงศ์ และอุษณี มงคลพิทักษ์สุขพบว่าภาวะผู้นำแบบบริการและความฉลาดทางอารมณ์ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพขององค์กรในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผู้นำที่มีความฉลาดทางอารมณ์สามารถเข้าใจและจัดการอารมณ์ของตนเองและผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะที่ภาวะผู้นำแบบบริการเน้นการบริการและการสนับสนุนผู้อื่นซึ่งส่งผลให้เกิดความร่วมมือและความเชื่อมั่นภายในองค์กร ทั้งสองปัจจัยนี้ส่งผลให้การบริหารงานมีความราบรื่นและมีประสิทธิภาพมากขึ้น และสอดคล้องกับชาปิยา สิมลา และนุชนรา รัตนศิริ ประภาพพบว่า ความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารมีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญกับคุณภาพชีวิตในการทำงานของครูในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวอยู่ใน

ระดับ .01 ซึ่งบ่งบอกถึงความสัมพันธ์แบบ คล้อยตามกัน อภิปรายได้ว่าความฉลาดทาง อารมณ์ของผู้บริหารเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อ สภาพแวดล้อมการทำงานของครู โดยผู้บริหาร ที่มีความสามารถในการจัดการอารมณ์จะส่งเสริม ให้เกิดบรรยากาศการทำงานที่ดี มีการสื่อสารและ การสนับสนุนที่เหมาะสม ส่งผลให้ครูมีคุณภาพ ชีวิตในการทำงานที่ดีขึ้น ความสัมพันธ์เชิงบวกนี้ ชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของ ผู้บริหารจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและความสุขใน ที่ทำงาน

3. การศึกษาพบว่าการพัฒนาภาวะ ผู้นำด้านความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารใน สถานศึกษาสำคัญต่อการสร้างบรรยากาศการ ทำงานที่ดีและส่งเสริมคุณภาพชีวิต แนวทางหลัก ประกอบด้วย การฝึกอบรมและพัฒนา ทักษะการ จัดการอารมณ์และความสัมพันธ์ช่วยให้ผู้บริหารมี ความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ได้ดียิ่งขึ้น การสร้างสภาพแวดล้อมสนับสนุนทำให้การเรียนรู้และพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เป็นไปได้ดี การประเมินและติดตามผลช่วยในการปรับปรุง ความก้าวหน้า การสร้างแรงจูงใจผ่านกิจกรรม ส่งเสริมการเรียนรู้ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนา องค์ประกอบ ของแนวทางดังกล่าวจะส่งเสริมให้ผู้บริหารพัฒนา ความฉลาดทางอารมณ์อย่างมีประสิทธิภาพและ สร้างสภาพแวดล้อมการทำงานที่ดีในสถานศึกษา ผลการศึกษาสอดคล้องกับกาญจนา คงมัน และ ชุตติมา ฮากิม (2563) ได้ศึกษาและให้ข้อเสนอแนะ ว่าสถาบันควรส่งเสริมและพัฒนาแบบจัดการ สอน โดยการเพิ่มกิจกรรมในการส่งเสริมความ ฉลาดทางอารมณ์ ซึ่งครอบคลุมมิติสัมพันธภาพ ครอบครัว เพื่อน การให้การสนับสนุนทางสังคม ทั้งนี้เพื่อเป็นการป้องกันปัญหาสุขภาพจิตของ นักศึกษา และสอดคล้องกับวิภาพร สุทธิอัมพร (2566) ได้ศึกษาและพบว่า พบว่าผู้บริหารคณะ

ครุศาสตร์ควรจัดทำแผนยุทธศาสตร์ในการพัฒนา นักศึกษาให้ควบคู่ไปทั้งด้าน IQ และ EQ โดยควร อารมณ์จะเป็นแนวทางหนึ่งในการส่งเสริมให้ บัณฑิตบุคคลมีความสุขและรู้เท่าทันสถานการณ์ ที่เปลี่ยนแปลงได้ความเครียด และประสิทธิภาพ ของการทำงานลดน้อยลง การให้ความสำคัญกับ ความฉลาดทางการทำงานมีความครบถ้วนและ ตอบโจทย์ความต้องการของสังคมในปัจจุบัน

จัดตั้งคณะกรรมการที่ประกอบด้วย ผู้บริหาร อาจารย์ นักศึกษา และผู้ใช้บัณฑิต เพื่อขับเคลื่อนแผนดังกล่าว โดยเน้นกิจกรรมที่ ส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ใน 4 ด้าน ได้แก่ การสร้างแรงจูงใจในตนเอง การอดทนอดกลั้น การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการภาคภูมิใจในตนเอง ซึ่งเป็นด้านที่นักศึกษายังอยู่ในระดับปานกลาง อภิปรายได้ว่า การมุ่งเน้นการพัฒนาความฉลาด ทางอารมณ์จะเป็นการเตรียมความพร้อมอย่าง รอบด้านสำหรับการทำงานและการดำเนินชีวิตใน อนาคต การสร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการ พัฒนาด้านนี้จะทำให้การบรรยากาศการทำงานมี ความครบถ้วนและตอบโจทย์ความต้องการของ สังคมในปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากการทำวิจัย จากผลการศึกษาผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องกับควร ให้ความสำคัญกับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ ทั้งต่อผู้บริหาร คณะครู นักเรียน และผู้เกี่ยวข้อง เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในรอบตัว ในปัจจุบันส่งผลให้เกิด

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้ง ต่อไป ควรมีการศึกษาเชิงวิจัยปฏิบัติการเพื่อ พัฒนาปัญหาและรูปแบบการพัฒนาความฉลาด ทางอารมณ์ในสถานศึกษาเพื่อให้ได้รูปแบบที่ เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ปัจจุบัน และ ควรพัฒนาระบบการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่สอดคล้อง

กับทุนทางสังคมและวัฒนธรรมของไทยเพื่อบูรณา
องค์ความรู้ด้านความฉลาดทางอารมณ์ในสถาน
ศึกษา

กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณผู้บริหารสถานศึกษา คณะครู
และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมด ซึ่งได้ให้ความ
อนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถาม และอนุญาต
ให้ข้อมูลการสัมภาษณ์ด้วยความเมตตาอย่างยิ่ง
และขอขอบคุณกัลยาณมิตรทางวิชาการที่ร่วม
เป็นทีมวิจัยตั้งแต่การพัฒนาโจทย์วิจัย การพัฒนา
คุณภาพเครื่อง การเก็บข้อมูล การสังเคราะห์งาน
วิจัยครั้งนี้ให้มีความสมบูรณ์ และได้ร่วมนำเสนอ
เพื่อเป็นประโยชน์ต่อสาธารณะตามวัตถุประสงค์

บรรณานุกรม

- กรมสุขภาพจิต. (2549). *คู่มือความฉลาดทางอารมณ์ ฉบับปรับปรุง*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวง
สาธารณสุข.
- กาญจนา คงมัน และชุตินา ฮากิม. (2563). ปัจจัยที่ส่งผลต่อปัญหาสุขภาพจิตของนักศึกษาพยาบาล.
วารสารพยาบาลทหารบก. 21(3), 331 – 339.
- โครงการสุขภาพคนไทย. (2567). ความเครียด ภัยเงียบของสังคมไทย. *สุขภาพคนไทย 2567* (หน้า 108,
110). นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ชาปียา สิมลา และนุชนรา รัตนศิริประภา. (2565). ความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารกับคุณภาพ
ชีวิตในการทำงานของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร. *วารสาร
บัณฑิตศาสตร์*. 20(1), 112 – 125.
- จิตติยา จันทา และสุนทรี วรรณไพเราะ. (2567). บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษายุค BANI WORLD.
วารสารปรัชญาดุสิตบัณฑิตทางสังคมศาสตร์. 3(2), 18 – 30.
- ธรร สุนทรายุทธ. (2551). *การบริหารจัดการเชิงปฏิรูป : ทฤษฎี วิจัยและปฏิบัติทางการศึกษา*.
กรุงเทพมหานคร: เนติกุลการพิมพ์.
- ประเวศ วะสี. (2554). *ระบบการศึกษาที่แก้ความทุกข์ยาก ของคนทั้งแผ่นดิน*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). นครปฐม:
ศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ไพโรจน์ ญัตติอัครวงศ์ และอุษณี มงคลพิทักษ์สุข. (2559). ภาวะผู้นำแบบบริกร ความฉลาดทางอารมณ์
กับประสิทธิภาพการของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร. *วารสารสนเทศ*. 15(1), 37 – 46.
- ไพโรจน์ ญัตติอัครวงศ์. (2562). การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์กับผู้บริหารยุคใหม่. *วารสารครุศาสตร์
อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี*. 7(2), 12 – 26.
- มติชนออนไลน์. (2567). *สกศ.มุ่งพัฒนาความฉลาดของผู้เรียนยุคใหม่ รับมือ ดิจิทัล ดิสรัปชัน*. [https://
www.matichon.co.th/education/news_4467121](https://www.matichon.co.th/education/news_4467121)
- รวิษฐา ดวงจันทา. (2556). ความสัมพันธ์ระหว่างความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารโรงเรียนกับ
วัฒนธรรมองค์กรในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต
ภาคตะวันออก. *วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรณา*. 7(2), 70 – 81.

- วารุณี ธรรมจันทร์ และคณะ. (2566). ความสัมพันธ์ระหว่างความฉลาดทางอารมณ์กับภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่. *วารสารบัณฑิตศึกษามหาจุฬาขอนแก่น*. 10(1), 112 – 121.
- วิเชียร วิทยอุดม และคณะ. (2555). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*. 3(2), 73 – 88.
- วิภาพร สุทธิอำพร. (2655). แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม*. 13(1), 160 – 172.
- วิษณุ เครืองาม. (2554). เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น. *วารสารนิติธรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*. 13(1) : 570 - 571.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2556). *เส้นทางประเทศไทยสู่ประชาคมอาเซียน*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). *ข้อเสนอระบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองการเปลี่ยนแปลงของโลกอนาคตในปี 2024*. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัด อีเลฟเล่น สตาร์ อินเตอร์เทรด.
- สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสุพรรณบุรี. (2566). *แผนพัฒนาการศึกษาจังหวัดสุพรรณบุรี ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566 – 2570)*. สุพรรณบุรี : กลุ่มนโยบายและแผน สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสุพรรณบุรี.
- สุวิทย์ เมษินทรีย์. (2563). *โลกเปลี่ยน คนปรับ: หลุดกับดัก ขยับสู่ความยั่งยืน*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.
- เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์. (2552). *สภาพการจัดการศึกษาในจังหวัดชายแดนใต้*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร : ห้างหุ้นส่วนจำกัด วี.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น.
- Burns, J. M. (1978). *Leadership*. New York: Harper and Row.
- Cronbach, L. J. (1990). *Essentials of psychological testing (5th ed.)*. New York : Harper Collins Publishers.
- Durin, A.J. (2004). *Leadership Research Findings, Practice, and Skills*. New York: Houghton Mifflin.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.
- Goleman, D., Boyatzis, R., &McKee, A. (2002). *Primal Leadership*. Boston: Harvard Business School Press.
- Jeroen Kraaijenbrink. (2022). *What BANI Really Means (And How It Corrects Your World View)*. <https://www.forbes.com/sites/jeroenkraaijenbrink/2022/06/22/what-bani-really-means-and-how-it-corrects-your-world-view/>
- Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). "Determining Sample Size for Research Activities," *Educational and Psychological Measurement*. 30 (3) : 607-610.
- Stefan., F. D. (2023). *BANI World: What is it and Why We Need it?*. <https://digitalleadership.com/blog/bani-world/>

การเสนอภาพความเป็นหญิงของศิลปินชายในเนื้อเพลงคัดสรรของวงมารูนไฟฟ์

The Portrayal of Femininity in Male Artist in Maroon 5's Selected Songs

ทศพล อินทร์ผล¹ และ วิริยา ด่านกำแพงแก้ว²

Totsapon Inpon¹ and Wiriya Dankamphaengkaew²

Received: 18 August 2024

Revised: 13 November 2024

Accepted: 30 November 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะเฉพาะทางเพศสภาพที่ปรากฏอยู่ในเนื้อเพลงคัดสรรจากศิลปินวง Maroon 5 ซึ่งเป็นวงดนตรีศิลปินชายที่มีอิทธิพลในประวัติศาสตร์ดนตรีร่วมสมัย กรอบแนวคิดของความเป็นหญิงและความเป็นชายจากหลากหลายงานวิจัยเกี่ยวกับเพศสภาพ ถูกนำมาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อเพลงดังกล่าว โดยผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าภาวะพึ่งพิงหรือการพึ่งพาคนอื่น อันเป็นลักษณะของความเป็นหญิง ปรากฏอยู่ในบทเพลงที่ถ่ายทอดโดยศิลปินชายอย่างเห็นได้ชัด ผลการวิจัยเรื่องนี้สนับสนุนการหักล้างทัศนคติแบบเหมารวมในเรื่องเพศผ่านเนื้อร้องในบทเพลง โดยผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการจบความสัมพันธ์ของคู่รัก ซึ่งเป็นประเด็นหลักของเนื้อเพลงวงนี้ นำเสนอให้เห็นว่าฝ่ายชายไม่สามารถจัดการกับอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้และต้องการที่พึ่งพิงทางอารมณ์จากหญิงคนรัก ซึ่งแตกต่างจากภาพลักษณ์โดยทั่วไปของความเป็นชายที่มักจะต้องแสดงความเป็นผู้นำทางอารมณ์

คำสำคัญ: เพศสภาพ, ภาพในความคิด, ความเป็นหญิง, ภาวะพึ่งพาคนอื่น, มารูนไฟฟ์

Abstract

This research aims to study the gender-specific characteristics present in the lyrics of selected songs by Maroon 5, an influential boy band in contemporary music history. The concepts of femininity and masculinity traits from the various studies of gender are employed to analyze the chosen song lyrics. The findings of this research suggest that the conventional characteristic associated with femininity, namely dependency, is present in the selected songs, which are prominently delivered by male speakers. This finding advocates the idea of breaking gender stereotypes through song lyrics. The results of the research showed that the band's lyrics, which primarily focus on the breakup of romantic relationships, highlighted the man's struggle to

¹ นิสิตปริญญาโทหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิตคณะมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² อาจารย์ประจำ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิตคณะมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

¹ Student, Master of Arts Program in English, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University

² Lecturer, Master of Arts Program in English, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University

manage his own emotions and his reliance on emotional support from his beloved woman. This is different from the stereotypical image of masculinity that often requires displaying emotional leadership.

Keywords: Gender, Stereotype, Femininity, Dependency, Maroon 5

Introduction

Song lyrics often convey a wide range of verbal messages, through which the ideas of individuals and social groups are disseminated within society. As a popular cultural expression, song lyrics reflect and sometimes highlight various social phenomena (Betti, 2023). Stereotypes based on gender are not a new phenomenon in the music industry. Research reveals that gender stereotypes are often reinforced by songs because they are a type of entertainment that is easily accessible (Faupel, A. & Schmutz, V., 2011; Lemos, 2011). Through radio, streaming services, and social media, songs can reach a broad audience and shape their perception and attitude.

When songs consistently portray men and women in traditional roles, they reinforce these gender stereotypes, making them seem natural and unquestionable. These repeated stereotypes in songs can influence listeners' views on the concept of gender roles, affecting how they perceive what is considered "normal" for male and female characteristics or behaviors. As a result, songs have a profound impact on cultural norms and can perpetuate outdated and limiting stereotypes if not critically examined and challenged.

According to Julia T. Wood (1994: 32), male often portrayed in various media as

extremely masculine such as tough, independent, aggressive, dominant, unafraid, sexually aggressive, violent, and totally in control of all emotions. Csernik (2023: 3) stated that music videos and lyrics often showcase males in powerful positions, such as in rap music that presents men as tough, dominant, aggressive, and in control. Interestingly, male is not depicted as taking care around the house, doing household chores or nurturing children. On the contrary, the depiction of women is often portrayed as passive, soft, dependent, lacking confident, ornamental objects (Wood, 1994: 33). Gow (1996) indicated that despite a potential increase in MTV executives' awareness of gender issues at the start of the new decade, the popular music videos still exhibited a lack of representation of women and depicted them in a way that prioritized physical appearance over musical talent. All these perpetuate the negative stereotypes of both masculinity and femininity-subservience.

Though the subversion of gender stereotype has been a common theme of analysis in pop music, most researches focus on the works of female artists, such as the songs by Katy Perry and Janelle Monae. For instance, Lisara (2014: 67) analyzed the song lyrics from some of Katy Perry's songs utilizing gender studies and post feminism as

theoretical frameworks. The result showed that some song lyrics portray women differently from normative stereotypes. As women are traditionally depicted as being passive than men; contrastingly, in some of Katy Perry song lyrics, women are dedicated to empowering themselves by taking initiative and cultivating strong self-confidence. Moreover, Dworsky (2019: 29) studied how Janelle Monae engaged with the idea of femininity throughout her music videos and lyrics. In the analysis of lyrics, Dworsky found that some song lyrics indicate the unwillingness of being depicted as being subservient and weak, which belong to the traditional feminine traits. Dworsky further concluded that Janelle Monae has shown her commitment and investigation of gender, feminism, and female anger through her song lyrics and the music videos of Dirty Computer. Every music video embodies the concepts of gender equality, acceptance of sexual choices and fluidity, political statements, self-love and acceptance, and the struggle for racial equality (p.34).

Analyzing Maroon 5's songs from 2007s to 2020s has a significant impact on challenging gender stereotypes, particularly because the band has maintained substantial popularity since their debut album, *Song About Jane*, in 2002. As a widely recognized and influential group in the music industry, their portrayal of male speakers with traditionally feminine traits can subvert conventional gender norms. Therefore, this research will analyze the selected song lyrics of Maroon 5 using the concepts of femininity and masculinity

traits from in the various studies of gender. The purpose of this research is to analyze the portrayal of femininity in the selected lyrics of Maroon 5's songs. This analysis highlights how the band's music can play a crucial role in redefining masculinity and contributing to the deconstruction of gender stereotypes within society.

Purpose of the Study

To study the portrayal of feminine trait presented in the five selected songs of Maroon 5.

Theoretical Frameworks

1. Gender Stereotype

Gender differs from sex. While sex is a biological classification primarily determined by reproductive capacity, gender is the social construction (Eckert, Penelope and McConnell-Ginet, 2013, p.2). As Simond de Beauvoir claimed that "One is not born, but rather becomes, a woman." (1973, p.301), her statement made a distinct separation of the physical sex from gender. Gender is a specific trait that sets individuals apart based on their social interactions with others. Lorber (1994) explained that the process of gender formation starts with assigning a sex category based on the appearance of genitalia at birth. Then, the classification of sex is transformed into a social position of gender through the processes of naming, attire, and the utilization of gender indicators (p.55).

Brannon (1996) explained that a gender stereotype encompasses the views on the psychological attributes, qualities, and

suitable activities for men and women (p.160). According to gender stereotype theory, males are typically seen as more masculine than women, while women are typically seen as more feminine than men (Kachel.et.al, 2016). Brannon (1996) addressed that gender stereotypes exhibit significant influence, shaping perceptions of women and men and establishing societal classifications based on gender. These categories reflect individuals' perceptions, and even if these perceptions differ from reality, they can nevertheless exert significant influence on how people evaluate themselves and others (p.160).

The concept of gender roles arises from the interaction between individuals and their surroundings, providing individuals with manifestations of typical behavior based on their sex to be considered as masculine or feminine. (Brannon, 1996, p.160; Blackstone, 2003, p.335). Gender roles are the expected behaviors and responsibilities assigned to men and women based on their sex. Traditionally, many Western societies have held the belief that women are more nurturing than men. As a result, the conventional view of the feminine gender role dictates that women should act in nurturing ways. On the contrary, traditional views of gender roles assume that men are natural leaders. Therefore, the traditional masculine gender role implies that men should lead their households by being the primary financial providers and making key family decisions. (Blackstone, 2003, p. 337). Gender roles and gender stereotype concepts are connected. When individuals attribute a

consistent pattern of conduct to either females or males, they may fail to consider individual deviations and differences, leading them to conclude that the behavior is inherently linked to one gender but not the other. Hence, gender roles provide the basis for gender stereotypes (Brannon, 1996, p.160).

2. Feminine and Masculine Traits

Connell and Messerschmidt (2005) stated that "masculinity" is not a static concept inherent in the physical or personality traits of individuals. Masculinities refer to patterns of behavior that are carried out through social interactions and might vary depending on the gender dynamics within a certain social context (p.836).

Following by Hearn et al. (2023), masculinities are the established and organized patterns of gender behavior that are relational, physical, ever-changing, disputed, and include interaction between individuals. They are also performed and have a significant impact on society. Also, masculinities are shaped in response to cultural norms and expectations of men and males within the framework of gender hierarchies. (p.194) Importantly, Hearn et al. (2023) also supported the idea of Connell and Messerschmidt (2005) that masculinity is not fixed but men, women, and individuals of other genders can actively demonstrate and maintain different forms of masculinity. These forms of masculinity encompass various indications, discussions, actions, and presentations that may conceal conflicting ideas (p.194).

Masculinity is characterized by a wide range of characteristics. The masculine

traits include characteristics such as being forceful, independent, self-reliant, and having a tendency to take risks. Studies have shown a direct relationship between the characteristic of masculinity and mental well-being (Bassoff & Glass, 1982) and self-esteem (Whitley, 1983). Further, according to Bem (1974), there are some traits shown in the measurement scales for masculinity-femininity (M-F), specific items were categorized as 'masculine' (e.g., 'aggressive', 'ambitious', 'analytical', 'assertive', and 'athletic') in contrast to other items categorized as 'feminine' (e.g., 'affectionate', 'cheerful', 'childlike', 'compassionate', and 'flatterable') (p.156). As well, traditional masculinity is commonly associated with negative and socially undesirable traits and behaviors that align with idealized masculine norms in society. It is characterized by instrumental personality traits like aggression, self-assertion, social dominance, and a lack of empathy towards others (Courtenay, 2000; Kupers, 2005; Maccoby, 1998; Parent, 2019, as cited in Malonda-Vidal et al., 2021).

Apart from masculinity, the concept of femininity encompasses a wide range of traits and behaviors that are often associated with women. Femininity often includes nurturing, empathy, sensitivity, and non-aggressive communication (Windsor, 2015; Lemon, 2016). When critically analyzing femininity, it is frequently connected to the realm of personal life and tied to roles that involve nurturing and care. The maintenance of the home, the upbringing of children, and various other forms of emotional labor are frequently at the core

of these expectations (Lemon, 2016).

Since the primary emphasis of this research will be on dependency, qualities and behaviors of dependency will be further upon by various scholars in the following manner.

Dependence is associated with female and considered a major part of femininity (Lerner, 1984, p. 125). Dependence is considered as the claim that women require male protection and assistance may appear innocent. In fact, certain women may appreciate the practical assistance and courtesy that these attitudes foster and maintain. In past centuries, the social structure deprived women of power. Although they were able to work, society rarely provided them with positions that would allow them to earn as much as a male. Consequently, women were dependent on the income of their husbands to ensure their survival. In the present day, any individual who is dependent or reliant on others may be portrayed as feminine. They are perceived as vulnerable and require a strong individual to assist them in their survival. This causes them to be the submissive individual in a dominant-submissive relationship (Drew, 2023).

Apart from Drew's perspective towards dependency of women, there are more aspects about the dependency of women as one of the gendered stereotypes as well. Female dependency on interpersonal interactions is a gender stereotype that has been reinforced and fulfilled. From a young age, girls are taught to be submissive, obedient, and deeply committed to building and maintaining social connections (Kirsh & Kuiper,

2002, as cited in Hurt, 2008, p.3). Additionally, Nugent & Jones (2005, as cited in Hurt, 2008, p.3) claimed that women have been culturally influenced to establish connections with others, yet the culture undervalues women's preferences towards relational connectivity and instead prioritizes conventional male characteristics such as independence and autonomy.

Importantly, there are some existing studies regarding the dependency trait of women presented in the various studies of song lyrics by two notable female artists; Britney Spears and Katy Perry. First, Niiranen (2008) presented the woman's dependence from Britney Spears's song lyrics. In "Baby One More Time", as the lyrics says, "Oh baby baby, the reason I breathe is you", this line illustrates Spears' acceptance that her partner is the sole basis for her continued existence. This statement may be interpreted as a figurative expression of affection, but it also implies that women are portrayed as the inferior gender, dependent on the existence of men (p.56). Importantly, this demonstration of women's dependency on men is supported by the idea of Brethauer et al. (2007), who suggested that many women tend to sing about not being able to live without men (p.40). Moreover, Lisara (2014) also uncovered gendered messages in Katy Perry's chosen song lyrics. The results indicated that 80% of the song lyrics by Katy Perry from *One of the Boys* album that were examined include negative gendered themes, which reinforce women's reliance on and need for men. Likewise, most song lyrics of Katy Perry convey gendered themes that express

a sense of diminished self-worth and acknowledge a certain reliance on men (p.66 – 67). To conclude, the lyrics of the songs from various female artists continue to contain references to the existence of women's dependence.

Methodology

This research begins with a comprehensive review of essential concepts and relevant theories on gender stereotypes, specifically those relating to feminine and masculine traits associated with men and women. Later, the researcher selects five Maroon 5 songs that ranked on the Billboard Hot 100 Chart spanning 2007 to 2020, presenting traits of male dependency. Then the researcher employs a detailed textual analysis of selected Maroon 5 songs to address the central research questions. Finally, following the analysis of all findings, the researcher presents the outcomes and draws conclusions that contribute to the broader understanding of gender portrayal in Maroon 5's songs.

Result and Findings

1. Male Dependency

Traditionally, emphasizing self-reliance and independence is a commonly upheld masculine trait (Connell & Messerschmidt, 2005). Autonomy has widely been examined in men and masculinities scholarship as an idealized trait of masculinity and a pursuit of men, bound up with the idea of hegemonic masculinity that generates, justifies,

and maintains gender disparities (Connell, 1987). However, from the analysis, it is obtained that there are some songs that contain the concept of being dependent, which is one of the female traits of femininity as will be illustrated in the following section.

The first song to be introduced in this category is “Won’t Go Home Without You”. This is the third single from Maroon 5’s second studio album *It Won’t Be Soon Before Long*. In 2022, Billboard ranked this as the tenth best Maroon 5 songs of all time. Moreover, this song continues to be one of the group’s most powerful and enduring ballads, evoking deep emotions (O’Brien, 2022). This song primarily focuses on the turning point of ending a romantic relationship. The girl terminated the relationship with the boy, while the boy is attempting to refute the fact that their connection has ceased to exist. He is contemplating the actions he could have taken to save this failed relationship. In addition to its fame, this song contains phrases and important lines that exemplify the characteristics associated with feminine stereotypes, as seen below.

The trait of dependency is prominently woven throughout the lyrics, as the male speaker expresses a deep emotional reliance on the presence and approval of their ex-girlfriend. In the first line of the lyric, the man sings, “I asked her to stay, but she wouldn’t listen”. This line indicates that the male speaker is in a vulnerable state where he cannot be alone that is why he “asked” her to stay even though their relationship has already ended. Since this song is about the aftermath of the broken

relationship, it subverts the normal expectation that males are usually the one who can move forward and become independent. However, this line shows the speaker’s desire for the other person to remain with him, indicating a dependency on her company and support.

Furthermore, in the chorus, the line that says “I may not make it through the night, I won’t go home without you” says that the male speaker’s existence is dependent on his girlfriend, as he asserts that he may not endure this evening in the absence of her presence. Therefore, this exaggeration indicates that the presence of her is essential to his well-being. These lines also reflect the fear of loneliness and the need to avoid being alone. Additionally, the repeated plea in the chorus, where he asks his ex-girlfriend to be with him, further emphasizes the degree of dependency, as these lines indicate the speaker’s refusal to accept being alone.

Likewise, “Payphone” is another song that shows the dependency traits in its lyrics. “Payphone” tells the story of a man reflecting on a past relationship that ended in heartbreak. The male speaker is depicted on a payphone, trying to call his ex-girlfriend. The lyrics reflect his frustration and regret over the lost love, as well as his struggle to move on. In addition, this song made its debut on the Billboard Hot 100 at the third position, eventually reaching its highest position at number two. “Payphone” does not provide a gratifying listening experience. However, the song set a new record for the highest number of digital downloads in its first week and appears to be

an unavoidable hit for the summer (Powers, 2012).

The first line of the lyrics says “I’m at a payphone, trying to call home, All of my change I spent on you”. The imagery of the payphone symbolizes his attempt to reach out and reconnect with his ex-girlfriend, indicating his inability to move on. The attempt to call “home” with all the money that he spent to make the call highlights his relentless effort to salvage what remains of their connection. This act of trying to contact his ex-girlfriend, despite knowing the outcome, underscores the emotional dependency of the male speaker.

The metaphor “You turned out the lights” suggests the abrupt end of the relationship which brings the speaker into darkness and uncertainty. This imagery evokes a sense of loss, as if his world has been dimmed by the breakup. The next line “Now, I’m paralyzed” metaphorically expresses the speaker’s emotional stagnation. The word “paralyzed” means that he is unable to move forward as he is trapped by his past feelings. “Still stuck in that time, When we called it love” furthers this notion, indicating that he is emotionally frozen in the past, unable to let go of the moments when the relationship was thriving. This symbolizes his deep emotional attachment and inability to accept the present reality.

“Sugar” is the next song to be analyzed, showcasing the trait of dependency. “Sugar” is one of Maroon 5’s most popular compositions, having been released as the third single from the album *V* in 2014. This single reached the second position on the US

Billboard Hot 100. Its release date was August 29, 2014. It achieved sales of 164,000 units within the initial week (Miller, 2015). “Sugar” is a story about a man who is profoundly yearning for the physical presence of his partner. The lyric compares the woman’s love to sugar and the man expresses a deep craving for her love and attention. Currently, he is separated from her, and he is so yearning for the intimacy that he is imploring her to return to him.

In “Sugar” the dependance trait is evident through the lyrics that express a desperate need for the woman’s love and presence. In the first few lines of the song, the man says, “I’m hurting, baby, I’m broken down, I need your loving, loving, I need it now.” The repetition of “I need” emphasizes the speaker’s dependency on his partner’s love and affection. This neediness and urgency from the word “now” can be viewed as a dependent trait, as the speaker is expressing a strong reliance on someone else for emotional support. Then, the man says, “When I’m without you, I’m something weak., You got me begging, begging, I’m on my knees.” In these lines, the male speaker admits his own weakness due to the loss of his partner. This admission of weakness contrasts with traditional notions of male strength and independence, highlighting a more dependent side of the male speaker.

These highlighted lyrics simply address that the presence of this woman is important and necessary in his life, and that he is willing to do whatever it takes to get her back, for example begging on his knee. This

suggests that the man depends on the woman for strength and comfort. Furthermore, the action of begging can infer the man's sense of inferiority and the act of accepting the superior status of the woman. To illustrate, from the very beginning of this song, these first four lines present the way men are dependent, which is traditionally not the male stereotype, without women as they are metaphorically broken down into pieces. Also, they admit that they are something weak when they are not with women whom they love. They would do everything, even begging their knees just to be with women.

Along with a few lines from the second verse, there are dependence's traits found in this song as well. Those lines are; "When I'm without you, I'm so insecure" and "You are the one thing, one thing I'm living for". In "When I'm without you, I'm so insecure", it can be inferred that men, who are too dependent, feel unsafe and insecure when they are alone without women. Furthermore, this can be giving the sense of accepting their weakness as they mention their insecurity as being with women might potentially be one of the aspects that makes them feel comfortable and secure. Meanwhile, "You are the one thing, one thing I'm living for" symbolizes the fact that men are overly reliant on women since they assert that women are the most important thing in their lives and that this is the only thing they are motivated to do in their lives.

The fourth song, "Nobody's Love" was released on July 24, 2020, in the album

Jordi. Also, it peaked at number 41 on the Billboard Hot 100. "Nobody's Love" conveys a longing for peace, companionship, and stability during difficult times; suggesting that this love can provide strength and comfort, especially in challenging circumstances.

Apart from its lyrics' underlying messages, this song strongly conveys a sense of dependency by male speaker. The line, "You're the only hand in my back pocket, If you ever left, I'd go psychotic," illustrates the significant role of a woman in the man's life, as he perceives her as his sole support. Here, "back pocket" serves as an idiomatic expression suggesting something readily available for support in times of need. More critically, the phrase "If you ever left, I'd go psychotic" underscores the intensity of his reliance, with "psychotic" indicating a potential for emotional instability. This line, therefore, emphasizes the man's profound emotional and psychological dependence on the woman, implying that her departure would lead him to a state of desperation and instability.

Additionally, the line "Baby, you're the key to my heart locket. If you ever left, never unlock it" illustrates how the man views his beloved as essential to his emotional well-being. He considers her the key to unlocking his heart, symbolized by the "locket," which traditionally holds treasured items. Metaphorically, without the woman as the key, he feels he could never love someone again. Finally, the plea to "never unlock" the locket reflects his excessive attachment, suggesting he would close himself off from love. The selected lines

from this song imply that the speaker's happiness and emotional security are dependent on their partner's continued affection and presence, thereby intensifying the trait of dependency.

Finally, "One More Night" is the last song to be analyzed. This hit was released in 2012 from the fourth album *Overexposed* reached the nine consecutive weeks in Billboard Hot 100 Chart. The lyrics primarily explore the internal conflict of desiring to leave a challenging relationship while feeling too emotionally attached to walk away. The song's narrator depicts a relationship characterized by tension and dissatisfaction, where both partners appear to amplify each other's negative traits. Addressing the trait of dependence, the line "Trying to tell you 'no,' but my body keeps on telling you 'yes'" illustrates the man's dependence on the woman despite the unhealthy nature of their relationship. While he tries to reject his need for her, he ultimately cannot resist, revealing his underlying reliance on her presence.

Furthermore, the lines "So I cross my heart and I hope to die that I'll only stay with you one more night" and "And I know, I said it a million times" highlight the man's dependence on the woman. Despite the toxicity of their relationship, they continue to reunite. Notably, the phrase "a million times" suggests that his return to her is not an isolated incident but a recurring pattern, reinforcing his awareness of their repeated cycle. These lines underscore his emotional reliance on her, even amid challenges.

Conclusion

Maroon 5's portrayal of emotional dependence through male speakers in the selected songs aligns with traits conventionally seen as feminine, offering a distinct perspective on gender roles. Even though these songs do not showcase the physical dependence which is one of the major stereotypes associated with men, the male speaker in these songs portray emotional vulnerability, as they revolve around stories of broken relationships. Traditionally, media often portrays men as resilient or indifferent after a breakup, while women are shown as heartbroken and in need of emotional support. However, in Maroon 5's five selected songs, male characters display deep emotional struggle, yearning for what they've lost. This depiction contrasts with typical masculine portrayals, challenging gender stereotypes by suggesting that emotional vulnerability and dependence are not exclusive to one gender.

Through these portrayals, Maroon 5 songs could subtly deconstruct gender norms and encourage listeners to reconsider rigid cultural assumptions about emotional resilience. The band's influence, particularly as these songs have topped charts, may encourage societal shifts in viewing emotional dependency as a shared human experience. This analysis supports the view that gender traits are fluid, not fixed, allowing for a reinterpretation of traditionally gendered traits across contexts. Maroon 5's reinterpretation of these stereotypes through male perspectives offers a broader reflection on evolving societal views surrounding gender roles.

Recommendation

As this research focused mainly on the feminine traits found in the song lyrics of Maroon 5, it is believed that there are further feminine characteristics present in the song lyrics of this band that have yet to be examined. Moreover, given the limited number of songs analyzed in this research, future research

should consider expanding the scope by incorporating a larger sample of songs to provide a more comprehensive understanding of the subject matter. Furthermore, the researchers may research the song lyrics from other notable male artists whether there are any women presentations potentially shown in those song lyrics or not

References

- Bassoff E. S., Glass G. V. (1982). The relationship between sex roles and mental health: A meta-analysis of twenty-six studies. *The Counseling Psychologist*, 10(4), 105–112. doi: 10.1177/0011000082104019
- Beauvoir, de Simone. (1973). *The Second Sex*. New York: Vintage Books.
- Bem, S. L. (1974). A measurement of psychological androgyny. *Journal of Clinical Psychology*, 42(2), 155-162. Doi: <https://doi.org/10.1037/h0036215>
- Betti, L., Abrate, C. & Kaltenbrunner, A. Large scale analysis of gender bias and sexism in song lyrics. *EPJ Data Sci.* 12, 10 (2023). Available from: URL//<https://doi.org/10.1140/epjds/s13688-023-00384-8>
- Blackstone, Amy. 2003. "Gender Roles and Society." Pp 335-338 in *Human Ecology: An Encyclopedia of Children, Families, Communities, and Environments*, edited by Julia R. Miller, Richard M. Lerner, and Lawrence B. Schiamberg. Santa Barbara, CA: ABC-CLIO. ISBN I-57607-852-3
- Brannon, L. (1996a). *Gender: Psychological Perspectives*. Boston, Allyn and Bacon.
- Bretthauer, B., Zimmerman, T. S., & Banning, J. H. (2007). A Feminist Analysis of Popular Music. *Journal of Feminist Family Therapy*, 18(4), 29–51. Available from: URL//https://doi.org/10.1300/j086v18n04_02
- Bridges, T., & Pascoe, C. J. (2014). *Exploring masculinities: Identity, inequality, continuity, and change*. Cambridge, Oxford University Press.
- Brown, L. M., & Gilligan, C. (2013). *Meeting at the Crossroads: Women's Psychology and Girls' Development*. Harvard University Press. Available from: URL//<https://doi.org/10.1176/ajp.151.2.281>
- Connell, R. , & Messerschmidt, J. W. (2005). Hegemonic masculinity: Rethinking the concept. *Gender & Society*, 19(6), 829–859. doi:10.1177/0891243205278639
- Connell, R. (1987). *Gender and power*. John Wiley & Sons.
- Connell, R. W., & Messerschmidt, J. W. (2005). Hegemonic Masculinity. *Gender & Society*,

- 19(6), 829–859. <https://doi.org/10.1177/0891243205278639>
- Courtenay W.H. Constructions of masculinity and their influence on men's well-being: A theory of gender and health. *Soc. Sci. Med.* 2000;50:1385–1401. doi: 10.1016/S0277-9536(99)00390-1.
- Csernik, P. (2023, June 25). Constructing masculinities through rap music. *Sociology*.1-43. Available from:URL//<http://hdl.handle.net/2105/70674>
- Drew, C. (October 21, 2022). 15 Femininity Examples. Helpful Professor. Available from: URL//<https://helpfulprofessor.com/femininity-examples/>
- Dworsky, Amy, "(Miss) Representation: An Analysis of the Music Videos and Lyrics of Janelle Monae as an Expression of Femininity, Feminism, and Female Rage" (2019). Honors College Theses. 218.https://digitalcommons.pace.edu/honorscollege_theses/218
- Eckert, Penelope and McConnell-Ginet, Sally. (2013). *Language and Gender*. Second Edition. Cambridge and New York: Cambridge University Press. Available from: URL//<https://web.stanford.edu/~eckert/PDF/Chap1.pdf>
- Faupel, A. & Schmutz, V. (2011). From fallen women to Madonnas: Changing gender stereotypes in popular music critical discourse. *Sociologie de l'Art*, PS18, 15-34. Available from: URL//<https://doi.org/10.3917/soart.018.0015>
- Gow, J. (1996). Reconsidering gender roles on MTV Depictions in the most popular music videos of the early 1990s. *Communication Reports*, 9(2), 151-161.
- Hearn, J., De Boise, S., & Goedecke, K. (2023). Men and Masculinities: Structures, Practices, and Identities. In Springer eBooks (pp. 193–213). Available from: URL//https://doi.org/10.1007/978-3-031-41531-9_12
- Kachel S, Steffens MC, Niedlich C. Traditional Masculinity and Femininity: Validation of a New Scale Assessing Gender Roles. *Front Psychol.* 2016 Jul 5;7:956. doi: 10.3389/fpsyg.2016.00956. PMID: 27458394; PMCID: PMC4932111.
- Kirsh, G.A., & Kuiper, N.A. (2002). Individualism and relatedness themes in the context of depression, gender, and a self-schema of emotion. *Canadian Psychology*, 4(2), 76-90.
- Kupers T.A. (2005). Toxic masculinity as a barrier to mental health treatment in prison. *J. Clin. Psychol.* 2005;61:713–724. doi: 10.1002/jclp.20105.
- Lemon, R. (2016). "Femininity" as a Barrier to Positive Sexual Health for Adolescent Girls. *Journal of Adolescent Health*, 59(2), 154-159.
- Lemos Luis, «Crossing Borders, (Re)Shaping Gender. Music and Gender in a Globalized World», *e-cadernos CES* [Online], 14 | 2011, posto online no dia 01 dezembro 2011, consultado o 09 julho 2024. Available from:URL://<http://journals.openedition.org/eces/931>; DOI: <https://doi.org/10.4000/eces.931>

- Lerner, E. Harriet. (1984). "Female Dependency in Context: Some Theoretical and Technical Considerations" in *The Gender Gap in Psychotherapy*. New York, Plenum Press.
- Lisara, A. (2014). The Portrayal of Women in Katy Perry's Selected Song Lyrics. *English Language and Literature*, 2(2), 61–68.
- Lorber, J. (1994). "Night to His Day": The Social Construction of Gender. In *Paradoxes of Gender* (pp. 13-36). Connecticut, Yale University Press.
- Maccoby, E. E. (1988). Gender as a social category. *Developmental Psychology*, 24(6), 755–765. Available from: URL//<https://doi.org/10.1037/0012-1649.24.6.755>
- Malonda-Vidal, E., Samper-García, P., Llorca-Mestre, A., Muñoz-Navarro, R., & Mestre-Escrivá, V. (2021). Traditional Masculinity and Aggression in Adolescence: Its Relationship with Emotional Processes. *International journal of environmental research and public health*, 18(18), 9802. Available from: URL//<https://doi.org/10.3390/ijerph18189802>
- Miller, B. (2015, February 26). Sugar may be sweet, but Maroon 5's newest album is sweeter. <https://owutranscript.com/>. Available from: URL//<https://owutranscript.com/2015/02/26/sugar-may-be-sweet-but-maroon-5s-newest-album-is-sweeter/>
- Niiranen, I., yliopisto, V., tiedekunta, H., & Humanities, F. o. (2008). *Visual and Verbal Images of a Woman in Two Britney Spears' Music Videos*. Available from: URL//https://www.finna.fi/Record/osuva_gradu.10024_3569/UserComments?sid=4264210992&lng=en-gb.
- Nugent, F.A., & Jones, K.D. (2005). Counseling in a pluralistic world. In *Introduction to the profession of counseling* (4th ed., pp. 323-364). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- O'Brien, J. (2022, January 7). Maroon 5's 10 Best Songs of All Time (Critic's Picks). <https://www.billboard.com/>. Available from: URL//<https://www.billboard.com/lists/maroon-5-best-songs-of-all-time/this-love-3/>
- Parent M.C., Gobble T.D., Rochlen A. Social media behavior, toxic masculinity, and depression. *Psychol. Men Masc.* (2019); 20:277. doi: 10.1037/men0000156.
- Powers, A. (2012, May 16). Adam Levine Has Our Number (And Won't Stop Calling). <https://www.therecord.com/entertainment/music/>. Available from: URL//<https://www.npr.org/sections/therecord/2012/05/16/152825639/adam-levine-has-our-number-and-wont-stop-calling>.
- Whitley B. E. (1983). Sex-role orientation and self-esteem: A critical meta-analytic review. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44(4), 765–778.
- Windsor, E. J. (2015). Femininities. In *Elsevier eBooks* (pp. 893–897). Available from: URL//<https://doi.org/10.1016/b978-0-08-097086-8.35015-2>
- Wood, T. Julia. (1994). *Gendered Lives: Communication, Gender, and Culture by Julie T. Wood*, Chapter 9, pp. 231-244.

การสื่อสารสีเทา: การเข้าถึงบริการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัยในประเทศไทย

Grey Zone Communication: Communication of Safe Abortion Services in Thailand

นภดล พิมสาร¹, ภิชารีย์ กรุณายาวงศ์¹, ธนายุต เสรณีสโภณ¹, มันทา กรกฏ¹,
อติพร เรืองทวีป¹, กุมารี พัชณี¹

Nopphadol Pimsarn¹, Picharee Karunayawong¹, Thanayut Saeraneesopon¹,
Manta Korakot¹, Atiporn Rueangthawee¹, Kumaree Pachanee¹

Received: 16 August 2024

Revised: 06 November 2024

Accepted: 19 November 2024

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อสารประชาสัมพันธ์ในปัจจุบันของการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัยของสายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม มีผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ผู้บริหาร บุคลากรทางการแพทย์ที่ให้บริการยุติการตั้งครรภ์ในสถานพยาบาลเครือข่ายที่เป็นพื้นที่กลุ่มตัวอย่าง และเจ้าหน้าที่/อาสาสมัครให้บริการของสายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) รวมทั้งสิ้น 42 คน ผลการศึกษาวิจัย พบว่าในปัจจุบันการสื่อสารประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างการรับรู้และเข้าถึงช่องทางการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัย มีผู้ส่งสาร แบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ 1) สายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) มีการส่งข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อที่หลากหลาย เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้รับสารที่มีความแตกต่างกัน และยังได้รับความร่วมมือจากภาคีเครือข่ายในการประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางต่าง ๆ 2) สถานพยาบาล ภาครัฐจะไม่มีการใช้สื่อประชาสัมพันธ์ในทุกรูปแบบ ผู้รับบริการส่วนใหญ่จะได้รับการส่งต่อจากภาคีเครือข่าย ส่วนสถานพยาบาลภาคเอกชนบางแห่ง มีการใช้สื่อทุกรูปแบบ และมีการพัฒนาเนื้อหาให้ทันสมัย เพื่อสร้างการรับรู้ไปยังกลุ่มเป้าหมาย โดยข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อสายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) คือ การพัฒนาระบบการให้บริการเพื่อรองรับผู้รับบริการที่เพิ่มขึ้น รวมทั้งการเพิ่มช่องทางการสื่อสาร และกลวิธีการสื่อสารให้มีความทันสมัยมากขึ้น

คำสำคัญ: สายด่วน, การยุติการตั้งครรภ์, การสื่อสาร

Abstract

The objectives of this research were to study the current communication approach for safe abortion services of the Unplanned Pregnancy Hotline (1663). The study employed qualitative research methods, specifically in-depth and group interviews, to gather comprehensive insights into the public relations communication strategies of the Unplanned Pregnancy Hotline (1663)

¹ โครงการประเมินเทคโนโลยีและนโยบายด้านสุขภาพขั้น 6 อาคาร 6 กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข

¹ Health Intervention and Technology Assessment Program, 6th Floor, 6th Building, Department of Health, Ministry of Public Health

regarding safe abortion services information and support, leading to policy recommendations for communication improvement of service practices. A total of 42 key informants participated, including hospital executives, medical providers who offer in-network abortion services, and personnel and volunteers affiliated with the Unplanned Pregnancy Hotline (1663). The study revealed that public relations strategies aimed at promoting awareness and facilitating access to safe abortion services involve two principal groups of messengers: 1) the Unplanned Pregnancy Hotline (1663) employed a multifaceted approach by disseminating information through various media channels and amplifying its reach via strategic partnerships with network affiliates. 2) government hospitals relied on referrals from network partners without using public relations media, whereas some private hospitals leveraged diverse media platforms and regularly updated content. The policy recommendation for the Unplanned Pregnancy Hotline (1663) is to enhance its service infrastructure to better accommodate the rising demand. Additionally, the hotline should integrate new communication channels and adopt modern strategies that align with recipients' media consumption behaviors and anticipated technological advancements for the expected improvement, effectiveness, and reach of the hotline communication practices.

Keywords: Hotline, Abortion, Communication

บทนำ

การยุติการตั้งครรภ์ หรือ การทำแท้ง เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดผลกระทบทางสุขภาพทั้งทางกายและจิตใจต่อผู้หญิงเป็นจำนวนมาก ซึ่งจากข้อมูลรายงานการเฝ้าระวังการแท้งของประเทศไทยตั้งแต่ พ.ศ. 2554 -2563 แสดงให้เห็นว่า ผู้หญิงมีแนวโน้มยุติการตั้งครรภ์เพิ่มมากขึ้น และยังมีผู้หญิงจำนวนมากที่เกิดภาวะแทรกซ้อนรุนแรงจากการยุติการตั้งครรภ์ โดยสถิติเฉพาะในปี พ.ศ. 2563 พบผู้หญิงที่ยุติการตั้งครรภ์เองโดยไม่ได้อยู่ในการดูแลของบุคลากรทางการแพทย์แล้วเกิดภาวะแทรกซ้อนรุนแรงมากถึงร้อยละ 7.9 โดยภาวะแทรกซ้อนที่พบมากที่สุด คือ ช็อกจากการเสียเลือด (ร้อยละ 41.5) รองลงมา คือ ตกเลือดมากจนต้องให้เลือด (ร้อยละ 32.1) ด้วยเหตุนี้ การที่ผู้หญิงไม่สามารถเข้าถึงระบบบริการสาธารณสุขเพื่อยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัยโดยบุคลากรทางการแพทย์ จึงก่อให้เกิดผลกระทบทางลบ

ต่อสุขภาพ รวมถึงคุณภาพชีวิตและจิตใจ และยังก่อให้เกิดผลกระทบต่อการะบบประมาณของประเทศในการรักษาพยาบาลที่เกิดจากภาวะแทรกซ้อนอีกด้วย (สำนักอนามัยการเจริญพันธุ์, 2562 ; World Health Organization, 2021)

การปรับแก้ไขระบบและกลไกในการขับเคลื่อนการดำเนินงานเพื่อให้ผู้หญิงที่ประสงค์จะยุติการตั้งครรภ์สามารถเข้าถึงบริการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัย ตามที่ประเทศไทยได้ประกาศใช้พระราชบัญญัติแก้ไขเพิ่มเติมประมวลกฎหมายอาญา (ฉบับที่ 28) พ.ศ. 2564 เพื่อปรับปรุงแก้ไขกฎหมายในการยุติการตั้งครรภ์ โดยมาตรา 305 ได้มีเงื่อนไขยกเว้นไว้ว่า หากการยุติการตั้งครรภ์เป็นการกระทำของผู้ประกอบวิชาชีพเวชกรรม และตามหลักเกณฑ์ของแพทยสภา ในกรณีหญิงซึ่งมีอายุครรภ์ไม่เกินสิบสองสัปดาห์ยืนยันที่จะยุติการตั้งครรภ์ หรือ หญิงซึ่งมีอายุครรภ์เกินสิบสองสัปดาห์แต่ไม่เกินยี่สิบสัปดาห์ ยืนยันที่จะยุติการ

ตั้งครรภ์ภายหลังการตรวจและรับคำปรึกษาทางเลือกจากผู้ประกอบวิชาชีพเวชกรรมและผู้ประกอบวิชาชีพอื่น ตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงสาธารณสุขประกาศกำหนดโดยคำแนะนำของแพทยสภาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องตามกฎหมายว่าด้วยการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น ผู้กระทำนั้นไม่มีความผิดโดยการปรับแก้ไขกฎหมายในครั้งนี้นำให้เกิดประโยชน์ทั้งผู้รับบริการและผู้ให้บริการ (พระราชบัญญัติแก้ไขเพิ่มเติมประมวลกฎหมายอาญา (ฉบับที่ 28) พ.ศ. 2564, 2564; อนุชา ดีสวัสดิ์, 2564)

เมื่อมีการประกาศใช้กฎหมายแล้ว หน่วยงานด้านสาธารณสุขที่เกี่ยวข้องกับการยุติการตั้งครรภ์ปลอดภัย ได้ร่วมกันพัฒนาคู่มือมาตรฐานการปฏิบัติงานเพื่อยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัยแบบองค์รวม โดยมีเนื้อหาที่ครอบคลุมแนวทางการปฏิบัติของการให้บริการยุติการตั้งครรภ์ ทั้งวิธีการยุติการตั้งครรภ์ด้วยยา (Medical Abortion) และศัลยกรรมโดยใช้เครื่องดูดสุญญากาศ (MVA: Manual Vacuum Aspiration) ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความปลอดภัยและความเป็นสากลในการปรับปรุงแก้ไขแนวทางการปฏิบัติของการให้บริการยุติการตั้งครรภ์ของประเทศไทย ตลอดจนเปิดโอกาสให้ผู้หญิงที่ประสงค์จะยุติการตั้งครรภ์ สามารถเข้ารับบริการได้อย่างปลอดภัยในสถานพยาบาล (พัชรวิพรรณ เจนสาริภรณ์ และคณะ, 2564)

อย่างไรก็ตาม แม้ช่องทางกฎหมายและระบบสาธารณสุขจะเปิดโอกาสที่เอื้อกับผู้หญิงที่ต้องการยุติการตั้งครรภ์และเอื้อต่อการดำเนินงานของบุคลากรทางการแพทย์ แต่มายาคติที่ถูกปลูกฝังผ่านสื่อให้กับคนในสังคมว่าผู้หญิงที่ท้องไม่พร้อมเป็นผู้หญิงไม่ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากท้องในวัยเรียนจะทำให้เสียอนาคตทางการศึกษา (รัฐพงศ์ ภิญญโสภณ, 2560) ดังนั้น “สังคม” จึงกลายเป็นหนึ่งในอุปสรรคที่สำคัญของการเข้าถึงบริการยุติ

การตั้งครรภ์ที่ปลอดภัย แม้ว่าจะมีการจัดตั้งสายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) เพื่อให้คำปรึกษาโดยเฉพาะ เกี่ยวกับการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัย แต่กลับถูกจำกัดด้านการเข้าถึงบริการ ทั้งการปรับลดงบประมาณและการสื่อสารประชาสัมพันธ์ไปยังกลุ่มเป้าหมาย

ด้วยเหตุนี้ ประเด็นการสื่อสารเพื่อการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัยในสังคมไทย จึงนับเป็นประเด็นท้าทายทางสังคม และเป็นประเด็นสำคัญในการศึกษาวิจัยเรื่อง การประเมินความเป็นไปได้และความคุ้มค่าในการให้บริการสร้างเสริมสุขภาพและป้องกันโรคผ่านสายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อมในระบบหลักประกันสุขภาพแห่งชาติ โดยบทความนี้จะนำเสนอผลการศึกษาศึกษาการสื่อสารเพื่อการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัยของสายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) โดยการวิเคราะห์สถานการณ์การสื่อสารที่มีความละเอียดอ่อนในสังคมไทย และพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อให้การเข้าถึงการยุติการตั้งครรภ์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อสารประชาสัมพันธ์ในปัจจุบันของการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัย ของสายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) อันจะนำไปสู่ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อการสื่อสาร การยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัยของสายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663)

ระเบียบวิธีวิจัย

พื้นที่การศึกษาวิจัย

คณะผู้วิจัยได้เลือกพื้นที่ศึกษา จำนวน 6 แห่ง ซึ่งเป็นสถานพยาบาลที่ให้บริการยุติการตั้งครรภ์แก่ประชาชนทั่วไป โดยคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) พิจารณาจากความสมัครใจในการเข้าร่วมโครงการวิจัย และ

เป็นสถานพยาบาลเครือข่ายการให้บริการของสาย
ด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663)

ผู้ให้ข้อมูลหลัก

การศึกษาวิจัยตามวัตถุประสงค์นี้ คณะ
ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative
Research) โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth
Interview) และการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group

Interview) มีการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเฉพาะ
เจาะจง (Purposive Sampling) โดยเป็นผู้ปฏิบัติงาน
หรือมีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการยุติ
การตั้งครรภ์ผ่านสายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม
(1663) และมีความยินดีในการให้ข้อมูล โดยมีผู้ให้
ข้อมูลหลักรวมจำนวนทั้งสิ้น 42 คน ดังตารางที่ 1
และ 2

ตารางที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

หน่วยงาน	ผู้ให้ข้อมูล	จำนวน
สถานพยาบาล ในภาคใต้	แพทย์	2 คน
	พยาบาล	4 คน
	เจ้าหน้าที่ในสถานพยาบาล	1 คน
	เจ้าหน้าที่ในสำนักงานสาธารณสุขจังหวัด	1 คน
	เภสัชกร	1 คน
	ผู้บริหาร	1 คน
สถานพยาบาลในกรุงเทพมหานคร	พยาบาล	1 คน
กระทรวงสาธารณสุข	ผู้บริหาร	1 คน
รวมทั้งสิ้น		12 คน

ตารางที่ 2 ผู้ให้ข้อมูลการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview)

ภูมิภาค/หน่วยงาน	ผู้ให้ข้อมูล	จำนวน
สถานพยาบาล ในภาคใต้	พยาบาล	3 คน
	เจ้าหน้าที่	2 คน
	เภสัชกร	1 คน
สถานพยาบาล ในภาคกลาง	แพทย์	2 คน
	พยาบาล	6 คน
	เจ้าหน้าที่ในสถานพยาบาล	2 คน
สถานพยาบาล ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	แพทย์	1 คน
	พยาบาล	2 คน
	เจ้าหน้าที่ในสถานพยาบาล	2 คน
สถานพยาบาลในกรุงเทพมหานคร	แพทย์	2 คน
	เจ้าหน้าที่ในสถานพยาบาล	2 คน
สายด่วนการตั้งครรภ์ ไม่พร้อม (1663)	เจ้าหน้าที่/อาสาสมัคร	5 คน
รวมทั้งสิ้น		30 คน

การเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structural Interviews) โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล 2) ลักษณะการให้บริการในภาพรวม เช่น กระบวนการดำเนินงาน ความพร้อมด้านทรัพยากรบุคคล งบประมาณ และระบบบริการ ปัญหาอุปสรรค ประเด็นท้าทาย และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม โดยคณะผู้วิจัยได้จัดประชุมเพื่อร่วมกันพัฒนาแบบสัมภาษณ์ และให้ที่ปรึกษาโครงการวิจัยพิจารณาความครบถ้วนเหมาะสมของแบบสัมภาษณ์ก่อนลงพื้นที่เก็บข้อมูล

การศึกษานี้ คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ทั้งแบบลงพื้นที่และสัมภาษณ์แบบออนไลน์ ในช่วงเดือนกรกฎาคม – ตุลาคม 2566 จากนั้นจึงนำไฟล์บันทึกเสียงการสัมภาษณ์เชิงลึกแปลงเป็นตัวอักษรแบบคำต่อคำ (Verbatim transcription) และใช้วิธีวิเคราะห์ตามประเด็น (Thematic analysis) โดยมีการตรวจสอบข้อมูลด้วยวิธีการตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation Verification) กับเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเปรียบเทียบกับผู้ให้ข้อมูลอื่น ๆ จากนั้นเรียบเรียงข้อมูลโดยวิธีการเขียนเชิงพรรณนา

จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

การวิจัยเรื่อง การประเมินความเป็นไปได้และความคุ้มค่าในการให้บริการสร้างเสริมสุขภาพและป้องกันโรคผ่านสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม ในระบบหลักประกันสุขภาพแห่งชาติ ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยจากสำนักพัฒนาการคุ้มครองการวิจัยในมนุษย์ (สคม.) สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข หนังสือเลขที่ สวรส.03.2/306 ลงวันที่ 26 เมษายน 2566

ผลการศึกษา

“การยุติการตั้งครรภ์” สื่อสารประชาสัมพันธ์อย่างไร

การสื่อสารประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างการรับรู้และเข้าถึงช่องทางการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัยในปัจจุบัน มีภาคีเครือข่ายทั้งหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมเข้ามามีส่วนร่วมอย่างไรก็ตาม การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีผู้ส่งสาร (Sender) 2 กลุ่ม คือ สายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) และสถานพยาบาลเครือข่ายที่ให้บริการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. สายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663)

สายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) ก่อตั้งขึ้นโดยมูลนิธิเข้าถึงเอดส์ตั้งแต่ พ.ศ.2556 เพื่อเป็นทางเลือกในการแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ไม่พร้อมและเป็นช่องทางในการเข้าถึงบริการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัย โดยให้บริการผ่านทางโทรศัพท์หมายเลข 1663 และช่องทาง Facebook Fan page “1663 สายด่วนปรึกษาเอดส์และท้องไม่พร้อม” ซึ่งจะมีอาสาสมัครและเจ้าหน้าที่คอยให้คำปรึกษาและประสานงานรับส่งผู้รับบริการไปยุติการตั้งครรภ์ยังสถานพยาบาลเครือข่าย ซึ่งปัจจุบันมีความครอบคลุมทุกภูมิภาคของประเทศไทย

การสื่อสารประชาสัมพันธ์เพื่อให้ประชาชนรู้จักช่องทางของสายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) นั้น จากข้อมูลการสัมภาษณ์พบว่า สายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) ในฐานะเป็นผู้ส่งสาร ซึ่งมีการส่งข้อมูลข่าวสาร (Message) ผ่านสื่อ (Channel) ที่หลากหลาย เช่น สดิกเกอร์ โปสเตอร์ หนังสือ โฆษณาใน Facebook ฯลฯ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้รับสาร (Receiver) ที่มีความแตกต่างกัน นอกจากนี้สายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) ยังได้รับความร่วมมือจากภาคีเครือข่ายทั้งหน่วยงานด้านสาธารณสุข และสื่อมวลชนในการประชาสัมพันธ์สายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) ผ่านช่องทางต่าง ๆ ประกอบกับระยะเวลาในการ

สื่อสารประชาสัมพันธ์และการเปิดให้บริการที่ยาวนานกว่าทศวรรษ ทำให้สายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) กลายเป็น “แบรนด์” ที่มีการรับรู้และได้รับการยอมรับจากภาคีเครือข่าย บุคลากรทางการแพทย์และสาธารณสุข และประชาชน

«...เราใช้เพจของเราเป็นช่องประชาสัมพันธ์หลัก เพราะว่าเพจเรามีคนติดตามอยู่สี่หมื่นกว่าคน อันนี้เรื่องเพจ อันที่สองเรามีภาคี social media ซึ่งเรามีภาคีของเราอยู่ที่เราใช้เป็นช่องทางประชาสัมพันธ์อยู่ประมาณสักสองสามภาคี...เราใช้ภาคี ถ้ามีอะไรบ๊อบเราจะส่งผ่าน ใช้ Facebook เราเป็นหลัก แล้วก็ส่งผ่าน ขณะเดียวกันองค์กรภาคีของเรา คือ เครือข่าย RSA นะครับ กับเครือข่าย choice เนี่ย (เครือข่ายสนับสนุนทางเลือกของผู้หญิงที่ท้องไม่พร้อม) เขาก็พยายามที่จะสื่อสารเรื่องราวของเราไปเรื่อย ๆ...»

(สัมภาษณ์สายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม, 27 ตุลาคม 2566)

“...พื้มองว่า (สายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม 1663) มันเป็นสินค้าที่ติดตลาดแล้วนะ มันเหมือนเราเรียกกะหมึกที่สำเร็จรูปว่ามาอะ...”
(รหัสผู้ให้ข้อมูล OL02-7)

2. สถานพยาบาล

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์พบว่า การสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่องยุติการตั้งครรภ์มีความแตกต่างกันในสถานพยาบาลของภาครัฐและภาคเอกชน โดยสถานพยาบาลภาครัฐจะไม่มีการใช้สื่อ (Channel) ในทุกรูปแบบ ผู้รับบริการส่วนใหญ่ที่มีความประสงค์จะยุติการตั้งครรภ์และเดินทางมายังสถานพยาบาลเครือข่าย จะได้รับการส่งต่อมาจากสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) อย่างไรก็ตาม ผู้ที่เข้ามาใช้บริการด้วยตนเอง (Walk in) บางส่วนทราบว่าสถานพยาบาลนั้นให้บริการยุติการตั้งครรภ์

จากการบอกเล่าแบบปากต่อปาก หรือการค้นหาสถานพยาบาลที่เกี่ยวข้องจากอินเทอร์เน็ต

การให้บริการยุติการตั้งครรภ์ยังคงเป็นประเด็นที่มีความละเอียดอ่อน และยังไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมและประชาชนทั่วไป หรือแม้แต่บุคลากรทางการแพทย์และสาธารณสุข ซึ่งสามารถเลือกให้บริการทางการแพทย์และทำหัตถการเพื่อยุติการตั้งครรภ์ให้กับผู้รับบริการได้ โดยเป็นการตัดสินใจของแต่ละปัจเจกบุคคล หรือเป็นนโยบายของสถานพยาบาลนั้น ๆ ดังนั้น การสื่อสารประชาสัมพันธ์การยุติการตั้งครรภ์อย่างเปิดเผย จึงอาจก่อให้เกิดความเสื่อมเสียกับภาพลักษณ์ขององค์กร เกิดการตีตราทางสังคมกับบุคลากรทางการแพทย์และสาธารณสุข และอาจก่อให้เกิดความขัดแย้งจากกลุ่มบุคลากรทางการแพทย์และสาธารณสุขที่มีความคิดเห็นแตกต่างกัน ดังนั้น สถานพยาบาลภาครัฐจึงไม่มีการสื่อสารประชาสัมพันธ์ในทุกรูปแบบ แต่เลือกการประสานงานหรือให้บริการแบบ “ปกปิด” เพื่อเป็นการรักษาความเป็นส่วนตัวของผู้รับบริการ และเพื่อ “ซ่อนตัว” จากการรับรู้ของสาธารณชน

«...เพราะว่าอย่างที่บอกหน่วยบริการยุติการตั้งครรภ์ของเราเนี่ยมันมีไม่เยอะ และแต่ละที่เนี่ยก็ไม่ใช่อยากจะทำ...มันก็พูดยาก น่าจะค่อนข้างไปทางไม่ยอมรับมากกว่า ก็คือเหมารวมกันหมดทั้งเครือข่ายแบบว่าพวกที่ทำงานด้านนี้ มันคือพวกใจบาป จะบอกว่ายอมรับเขาก็คงไม่ยอมรับ...»
(รหัสผู้ให้ข้อมูล NL01-1)

“...โรงพยาบาลจะมีหมอสองกลุ่ม กลุ่มที่ 1 ยินดีให้เผยแพร่ แต่อีกกลุ่มหนึ่งเนี่ยขอรับส่งต่อ 1663 ไม่ยอมเผยแพร่ แม้แต่ในจังหวัดเขาก็จะไม่เผยแพร่ เขากังวลใจอยู่ 2 เรื่อง จะถูกต่อต้านจากคนในจังหวัดไหม อันที่สองคือจะมีคนแห่มาใช้บริการเขาเยอะเกินไป เพราะว่าในองค์กรเขา

เองก็ไม่ใช่ว่ามีทัศนคติเป็นบวกทุกคน...”

(สัมภาษณ์สายด่วนการตั้งครรภ์ไม่พร้อม, 27 ตุลาคม 2566)

ส่วนสถานพยาบาลเอกชนบางแห่งที่ให้บริการจะมีการใช้สื่อ (Channel) ในทุกรูปแบบ และมีการพัฒนาเนื้อหา (Content) ให้ทันสมัย เพื่อสร้างการรับรู้ไปยังกลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากเป็นสถานพยาบาลที่เปิดให้บริการยุติการตั้งครรภ์มา ยาวนาน และมีการรับรู้ในวงกว้าง ดังนั้น การสื่อสาร ประชาสัมพันธ์อย่างเปิดเผยจึงไม่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของสถานพยาบาล แต่ก่อให้เกิดผลดี ในการดึงดูดผู้รับบริการให้เดินทางเข้ามาใช้บริการ ได้อย่างสะดวกมากขึ้น ซึ่งผู้รับบริการส่วนใหญ่จะ เข้ามาใช้บริการด้วยตนเอง (Walk in) ไม่ผ่านระบบการส่งต่อ และชำระค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นเอง ทั้งนี้ สถานพยาบาลเอกชนยังมีการติดต่อประสานงานและรับส่งผู้รับบริการจากสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) และเครือข่ายอื่น ๆ ร่วมด้วย

ผลจากการสื่อสารประชาสัมพันธ์: จำนวนผู้รับบริการเพิ่มขึ้น

คณะผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมและวิเคราะห์จำนวนผู้เข้ารับบริการให้คำปรึกษาสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) โดยวิเคราะห์จากฐานข้อมูลของสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) ในช่วงปี 2558 -2565 พบว่า จำนวนผู้ที่เข้ารับบริการในแต่ละปีมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น โดยในปี 2558 มีจำนวน 12,144 คน ปี 2560 จำนวน 21,082 คน และเพิ่มเป็น 34,342 คน ถึง 43,997 คน ในปี 2563 และปี 2565 ตามลำดับ จากข้อมูลนี้ สะท้อนให้เห็นว่า การสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ของสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) มีผลลัพธ์ที่ดีเนื่องจากผู้รับบริการรับรู้ถึงรูปแบบในการให้บริการและมีความต้องการที่จะเข้ารับบริการสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) เป็นจำนวนมาก

นอกจากนี้ยังพบว่า จำนวนผู้เข้ารับบริการสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) ในช่วงปี 2558 - 2565 มีความประสงค์ที่จะยุติการตั้งครรภ์เพิ่มขึ้นในแต่ละปี จากร้อยละ 22 ในปี 2558 เป็นร้อยละ 67 ในปี 2562 และเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 88 ในปี 2565 ซึ่งสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) จะส่งต่อผู้รับบริการเพื่อเข้ารับบริการยุติการตั้งครรภ์อย่างปลอดภัยในสถานพยาบาลเครือข่าย ซึ่งในปัจจุบันสถานพยาบาลเครือข่ายที่ให้บริการในประเทศไทยมีในทุกเขตสุขภาพทั้ง 13 เขต แต่ยังไม่ครบทุกจังหวัด ซึ่งข้อมูลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า จำนวนผู้รับบริการยุติการตั้งครรภ์ในสถานพยาบาล ที่ได้รับการส่งต่อจากสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) และจำนวนผู้ที่สามารถยุติการตั้งครรภ์ได้อย่างปลอดภัย มีอัตราที่เพิ่มสูงขึ้น เนื่องจากผู้รับบริการสามารถเข้าถึงการยุติการตั้งครรภ์ภายใต้การดูแลของบุคลากรทางการแพทย์และสาธารณสุขที่ถูกต้อง

แม้ว่าการสื่อสารจะช่วยเพิ่มจำนวนผู้รับบริการ “ขาเข้า” ได้มากขึ้น และการให้บริการของสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) จะสามารถส่งต่อผู้รับบริการไปยัง “ขาออก” เพื่อเข้ารับบริการยุติการตั้งครรภ์อย่างปลอดภัยได้จริง แต่ยังเป็น การให้บริการภายใต้ข้อจำกัด ทั้งในด้านงบประมาณ บุคลากร และจำนวนคู่สายในการให้บริการ ทำให้ไม่สามารถรองรับผู้ประสงค์จะยุติการตั้งครรภ์ได้ทั้งหมด โดยผลการสัมภาษณ์พบว่า ผู้รับบริการหรือบุคลากรทางการแพทย์และสาธารณสุขในสถานพยาบาลไม่สามารถติดต่อสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) ได้เนื่องจากคู่สายเต็ม ส่งผลกระทบบุคลากรทางการแพทย์และสาธารณสุขต้องทำงานเพิ่มขึ้น และยังก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อผู้รับบริการในการตัดสินใจไปใช้บริการยุติการตั้งครรภ์ที่ไม่ปลอดภัย ที่มีทั้งการซื้อยาออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลาและสะดวกรวดเร็ว หรือการไปรับบริการตามคลินิกเถื่อน ซึ่งผลที่ตามมาอาจก่อให้เกิดภาวะแทรกซ้อนและปัญหาสุขภาพ เป็น

ภาระงบประมาณการรักษาพยาบาลของบุคลากรทางการแพทย์และสาธารณสุขร่วมด้วย

«...อย่างล่าสุดอะ ที่กว่าจะมาถึงเราเนี่ยก็อายุครรภ์เกิน เขาก็อ้างว่า โทรหา 1663 ก็รอบไม่รู้เขายกเขาโทรนานมากไม่ติด อะใช้อย่างเงี้ย โทรแล้วไม่มีคนรับ...»

(รหัสผู้ให้ข้อมูล OL01-1)

«...แต่พี่บอกเลยนะ 1663 โทรไม่ติดเลย ต่อหน้าพี่เลย พี่ว่าลองโทรเลย ลองโทรเลย คือโทรไม่ได้จริง ๆ พี่ขอบอกเลย แต่เวลาพี่ประชุม RSA ที่ไหน พี่ก็ขอร้องขอเถอะเพิ่มสาย เพราะว่าเราต้องรับบทแทน 1663 ไง เพราะว่าเราก็จะต้องรับโทรศัพท์ที่อยู่เหมือนกับตลอดเวลา บ่อยมาก... คนไข้ที่ปรึกษาแล้ว ก็คือข้องใจ ก็ปรึกษาซ้ำอีก คนละ 2 3 สายต่อคนอะใช้อย่างเงี้ยอะคะ...»

(รหัสผู้ให้ข้อมูล OL02-4)

«...การให้การยุติพวกนี้ก็คือหลัก ๆ คือให้เขาเข้าถึงอย่างปลอดภัย แล้วก็ลดภาวะแทรกซ้อนที่จะเกิดขึ้นตามมา เพราะว่าบางทีเขาก็เขา เราไม่ได้ช่วยเขา เขาก็อาจจะไปหาทางออกทางทำแท้งเถื่อน สุดท้ายติดเชื้อมา เราก็หนักกว่าเดิม ครับ...»

(รหัสผู้ให้ข้อมูล OL06-1)

อนาคตของการให้บริการยุติการตั้งครรภ์ในประเทศไทย

แม้ว่าสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) จะมีข้อจำกัดด้านการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่องการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัย แต่จากผลของการศึกษาพบว่า สายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) ได้รับการยอมรับทั้งจากสถานพยาบาลในเครือข่ายและประชาชน จนมีจำนวนผู้เข้ารับบริการที่เพิ่มขึ้นในแต่ละปี ปัจจุบันความก้าวหน้าของวิทยาการทางเทคโนโลยี ทั้งในด้านการสื่อสารและด้านการแพทย์

ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อความยั่งยืนของการให้บริการคำปรึกษาผ่านการใช้โทรศัพท์ของสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663)

นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลยังเห็นว่า การให้บริการของสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) ในรูปแบบการให้คำปรึกษา แล้วส่งต่อผู้รับบริการไปยังสถานพยาบาลในเครือข่าย ยังคงมีความจำเป็นในปัจจุบัน อีกทั้งสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) เป็นหน่วยงานหลักที่ให้บริการ และมีส่วนสำคัญในการสนับสนุนการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัย แต่หากมีการเปลี่ยนแปลงในทางกฎหมาย หรือความต้องการในการรับบริการของประชาชน สายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบทั้งการให้บริการและการสื่อสารให้สอดคล้องและเหมาะสม เพื่อช่วยสนับสนุนให้สายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) สามารถยืนหยัดในอนาคตได้อย่างยั่งยืน

«...1663 นี้ลักษณะก็เหมือนเป็นให้คำปรึกษาแล้วก็ส่งต่อ คือเขาไม่ได้เป็น treatment โดยตรง เป็นคล้าย ๆ hub มากกว่าในเรื่องที่ประชาชนทั่วไปอาจจะเข้าถึงยากนะครับ มันก็ถ้าเทียบกับในอนาคตแล้วเนี่ย ถ้าสมมติตอนนี้บ้านเรากฎหมายแก้แล้วการทำแท้งไม่ผิดกฎหมาย เรื่องของข้อมูลต่างๆประชาชนก็อาจมีโอกาสรับรู้เองได้มาก ผมคิดว่าความจำเป็นของตัวโครงการที่เป็นลักษณะ hub อย่างเงี้ยก็อาจจะลดลง หรือไม่รูปแบบก็ต้องเปลี่ยนไป...»

(รหัสผู้ให้ข้อมูล NL01-1)

สรุปและอภิปรายผล

“...เมื่อเจตคติของสังคมมองการทำแท้งว่าเป็นเรื่องไม่ดี และมองผู้หญิงที่ทำแท้งและแพทย์ที่ให้บริการว่าเป็นคนไม่ดี จึงทำให้แพทย์ส่วนใหญ่ไม่ยินดีที่จะช่วยเหลือผู้หญิงที่มีปัญหาประเทศไทยจึงขาดการพัฒนาาระบบและคุณภาพ

บริการ และขาดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และประสบการณ์ ขาดผู้นำทางความคิด ผู้นำการเปลี่ยนแปลงและขาดการสร้างเครือข่ายในการทำงาน..." (กำแพง จาตุรจินดา และนางลักษณ์ บุญไทย, 2556) การศึกษานี้ดำเนินการแล้วเสร็จในปี 2566 นับเป็นเวลากว่า 10 ปีจากบทความข้างต้น แต่ผลการศึกษากลับพบว่า การยุติการตั้งครรภ์ยังคงเป็นเรื่องของ "ปัจเจกบุคคล" ที่บุคลากรทางการแพทย์และสาธารณสุขสามารถเลือกให้บริการหรือไม่ก็ได้ และยังคงมีเจตคติเชิงลบของสังคม และบุคคลใกล้เคียง ทั้งเพื่อนร่วมงานผู้บังคับบัญชา คนในครอบครัว ฯลฯ จนทำให้บุคลากรทางการแพทย์และสาธารณสุขลำบากใจในการให้บริการ และผลึกให้การยุติการตั้งครรภ์เป็น "ความลับ" ในสถานพยาบาลที่ต้องหลบซ่อนจากการรับรู้ของประชาชนทั่วไปไม่แตกต่างจากหลายสิบปีที่ผ่านมา

อนาคตของการยุติการตั้งครรภ์ในประเทศไทย อาจคงเดิมไม่เปลี่ยนแปลงไปจากปัจจุบันมากนัก เพราะถึงแม้ว่าคนรุ่นใหม่จะมีทัศนคติเชิงบวกต่อการยุติการตั้งครรภ์มากขึ้น แต่คนรุ่นเก่าที่มีทัศนคติเชิงลบต่อการยุติการตั้งครรภ์หรือคนรุ่นเก่าที่ยังคงอยู่ในกรอบกระบวนทัศน์เดิมจะอายุยืนยาวมากขึ้น ครอบครัวทรัพย์สินตำแหน่งและอำนาจในสังคมที่มากกว่าคนรุ่นใหม่ (อภิวัฒน์ รัตนวราหะ, 2563; ศิวาพร ฟองทองและคณะ, 2564; มิ่งสรรพ ขาวสะอาด และคณะ, 2565; ศนิกานต์ รศมนตรีและคณะ, 2565) ดังนั้นเพื่อหลีกเลี่ยงการปะทะกันของกระบวนทัศน์ที่แตกต่างกัน การยุติการตั้งครรภ์ทั้งการให้บริการและการสื่อสารจึงอาจจะกลายเป็นประเด็น "สีเทา" ของสังคมไทยต่อไป

หากพิจารณากลยุทธ์การสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ของสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) ในปัจจุบัน ตามแนวคิดของพนม คลื่นายา (2561) พบว่า มีการประยุกต์ใช้ช่องทางการสื่อสารประชาสัมพันธ์ที่หลากหลาย โดยมีสื่อประชาสัมพันธ์

ที่องค์กรเป็นเจ้าของ (Owned Media) ทั้งสื่อออนไลน์ (Online) และสื่อออนกราวด์ (On Ground) นอกจากนี้ยังมีการใช้กลยุทธ์สื่อประชาสัมพันธ์จากบุคคลที่สาม (Third Party) ในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านนักวิชาการ สถานพยาบาล เครือข่าย มูลนิธิที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ กลยุทธ์การใช้สื่อประชาสัมพันธ์จากบุคคลอื่นช่วยเผยแพร่ (Earned Media) ในการให้สถานพยาบาลเครือข่ายกล่าวถึงหรือแชร์ (Share) ข้อมูลข่าวสารในสื่อของตนเอง หรือบอกกล่าวแบบปากต่อปาก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) มีความพยายามในการต่อสู้กับข้อจำกัดของสังคมเพื่อสร้างช่องทางและโอกาสในการเข้าถึงการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัย

ข้อเสนอเชิงนโยบาย

1. ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663)

สายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) ควรพัฒนาระบบการให้บริการที่ครอบคลุมกับจำนวนผู้เข้ารับบริการที่เพิ่มมากขึ้นในแต่ละปี เช่น เพิ่มจำนวนคู่สายการให้บริการ มีระบบติดตามสายที่ไม่ได้รับ (Missed Call) มีระบบโทรศัพท์ตอบรับอัตโนมัติ เป็นต้น นอกจากนี้ยังควรเพิ่มช่องทางการสื่อสารผ่านสื่อใหม่ (New Media) และสื่อมวลชน (Mass Media) เพื่อให้สาธารณชนรับรู้ประเด็นการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัยมากขึ้น ตลอดจนพัฒนาวิธีการสื่อสารให้มีความทันสมัยสอดคล้องกับพฤติกรรม การเปิดรับสื่อของผู้รับบริการและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงในอนาคต ซึ่งหากองค์ประกอบของการสื่อสาร ทั้งผู้ส่งสาร (Sender) เนื้อหาข้อมูลข่าวสาร (Message) สื่อ (Channel) มีประสิทธิภาพสูงแล้ว ย่อมจะส่งผลให้สายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม (1663) สามารถยืนหยัดเป็นช่องทางในการให้บริการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัยได้อย่างยั่งยืนต่อไป

2. ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อผู้กำหนดนโยบาย

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงสาธารณสุข สถานพยาบาลกระทรวงศึกษาธิการ ควรสร้างความรู้ความเข้าใจอย่างรอบด้านให้กับประชาชนและกลุ่มเป้าหมาย ในประเด็นการคุมกำเนิดที่ถูกต้องและเหมาะสม กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการยุติการตั้งครรภ์ ตลอดจนการสื่อสารประชาสัมพันธ์ช่องทางการเข้าถึงการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัย เพื่อลดอัตราการยุติการตั้งครรภ์ที่ไม่พร้อม และลดความเสี่ยงที่เกิดจากการยุติการตั้งครรภ์ที่ไม่ปลอดภัย

ข้อเสนอต่อการวิจัยครั้งถัดไป

เนื่องจากการวิจัยในครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเลือกพื้นที่การศึกษาและผู้ให้ข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง ดังนั้นในการวิจัยครั้งถัดไป จึงควรมีการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อให้ได้ข้อมูลด้านการสื่อสารที่เกี่ยวข้อง

กับการยุติการตั้งครรภ์ของทั่วประเทศ นอกจากนี้ยังควรมีการศึกษาวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research-PAR) เพื่อให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการปฏิบัติงานด้านการยุติการตั้งครรภ์ ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบข้อมูลข่าวสาร และสื่อสารประชาสัมพันธ์การยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัยได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยเรื่อง การประเมินความเป็นไปได้และความคุ้มค่าในการให้บริการสร้างเสริมสุขภาพและป้องกันโรคผ่านสายด่วนตั้งครรภ์ไม่พร้อม ในระบบหลักประกันสุขภาพแห่งชาติได้รับทุนสนับสนุนจากสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส.) โดยความเห็นและข้อเสนอแนะที่ปรากฏในบทความนี้เป็นของคณะผู้วิจัยมิใช่ความเห็นของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข

บรรณานุกรม

- กำแหง จาตุรจินดา และนงลักษณ์ บุญไทย. (2556). การแท้งที่ไม่ปลอดภัย : หนามยอกที่บั่นทอนสุขภาพและชีวิตหญิงไทย. *รามารับดีเวชสาร*, 36(2), 171 – 176.
- พนม คลีณยา. (2561). *หลัก เทคนิค และวิธีการประเมินผลการประชาสัมพันธ์*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระราชบัญญัติแก้ไขเพิ่มเติมประมวลกฎหมายอาญา (ฉบับที่ 28) พ.ศ. 2564. (2564). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 138 ตอนที่ 10 ก.
- พัชรีวรรณ เจนสาริกรณ์ และคณะ. (2564). *คู่มือมาตรฐานการปฏิบัติงาน เพื่อการยุติการตั้งครรภ์ที่ปลอดภัยแบบองค์รวม (Standard of Practice for Comprehensive Safe Abortion Care) ฉบับปรับปรุง*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อและสิ่งพิมพ์แก้วเจ้าจอม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา)
- มิ่งสรรพ ขาวสะอาด และคณะ. (2565). *อนาคตประเทศไทยพุทธศักราช 2585*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสถาบันศึกษานโยบายสาธารณะ.
- รัฐพงศ์ ภิญโญโสภณ. (2560). การสร้างมายาคติเรื่อง “การทำแท้ง” ผ่านละครชุดเรื่อง *ฮอว์โมนวัยว้าวุ่น*. *วารสารศิลปกรรมสาร*, 12(1), 23 – 39.

- ศนีกันต์ รศมนตรี และคณะ. (2565). รายงานผลการศึกษาความรู้ การรับรู้ทัศนคติ และความคาดหวังต่อการบริการยุติการตั้งครรภ์ในกลุ่มผู้รับบริการจากสมาคมวางแผนครอบครัวแห่งประเทศไทย. เข้าถึงได้จาก https://ppat.or.th/wp-content/uploads/2022/05/Research_Report_PPAT_TH.pdf
- ศิวาพร ฟองทองและคณะ. (2564). *หมอลำกับเศรษฐกิจ สังคมและสุขภาพของคนอีสาน*. กรุงเทพฯ: สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ.
- สำนักอนามัยการเจริญพันธุ์ กรมอนามัย. (2562). รายงานเฝ้าระวังการแท้งประเทศไทย พ.ศ. 2562. นนทบุรี: สำนักอนามัยการเจริญพันธุ์ กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข.
- อนุชา ดีสวัสดิ์. (2564). พระราชบัญญัติแก้ไขเพิ่มเติมประมวลกฎหมายอาญา (ฉบับที่ 28) พ.ศ. 2564 (ความผิดฐานทำแท้ง). เข้าถึงได้จาก https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/parliament_parcy/ewt_dl_link.php?nid=80660&filename=house2558
- อภิวัฒน์ รัตนวราหะ. (2563). *คนเมือง 4.0 อนาคตชีวิตเมืองในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ.
- Henderson, J. T., Puri, M., Blum, M., Harper, C. C., Rana, A., Gurung, G., Pradhan, N., Regmi, K., Malla, K., Sharma, S., Grossman, D., Bajracharya, L., Satyal, I., Acharya, S., Lamichhane, P., & Darney, P. D. (2013). Effects of abortion legalization in Nepal, 2001-2010. *PloS one*, 8(5), e64775.
- Low, S. T., Chen, Z. E., & Cameron, S. (2021). Women's experiences of self-referral to an abortion service: qualitative study. *BMJ sexual & reproductive health*, 47(1), 37–42.
- World Health Organization. (2021). *Abortion*. World Health Organization. Available from: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/abortion>.

ปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย

Competency Development Factors Affecting Job Performance Efficiency of Local Government Officers in Chiang Rai Province

วราดวง สมณาศักดิ์¹, ประยูร อิมิวัตร², นวลนภา จุลสุทธิ³, ภูริพัฒน์ แก้วศรี⁴, อรุณี อินเทพ⁵
Waraduang Sommanasak¹, Prayoon Imiwat², Nualnapa chullasutti³, Phuripat Kaewsri⁴, Arunee Intep⁵

Received: 24 August 2024

Revised: 12 November 2024

Accepted: 29 November 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ระดับปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะและประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย และ 2) ปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย จำนวน 365 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะและประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงรายอยู่ในระดับมาก และ 2) ปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงรายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ได้แก่ การพัฒนาวิธีการสอนฝึกอบรมเชิงนวัตกรรม การพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา และการพัฒนารายบุคคลตามความสามารถ ซึ่งปัจจัยทั้งสามสามารถร่วมกันอธิบายความผันแปรได้ร้อยละ 78.0 โดยสมการถดถอยในรูปแบบคะแนนมาตรฐาน คือ ประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน = 0.260 (การพัฒนาวิธีการสอนฝึกอบรมเชิงนวัตกรรม) + 0.226 (การพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา) + 0.217 (การพัฒนารายบุคคลตามความสามารถ) ปัจจัยเหล่านี้สอดคล้องกับหลักการพัฒนาศักยภาพมนุษย์ยุคใหม่ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านวิธีการทันสมัย การให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด และการพัฒนาตามศักยภาพเฉพาะบุคคล หากนำมาประยุกต์ใช้อย่างจริงจังจะช่วยยกระดับสมรรถนะและประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรท้องถิ่นได้อย่างเป็นรูปธรรม

คำสำคัญ: สมรรถนะ, ประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน, ข้าราชการส่วนท้องถิ่น

¹⁻⁵ อาจารย์ประจำ, คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

¹⁻⁵ Lecturer, Faculty of Political Science and Public Administration, Chiang Rai Rajabhat University

Abstract

This research aimed to 1) study the levels of competency development factors and work performance efficiency among local government officials in Chiang Rai Province, and 2) investigate the competency development factors that significantly affect work performance efficiency of local government officials in Chiang Rai Province. The sample consisted of 365 local government officials in Chiang Rai Province. A questionnaire was used as a research tool, and the data were analyzed using stepwise multiple regression analysis. The findings revealed that 1) the levels of competency development factors and work performance efficiency of the local government officials were high, and 2) the competency development factors that significantly influenced work performance efficiency at the .01 level were innovative training methods, coaching and mentoring, and individual capacity development. These factors together explained 78.0% of the variance. The regression equation in standardized score form is: Work Performance Efficiency = 0.260 (Innovative Training Methods) + 0.226 (Coaching and Mentoring) + 0.217 (Individual Capacity Development). These three factors align with modern human resource development principles that emphasize learning through advanced methods, close mentorship, and personalized development. Effective application of these principles can concretely enhance the competencies and work performance efficiency of local government personnel.

Keywords: Competency, Job Performance Efficiency, Local Government Officers

บทนำ

ในปัจจุบัน สภาพแวดล้อมทางสังคมและเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้บทบาทของข้าราชการในหน่วยงานรัฐมีความสำคัญมากยิ่งขึ้น การให้บริการประชาชนและการดำเนินงานตามนโยบายของรัฐจำเป็นต้องพึ่งพาความสามารถและสมรรถนะของข้าราชการที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาสมรรถนะในทุกมิติจึงกลายเป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยให้หน่วยงานรัฐสามารถรับมือกับความท้าทายและความซับซ้อนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและสภาพแวดล้อม การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาสมรรถนะของข้าราชการส่วนท้องถิ่นในจังหวัดเชียงราย ซึ่งเป็นหนึ่งในจังหวัดที่ยังคงเผชิญกับปัญหาด้านการพัฒนาบุคลากรที่ต้องการการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (อำนาจ ฉวีวรรณวรวิฑู, 2566; มานะชัย เทพสุรินทร์, 2565)

จังหวัดเชียงรายเป็นพื้นที่ที่มีความสำคัญในเชิงเศรษฐกิจและสังคม แต่ยังคงเผชิญกับความท้าทายหลายประการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสมรรถนะของข้าราชการในระดับท้องถิ่น โดยเฉพาะในเรื่องของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การจัดการข้อมูลที่มีความซับซ้อน และการทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพ ข้าราชการในพื้นที่นี้ยังคงประสบปัญหาในการปรับตัวและปรับปรุงทักษะเหล่านี้ให้ทันสมัย การขาดสมรรถนะที่เพียงพอไม่เพียงแต่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของหน่วยงาน แต่ยังอาจทำให้การบริการประชาชนขาดความคล่องตัวและไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปได้ อย่างทันทั่วทั้งที่ (ธัญญารัตน์ พรหมสุทธิ, 2565) การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาสมรรถนะในพื้นที่นี้จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการแก้ไข

ปัญหาและเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของข้าราชการในระดับท้องถิ่น (ชูขวัญ รัตนะพิทักษ์ธาดา, 2566)

การพัฒนาสมรรถนะของข้าราชการจำเป็นต้องอาศัยแนวทางที่เชื่อมโยงกับการทำงานจริง และสอดคล้องกับบริบทเฉพาะของพื้นที่ การฝึกอบรมในรูปแบบ on-the-job training ที่เน้นการประยุกต์ใช้ทักษะในการปฏิบัติงานจริง เป็นหนึ่งในวิธีการที่ได้รับการยอมรับว่าได้ผลดีในด้านการเพิ่มพูนทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการของงาน โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การประเมินผลอย่างต่อเนื่องและการจัดทำแผนพัฒนาสมรรถนะประจำปีที่ชัดเจนและครอบคลุมทุกมิติของสมรรถนะที่จำเป็น จะช่วยให้องค์กรสามารถติดตามความก้าวหน้าและปรับปรุงแผนการพัฒนาให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาสมรรถนะในลักษณะที่ครอบคลุมนี้จะช่วยให้ข้าราชการในจังหวัดเชียงรายมีความพร้อมในการเผชิญกับความท้าทายและสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (Marino, 2009; วิธนา พิงวิวัฒน์นิกุล, 2562)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาสมรรถนะของข้าราชการในจังหวัดเชียงราย ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ยังคงเผชิญกับความท้าทายหลายประการ การเข้าใจถึงปัจจัยเหล่านี้จะช่วยให้สามารถออกแบบโปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งจะนำไปสู่การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานและการให้บริการของหน่วยงานรัฐในจังหวัดเชียงราย ผลลัพธ์จากการวิจัยนี้คาดหวังว่าจะสามารถนำไปปรับใช้ในการพัฒนาบุคลากรในระดับท้องถิ่นให้มีความพร้อมในการเผชิญกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และสามารถตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายในการเสริมสร้างความก้าวหน้าในด้านการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรในภาคราชการ ซึ่งเป็นหัวข้อที่มีการศึกษาอย่างต่อเนื่องในปัจจุบัน โดยเฉพาะในยุคที่เทคโนโลยีและวิธีการทำงานใหม่ ๆ เข้ามามีบทบาทสำคัญในทุกภาคส่วน เทคโนโลยีดิจิทัลและการเปลี่ยนแปลงของสังคมทำให้ภาคราชการต้องเผชิญกับความท้าทายใหม่ ๆ ไม่ว่าจะเป็นการให้บริการที่ต้องการความรวดเร็วและแม่นยำ หรือการปรับตัวต่อความคาดหวังของประชาชนที่เพิ่มสูงขึ้น การเสริมสร้างสมรรถนะของบุคลากรจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้หน่วยงานสามารถปรับตัวและพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

งานวิจัยที่ผ่านมาหลายชิ้นแสดงให้เห็นว่าการพัฒนาสมรรถนะไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน แต่ยังส่งผลดีต่อความพึงพอใจและความผูกพันต่อองค์กรของบุคลากรอีกด้วย ตัวอย่างเช่น การศึกษาโดย Lee และ Kim (2021) ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการฝึกอบรมเชิงนวัตกรรมในภาครัฐ โดยระบุว่า การฝึกอบรมที่เน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการเรียนรู้และการให้คำปรึกษา สามารถช่วยเพิ่มทักษะในการทำงานและความสามารถในการตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้งานวิจัยยังพบว่า การใช้เทคโนโลยีในการฝึกอบรมช่วยลดช่องว่างระหว่างบุคลากรที่มีประสบการณ์ต่างกัน ทำให้การถ่ายทอดความรู้และทักษะเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วและทั่วถึง

ในขณะเดียวกัน การพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรในภาคราชการไม่ได้จำกัดเพียงแค่การฝึกอบรมเชิงเทคนิค แต่ยังรวมถึงการพัฒนาความสามารถในเชิงสังคมและจิตวิทยา เช่น การเสริมสร้างทักษะในการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ที่ซับซ้อน โดยเฉพาะในสภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลง

อย่างรวดเร็ว งานวิจัยในด้านนี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะสามารถช่วยให้บุคลากรสามารถปรับตัวและรับมือกับความท้าทายใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากเหตุผลข้างต้น การศึกษานี้จึงเน้นไปที่การวิเคราะห์ปัจจัยที่สำคัญในการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรภาครัฐในจังหวัดเชียงราย โดยเฉพาะในบริบทของการพัฒนาความสามารถในการทำงาน การใช้เทคโนโลยีในกระบวนการฝึกอบรม และการให้คำปรึกษาและการพัฒนาเฉพาะบุคคล ทั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการวางแผนกลยุทธ์เพื่อพัฒนาบุคลากรในระยะยาวต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะและปัจจัยประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย
2. เพื่อศึกษาปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจเพื่อศึกษา “ปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย” โดยการดำเนินการวิจัยมีขั้นตอนสำคัญที่ต้องชี้แจงเพื่อให้การวิจัยมีความน่าเชื่อถือและครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสม ประชากรที่ใช้ศึกษาวิจัยในครั้งนี้คือข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 3,943 คน (สำนักงานจังหวัดเชียงราย, 2566)

เพื่อให้ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม ผู้วิจัยใช้สูตรของทาโร ยามาเน (Yamane, 1973)

โดยกำหนดค่าความเชื่อมั่นที่ 95 เปอร์เซนต์และค่าความคลาดเคลื่อนที่ 5 เปอร์เซนต์ ผลการคำนวณได้กลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมจำนวน 365 คน ซึ่งแสดงถึงจำนวนที่เพียงพอสำหรับการวิจัยครั้งนี้ วิธีการสุ่มที่ใช้คือการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ซึ่งช่วยให้กลุ่มตัวอย่างที่ได้มีความหลากหลายและเป็นตัวแทนของประชากรในจังหวัดอย่างเหมาะสม

ในส่วนของการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้พิจารณาและวางแผนช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลให้สอดคล้องกับการปฏิบัติงานของข้าราชการในหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อให้การเก็บข้อมูลมีความเที่ยงตรงและครอบคลุมการตอบแบบสอบถามได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน และแบ่งช่วงเวลาให้เหมาะสมสำหรับการเก็บข้อมูลอย่างรอบคอบ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือแบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นจากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามลักษณะของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม รวมถึงข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง เช่น เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา และระยะเวลาในการปฏิบัติงาน โดยใช้คำถามแบบระบุจำนวนและข้อความที่เจาะจง ตอนที่ 2 ประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับระดับการพัฒนาสมรรถนะที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ การพัฒนารายบุคคลตามความสามารถ การพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา และการพัฒนาวิธีการสอนและฝึกอบรมเชิงนวัตกรรม (ใช้มาตรวัดแบบ Interval Scale) ตอนที่ 3 รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการ

ปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นใน 4 ด้าน ได้แก่ คุณภาพของงาน ปริมาณงาน เวลา และ ค่าใช้จ่าย (ใช้มาตรวัดแบบ Interval Scale) คำถามในตอนที่ 2 และ 3 ใช้มาตราส่วนลิเคิร์ต (Likert's scale) ที่มี 5 ระดับ โดยกำหนดน้ำหนักหรือคะแนนในการตอบคำถามเพื่อวัดระดับความคิดเห็นจากมากที่สุดถึงน้อยที่สุด ตอนที่ 4 เปิดโอกาสให้ผู้ตอบสามารถเสนอแนะเพิ่มเติม

ขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1) ความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน หลังจากนั้นนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตามสูตรของ Riviovelli and Hambleton (1997) โดยเกณฑ์การตัดสินใจเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5-1.00 คัดเลือกไว้ใช้ได้ และข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ควรพิจารณาปรับปรุงหรือตัดทิ้ง โดยค่า IOC ของแบบสอบถามในครั้งนี้อยู่ในช่วง 0.67 – 1.00

2) การทดลองใช้ (Tryout) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาไปทดลองใช้กับประชากรที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน เพื่อดูลักษณะความเข้าใจในแบบสอบถาม จากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขและนำไปให้ที่ปรึกษางานวิจัยตรวจสอบและแนะนำเพิ่มเติมก่อนนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจริง

3) ความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (Reliability) ผู้วิจัยใช้วิธีการวัดความสอดคล้องภายใน (Internal Consistency Method) ด้วยสถิติครอนบาคอัลฟา (Cronbach's Alpha) เพื่อหาค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อถือได้ของแบบสอบถาม โดยค่าอัลฟาที่สูงกว่า 0.7 Cronbach, 1990) ถือว่ามีความเชื่อถือได้ค่อนข้างสูง ผลการทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในครั้งนี้มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.852

ซึ่งแสดงว่าแบบสอบถามมีความเชื่อถือได้การออกแบบและการจัดทำเครื่องมือวิจัยนี้ได้รับการตรวจสอบและปรับปรุงจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้มีความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นก่อนนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจริง

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ทางสถิติโดยมีขั้นตอนและวิธีการดังนี้

1) การวิเคราะห์ข้อมูลสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics): ใช้เพื่ออธิบายลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแปรเชิงคุณภาพ เช่น เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา และระยะเวลาในการปฏิบัติงาน โดยใช้สถิติค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) สำหรับตัวแปรเชิงปริมาณ ใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อสรุปข้อมูล ทั้งนี้การแบ่งช่วงค่าเฉลี่ยที่มีช่วงละ 0.8 สามารถใช้ในการตีความผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 5 ช่วง ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.80 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ย 1.81 - 2.60 หมายถึง ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 2.61 - 3.40 หมายถึง ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 3.41 - 4.20 หมายถึง ระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 4.21 - 5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด

2) การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ใช้เพื่อทดสอบสมมติฐาน โดยการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม ตามเงื่อนไขที่วางเกณฑ์ไว้ในข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ด้วยรูปแบบการถดถอยเชิงเส้น (Linear Regression Analysis) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเชิง

ปริมาณตรวจสอบความเหมาะสมของตัวแบบด้วยค่า VIF (Variance Inflation Factor) ซึ่งไม่เกิน 5 และค่า Tolerance ซึ่งไม่ต่ำกว่า 0.2 เพื่อให้ตัวแปรอิสระทุกตัวไม่มีความสัมพันธ์กันและไม่เกิดความสัมพันธ์เชิงพหุระหว่างปัจจัย (Multicollinearity)

3) การวิเคราะห์ตัวแบบของแบบสอบถาม (Model Analysis): ใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise Multiple Regression Analysis) โดยนำตัวแปรเข้าไปพยากรณ์ในตัวแบบทีละตัว สมการที่ใช้ในการพยากรณ์ประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย โดยกำหนดสมการ (1) ดังนี้

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e \quad (1)$$

แทนค่า Y = ประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย

a = ค่าคงที่ของสมการพยากรณ์

b_1, b_2, b_3 = ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวแปรพยากรณ์

X_1 = การพัฒนารายบุคคลตามความสามารถ

X_2 = การพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา

X_3 = การพัฒนาวิธีการสอน ผูกอบรมเชิงนวัตกรรม

e = ค่าความคลาดเคลื่อน

การวิเคราะห์นี้ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถระบุปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานและสามารถพัฒนาข้อเสนอแนะที่มีพื้นฐานจากข้อมูลจริงเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นในจังหวัดเชียงราย

ผลการศึกษา

ผลวิเคราะห์ระดับปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะและปัจจัยประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นข้าราชการส่วนท้องถิ่นในจังหวัดเชียงราย จำนวน 365 คนและนำมาวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อสรุประดับของปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะซึ่งประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการพัฒนารายบุคคลตามความสามารถ ด้านการพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา และด้านการพัฒนาวิธีการสอน ผูกอบรมเชิงนวัตกรรม รวมถึงปัจจัยประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานใน 4 ด้าน คือ ด้านคุณภาพของงาน ด้านปริมาณงาน ด้านเวลาและด้านค่าใช้จ่าย โดยผลการศึกษาปรากฏดังตารางที่ 1 และ 2 ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะ

ปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะ	$\bar{X}$	SD	แปลผล
1) ด้านการพัฒนารายบุคคลตามความสามารถ	3.85	0.607	มาก
2) ด้านการพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา	4.05	0.605	มาก
3) ด้านการพัฒนาวิธีการสอน ผูกอบรมเชิงนวัตกรรม	3.77	0.215	มาก
รวม	3.91	0.541	มาก

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากตารางที่ 1 ซึ่งแสดงถึงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะของข้าราชการส่วนท้องถิ่นในจังหวัดเชียงราย พบว่าปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะใน 3 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านการพัฒนาบุคคลตามความสามารถ ด้านการพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา และด้านการพัฒนาวิธีการสอนฝึกอบรมเชิงนวัตกรรม ล้วนอยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจ โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 3.91 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.541 ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก

เมื่อวิเคราะห์ในแต่ละด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านการพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา ($\bar{X} = 4.05$, $SD = 0.605$) แสดงให้เห็นว่าข้าราชการส่วนท้องถิ่นในจังหวัดเชียงรายให้ความสำคัญสูงสุดกับการมีระบบพี่เลี้ยงหรือที่ปรึกษาในการทำงาน ซึ่งระบบดังกล่าวมีบทบาทสำคัญในการช่วยข้าราชการปรับตัวและเรียนรู้งานได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ภายในองค์กร รองลงมาคือ ด้านการพัฒนาบุคคลตามความสามารถ ($\bar{X} = 3.85$, $SD = 0.607$) ซึ่งสะท้อนถึงการที่ข้าราชการได้รับโอกาสในการฝึกอบรมและพัฒนา

ตนเองตามความถนัดและศักยภาพของตนเอง

ด้านการพัฒนาวิธีการสอนฝึกอบรมเชิงนวัตกรรม ($\bar{X} = 3.77$, $SD = 0.215$) แม้จะมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด แต่ยังคงอยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการนำเทคนิคและนวัตกรรมใหม่ๆ มาใช้ในการพัฒนาบุคลากรก็ยังคงได้รับการสนับสนุนในระดับที่น่าพึงพอใจ การสนับสนุนในด้านนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการเตรียมความพร้อมให้กับข้าราชการในการเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและการทำงานในอนาคต

โดยสรุป ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาสมรรถนะของข้าราชการส่วนท้องถิ่นในจังหวัดเชียงรายอยู่ในระดับมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างบรรยากาศการทำงานที่สนับสนุนการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ข้าราชการมีสมรรถนะที่สูงขึ้นและสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นในอนาคต อย่างไรก็ตาม หน่วยงานควรให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการฝึกอบรมเชิงนวัตกรรมต่อไป เพื่อรักษาความทันสมัยและความหลากหลายในกระบวนการพัฒนาบุคลากร

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานปัจจัยประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย

ปัจจัยประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของ ข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย	$\bar{X}$	SD	แปลผล
1) ด้านคุณภาพของงาน	4.10	0.618	มาก
2) ด้านปริมาณงาน	4.04	0.654	มาก
3) ด้านเวลา	3.98	0.182	มาก
4) ด้านค่าใช้จ่าย	4.04	0.597	มาก
รวม	4.06	0.513	มาก

จากตารางที่ 2 ซึ่งแสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย พบว่าประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานในแต่ละด้านอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.06 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.513 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าข้าราชการส่วนท้องถิ่นในจังหวัดเชียงรายสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพในระดับที่สูง

เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านคุณภาพของงาน ($\bar{X}=4.10$, $SD = 0.618$) ซึ่งแสดงถึงความสามารถของข้าราชการในการปฏิบัติงานที่มีคุณภาพสูงและสอดคล้องกับความต้องการของหน่วยงานและประชาชน การให้ความสำคัญกับคุณภาพของงานนี้เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญในการสร้างความเชื่อถือและความมั่นใจในบริการที่ภาครัฐมอบให้กับประชาชน

รองลงมาคือ ด้านปริมาณงาน ($\bar{X}=4.04$, $SD = 0.654$) และ ด้านค่าใช้จ่าย ($\bar{X}=4.04$, $SD = 0.597$) ซึ่งทั้งสองด้านนี้สะท้อนถึงความสามารถของข้าราชการในการปฏิบัติงานในปริมาณที่เหมาะสมและการจัดการทรัพยากรให้มีประสิทธิภาพ การที่ข้าราชการสามารถบริหารจัดการปริมาณงานและค่าใช้จ่ายได้อย่างเหมาะสม เป็นปัจจัยที่ส่งผลให้การดำเนินงานของหน่วยงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสามารถตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนได้อย่างมีคุณภาพ

ด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ด้านเวลา ($\bar{X} = 3.98$, $SD = 0.182$) แม้จะมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าด้านอื่น ๆ แต่ยังคงอยู่ในระดับมาก ซึ่งบ่งชี้ว่าข้าราชการสามารถบริหารจัดการเวลาในการปฏิบัติงานได้ดี แม้ว่าจะ

ยังมีพื้นที่ในการพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถใช้เวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

โดยสรุป ผลการวิเคราะห์จากตารางที่ 2 ชี้ให้เห็นว่าข้าราชการส่วนท้องถิ่นในจังหวัดเชียงรายมีประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานในระดับมากในทุกด้าน โดยเฉพาะในด้านคุณภาพของงาน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความไว้วางใจจากประชาชนและเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของหน่วยงานรัฐ อย่างไรก็ตาม การพัฒนาทักษะการบริหารจัดการเวลาอาจเป็นอีกหนึ่งประเด็นที่หน่วยงานควรให้ความสำคัญในอนาคตเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานในทุกมิติ

ผลวิเคราะห์ปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย

ในการศึกษาปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) โดยกำหนดให้ปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะ 3 ด้าน ได้แก่ การพัฒนารายบุคคลตามความสามารถ (x_1) การพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา (x_2) และการพัฒนาวิธีการสอนฝึกอบรมเชิงนวัตกรรม (x_3) เป็นตัวแปรอิสระ (Independent Variables) และกำหนดให้ประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่น (y) เป็นตัวแปรตาม (Dependent Variable) เพื่อศึกษาว่าปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะแต่ละด้านส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานอย่างไร ผลการวิเคราะห์แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์รูปแบบปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย

ปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน ของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย	B	S.E.	T	p-value	Tolerance	VIF
ค่าคงที่ (Constant)	0.247	0.104	2.376	0.018**		
การพัฒนาวิธีการสอน ผูกอบรมเชิงนวัตกรรม (x_3)	0.260	0.020	13.153	0.000**	0.725	1.380
การพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา (x_2)	0.226	0.027	8.317	0.001**	0.684	1.462
การพัฒนารายบุคคลตามความสามารถ (x_1)	0.217	0.023	9.553	0.000**	0.674	1.484
R = 0.883, R ² = 0.780, Adj R ² = 0.778, SE = 0.271, F = 184.184 p-value = 0.000**						

หมายเหตุ. ค่า VIF ที่เหมาะสมไม่ควรเกิน 5.00; ค่า Tolerance ไม่ควรน้อยกว่า .20

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 3 ซึ่งเป็นการวิเคราะห์รูปแบบปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย ผลการวิเคราะห์เชิงสถิติ Multiple Regression Analysis พบว่าปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะทั้งสามด้าน ได้แก่ การพัฒนาวิธีการสอน ผูกอบรมเชิงนวัตกรรม (x_3), การพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา (x_2), และการพัฒนารายบุคคลตามความสามารถ (x_1) ล้วนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และมีผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นในจังหวัดเชียงราย

การพัฒนาวิธีการสอน ผูกอบรมเชิงนวัตกรรม (x_3) เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงที่สุด โดยมีค่า B เท่ากับ 0.260 (p-value = 0.000) แสดงให้เห็นว่าการนำวิธีการสอนและการผูกอบรมที่ทันสมัยและมีนวัตกรรมเข้ามาใช้มีผลเชิงบวกต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานอย่างมีนัยสำคัญ การผูกอบรมเชิงนวัตกรรมจึงเป็นกุญแจสำคัญในการเสริมสร้างความสามารถของข้าราชการในการทำงาน

การพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา (x_2) มีค่า B เท่ากับ 0.226 (p-value = 0.001) และมี

ค่า Tolerance เท่ากับ 0.684 และ VIF เท่ากับ 1.462 แสดงให้เห็นว่าการมีโค้ชหรือที่ปรึกษาคอยให้คำแนะนำและสนับสนุนเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อประสิทธิภาพการทำงานอย่างมีนัยสำคัญ การมีระบบโค้ชที่มีประสิทธิภาพสามารถช่วยให้ข้าราชการพัฒนาทักษะและความสามารถในการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

การพัฒนารายบุคคลตามความสามารถ (x_1) มีค่า B เท่ากับ 0.217 (p-value = 0.000) ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลน้อยที่สุดในกลุ่ม แต่ยังคงมีความสำคัญในการเสริมสร้างประสิทธิภาพการทำงาน การพัฒนาตามความสามารถเฉพาะบุคคลช่วยให้ข้าราชการสามารถพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับความถนัดและความสามารถเฉพาะตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยที่ปรากฏในตารางนี้บ่งชี้ว่าปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะทั้งสามด้านมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการในจังหวัดเชียงราย โดยค่าความแปรปรวนที่อธิบายได้จากตัวแบบ (R²) เท่ากับ 0.780 หมายความว่าปัจจัยทั้งสามด้านนี้สามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงในประสิทธิภาพการทำงานได้ถึง 78% ซึ่งถือเป็น

อัตราที่สูง นอกจากนี้ ค่า F ที่เท่ากับ 184.184 และ p -value ที่ 0.000 ยังแสดงให้เห็นถึงความเหมาะสมของตัวแบบในการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะกับประสิทธิภาพการทำงาน

จากการวิเคราะห์นี้ หน่วยงานควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาสมรรถนะทั้ง 3 ด้าน โดยเฉพาะการนำเทคนิคและนวัตกรรมใหม่ ๆ มาใช้ในการฝึกอบรม การจัดให้มีโค้ชหรือที่ปรึกษาที่มีประสิทธิภาพ และการพัฒนาตามความสามารถเฉพาะบุคคลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของข้าราชการให้ดียิ่งขึ้นในอนาคต

การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

1. อภิปรายผลการวิจัยและสรุปตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาระดับปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะและปัจจัยประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย

จากผลการวิจัยเกี่ยวกับระดับปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะและประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย พบว่าปัจจัยทั้งสองมีระดับมาก ซึ่งสะท้อนถึงความมุ่งมั่นของข้าราชการในการพัฒนาตนเองเพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม การที่แต่ละด้านของปัจจัยเหล่านี้มีค่าเฉลี่ยที่แตกต่างกันไป ทำให้เราจำเป็นต้องพิจารณาเชิงลึกถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อความแตกต่างนี้

ในด้านการพัฒนาสมรรถนะ ค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ที่การพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา ($\bar{X} = 4.05$, $SD = 0.605$) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการมีผู้ให้คำปรึกษาหรือโค้ชที่มีประสิทธิภาพเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของข้าราชการ การที่ข้าราชการส่วนท้องถิ่นให้ความสำคัญกับการมีที่ปรึกษาอาจบ่งบอกถึงความต้องการในการได้รับการสนับสนุนและการนำทางที่ชัดเจนใน

กระบวนการพัฒนาตนเอง สิ่งนี้สะท้อนถึงวัฒนธรรมการทำงานที่ยังคงพึ่งพาการสนับสนุนภายในองค์กรอย่างเข้มข้น ซึ่งอาจชี้ให้เห็นถึงการขาดความมั่นใจหรือความชัดเจนในเป้าหมายส่วนบุคคลของข้าราชการ

ในขณะเดียวกัน ด้านการพัฒนาวิธีการสอนและฝึกอบรมเชิงนวัตกรรม ($\bar{X} = 3.77$, $SD = 0.215$) แม้จะอยู่ในระดับที่มาก แต่กลับมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดในกลุ่มนี้อาจบ่งชี้ถึงความท้าทายในการปรับใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ หรือวิธีการที่ทันสมัยในกระบวนการฝึกอบรม การที่ข้าราชการมีแนวโน้มที่จะให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะผ่านวิธีการแบบดั้งเดิมมากกว่าอาจบ่งบอกถึงการขาดการเข้าถึงทรัพยากรหรือการขาดความรู้ในการใช้เครื่องมือใหม่ ๆ นอกจากนี้ อาจสะท้อนถึงความเสี่ยงที่องค์กรจะไม่สามารถตามทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมและเทคโนโลยี

เมื่อพิจารณาถึงการใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาสมรรถนะและการปฏิบัติงานในอนาคต สิ่งที่ได้สังเกตเห็นคือองค์กรจำเป็นต้องให้ความสำคัญมากขึ้นกับการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้เพื่อเพิ่มความรวดเร็วและประสิทธิภาพในการทำงาน การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเพิ่มความรวดเร็วในการทำงาน ($\bar{X} = 3.98$, $SD = 0.182$) ยังคงเป็นพื้นที่ที่ต้องการการพัฒนาเพิ่มเติม ซึ่งการลงทุนในการฝึกอบรมด้านเทคโนโลยีและการสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุดจะเป็นกุญแจสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพขององค์กรในระยะยาว

การวิเคราะห์นี้ยังชี้ให้เห็นว่า การเน้นการพัฒนาทักษะเฉพาะบุคคลและการสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยให้องค์กรสามารถตอบสนองต่อความท้าทายที่เกิดขึ้นในอนาคตได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งจะทำให้ข้าราชการมีความพร้อมในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสภาพแวดล้อมที่ซับซ้อน

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดจากงานวิจัยของสุวรรณ ประณีตพลกรัง (2561) ซึ่งชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาบุคลากรในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นผ่านการฝึกอบรมเป็นปัจจัยสำคัญที่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานได้ การฝึกอบรมนี้ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มพูนทักษะที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงาน แต่ยังช่วยเสริมสร้างความรู้และทัศนคติที่เหมาะสมต่อการทำงานของข้าราชการในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น การนำแนวคิดนี้มาใช้ในบริบทของจังหวัดเชียงรายจึงเป็นการย้ำถึงความสำคัญของการมีระบบฝึกอบรมที่เข้มแข็งและต่อเนื่องในการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากร

ในทำนองเดียวกัน งานวิจัยของอริศรา ชัยนาม (2563) ยังระบุว่า การสร้างแรงจูงใจและการพัฒนาสมรรถนะบุคลากรผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การฝึกอบรม การให้คำปรึกษา และการพัฒนานวัตกรรมในการทำงาน เป็นปัจจัยที่ส่งผลให้บุคลากรมีประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานที่สูงขึ้น งานวิจัยของอริศราสนับสนุนแนวคิดที่ว่า การมีระบบโค้ชและพี่เลี้ยงในองค์กรที่มีประสิทธิภาพสามารถช่วยเสริมสร้างสมรรถนะของข้าราชการได้อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยในครั้งนี้ที่แสดงให้เห็นว่าข้าราชการในจังหวัดเชียงรายให้ความสำคัญกับการพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษาเป็นอย่างมาก

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานของ Tran et al. (2021) ที่ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพการทำงานของข้าราชการท้องถิ่นในประเทศเวียดนาม โดยพบว่าปัจจัยด้านแรงจูงใจและสภาพแวดล้อมการทำงานที่ดีมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับประสิทธิภาพของข้าราชการที่ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับข้อค้นพบดังกล่าว ช่วยยืนยันถึงความสำคัญของการสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานที่เหมาะสมและการมีแรงจูงใจที่เพียงพอในการพัฒนาสมรรถนะและประสิทธิภาพของบุคลากรในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

การศึกษานี้เผยให้เห็นถึงความเชื่อมโยงที่สำคัญระหว่างปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะและประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นในจังหวัดเชียงราย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษาที่มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความสามารถในการปฏิบัติงาน อย่างไรก็ตาม การพัฒนาวิธีการสอนและฝึกอบรมเชิงนวัตกรรมยังคงเป็นพื้นที่ที่ต้องการการปรับปรุง องค์กรควรให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามาประยุกต์ใช้และการสนับสนุนการพัฒนาทักษะเฉพาะบุคคลเพื่อเสริมสร้างศักยภาพของข้าราชการและเตรียมพร้อมรับมือกับความท้าทายในอนาคต

2. อภิปรายผลการวิจัยและสรุปตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย

ผลการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย จากผลการวิจัยพบว่าปัจจัยสำคัญที่สุดในการเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานคือการพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความสามารถในการทำงานของบุคลากร ผลการวิเคราะห์ยังชี้ให้เห็นว่ากลุ่มบุคลากรที่ได้รับการฝึกอบรมโค้ชและการให้คำปรึกษามีประสิทธิภาพในการทำงานสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ Zhang et al. (2022) ที่ชี้ให้เห็นว่าการมีระบบโค้ชและพี่เลี้ยงที่มีประสิทธิภาพช่วยเสริมสร้างทักษะการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหาได้อย่างมั่นคง

นอกจากนี้ ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบยังแสดงให้เห็นว่าการฝึกอบรมเชิงนวัตกรรมซึ่งนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ มีผลต่อการ

พัฒนาทักษะที่ทันสมัยในกลุ่มบุคลากร โดยการฝึกอบรมเชิงนวัตกรรมช่วยลดช่องว่างระหว่างความรู้ที่มีอยู่กับทักษะที่จำเป็นในอนาคต ทำให้บุคลากรสามารถรับมือกับความท้าทายในสภาพแวดล้อมการทำงานที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างมั่นคง การวิเคราะห์ขนาดของทรัพยากรที่ใช้ในการพัฒนาทักษะเชิงนวัตกรรมยังพบว่าการลงทุนในเทคโนโลยีและการฝึกอบรมมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับระดับประสิทธิภาพในการทำงานของบุคลากร

เมื่อพิจารณาจากทั้งสามปัจจัยหลัก ได้แก่ การพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา การพัฒนาวิธีการสอนและฝึกอบรมเชิงนวัตกรรม และการพัฒนารายบุคคลตามความสามารถ พบว่ามีการเชื่อมโยงกันในแง่ของการสร้างความสามารถที่ครอบคลุมในบุคลากรขององค์กร โดยการจัดอันดับตัวแปรพบว่าการพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษามีผลมากที่สุด รองลงมาคือการฝึกอบรมเชิงนวัตกรรม และการพัฒนาทักษะเฉพาะบุคคล การมีโค้ชที่มีประสิทธิภาพ การฝึกอบรมที่เน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ และการพัฒนาทักษะเฉพาะบุคคลเป็นปัจจัยที่สามารถเสริมสร้างศักยภาพของข้าราชการและช่วยให้พวกเขาสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากการวิเคราะห์ข้างต้น สามารถคาดการณ์ได้ว่า หากหน่วยงานราชการในจังหวัดเชียงรายสามารถนำปัจจัยเหล่านี้ไปปรับใช้และพัฒนาให้สอดคล้องกับความต้องการของบุคลากร และสภาพแวดล้อมการทำงานที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ก็จะช่วยให้อำนาจบุคลากรมีความพร้อมในการรับมือกับความท้าทายที่เกิดขึ้นและเพิ่มขีดความสามารถในการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การวางแผนเชิงกลยุทธ์เพื่อสนับสนุนการพัฒนาในด้านเหล่านี้จะเป็นการเสริมสร้างความแข็งแกร่งขององค์กรในระยะยาว

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิจิตฐญา สุโพธิโสภณ และ อนันต์ชัย คงจันทร์ (2563) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาบุคลากรในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โดยเน้นถึงความสำคัญของการฝึกอบรมและพัฒนาทักษะในบุคลากรเพื่อตอบสนองต่อความต้องการที่เปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมการทำงาน การฝึกอบรมที่เน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ สามารถช่วยเพิ่มขีดความสามารถและเตรียมพร้อมบุคลากรให้สามารถเผชิญกับความท้าทายที่เกิดขึ้นในกระบวนการทำงาน การวิจัยนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของข้าราชการส่วนท้องถิ่นในจังหวัดเชียงราย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการพัฒนาวิธีการสอนและฝึกอบรมเชิงนวัตกรรมมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างสมรรถนะและประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน

นอกจากนี้ งานวิจัยของ Sanavria (2020) ยังชี้ให้เห็นว่าการโค้ชและการให้คำปรึกษาเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในหน่วยงานราชการ การมีระบบโค้ชและพี่เลี้ยงที่มีประสิทธิภาพสามารถช่วยเสริมสร้างทักษะการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหาได้อย่างมั่นคง นอกจากนี้ การให้คำปรึกษาจากผู้ที่มีประสบการณ์ยังช่วยลดความกังวลและเพิ่มความมั่นใจในการทำงาน ซึ่งเป็นปัจจัยที่สำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน จึงสนับสนุนผลการศึกษาของข้าราชการในจังหวัดเชียงรายที่พบว่า การพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน จากการอภิปรายข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะที่มีผลสำคัญที่สุดต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่น จังหวัดเชียงราย ได้แก่ การพัฒนาโค้ชและการให้คำปรึกษา การพัฒนาวิธีการสอนและฝึกอบรมเชิงนวัตกรรม และการพัฒนารายบุคคลตามความสามารถ การมีโค้ชและที่ปรึกษาที่มีประสิทธิภาพ การฝึกอบรมที่เน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ

และการพัฒนาทักษะเฉพาะบุคคลเป็นปัจจัยที่สามารถเสริมสร้างศักยภาพของข้าราชการและช่วยให้พวกเขาสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) รัฐบาล กระทรวงมหาดไทย กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นทั่วประเทศ ควรกำหนดนโยบายในการยกระดับสมรรถนะและประสิทธิภาพของบุคลากรท้องถิ่น ผ่านการพัฒนาศักยภาพอย่างต่อเนื่อง โดยเน้นการฝึกอบรม ให้คำปรึกษา สร้างแรงจูงใจ และประยุกต์ใช้นวัตกรรม

2) จัดทำระบบประเมินประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อให้มีข้อมูลมาวางแผนพัฒนาบุคลากรได้ตรงจุด ควรกำหนดระดับการประเมินที่ชัดเจนและครอบคลุม เช่น การประเมินตามเกณฑ์คุณภาพงาน ผลลัพธ์การทำงาน และความสม่ำเสมอในการปฏิบัติงาน เพื่อให้การประเมินมีความโปร่งใสและสามารถติดตามผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) กำหนดนโยบายที่เน้นการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรอย่างเป็นระบบ มีระบบการให้คำปรึกษา โค้ช และพัฒนาการฝึกอบรมที่ตรงกับความต้องการเฉพาะบุคคล เช่น จัดการฝึกอบรมที่สอดคล้องกับทักษะเฉพาะทางที่จำเป็นสำหรับการปฏิบัติงาน และส่งเสริมการพัฒนาทักษะในระยะยาว รวมถึงการติดตามผลลัพธ์การพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อประเมินความก้าวหน้าในการพัฒนาสมรรถนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ศึกษาเปรียบเทียบปัจจัยการพัฒนาสมรรถนะและประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของข้าราชการส่วนท้องถิ่นในแต่ละภูมิภาค เพื่อวิเคราะห์จุดแข็งจุดอ่อนและปรับปรุงพัฒนาได้เหมาะสม

2) ศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่อาจส่งผลต่อสมรรถนะและประสิทธิภาพการทำงานของบุคลากรท้องถิ่น เช่น สภาพแวดล้อมในการทำงาน ความผูกพันต่อองค์กร เพื่อให้ได้ข้อมูลครอบคลุมมากขึ้น

3) ศึกษารูปแบบและวิธีการพัฒนาสมรรถนะที่เหมาะสมกับบริบทของแต่ละพื้นที่หรือองค์กร

เอกสารอ้างอิง (References)

- กรรณิการ์ สุวรรณศรี. (2563). *การบริหารทรัพยากรมนุษย์*. นครปฐม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- จุฑารัตน์ เพ็ชรสุวรรณ. (2560). *การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของพนักงานโรงแรมบางกอกเซ็นเตอร์*. [การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรมนุษย์ วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- ชูขวัญ รัตนพิทักษ์ธาดา. (2566). สมรรถนะของผู้นำทางการศึกษาเพื่อการอยู่รอด และเติบโตในยุค BANI World. *The Journal of Pacific Institute of Management Science (Humanities and Social Science)*, 9(1), 16-28.

- จิตติชญา สุโพธิโสภณ และ อนันต์ชัย คงจันทร์. (2563). การพัฒนาบุคลากรในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น. *วารสารการพัฒนาท้องถิ่น*, 14(2), 37-49.
- ชัยวัฒน์ พรหมสุทธิ. (2565). รูปแบบการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ยุค ประเทศไทย 4.0 ของ สำนักงาน อุตสาหกรรม จังหวัด. *วารสารนวัตกรรมกรรมการบริหาร และการจัดการ*, 10(3), 11-22.
- พัชรา วงศ์ตาผา และ เนาวนิตย์ สงคราม. (2562). การพัฒนาบุคลากรตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบผสม ผสานและทฤษฎีการจัดการความรู้. *วารสารการบริหารและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์*, 6(2), 78-91.
- มานะชัย เทพสุรินทร์. (2565). แนวทางการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของบุคลากรสังกัดเทศบาลในเขต อำเภอแก่งคร้อ จังหวัดชัยภูมิ. *วารสารวิจัยวิชาการ*, 5(5), 127-142.
- สำนักงานจังหวัดเชียงราย. (2566). รายงานประจำปีงบประมาณ ส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2566. เชียงราย: สำนักงานจังหวัดเชียงราย.
- สิทธิปวีณ์ ธนโสติกุลนันท์. (2562). ตัวแบบประสิทธิภาพการบริหารจัดการธุรกิจการขนส่งทางแม่น้ำ ในประเทศไทย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการบัณฑิตวิทยาลัย]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสยาม.
- สุวรรณา ประณีตพลกรัง. (2561). การพัฒนาบุคลากรในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น. *วารสารการบริหาร การพัฒนา*, 8(4), 21-33.
- สำนักงานจังหวัดเชียงราย. (2566). รายงานประจำปีงบประมาณ ส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2566. เชียงราย: สำนักงานจังหวัดเชียงราย.
- อริศรา ชัยนาม. (2563). การพัฒนาสมรรถนะบุคลากรในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 12(2), 45-58.
- Cronbach, L. J. (1990). *Essentials of psychological testing*. (5th ed.). Harper Collins Publishers.
- Emerson, H. (1913). *Harrington Emerson's Home Course of Study in Personal Efficiency: Lesson One-[twenty-four]* (No. 1-12). Emerson Institute.
- Lee, J., & Kim, H. (2021). The role of innovative training in enhancing public sector workforce performance. *Public Administration Review*, 81(4), 345-359.
- Likert, Rensis. (1967). The Method of Constructing and Attitude Scale. In Reading in Fishbein, M (Ed.), *Attitude Theory and Measurement*. pp. 90-95.
- Marino, P. (2009). Leadership skills and teamwork in the public sector. *Public Administration Review*, 69(3), 376-390.
- McClelland, D. C. (1973). Testing for competence rather than for intelligence. *American Psychologist*, 28(1), 1-14.
- Peterson, R. A., & Plowman, B. (1989). Measuring work performance: Current practice and future directions. *Journal of Management*, 15(2), 235-246.
- Riviovelli, G., & Hambleton, R. K. (1997). *Manual for setting passing scores defined by a criterion*. University of Massachusetts.
- Sanavria, J. (2020). Coaching and mentoring in public administration. *Journal of Public Administration*, 12(1), 67-79.

- Taro Yamane. (1973). *Statistics: an introductory analysis*. New York: Harper. & Row.
- Tran, T. Q., & et al. (2021). Factors affecting job performance of local government employees. *Journal of Public Administration Research and Theory*, 31(3), 453-470.
- Zhang, Y. (2012). Competency-based human resource development: Theory and practice. *Journal of Human Resource Development Quarterly*, 23(2), 177-193.
- Zhang, Y., & Brown, T. (2022). Bridging skill gaps through online coaching and mentoring in public sector organizations. *Journal of Government Training and Development*, 15(3), 211-225.

แรงจูงใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่ใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

The Motivation of Thai Tourists Using Pet-Friendly Hotel Chains in The Hua Hin District, Prachuap Khiri Khan Province

วิภาพร อาซากิ่งแก้ว¹, วรรัชดา บุญญานเมธภาพร²

Wipaporn Achakingkaew¹, Wasida Bunyanmethaporn²

Received: 22 August 2024

Revised: 04 November 2024

Accepted: 19 November 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมและความต้องการของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่ใช้บริการโรงแรมในเครือ Pet-Friendly ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ 2) เพื่อศึกษาแรงจูงใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยในการเลือกใช้บริการโรงแรมเหล่านี้ และ 3) เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของแรงจูงใจที่มีต่อการตัดสินใจใช้บริการโรงแรมในเครือ Pet-Friendly ในพื้นที่ดังกล่าว การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างคือ นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวและใช้บริการโรงแรมในเครือ Pet-Friendly เช่น ไอบีส หัวหิน (โรงแรมระดับ 3 ดาวในเครือแอคคอร์ด) ดุสิต ดีทู หัวหิน (โรงแรมระดับ 4 ดาวในเครือดุสิต) และไฮแอท รีเจนซี่ หัวหิน (โรงแรมในเครือไฮแอท) ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 400 คน ข้อมูลที่ได้ถูกวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐาน เช่น ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตลอดจนการวิเคราะห์ปัจจัยสำรวจ (Exploratory Factor Analysis - EFA) เพื่อทำความเข้าใจแรงจูงใจและปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกโรงแรมของผู้บริโภค ผลการทดสอบสมมติฐานแสดงให้เห็นว่า แรงจูงใจทั้งในด้าน «ผลัก» (Push Factors) และ «ดึง» (Pull Factors) มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยในการเลือกใช้บริการโรงแรมในเครือ Pet-Friendly โดยเฉพาะปัจจัยดึงดูด เช่น สิ่งอำนวยความสะดวกและการบริการของโรงแรม มีบทบาทสำคัญต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยว ข้อมูลนี้สามารถนำไปใช้ในการพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดและปรับปรุงการบริการของโรงแรมเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

คำสำคัญ: โรงแรมเป็นมิตรกับสัตว์เลี้ยง, นักท่องเที่ยวชาวไทย, หัวหิน

¹ คณะการจัดการท่องเที่ยว สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ball822@hotmail.com;

² อาจารย์คณะการจัดการท่องเที่ยว สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, worarak.suc@nida.ac.th

¹ Faculty of Tourism Management: National Institute of Development administration

² Lecturer, Faculty of Tourism Management, National Institute of Development Administration

Abstract

This research aims to 1) examine the behavior and needs of Thai tourists who use Pet-Friendly hotel chains in Hua Hin District, Prachuap Khiri Khan Province, 2) investigate the motivations of Thai tourists in choosing these hotels, and 3) analyze the influence of motivations on their decision to stay at Pet-Friendly hotels in the area. This study employs a quantitative research method. The sample group consists of 400 Thai tourists who traveled and stayed at Pet-Friendly hotel chains, such as Ibis Hua Hin (a 3-star hotel under the Accor group), Dusit D2 Hua Hin (a 4-star hotel under the Dusit group), and Hyatt Regency Hua Hin (a hotel under the Hyatt group) in Hua Hin District, Prachuap Khiri Khan Province. The data was analyzed using basic statistics, including frequency, percentage, mean, and standard deviation, as well as Exploratory Factor Analysis (EFA) to understand the motivations and factors influencing consumers' hotel choices. The hypothesis testing results revealed that both push and pull factors significantly influence Thai tourists' decisions to choose Pet-Friendly hotels. In particular, pull factors such as hotel amenities and services play a crucial role in the tourists' decision-making process. This information can be used to develop marketing strategies and improve hotel services to more effectively attract tourists.

Keywords: Pet-friendly Hotels, Thai tourist, Hua Hin

บทนำ

ธุรกิจโรงแรมถือเป็นอุตสาหกรรมที่มีความสำคัญในการให้บริการด้านที่พักแก่นักท่องเที่ยวหรือบุคคลทั่วไป นอกจากนี้ยังครอบคลุมการให้บริการด้านอาหารและเครื่องดื่มตามความต้องการของลูกค้า โดยมีการเรียกเก็บค่าบริการเพื่อสร้างรายได้และผลกำไรให้กับผู้ประกอบการ (K-Property, 2566) ด้วยการสนับสนุนจากภาครัฐในการส่งเสริมการท่องเที่ยวประเทศไทย ธุรกิจโรงแรมจึงได้รับความนิยมอย่างมาก ไม่เพียงแต่ในกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่เดินทางเข้ามาเยือนประเทศไทยเท่านั้น แต่ยังรวมถึงนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีความสนใจในการเดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดต่าง ๆ ทั่วประเทศ การเจริญเติบโตของธุรกิจโรงแรมเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจด้านการท่องเที่ยว โดยโรงแรมเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ช่วยตอบสนองความต้องการในการพักอาศัยของนักท่องเที่ยวผ่านการ

ให้บริการห้องพักที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ และบริการเสริมอื่น ๆ เช่น ห้องรับประทานอาหารที่ให้บริการบุฟเฟต์อาหารเช้าหรือเย็น (K-Property, 2566)

ในระยะไม่กี่ปีที่ผ่านมา แนวโน้มการเลี้ยงสัตว์เลี้ยงในประเทศไทยเพิ่มสูงขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีความผูกพันกับสัตว์เลี้ยงเป็นพิเศษ ซึ่งส่งผลให้ความต้องการการเดินทางท่องเที่ยวพร้อมกับสัตว์เลี้ยงเพิ่มสูงขึ้น โรงแรมและที่พักที่เป็นมิตรกับสัตว์เลี้ยง (Pet-Friendly Hotel) จึงกลายเป็นทางเลือกที่น่าสนใจสำหรับนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ อำเภอหัวหินก็เป็นอีกหนึ่งพื้นที่ที่โรงแรมหลายแห่งได้เริ่มนำนโยบายต้อนรับสัตว์เลี้ยงมาใช้ และโรงแรมในเครือที่เปิดให้บริการในรูปแบบ Pet-Friendly ก็มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง การปรับเปลี่ยนกฎระเบียบของโรงแรมทั่วไปให้กลายเป็นโรงแรมที่เป็นมิตรกับสัตว์เลี้ยงเพื่อ

รองรับความต้องการของนักท่องเที่ยวจึงกลายเป็นแนวทางที่ได้รับความนิยมมากขึ้น (กรมพัฒนาธุรกิจการค้า, 2566)

ยูโรมอนิเตอร์ (2566) ได้คาดการณ์ว่าตลาดสัตว์เลี้ยงทั่วโลกจะมีมูลค่าสูงถึง 217,615 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี พ.ศ. 2569 โดยคาดว่าจะเติบโตเฉลี่ยปีละ 7.2% ขณะเดียวกัน กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์ คาดการณ์ว่าตลาดสัตว์เลี้ยงในประเทศไทยจะเติบโตเฉลี่ยปีละ 8.4% ซึ่งจะมีมูลค่ารวม 66,748 ล้านบาทในปีเดียวกัน ทั้งนี้ การเพิ่มขึ้นของจำนวนการเลี้ยงสัตว์เลี้ยงในประเทศไทยสอดคล้องกับข้อมูลจากการขึ้นทะเบียนสัตว์เลี้ยงที่แสดงให้เห็นว่ามีจำนวนสัตว์เลี้ยงเพิ่มขึ้นทุกปี ในขณะที่อัตราการเกิดของประชากรไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2560 เป็นต้นมามีแนวโน้มลดลงอย่างชัดเจน ส่งผลให้ครอบครัวจำนวนมากนิยมเลี้ยงสัตว์เลี้ยงเพื่อเข้ามาเติมเต็มช่องว่างในครอบครัว (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2566) การสำรวจพบว่าร้อยละ 90 ของกลุ่มคนรักสัตว์เลี้ยงมองว่าสัตว์เลี้ยงเป็นสมาชิกของครอบครัว ทำให้พวกเขามองหาบริการที่ตอบโจทย์ความต้องการนี้ โดยเฉพาะในกลุ่ม Baby Boomers ที่นิยมพาสัตว์เลี้ยงไปท่องเที่ยวด้วยมากที่สุด โดยพบว่า 42% ของผู้ที่มีอายุระหว่าง 55-64 ปีมักจะพาสัตว์เลี้ยงเดินทางท่องเที่ยวเสมอ (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2566)

ธุรกิจโรงแรมยังเป็นหนึ่งในธุรกิจที่มีความต้องการสูงและมีการหมุนเวียนทางการเงินในระดับสูง เมื่อประเทศไทยเปิดประเทศเพื่อรองรับการท่องเที่ยว ธุรกิจโรงแรมก็ยังมีบทบาทสำคัญและต้องเผชิญกับการแข่งขันที่เพิ่มสูงขึ้น บริการที่ครอบคลุมและคุณภาพของที่พัก เช่น การจัดเตรียมที่จอดรถเพียงพอ บริการรักษาความปลอดภัย การดูแลทรัพย์สินของลูกค้า รวมถึงสิ่งอำนวยความสะดวกภายในห้องพัก เช่น ห้องนอน ห้องน้ำสะอาด เครื่องใช้ที่พร้อมใช้งาน และสิ่งอำนวยความสะดวกเสริมอื่น ๆ

ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญในการดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาใช้บริการ (DOLCE, 2566) จากข้อมูลข้างต้น แนวโน้มการท่องเที่ยวพร้อมกับสัตว์เลี้ยงเป็นแนวโน้มที่น่าจับตามอง การเลี้ยงสัตว์เลี้ยงกลายเป็นวิถีชีวิตที่สำคัญของผู้คน โดยเฉพาะกลุ่มที่มีกำลังซื้อสูง เจ้าของสัตว์เลี้ยงมักจะมองหาสินค้าและบริการที่ตอบสนองความต้องการของสัตว์เลี้ยงของตน รวมถึงกิจกรรมท่องเที่ยวที่สามารถพาสัตว์เลี้ยงไปทำกิจกรรมร่วมกัน การสำรวจพบว่าหลายครอบครัวมีค่าใช้จ่ายสำหรับสัตว์เลี้ยงสูงถึงหลักหมื่นหรือหลักแสนบาทต่อเดือน ซึ่งสะท้อนถึงศักยภาพทางการตลาดของกลุ่มนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ (ธุรกิจหมา, 2551)

จากความเป็นมาและความสำคัญ ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาเรื่อง แรงจูงใจรวมด้านปัจจัยหลักและปัจจัยดึงดูดของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่ชอบท่องเที่ยวพร้อมสัตว์เลี้ยงและเลือกใช้บริการโรงแรมในเขตอำเภอหัวหิน ประจวบคีรีขันธ์ ไปถึงความต้องการของนักท่องเที่ยวที่ใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับผู้ประกอบการผู้ประกอบการในการดำเนินของธุรกิจโรงแรมที่เป็น Pet friendly Hotel และนำข้อมูลที่ได้รับไปปรับกลยุทธ์ในการดำเนินการตลาด การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันด้านการตลาด เพื่อจูงใจให้นักท่องเที่ยวมาใช้บริการโรงแรมและสอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้บริการจนนักท่องเที่ยวเกิดความพึงพอใจสูงสุดและใช้บริการท่องเที่ยวของการใช้บริการโรงแรมมากขึ้น การสนับสนุนการท่องเที่ยวที่มีความรับผิดชอบต่อผู้บริโภค การให้บริการที่พักที่เหมาะสมและปลอดภัยสำหรับสัตว์เลี้ยงสามารถสร้างมาตรฐานใหม่ในการท่องเที่ยวที่มีความรับผิดชอบต่อและเป็นมิตรกับสัตว์ ทำให้ผู้ประกอบการและนักท่องเที่ยวมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมมากขึ้น และยังเกิดการกระจายรายได้ในชุมชน

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่ใช้บริการโรงแรม Pet friendly Hotel chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
- 2) เพื่อศึกษาแรงจูงใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่ใช้บริการโรงแรม Pet friendly Hotel chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
- 3) เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจที่ใช้บริการโรงแรม Pet friendly Hotel chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

วิธีการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยนักท่องเที่ยวชาวไทยจำนวน 400 คน ที่เดินทางมาท่องเที่ยวและใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โรงแรมที่เลือกใช้ในการศึกษา ได้แก่ โรงแรมไอบิส หัวหิน (เครือแอดคอร์ต ระดับ 3 ดาว), โรงแรมดุสิต ดีทู หัวหิน (เครือดุสิต ระดับ 4 ดาว), และโรงแรมไฮแอท รีเจนซี่ หัวหิน (เครือไฮแอท)

การสุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลที่น่ามาใช้ในการศึกษาในครั้งนี้คือ ข้อมูลปฐมภูมิเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ต้องเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยสุ่มตัวอย่างจากนักท่องเที่ยวชาวไทย จำนวน 400 คน และผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อป้องกันความคลาดเคลื่อนของข้อมูล จำนวน 36 คน เป็นจำนวนทั้งสิ้น 436 คน โดยเก็บในพื้นที่ โรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ คือ 1) โรงแรม ไอบิส

หัวหิน 2) โรงแรมดุสิต ดีทู หัวหิน 3) โรงแรมไฮแอท รีเจนซี่ หัวหิน โดยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Selection) โดยผู้วิจัยได้ทำการสอบถามนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มาใช้บริการหรือเคยใช้บริการโรงแรม ว่า เป็นนักท่องเที่ยวชาวไทยที่นำสัตว์เลี้ยงเดินทางมาท่องเที่ยวและเข้าใช้บริการโรงแรมใช่หรือไม่ ถ้าเป็นนักท่องเที่ยวชาวไทยก็จะทำการแจกแบบสอบถามให้กับนักท่องเที่ยวที่มาเข้าใช้บริการโรงแรมดังกล่าวได้ทำทันที

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีต่างๆ โดยแบบสอบถามสามารถแบ่งออกเป็น 5 ส่วน Pet-Friendly Hotel Chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการวิเคราะห์ได้อย่างสอดคล้องในการเข้าถึงกลุ่มลูกค้าและความต้องการของแต่ละช่วงอายุและกำลังในการใช้จ่ายการเดินทางท่องเที่ยวของแต่ละกลุ่มนักท่องเที่ยว

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยดึงดูด ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อวัดปัจจัยดึงดูด (Pull Factors) ที่ส่งผลต่อนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางพร้อมสัตว์เลี้ยงและตัดสินใจเลือกใช้บริการโรงแรมประเภท Pet-Friendly ในอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ แบบสอบถามถูกพัฒนาตามแนวคิด ทฤษฎีแรงจูงใจในการท่องเที่ยว (Travel Motivation Theory) ซึ่งแบ่งปัจจัยเป็น ปัจจัยผลัก (Push Factors) และ ปัจจัยดึง (Pull Factors) โดยในการศึกษาค้นคว้านี้จะเน้นการวิเคราะห์ปัจจัยดึงดูดดึงดูดในงานวิจัยนี้ประกอบด้วย 5 ด้านหลัก ได้แก่ สิ่งดึงดูดใจ (Attractions), กิจกรรม (Activities),

สิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities), ความสะดวกในการเข้าถึง (Accessibility), และการบริการที่พัก (Accommodation) ซึ่งได้มีการพัฒนาข้อคำถามที่เกี่ยวข้องกับแต่ละปัจจัยดังกล่าวเพื่อตรวจสอบความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง ข้อมูลปัจจัยดังกล่าวนี้ได้อ้างอิงจากงานวิจัยหลายชิ้น เช่น งานของ Collier & Harraway (1997) ที่กล่าวถึงความสำคัญของสิ่งดึงดูดใจและสิ่งอำนวยความสะดวกในการท่องเที่ยว, วิคเนีย มายอร์ (2555) ที่ได้เน้นถึงองค์ประกอบของแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติและวัฒนธรรม และ เมลดา ธนิตนนท์ (2560) ที่อธิบายเกี่ยวกับความหลากหลายของกิจกรรมและสิ่งอำนวยความสะดวกในแหล่งท่องเที่ยวแบบสอบถามประกอบด้วยคำถามทั้งหมด 15 ข้อ ซึ่งแบ่งออกเป็นคำถามที่วัดแต่ละปัจจัย โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ เพื่อประเมินระดับแรงจูงใจในการเลือกใช้บริการโรงแรมของนักท่องเที่ยว การจัดลำดับความสำคัญในแต่ละด้านนั้นสอดคล้องกับแนวคิดที่ได้จากงานวิจัยของ วีรพงศ์ ชูวงษ์วาลย์ (2560) ที่อธิบายถึงบทบาทของแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติและวัฒนธรรมในการดึงดูดนักท่องเที่ยว รวมถึงการให้บริการที่พักและสิ่งอำนวยความสะดวกที่ครอบคลุม

การแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยของตัวแปรต่างๆ ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้ (John W. Best, 1997)

- คะแนน 4.50-5.00 คือ มากที่สุด
- คะแนน 3.50-4.49 คือ มาก
- คะแนน 2.50-3.49 คือ ปานกลาง
- คะแนน 1.50-2.49 คือ น้อย
- คะแนน 1.00-1.49 คือ น้อยที่สุด

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยผลักดัน (Push Factors) ที่มีผลต่อนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางพร้อมสัตว์เลี้ยงและเลือกใช้บริการโรงแรมประเภท Pet-Friendly Hotel Chains ในอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยปัจจัย

ผลักดันที่ศึกษาแบ่งเป็น 7 ปัจจัยหลัก ได้แก่ 1) การหลีกเลี่ยง 2) การผ่อนคลาย 3) การอยู่เหน็ดเหนื่อย 4) ความสมบูรณ์ทางกายภาพ 5) การสนองต่อตนเอง 6) ความภูมิใจในตนเอง และ 7) การพบสิ่งใหม่ การออกแบบแบบสอบถามอิงตามทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs) และแนวคิดของ McClelland (1978) โดยคำถามทั้งหมด 8 ข้อ แบ่งออกเป็นคำถามเกี่ยวกับ การผ่อนคลาย (3 ข้อ) และการสนองต่อตนเอง (5 ข้อ) ใช้การวัดแบบ Rating Scale 5 ระดับ เพื่อประเมินความคิดเห็นของนักท่องเที่ยว

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจที่มาใช้บริการโรงแรม Pet friendly Hotel chains เขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

ตารางที่ 1 แสดงผลการทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability)

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.983	.983	26

ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะและการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมให้นักท่องเที่ยวที่ทำแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นเพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยสำหรับการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้กำหนดให้เป็นตัวแปรตาม

คำถามในส่วนที่ 1 ส่วนที่ 2 ส่วนที่ 3 และส่วนที่ 4 เนื่องจากการศึกษาครั้งนี้ต้องการหาระดับความเห็นของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่ใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการโรงแรมประเภทที่สามารถนำสัตว์เลี้ยงเข้าพักได้

ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถามปลายปิด โดยใช้วิธีการวัดแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ดังนี้

- | | |
|--------------|--------------------|
| ระดับคะแนน 5 | หมายถึง มากที่สุด |
| ระดับคะแนน 4 | หมายถึง มาก |
| ระดับคะแนน 3 | หมายถึง ปานกลาง |
| ระดับคะแนน 2 | หมายถึง น้อย |
| ระดับคะแนน 1 | หมายถึง น้อยที่สุด |

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม แรงจูงใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่ใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาจะใช้ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าความถี่ (Frequency) การศึกษาปัจจัยผลัดกัน และปัจจัยดึงดูด ส่งผลต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยในการเลือกใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยผลัดกันและปัจจัยดึงดูดที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยในการเลือกใช้บริการโรงแรมที่เป็นมิตรกับสัตว์เลี้ยงในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยการวิจัย

ใช้โรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ในพื้นที่ดังกล่าวเป็นกรณีศึกษา เครื่องมือหลักที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis - EFA) ซึ่งช่วยให้สามารถระบุและยืนยันปัจจัยต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยว

ผลการศึกษา

1. ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อยู่ในกลุ่ม Generation Y ซึ่งมีอายุระหว่าง 26-43 ปี มีสถานภาพโสด และจบการศึกษาระดับปริญญาตรี ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว/อาชีพอิสระ และมีรายได้ต่อเดือนมากกว่า 50,001 บาท

2. พฤติกรรมและความต้องการของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่ใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มาเพื่อพักผ่อนหย่อนใจพร้อมกับสัตว์เลี้ยง โดยเดินทางมากับครอบครัว ญาติ คู่รัก หรือกลุ่มเพื่อน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการมาเยือนครั้งแรก ผู้ตอบแบบสอบถามรู้จักโรงแรมประเภท Pet-Friendly Hotel Chains ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต และเลือกที่จะท่องเที่ยวในวันเสาร์-อาทิตย์หรือวันหยุดนักขัตฤกษ์ โดยใช้เวลาท่องเที่ยว 1-2 วัน นอกจากนี้ส่วนใหญ่จัดการการท่องเที่ยวด้วยตนเองและใช้รถยนต์ส่วนตัวในการเดินทาง

3. ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับปัจจัยดึงดูดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญกับแรงจูงใจทุกด้านที่มีผลต่อการเลือกใช้บริการ โดยปัจจัยที่ได้รับความสำคัญสูงสุดคือ ด้านการต้อนรับและบริการ

(Service Mind) รองลงมาคือ ด้านการผ่อนคลาย (Relaxation) และ ด้านที่พักอาศัย (Accommodation) ในขณะที่ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities) ได้รับความสำคัญน้อยที่สุด การวิเคราะห์เชิงลึกพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญกับการต้อนรับและบริการอย่างมาก โดยเฉพาะการตอบสนองที่รวดเร็วจากพนักงาน รวมถึงการทักทาย และการต้อนรับที่สร้างความรู้สึกอบอุ่น ขณะที่ บริการซักritz เป็นปัจจัยที่ได้รับความสำคัญน้อยที่สุดในหมวดของการบริการ

จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยให้ความสำคัญกับทุกปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการโรงแรมในระดับที่สูงขึ้นไป โดยปัจจัยที่ได้รับความสำคัญสูงสุด คือ ด้านการต้อนรับและบริการ (Service Mind) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยที่ 4.70 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.53 สะท้อนให้เห็นว่าการบริการที่รวดเร็วและการต้อนรับที่อบอุ่นเป็นสิ่งที่นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญอย่างยิ่ง

การผ่อนคลาย (Relaxation) เป็นปัจจัยที่สำคัญรองลงมา โดยมีค่าเฉลี่ย 4.63 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.52 ซึ่งแสดงถึงความสำคัญที่นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญกับการพักผ่อนอย่างแท้จริงในขณะเข้าพักในโรงแรม

ปัจจัยในด้านอื่น ๆ ที่ได้รับความสำคัญในระดับสูงได้แก่ ด้านที่พักอาศัย (Accommodation) ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 4.62 (S.D. = 0.54), การตอบสนองต่อตนเอง (Personalized Services) ด้วยค่าเฉลี่ย 4.57 (S.D. = 0.54), และ ด้านการเข้าถึง (Accessibility) มีค่าเฉลี่ย 4.56 (S.D. = 0.60)

ในทางตรงกันข้าม ปัจจัยที่ได้รับความสำคัญน้อยที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับปัจจัยอื่น คือ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities) ซึ่งมีค่า

เฉลี่ยอยู่ที่ 3.94 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.96 โดยยังคงอยู่ในระดับที่สูง แต่เป็นปัจจัยที่ส่งผลน้อยที่สุดต่อการตัดสินใจใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ของกลุ่มนักท่องเที่ยวในพื้นที่นี้

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับปัจจัยดึงดูด

หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ
ด้านการต้อนรับและบริการ (Service Mind)	4.70	0.53	มากที่สุด	1
การผ่อนคลาย (Relaxation)	4.63	0.52	มากที่สุด	2
ด้านที่พักอาศัย (Accommodation)	4.62	0.54	มากที่สุด	3
การตอบสนองต่อตนเอง (Personalized Services)	4.57	0.54	มากที่สุด	4
ด้านการเข้าถึง (Accessibility)	4.56	0.60	มากที่สุด	5
ด้านสิ่งดึงดูดใจ (Attractions)	4.52	0.53	มากที่สุด	6
ด้านกิจกรรม (Activities)	3.98	1.05	มาก	7
ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities)	3.94	0.96	มาก	8

4. อิทธิพลของแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ การศึกษาพบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยในการเลือกใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ในเขตอำเภอหัวหิน สามารถสรุปได้ทั้งหมด 4 ปัจจัยหลักดังนี้

ปัจจัยที่ 1 ด้านโรงแรมที่พัก รวมถึงวิธีการเดินทางมายังที่พัก การให้บริการของพนักงาน และที่จอดรถภายในโรงแรม ความสะดวกในการเดินทางไปยังโรงแรมเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะการเข้าถึงที่พักที่อยู่ใกล้สถานที่สำคัญ เช่น สถานีรถไฟ สถานีขนส่ง หรือแหล่งท่องเที่ยวสำคัญ ความสะดวกและชัดเจนของเส้นทางมายังโรงแรมไม่ว่าจะเป็นการเดินทางด้วยรถยนต์ส่วนตัวหรือระบบขนส่งสาธารณะ การให้ข้อมูลการเดินทางอย่างครบถ้วนทั้งแผนที่และคำแนะนำเป็นสิ่งที่นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญ นอกจากนี้ การต้อนรับและบริการของพนักงาน รวมถึงความรู้ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับโรงแรมและสถานที่ท่องเที่ยวใกล้เคียง

ความรวดเร็วในการตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า และความสะอาดและปลอดภัยของที่จอดรถภายในโรงแรม ทั้งหมดนี้มีผลอย่างมากต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยว

ปัจจัยที่ 2 ความรู้สึกผ่อนคลายและการตอบสนองต่อตนเอง ปัจจัยนี้รวมถึงบรรยากาศของโรงแรมที่ช่วยให้ผู้เข้าพักรู้สึกผ่อนคลาย เช่น การตกแต่งภายในและภายนอกที่สวยงามเป็นธรรมชาติ ความเงียบสงบที่ช่วยให้ผู้เข้าพักและสัตว์เลี้ยงสามารถพักผ่อนได้อย่างเต็มที่ สิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อการพักผ่อน เช่น สปา สระว่ายน้ำ สวนหย่อม และพื้นที่สำหรับการนั่งเล่นพักผ่อน สิ่งเหล่านี้ช่วยเพิ่มความสะดวกสบายและความพึงพอใจของผู้เข้าพัก นอกจากนี้ ความสะดวกสบายภายในห้องพัก เช่น เตียงนอนที่นุ่มสบาย การควบคุมอุณหภูมิที่เหมาะสม และการมีพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับสัตว์เลี้ยง ทำให้ผู้เข้าพักรู้สึกถึงความสุขและความสบายใจในการเข้าพักที่โรงแรม

ปัจจัยที่ 3 การจัดกิจกรรมในโรงแรมและบริการที่ตอบสนองต่อความต้องการ การจัดกิจกรรมต่าง ๆ ภายในโรงแรมและการให้บริการที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เข้าพักและสัตว์เลี้ยง เช่น การจัดหาของเล่นหรืออุปกรณ์สำหรับสัตว์เลี้ยง การมีกิจกรรมพิเศษสำหรับสัตว์เลี้ยง และการบริการที่เป็นมิตรและมีคุณภาพสูง นอกจากนี้ การมีบริการร้านอาหารและร้านช้อปปิ้งภายในโรงแรมที่มีคุณภาพสูงและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เข้าพักอย่างครบถ้วนก็มีความสำคัญ

ปัจจัยที่ 4 สิ่งดึงดูดต่าง ๆ ภายในโรงแรม สิ่งดึงดูดต่าง ๆ ภายในโรงแรม เช่น การตกแต่งภายในที่มีเอกลักษณ์ สถานที่ตั้งที่น่าสนใจ การมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่หลากหลาย และการจัดพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับสัตว์เลี้ยง สิ่งเหล่านี้ช่วยเพิ่มประสบการณ์ที่ดีและความพึงพอใจของผู้เข้าพัก รวมถึงการสร้างภาพลักษณ์ที่น่าประทับใจใน

การเข้าพักที่โรงแรม Pet-Friendly ในการวิเคราะห์องค์ประกอบเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ได้มีการทดสอบความเหมาะสมของข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์องค์ประกอบผ่านการทดสอบค่า Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) และ Bartlett's Test of Sphericity ผลการทดสอบแสดงให้เห็นดังนี้

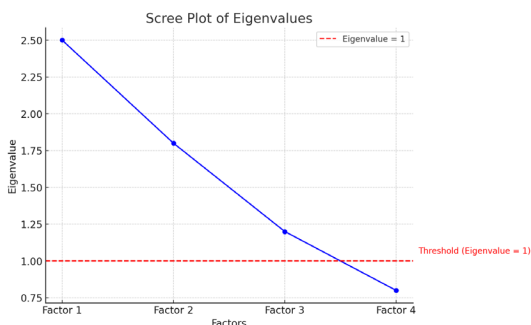
ตารางที่ 3 แสดงเป็นผลการทดสอบค่า Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) และ Bartlett's Test of Sphericity

ค่าที่ต้องการทดสอบ	ค่าที่ได้
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	0.941
Bartlett's Test of Sphericity Approx. Chi-Square	13823.495
df	325
Sig.	< 0.0009

พบว่า Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy = 0.941 สรุปได้ว่าข้อมูลทั้ง 26 ตัวแปรเหมาะสมที่จะนำมาวิเคราะห์ปัจจัยค่า KMO ที่สูงกว่า 0.9 บ่งบอกว่าข้อมูลมีความเหมาะสมอย่างมากสำหรับการวิเคราะห์ปัจจัย ค่านี้ชี้ให้เห็นว่าโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรมีความแข็งแรงเพียงพอที่จะแยกเป็นกลุ่มหรือปัจจัยที่ชัดเจนได้ จากการทดสอบ Bartlett's Test of Sphericity พบว่า $\chi^2 = 13823.495$ สรุปได้ว่าข้อมูลทั้ง 26 ตัวแปรมีความสัมพันธ์กันที่ P-value < 0.0009 ค่าความมีนัยสำคัญที่ต่ำกว่า 0.05 (โดยในกรณีนี้คือ < 0.0009) บ่งบอกว่าการกระจายของตัวแปรไม่ได้เป็นรูปทรงกลม (non-spherical) ซึ่งหมายความว่าตัวแปรมีความสัมพันธ์กันในระดับที่สามารถทำการวิเคราะห์ปัจจัยได้อย่างเหมาะสม การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Exploratory Factor Analysis - EFA) ในการวิจัยนี้ใช้เพื่อสกัดปัจจัยหลักจากตัวแปรทั้งหมด โดยเกณฑ์ที่ใช้ในการ

เลือกปัจจัยคือค่า Eigenvalue ที่มากกว่า 1 ตามข้อเสนอของ Kaiser (1960) ที่ระบุว่าปัจจัยที่มีค่า Eigenvalue มากกว่า 1 สามารถอธิบายความแปรปรวนของข้อมูลได้อย่างมีนัยสำคัญ จากการวิเคราะห์ EFA พบว่ามี 3 ปัจจัยหลักที่มีค่า Eigenvalue มากกว่า 1 และได้รับการคัดเลือกให้เป็นปัจจัยที่อธิบายความแปรปรวนในข้อมูลทั้งหมด โดยมีรายละเอียดดังนี้ ปัจจัยที่ 1 มีค่า Eigenvalue เท่ากับ 7.55 ซึ่งสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ 29.06% ปัจจัยที่ 2 มีค่า Eigenvalue เท่ากับ 6.24 ซึ่งสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ 23.98% ปัจจัยที่ 3 มีค่า Eigenvalue เท่ากับ 4.64 ซึ่งสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ 17.86% รวมแล้ว 3 ปัจจัยหลักนี้สามารถอธิบายความแปรปรวนของข้อมูลได้ถึง 70.89% ของข้อมูลทั้งหมด ซึ่งแสดงถึงความสามารถในการอธิบายตัวแปรและปรากฏการณ์ที่ศึกษาได้อย่างครบถ้วน นอกจากนี้ผลจาก

ตารางที่ 3 กราฟ Scree Plot ซึ่งแสดงค่า Eigenvalue ของปัจจัย (Factors) ที่คำนวณได้ในกระบวนการวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis)

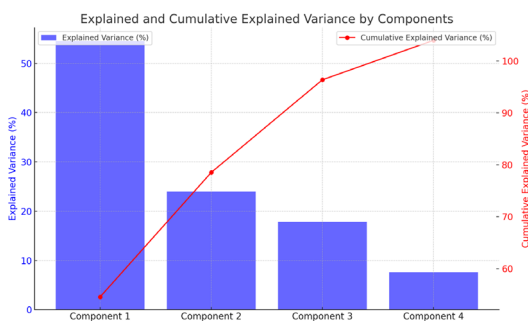


ยังแสดงให้เห็นจุดหักศอกของกราฟที่ปัจจัยที่ 3 ซึ่งสนับสนุนการเลือกใช้ปัจจัยทั้ง 3 นี้ในการวิเคราะห์ การใช้ Eigenvalue และผลรวมของความแปรปรวน (% of Variance) จากตาราง

Total Variance Explained แสดงให้เห็นว่าค่าผลรวมของความแปรปรวนสะสมสำหรับ 3 ปัจจัยแรกอยู่ที่ 70.89% ซึ่งเป็นระดับที่สูงและเพียงพอสำหรับการอธิบายความแปรปรวนของข้อมูลในงานวิจัยนี้ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าปัจจัยทั้ง 3 นี้มีความสำคัญในการอธิบายลักษณะและพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่เลือกใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains อย่างมีนัยสำคัญ และผลรวมสะสมของ % of variance ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ประกอบด้วย 26 ตัวแปร พบว่ามีการสกัดองค์ประกอบได้ทั้งหมด 4 ปัจจัย (Components) ซึ่งสามารถอธิบายความแปรปรวนของข้อมูลได้ถึง 78.492% การมีค่าเปอร์เซ็นต์นี้บ่งชี้ว่าข้อมูลในตัวแปรที่ศึกษาสามารถอธิบายได้เกือบ 80% ของความแปรปรวนทั้งหมดในชุดข้อมูล โดยในขั้นตอนการวิเคราะห์เบื้องต้น (Initial Eigenvalues) มีการระบุว่า Component 1 มีค่า Eigenvalue เท่ากับ 14.182 ซึ่งสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ 54.544% และในทุกองค์ประกอบที่สกัด พบว่ามีค่า Eigenvalue มากกว่า 1 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของปัจจัยเหล่านี้ในการอธิบายข้อมูล นอกจากนี้ จากการวิเคราะห์ Extraction Sums of Squared Loadings พบว่า 4 Components ที่ได้รับการเก็บรักษา ยังคงสามารถอธิบายความแปรปรวนรวมได้ 78.492% เช่นเดียวกับในขั้นตอน Initial Eigenvalues ซึ่งแสดงถึงความสอดคล้องและความถูกต้องในการสกัดปัจจัยในขั้นตอน Rotation Sums of Squared Loadings ซึ่งมีการดำเนินการหมุนแกนเพื่อลดความซับซ้อนในการตีความของ Components พบว่า Component 1 อธิบายความแปรปรวนได้ 29.055% Component 2 อธิบายความแปรปรวนได้ 23.983% Component 3 อธิบายความแปรปรวนได้ 17.855% Component 4 อธิบายความแปรปรวนได้ 7.599% รวมแล้ว 4 Components หลังจากการหมุนแกนสามารถอธิบายความแปรปรวนรวมกันได้ 78.492% การ

วิเคราะห์นี้จึงสรุปได้ว่า 4 ปัจจัยหลักที่มี Eigenvalues มากกว่า 1 สามารถอธิบายความแปรปรวนในข้อมูลได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะหลังจากการหมุนแกน (Rotation) ทำให้การตีความของแต่ละปัจจัยมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ปัจจัยหลักอย่าง Component 1 และ Component 2 นับเป็นปัจจัยที่สามารถอธิบายความแปรปรวนได้มากที่สุดในกลุ่มนี้ ซึ่งการระบุความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยเหล่านี้กับตัวแปรหรือคุณลักษณะใด ๆ จะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในการตัดสินใจของนักท่องเที่ยวที่เลือกใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ได้ดียิ่งขึ้น

ตารางที่ 4 ภาพประกอบที่แสดงความแปรปรวนที่อธิบายได้ (Explained Variance) และผลรวมสะสมของความแปรปรวน (Cumulative Explained Variance) สำหรับ 4 ปัจจัยที่สกัดได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis)



สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาพบว่า ทั้งปัจจัยหลักและปัจจัยดึงดูดมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยวในการเลือกใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลมากที่สุดคือปัจจัยดึงดูด ซึ่งเกี่ยวข้องกับการต้อนรับและบริการของโรงแรม ซึ่งนักท่องเที่ยวให้ความสำคัญกับการ

บริการที่มีคุณภาพสูง รวมถึงการต้อนรับอย่างอบอุ่นจากพนักงาน ซึ่งสามารถสร้างความพึงพอใจและความภักดีต่อตราสินค้าได้อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ ปัจจัยด้านการผ่อนคลายยังเป็นปัจจัยสำคัญที่นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญ การที่โรงแรมสามารถสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมสำหรับการพักผ่อนและผ่อนคลาย ทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกสบายใจและได้รับประสบการณ์ที่ดีในระหว่างการเข้าพัก สิ่งอำนวยความสะดวกที่ครบครันและมีคุณภาพ เช่น ที่จอดรถเพียงพอ บริการซักรีด และร้านอาหารที่เปิดให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง ก็เป็นอีกปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการโรงแรมประเภทนี้ ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นของนักท่องเที่ยวที่ต้องการการบริการที่เป็นส่วนตัวและตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะด้าน รวมถึงความต้องการในสิ่งอำนวยความสะดวกที่ครบครัน โรงแรมที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการเหล่านี้ได้จะมีความได้เปรียบในการดึงดูดลูกค้าและสร้างความภักดีต่อตราสินค้าในระยะยาว การบริการที่เป็นมิตรและมีคุณภาพสูง โดยเฉพาะในบริบทของโรงแรมที่ต้อนรับสัตว์เลี้ยง เป็นสิ่งที่นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญเป็นพิเศษ ซึ่งสะท้อนถึงความต้องการของนักท่องเที่ยวในยุคปัจจุบันที่ต้องการประสบการณ์การพักผ่อนที่ตอบสนองทั้งความต้องการของตนเองและสัตว์เลี้ยง โรงแรมที่สามารถสร้างประสบการณ์ที่ดีทั้งในด้านบริการและบรรยากาศจะสามารถสร้างความพึงพอใจที่ยั่งยืนและเป็นแรงจูงใจให้นักท่องเที่ยวในการกลับมาใช้บริการอีกครั้ง แรงจูงใจในการเลือกใช้บริการโรงแรมที่เป็นมิตรกับสัตว์เลี้ยงมีความสัมพันธ์โดยตรงกับความภักดีต่อตราสินค้า นักท่องเที่ยวที่ได้รับบริการที่ดีและตอบสนองต่อความต้องการของตนเองและสัตว์เลี้ยงจะมีแนวโน้มที่จะกลับมาใช้บริการอีกครั้ง ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญในการสร้างกลยุทธ์การตลาดที่ยั่งยืน (McClelland, 1978; Chen, 2019).

นอกจากนี้ ความสะดวกในการเข้าถึงโรงแรม และสิ่งอำนวยความสะดวกที่ตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลาย ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้โรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains ในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวมากขึ้น

การศึกษาค้นคว้าสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงบริการของโรงแรมเพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการที่เพิ่มขึ้นของนักท่องเที่ยวในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโรงแรมที่เป็นมิตรกับสัตว์เลี้ยง (Pet-Friendly Hotels) ซึ่งสามารถใช้ข้อมูลเหล่านี้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการต้อนรับและการบริการที่ตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะของนักท่องเที่ยวที่มีสัตว์เลี้ยง การต้อนรับที่เป็นมิตรและมีคุณภาพสูงถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของลูกค้าและความภักดีต่อตราสินค้าในระยะยาว (Kotler, 1997; Baquero, 2023).

ผลการศึกษาที่มีความสอดคล้องและไม่สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมา ผลการศึกษานี้พบว่า ปัจจัยหลักและปัจจัยดึงดูดมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยวในการเลือกใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าปัจจัยดึงดูด เช่น การบริการที่มีคุณภาพสูงและการต้อนรับอย่างอบอุ่นจากพนักงาน มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการของนักท่องเที่ยวอย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่มีอยู่ในอดีต เช่น งานศึกษาของ Chen (2019) ที่ระบุว่าคุณภาพบริการและการต้อนรับของพนักงานมีผลต่อความพึงพอใจและความภักดีของลูกค้า ความสอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมา การบริการที่เป็นมิตรและมีคุณภาพ: ผลการศึกษาของเราแสดงให้เห็นว่า การบริการที่มีคุณภาพและการต้อนรับที่อบอุ่นมีอิทธิพลอย่างมากต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการวิจัยของ McClelland (1978) ที่เน้น

ถึงความสำคัญของบริการที่ดีในการสร้างความภักดีต่อตราสินค้า โดยเฉพาะในบริบทของโรงแรมที่เป็นมิตรกับสัตว์เลี้ยง การสร้างประสบการณ์ที่ดีงานวิจัยของ Baquero (2023) ยังได้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการสร้างประสบการณ์ที่ดีในการพักผ่อน ซึ่งพบว่าโรงแรมที่สามารถสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมสำหรับการพักผ่อนและมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่ครบครัน จะดึงดูดนักท่องเที่ยวได้มากขึ้น ความไม่สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมา แม้ว่าผลการศึกษาในครั้งนี้จะสอดคล้องกับหลายงานวิจัย แต่ก็มีบางจุดที่อาจไม่ตรงกัน การบริการส่วนบุคคล งานวิจัยก่อนหน้านี้บางชิ้นอาจไม่เน้นที่การให้บริการที่เป็นส่วนตัว ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่นักท่องเที่ยวที่มีสัตว์เลี้ยงให้ความสำคัญ ผลการศึกษานี้จึงแสดงให้เห็นว่า การบริการที่ตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะของนักท่องเที่ยวและสัตว์เลี้ยงมีผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการโรงแรมอย่างมีนัยสำคัญ ความสะดวกในการเข้าถึงผลการศึกษานี้ยังชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของความสะดวกในการเข้าถึงโรงแรมและสิ่งอำนวยความสะดวก ซึ่งอาจไม่ถูกเน้นในงานวิจัยก่อนหน้านี้ ที่มักมุ่งเน้นไปที่ด้านอื่น ๆ เช่น ราคาหรือกลยุทธ์การตลาด

เหตุผลในเชิงวิชาการ การศึกษาในครั้งนี้ได้จัดทำกรอบการวิเคราะห์ที่มีความชัดเจนเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการโรงแรม Pet-Friendly Hotel Chains โดยใช้ข้อมูลที่ผ่านการวิเคราะห์ทางสถิติ ซึ่งช่วยเสริมความเชื่อมั่นในผลลัพธ์ที่ได้ ทำให้สามารถอธิบายและอภิปรายความสำคัญของแต่ละปัจจัยได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ การแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของความต้องการนักท่องเที่ยวในยุคปัจจุบันยังมีความสำคัญในการพัฒนากลยุทธ์การตลาดที่ตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในบริบทของโรงแรมที่เป็นมิตรกับสัตว์เลี้ยง ซึ่งสามารถสร้างความพึง

พอใจที่ยั่งยืนและส่งเสริมความภักดีต่อแบรนด์ในระยะยาว

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษา

ความสำคัญของการบริการที่เป็นมิตรและตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะ การต้อนรับและการบริการที่มีคุณภาพสูงเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยว การให้บริการที่ตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะของลูกค้า ไม่ว่าจะเป็นความสะดวกสบายหรือการให้บริการที่เหมาะสมกับสัตว์เลี้ยง ช่วยสร้างความพึงพอใจและความภักดีต่อตราสินค้าได้อย่างยั่งยืน

การออกแบบประสบการณ์ที่เน้นการผ่อนคลาย นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญกับการได้พักผ่อนและผ่อนคลายระหว่างการเข้าพัก การสร้างบรรยากาศที่ช่วยให้ผู้เข้าพักรู้สึกสบายใจและผ่อนคลาย จึงเป็นสิ่งที่โรงแรมควรให้ความสำคัญในการออกแบบบริการและสภาพแวดล้อมภายในโรงแรม

สิ่งอำนวยความสะดวกที่ครบครันและมีคุณภาพ ความพร้อมของสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น ที่จอดรถ บริการซักรีด และร้านอาหารที่เปิดบริการตลอด 24 ชั่วโมง เป็นปัจจัยที่ช่วยเพิ่มความพึงพอใจและทำให้นักท่องเที่ยวตัดสินใจเลือกใช้บริการโรงแรมได้ง่ายขึ้น

การปรับตัวให้เข้ากับความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปของนักท่องเที่ยว งานวิจัยนี้สะท้อนให้เห็นว่า นักท่องเที่ยวในยุคปัจจุบันต้องการการบริการที่มากกว่าการพักผ่อนธรรมดา แต่ยังคงต้องการบริการที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะ

เช่น การเดินทางพร้อมสัตว์เลี้ยง โรงแรมที่สามารถปรับตัวให้เข้ากับความต้องการเหล่านี้ได้จะมีโอกาสสูงในการดึงดูดลูกค้าและสร้างความพึงพอใจในระยะยาว

การเข้าถึงและความสะดวกในการเดินทาง ความสะดวกในการเข้าถึงโรงแรมและการมีบริการขนส่งที่ดี มีผลต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยว การตั้งโรงแรมในทำเลที่สะดวกและการให้ข้อมูลการเดินทางที่ชัดเจนสามารถเพิ่มโอกาสในการดึงดูดลูกค้าได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาครั้งต่อไป

ควรพิจารณาศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่อาจมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยว เช่น ความคิดเห็นจากลูกค้าเกี่ยวกับบริการออนไลน์ ความน่าเชื่อถือของโรงแรม หรือการตลาดที่เป็นเป้าหมาย นอกจากนี้ การขยายขอบเขตการศึกษาไปยังพื้นที่อื่น ๆ ที่มีลักษณะท่องเที่ยวแตกต่างกัน จะช่วยให้เข้าใจถึงความหลากหลายของพฤติกรรม การเลือกใช้บริการในแต่ละภูมิภาค สุดท้าย ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบระยะยาวของการบริการที่ดีต่อความภักดีต่อตราสินค้า โดยมุ่งเน้นการติดตามความพึงพอใจของลูกค้าในระยะยาว และการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมในการเลือกใช้บริการในอนาคต รวมถึงการวิเคราะห์เชิงลึกในด้านการบริการที่เป็นมิตรต่อสัตว์เลี้ยง เพื่อให้เข้าใจถึงความต้องการเฉพาะของนักท่องเที่ยวที่เดินทางพร้อมสัตว์เลี้ยง และสามารถพัฒนาแนวทางการบริการที่ตอบสนองได้ดียิ่งขึ้น (Phueakbamburung et al., 2021; Thanitnon, 2017).

เอกสารอ้างอิง

- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.). (2566). รายงานการสำรวจพฤติกรรมนักท่องเที่ยวกลุ่มผู้รักสัตว์เลี้ยง. กรมพัฒนาธุรกิจการค้า. (2566). การประเมินมูลค่าตลาดสัตว์เลี้ยงในประเทศไทย. รายงานประจำปี, 45(2), 33-45.
- บุญยิ่ง คงอาชาภัทร. (2566). การเติบโตของตลาดสัตว์เลี้ยงในประเทศไทย. การตลาดสัตว์เลี้ยง, 25(3), 200-210.
- Baquero, A. (2023). Is customer satisfaction achieved only with good hotel facilities? A moderated mediation model. *Administrative Sciences*, 13(4), 108.
- Chen, Y. (2019). *Accommodating travellers with pets*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/334138014_Accommodating_travellers_with_pets
- Phueakbamrung, S., & others. (2021). *A study of the behavior and satisfaction of Thai tourists using eco-friendly accommodations in Chiang Mai Province* [Research report]. Faculty of Environmental Culture and Ecotourism, Srinakharinwirot University.
- Thanitnon, M. (2017). *A study of the motivation and satisfaction of Thai tourists visiting Ban Bang Khen* [Independent study]. Hospitality and Tourism Management Program.
- Best, J. W. (1977). *Research in education* (3rd ed.). Prentice Hall.
- Kotler, P. (1997). *Marketing management: Analysis, planning, implementation, and control* (9th ed.). Prentice Hall.
- McClelland, D. C. (1978). *Human motivation*. Cambridge University Press.
- Turban, E., Ephraim, M., & James, W. (2006). *Information technology for management: Making connections for strategic advantage* (2nd ed.). John Wiley & Sons.
- Yamane, T. (1976). *Statistics: An introductory analysis* (3rd ed.). Harper & Row.
- Chuwongwan, W. (2017). *Behavior and motivation affecting the decision to travel and choose accommodation among big bike riders in Hua Hin District, Prachuap Khiri Khan Province* [Master's thesis, Silpakorn University].
- Beck, A. T., & Young, J. E. (1978). College blues. *Psychology Today*, 12(3), 80-92.
- DOLCE. (2023). Core principles of hotel services.
- K-Property. (2566). *การบริการในธุรกิจโรงแรม*. Retrieved from เว็บไซต์ของ K-Property
- Girdano, D. A., Dusek, D. E., & Everly, G. S. (1993). *Controlling stress and tension* (4th ed.). Prentice-Hall.
- Collier, A., & Harraway, S. (1997). *The New Zealand tourism industry*. Longman.

พัฒนาการของตัวละครเอกผ่านแนวคิด “การผจญภัยของวีรบุรุษ” ในภาพยนตร์ เรื่อง “ชีวิตพิศวงของ วอลเตอร์ มิตตี้” ภาพยนตร์ปี พ.ศ. 2556

Portrayal of Character Development Through “The Hero’s Journey” in the Ben Stiller’s *The Secret Life of Walter Mitty* (2013 film)

ศาสตรา มาพร¹, บรรจง บุรินประโคน², ภัสรา นามแสง³, และมัทนาภรณ์ แสนศักดิ์⁴

Sattra Maporn¹, Banjong Burinprakhon², Pasara Namsaeng³, and Mattanaporn Sansak⁴

Received: 5 August 2024

Revised: 31 October 2024

Accepted: 19 November 2024

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์พัฒนาการของตัวเอกในภาพยนตร์ ชีวิตพิศวงของ วอลเตอร์มิตตี้ ซึ่งดัดแปลงมาจากเรื่องสั้นของ เจมส์ เฮอร์เบอร์ ในปี ค.ศ. 1939 โดยใช้แนวคิด “เส้นทางของวีรบุรุษ” ตามแนวคิดของคริสโตเฟอร์ โวกลเลอร์ ซึ่งใช้ในการวิเคราะห์การเขียนบทภาพยนตร์ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการเดินทางของตัวเอกในบทภาพยนตร์เรื่อง ชีวิตพิศวงของ วอลเตอร์ มิตตี้ มีการเดินทางผ่านทุกขั้นตอนของ “การผจญภัยของวีรบุรุษ” ตั้งแต่ “โลกปกติ” จนถึงขั้นตอนสุดท้าย “การกลับมาพร้อมกับน้ำอมฤต” ดังนั้น การผจญภัยในเรื่องนี้ส่งผลต่อบุคลิกภาพของตัวเอกทั้งด้านร่างกายและจิตใจ สรุปได้ว่า ในภาพยนตร์ชีวิตพิศวงของ วอลเตอร์ มิตตี้ แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของตัวเอกจากคนขี้อายที่มักจะฝันกลางวันเป็นคนกล้าหาญในช่วงสุดท้ายของเรื่อง การศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าผู้เขียนบทภาพยนตร์ได้ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องของ สอดคล้องกับแนวคิดของคริสโตเฟอร์ โวกลเลอร์ ในบทภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วย

คำสำคัญ: ชีวิตพิศวงของ วอลเตอร์ มิตตี้, การผจญภัยของวีรบุรุษ, พัฒนาการของตัวละคร, การวิเคราะห์

¹ คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ, ประเทศไทย

² สาขาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, ประเทศไทย

³ ภาควิชาภาษาตะวันตกและภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, ประเทศไทย

⁴ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, ประเทศไทย

ผู้ประพันธ์บรรณกิจ: ศาสตรา มาพร, e-mail: sattra.ma@cpru.ac.th, คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ 167 ม.2 ถนนชัยภูมิ-ตาดโตน ต.นาฝาย อ.เมือง จ.ชัยภูมิ 36000

¹ Faculty of Education and Human Development, Chaiyaphum Rajabhat University, Thailand

² Department of Thai for Communication, Faculty of Humanities and Social Sciences, Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand

³ Department of Western Languages and Linguistics, Faculty of Humanities and Social Sciences, Mahasarakham University, Thailand

⁴ Faculty of Science, Mahasarakham University, Thailand

* Corresponding author: Sattra Maporn e-mail: sattra.ma@cpru.ac.th Faculty of Education and Human Development, Chaiyaphum Rajabhat University, Thailand. 167 Chaiyaphum-Tadton Road, Nafai Subdistrict, Muang, Chaiyaphum 36000

ภาพยนตร์

Abstract

This article aims to analyze the development of the protagonist in the movie *“The Secret Life of Walter Mitty”* (2013), which adapted from James Thurber’s 1939 short story. The study uses the concept of “The Hero’s Journey,” as mentioned by Vogler (2007) to analyze the film’s scriptwriting. The results demonstrate that the protagonist’s journey portrays all stages of the Hero’s Journey, starting from the “Call to Adventure” to the final stage, “Return with the Elixir.” Consequently, the journey in the story impacts the protagonist’s physical and mental characteristics. In conclusion, *“The Secret Life of Walter Mitty”* (2013) shows the movie script of transforming a timid daydreamer into a courageous man. This study confirm that the movie’s scriptwriter corresponds to Vogler’s narrative framework.

Keywords: The Secret Life of Walter Mitty, hero’s journey, character development, film analysis

Introduction

Film is considered a media that reaches people all over the world. Several movies are made abroad with the aim of conducting people know and understand different cultures. Therefore, movies can be seen as a tool for communicating thoughts and feelings, as same as novels, songs, poems, and other forms of expression (Burinprakhon & Maporn, 2022). Messages are often embedded in such media and entertainment platform which aim to engage audiences. Sometimes, these media include elements designed to influence audience behavior. Additionally, movies and other media are sometimes used as tools to stimulate political thought or persuade people for business purposes, for example political issues were portrayed in Italian cartoon (Baldi, 2024).

Since the first movie were release 1895, the film industry has significant growth and innovation. Movies can be divided in various genres, including drama, comedy, action, and science fiction, each type contains unique storytelling techniques that offer distinct experiences to audiences. Technologies such as CGI and 3D have further enhanced the audience’s experience. One interesting genre is movies based on novels which contain process of transforming written text from the book into visual stories (Leitch, 2009). Sometime the movie’s scriptwriter adds the creative input from directors and filmmakers. This adaptation process often involves character development, plot alterations, and thematic emphasis, or other techniques to fit the cinematic platform.

Ben Stiller’s The Secret Life of Walter Mitty (2013 film) is a movie categorized as adventure, comedy, and drama (IMDB, 2013) that includes adventure, comedy, and drama. The storyline were based on *James Thurber’s* short story in the year 1939. The income of

the movie was 188 million USD according to Nash Information Service (2016). It won the prize of The 85th National Board of Review Awards in 2013. This movie plot is an imaginative daydreamer, Walter Mitty (the protagonist), frequently escaped his boring life as a worker at the magazine company, by immersing himself in fantasies of heroism, romance, and action. However, when his job was at risk, he decided to take real-world action. This led him on a global adventure that surpassed his wildest dreams, which also change his life and his mentality into an extraordinary journey.

Even though this movie contains several points to study such as cinematic techniques, adaptation from literature, and cultural and social commentary, this study focuses on character development. One of the famous framework is Vogler (2007) framework which describes how the protagonist transforms from a timid, ordinary man to an adventurous and confident man provides an image of character arcs and personal growth. Studying this movie through the lens of character development is significant because it offers human psychology which is inserted in the movie. The protagonist's journey from a passive daydreamer to an active man reflects the psychological processes that can change one man. Another significant is to know how the filmmaker uses character development strategies and heroic journeys to emotionally resonate with the audience. The protagonist's struggles including self-doubt and his desire

for a more fulfilling life in a big city may relate to several audiences. Analyzing this character development may provide self-discovery, courage, and the pursuit of happiness.

Purpose of the study

This study aims to study the main character development in Ben Stiller's "The Secret Life of Walter Mitty" (2013 film) using the approach of Vogler's (2007) Hero's Journey.

Literature review

The related researches from academic database such as Google Scholar can be divided into two parts. The first part is the studies related to this movie since it was released in 2013. Starting with the success of the protagonist was reflected in the movie using narrative and cinematic elements, and employed social-psychological approaches (Pujianto, 2015). Then, Fandika et al. (2020) analyze the moral value of the main character in this movie. The research found that one of the most values of the protagonist was confidence. The second part is the studies of the movie by Vogler's (2007) Hero's Journey theory.

There were some researches from Indonesia that reported the framework has been adopted in several movies such as Rango, (Sholeh, 2024), Aquaman (Fandika et al., 2021), and Moana (Awwalina, 2018). Those movies portray the hero journey of the protagonist through the story. Moreover, Thai researchers have studied prominent films such as the top-ranked box office movie "Avatar" (Chaiklam, 2023) as well as one of the famous

animated musical fantasy films “Frozen II” (Chaiklam, 2021). Research in the Asian region has also examined novels such as the Chinese novel “The Untamed Series” (Chaiwongsa et al., 2021) and the Thai literature “Phra Sang” (Saeng-arunchalaemsuk, 2018). These studies show the integration of heroic steps in both literature and film scripts. Two primary theories were identified including, Vogler’s (2007) hero’s journey and Joseph Campbell’s monomyth (Campbell, 2014). These studies reveal that not all 12 steps of the Hero’s Journey were presented in each movie, the nature and frequency of each step can vary according to the theme of each movie. Vogler’s theory is popular among researchers. However, even though Ben Stiller’s “The Secret Life of Walter Mitty” (2013 film) has been already analyzed by some theories (Pujianto, 2015; Fandika et al. (2020), there seems to be a gap in the application of Vogler’s (2007) theory to this film. Therefore, this study aims to study the main character development in Ben Stiller’s “The Secret Life of Walter Mitty” (2013 film) using the approach of Vogler’s (2007) Hero’s Journey.

Methodology

To study the presentation of the Hero’s Journey in Ben Stiller’s “The Secret Life of Walter Mitty” (2013 film), the researcher conducted the following steps:

1. Literature Review: The researchers studied documents and research related to Christopher Vogler’s (2007) and related theories such as Campbell’s (2014) approach to ana-

lyzing the Hero’s Journey in films. Finally, the researcher selected Vogler’s (2007) theory which was recently used in 2024.

2. Data Collection: The researchers gathered information by studying the film Ben Stiller’s “The Secret Life of Walter Mitty” (2013 film) from watching the movie via Amazon.com. The audio script were also extracted throughout the story.

3. Data Analysis: The researchers analyzed the film Ben Stiller’s “The Secret Life of Walter Mitty” (2013 film) using Christopher Vogler’s approach. This analysis follows the 12 steps in Vogler’s book “The Writer’s Journey: Mythic Structure for Writers” (Vogler, 2007).

4. Discussion: The researchers summarized the key findings of the study according to the purpose of the study.

5. Conclusion: The researchers provide conclusion of the study. Then make a comparison between previous studies as well as highlight the limitations of the study.

Theoretical Framework

According to Vogler (2007) who proposed a theory on the movie storyline, including 12 steps. There are as follows:

1. Ordinary World: The story will introduce a protagonist in his/her ordinary world.

2. The Call to Adventure: The protagonist will encounter a crucial problem, challenge, or adventure. The problem will require some actions from the protagonist. It will be impossible for the protagonist to stay in the ordinary world anymore.

3. Refusal of the Call: After the protagonist has faced the problem, the protagonist may refuse to do some action.

4. Meeting with the Mentor: The protagonist will meet someone who provides suggestions or pushes them to do something as a mentor.

5. Crossing the First Threshold: The protagonist will commit to the adventure. The protagonist is now ready to face the problem.

6. Tests, Allies, Enemies: After the stage of crossing the threshold, the protagonist will deal with challenges and tests, as well as meet allies and enemies along the path.

7. Approach to the Inmost Cave: The protagonist will get into a dangerous place. It is often portrayed in the underground, jungle, and mountain. The mission's goal will be hidden inside.

8. The Ordeal: The protagonist will confront the greatest fear. Sometimes comes with the possibility of death.

9. Reward: After the ordeal, the protagonist will survive and get a reward. It can be a special weapon, knowledge, or reconciliation with the enemy.

10. The Road Back: The protagonist will come back to the ordinary world for some reasons.

11. Resurrection: The protagonist will pass the final tough time in the story. It symbolizes a rebirth.

12. Return with the Elixir: The protagonist will return to the ordinary world with something that can be symbolized as an elixir. It can be treasure or knowledge gained

from the adventure. Finally, the result of the study will be presented in a descriptive method.

Result

The adventure of the hero in the film Ben Stiller's *"The Secret Life of Walter Mitty"* was analyzed by the researcher. The story follows the Hero's Journey steps as mentioned by Christopher Vogler. All 12 steps have been presented in the storyline. Those steps include:

1. Ordinary World: The protagonist Walter Mitty is presented as an introverted man who works in a big city in Life Magazine Company. His job is in the negative assets department where he has to sit in the room and work with adventurous images captured from field photographers. The protagonist always daydreams of exciting adventures according to the images contrasting with his current mundane life.

2. The Call to Adventure: The situation happened when his magazine company is in the transition to change from a printed version to an online version which meant his work in a negative department is at risk. Moreover, the image for the last cover of the last printed-out issue (Negative #25) from the photographer named Sean O'Connell was lost. The big problem is no one could contact Mr. O'Connell. He does not have a phone or electronic devices, he only live with a film camera and contact people via mail only. Both situations pressure him to do something. He cannot work as normal as he did anymore.

3. Refusal of the Call: The protagonist does believe that the negative #25 was missing. He tries to find it everywhere in the office because he believe that it has just been dropped somewhere or he could contact Mr. O'Connell to ask. As shown in a dialogue *“Do you maybe have an address for Sean O'Connell”* which portrays that he did not want to leave his comfort zone to do anything more than work as usual.

4. Meeting with the mentor: This story seems different from other heroic movies because the mentor of those movies mostly appeared as an experienced person, master of war, etc. However, in this movie, Walter receives supportive suggestions from co-worker Cheryl Melhoff who has been interested by him. Cheryl encourages him to take the risk and suggests starting a journey to find Sean O'Connell as she mentioned *“I like the motto of the company. Do you know it? “To see the world... “Things dangerous to come to... “To see behind walls.”*

Then she encourages him to find Mr. O'Connell since they met 16 years ago and she gives moral support with the company layoff issue as she mentioned *“Well, you have nothing to worry about. With the layoffs, I mean.”*

5. Crossing the First Threshold: The transition to leaving his comfort zone happened when he is sitting in a chair in his office. He read the message from Mr. O'Connell about how negative#25 is important. The message also provides a hint of where to find it. Then the protagonist see the hallucination of Mr.

O'Connell beckon to him. Therefore, this scene can be considered as a symbolic theme to do some action. After that, the protagonist gets out of this working room running directly to the airport passing the Life Magazine motto which is a quote from the original novel by Thurber (1939) *“To see the world, things dangerous to come to, to see behind walls, draw closer, to find each other and to feel. That is the purpose of life.”* This part completely changed the flavor of the movie as well as symbolized a pathway to change both the physical and mental of the protagonist from the timid man to the courageous man.

6. Tests, Allies, Enemies: For the test, the protagonist faces numerous physical and emotional tests after he has started his journey. He has to go to unfamiliar places since he landed in Nuuk, Greenland. The scene where the obvious emotional test happen when he was hesitant to jump into the taking-off helicopter with the drunk pilot as mentioned in the storyline:

“Walter: you're just gonna finish your beer... and then fly a machine?”

Pilot: Yeah. I'm kind of nervous about the storm. I just want to get a couple of beers down.

Walter: Okay. I'm not gonna go with you.”

After this conversation, he get a daydream with Cheryl singing a song to support him to go. Finally, he run to the helicopter and get in. So, this scene is obvious

that he has passed the test in his heart because if he had not gotten in the helicopter, he would have failed the duty. After all, the hint in the story proves that Mr. O'Connell is staying at the ship where the helicopter is going.

Allies: Throughout his adventure, Walter receives help from alliances who aid him along his journey. Firstly, with the drunk helicopter pilot who lifts him to the ship in the middle of the ocean, sailors on the ship support him with food and cloth. Then, Icelandic locals help him along the path in Iceland.

Enemy: From the storyline Mr. CEO, Ted Hendricks seems to be his primary mental enemy that he needs to win. Since, Ted has come to the company, he started to sacked several staffs including his friends. Ted always calls the protagonist as a “*dream machine*” which seems to be an insult for the protagonist. Another thing is the protagonist needs to find Negative#25 otherwise he will be sacked. This can be seen in conversation in the initial stage of the story:

“Ted: *So next time I see you, I see that picture. Okay? Hey! Dream Machine! Hello? I want proof you heard me.*

Walter: *(dissatisfied expression)*
Next time I see you... You see the picture.”

The protagonist faces some symbolic enemies such as fighting with the drunk man as well as fighting with a shark in the ocean. He also has to run from the erupting volcano Eyjafjallajökull in Iceland, which actu-

ally erupted in in Iceland during 2010 (Bye, 2011). Then on the last journey, he is trekking through the Himalayas which is considered one of the symbolic enemies and treat of him.

7. The Approach to the Inmost Cave: At the final part of the adventure, the protagonist seems closer to Mr. O'Connell and the missing negative#25 which is the aim of this journey. The challenges push him to his limits. During this phase, the story send him to the trekking trail in Himalayas with two local guides, he describe:

“I am given a mountain blessing. We offer mom's cake to the warlords. Conditions testing body and soul. Now at 18,000 feet, my mind drift like the snow”.

After that, the two local guides send sign to him that they will not enter the area where protagonist is going to. Then they bless him for good luck by giving him a local flute. The protagonist standing there and make decision to trek into that area “alone” as he made final mentioned after he enter the area “*I am alone*”. However, he still has deep confident that he can do it as can be implied from the telephone conversation from E-harmony company:

“Todd: *Hey, man, where are you now?*

Walter: *Himalayas.*

Todd: *The Himalayas. I love it, that is a kick-ass “Been There*

Walter: *Todd, I'm gonna keep this short. I have to make oxygen choices. Would you take me off? I can't really swing that \$500 yearly.”*

The script shows that the character is confident. He also makes fun by talking about the payment of the membership fees for the company.

8. The Ordeal: This scene happened when the protagonist finally find Mr. O'Connell in the Himalayas. At first, Walter thinks that Mr. O'Connell has been carrying the missing negative#25 with him. His failure reaches peak when Walter realizes the truth that negative #25, which he has risked everything to find was not with Mr. Sean O'Connell. The Negative#25 were attached with brown wallet which Mr. O'Connell sent to him. He already threw the negative #25 away in a trash with a brown wallet. This makes the protagonist get angry with Mr. Sean O'Connell with the statements:

“Walter: I don't have it anymore. What the hell were you thinking? I mean, I'm sorry, I've admired you for a very long time... but that is not a good move, at all, with a valuable negative.

Sean: Sorry, I just... I thought it would be a playful kind of thing. Playful? see what you're saying. With the cover, I should have been more straightforward. But can I ask you, I mean, if you don't mind... what did you do with the wallet?

Walter: Chucked it.”

This scene gives the feeling that the protagonist has lost everything including, money, his job, as well as failure in his duty. He is totally lost to the CEO. Tedd (the true enemy of the story) who assigns him to find

the negative#25.

9. The Reward: This scene comes after he meets Mr. Sean O'Connell. The reward can be considered as the Self-realization of the protagonist. He gains a sense of self-worth and confidence. The journey to find the negative#25 rewarded him to step out of his daydreams.

10. The Road Back: This scene comes after the protagonist has failed in his duty to find Negative#25. He returns to the ordinary world. He has already lost his job due to the magazine's transition to an online format as well as cannot complete the duty to find Negative25#. He reconnects with Cheryl, the woman he has feelings for. He returns to his everyday life not as the same daydreamer but he has a transformed individual ready to embrace new challenges and opportunities. This can be seen from the conversation at the airport between Mr. Todd Maher, the staff of E-harmony, who comes to help him verify his personal identity:

“Todd: Airport prison, huh?

Walter: Yeah.

Todd: Tell me all about it over a Cinnabon. Come on. How long were you detained for, by the way?

Walter: Like, 17 hours.

Todd: Wow! How's that Cinnabon taste? Really great.”

11. The Resurrection: Luckily, his mom keeps the wallet from the trash in his rental house, so the protagonist got the nega-

tive#25 by luck after a long journey. The climax of the movie comes when the protagonist faces a final proof that he has completely changed after the journey. The protagonist gets into the meeting room and confronts Ted Hendricks, his former boss for the last time. He has the memorable conversation which can be considered as he has already won over Ted:

“Tedd: Hey. Welcome. Wait, I’m sorry, not welcome. Not an employee.

Walter: There’s the picture Sean wanted. 25. You have two days to print for cover. There’s your quintessence. Do you know our motto? “

Tedd: Life... “I’m lovin’ it?”

Walter: That’s McDonald’s. This thing that you do, Ted... where you come into a place and you push people out. You should know that those people worked really hard to build this magazine. They believed in the motto. And I get it. You got your marching orders... and you have to do what you have to do. But you don’t have to be such a dick.”

Ted has been a source of stress and insecurity for the protagonist throughout the film. After this conversation, the protagonist finally stands up to Ted refusing to be dismissed from the meeting room. This scene portrays his confidence and self-assurance.

12. Return with the Elixir: The elixir in this movie is represented in two ways. Firstly, it is his personal growth and confidence. His

journey has transformed him from a timid daydreamer into someone who takes action and faces challenges. Another thing was the final cover of the last issue of Life magazine from Negative#25. It is a photograph of Walter himself working in his negative department. This can be considered as the recognition of Walter’s contributions which were approved by Tedd, the CEO. He is carrying the symbolic elixir that represents his growth and achievements.

Discussion

The purpose of this study is to analyze the presentation in *Ben Stiller’s “The Secret Life of Walter Mitty” (2013)* film using the approach of Vogler’s (2007) Hero’s Journey. The result showed that the director conveyed all 12 steps, as Christopher Vogler has mentioned that the storyline was influenced by Greek methodology. The protagonist completely changes from a mundane life to a transformative adventure. The storyline is arranged in a clear theoretical order, starting from the first step, “Ordinary World.” Then, the situation is bad, so the hero is forced to come into the “Call to Adventure” stage. The protagonist must find a missing photograph for the final issue of Life magazine; otherwise, he would be sacked from his job. During the journey, the protagonist faces trials and allies, then finally finds his inner strength and the “quintessence of life.” The storyline returns him to the ordinary world where the real enemy, Ted (the CEO), is working. The major findings show that the director

effectively uses the Hero's Journey structure to present the protagonist's growth from a passive dreamer to an active, adventurous person.

The result of the study corresponds with other studies that used the same framework such as *Rango* (Sholeh, 2024) and *Frozen II* Chaiklam (2021). Those studies shows that the scriptwriter has completed all stages according the hero' journey consequently. However, this study is different from some research such as *Avatar* (Chaiklam, 2023) a famous adventurous movie with top-ranked box office. *Avatar* contains only 10 steps of a hero journey as well as a Thai movie from Thai literature Pra Sang. The missing steps were the refusal of the call and the road back. From the research applied different frameworks such as study of Arthur Curry in “Aquaman,” (Fandika et al., 2021)'s who applied by Campbell (2014) framework, the storyline did not complete all stages. The “Refusal of the Call” and “The Road Back” were missing stages in some storylines. The possible reasons may be due to the protagonist did not resist the adventure. The protagonist sometimes immediately accepts the adventure without hesitation. Some stories can just skip this stage to maintain focus on other events. The possible reason for the “Road Back” The story might

skip this phase because the hero may completed the mission of claiming victory somewhere else. For example, in *Avatar* Chaikram (2023) Jake cannot get back to where he previously lived because he already declared war with his former commander and completely changed his side to Na'vi, a fictional indigenous species living in the fictional world of Pandora, so his victory happened far away of his home.

Conclusion

From the lens Hero's Journey theory proposed by Vogler (2007), The that *Ben Stiller's The Secret Life of Walter Mitty* (2013 film) scriptwriter focuses on the elements and applied this theory effectively. Protagonist has transformed from a timid daydreamer to a confident man which shows in the dialogue throughout the storyline. Walter has growth through 12 steps of hero journey. Finally, the scriptwriter shows the elixir as Self-realization of the protagonist. The end of the story shows his life is achieved through his adventures and he receives acceptance from his enemy, Mr. Tedd by providing the protagonist with a final cover photo of Life magazine. The significance of this study confirms that the application of the Hero's Journey theory to a modern film are timeless nature of the narrative structure.

References

- Awwalina, K. (2018). *The hero's journey of Moana in Moana (2016) movie* [Bachelor degree dissertation, State Islamic University Kalijaga]. Institutional Repository UIN Sunan Kalijaga.
- Baldi, B. (2024). Humor and cynical political parody in Italian movies and newspaper cartoons. In Ofer, F. (Ed), *Political Humor Worldwide* (pp. 159–174). Springer.
- Burinprakhon, B., & Maporn, S. (2022). The ecological self in Rewat Panpipat's poetry. *KKU International Journal of Humanities and Social Sciences*, 12(2), 21-41.
- Bye, B.L. (2011). *Volcanic eruptions: Science and risk management*. Retrieved from https://www.science20.com/planetbye/volcanic_eruptions_science_and_risk_management-79456
- Campbell, J. (2014). *The hero's journey*. New World Library.
- Chaiklam, S. (2023). Avatar: The hero's journey. *Journal of Humanities and Social Sciences Mahasarakham University*, 42(5), 823-835.
- Chaiklam, S. (2021). Frozen 2 : the hero's journey from the mythology to the movies With folkloristic overview. *Phranakhon Rajabhat Research Journal Humanities and Social Sciences*, 16(2), 72-86.
- Chaiwongsa, W., Sakulsueb, P., & Sakulsueb, T. (2021). Hero analysis with Christopher Vogler's concept: Weiwuxian from The Untamed Series. *Mangrai Saan Journal, Institute of International Language and Culture, CRRU*, 9(1), 9-17.
- Fandika, G., Y., Puspitasari, I., & Wibawa, S. H. (2021). The hero's journey of Arthur Curry character in Aquaman movie. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 5(4), 681-694. <http://dx.doi.org/10.30872/jbssb.v5i4.4751>
- Fandika, G., Y., Puspitasari, I., & Wibawa, S. H. (2020). The moral value analysis of the main character in the "The secret life of Walter Mitty" movie. STKIP PGRI Pacitan Repository.
- Grady, C., Iannantuoni, A., & Winters, M. S. (2021). Influencing the means but not the ends: The role of entertainment-education interventions in development. *World Development*, 138, 105200. <https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2020.105200>
- IMDB. (2013). The secret life of Walter Mitty. Retrieved from <https://www.imdb.com/title/tt0359950/>
- Leitch, T. (2009). *Film adaptation and its discontents*. Johns Hopkins University Press.
- Nash Information Services. (2016). *The secret life of Walter Mitty (2013)*. [https://www.the-numbers.com/movie/Secret-Life-of-Walter-Mitty-The-\(2012\)#tab=summary](https://www.the-numbers.com/movie/Secret-Life-of-Walter-Mitty-The-(2012)#tab=summary)
- Pujianto, I., (2015). *The meaning of Walter Mitty's life as reflected in "the secret life of walter mitty (2013)" movie* [Bahelor degree thesis of American studies, Diponegoro University]. Diponegoro University. [http://eprints.undip.ac.id/45947/1/SKRIPSI_-_INDRA_PUJIAN-TO_-_13020111130018_\(2\).pdf](http://eprints.undip.ac.id/45947/1/SKRIPSI_-_INDRA_PUJIAN-TO_-_13020111130018_(2).pdf)
- Saeng-arunchalaemsuk, S. (2018). Phra Sang: The hero's journey. *Journal of Humanities and*

การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

Study of The Current Conditions and Problems of Learning Management to Enhance Global Citizenship Among Vocational Certificate Students

สิริมน ฤดี¹, ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ² และอัจฉรา ศรีพันธ์³

Sirimon Rudee¹, Nattachet Pooncharoen² and Atchara Sriphan³

Received: 24 August 2024

Revised: 09 November 2024

Accepted: 19 November 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โดยเป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed methods) เครื่องมือวิจัย คือ แบบสอบถาม และแนวคำถามในการสัมภาษณ์ ประชากร คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) วิทยาลัยในสังกัดคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจังหวัดพิจิตร จำนวน 3 สถานศึกษา โดยมีกลุ่มตัวอย่างให้ข้อมูล จำนวน 328 คน ได้มาจากการสุ่มตามสูตรของ Krejcie & Morgan เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 ชนิด คือ 1) แบบสอบถาม 2) แนวคำถามในการสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ มีการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 3.22) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.92) ส่วนปัญหาของการจัดการเรียนรู้ พบปัญหา ได้แก่ ผู้เรียนขาดความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองโลก ความหลากหลายของผู้เรียน คือ ความแตกต่างในด้านความรู้ ทักษะ และความสนใจของผู้เรียน ทำให้การจัดการเรียนรู้และการวัดผลเป็นไปได้อย่างยาก ผู้เรียนมุ่งเน้นความสำคัญที่ให้กับคะแนนมากกว่าการเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็น ขาดความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้กับชีวิตจริง คือ ผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองโลกในการใช้ชีวิตประจำวัน

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, เสริมสร้างสมรรถนะ, ความเป็นพลเมืองโลก

¹ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร พิษณุโลก
E-mail: sirimonr66@nu.ac.th

^{2,3} ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร พิษณุโลก

¹ M.Ed. Social Studies Faculty of Education, Naresuan University, Phitsanulok

^{2,3} Assistant Professor, Faculty of Education, Naresuan University, Phitsanulok

Abstract

This research aimed to study the current status and problems of learning management to enhance global citizenship competence of vocational certificate students (Vocational Certificate, V.C.), by using mixed methods research. The research instruments were questionnaires and interview questions. The population was vocational certificate students (Vocational Certificate, V.C.) in 3 colleges under the Vocational Education Commission of Phichit Province. The sample group was 328 people, randomly selected using the Krejcie & Morgan formula. There were 2 types of research instruments: 1) questionnaires and 2) interview questions. Quantitative data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and content analysis. The results of the research found that the current status was at a moderate level (mean ($\bar{x}$) = 3.22 and standard deviation (S.D.) = 0.92). The problems identified in educational management include: students' lack of interest and enthusiasm in learning about global citizenship; the diversity among students in terms of knowledge, skills, and interests, which makes it difficult to manage learning and assess performance; students focusing more on grades rather than learning and developing essential skills; and a lack of connection between learning and real-life application, where students do not perceive the importance of learning about global citizenship for daily life.

Keywords: Learning Management, Competency Building, Global Citizenship

บทนำ

โลกในปัจจุบันถูกทำให้เล็กลงด้วยเทคโนโลยีของการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่สามารถติดต่อได้ทั่วทุกมุมโลก ระบบ e-mail และ web camera ที่ทำให้ การพูดคุยกันแบบเห็นหน้าค่าตากันทางจอคอมพิวเตอร์เป็นไปอย่างสะดวก ดาวเทียมที่ส่งภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากซีกโลกหนึ่งไปยังอีกซีกโลกหนึ่งได้เหมือนอยู่ในสถานที่และเวลาเดียวกัน อุปสรรคจากการเดินทางข้ามน้ำข้ามทะเลในอดีตจึงไม่ใช่สิ่งกีดขวางการแพร่กระจายทางความคิดและวัฒนธรรมอีกต่อไป เมื่อโลกทั้งโลกกลายเป็นเสมือนหมู่บ้านเดียวกัน (global village) การเกิดเหตุการณ์ หรือการเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรมขึ้นในจุดใดจุดหนึ่งของโลกย่อมส่งผลกระทบต่อภูมิภาคอื่น หรือผู้คนในต่างประเทศได้อย่างง่ายดาย โลกาวัดนี้เต็มไปด้วยความหลากหลายทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยีได้

กลายเป็นตัวเร่งการผสมผสานทางวัฒนธรรมต่างชาติต่างภาษานี้ มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกสังคมจะต้องสร้างความสมดุลระหว่างการรักษาและถ่ายทอดค่านิยมอันเป็นรากฐานทางวัฒนธรรมของสังคมให้แก่เด็กและเยาวชนพร้อมๆ กับการช่วยให้เขาเหล่านั้นมีความสามารถในการปรับตัวในกระแสวัฒนธรรมสากลและสามารถยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรมของสังคมอื่นๆ ด้วยคนรุ่นใหม่จึงจะมีความเป็นพลโลก (global citizen) มีความรู้และทัศนคติที่ดีต่อคนต่างชาติต่างภาษาที่จะต้องมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันมากขึ้นพร้อมๆ กับที่สามารถธำรงรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนไว้ได้อย่างเข้มแข็ง (ศุภศิลา ปุณณจิตต์เจือวงศ์, 2555)

ปัจจุบันแนวทางการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองโลก หรือ Global Citizenship Education (GCE) ได้ถูกพูดถึงในระดับนานาชาติมาโดย

ตลอด โดยมี UNESCO เป็นแกนหลักในการขับเคลื่อน แนวคิด GCE คือการส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าไปเรียนรู้ มีส่วนร่วม และเชื่อมโยงตัวเองกับประเด็นโลกในมิติทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม ตลอดจนเปลี่ยนแปลงแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตของพวกเขา กล่าวได้ว่าในด้านหนึ่ง GCE เป็นการสร้างสำนึกการเป็นพลเมืองโลกผ่านความรู้ความเข้าใจ และอีกด้านหนึ่งคือส่งเสริมให้เขามีส่วนร่วมเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ระดับท้องถิ่นจนถึงระดับโลก โดยต้องสร้างให้ผู้เรียนมีความกล้าหาญในการลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงสังคมการเมืองบนหลักการประชาธิปไตย ซึ่งไม่ได้หยุดอยู่เพียงปัญหาในชาติตัวเองเท่านั้น โดยมีเป้าหมายให้ผู้เรียนได้คิด มองเห็น และตระหนักถึงเรื่องราวที่ไม่เป็นธรรมในชีวิตประจำวันเชื่อมโยงกับประเด็นโลก กล่าวได้ว่า GCE ได้มุ่งสร้างพลเมืองที่เป็นมากกว่าการรู้และปฏิบัติตามกฎหมาย ดังนั้น การสร้างพลเมืองโลกจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องส่งเสริมให้นักเรียนกล้าคิด กล้าตั้งคำถาม และท้าทายกับระเบียบ กฎหมาย และโครงสร้างของสังคมที่เขา มองเห็นว่าไม่เป็นธรรม ทั้งในระดับท้องถิ่น จนถึงระดับสังคมโลก (อรรถพล ประภาสโนบล, 2564)

โครงการศึกษานานาชาติเรื่อง ความเป็นพลเมืองและพลเมืองโลก (The IEA International Civic and Citizenship Study; ICCS) ของสมาคมนานาชาติว่าด้วยการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา (International Association for the Evaluation of Educational Achievement; IEA) พบว่าเยาวชนไทยมีทัศนคติ และองค์ความรู้เรื่องความเป็นพลเมืองและความเป็นพลเมืองโลกอยู่ในลำดับที่ 34 จาก 38 ประเทศทั่วโลก สะท้อนให้เห็นว่าเยาวชนไทยมีทัศนคติและองค์ความรู้ในเรื่องดังกล่าวอยู่ในเกณฑ์ระดับต่ำ (Faour & Muasher,

2011) ซึ่งจากผลสำรวจ ICCS ที่ระบุว่าเยาวชนไทยมีทัศนคติและองค์ความรู้เรื่องความเป็นพลเมืองและพลเมืองโลกอยู่ในระดับต่ำเมื่อเทียบกับประเทศอื่นๆ นั้น อาจมีปัจจัยหลายประการที่ส่งผลกระทบต่อสถานการณ์ดังกล่าว ได้แก่ หลักสูตรอาจเน้นการสอนทฤษฎีทางการเมืองและสังคมศาสตร์เป็นหลัก ทำให้ขาดโอกาสในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมจริง เนื้อหาที่สอนอาจไม่เชื่อมโยงกับปัญหาและความท้าทายในสังคมปัจจุบัน ทำให้เยาวชนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ การวัดผลยังคงเน้นการท่องจำเนื้อหา ทำให้เยาวชนขาดโอกาสในการแสดงออกถึงความคิดเห็นและทัศนคติของตนเอง

จากที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมดนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหา ของการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) เพื่อนำสภาพปัจจุบันและปัญหา มาเป็นแนวทางการส่งเสริมผู้เรียนให้มีความเป็นพลเมืองโลก รู้ถึงการมีความรู้ ทักษะ ความสามารถในการทำความเข้าใจหน้าที่ความรับผิดชอบ ของตนในฐานะสมาชิกของสังคม ปฏิบัติตนตาม กฎระเบียบ ตลอดจนเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของสังคมและมีส่วนร่วมที่จะพัฒนาสังคมไปในแนวทางที่ดีขึ้น มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาประเทศชาติให้สามารถแข่งขันทางวิชาชีพกับนานาประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานได้ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองโลกของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

วิธีการศึกษา

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ขั้นตอนที่ 1 การเก็บข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) โดยใช้แบบสอบถาม

1.1.1 ประชากรการวิจัย คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) วิทยาลัยในสังกัดคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดพิจิตร จำนวน 3 สถานศึกษา ได้แก่ วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิจิตร จำนวน 327 คน วิทยาลัยเทคนิคพิจิตร จำนวน 1800 คน และ วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีพิจิตร จำนวน 103 คน จำนวนทั้งสิ้น 2,230 คน (ข้อมูลปีการศึกษา 2566)

1.1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มที่เก็บข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านสมรรถนะความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) โดยได้มาจากการสุ่มตามสูตรของ Krejcie & Morgan ดังนี้ วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิจิตร จำนวน 48 คน วิทยาลัยเทคนิคพิจิตร จำนวน 264 คน และ วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีพิจิตร จำนวน 16 คน จำนวนทั้งสิ้น 328 คน

ตารางการสุ่มกลุ่มตัวอย่างตามสูตรของ Krejcie & Morgan

ที่	วิทยาลัย	ประชากร (คน)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)	ร้อยละของ กลุ่มตัวอย่าง
1	วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิจิตร	327	48	14.67
2	วิทยาลัยเทคนิคพิจิตร	1800	264	80.71
3	วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีพิจิตร	103	16	4.62
	รวม	2230	328	100

1.2 ขั้นตอนที่ 2 ใช้แบบสัมภาษณ์จำนวน 11 ชุด โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

1.2.1 ครูผู้สอนรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 2 คน ได้แก่ วิทยาลัยเทคนิคพิจิตร และ วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีพิจิตร

1.2.2 รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ จำนวน 3 คน วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิจิตร วิทยาลัยเทคนิคพิจิตร และวิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีพิจิตร

1.2.3 ผู้เรียนรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 6 คน (วิทยาลัยละ 2 คน) ได้แก่ วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิจิตร วิทยาลัยเทคนิคพิจิตร และ วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีพิจิตร โดยครูผู้สอนเลือกนักเรียนที่สนใจเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมมากจำนวน 1 คน และนักเรียนที่สนใจเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมน้อยจำนวน 1 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือการวิจัย 2 ชนิด ดังนี้

2.1 แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 328 ชุด มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด, มาก, ปานกลาง, น้อย, น้อยที่สุด

2.1.1 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC

2.1.2 นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบ และปรับปรุงแก้ไขจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่ประชากรในการวิจัย จำนวน 30 คน แล้วนำมาหาค่าความเที่ยง (Reliability) ของเครื่องมือ

โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient)

2.1.3 นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว มาตรวจสอบปรับปรุงอีกครั้งแล้วนำแบบสอบถามที่สมบูรณ์ไปใช้ในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

2.2 แนวคำถามในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนที่ 1

3.1.1 นำหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวรไปยังวิทยาลัยในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจังหวัดพิจิตร จำนวน 3 วิทยาลัย ได้แก่ วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิจิตร วิทยาลัยเทคนิคพิจิตร และ วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีพิจิตร

3.1.2 ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

3.1.3 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) มาวิเคราะห์ข้อมูล

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนที่ 2

3.2.1 นำหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวรไปยังวิทยาลัยในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจังหวัดพิจิตร จำนวน 3 วิทยาลัย ได้แก่ วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิจิตร

วิทยาลัยเทคนิคพิจิตร และ วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีพิจิตร

3.2.2 เตรียมตัวก่อนสัมภาษณ์ โดยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ รายละเอียดของประเด็นที่ต้องการสัมภาษณ์ นัดหมาย วัน เวลา สถานที่ที่จะสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย ศึกษาประเด็นคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ และเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้บันทึก

3.2.3 ดำเนินการสัมภาษณ์ตามแนวคำถามการสัมภาษณ์ อาจมีการสอบถามเพิ่มเติมในบางประเด็นเพื่อให้ได้ข้อมูลสมบูรณ์มากขึ้น

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 1

4.1.1 ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เป็นรายข้อและภาพรวมในแต่ละด้าน

4.1.2 นำค่าเฉลี่ยที่ได้ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การวิเคราะห์ผลการประเมินที่กำหนดเพื่อแปลความหมาย

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 2

4.2.1 ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนา

4.2.2 ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ใช้วิธีการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) โดยนำข้อมูลมาเรียบเรียงและจำแนกอย่างเป็นระบบ จากนั้นนำมาตีความหมายเชื่อมโยงความสัมพันธ์และสร้างข้อสรุปจากข้อมูลที่รวบรวมได้

5. สถิติที่ใช้และการนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยนำเสนอข้อมูลผลวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัย ในรูปแบบตารางประกอบการบรรยาย

ผลการศึกษา

ผลการศึกษาขั้นตอนที่ 1 สภาพปัจจุบัน และปัญหาการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ

ความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) โดยใช้แบบสอบถาม พบว่า

ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตร

ตารางที่ 1 แสดงสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ด้านหลักสูตร

ที่	สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้	ระดับการจัดการเรียนรู้		ผลการวิเคราะห์
		$\bar{x}$	S.D.	
1. ด้านหลักสูตร				
1.1	มีเนื้อหาเกี่ยวกับตนเอง มีความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสังคม	3.06	0.96	มีการจัดการเรียนรู้ระดับปานกลาง
1.2	มีเนื้อหาเกี่ยวกับสิทธิพื้นฐานของมนุษย์และการส่งเสริมความเท่าเทียมกัน	2.13	0.99	มีการจัดการเรียนรู้ระดับน้อย
1.3	มีเนื้อหาเกี่ยวกับการส่งเสริมในเรื่องความแตกต่างหลากหลาย สันติภาพและการจัดการความขัดแย้งอย่างสันติ	2.12	0.91	มีการจัดการเรียนรู้ระดับน้อย
1.4	มีเนื้อหาความรู้ ทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข	3.17	0.94	มีการจัดการเรียนรู้ระดับปานกลาง
ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ด้านหลักสูตร		2.62	0.95	มีการจัดการเรียนรู้ระดับปานกลาง

จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่า สภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้ ด้านหลักสูตร อยู่ในระดับปานกลาง – ระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 2.12 – 3.17) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีเนื้อหาความรู้ ทักษะในการประกอบอาชีพและ การดำรงชีวิตอย่างมีความสุข มีการจัดการเรียนรู้ระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 3.17, S.D. = 0.94) รองลงมา มีเนื้อหาเกี่ยวกับตนเอง มีความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสังคม มีการจัดการเรียนรู้ระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 3.06, S.D. = 0.96) มีเนื้อหาเกี่ยวกับสิทธิพื้นฐานของ

มนุษย์และการส่งเสริมความเท่าเทียมกัน มีการจัดการเรียนรู้ระดับน้อย ($\bar{x}$ = 2.13, S.D. = 0.99) และมีเนื้อหาเกี่ยวกับการส่งเสริมในเรื่องความแตกต่างหลากหลาย สันติภาพและการจัดการความขัดแย้งอย่างสันติ มีการจัดการเรียนรู้ระดับน้อย ($\bar{x}$ = 2.12, S.D. = 0.91) ตามลำดับ และผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ด้านหลักสูตร โดยรวม พบว่า มีการจัดการเรียนรู้ระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 2.63, S.D. = 0.95)

ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้

ตารางที่ 2 แสดงสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ด้านการจัดการเรียนรู้

ที่	สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้	ระดับการจัดการเรียนรู้		ผลการวิเคราะห์
		$\bar{x}$	S.D.	
2. ด้านการจัดการเรียนรู้				
2.1	นำกระบวนการที่ทำให้เกิดการตั้งสมมติฐานและการนำทฤษฎีมาใช้	3.45	0.98	มีการจัดการเรียนรู้ระดับปานกลาง
2.2	นำปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม มาให้ผู้เรียนได้ร่วมกันคิด สังเกต ทำความเข้าใจ และวิเคราะห์เพื่อหาคำตอบ	2.08	0.86	มีการจัดการเรียนรู้ระดับน้อย
2.3	จัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ ที่ทำให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามของตนเองและสร้างความรู้ร่วมกัน	2.36	0.97	มีการจัดการเรียนรู้ระดับน้อย
2.4	นำสภาพแวดล้อมจริง มาจัดการเรียนรู้ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้ใช้วิธีการ เครื่องมือ และวัสดุจำเป็นอย่างต่างๆ ในสถานการณ์จริงเพื่อแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต และได้เรียนรู้แนวทางการปฏิบัติหรือการแก้ปัญหาต่างๆ	2.80	0.96	มีการจัดการเรียนรู้ระดับปานกลาง
ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ด้านการจัดการเรียนรู้		2.67	0.94	มีการจัดการเรียนรู้ระดับปานกลาง

จากตารางที่ 2 สรุปได้ว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ ด้านการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับปานกลาง – ระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 2.08 – 3.45) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นำกระบวนการที่ทำให้เกิดการตั้งสมมติฐานและการนำทฤษฎีมาใช้ มีการจัดการเรียนรู้ระดับปานกลาง ($\bar{x}$) = 3.45, S.D. = 0.98) รองลงมา นำสภาพแวดล้อมจริง มาจัดการเรียนรู้ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้ใช้วิธีการ เครื่องมือ และวัสดุจำเป็นอย่างต่างๆ ในสถานการณ์จริงเพื่อแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต และได้เรียนรู้แนวทางการปฏิบัติหรือการแก้ปัญหาต่างๆ มีการจัดการเรียนรู้ระดับปานกลาง ($\bar{x}$) =

2.80, S.D. = 0.96) จัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ ที่ทำให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามของตนเองและสร้างความรู้ร่วมกัน มีการจัดการเรียนรู้ระดับน้อย ($\bar{x}$) = 2.36, S.D. = 0.97) และ นำปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม มาให้ผู้เรียนได้ร่วมกันคิด สังเกต ทำความเข้าใจ และวิเคราะห์เพื่อหาคำตอบ มีการจัดการเรียนรู้ระดับน้อย ($\bar{x}$) = 2.08, S.D. = 0.86) ตามลำดับ และผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ด้านการจัดการเรียนรู้ โดยรวม พบว่า มีการจัดการเรียนรู้ระดับปานกลาง ($\bar{x}$) = 2.67, S.D. = 0.94)

ด้านที่ 3 ด้านการวัดผล

ตารางที่ 3 แสดงสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ด้านการวัดผล

ที่	สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้	ระดับการจัดการเรียนรู้		ผลการวิเคราะห์
		$\bar{x}$	S.D.	
3. ด้านการวัดผล				
3.1	ใช้วิธีการ และเครื่องมือหลายๆ แบบในการวัดผล เพื่อให้ได้ข้อมูลในการประเมินอย่างเพียงพอ	3.57	0.95	มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก
3.2	มีการวัดผลที่เป็นมาตรฐาน สามารถใช้ได้กับทุกส่วน	3.47	0.97	มีการจัดการเรียนรู้ระดับปานกลาง
3.3	มีการวัดผลที่เอื้อต่อการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์โดยพิจารณาจากการสังเกตพฤติกรรม การร่วมกิจกรรม ควบคู่กับการทดสอบตามความเหมาะสม	3.54	0.96	มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก
3.4	มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการวัดผล	3.99	0.87	มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก
ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ด้านการวัดผล		3.64	0.94	มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก

จากตารางที่ 3 สรุปได้ว่า สภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้ด้านการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก – ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.47 – 3.99) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการวัดผล มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.99, S.D. = 0.87) รองลงมา ใช้วิธีการ และเครื่องมือหลายๆ แบบในการวัดผล เพื่อให้ได้ข้อมูลในการประเมินอย่างเพียงพอ มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.57, S.D. = 0.95) มีการวัดผลที่เอื้อต่อการ

พัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์โดยพิจารณาจากการสังเกตพฤติกรรม การร่วมกิจกรรม ควบคู่กับการทดสอบตามความเหมาะสม มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.54, S.D. = 0.96) และมีการวัดผลที่เป็นมาตรฐาน สามารถใช้ได้กับ ทุกส่วน มีการจัดการเรียนรู้ระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 3.47, S.D. = 0.97) ตามลำดับ และผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ด้านการวัดผล โดยรวม พบว่า มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.64 , S.D. = 0.94)

ด้านที่ 4 ด้านการประเมินผลการเรียนรู้

ตารางที่ 4 แสดงสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ด้านการประเมินผลการเรียนรู้

ที่	สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้	ระดับการจัดการเรียนรู้		ผลการวิเคราะห์
		$\bar{x}$	S.D.	
4. ด้านการประเมินผลการเรียนรู้				
4.1	มีการประเมินผลอย่างต่อเนื่องควบคู่ไปกับ การเรียนการสอน	3.95	0.90	มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก
4.2	มีการประเมินผลก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน เพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียน	4.03	0.79	มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก
4.3	ประเมินผู้เรียนตามสภาพจริงเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.00	0.86	มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก
4.4	นำผลการประเมินมาปรับเปลี่ยนการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดประสิทธิภาพ	3.86	0.83	มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก
ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ด้านการประเมินผลการเรียนรู้		3.96	0.84	มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก

จากตารางที่ 4 สรุปได้ว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ด้านการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.86 – 4.03) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีการประเมินผลก่อนเรียน ระหว่างเรียนและ หลังเรียน เพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียน มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก ($\bar{x}$) = 4.03, S.D. = 0.79) รองลงมา ประเมินผู้เรียนตามสภาพจริงเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก ($\bar{x}$) = 4.00, S.D. = 0.86) มีการประเมินผลอย่างต่อเนื่องควบคู่ไปกับการเรียนการสอน มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก ($\bar{x}$) = 3.95, S.D. = 0.90) และนำผลการประเมินมาปรับเปลี่ยน การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดประสิทธิภาพ มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก ($\bar{x}$) = 3.86, S.D. = 0.83) ตามลำดับ และผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ด้านการประเมินผลการเรียนรู้โดยรวม พบว่า มีการจัดการเรียนรู้ระดับมาก ($\bar{x}$) = 3.96, S.D. = 0.84)

ผลการศึกษาระดับชั้นตอนที่ 2 สภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) โดยใช้แบบสัมภาษณ์ พบว่า

1. ด้านหลักสูตร สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ ด้านหลักสูตร ควรสอดคล้องสมรรถนะความเป็นพลเมืองโลกลงไปในการจัดการเรียนรู้ โดยนำเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมมาออกแบบในการจัดการเรียนรู้ สภาพปัญหาของการจัดการเรียนรู้ ด้านหลักสูตร ผู้เรียนยังขาดความสนใจ ใส่ใจ และขาดความกระตือรือร้นในเรื่องของความเป็นพลเมืองโลก

2. ด้านการจัดการเรียนรู้ สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ ด้านการจัดการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ความใช้รูปแบบที่หลากหลาย เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ สภาพปัญหาของ การจัดการเรียนรู้ ด้านการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนไม่ค่อยมีความกระตือรือร้นในการจัดกิจกรรม

การเรียนการสอน และไม่ค่อยให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเท่าที่ควร

3. ด้านการวัดผล สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดผล การวัดผลผลการจัดการเรียนรู้ ควรวัดตามสภาพจริง และมีการวัดผลโดยใช้เครื่องมือที่หลากหลาย สภาพปัญหาของการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดผล ผู้เรียนไม่ค่อยให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม จึงทำให้การวัดผลไม่ค่อยมีประสิทธิภาพ และความหลากหลายของผู้เรียนทำให้เกิดปัญหาในการวัดผล

4. ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ควรสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ มีความชัดเจน ครอบคลุม ประเมินตามสภาพจริงและมีการประเมินผลที่หลากหลายให้เหมาะสมกับผู้เรียน สภาพปัญหาของการจัดการเรียนรู้ ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความหลากหลาย และมีความกังวลกับคะแนนมากกว่าการเรียนรู้

สรุปและอภิปรายผล

1. ด้านหลักสูตร สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ ด้านหลักสูตร พบว่ามีการจัดการเรียนรู้ในระดับน้อย 2 ข้อ คือ 1) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการส่งเสริมในเรื่อง ความแตกต่างหลากหลาย สันติภาพและ การจัดการความขัดแย้งอย่างสันติ ($\bar{x}$ = 2.12, S.D. = 0.91) และ 2) มีเนื้อหาเกี่ยวกับสิทธิพื้นฐานของมนุษย์และการส่งเสริมความเท่าเทียมกัน ($\bar{x}$ = 2.13, S.D. = 0.99) ตามลำดับ สอดคล้องกับ Learning and Teaching Scotland (2012) ได้กล่าวว่า ควรมีการกำหนดสาระ การเรียนรู้เกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นพลเมืองโลก และเปิดโอกาสให้มีการฝึกปฏิบัติและเรียนรู้จากประสบการณ์จริง นำความหลากหลายทางบริบททางการเรียนรู้ มาใช้ในการจัดการเรียน

การสอนเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองโลกในแต่ละวิชา หลักสูตรควรมีการวางแผนอย่างสร้างสรรค์ จัดตารางเพื่ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ มีความยืดหยุ่น เพื่อให้การพัฒนาหลักสูตรอย่างสร้างสรรค์ มีการเชื่อมโยงระหว่างประเทศในการจัดการเรียนการสอน เพื่อนำไปสู่การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. ด้านการจัดการเรียนรู้ สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ ด้านการจัดการเรียนรู้ พบว่า มีการจัดการเรียนรู้ในระดับน้อย 2 ข้อ คือ 1) นำปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมมาให้ผู้เรียนได้ร่วมกันคิด สังเกต ทำความเข้าใจ และวิเคราะห์ เพื่อหาคำตอบ ($\bar{x}$ = 2.08, S.D. = 0.86) และ 2) จัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ ที่ทำให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามของตนเองและสร้างความรู้ร่วมกัน ($\bar{x}$ = 2.36, S.D. = 0.97) สอดคล้องกับ Education Services Australia (2011) ได้กล่าวว่า ควรมีการเสริมสร้าง บรรยากาศในการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันเพื่อให้การติดต่อสื่อสารภายในห้องเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนต้องออกแบบให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับค่านิยม และส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความรับผิดชอบในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจและมีอำนาจในการต่อรอง ในการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ที่จะใช้ในการแยกแยะข้อมูลสารสนเทศที่มีอยู่อย่างหลากหลายให้กับนักเรียน

3. ด้านการวัดผล สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดผล พบว่ามีการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก คือ 1) มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการวัดผล ($\bar{x}$ = 3.99, S.D. = 0.87) 2) ใช้วิธีการ และเครื่องมือหลายๆ แบบในการวัดผล เพื่อให้ได้ข้อมูลในการประเมิน อย่างเพียงพอ ($\bar{x}$ = 3.57, S.D. = 0.95) และ 3) มีการวัดผลที่เอื้อต่อการพัฒนาคุณลักษณะ ที่พึงประสงค์

โดยพิจารณาจากการสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรม ควบคู่กับการทดสอบตามความเหมาะสม ($t = 3.54$, $S.D. = 0.96$) ตามลำดับ สอดคล้องกับ พิชิต ฤทธิ์เจริญ, (2545: 11) ที่กล่าวว่าต้องวัดให้ตรงจุดมุ่งหมายโดยมีการกำหนดจุดมุ่งหมายที่แน่นอนไว้ล่วงหน้า ควรใช้เครื่องมือ วัดให้ครอบคลุมทุกด้านโดยใช้เครื่องมือวัดที่หลากหลาย เลือกเครื่องมือวัดที่เหมาะสมกับพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด

4. ด้านการประเมินผลการเรียนรู้
สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ด้านการประเมินผล พบว่า มีการจัดการเรียนรู้อยู่ระดับมาก คือ 1) มีการประเมินผลก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน เพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียน ($\bar{x} = 4.03$, $S.D. = 0.79$) 2) ประเมินผู้เรียนตามสภาพจริงเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ($\bar{x} = 4.00$, $S.D. = 0.86$) 3) มีการประเมินผลอย่างต่อเนื่องควบคู่ไปกับ การเรียนการสอน ($\bar{x} = 3.95$, $S.D. = 0.90$) และ 4) นำผลการประเมิน มาปรับเปลี่ยนการเรียน การสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดประสิทธิภาพ ($\bar{x} = 3.86$, $S.D. = 0.83$) ตามลำดับสอดคล้องกับ วรรณดี แสงประทีปทอง (2561) ได้เสนอบทความวิชาการเรื่อง แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้เสนอประเด็นว่า แนวทางการประเมินการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ควรเป็นการประเมินผลการเรียนรู้ประเมินตามสภาพจริง (Authentic

Assessment) โดยบูรณาการอยู่ในกระบวนการเรียนการสอน ใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย ทั้งวิธีการและเครื่องมือที่เป็นทางการ (Formal Assessment) และไม่เป็นทางการ (Informal Assessment) ให้เหมาะสมกับสิ่งที่จะประเมิน ซึ่งประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะต่าง ๆ ของผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้ได้ผลการประเมินที่สะท้อนความสามารถในการปฏิบัติในโลกแห่งความเป็นจริง และมีการให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถแก้ไขจุดอ่อนและเสริมจุดแข็งของตนเองได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้
ผลการวิจัยในครั้งนี้ สามารถนำข้อมูลไปใช้ในการวางแผนออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองโลก ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยในครั้งนี้ ได้ทำการศึกษาเฉพาะการจัดการเรียนรู้ เท่านั้น การวิจัยในครั้งต่อไปควรทำการศึกษาปัจจัยอื่นๆ เพื่อให้ทราบถึงปัจจัยที่สามารถเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- พิชิต ฤทธิ์เจริญ. (2545). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: แฮาส์ ออฟ เคอร์มีทส์
- วรรณดี แสงประทีปทอง. (2561). *แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. วารสารวิจัย และ ประเมินผลอุบลราชธานี ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน) หน้า 1-10.
- ศุภศิณี กุลจิตต์เจือวงศ์. (2555). 2022 วิวัฒนาการการสื่อสารแห่งโลกอนาคต. Veridian E-Journal, SU. 5(2).
- สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์.(2557). *คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : ศูนย์ เรียนรู้การ ผลิตและจัดการธุรกิจสิ่งพิมพ์ดิจิทัลมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- อรรถพล ประภาสโนบล. (2564). *Global Citizenship Education: เราจะสอนให้นักเรียนเป็นพลเมืองโลกได้อย่างไร*. สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2567, จาก <https://thepotential.org/knowledge/global-citizenship-education/>.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and Conducting Mixed Methods Research (3rd ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Education Services Australia. (2011). *Global Perspectives: A framework for global education in Australian schools*. Australia: GEON Impact Printing Pty Ltd.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). *Determining sample size for research activities*. Educational and Psychological Measurement, 30(3), 607–610.
- Learning and Teaching Scotland. (2012). *Developing global citizens within Curriculum for Excellence*. North Lanarkshire: Whitelees Primary School.

การปรับปรุงประสิทธิภาพการส่งสินค้า กรณีศึกษา บริษัทเครื่องใช้ไฟฟ้าแห่งหนึ่ง

Delivery Efficiency Improvements : A Case Study of Electricity Appliance Company

สุชาติ ชำรงสุข¹, ชุชนา เทียนทอง^{1*}
Suchadee Tumnongsuk¹, Choosana Tiantong^{1*}

Received: 10 June 2024

Revised: 31 October 2024

Accepted: 19 November 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษากระบวนการทำงานของการส่งสินค้า 2) เพื่อเพิ่มค่าความสามารถในการจัดส่งสินค้าได้ตรงตามเวลา 3) เพื่อสร้างแบบเฝ้าติดตามสถานการณ์ขนส่งสินค้า จากการหาค่าการส่งมอบสินค้าตรงเวลาด้วยค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย จากนั้นทำการวิเคราะห์การส่งมอบสินค้าล่าช้าด้วยการวิเคราะห์แบบพาเรโต และหาสาเหตุของปัญหาด้วยแผนผังกังปลา นำไปสู่การแนวทางการแก้ไข ด้วยการประยุกต์ใช้โปรแกรม Microsoft Excel ในการสร้างเครื่องมือติดตามสถานการณ์การส่งสินค้า และประยุกต์ใช้ Factor Rating Method ในการคัดเลือกบริษัทขนส่งภายนอกที่เหมาะสม โดยมอบหมายคำสั่งซื้อที่อยู่ในพื้นที่ ที่มีการส่งมอบสินค้าล่าช้ามากที่สุดได้จากการวิเคราะห์ คือพื้นที่ ภาคเหนือตอนบน และภาคใต้ผล การเปรียบเทียบก่อนและหลังการปรับปรุงค่าส่งมอบตรงเวลา เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566 ระยะเวลา 1 เดือน ของ ทั้ง 2 พื้นที่เพิ่มขึ้นอยู่ที่ร้อยละ 96 และ 97 ตามลำดับ และจากการใช้บริษัทขนส่งภายนอกควบคู่กัน การจัดส่งด้วยบริษัทขนส่งภายนอกที่ได้จากการคัดเลือกสามารถส่งมอบสินค้าตรงเวลาเฉลี่ย ร้อยละ 96.5 มากกว่าและสอดคล้องกับเป้าหมายขององค์กรที่ ร้อยละ 95 การจัดส่งด้วยบริษัทขนส่งภายนอกรายปัจจุบัน จากการนำเครื่องมือติดตามสถานการณ์ส่งสินค้ามาใช้ มีค่าการส่งมอบตรงเวลาที่เพิ่มขึ้น เฉลี่ยร้อยละ 16.8 แต่ยังคงต่ำกว่าเป้าหมายขององค์กร ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งถัดไปเพื่อเพิ่มค่าการส่งสินค้าตรงเวลาต่อไปในส่วนที่ยังไม่ถึงเป้าหมายขององค์กรงานวิจัยนี้ช่วยให้บริษัทมีแนวทางในการปรับปรุงกระบวนการจัดส่งสินค้า เพิ่มประสิทธิภาพและความน่าเชื่อถือในการบริการจัดส่งแก่ลูกค้า นอกจากนี้ผลการวิจัยจากกรณีศึกษายังสามารถนำไปปรับใช้ในหน่วยงานหรือองค์กรอื่น ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจัดส่งและบรรลุเป้าหมายการส่งมอบสินค้าให้ตรงตามเวลา

คำสำคัญ: การปรับปรุงประสิทธิภาพ, การส่งมอบสินค้าตรงเวลา, บริษัทเครื่องใช้ไฟฟ้า

¹ อาจารย์ประจำ, คณะพัฒนารัฐกิจและอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

¹ Lecturer, Faculty of Business and Industry Development, King Mongkut's University of Technology North Bangkok

Abstract

The Objectives of this research are 1) To study the work process of product delivery 2) To increase the ability to deliver goods on time, and 3) To create a model to monitor the cargo situation by determining the value of on-time delivery by percentage and average value, then analyzing the delayed delivery by Pareto. analysis and find the cause of the problem with a fishbone diagram leading to solutions. With the application of Microsoft Excel program to create a tool to track the delivery situation and apply the Factor Rating Method to select suitable external transport companies. By assigning orders in the area, the areas with much delayed delivery from the analysis were the upper northern and southern regions. The comparison results before and after improving the on-time delivery rates of both areas increased to 96 and 97 percent. This research provides the company with guidelines for improving its delivery process, enhancing efficiency and reliability in its customer service delivery. Additionally, the findings from this case study can be adapted for use by other organizations to improve their delivery efficiency and achieve on-time delivery targets.

Keywords: Improvements, On-Time Delivery, Electrical Appliances Company

บทนำ

ความสามารถในการจัดส่งสินค้าเพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าด้วยระยะเวลาในการจัดส่งที่สั้นที่สุดถือเป็นปัจจัยสำคัญที่จะผลักดันให้ธุรกิจประสบความสำเร็จได้ การขนส่งสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและส่งผลให้บริษัทที่มีการจัดการขนส่งที่ดีสามารถสร้างมาตรฐานได้ว่า จะมีสินค้าเพียงพอที่จะจัดจำหน่าย ณ สถานที่และเวลาที่ลูกค้าต้องการ ซึ่งถือเป็นปัจจัยพื้นฐานของความสามารถในการแข่งขันของบริษัทที่จะมาซึ่งความสำเร็จ บริษัทกรณีศึกษา ดำเนินการจำหน่ายสำเร็จรูปประเภท เครื่องทำน้ำอุ่น เครื่องทำน้ำร้อน เครื่องทำน้ำร้อนแบบหม้อต้ม เครื่องกรองน้ำ อีทปั้ม เครื่องเป่า ซึ่งทำการส่งสินค้าภายในประเทศผ่านการว่าจ้างบริษัทขนส่งภายนอก (Outsource) ตามเขตพื้นที่ 2 ส่วนคือ กรุงเทพมหานคร และต่างจังหวัด

การส่งมอบที่บริษัทขนส่งภายนอกของพื้นที่ต่างจังหวัด ทำได้ตลอด 5 เดือน มีค่าการส่งมอบสินค้าตรงเวลาต่ำ การส่งมอบสินค้าล่าช้าบ่อยครั้ง ส่งผลต่อความพึงพอใจของลูกค้าและเกี่ยวเนื่องต่อค่าดัชนีวัดความสำเร็จ (KPI) ของบริษัทกรณีศึกษา มีเป้าหมายร้อยละการส่งมอบได้ตรงเวลาในและเดือนไม่ต่ำกว่า 95% เนื่องจากค่าความสามารถของการส่งสินค้าได้ไม่ตรงเวลาสูง สินค้าไม่ได้ถูกส่งถึงลูกค้าตามวันที่นัดหมายหรือได้รับสินค้าล่าช้า จะส่งผลให้ลูกค้าเกิดความไม่พอใจ ด้วยลักษณะของสินค้าเป็นประเภทเครื่องใช้ไฟฟ้าที่ต้องมีการติดตั้งโดยผู้มีความรู้เกี่ยวกับสินค้า ในส่วนของลูกค้าต้องมีกระบวนการนัดช่างในการติดตั้งโดยอ้างอิงจากวันมีการนัดหมายส่งสินค้า ดังนั้นการส่งสินค้าให้ตรงเวลาจึงมีความสำคัญอย่างมาก ต่อความพึงพอใจของลูกค้า ความน่าเชื่อถือของบริษัทฯ การที่พบปัญหาดังกล่าว

บริษัทอาจสูญเสียโอกาสทางการขาย กระทั่งต่อรายได้ และความสามารถในการแข่งขันทางการตลาด

ในโลกธุรกิจที่มีการแข่งขันสูง การพัฒนาประสิทธิภาพการขนส่งสินค้าเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง การปรับปรุงกระบวนการขนส่งสินค้าให้ตรงตามเวลาไม่เพียงแต่จะช่วยให้บริษัทสามารถส่งมอบสินค้าได้ตามกำหนด แต่ยังสามารเพิ่มพูนความน่าเชื่อถือของบริษัทในสายตาของลูกค้าและพันธมิตรทางธุรกิจ การศึกษาปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการส่งมอบสินค้าล่าช้าและการพัฒนาแนวทางในการเพิ่มประสิทธิภาพในการขนส่งสินค้าจึงมีความสำคัญเพื่อให้บริษัทสามารถตอบสนองความคาดหวังของลูกค้าและรักษาความสามารถในการแข่งขันในตลาดได้อย่างยั่งยืน

ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจในการศึกษาการทำงานการขนส่งสินค้าของแผนกโลจิสติกส์ที่ผ่าน Third Party Logistics (3PL) หรือบริษัทขนส่งภายนอก (Outsourcing) เพื่อหาสาเหตุของการจัดส่งสินค้าไม่ตรงตามเวลา และนำมาวิเคราะห์หาแนวทางในการแก้ไขที่เหมาะสมเพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพการขนส่งสินค้าให้ดียิ่งขึ้น และส่งมอบสินค้าให้ตรงเวลาตามที่ลูกค้าคาดหวัง ซึ่งถือเป็นการสร้างความพึงพอใจและรักษาความน่าเชื่อถือของบริษัท

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนการทำงานของการขนส่งสินค้า
2. เพื่อหาแนวทางในการเพิ่มความสามารถในการจัดส่งสินค้า
3. เพื่อวิเคราะห์ปัญหาและพัฒนาแนวทางการปรับปรุงประสิทธิภาพการขนส่งสินค้า

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ค้นคว้างานวิจัยและหลักของทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการปรับปรุงประสิทธิภาพการส่งสินค้า ดังนี้

(วิรัช สงวนวงศ์วาน, 2547) ได้ให้ความหมายของคำว่า “ประสิทธิภาพ” หมายถึง การมีสมรรถนะสูง สามารถมีระบบการทำงาน ทรัพยากร และความมุ่งมั่นเก็บไว้ภายใน เพื่อขยายตัวขององค์กร และเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับรองรับสถานการณ์ที่อาจจะเกิดวิกฤตการณ์จากภายนอกได้ด้วย

(กมลชนก สุทธิวาทีนฤพุมิ, 2549) การขนส่ง (Transportation) หมายถึง การเคลื่อนย้ายสินค้าจากสถานที่ผลิตไปยังสถานที่บริโภค ซึ่งทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มกับทั้งด้านสถานที่ (Place Utility) ในการเก็บรักษาไว้จนสินค้าเป็นที่ต้องการและด้านเวลา (Time Utility) คือ ความเร็วและความสม่ำเสมอในการเคลื่อนย้ายสินค้าได้ตามกำหนดเวลาที่ลูกค้าต้องการ

จากความหมายดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้กำหนดนิยาม “ประสิทธิภาพการขนส่งสินค้า” หมายถึง ความสามารถในการจัดส่งสินค้าให้ถึงมือลูกค้าตามกำหนดเวลา โดยใช้ทรัพยากรและระบบการทำงานที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มทั้งในด้านสถานที่ (Place Utility) และเวลา (Time Utility) โดยการขนส่งสินค้าต้องสามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้ตรงเวลา ลดความล่าช้า และข้อผิดพลาดในการส่งมอบสินค้า ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้าและรักษาความน่าเชื่อถือของบริษัท

(จุฬาลักษณ์ แก้วอ่อน, 2562) ได้ทำการพัฒนาแนวความคิดการส่งมอบสินค้า กรณีศึกษาบริษัท โจตันไทย จำกัด ศึกษาปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นและหาสาเหตุที่แท้จริงของปัญหาที่มีผลกระทบต่อ KPI และเพื่อเสนอแนวทางวางแผนการผลิตโดยพิจารณาปัจจัยที่สำคัญ และการจัดลำดับการ

ผลิต โดยเริ่มศึกษาจากการรวบรวมข้อมูลสินค้าที่ไม่ผ่าน KPI ของบริษัทกรณีศึกษาที่เรียกว่า OTIF มาวิเคราะห์สาเหตุและหาสาเหตุหลักเพื่อระบุปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานไม่ผ่าน KPI ด้วยแผนภาพพาเรโต

(ณัฐวิทย์ อินทรเกษม, ยุรพร ศุภรัตน์ และพิทวัส เอื้อสังคมเศรษฐ์, 2559) นำเสนอผลจากการศึกษาและปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจของสินค้าวัสดุปิดผิว ไฮกลอสของบริษัทตัวอย่าง โดยประยุกต์ใช้ Swim Lane Diagram เป็นเครื่องมือในการสำรวจและวิเคราะห์กระบวนการทางธุรกิจในปัจจุบันทำการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการ การศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาในกระบวนการทางธุรกิจ

(พงศ์พล พุดซ้อน, 2560) ได้ทำการปรับปรุงระบบ โลจิสติกส์เพื่อใช้ในกระบวนการผลิต การศึกษาการทำงานของระบบขนส่งโดยใช้แผนภาพก้างปลาเพื่อนำมาค้นหาสาเหตุปัญหาแล้วนำมาวิเคราะห์และปรับปรุงปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ภายหลังจากศึกษาโครงการได้ทำการปรับปรุงการจัดการรอบในการขนส่งจากรายวันให้เป็นรายสัปดาห์ ใช้จำนวนรถให้น้อยที่สุดตามที่จำเป็นเท่านั้น เพื่อลดภาระค่าใช้จ่าย จากการปรับปรุงระบบการขนส่งที่เกิดขึ้น โรงงานสามารถเพิ่มอัตราการบรรทุกของรถจากร้อยละ 44.21 เป็นร้อยละ 73.33 เพิ่มประสิทธิภาพการขนส่ง (DIFOT) จากร้อยละ 32.60 เป็นร้อยละ 77.95 ลดค่าใช้จ่ายต่อเดือนจาก 78,575 บาท เป็น 59,535 บาท และลดการใช้รถในการขนส่งสินค้าจาก 2 คันเหลือ 1 คัน

(มณฑาทิพย์ ศรีละออ, อุกฤษฏ์ รุ่งเรือง และกิตติชัย อธิกุลรัตน์, 2560) จากการวิจัยเพื่อลดความสูญเสียจากการมีเปิดที่ค้างสต็อก เนื่องจากไม่มีระบบสารสนเทศเพื่อจัดการสินค้าคงคลังที่ถูกต้องและแม่นยำ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมสภาพปัจจุบันของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการสินค้าคงคลังของกิจการ พร้อมกับวิเคราะห์ปัญหาด้วยแผนภูมิ

ก้างปลา จากนั้นประยุกต์ใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์ เอ็กเซล สำหรับบริหารจัดการสารสนเทศเพื่อการจัดการสินค้าคงคลัง ผลการปรับปรุงทำให้สามารถลดความสูญเสียจากการมีเปิดค้างสต็อกจากเดิมเฉลี่ย 30,000 บาทต่อเดือน ภายหลังการปรับปรุงสามารถลดความสูญเสียจากการมีเปิดค้างสต็อกเหลือเพียงเฉลี่ย 12,000 บาทต่อเดือน

(สกุลตรา คิวะศิลป์ชัย, 2564) ได้ทำการศึกษาการปรับปรุงประสิทธิภาพการส่งมอบตรงเวลาและครบตามจำนวนในการบริหารห่วงโซ่อุปทาน : กรณีศึกษา บริษัท XYZ จำกัด วัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ปัญหาของความล่าช้าในการส่งมอบสินค้าและพัฒนาการ ส่งมอบสินค้าตรงเวลาและครบตามจำนวน ให้ สอดคล้องตามเป้าหมายขององค์กรที่ระดับความเชื่อมั่น 95% โดยดำเนินการวิจัยเชิงปริมาณ ด้วยเทคนิค วิธีการวัดผล OTIF และนำแผนผังพาเรโตมาใช้ในการวิเคราะห์ปัญหา และนำแผนผังก้างปลาใช้ในการหาสาเหตุที่แท้จริง ผลการเปรียบเทียบก่อนและหลังการปรับปรุงการส่งมอบสินค้าตรงเวลาและครบตามจำนวน พบว่าการส่งมอบสินค้าตรงเวลาและครบตามจำนวน หลังปรับปรุงมีประสิทธิภาพการส่งมอบ (OTIF) เพิ่มขึ้น ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95% สอดคล้องตามเป้าหมายขององค์กรที่ตั้งไว้

(Jack Shannon, 2015) กล่าวว่า การส่งมอบตรงเวลา (OTD) เป็นตัวชี้วัดที่ใช้ในการวัดประสิทธิภาพการผลิตทั่วทั้งองค์กร OTD แสดงให้เห็นถึงความสามารถขององค์กรในการทำสิ่งที่องค์กรบอกว่ากำลังจะทำ เมื่อรับคำสั่งซื้อ กำหนดวันที่จัดส่ง คุณจัดส่งภายในหรือก่อนวันที่ดังกล่าวหรือไม่ โดยคำนวณจาก การส่งมอบตรงเวลา = $(\text{คำสั่งซื้อที่จัดส่งตรงเวลา} / \text{คำสั่งซื้อทั้งหมด}) * 100$

(Timothy McLean, 2017) เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการส่งมอบตรงเวลาและครบตามจำนวน (On Time In Full: OTIF) ซึ่งเป็นมิติที่สำคัญที่สุด

ในห่วงโซ่อุปทานของคุณ คุณให้ความสำคัญในการส่งมอบผลิตภัณฑ์ ตรงเวลาและครบถ้วน คือการพัฒนากระบวนการและห่วงโซ่อุปทานที่สามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้เร็ว เวลานั้นเป็นตัวชี้วัดที่สำคัญของเวลา เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มในห่วงโซ่อุปทานให้มีประสิทธิภาพสูง เวลาของการส่งมอบผลิตภัณฑ์ การส่งมอบตรงเวลาและครบตามจำนวนคือการพัฒนา กระบวนการดำเนินงานของห่วงโซ่อุปทาน ที่สามารถตอบสนองความต้องการพึงพอใจสูงสุดของลูกค้า เพิ่มความเชื่อมั่นในตัวสินค้าและเพิ่มความสามารถในการแข่งขันขององค์กรเวลาจึงเป็นตัวชี้วัดการดำเนินการต่าง ๆ ที่องค์กรต้องพิจารณา องค์กรต้องคำนวณการปฏิบัติตามคำสั่งซื้อของลูกค้า OTIF = จำนวนรายการส่งมอบสินค้าตรงเวลาและครบตามจำนวน $\times 100$ จำนวนรายการสั่งซื้อสินค้าทั้งหมด

วิธีการวิจัย

1. ขั้นตอนการศึกษา

การวิจัยนี้เป็นวิจัยและพัฒนาดำเนินการวิจัยเป็น 2 ระยะ

1. ระยะที่ 1 ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลสภาพปัจจุบันของบริษัทกรณีศึกษา(Data Collection) เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) จัดเก็บข้อมูลการส่งสินค้าก่อนการปรับปรุงประสิทธิภาพการส่งสินค้า การส่งสินค้าในแผนกโลจิสติกส์ ที่ดำเนินงานผ่าน Third Party Logistics (3PL) ซึ่งเป็นบริษัทขนส่งภายนอก (Outsource) ในส่วนของการส่งสินค้าที่มีคำสั่งซื้อให้ส่งมอบสินค้าในต่างจังหวัด เป็นเวลา 5 เดือน ตั้งแต่เดือน สิงหาคม - ธันวาคม พ.ศ. 2565 ที่ระบุเป็นจำนวนรายการคำสั่งซื้อ (ใบส่งของ) ทั้งหมดในแต่ละเดือน รวบรวมข้อมูลข้างต้น นำมาหาอัตราการส่งมอบสินค้าตรงเวลา (On-time Delivery) และนำมาเปรียบเทียบกับเป้าหมายอัตราการส่ง

มอบสินค้าตรงเวลาขององค์กรที่ ร้อยละ 95 ของจำนวนคำสั่งซื้อ (ใบส่งของ) ทั้งหมด และศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยได้เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ได้แก่ การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่มกับผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานและมีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปีขึ้นไป 3 ท่าน ได้แก่ ผู้จัดการระดับอาวุโส (ประสบการณ์ 17 ปี) หัวหน้างานแผนกโลจิสติกส์ระดับอาวุโส (ประสบการณ์ 10 ปี) พนักงานโลจิสติกส์ (ประสบการณ์ 5 ปี) จากนั้นจึงใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) สรุปประเด็นสำคัญเพื่อให้ได้แนวทางในการเพิ่มความสามารถในการจัดส่งสินค้า

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ปฏิบัติงานฝ่ายขนส่งสินค้าและคลังสินค้า บริษัทกรณีศึกษา จำนวน 28 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ด้านคุณภาพ ได้แก่ การสนทนากลุ่ม, การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ด้านปริมาณ ได้แก่ The Factor-Rating Method, การทดลองในสนาม (Field Experiment), ต้นทุนค่าขนส่ง

2. ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมเฝ้าติดตามสถานการณ์การส่งสินค้า โดยรวบรวมหลักการหรือแนวความคิดผ่านการทบทวนวรรณกรรม เพื่อสกัดหาวิธีการที่ดีที่สุดในการนำมาสร้างโปรแกรม

2.1 การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล 1) ตรวจสอบความถูกต้อง ครบถ้วน ความสมบูรณ์ของข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม 2) วิเคราะห์ข้อมูลจากร่วมระดมสมองกับผู้ที่เกี่ยวข้องในแผนกโลจิสติกส์และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม มาสู่การดำเนินการปรับปรุงประสิทธิภาพการส่งสินค้า ดังนี้

- ออกแบบตัวช่วยเฝ้าติดตามสถานการณ์การส่งสินค้า ผ่านโปรแกรม Microsoft Excel เป็นตัวช่วยให้ผู้ปฏิบัติงานได้นำ

ไปใช้ติดตามรายการส่งสินค้าเพื่อให้บริษัทขนส่งส่งมอบสินค้าถึงลูกค้าได้ตรงเวลา

2.2 มีส่วนร่วมในการจัดหา Third Party Logistics (3PL) เข้ามาทำงานร่วมในการส่งสินค้า เพื่อทดลองกระจายรายการคำสั่งซื้อที่เกิดปัญหาให้กับบริษัทขนส่ง ที่เหมาะสมมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ประยุกต์หลักการเลือกทำเลที่ตั้ง โดยใช้ทฤษฎี The Factor-Rating Method ในการประเมินเลือกบริษัทขนส่งที่เหมาะสม

2.3 ดำเนินการแก้ไขปัญหาจากแนวทางที่จัดทำขึ้น โดยนำแบบเฝ้าติดตามสถานการณ์การส่งสินค้ามาใช้ในการติดตามรายการส่งมอบสินค้าควบคู่กับทดลองกระจายรายการคำสั่งซื้อที่เกิดปัญหาให้กับบริษัทขนส่งที่ถูกเลือกเข้ามาเพิ่มเติม

2.4 ตรวจสอบค่าความคลาดเคลื่อนของระบบ โดยใช้วิธีการ ทดลองในสนาม (Field Experiment) ช่วยให้สามารถวัดประสิทธิภาพของระบบหรือเครื่องมือที่นำมาใช้ในการติดตามสถานะของสินค้าในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

2.5 การเก็บข้อมูลหลังการปรับปรุงประสิทธิภาพการส่งสินค้าผู้วิจัยเก็บข้อมูลของการส่งสินค้าที่มีคำสั่งซื้อให้ส่งมอบสินค้าในต่างจังหวัดหลังจากการดำเนินการแก้ไขเป็นเวลา 1 เดือน ในเดือน กุมภาพันธ์ 2566 จากนั้นนำมาสรุปผลการสอดคล้องกับความต้องการขององค์กร

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาขั้นตอนการทำงานการส่งสินค้าก่อนการปรับปรุงในแผนกโลจิสติกส์ ซึ่งกระบวนการส่งสินค้ามีรูปแบบการทำงานผ่าน Third Party Logistics (3PL) ระหว่างแผนกโลจิสติกส์ คลังสินค้าภายนอก และบริษัทขนส่งภายนอก จากการศึกษาขั้นตอนการทำงาน ของแผนกโลจิสติกส์ พบว่าหลังจากการจัดเตรียมรายการคำสั่งซื้อ และมอบหมายรายการส่งสินค้าให้กับบริษัทขนส่งภายนอกแล้วยังไม่มีการติดตาม

สถานะของสินค้าปัจจุบันของรายการคำสั่งซื้อทั้งหมด เป็นผลทำให้ไม่สามารถควบคุมการส่งสินค้าที่ไม่ตรงเวลา ทำให้เกิดการส่งสินค้าล่าช้า ลูกค้าไม่ได้รับสินค้าตามนัด

2.1 ผลการเก็บข้อมูลก่อนการปรับปรุงการส่งมอบสินค้าตรงเวลาระหว่างเดือน สิงหาคม - ธันวาคม พ.ศ. 2565

ตารางที่ 1 ตารางแสดงข้อมูลการส่งสินค้าในต่างจังหวัด เดือนสิงหาคม - ธันวาคม พ.ศ.2565

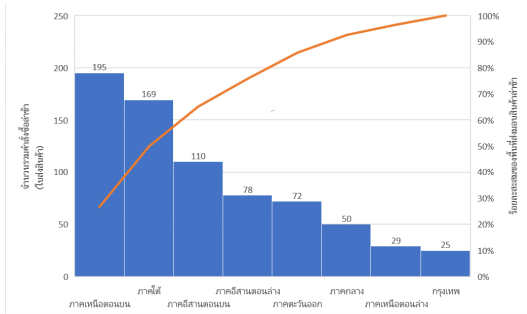
เดือน	จำนวน รวมคำสั่ง (ใบส่ง ของ)	จำนวนการ ส่งมอบ สินค้า ตรงเวลา (ใบส่งของ)	จำนวน การส่ง มอบ ล่าช้า	ค่าร้อยละ ของการ ส่งมอบตรง เวลา (On-time Delivery)
สิงหาคม	552	394	158	71
กันยายน	573	455	118	79
ตุลาคม	693	491	202	71
พฤศจิกายน	673	556	117	83
ธันวาคม	541	408	133	75
รวม	3032	2304	728	76

จากตารางที่ 1 การเก็บข้อมูลการส่งสินค้าระยะเวลา 5 เดือนก่อนการปรับปรุง พบว่าค่าส่งมอบสินค้าตรงเวลาต่ำ และไม่สอดคล้องกับเป้าหมายที่ร้อยละ 95

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการประยุกต์ใช้วิธีการวิเคราะห์แบบพาเรโตในการวิเคราะห์ข้อมูลการส่งสินค้าล่าช้าก่อนการปรับปรุงจากการนำจำนวนข้อมูลการส่งสินค้าล่าช้า มาเรียงลำดับจากมากไปน้อยตามพื้นที่ของการจัดส่งสินค้า 8 พื้นที่ ได้แก่ 1) ภาคเหนือตอนบน 2) ภาคเหนือตอนล่าง 3) ภาคกลาง 4) ภาคตะวันออก 5) ภาคอีสาน

ตอนบน 6) ภาคอีสานตอนล่าง 7) ภาคใต้ และ 8) กรุงเทพฯ เพื่อวิเคราะห์หาพื้นที่การส่งสินค้าที่มี การส่งสินค้าล่าช้าตามลำดับ



ภาพที่ 2 แผนผังพาเรโตแสดงการส่งสินค้าล่าช้า จำแนกจากพื้นที่ในระยะเวลา 5 เดือน

จากภาพที่ 2 นำข้อมูลจากการเก็บ บันทึกรวมจากการส่งมอบสินค้าล่าช้า มาจัด ลำดับพื้นที่ที่ส่งสินค้าที่เกิดปัญหา นำไปสู่การเลือก แก้ปัญหา โดยมุ่งเน้นกำจัดปัญหาที่มีผลกระทบ 50% ของพื้นที่ส่งมอบสินค้าล่าช้าที่เป็นสาเหตุ 20% ของพื้นที่ส่งสินค้าทั้งหมด ได้แก่ พื้นที่ทาง ภาคเหนือตอนบน และภาคใต้นำมาวิเคราะห์หา สาเหตุของปัญหาการส่งมอบสินค้าล่าช้าในพื้นที่ ดังกล่าว ด้วยแผนผังก้างปลาในลำดับถัดไป

4. การวิเคราะห์ปัญหา

ผู้วิจัยได้จัดทำการศึกษาสนทนากลุ่มกับ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานและมีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปีขึ้นไป ได้แก่ ผู้จัดการระดับอาวุโส (ประสบการณ์ 17 ปี) หัวหน้างานแผนกโลจิสติกส์ ระดับอาวุโส (ประสบการณ์ 10 ปี) พนักงานโลจิสติกส์ (ประสบการณ์ 5 ปี) โดยการแสดงความคิดเห็นร่วมกันระหว่าง สมาชิกในกลุ่มเพื่อเป็นแนวทางสู่การวางแผนการ ดำเนินการปรับปรุงขั้นตอนการทำงาน สามารถ สรุปการวิเคราะห์สาเหตุของการส่งมอบล่าช้าใน พื้นที่ ภาคเหนือตอนบน และภาคใต้ ผ่านแผนผัง ก้างปลา ด้วยหลัก 4M ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 แผนผังก้างปลาแสดงการวิเคราะห์ปัญหา การส่งมอบสินค้าล่าช้า

จากการหาสาเหตุของปัญหาที่ได้จาก การวิเคราะห์ด้วยผังก้างปลา สามารถอธิบายได้ ดังนี้

- ปัจจัยของสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับคน (Man) เจ้าหน้าที่ ผู้ปฏิบัติงานของบริษัทขนส่ง ขาด การสื่อสารในการแจ้งข้อขัดข้องที่จะส่งผลทำให้ เกิดการส่งมอบสินค้าล่าช้า และไม่มีการติดต่อแจ้ง ให้ลูกค้ารับทราบ จึงทำให้ต้นทุนทางอย่างแผนก โลจิสติกส์ทราบข้อผิดพลาดภายหลังจากลูกค้า แจ้งไปยังฝ่ายขายผู้รับผิดชอบ เป็นผลทำให้ไม่ สามารถแก้ไขปัญหาการส่งมอบไม่ทันตามเวลานัด กับลูกค้าได้ทัน

- ปัจจัยของสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับ เครื่องจักร (Machine) จำนวนรถขนส่งที่ทำการ ขนส่งสินค้า ในพื้นที่ทางภาคเหนือและภาคใต้มี จำนวนน้อย

- ปัจจัยของสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับ วัตถุดิบ (Material) จำนวนของสินค้าในแต่ละรอบ ของการสั่งซื้อ และรอบการทำรายการมอบหมาย ให้บริษัทขนส่ง ไม่เพียงพอที่จะสอดคล้องกับ ปริมาณในการขนส่งต่อเที่ยวด้วยรถบรรทุก 6 ล้อ ด้วยลักษณะการขนส่งสินค้าแบบไม่เต็มคันรถ (Less-Than-Truckload or LTL Freight) การ ขนส่งสินค้าแบบไม่เต็มคันรถ คือ การขนส่งสินค้า ที่มีการขนส่งในแต่ละเที่ยวรถไม่ถึงขีดจำกัดของ

รถที่กำหนดไว้ เป็นการส่งสินค้าที่จำนวนสินค้าของลูกค้าในที่แตกต่างกัน มีน้อยกว่าจำนวนสินค้าที่รถบรรทุกสามารถบรรทุกได้ ดังนั้นจึงต้องมีการรวมสินค้าจากลูกค้าหลายๆแหล่ง (Consolidation) เพื่อให้สินค้าเต็มคันรถ ทั้งนี้เพื่อลดค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น

- ปัจจัยของสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับวิธีการทำงาน (Method) รูปแบบการขนส่งสินค้าเป็นลักษณะวิ่งตรงโดยไม่ผ่านศูนย์กระจายวิ่งในระยะทางไกลด้วยรถบรรทุกชนิด 6 ล้อ ขนส่งสินค้าที่ละจุดตามจังหวัดต่าง ๆ ทั้งโซนพื้นที่ ทำให้ใช้เวลามากในการส่งมอบให้ถึงลูกค้าแต่ละราย

จากการศึกษาการทำงานการส่งสินค้าและวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นสามารถสรุปแนวทางแก้ปัญหาได้ดังนี้

ตารางที่ 2 แนวทางการปรับปรุงแก้ไข

ลำดับ	ปัญหาและอุปสรรค	แนวทางการปรับปรุงแก้ไข
1	กระบวนการส่งสินค้าขาดขั้นตอนในการติดตามหรือประเมินความเป็นไปได้ที่บริษัทขนส่ง จะทำการส่งสินค้าให้ตรงตามเวลา	- ออกแบบเครื่องมือที่ช่วยในการติดตามสถานะสินค้าและประเมินการจัดส่งให้ทันตรงตามเวลาด้วยโปรแกรม Microsoft Excel หมายเหตุ : นำมาใช้ในพื้นที่ของการส่งสินค้าด้วยบริษัทขนส่งรายเดิมเพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานส่งสินค้าในภาพรวมให้ดียิ่งขึ้น
2	รูปแบบการส่งสินค้าของบริษัทขนส่ง ที่เป็นการส่งสินค้าแบบวิ่งตรง และไม่มีศูนย์กระจายสินค้าจึงเกิดการรอคอยสินค้าเพื่อให้สินค้าเต็มคันรถ ส่งผลให้ระยะเวลาในการส่งสินค้าเพิ่มขึ้น ส่งสินค้าได้ไม่ตรงเวลา ผิดนัดส่งมอบสินค้ากับลูกค้า ลูกค้าไม่ได้รับสินค้าตามวันนัดหมาย เกิดผลกระทบต่อลูกค้า	- ร่วมจัดหาบริษัทขนส่งภายนอกเพิ่มเติมที่เหมาะสมในปัจจัยที่เป็นสาเหตุของการส่งมอบสินค้าล่าช้าที่ได้จากการวิเคราะห์ด้วยแผนผังก้างปลา โดยประยุกต์ใช้หลักการเลือกทำเลที่ตั้งในส่วนวิธีคิดด้วยทฤษฎี The Factor-Rating Method - ทดลองกระจายคำสั่งซื้อ ที่พบปัญหาส่งมอบสินค้าช้าในพื้นที่ทางภาคเหนือตอนบนและภาคใต้ให้กับบริษัทขนส่งรายใหม่ ทดลองทำการส่งสินค้า เป็นระยะเวลา 1 เดือน

5. วิธีดำเนินการแก้ไข

5.1 การออกแบบขั้นตอนและตัวช่วยในการติดตามสถานการณ์ส่งสินค้า

ผู้วิจัยได้ทำการสร้างตัวช่วยในประเมินและเฝ้าระวังการส่งสินค้าได้ตรงตามเวลาผ่านโปรแกรม Microsoft Office-Excel และนำข้อมูลรายงานสถานการณ์การส่งสินค้าที่ได้จากบริษัทขนส่งมาเป็นข้อมูลในการออกแบบเครื่องมือในการติดตาม ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลและเลือกข้อมูลที่จะนำมาใช้งาน ข้อมูลที่นำมาใช้ ได้แก่ ชุดข้อมูลรายการคำสั่งซื้อ

- เลขที่คำสั่งซื้อในใบส่งของ (Invoice Number)

- ชื่อผู้สั่งซื้อและผู้รับสินค้า
- ที่อยู่จัดส่งสินค้า
- วันที่กำหนดรับสินค้า ระบุวัน/เดือน/ ปี

- ServiceLevel Agreement (SLA) ระยะ เวลาที่ใช้ทั้งหมดในการส่งสินค้า

- TrackingData สถานะของสินค้าปัจจุบัน

ขั้นตอนที่ 2 นำข้อมูลที่ได้มาเป็นแนวทางสร้างตัวต้นแบบและวิธีการนำมาใช้งาน

- เปรียบเทียบสถานะของขนส่งกับหน้าจอจริง

- สร้างตารางจับคู่ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบสถานะ

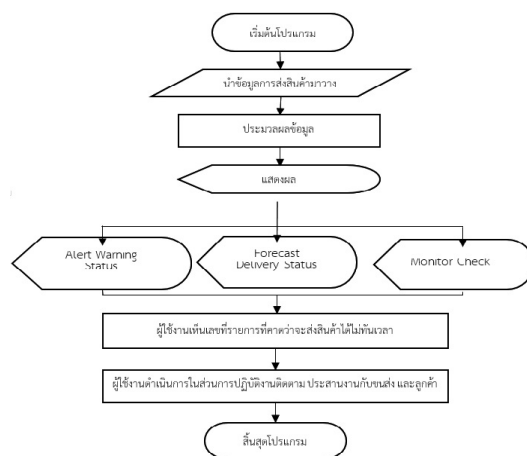
- กำหนดค่าพยากรณ์สถานะ กับระยะเวลาส่งในแต่ละพื้นที่ ตามจังหวัด ได้แก่ 1 2 และ 3 วัน มาจับคู่กับจำนวนวันมีก่อนถึงกำหนดส่ง เทียบกัน ออกมาเป็นค่าสถานะที่พยากรณ์ที่ต้องการเมื่อเทียบกับระยะเวลาในการจัดส่ง

ขั้นตอนที่ 3 นำวิธีการจากแนวทางสร้างตัวต้นแบบ และการเขียนสูตรพื้นฐานของโปรแกรม Microsoft Excel มาจับคู่กับ

ข้อมูล ให้แสดงค่าตามที่ต้องการสูตร (Excel Function) ที่นำมาใช้ในครั้งนี้ ได้แก่

- Logical Function, Date and time Function และ Lookup and reference Function

5.1.1 การทำงานของตัวช่วยในการติดตามสถานการณ์ส่งสินค้า



ภาพที่ 4 การทำงานของเครื่องมือช่วยติดตามสถานการณ์ส่งสินค้า ผ่าน Microsoft Excel

จากภาพที่ 4 สามารถอธิบายการทำงานของตัวช่วยในการติดตามสถานการณ์ของสินค้าได้ ดังต่อไปนี้

จุด Monitor ที่ 1 การ Alert เตือนระยะเวลาที่กำหนดส่งสินค้า ระยะเวลาปัจจุบัน จนถึง วันที่กำหนดส่งมอบสินค้า เรียกว่า Days Remaining เป็นคอลัมน์ที่แสดงข้อมูลรายการคำสั่งซื้อ (Invoice) (1) อยู่ในช่วงกำลังจัดส่งสินค้า หมายถึง เหลือเวลาในการจัดส่งอยู่ภายในกำหนดคือ มากกว่าหรือเท่ากับ 2 วัน (2) ถึงกำหนดส่งสินค้า หมายถึง ณ วันนี้ถึงกำหนดนัดส่งกับลูกค้า (3) เลยกกำหนดส่ง หมายถึง ณ วันที่ปัจจุบันที่ทำการติดตามหมดระยะเวลาในการส่งสินค้าแล้ว

The screenshot shows a Google Sheet with the following columns: **Monday**, **Forecast status**, **Actual status**, **LC**, and **Monday**. The rows are categorized by status: **About to Expire**, **Expire**, **Done**, **Delivered**, and **On Time**. The **Forecast status** column contains values like **Delivering**, **Delivered**, **Done**, and **On Time**. The **Actual status** column contains values like **Delivered**, **Done**, and **On Time**. The **LC** column contains values like **5/16**, **7/16**, and **8/16**. The **Monday** column contains values like **Check**, **OK**, and **OK**.

Annotations in the image include:

- A yellow box around the **Forecast status** column header and the first few rows, with the text "ถึงกำหนดส่ง" (Due for delivery) written next to it.
- A green box around the **Actual status** column header and the first few rows, with the text "อยู่ในช่วงส่งสินค้าได้ทัน" (Delivering goods on time) written next to it.
- A red box around the **LC** column header and the first few rows, with the text "เลขกำหนด" (Due number) written next to it.

ภาพที่ 5 ตัวอย่างโปรแกรม Excel การทำงานส่วนที่ 1 การ Alert เตือนระยะเวลากำหนดส่งสินค้า

จุด Monitor ที่ 2 คือ Forecast Status ที่ใช้เปรียบเทียบ กับ Actual Status จากสถานะการจัดส่งของบริษัทขนส่ง อิงจาก SLA และ Days Remaining เป็นคอลัมน์ที่พยากรณ์สถานะของสินค้าเมื่ออ้างอิงกับระยะเวลาการส่งสินค้าของแต่ละพื้นที่ส่งมอบ และวันกำหนดส่งสินค้า

Warning state	Forecast status WLA	Actual status	F/C AC	Monitor
About to Expire	Delivering	Delivered	5/6	Check
About to Expire	Delivering	Delivered	5/6	Check
Expired	Done	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	7/6	Check
On time	Delivering	Delivered	5/6	Check
On time	Delivering	Delivered	5/6	Check
Expired	Done	Delivered	7/6	Check
About to Expire	Delivered	Delivered	6/6	OK
Expired	Done	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	7/6	Check
On time	Delivering	Delivered	5/6	Check
On time	Delivering	Delivered	5/6	Check
On time	Delivering	Delivered	5/6	Check
On time	Delivering	Delivered	5/6	Check
About to Expire	Delivered	Delivered	6/6	OK
Expired	Done	Delivered	7/6	Check

ภาพที่ 6 ตัวอย่างโปรแกรม Excel การทำงานส่วนที่ 2 การประเมินสถานะของสินค้า

จุด Monitor ที่ 3 คือ Detection เมื่อนำค่า Forecast Status และ Actual Status มาเปรียบเทียบค่าสถานะต่อสถานะ หากค่าสถานะจริง Actual Status น้อยกว่าค่า Forecast Status (สถานะการจัดส่งสินค้าจริงล่าช้า)

กว่าสถานะที่คาดการณ์) เป็นคอลัมน์ที่ให้ผู้ใช้งานตรวจสอบได้ว่าสถานะของสินค้าที่พยากรณ์และสถานะของสินค้าปัจจุบันของบริษัทขนส่ง ไม่ตรงกัน ซึ่งจะส่งผลให้สินค้าไม่สามารถจัดส่งได้ตรงเวลา

The screenshot shows a table with columns: Warning status, Forecast status, MA, Actual status, FC, and Monitor. The table contains 20 rows of data. A red callout bubble points to the 'FC' column, specifically to the value '3' in the second row. Another red callout bubble points to the 'Monitor' column, specifically to the value 'Check' in the second row. A third red callout bubble points to the 'Forecast status' column, specifically to the value 'Delivered' in the second row. A fourth red callout bubble points to the 'Actual status' column, specifically to the value 'Delivered' in the second row. A fifth red callout bubble points to the 'Monitor' column, specifically to the value 'Check' in the second row. A sixth red callout bubble points to the 'Forecast status' column, specifically to the value 'Delivered' in the second row. A seventh red callout bubble points to the 'Actual status' column, specifically to the value 'Delivered' in the second row. A eighth red callout bubble points to the 'Monitor' column, specifically to the value 'Check' in the second row. A ninth red callout bubble points to the 'Forecast status' column, specifically to the value 'Delivered' in the second row. A tenth red callout bubble points to the 'Actual status' column, specifically to the value 'Delivered' in the second row. A eleventh red callout bubble points to the 'Monitor' column, specifically to the value 'Check' in the second row. A twelfth red callout bubble points to the 'Forecast status' column, specifically to the value 'Delivered' in the second row. A thirteenth red callout bubble points to the 'Actual status' column, specifically to the value 'Delivered' in the second row. A fourteenth red callout bubble points to the 'Monitor' column, specifically to the value 'Check' in the second row. A fifteenth red callout bubble points to the 'Forecast status' column, specifically to the value 'Delivered' in the second row. A sixteenth red callout bubble points to the 'Actual status' column, specifically to the value 'Delivered' in the second row. A seventeenth red callout bubble points to the 'Monitor' column, specifically to the value 'Check' in the second row. A eighteenth red callout bubble points to the 'Forecast status' column, specifically to the value 'Delivered' in the second row. A nineteenth red callout bubble points to the 'Actual status' column, specifically to the value 'Delivered' in the second row. A twentieth red callout bubble points to the 'Monitor' column, specifically to the value 'Check' in the second row.

Warning status	Forecast status	MA	Actual status	FC	Monitor
About to Expire	Delivering	Delivered	Delivered	3	Check
About to Expire	Delivering	Delivered	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	Delivered	7/6	Check
On time	Delivering	Delivered	Delivered	5/6	Check
On time	Delivering	Delivered	Delivered	5/6	Check
Expired	Delivered	Delivered	Delivered	6/6	OK
Expired	Done	Delivered	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	Delivered	7/6	Check
Expired	Done	Delivered	Delivered	7/6	Check
On time	Delivering	Delivered	Delivered	5/6	Check
On time	Delivering	Delivered	Delivered	5/6	Check
On time	Delivering	Delivered	Delivered	5/6	Check
On time	Delivering	Delivered	Delivered	5/6	Check
On time	Delivering	Delivered	Delivered	5/6	Check
About to Expire	Delivered	Delivered	Delivered	8/6	OK

ภาพที่ 7 ตัวอย่างโปรแกรม Excel การทำงานในส่วน ที่ 3 การตรวจสอบความเป็นไปได้ในการส่งมอบสินค้า

5.1.2 การเลือกผู้ให้บริการขนส่ง

สินค้า Third Party Logistics (3PL)

ผู้วิจัยได้ดำเนินงานตามขั้นตอนข้างต้นในการวิธีการประยุกต์ใช้หลักการเลือกทำเลที่ตั้งในส่วนวิธีคิดด้วยทฤษฎี The Factor Rating Method ซึ่งกำหนดปัจจัยในการนำมาพิจารณาที่ได้จากการวิเคราะห์ปัญหาด้วยแผนผังก้างปลาร่วมกับ 4M ของการส่งมอบสินค้าล่าช้าในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน และภาคใต้ ของบริษัทขนส่งภายนอกรายปัจจุบัน จากการหาบริษัทขนส่งภายนอกที่เหมาะสมต่อลักษณะการทำงานและประเภทสินค้าของบริษัทกรณีศึกษา จึงได้มีการระดมสมองของผู้มีประสบการณ์ในแผนกโลจิสติกส์ ที่มีส่วนร่วมในการพิจารณาบริษัทขนส่งภายนอก โดยการให้น้ำหนักของปัจจัยและให้คะแนนที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาและพิจารณาโดยคำนึงถึงบริบทขององค์กรเป็นสำคัญ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่สอดคล้องกับการ

วิเคราะห์และการตัดสินใจที่เหมาะสมตามบริบทขององค์กร

ผู้ลำดับที่ 1 ตำแหน่ง : หัวหน้างานแผนกโลจิสติกส์ระดับอาวุโส ประสบการณ์การทำงาน : 10 ปี

ผู้ลำดับที่ 2 ตำแหน่ง : ผู้อำนวยการคลังสินค้าและการกระจายสินค้า (การขนส่ง) ประสบการณ์การทำงาน : 15 ปี

ผู้ลำดับที่ 3 ตำแหน่ง : เจ้าหน้าที่โลจิสติกส์ ประสบการณ์การทำงาน : 5 ปี

โดยในตารางที่ 3 จะแสดงการพิจารณาเลือกผู้ให้บริการขนส่งโดยวิธี Factor-Rating ผลการพิจารณาเลือกผู้ให้บริการขนส่ง 3 ราย ดังนี้

อันดับที่ 1 บริษัทขนส่ง B มีผลคะแนนรวม 9.12 คะแนน

อันดับที่ 2 บริษัทขนส่ง A มีผลคะแนนรวม 8.02 คะแนน

อันดับที่ 3 บริษัทขนส่ง C มีผลคะแนนรวม 7.08 คะแนน

ดังนั้น บริษัทขนส่ง B จึงถูกเลือกในการพิจารณาในครั้งนี้ด้วยความเหมาะสมมากกว่ารายอื่นในเรื่องของศูนย์กระจายสินค้าที่ครอบคลุมทุกพื้นที่ มีจำนวนและประเภทของรถบรรทุกที่รองรับการขนส่งสินค้าที่เพียงพอและเหมาะสม ดังแสดงผลในตาราง ที่ 3

ตารางที่ 3 การพิจารณาเลือกผู้ให้บริการขนส่งโดยวิธี Factor-Rating

ปัจจัย	น้ำหนักความสำคัญ W_i (weight)	คะแนน G_{ij} (score)			คะแนน $W_i G_{ij}$ (weighted scores)		
		บริษัทขนส่ง A	บริษัทขนส่ง B	บริษัทขนส่ง C	บริษัทขนส่ง A	บริษัทขนส่ง B	บริษัทขนส่ง C
ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับคน (Man)							
มีบุคลากรและบุคลากรติดต่อบริษัทภายนอกที่เพียงพอหรือมีประสบการณ์	0.08	9	9	7	(0.08)(9)=0.72	(0.08)(9)=0.72	(0.08)(7)=0.56
มีการบริการที่รวดเร็วก่อนหน้าก่อนเข้าส่งสินค้า	0.08	8	7	8	(0.08)(8)=0.64	(0.08)(7)=0.56	(0.08)(8)=0.64
ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับเครื่องจักร (Machine)							
มีการเช่ารถบรรทุกของบริษัทที่เฉพาะกับปริมาณและบริเวณสินค้า	0.12	7	9	7	(0.12)(7)=0.84	(0.12)(9)=1.08	(0.12)(7)=0.84
ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับวัสดุ (Material)							
ราคาต้นทุนการขนส่งสินค้าและของจากการขนส่ง	0.15	10	9	8	(0.15)(10)=1.5	(0.15)(9)=1.35	(0.15)(8)=1.2
บริษัทมีความรู้และความเชี่ยวชาญในการเลือกสินค้าที่ขนส่ง	0.07	9	10	9	(0.07)(9)=0.63	(0.07)(10)=0.7	(0.07)(9)=0.63
ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการทำงาน (Method)							
มีบุคลากรงานสินค้าในแผนกจัดการของประเภทการขนส่ง	0.17	5	10	5	(0.17)(5)=0.85	(0.17)(10)=1.7	(0.17)(5)=0.85
มีบริการจัดส่งสินค้าที่ทันสมัย เช่น งาน	0.05	8	8	6	(0.05)(8)=0.4	(0.05)(8)=0.4	(0.05)(6)=0.3
รถยนต์ในการจัดส่งสินค้ามีความเหมาะสมต่อความต้องการได้ปริมาณที่แน่นอนที่สุด	0.17	8	9	8	(0.17)(8)=1.36	(0.17)(9)=1.53	(0.17)(8)=1.36
สามารถติดตามสถานะของสินค้าด้วยระบบ (Tracking)	0.07	9	9	5	(0.07)(9)=0.63	(0.07)(9)=0.63	(0.07)(5)=0.35
มีประสบการณ์จัดส่งสินค้าประเภทเครื่องใช้ไฟฟ้า	0.05	9	9	7	(0.05)(9)=0.45	(0.05)(9)=0.45	(0.05)(7)=0.35
รวม	1.00				8.02	9.12	7.08

ผลการดำเนินงาน

1. ผลการดำเนินการด้านการเพิ่มความสามารถในการจัดส่งสินค้า

จากการออกแบบเครื่องมือช่วยในการติดตามสถานการณ์การส่งสินค้า ในแนวทางการเพิ่มความสามารถในการจัดส่งสินค้า จากการศึกษางานส่งสินค้าในแผนกโลจิสติกส์ก่อนปรับปรุง ในภาพที่ 2 นำมาเพิ่มขั้นตอนในการติดตามการทำงานการส่งสินค้า แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1.1 ด้านค่าความคาดเคลื่อนของระบบการทำงานการติดตามสถานการณ์ส่งสินค้า โดยใช้ทฤษฎีการทดลองในสนาม (Field Experiment) ซึ่งจะช่วยให้อาจวัดประสิทธิภาพของระบบหรือเครื่องมือที่นำมาใช้ในการติดตามสถานะของสินค้าในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง โดยในกระบวนการนี้ ผู้วิจัยจะใช้ข้อมูลจากการดำเนินงานจริง เช่น รายการคำสั่งซื้อ (ใบส่งของ) เพื่อ

ตรวจสอบว่าระบบที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในการคาดการณ์การส่งมอบสินค้าหรือไม่ ใช้การเปรียบเทียบข้อมูลที่คาดการณ์กับข้อมูลจริงที่เกิดขึ้นในการจัดส่ง

ตารางที่ 4 ค่าความคลาดเคลื่อนของการใช้งาน

จำนวนรายการคำสั่งซื้อที่ทำการตรวจจับสถานะ	จำนวนรายการคำสั่งซื้อที่สามารถตรวจจับสถานะได้ตรงกับพนักงาน	ค่าความคลาดเคลื่อนของจำนวนรายการคำสั่งซื้อที่ตรวจจับสถานะแล้วไม่เป็นไปตามพนักงาน	ค่าร้อยละความคลาดเคลื่อนของเครื่องมือ
373	362	11	3.0

จากตารางที่ 4 พบว่าจากจำนวนรายการคำสั่งซื้อที่มีการพยากรณ์สถานะของสินค้า เพื่อตรวจจับการส่งสินค้าไม่ทันกำหนดทั้งหมด 373 รายการ สามารถตรวจจับที่คาดว่าจะส่งไม่ทันกำหนดจริง 362 รายการ มีค่าความคลาดเคลื่อนของจำนวนรายการคำสั่งซื้อที่พยากรณ์ว่าไม่ทันกำหนด แต่ในพนักงานจริงสามารถส่งสินค้าได้ทันกำหนด 11 รายการ คิดค่าร้อยละของความคลาดเคลื่อนได้ ร้อยละ 3.0

1.2 ด้านผลการดำเนินการส่งสินค้าหลังการปรับปรุง

ตารางที่ 5 ผลการดำเนินการส่งสินค้าหลังการปรับปรุงการส่งมอบสินค้าตรงเวลาหลังการปรับปรุงในเดือนกุมภาพันธ์ระยะเวลา 1 เดือน

เดือน	จัดส่งโดยบริษัทขนส่ง	พื้นที่เส้นทาง การส่งสินค้า	จำนวนรวมคำสั่งซื้อ (ใบส่งของ)	จำนวนการส่งมอบสินค้าตรงเวลา (ใบส่งของ)	ค่าร้อยละของการส่งมอบตรงเวลา (On-time Delivery)
ก.พ.	รายเดิม	ภาคกลาง	64	56	88
		ภาคตะวันออก	87	77	89
		ภาคอีสานตอนบน	101	91	90
		ภาคอีสานตอนล่าง	77	70	91
		ภาคเหนือตอนล่าง	24	21	88
		กรุงเทพฯ	20	18	90
	รายใหม่ (ขนส่ง B)	ภาคเหนือตอนบน	141	136	96
		ภาคใต้	201	194	97

ตารางที่ 6 สัดส่วนค่าการส่งมอบสินค้าตรงเวลาที่เป้าหมาย ร้อยละ 95

เดือน	จัดส่งโดยบริษัทขนส่ง	ค่าเฉลี่ยร้อยละของการส่งมอบสินค้าตรงเวลา	การส่งมอบตรงเวลาที่เป้าหมาย ร้อยละ 95	ร้อยละของสัดส่วนการส่งมอบตรงเวลาที่เป้าหมาย ร้อยละ 95
ก.พ.	รายเดิม	89.3	ต่ำกว่า 95	50
	รายใหม่ (ขนส่ง B)	96.5	สูงกว่า 95	50

จากตารางที่ 6 พบว่าการส่งมอบสินค้าด้วยบริษัทขนส่งภายนอกรายเดิมมีค่าเฉลี่ยของการส่งมอบสินค้าตรงเวลา ต่ำกว่า ร้อยละ 95 ของค่าเป้าหมาย และการส่งสินค้าด้วยบริษัทขนส่งภายนอกรายใหม่ (บริษัทขนส่ง B) มีค่าเฉลี่ยของการส่งมอบสินค้าตรงเวลา สูงกว่า ร้อยละ 95 เมื่อนำมาเปรียบเทียบสัดส่วนของการส่งมอบสินค้าตรงเวลาที่เป็นไปตามเป้าหมายของบริษัทการศึกษา ที่ต้องการได้เป็นสัดส่วน 50:50 ของการส่งสินค้าด้วยบริษัทขนส่งภายนอก 2 ราย

ตารางที่ 7 การเปรียบเทียบค่าร้อยละของการส่งมอบตรงเวลาก่อนและหลังการปรับปรุง

พื้นที่ส่งสินค้า	ค่าร้อยละของการส่งมอบตรงเวลา (% On-time Delivery)		ค่าร้อยละที่เพิ่มขึ้น
	ก่อนการปรับปรุง	หลังการปรับปรุง	
ภาคกลาง	80	88	8
ภาคตะวันออก	73	89	16
ภาคอีสานตอนบน	78	90	12
ภาคอีสานตอนล่าง	76	91	15
ภาคเหนือตอนล่าง	62	88	26
กรุงเทพฯ	66	90	24
ภาคเหนือตอนบน	73	96	23
ภาคใต้	78	97	19

จากตารางที่ 7 พบว่าการนำเพิ่มขึ้นตอนในการติดตามสถานการณ์การส่งสินค้า โดยใช้เครื่องมือในการติดตามผ่านโปรแกรม Microsoft Excel ในภาคกลาง มีค่าร้อยละของการส่งมอบตรงสินค้าตรงเวลา เพิ่มขึ้นจาก ร้อยละ 80

เป็น ร้อยละ 88 ภาคตะวันออก มีค่าร้อยละของการส่งมอบตรงสินค้าตรงเวลา เพิ่มขึ้นจาก ร้อยละ 73 เป็น ร้อยละ 89 ภาคอีสานตอนบน มีค่าร้อยละของการส่งมอบตรงสินค้าตรงเวลา เพิ่มขึ้นจาก ร้อยละ 78 เป็น ร้อยละ 90 ตามลำดับ

ตารางที่ 8 ผลการเปรียบเทียบการส่งสินค้าหลังการปรับปรุง

ผลการเปรียบเทียบ จัดส่งโดยบริษัทขนส่ง	ค่าเฉลี่ยร้อยละของการส่งมอบตรงเวลา (% On-time Delivery)		ค่าเฉลี่ย ร้อยละที่เกินขึ้น	การส่งมอบตรง เวลาที่เป้าหมาย ร้อยละ 95
	ก่อนการปรับปรุง	หลังการปรับปรุง		
รายเดิม	72.5	89.5	16.8	ต่ำกว่า 95
รายใหม่ (ขนส่ง B)	75.5 (รายเดิม)	96.5	21	สูงกว่า 95

จากตารางที่ 8 พบว่าการส่งสินค้าด้วยบริษัทขนส่งภายนอกเดิม ในพื้นที่ ภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคอีสานตอนบน ภาคอีสานตอนล่าง ภาคเหนือตอนล่าง และกรุงเทพฯ มีค่าเฉลี่ยร้อยละของการส่งมอบสินค้าตรงเวลาต่ำกว่าเป้าหมาย แต่มีค่าเฉลี่ยของการส่งมอบตรงเวลาที่เพิ่มขึ้น ร้อยละ 16.8 และการส่งสินค้าหลังการปรับปรุงด้วยบริษัทขนส่งภายนอกรายใหม่ (บริษัทขนส่ง B) ในพื้นที่ ภาคเหนือตอนบน และภาคใต้ สอดคล้องกับเป้าหมาย ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของการส่งมอบสินค้าตรงเวลาที่เพิ่มขึ้น ร้อยละ 21

1.3 ด้านค่าใช้จ่ายของการส่งสินค้า ผู้วิจัยได้นำการวิเคราะห์ต้นทุน เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ จะช่วยให้สามารถประเมินต้นทุนและทำการตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 9 เปรียบเทียบค่าใช้จ่ายการจัดส่งสินค้า 1 เดือน

พื้นที่ส่งสินค้า	เปรียบเทียบค่าใช้จ่ายการจัดส่งสินค้า 1 เดือน		ค่าร้อยละของส่วนต่าง ราคาค่าจัดส่งสินค้า
	ก่อนการปรับปรุง	หลังการปรับปรุง	
ภาคกลาง	15,000	15,000	-
ภาคตะวันออก	26,000	26,000	-
ภาคอีสานตอนบน	26,000	26,000	-
ภาคอีสานตอนล่าง	47,000	47,000	-
ภาคเหนือตอนล่าง	9,600	9,600	-
กรุงเทพ	2,300	2,300	-
ภาคเหนือตอนบน	68,000	75,000	เพิ่มขึ้น 10.3
ภาคใต้	120,000	135,000	เพิ่มขึ้น 12.5
รวม	313,900	335,900	เพิ่มขึ้น 7.0

จากตารางที่ 9 พบว่าต้นทุนค่าขนส่งสินค้า หากใช้บริษัทขนส่งภายนอกเดิม เพียงรายเดียวจะมีต้นทุนค่าขนส่งสินค้า เท่ากับ 313,900 บาท เมื่อเปรียบเทียบกับหลังการปรับปรุงมีการใช้บริษัทขนส่งภายนอกเดิม ควบคู่กับบริษัทขนส่งภายนอก B จะมีต้นทุนค่าขนส่งสินค้า เท่ากับ 335,900 บาท มีค่าร้อยละของส่วนต่างของค่าใช้จ่ายเมื่อเปรียบเทียบกับกัน คิดเป็นร้อยละ 7

สรุปผลและอภิปรายผล

1. สรุปผลการวิจัย

1.1 ผลการดำเนินการปรับปรุงขั้นตอนการทำงานส่งสินค้า จากการเพิ่มขึ้นตอนในการติดตามการส่งสินค้าในส่วนของแผนกโลจิสติกส์ ในการนำเครื่องมือในการติดตามสถานการณ์ส่งสินค้าด้วยโปรแกรม Microsoft Excel ทำให้เพิ่มขึ้นตอนในส่วนของการทำงาน หลังจากการส่งอีเมลรายการคำสั่งซื้อในรอบนั้น ๆ โดยขั้นตอนนี้จะเกิดขึ้น หลังจากบริษัทขนส่ง ได้ส่งมอบรายงานสถานการณ์การส่งสินค้าประจำวัน เวลา 15:00 น. ของทุกวันให้กับแผนกโลจิสติกส์ ซึ่งมีระยะเวลาในการทำงานเพิ่มขึ้นจากขั้นตอนการติดตามสถานการณ์การส่งสินค้า 10 นาที

1.2 ผลการทำงานของเครื่องมือติดตามสถานการณ์การส่งสินค้า จากการออกแบบเครื่องมือดังกล่าวผ่านโปรแกรม Microsoft Excel จากการใช้งานโปรแกรม ในการพยากรณ์รายการคำสั่งซื้อที่มีโอกาสส่งสินค้าล่าช้าไม่ทันตามกำหนด เพื่อป้องกันการส่งสินค้าไม่ตรงเวลา สามารถตรวจจ็บบรรยากาศคำสั่งซื้อที่คาดว่าจะส่งสินค้าไม่ทันตามกำหนดจริงได้ 362 รายการ จากทั้งหมด 373 รายการ พบค่าความคลาดเคลื่อนของโปรแกรมที่ตรวจสอบสถานะของสินค้าที่พยากรณ์ที่คาดว่าจะส่งไม่ทันกำหนด แต่ในหน่วยงานจริงสามารถส่งสินค้าได้ 11 รายการ คิดเป็นค่าร้อยละของความคลาดเคลื่อนจากการใช้งานโปรแกรม ร้อยละ 3 และจากการหาสาเหตุของความคลาดเคลื่อน เป็นผลมาจากข้อมูลนำเข้าของสถานะจริงของสินค้าไม่ถูกทำให้เป็นปัจจุบัน เนื่องจากพนักงานขนส่ง บันทึกลงระบบ Tracking ล่าช้า เมื่อทำการแก้ไขสถานะให้ตรงกันลงในโปรแกรม สามารถกำจัดค่าความคลาดเคลื่อนเป็นทั้งหมดได้

1.3 ผลการดำเนินการปรับปรุงการส่งสินค้าในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ.2566 จากการมอบหมายรายการคำสั่งซื้อให้กับบริษัทขนส่งภายนอก 2 ราย ควบคู่กัน ของพื้นที่การส่งสินค้าทั้งหมด 8 พื้นที่ จากการวิเคราะห์พื้นที่ที่ส่งสินค้าล่าช้ามากตามลำดับด้วยการวิเคราะห์แบบพาเรโต 2 พื้นที่การส่ง ที่เป็นสาเหตุ ร้อยละ 20 แต่มีผลการส่งสินค้าล่าช้า ร้อยละ 50 ของพื้นที่ทั้งหมด คือ พื้นที่ภาคเหนือตอนบน และภาคใต้ จากการมอบหมายให้บริษัทขนส่งภายนอกรายใหม่ จากการพิจารณาเลือกทำการส่งสินค้า มีค่าส่งมอบสินค้าตรงเวลาเฉลี่ย ร้อยละ 96.5 เพิ่มขึ้นเฉลี่ย ร้อยละ 21 สอดคล้องกับเป้าหมายของบริษัทกรณีศึกษา ที่ร้อยละ 95 และการส่งสินค้าจากการมอบหมายให้บริษัทขนส่งภายนอกรายเดิมในส่วนในพื้นที่อื่น ๆ จากการนำเครื่องมือในการติดตามสถานะของสินค้ามาใช้มีค่าการส่งมอบสินค้าตรงเวลาเฉลี่ย ร้อยละ 89.3 เพิ่มขึ้นเฉลี่ย ร้อยละ 16.8

นำมาหาสัดส่วนของการส่งสินค้าตรงเวลา ที่เป็นไปตามเป้าหมาย ของค่าการส่งสินค้าตรงเวลาที่ต่ำกว่า ร้อยละ 95 และสูงกว่า ร้อยละ 95 เป็นสัดส่วน 50:50 ของการส่งสินค้าด้วยบริษัทขนส่งภายนอก 2 ราย

1.4 ผลการเปรียบเทียบค่าใช้จ่ายในการส่งสินค้าก่อนและหลังการปรับปรุง จากการใช้บริษัทขนส่งภายนอกควบคู่ 2 ขนส่ง เมื่อเปรียบเทียบต้นทุนค่าขนส่ง ระยะเวลา 1 เดือน มีค่าร้อยละส่วนต่างของค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้น ร้อยละ 7 โดยค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้น มาจากการส่งสินค้าด้วยบริษัทขนส่งรายใหม่ จากพื้นที่ภาคเหนือตอนบน มีร้อยละของส่วนต่างของค่าใช้จ่าย ร้อยละ 10.3 พื้นที่ภาคใต้มีค่าร้อยละของส่วนต่างของค่าใช้จ่าย ร้อยละ 12.5

2. การอภิปรายผล

2.1 ด้านการปรับปรุงขั้นตอนการทำงาน

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาการทำงานการส่งสินค้าในแผนกโลจิสติกส์ เพื่อศึกษาการทำงานปัจจุบันทำการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการ พบว่าในส่วนของการทำงานของแผนกโลจิสติกส์ยังขาดขั้นตอนในการติดตามสถานการณ์ส่งสินค้า หลังการปรับปรุงจึงได้มีการเพิ่มขั้นตอนในการทำงานส่วนดังกล่าวและแสดงแผนผังลำดับงานใหม่ สอดคล้องกับ ณัฏฐวีร์, ยุธพร และพิทวัส (2559) จากการศึกษาและปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจของบริษัทตัวอย่าง พบว่ามีปัญหาลำดับของกิจกรรมไม่เหมาะสม ทำให้ตอบสนองลูกค้าได้ช้าและไม่สามารถควบคุมการผลิตให้ได้ตามแผนการผลิตพบว่า กิจกรรมภายในกระบวนการทางธุรกิจลดลง

2.2 ด้านการทำงานของเครื่องมือติดตามสถานการณ์การส่งสินค้า

ในด้านของการประยุกต์ใช้โปรแกรม Microsoft Excel ในการสร้างเครื่องมือในการติดตามสถานการณ์การส่งสินค้า สามารถ

สร้างเป็นเครื่องมือที่นำข้อมูลจากการทำงานมาจัดการให้เป็นระบบ ช่วยพัฒนาการทำงานปัจจุบันให้ดีขึ้น มีผลการนำเครื่องมือมาใช้ในการทำงาน ทำให้มีการติดตามสถานะของสินค้าเพิ่มขึ้น ค่าส่งมอบสินค้าตรงเวลาในพื้นที่นั้น เพิ่มขึ้นสอดคล้องกับ มณฑาทิพย์, อุกฤษฏ์ และกิตติชัย (2560) ได้ประยุกต์ใช้โปรแกรม Microsoft Excel สำหรับบริหารจัดการสารสนเทศเพื่อการจัดการสินค้าคงคลัง เพื่อให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.3 ด้านประสิทธิภาพการส่งสินค้า

จากการปรับปรุงประสิทธิภาพการส่งสินค้า โดยทำการศึกษากระบวนการทำงานการส่งสินค้าในแผนกโลจิสติกส์ จากผ่านการทำงานส่งสินค้าในพื้นที่ต่างจังหวัดด้วยบริษัทขนส่งภายนอก (Outsource) หรือ Third Party Logistics (3PL) มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มค่าความสามารถของการส่งสินค้าให้ตรงเวลา โดยใช้การวิเคราะห์ปัญหาด้วยพาเรโต และหาสาเหตุของปัญหาด้วยแผนผังกังปลา ในด้านของการนำเครื่องมือดังกล่าวมาใช้ในการวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการส่งสินค้า ซึ่งสอดคล้องกับ สกุลตรา (2564) เรื่องทำการศึกษาการปรับปรุงประสิทธิภาพการส่งมอบตรงเวลาและครบตามจำนวนในการบริหารห่วงโซ่อุปทานจุฬาลักษณ์ (2562) ได้ทำการพัฒนาแนวความคิดการส่งมอบสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โจตันไทย จำกัด และพงศ์พล (2560) ได้ทำการปรับปรุงระบบโลจิสติกส์เพื่อใช้ในกระบวนการผลิต การศึกษาการทำงานของระบบขนส่ง และจากที่กล่าวมาได้สอดคล้องในส่วนของการเพิ่มประสิทธิภาพการส่งสินค้า ที่มีการวัดผลจากค่าร้อยละของการส่งมอบตรงเวลาที่เพิ่มขึ้น

2.4 ด้านต้นทุนการส่งสินค้า

จากการเปรียบเทียบค่าใช้จ่ายในการส่งสินค้าหลักการปรับปรุง ด้วยการจัดส่งสินค้าด้วยบริษัทขนส่งภายนอก 2 ราย ควบคู่กัน

พบว่าค่าใช้จ่ายจากการขนส่งสินค้ามีเพิ่มขึ้นเกี่ยวข้องกับ พงศ์พล (2560) ได้ทำการปรับปรุงระบบโลจิสติกส์เพื่อใช้ในกระบวนการผลิต โรงงานสามารถเพิ่มอัตราการบรรทุกของรถจากร้อยละ 44.21 เป็นร้อยละ 73.33 เพิ่มประสิทธิภาพการขนส่ง (DIFOT) จากร้อยละ 32.60 เป็นร้อยละ 77.95 ลดค่าใช้จ่ายต่อเดือนจาก 78,575 บาท เป็น 59,535 บาท และลดการใช้รถในการขนส่งสินค้าจาก 2 คัน เหลือ 1 คัน ซึ่งในทางกลับกันการเพิ่มบริษัทขนส่งภายนอก คือการเพิ่มจำนวนรถในการส่งสินค้า ทำให้มีค่าใช้จ่ายของส่วนที่ต่างที่เพิ่มขึ้น ประสิทธิภาพการส่งสินค้าเพิ่มขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการจัดทำและนำไปใช้

1.1 ควรนำเครื่องมือและเทคโนโลยีที่มีอยู่มาใช้ให้เต็มที่ เช่น การใช้ระบบการติดตาม GPS หรือ ระบบ TMS (Transportation Management System) เพื่อติดตามสถานะการขนส่งในเวลาจริง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการและลดข้อผิดพลาดในการส่งสินค้าล่าช้า และพัฒนาระบบอัตโนมัติในการแจ้งเตือน เมื่อเกิดปัญหาหรือความล่าช้าในการส่งสินค้า ช่วยให้สามารถตอบสนองได้ทันทีและจัดการปัญหานั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 การฝึกอบรมและพัฒนาทักษะบุคลากร การฝึกอบรมให้พนักงานเข้าใจวิธีการใช้เทคโนโลยีการติดตามการส่งสินค้า การประสานงานกับบริษัทขนส่ง และการตอบสนองต่อปัญหาหรือข้อผิดพลาดในการจัดส่งอย่างรวดเร็ว รวมไปถึงการเพิ่มทักษะในการจัดการความเสี่ยง เพื่อให้บุคลากรสามารถรับมือกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดได้

2. ข้อเสนอแนะในงานวิจัยในอนาคต

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นการพัฒนาระบบการติดตามสถานะการขนส่งสินค้าเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและลดปัญหาการส่ง

มอบสินค้าล่าช้า ซึ่งเป็นเรื่องที่สำคัญมากสำหรับการปรับปรุงกระบวนการโลจิสติกส์ในปัจจุบัน และยังมีหลายด้านที่สามารถพัฒนาและเสริมสร้างความแม่นยำในการคาดการณ์และการติดตามสถานการณ์การขนส่งสินค้าได้มากขึ้น ดังนี้:

2.1 การพัฒนาเทคโนโลยีในการติดตามสถานะการส่งสินค้าโดยเฉพาะการนำเทคโนโลยี Internet of Things (IoT) มาใช้เพื่อให้สามารถติดตามสถานะของสินค้าตลอดทั้งกระบวนการขนส่งได้แบบเรียลไทม์ (Real-time) ซึ่งจะช่วยให้ผู้จัดการโลจิสติกส์สามารถรับข้อมูลและวิเคราะห์สถานการณ์ต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ทันที เช่น ปัญหาจราจร หรือความเสี่ยงจากสภาพอากาศที่อาจส่งผลกระทบต่อการส่งมอบสินค้าตรงเวลา

2.2 การนำ Big Data Analytics และ Machine Learning (ML) มาประยุกต์ใช้จะสามารถนำมาใช้ในการพยากรณ์เหตุการณ์ที่จะ

เกิดขึ้นในอนาคต เช่น การทำนายความล่าช้าในการขนส่ง หรือการคาดการณ์สถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในเส้นทางขนส่ง การใช้เทคโนโลยีเหล่านี้จะช่วยให้ระบบสามารถปรับตัวและตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทำให้การจัดส่งสินค้าสามารถดำเนินไปอย่างราบรื่นและตรงเวลา

2.3 การใช้ทฤษฎีการคาดการณ์แบบผสม (Hybrid Forecasting Theory) เป็นการผสมผสานระหว่างวิธีการคาดการณ์แบบดั้งเดิม เช่น Time Series กับเทคโนโลยีใหม่ ๆ อย่าง Machine Learning หรือ AI-based Forecasting Models โดยการใช้แนวทางนี้จะช่วยให้การคาดการณ์มีความแม่นยำ และลดข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้โมเดลเดียว ทำให้ระบบสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่มีความผันผวน และข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์ได้ดีขึ้น ส่งผลให้การพยากรณ์สถานการณ์แม่นยำยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กมลชนก สุทธิวาทนฤพุฒิ. (2549). *การจัดการโซ่อุปทานและโลจิสติกส์*. กรุงเทพฯ: แมคกรอ-ฮิล.
- ณัฐวิทย์ อินทรเกษม, ยุพร ศุขรัตน์ และพิทวัส เอื้อสังคมเศรษฐ์ (2559) *การนำ Swim Lane Diagram มาใช้ในการปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจ*. บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน.
- จุฬาลักษณ์ แก้วอ่อน. (2562) *การพัฒนาแนวความคิดการส่งมอบสินค้า กรณีศึกษา บริษัท โจตันไทย จำกัด*. งานนิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และโซ่อุปทาน คณะโลจิสติกส์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- มณฑาทิพย์ ศรีละออ, อุกฤษฏ์ รุ่งเรือง และกิตติชัย อธิกุลรัตน์. (2560) *การประยุกต์ใช้โปรแกรม Microsoft excel สำหรับบริหารจัดการสารสนเทศ เพื่อการจัดการสินค้าคงคลัง กรณีศึกษา: กิจการสุรภพาร์ม*. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 14 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน วันที่ 7-8 ธันวาคม 2560.
- มารีษา หนองเส และคณะ. (2564). *แนวทางการเพิ่มประสิทธิภาพด้านโลจิสติกส์ของการจัดการคลังสินค้า :กรณีศึกษาลังสินค้า บริษัท XYZ*. การประชุมวิชาการวิศวกรรมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสถาปัตยกรรมศาสตร์ ครั้งที่ 12 โรงแรมดิอิมพีเรียล ไฮเทล แอนด์ คอนเวนชัน เซ็นเตอร์โคราชวันที่ 20 สิงหาคม 2564.
- พงศ์พล พุดซ้อน. (2560) *การปรับปรุงระบบโลจิสติกส์เพื่อใช้ในการวางแผนกระบวนการผลิตโดยการใช้ VEHICLE ROUTING PROGRAM*. ปริญญาวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมอุตสาหการ คณะวิศวกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น.

- วิรัช สงวนวงศ์วาน. (2547). *การจัดการและพฤติกรรมองค์กร*. กรุงเทพฯ: เพียร์สัน เอ็ดดูเคชั่น อินโดไชน่า.
- สกุลตรา ศิวะศิลป์ชัย. (2564) *การปรับปรุงประสิทธิภาพการส่งมอบตรงเวลาและครบตามจำนวนในการบริหารห่วงโซ่อุปทาน : กรณีศึกษา บริษัท XYZ จำกัด*. วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการทางวิศวกรรม คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- Chopra, S., & Meindl, P. (2016). *Supply chain management: Strategy, planning, and operation* (6th ed.). Pearson Education.
- Jay Heizer, Barry Render. (2015) *Operations Management Sustainability and Supply Chain Management.. Global Edition* New York : Pearson.
- McLean, T. (2017). *On Time In Full Achieving Perfect Delivery with Lean Thinking in Purchasing Supply Chain and Production Planning*. 1st Edition. New York : A Productivity Press Book.
- Osborn, Alex F. (1957). *Applied Imagination*. N.Y.C: Scribner.
- Rio Ramadhan, Tantri Yanuar R. Syah, Rhian Indradewata, Dian Fajarwati (2020). *Determination of Factory Location PT. Manage Our Environment Using Factor*. Faculty of Economic and Business Esa Unggul University Indonesia.
- Shannon. (2022). [Online]. How to Measure the On-Time Delivery KPI. [24 May 2023]. <https://www.visualsouth.com/blog/on-time-delivery-kpi>

เกมเร็กนาร์็อกออนไลน์กับกระแสเด็กติดเกมในสังคมไทย: ประวัติศาสตร์เกมออนไลน์ ทศวรรษ 2540 – 2550

Ragnarok Online Game and the Trend of Children's Game Addiction in Thai Society: History of Online Game, late 1990s to 2000s

สุรศักดิ์ สาระจิตต์¹
Surasak Sarachit¹

Received: 12 July 2024

Revised: 8 November 2024

Accepted: 15 November 2024

บทคัดย่อ

ที่ผ่านมาการศึกษาเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ที่เปิดให้บริการโดยบริษัทเอเซียซอฟท์ (Asiasoft) จำกัดเพียงแต่ทำความเข้าใจพฤติกรรมของผู้เล่นในกลุ่มเด็กเป็นหลัก ซึ่งยังขาดองค์ความรู้ในองค์ประกอบตัวเกมและบริบทความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับเกม การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ (1) ศึกษาปัจจัยความสำเร็จของเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ที่ส่งผลให้เกิดกระแสเด็กติดเกมในสังคมไทย และ (2) ศึกษาปัจจัยที่ทำให้เร็กนาร์็อกประสบความสำเร็จความชอบใจ ผลการวิจัยพบว่า ระบบเกมทำให้ผู้เล่นต้องวางแผนเป้าหมายและแนวทางการเล่นที่เหมาะสมกับตนเอง จนเกิดเป็นอารมณ์ร่วมในการเล่น และสามารถนำความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในเกมออกมาสู่โลกแห่งความจริงได้ ทำให้ผู้เล่นต้องอาศัยอยู่ในโลกเสมือนจริงของเกมเป็นเวลานาน ผู้เล่นชื่นชอบตัวละครเกมที่ออกแบบคล้ายตัวการ์ตูนญี่ปุ่น และคุ้นเคยกับระบบเกมที่หลากหลาย รวมถึงเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารบนโลกออนไลน์ที่มีอยู่ก่อนหน้านี้แล้ว จึงเป็นเรื่องง่ายที่จะโอบรับเกมเร็กนาร์็อกไว้เป็นศูนย์กลางความบันเทิงในยามว่าง ด้วยเหตุนี้พื้นที่การใช้ชีวิตของผู้เล่นจึงเต็มไปด้วยคนที่เล่นเกม บทสนทนา ความสนใจและความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์จึงจำเป็นสำหรับการเข้าสังคม โดยเฉพาะในกลุ่มเด็ก ทำให้การเล่นเกมนออนไลน์ขยายเป็นวงกว้างอย่างรวดเร็ว จนเกิดเป็นวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มที่ใช้ภาษาเกมคล้าย ๆ กัน เพื่อสร้างการยอมรับในกลุ่มพวกพ้องของตนเอง ทั้งนี้ พฤติกรรมการใช้โปรแกรมช่วยเล่นทำให้เกมประสบความสำเร็จความชอบใจเรื่อยมา รวมถึงสภาวะการแข่งขันอันดุเดือดในธุรกิจอุตสาหกรรมผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในไทย ทำให้ผู้เล่นมีทางเลือกที่หลากหลาย เร็กนาร์็อกออนไลน์จึงต้องปิดตัวลงในปี 2559 การวิจัยนี้พยายามพัฒนาแนวทางการศึกษาเกมในด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ด้วยการวิเคราะห์ทั้งตัวเกม ผู้เล่น และบริบทที่อยู่รายล้อมทั้งตัวเกมและผู้เล่นจากตัวอย่างเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ในสังคมไทย ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการศึกษาเกมอื่น ๆ ด้วยโจทย์การวิจัยเฉพาะของเกมเหล่านั้นในเชิงมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

คำสำคัญ: เร็กนาร์็อกออนไลน์, เกมออนไลน์, เด็กติดเกม, วิดีโอเกม, เกมศึกษา

¹ อาจารย์ประจำ สำนักการศึกษาทั่วไป สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ เบอร์โทร: 06-3549-6244อีเมล:surasaksar@pim.ac.th

¹ Lecturer, Office of General Education, Panyapiwat Institute of Management, Nonthaburi, Thailand.Tel: 06-3549-6244Email: surasaksar@pim.ac.th

Abstract

Previous studies on Ragnarök Online, operated by Asiasoft, have been limited to understanding the behavior of young players, lacking comprehensive knowledge of the game features itself and the contextual changes that occur within it. The objectives of this research are as follows: (1) To examine the success factors of “Ragnarök Online” that have contributed to the phenomenon of gaming addiction among Thai youth, and (2) To investigate the factors that led to the decline in popularity of Ragnarök Online

The results show that the game system prompted players to set goals and suitable playing strategies for themselves, which led to a sense of immersion during gameplay. Furthermore, it allowed players to bring the relationships formed in the game to the real world, which prolonged their engagement within the virtual reality of the game. Players were attracted to game characters designed, which were based on Japanese anime, and were familiar with various game systems, including pre-existing online communication technologies. Thus, it was easy for players to embrace Ragnarök Online as a core entertainment during leisure time. Players were often populated with fellow players, chatted, had interests, and knew about online games, which was crucial for social integration, particularly among children. These expanded the community of the players quickly and eventually developed into a subculture among those who share similar gaming language. This fostered acceptance within their peer groups. The widespread use of automated game programs had contributed to a sluggish undercurrent within the gaming community. Furthermore, the fierce competition in the online gaming service industry provided players with a wealth of alternatives. Ragnarök Online had to cease operations in 2016. This research seeks to develop approaches for studying video games from the perspectives of humanities and social sciences by analyzing the game itself, the players, and the context surrounding both the game and the players, using the online game “Ragnarök Online” as a case study in Thai society. These approaches can be applied to the study of other games, addressing their specific research questions in the fields of humanities and social sciences.

Keywords: Ragnarök Online, Online game, Children's Game Addiction, Video Game, Game studies

บทนำ

ที่ผ่านมาการศึกษาเกมในประเทศไทยเน้นทำความเข้าใจพฤติกรรมของกลุ่มผู้เล่นถึงสาเหตุที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ รวมถึงผลกระทบต่อตัวผู้เล่นและสังคมโดยรอบ ซึ่งอยู่ภายใต้บริบทกระแสเด็กติดเกม จึงทำให้นักวิจัยจำนวนมากมีเป้าหมายเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างแนวทางแก้ปัญหาเด็ก

ติดเกม และป้องกันการเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงจากการเล่นเกม การศึกษาเกมลักษณะนี้เพิ่มจำนวนมากขึ้น หลังเกมเร็กนาร์ร็อกออนไลน์เปิดให้บริการในเดือนกันยายน พ.ศ. 2545 ซึ่งเป็นเกมที่ถูกมองว่าสร้างปัญหาเด็กติดเกมให้รุนแรงยิ่งขึ้นในสังคมไทย จนถูกขนานนามในเชิงลบว่า

“เร็กนาร็อก” และกลายเป็นตัวอย่างเกมหลักในการทำความเข้าใจพฤติกรรมของกลุ่มผู้เล่นเกมในงานวิจัยเกมที่ผ่านมา (จิรดา มหาเจริญ, 2547 ; พนมกร ตังทัตสวัสดิ์, 2548 ; ตะวัน เศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549 ; สุภาพร ลือกิตติศัพท์, 2549 ; สิทธิศักดิ์ อยู่ขำ, 2552 ; สมพรัตน์ ขุนทิพย์, กานดา จันทรไย้ม และ ชอลดา พันธุเสนา, 2553)

เร็กนาร็อกออนไลน์เป็นเกมรูปแบบผู้เล่นจำนวนมากแบบสวมบทบาท (Massive Multi-player Online Role-Playing Game - MMORPG) ตัวละครเกมเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นน่ารัก ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นนักผจญภัยในเกมร่วมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ เกมประสบความสำเร็จในประเทศอย่างมากนับตั้งแต่เปิดให้บริการจนถึงปี 2548 มียอดผู้เล่นต่อวันมากถึงราว 300,000 คน สร้างรายได้ให้กับเอเชียซอฟท์มากกว่าร้อยละ 90.4 โดยหลัง พ.ศ. 2549 เป็นต้นมา แม้ว่าตัวเกมยังคงได้รับความนิยม แต่รายได้จากตัวเกมเริ่มลดลงไปมาก (จิรดา มหาเจริญ, 2547, น. 10 ; Asiasoft, 2551 น. 171)

ผู้วิจัยจึงสนใจนิพนธ์ประวัติศาสตร์เกมเร็กนาร็อกออนไลน์ ถึงปัจจัยที่ทำให้เกมประสบความสำเร็จจนสร้างปรากฏการณ์กระแสเด็กติดเกมในสังคมไทย และเผชิญกับกระแสความชบเซาในเวลาถัดมา โดยได้แรงบันดาลใจจากแนวทางการศึกษาเกมของ Frans Mäyrä (2008) ที่เสนอให้วิเคราะห์ตัวเกม ผู้เล่นเกม และบริบทของทั้งตัวเกมและผู้เล่น เพื่อศึกษาวัฒนธรรมของการเล่นเกม อันนำไปสู่โจทย์ของการวิจัยใน 2 ข้อหลักได้แก่

1. ปัจจัยใดบ้างที่ทำให้เร็กนาร็อกออนไลน์ประสบความสำเร็จในการดึงดูดผู้เล่นจำนวนมากเข้าใช้บริการ โดยให้ความสำคัญกับบทบาทของบริษัทผู้พัฒนาและให้บริการเกม องค์กรประกอบสื่อเกม และพฤติกรรมของกลุ่มผู้เล่น เป็นหลัก

- และ 2. ปัจจัยใดบ้างที่ทำให้เกมเร็กนาร็อกประสบกับกระแสความชบเซา โดยมุ่งศึกษาที่

พฤติกรรมของผู้เล่น และบริษัทผู้ให้บริการเกมกับบริบทของกลุ่มธุรกิจผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในไทย

ดังที่กล่าวไปแล้วว่า งานวิจัยเกมในไทยส่วนใหญ่เน้นศึกษาที่ตัวผู้เล่นมากกว่าตัวเกมและบริบท ซึ่งเป็นผลจากกระแสเด็กติดเกมที่ประทุขึ้นมาตั้งแต่หลังเร็กนาร็อกเปิดให้บริการในกลางทศวรรษ 2540 ผู้วิจัยจึงได้ทดลองนำแนวทางเกมศึกษาของ Mäyrä (2008) มาวิเคราะห์ให้รอบด้านมากยิ่งขึ้น ทั้งตัวเกม ผู้เล่น และบริบทของตัวเกม และผู้เล่นเกมของเกมเร็กนาร็อกออนไลน์ เพื่อพัฒนาแนวทางการศึกษาเกมในลักษณะนี้ สำหรับการประยุกต์ใช้ศึกษาวัฒนธรรมการเล่นเกมอื่น ๆ ในสังคมไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาปัจจัยความสำเร็จของเร็กนาร็อกออนไลน์ที่ส่งผลให้เกิดกระแสเด็กติดเกมในสังคมไทย
2. ศึกษาปัจจัยที่ทำให้เร็กนาร็อกออนไลน์ประสบกับกระแสความชบเซา

วิธีการศึกษา

การวิจัยนี้ดำเนินการศึกษาในเชิงระเบียบวิธีการทางประวัติศาสตร์ ในลักษณะการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นหลัก เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหลักฐานขั้นต้นและหลักฐานชั้นรอง รวมถึงหลักฐานประเภทลายลักษณ์และแบบไม่ใช้ลายลักษณ์อักษร เช่น เอกสารภายในบริษัท เอเชียซอฟท์ รายงานประจำปีของบริษัท ข่าวจากหนังสือพิมพ์ บทความในวารสารวิชาการ งานวิจัยวิทยานิพนธ์ และสารนิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับเกม ดิจิทัล นิตยสารเกม สิ่งพิมพ์ของผู้เล่นเกม ภาพถ่าย และวิดีโอ เพื่อวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่ทำให้เกมเร็กนาร็อกออนไลน์ประสบความสำเร็จและชบเซา ระหว่างทศวรรษ 2540 – 2550

โดยจำกัดช่วงเวลาของหลักฐานที่ค้นคว้าครอบคลุมระหว่างทศวรรษ 2530 – 2560 เพื่อวิเคราะห์ทำความเข้าใจที่มาความเปลี่ยนแปลงและผลกระทบให้รอบด้าน ตั้งแต่วิดีโอเกมเริ่มเข้ามาในไทย จนถึงเวลาที่เร็กนาร์็อกปิดให้บริการไปในปี 2559

ในส่วนข้อมูลองค์ประกอบสื่อเกมหรือตัวเกมที่ใช้สำหรับวิเคราะห์ปัจจัยความสำเร็จของเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ ใช้หลักฐานทั้งขั้นต้นและชั้นรองจากวิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์ งานวิจัย หนังสือพิมพ์ นิตยสาร RO NEWS และ RO Clubs ซึ่งเป็นนิตยสารเฉพาะของตัวเกม รวมถึงความคิดเห็นของกลุ่มผู้เล่นตามเว็บไซต์และโซเชียลมีเดีย เช่น pantip.com และ Facebook Groups ของกลุ่มผู้สนใจเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ ทั้งนี้ เนื่องจากเกมให้บริการเป็นเวลานานแล้ว จึงมีข้อจำกัดในการค้นคว้าข้อมูลจากเว็บไซต์เกมเร็กนาร์็อกที่ให้บริการโดยบริษัทเอเซียซอฟท์โดยตรง

ข้อมูลตัวเกมที่คัดเลือกมาวิเคราะห์อยู่ในกลุ่มที่อธิบายปัจจัยความนิยมในตัวเกม การดำรงชีวิตในเกม การสร้างความสัมพันธ์ของกลุ่มผู้เล่น และวิธีการเล่นเกม (นริศ ภูษิตประภา, 2546 ; คอมพ์เกมเมอร์, 2548 ; ฟิวเจอร์เกมเมอร์, 2548 ; สุขาดา วัฒนอมรเกียรติ, 2548 ; สุภาพร ยงยศ, 2548 ; สิทธิชัย สารทวาทา, 2550)

อย่างไรก็ดี หลักฐานส่วนใหญ่มักเลือกอธิบายองค์ประกอบเกมเพียงเฉพาะด้าน มากกว่าการวิเคราะห์องค์ประกอบภายในตัวเกมอย่างแท้จริงในแบบองค์รวม การวิจัยนี้จึงนำแนวคิดองค์ประกอบสื่อวิดีโอเกมทั้ง 6 ข้อ ของ Jesper Juul (2003) ได้แก่ 1. ระบบเกม (rules) 2. ผลลัพธ์การเล่นที่เปลี่ยนแปลงได้ในเชิงปริมาณ (variable and quantifiable outcomes) 3. ผลลัพธ์การเล่นที่สามารถกำหนดค่าได้ (valorization of outcomes) 4. ความพยายามของผู้เล่น (player effort) 5. ความรู้สึกที่ผู้เล่นได้รับ (player's emotion attached

to outcomes) และ 6. ผลลัพธ์ที่เลือกได้ว่าจะให้เกิดขึ้นในชีวิตจริงหรือไม่ (the consequences of game activity are optional and negotiable) จากแนวทางการวิเคราะห์วิดีโอเกมของปริญญ์ กฤษสุนทรและจิรเวทย์ รักษาติ (2563) มาใช้วิเคราะห์ปัจจัยความสำเร็จของเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ ร่วมกับบริบทของการเล่นที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาดังกล่าว เพื่อบรรลุจุดประสงค์ในการอธิบายกลไกองค์รวมของเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์และธรรมชาติพื้นฐานของตัวเกมที่ทำให้เกมประสบความสำเร็จในการดึงดูดผู้เล่นจำนวนมากเข้าใช้บริการ อีกทั้งเป็นการนำเสนอกรอบเพื่อใช้วิเคราะห์เกมให้รอบด้านมากยิ่งขึ้น มากกว่าแค่มุมมองจากพฤติกรรมของผู้เล่นเกมอย่างเดียว

ในส่วนข้อมูลผู้เล่นเกมที่ใช้อธิบายทั้งปัจจัยความสำเร็จและล้มเหลว ผู้วิจัยใช้หลักฐานจากงานวิจัย วิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร RO NEWS, RO Clubs และความคิดเห็นของกลุ่มผู้เล่นจากแหล่งข้อมูลหลากหลาย โดยคัดเลือกกลุ่มข้อมูลประเภทการสัมภาษณ์และการแสดงความคิดเห็นของกลุ่มผู้เล่น มาอธิบายว่า พฤติกรรมแบบใดของกลุ่มผู้เล่นที่นำไปสู่ความสำเร็จของเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์จนเกิดกระแสเด็กติดเกม และนำไปสู่กระแสความชบเซาของเกมเร็กนาร์็อก ข้อมูลโดยส่วนใหญ่มาจากตัวอย่างกลุ่มเด็กและเยาวชนในหลักฐานเอกสารต่าง ๆ หลากหลายพื้นที่ของประเทศ ระหว่างช่วงทศวรรษ 2540 – 2550 (จิรดา มหาเจริญ, 2547; วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน, 2547; อนิรุทธ อินเจตฉาย, 2549; ตะวันเศรษฐ์ เขื่อนนันท์, 2549)

สำหรับข้อมูลธุรกิจเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์และกลุ่มธุรกิจผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในไทย ผู้วิจัยรวบรวมจากเอกสารเอกสารภายในบริษัทเอเซียซอฟท์ที่เผยแพร่อยู่บนเว็บไซต์ asphere.co/th/ เช่น รายงานประจำปี และคลิปปิดีโอประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้นในแต่ละปี, ข้อมูลการประกอบธุรกิจจาก

งานวิจัย วิทยานิพนธ์ และสารนิพนธ์ รวมถึงข้อมูลจากหนังสือพิมพ์เก่า ซึ่งรวบรวมจากฐานข้อมูลเว็บไซต์ NEWSCENTER ด้วยคำค้นหา เช่น ปราโมทย์ สุตจิตพร, Asiasoft, Ragnarok Online, แร็กนาร์อ็อก และ เด็กติดเกม เป็นต้น โดยเริ่มต้นค้นคว้าและรวบรวมตั้งแต่ปี 2540 – 2560

ด้วยเหตุที่งานวิจัยเกมแร็กนาร์อ็อกที่ผ่านมาไม่มีการนำเสนอข้อมูลในด้านธุรกิจ หลักฐานชั้นต้นในหนังสือพิมพ์จึงมีความสำคัญอย่างมากในการถกทอให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในประเทศไทย เนื้อหาข่าวนำเสนอความคิดเห็นของกลุ่มผู้บริหารในบริษัทเอเชียซอฟท์ต่อตัวเกมแร็กนาร์อ็อกและสถานการณ์อุตสาหกรรมในไทยโดยรวม, ข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์โดยทั่วไป, และความคิดเห็นของกลุ่ม

ผู้เล่นที่มีต่อตัวเกมแร็กนาร์อ็อกออนไลน์ ทั้งนี้ผู้วิจัยทำการประเมินและวิพากษ์ข้อมูลด้วยการเปรียบเทียบความน่าเชื่อถือและความสอดคล้องของข้อมูล ร่วมกับหลักฐานจากกลุ่มงานวิจัยและวิทยานิพนธ์ในกลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ด้วย

อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยอาจเห็นความเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ไม่ได้เด่นชัด ถ้าหากไม่ใช่โปรแกรม Excel เป็นเครื่องมือในการร้อยเรียงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามลำดับเวลา ในลักษณะไทม์ไลน์ด้วยการจัดเรียงหมวดหมู่ 5 ประเภท คือ 1. วันเดือนปีที่นำเสนอข่าว 2. ประเภทของข้อมูล (กลุ่มธุรกิจเกม กลุ่มผู้เล่น หรือองค์กรประกอบสื่อเกม) 3. หัวเรื่องของข่าว 4. ประเด็นเนื้อหาข่าว และ 5. ประเด็นหลักที่ข่าวนำเสนอ (ภาพที่ 1)

Index	Kind of Source	Date	Title	Issue	Features
2541		27 พฤศจิกายน	สรุปข่าวว่า 1 บริษัทในเครือบริษัท...	บริษัทเกม แอสซอฟท์...	
		...	...	...	
2542		22 ธันวาคม	...	...	
2544		24 เมษายน	...	...	
		28 พฤศจิกายน	...	...	
2545		26 มกราคม	...	...	
		6 ธันวาคม	...	...	
		12 ธันวาคม	...	...	
Business Customers Elements		13 มิถุนายน	...	...	Timeline site Gravity
Business		17 กรกฎาคม	...	...	...

ภาพที่ 1 ตัวอย่างการใช้ Excel เป็นเครื่องมือการวิจัยเพื่อจัดการกับข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์

สำหรับการวิเคราะห์ สังเคราะห์และนำเสนอข้อมูลในเชิงประวัติศาสตร์นั้น ผู้วิจัยนำข้อมูลเกี่ยวกับตัวเกมมาวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิดองค์ประกอบสื่อเกมของ Juul (2003) เพื่อสำรวจจุดจุดเด่นของเกมในองค์ประกอบแต่ละด้าน อย่างไรก็ตามผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบมีส่วนร่วม โดยร่วมเข้าเล่นเกมด้วย เพื่อทดสอบจุดเด่นองค์ประกอบสื่อเกม หนึ่ง ด้วยเหตุที่เป็นการค้นคว้าถึงปัจจัยความสำเร็จของเกมในอดีต ผู้วิจัยจึงใช้ข้อมูลประวัติศาสตร์

วิดีโอเกม ประเภทของเกมที่ผ่านมา วัฒนธรรมการเสพความบันเทิงของคนในสังคมไทย และพัฒนาการของการสื่อสารในอินเทอร์เน็ต มาร่วมวิเคราะห์ให้เห็นถึงรากที่มาของความนิยมในตัวเกมแร็กนาร์อ็อกออนไลน์จากองค์ประกอบสื่อเกมทั้ง 6 ข้อของ Juul (2003) ด้วยเช่นกัน โดยมีสมมติฐานว่า องค์ประกอบทุกด้านสามารถดึงดูดผู้เล่นจำนวนมากเข้าบริการจนเกิดขึ้นเป็นกระแสเด็กติดเกมในสังคมไทยได้

อย่างไรก็ดี ข้อมูลดังกล่าวนอกจากเป็นบริบทสำคัญของความสำเร็จในตัวเกมแล้ว ยังเป็นข้อมูลที่เชื่อมโยงสู่การวิเคราะห์ “ตัวผู้เล่น” เกมเร็กนาร์็อกเช่นเดียวกัน โดยผู้วิจัยดำเนินการวิจัยด้วยการค้นหาความเปลี่ยนแปลงในวัฒนธรรมการเล่นเกมของผู้เล่นเร็กนาร์็อกออนไลน์ที่นำไปสู่ทั้งความสำเร็จของตัวเกม และความชบเซา ระหว่างทศวรรษ 2540 – 2550

ในส่วนของธุรกิจตัวเกมเร็กนาร์็อกและบริบทกลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ในไทย ผู้วิจัยใช้แนวพินิจประวัติศาสตร์ธุรกิจในการศึกษา(Fridenson, 2008) โดยวิเคราะห์ข้อมูลความเป็นมา แนวคิด และวิธีการดำเนินธุรกิจ ร่วมกับบริบทอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทยช่วงทศวรรษ 2540 – 2550 ซึ่งสามารถเห็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตัวเกมนับตั้งแต่รุ่งเรืองจนชบเซาได้ ด้วยการเรียงข้อมูลตามไทม์ไลน์ในโปรแกรม Excel

ผู้วิจัยใช้แนวคิดเกมศึกษาของ Mäyrä (2008) ที่เน้นศึกษาวัฒนธรรมการเล่นเกมเร็กนาร์็อก ด้วยการวิเคราะห์ตัวเกม ผู้เล่น และบริบทที่อยู่รายล้อมทั้งตัวเกมและผู้เล่น ด้วยการพรรณนาเชิงประวัติศาสตร์ โดยใช้แนวคิดองค์ประกอบสื่อเกมของ Juul (2003) เพื่อเป็นแนวทางในการเข้าใจกลไกองค์ประกอบตัวเกมและธรรมชาติพื้นฐานของตัวเกมอย่างลึกซึ้ง ซึ่งมีโจทย์การวิจัยคือศึกษาปัจจัยความสำเร็จและชบเซาของเกมเร็กนาร์็อก ระหว่างทศวรรษ 2540 – 2550 เพื่อนิพนธ์ประวัติศาสตร์ของเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์อันเป็นโมเดลที่สามารถใช้ในการศึกษาวัฒนธรรมเกมอื่น ๆ ในสังคมไทยได้ต่อไป

ผลการวิจัย

เร็กนาร์็อกออนไลน์เป็นเกมที่เล่นบนคอมพิวเตอร์ส่วนตัวระบบปฏิบัติการไมโครซอฟท์ วินโดวส์ ถูกผลิตขึ้นโดยบริษัทกราวิตี้ คอร์ปอเรชัน (Gravity Corporation) ประเทศเกาหลีใต้ เป็นเกม

ที่ใช้โครงสร้างเนื้อเรื่องจากการ์ตูน Ragnarök ประพันธ์โดยนักเขียนการ์ตูน Lee Myung Jin โลกในเร็กนาร์็อกอิงตำนานเทพเจ้ายุโรปเหนือ เรียกว่าดินแดนรูนมิดการ์ด (Rune-Midgarts) ประกอบไปด้วยเมืองสำคัญและแผนที่จำนวนนับร้อย เป็นโลกเสมือนจริงที่ล่องลอยอยู่บนพื้นที่ไซเบอร์สเปซฉากของเกมเป็นรูปแบบ 3 มิติ แต่ตัวละครและมอนสเตอร์จะแสดงผลเป็น 2 มิติ ซึ่งมีความน่ารักคล้ายกับตุ๊กตาตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น เมื่อผู้เล่นเข้าเกมจะเป็นเพียงประชากรคนหนึ่งเท่านั้นซึ่งมีชีวิตได้อิสระ

ความสำเร็จของเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์สามารถเห็นได้จาก 3 ปัจจัยหลัก คือ 1. การตัดสินใจประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้บริหารบริษัทเอเซียซอฟท์ ในช่วงที่เกิดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างรุนแรงในกลุ่มธุรกิจวิดีโอเกม 2. องค์ประกอบสื่อเกมของตัวเกม และ 3. วัฒนธรรมการเล่นเกมของผู้บริโภคเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์

เร็กนาร์็อกออนไลน์เปิดให้บริการครั้งแรกที่เกาหลีใต้ในปี 2544 ซึ่งได้รับความนิยมทั้งจากผู้เล่นในประเทศและต่างประเทศ ส่วนหนึ่งมีผู้เล่นชาวไทยรวมอยู่ด้วย อย่างไรก็ดี ด้วยอุปสรรคของสัญญาณอินเทอร์เน็ต ช่วงเวลาของเกาหลีใต้และไทยที่ต่างกัน รวมถึงตัวเกมเป็นภาษาเกาหลี จึงทำให้เกมแพร่หลายเฉพาะผู้เล่นชาวไทยบางกลุ่มเท่านั้น อีกทั้งเมื่อเกิดปัญหาในการเล่น ก็ไม่สามารถสื่อสารกันได้ (บ้านเมือง, 2546 ; Pawana Techavimol, 2553, pp. 158 – 159 ; ปลายฟ้า นัยพิน, 2563, น. 2 - 3)

ช่วงเวลาเดียวกันนี้ ไทยพึ่งผ่านวิกฤตการเงินในเอเชีย พ.ศ. 2540 หรือ “วิกฤตต้มยำกุ้ง” ซึ่งส่งผลต่อการทำธุรกิจเกมในประเทศเช่นกัน ในแง่ที่อัตราแลกเปลี่ยนเงินสกุลเงินไทย-สหรัฐปรับตัวสูงขึ้นจาก 25 บาท เป็น 45 บาท ต่อ 1 เหรียญดอลลาร์สหรัฐ ราคาต้นทุนและราคาขายแผ่นเกมจึงขยับตัวสูงขึ้น หลังการก่อตั้งเอเซียซอฟท์

บริษัทจึงตัดสินใจซื้อลิขสิทธิ์เกมและนำเข้ามาผลิตในประเทศเพื่อลดต้นทุน เพื่อให้คนในประเทศเข้าถึงราคาขายได้ง่ายขึ้น (อุษา บิ๊กกินส์ และอมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ, 2551, น. 10 – 11 ; Pawana Techavimol, 2553, p. 158 ; ไทยรัฐออนไลน์, 2557)

อย่างไรก็ดี เมื่อแผ่นเกมมีราคาสูง ผู้เล่นจึงหันไปสนับสนุนโปรแกรมละเมิดลิขสิทธิ์เป็นจำนวนมาก ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการประกอบธุรกิจแผ่นวิดีโอเกมและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ปัญหาเช่นนี้เกิดขึ้นในหลายประเทศทั่วเอเชีย โดยเฉพาะเกาหลีใต้ บริษัทหลายแห่งในดินแดนโซมจึงแก้ปัญหาด้วยการหันมาผลิตและพัฒนาเกมออนไลน์กันมากยิ่งขึ้นเพื่อเลี่ยงการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยผู้เล่นไม่สามารถเล่นได้ หากไม่เชื่อมต่อกับเซิร์ฟเวอร์¹ ที่ผู้สร้างเปิดให้บริการ ดังนั้น เกาหลีใต้จึงมีจำนวนเกมออนไลน์ที่ผลิตในประเทศมากกว่าประเทศอื่นในโลก ตัวอย่างเช่น บริษัททราวิดีที่ประสบความสำเร็จอย่างมากจากการสร้างเกมเร็กนาร็อกออนไลน์ โดยใช้โมเดลการให้บริการแบบซื้อชั่วโมงการเล่นรายเดือน ในปี 2546 บริษัทสามารถทำกำไรได้มากที่สุดจากการส่งออกขายลิขสิทธิ์ของตัวเกมไปยัง 17 ประเทศ ซึ่งในปีเดียวกันนี้รายได้จากเร็กนาร็อกมีมากถึง 19,140 ล้านบาท และขยับมาเป็น 28,057 ล้านบาท ใน พ.ศ. 2547 (อุษา บิ๊กกินส์ และอมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ, 2551, น. 10 – 11 ; Pawana Techavimol, 2553 pp. 158 – 160 ; Moneybuffalo, 2018)

ในประเทศไทย ตลาดธุรกิจแผ่นโปรแกรมและวิดีโอเกมเติบโตอย่างต่อเนื่อง แต่ทว่ามูลค่าส่วนแบ่งการตลาดร้อยละ 90 เป็นของกลุ่ม

พวกละเมิดลิขสิทธิ์ ทำให้บริษัทตัวแทนจำหน่ายขาดทุนอย่างมาก เอเชียซอฟท์ได้รับผลกระทบจากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เช่นเดียวกัน จึงเริ่มเห็นโอกาสขยายธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศ ช่วงเวลานั้นเร็กนาร็อกออนไลน์กำลังได้รับความนิยม เอเชียซอฟท์ได้ติดต่อเข้าเป็นตัวแทนให้บริการเกมดังกล่าวด้วยเซิร์ฟเวอร์ในประเทศไทย (อุษา บิ๊กกินส์ และอมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ, 2551, น. 10 - 11; ไทยรัฐ, 2557)

กรุงเทพฯ ในเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2545 ได้มีการตกลงร่วมเซ็นสัญญาระหว่างบริษัททราวิดีและเอเชียซอฟท์ เพื่อนำเร็กนาร็อกออนไลน์เข้ามาเปิดบริการ ตัวเกมถูกแปลงให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของผู้เล่นและโครงสร้างพื้นฐานในประเทศได้แก่ การแปลตัวเกมเป็นภาษาไทย การให้บริการเซิร์ฟเวอร์ภายในประเทศ และระบบการจ่ายเงินเพื่อใช้บริการ เกมเร็กนาร็อกออนไลน์เริ่มทดลองให้บริการแบบ close beta หรือระบบรองรับผู้เล่นแบบจำนวนน้อย ในวันที่ 16 กันยายน จนถึงวันที่ 15 ตุลาคม พ.ศ. 2545 เพียงแค่ 3 เซิร์ฟเวอร์ ได้แก่ Chaos, Loki และ Iris ซึ่งได้รับความนิยมเป็นจำนวนมาก จนต้องเปิดทดลองให้บริการแบบ open beta ในวันที่ 25 ตุลาคมปีเดียวกันเป็นจำนวน 6 เซิร์ฟเวอร์ โดยเพิ่ม Lydia, Fenrir และ Sarah เพื่อทดลองให้บริการกับผู้เล่นจำนวนมากยิ่งขึ้น โดยในช่วงที่ทดสอบให้บริการมีผู้เล่นมากถึง 250,000 คน ครอบคลุมตั้งแต่เด็กประถมไปถึงมหาวิทยาลัย โดยส่วนใหญ่เป็นกลุ่มเด็กมัธยมปลาย ซึ่งนับว่าเป็นตัวเลขที่มากกว่าบริษัทคาดการณ์ไว้ จนกระทั่งเกมเปิดให้บริการแบบคิดค่าบริการเป็นรายชั่วโมงในวันที่ 8 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2546 ในปีถัดมาเกมมีส่วนแบ่งการตลาดถึง 70% ในกลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ สังคมกลุ่มผู้เล่นเริ่มรวมกลุ่มขยายตัว โดยในปีเดียวกันนี้ มีการแข่งขัน

¹ เซิร์ฟเวอร์ (server) หมายถึง ระบบฐานข้อมูลส่วนกลางของบริษัทผู้ให้บริการเกม ที่ใช้เชื่อมต่อและเก็บข้อมูลของผู้ใช้บริการแต่ละรายเข้าด้วยกัน ใช้ในการเก็บบันทึกข้อมูลการเล่นของผู้ใช้บริการแต่ละราย เพื่อให้ผู้ให้บริการสามารถเข้าถึงข้อมูลการเล่นที่เล่นไว้ล่าสุดได้ แม้ผู้เล่นไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์เครื่องเดิมในการเล่น (วิศวะ ลากจงประเสริฐ, 2556 น. 3)

กิลด์วอร์² ระดับประเทศในงาน Ragnarök Thailand Championship ผลพวงเหล่านี้ทำให้ธุรกิจร้านเกมเฟื่องฟูตามไปด้วย (ภูวดล ไชยภุริพัฒน์, 2547, น. 45 ; Bangkok Post, 2545 ; เติลินวิส, 2545 ; ฐานเศรษฐกิจ, 2545 ; สมาคมคนรักเกม Ragnarök, 2557)

ผู้เล่นจำนวนมากที่เริ่มเข้ามาลองเล่น ไม่ได้เกิดขึ้นจากแค่เพราะการใช้โครงสร้างพื้นฐานในประเทศ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง หรือแค่การเปลี่ยนภาษาให้เล่นง่ายขึ้นเท่านั้น แต่เป็นเพราะองค์ประกอบสี่เกมด้วยเช่นกัน

“ตัวเกม” แร็กนาร์็อกมีองค์ประกอบสี่เกมของ Juul (2546) ครบทั้ง 6 ข้อ ซึ่งล้วนแล้วแต่ส่งผลให้ผู้เล่นต้องใช้เวลาในการเล่น โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์ทั้ง 6 องค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. ระบบเกมบังคับให้ผู้เล่นต้องวางแผนเป้าหมายของการเล่น โดยสร้างอัตลักษณ์ของตนเอง ผ่านการเลือกสายอาชีพ ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 6 สายหลัก (ภาพที่ 2) ได้แก่ 1. กลุ่มนักรบ (swordman -> knight/crusader) 2. กลุ่มผู้ใช้เวทมนตร์ (magician -> wizard/sage) 3. กลุ่มผู้ใช้ธนู (archer -> hunter/bard, dancer) 4. กลุ่มผู้ค้าขาย (merchant -> blacksmith/chemist) 5. กลุ่มโจร (thief -> assassin/rogue) และ 6. กลุ่มนักบวช (acolyte -> priest/monk) รวมถึงต้องวางแผนการเล่นด้วยการเดินทางออกล่ามอนสเตอร์ ตามแผนที่ต่าง ๆ จำนวนมาก ให้บรรลุไปสู่ level 99

ระดับของนักผจญภัยมีอยู่ 1 – 99 การไต่ระดับขึ้นไปสู่จุดสูงสุดต้องใช้เวลาอันยาวนาน ขณะที่นักผจญภัยอยู่ใน level 12 (36,545 แต้ม) จะต้องเก็บประสบการณ์เป็นจำนวน 5,883 แต้ม จนกว่าจะพัฒนาไปสู่ระดับที่ 13 ขณะเดียวกันผู้เล่นหากอยู่ในระดับ 98 แล้วจะต้องไปถึงระดับ 99 จะต้องเก็บประสบการณ์เป็นจำนวน 2,979,788 แต้ม ซึ่งถือว่าเป็นจำนวนมาก เมื่อเทียบกับจำนวนแต้มและความเก่งกาจที่มอนสเตอร์แต่ละตัวที่มีอยู่ ทั้งนี้ หากผู้เล่นเสียชีวิตระหว่างการผจญภัย จะต้องเสียแต้มประสบการณ์และเริ่มต้นเดินทางมาใหม่จากเมืองล่าสุดที่ได้บันทึกการเดินทางไว้ ดังนั้น ผู้เล่นจึงต้องใช้เวลาจำนวนมากในการสังหารมอนสเตอร์ ภูวและกิตติกาจึงวางไว้ให้ผู้เล่นต้องเสียเวลานานอยู่ในรูนิดการ์ด เพื่อให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่เกมวางไว้

2. ผลลัพธ์การเล่นที่เปลี่ยนแปลงได้: กว่าจะไปสู่ level 99 ได้ต้องใช้เวลาอันยาวนาน เกมจึงมีระบบที่ผู้เล่นสามารถเลือกการผจญภัยได้ 2 รูปแบบ คือ 1. การผจญภัยแบบคนเดียว เป็นวิธีที่ผู้เล่นต้องใช้ความสามารถและกลยุทธ์เพื่อเอาชนะมอนสเตอร์ด้วยตนเองเป็นหลัก ซึ่งใช้เวลาค่อนข้างนาน เนื่องจากต้องใช้ทุนทรัพย์เป็นจำนวนมากเพื่อพัฒนาตนเองให้เก่งในการต่อสู้ และ 2. การผจญภัยเป็นกลุ่ม เป็นการออกล่ามอนสเตอร์ด้วยระบบปาร์ตี้ (party) คือการรวมกลุ่มออกไปช่วยกันล่ามอนสเตอร์ ส่วนใหญ่ประกอบไปด้วยผู้เล่นหลากหลายอาชีพ เพื่อใช้จุดเด่นของกันและกันในการปราบมอนสเตอร์และช่วยชีวิตเพื่อนร่วมกลุ่ม อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นสามารถสลับรูปแบบการเดินทางได้อย่างอิสระขึ้นอยู่กับความสะดวกและจำเป็น ในแต่ละครั้งที่เข้าเล่นเกม (สุภาพร ยงยศ, 2548, น. 83-88)

² กิลด์วอร์ หรือ Guild War เป็นกิจกรรมสู้รบระหว่างกิลด์ โดยเริ่มจากการรวมกลุ่มขนาดใหญ่ของกลุ่มผู้เล่นให้อยู่ในกิลด์เดียวกัน ซึ่งมีสมาชิกจำนวนสูงสุด 36 คน มีการเก็บค่าประสบการณ์ของกิลด์กับสมาชิกภายในกลุ่ม การรวมกลุ่มเช่นนี้เป็นไปเพื่อสู้รบแย่งชิงพื้นที่ปราสาทของเมืองต่าง ๆ ภายในเกม ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้ให้บริการเกมเป็นผู้กำหนดว่า จะมีกิจกรรมวันใดบ้างในแต่ละสัปดาห์ ซึ่งจะแตกต่างกันไปในแต่ละเซิร์ฟเวอร์ (สุชาติ วัฒนอมรเกียรติ, 2548, น. 4 - 5)



ภาพที่ 2 อาชีพพื้นฐาน 6 สายหลักในเกม
เร็กนาร์อออนไลน์

3. ผลลัพธ์การเล่นที่กำหนดค่าได้ กล่าวคือ ผู้เล่นสามารถกำหนดเทคนิคการเล่นเองได้ แต่ละสายอาชีพมีวิธีการเล่นไม่เหมือนกัน ผู้เล่นสามารถกำหนดได้ว่าการเล่นแบบใดเหมาะสมกับตนเองมากที่สุด โดยเฉพาะเมื่อถูกจำกัดเวลาการเล่นเป็นรายชั่วโมงด้วยการเติมบัตร @cash ตัวอย่างเช่น ผู้เล่นกลุ่มผู้ใช้เวทมนตร์ที่พัฒนามาเป็นอาชีพ Sage³ สามารถเล่นได้ทั้งแบบใช้งานในระบบกิลด์วอร์ โดยเน้นพัฒนาสถานะความทนทานต่อการโจมตี และเพิ่มความแม่นยำรวดเร็วในการร่ายเวทมนตร์ก่อนวอร์ ซึ่งกว่าจะถึง level 99 ได้ต้องเล่นแบบกลุ่มเท่านั้น (คอมพ์เกมเมอร์, 2548, น. 37) ขณะเดียวกัน Sage สามารถเล่นคนเดียวได้ แต่ต้องเปลี่ยนมาเน้นโจมตีทางกายภาพด้วยความรวดเร็วกับการใช้ทักษะ Auto-Spell⁴ เป็นหลัก

ทั้งนี้ จากการสังเกต รวบรวมข้อมูล และเล่นอาชีพดังกล่าวนี้เองของผู้วิจัยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา อาชีพนี้มีพลวัตที่น่าสนใจตรงที่หลัง

พ.ศ. 2549 เป็นต้นมา⁵ การเล่นแบบเน้นทักษะ Auto-Spell เริ่มได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากการรวมกลุ่มของผู้เล่นเริ่มลดลง เป็นผลจากบริบทความนิยมในตัวเกมเริ่มซบเซา เพราะพฤติกรรมผู้เล่นบางกลุ่มที่เริ่มทำสายสังคมเกมตั้งแต่เกมเปิดให้บริการได้ไม่นาน กอปรกับบริบทการแข่งขันอันดุเดือดของอุตสาหกรรมผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (ประเด็นนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายเพิ่มเติมในส่วนปัจจัยความซบเซา) ผู้เล่นจึงต้องพึ่งพาตนเองมากยิ่งขึ้น ด้วยการเปลี่ยนมาเล่นสายโจมตีทางกายภาพ หรือ Auto-Spell แทนการพึ่งพาผู้อื่นแบบสายการเล่นที่ใช้งานในกิลด์วอร์

อนึ่ง หลังการเพิ่มอาชีพ TeKwon Kid -> "Soul Linker" เข้ามาในภายหลัง ซึ่งมีทักษะ Sage Spirit สนับสนุนให้ทักษะ Auto Spell ของอาชีพ Sage สามารถแสดงผลเป็นเวทมนตร์ธาตุ bolt level 10 ได้ จากเดิมที่แสดงผลได้แค่ level 3 ทำให้เริ่มเห็นการผลิตคอนเทนท์ในโลกอินเทอร์เน็ตเพื่อแนะนำการเล่นสาย Auto-Spell มากยิ่งขึ้น เพื่อล่อมนสเตอร์ได้ตามล่ำฟัง จนแทบไม่ต้องออกผจญภัยแบบปาร์ตี้ เหมือนในอดีต (Achina Limanwat, 2566)



ภาพที่ 3 ตัวละครอาชีพ Sage ที่พัฒนามาจาก
Magician

³ Sage เป็นอาชีพหนึ่งในเกมเร็กนาร์อที่พัฒนามาจากอาชีพ Magician เมื่อเก็บ Job level ได้ครบ 40 – 50 ระดับ อาชีพนี้โดดเด่นในด้านการใช้ความสามารถก่อนวอร์และลบล้างเวทมนตร์ได้โดยมีข้อด้อยคือการโจมตีทางกายภาพและเวทมนตร์ไม่หลากหลายมากนักเมื่อเทียบกับหลายอาชีพในเกม จึงเป็นอาชีพที่นิยมเล่นเพื่อช่วยเหลือการต่อสู้ของเพื่อนร่วมทีม (Achina Limanwat, 2566)

⁴ Auto-Spell เป็นทักษะการโจมตีของอาชีพ Sage เมื่อร่ายทักษะนี้แล้ว ผู้เล่นสามารถโจมตีทางกายภาพด้วยอาวุธหนังสือ พร้อมกับมีเวทมนตร์ธาตุ (ไฟ น้ำแข็ง ดิน สายฟ้า และวิญญาณ) โจมตีศัตรูด้วยเช่นกัน (Achina Limanwat, 2566)

⁵ จากการรวบรวมหลักฐานก่อน 2549 ผู้วิจัยยังไม่พบการแนะนำแนวทางการเล่นสายนี้ในไทย เท่าที่พบเห็นแค่การแนะนำว่าใช้มิดหรือหนังสือเป็นอาวุธดีกว่ากัน (ฟิวเจอร์เกมเมอร์, 2548, น. 14 - 15)

4. ผู้เล่นต้องใช้ความพยายาม: มอนสเตอร์ที่สังหารมีแต้มประสบการณ์มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับความเก่งกาจและระดับชั้น เช่น Poring อยู่ในระดับพื้นฐาน มีแต้มประสบการณ์อยู่เพียง 2 เท่านั้น ต่างจาก Osiris ที่มีแต้มอยู่ถึง 71,500 แต่ทั้งนี้ Osiris เป็นระดับหัวหน้า มีทักษะการโจมตีที่รุนแรง จึงปราบได้ยากกว่า เมื่อเทียบกับแต้มที่ผู้เล่นต้องเก็บจาก level 98 ถึง 99 ด้วยการปราบ Osiris ตามล่ำฟัง ต้องสังหารถึงราว 42 ครั้ง ซึ่งแทบเป็นไปได้ยากในการเล่นจริง (ธนาคาร รัชชรัตน์, 2550, น. 39 - 41)

ความพยายามในการสังหารมอนสเตอร์นอกจากเพื่อเก็บสะสมแต้มประสบการณ์แล้วยังเพื่อล่าสมบัติมาสวมใส่สำหรับเพิ่มความเก่งกาจและความสามารถของตัวละครด้วย ทั้งนี้ อุปกรณ์ต้องได้รับการเพิ่มประสิทธิภาพ หรือ upgrade ของสวมใส่ หรือที่เรียกกันติดปากในกลุ่มผู้เล่นว่า “การตีบวก” การตีบวกนี้ผู้เล่นต้องเข้ารับบริการกับ NPC⁶ ซึ่งกระจายตัวอยู่ตามเมืองหลัก เช่น Prontera และ Morroc หากต้องการตีบวกเครื่องแต่งกายต้องใช้แร่ Oridecon ขณะที่อาวุธต้องใช้แร่ Elunium ทั้งคู่หาได้จากการเล่นมอนสเตอร์ที่มีระดับความเก่งกาจปานกลางจนถึงมาก การตีบวกเริ่มจาก +1 ไปจนถึง +12 ยิ่งอุปกรณ์หรืออาวุธชิ้นใดมีค่าบวกมากเท่าไร ความสามารถและราคาขายตามท้องตลาดยิ่งสูงขึ้นมากเท่านั้น เพราะยิ่งตีบวกสูงขึ้น เปอร์เซนต์ความเสี่ยงที่อุปกรณ์จะเสียหายก็มีมากขึ้นเช่นกัน ซึ่งหากไม่สำเร็จอุปกรณ์หรืออาวุธก็จะหายไปทันที

ระบบตีบวกทำให้ผู้เล่นต้องทุ่มเทเวลายาวนานอยู่ในดินแดนรูนมิติการ์ด เนื่องจากอุปกรณ์สวมใส่ที่นำมาตีบวกต้องสะสมเป็นจำนวนมากจากการล่ามอนสเตอร์ แอม้อตราการตกหล่นมอนสเตอร์ตายก็ยังนับเป็นเปอร์เซนต์ อีกทั้งแร่

ทั้งสองชนิดยังต้องเก็บรวบรวมเป็นจำนวนมากเพื่อป้องกันการเสียหายจากอตราการตีบวก การเสี่ยงดวงจากการตีบวกเป็นสิ่งที่ผู้เล่นชื่นชอบและทุ่มเทเวลาให้ เพราะมีราคามหาศาล หัวหน้ากิลด์ ~One●For●All~ กล่าวว่า เขาตีบวกทุกวัน วันไหนได้ +5 แล้วแตกจะหยุดเลยเพราะคงไม่มีโชคเคยได้ +9 ไม่กล้าตีต่อกลัวแตก แต่นี้ก็รวยแล้ว เช่นเดียวกับหัวหน้ากิลด์ 16-คนโหนด ที่กล่าวไว้ว่า อุปกรณ์ทั้งตัว +9 หมด รวมกันราคาประมาณ 700 กว่าล้าน Zeny⁷ ใส่ชุดทั้งหมดนี้ตอนกิลด์วอร์และล่าบอส เพราะทำให้ทนทาน แข็งแรงมาก เป็นต้น (สุชาติ วัฒนอมรเกียรติ, 2548, น. 39 - 40) อย่างไรก็ตาม หลังจากเกมเพิ่มกลุ่มอาชีพ High Class เข้ามาแล้ว อาชีพ Mastersmith สามารถตีบวกของตัวเองโดยไม่ต้องพึ่ง NPC ซึ่งมีโอกาสสำเร็จได้มากกว่า 10% หากมี job level 70 (คอมพ์เกมเมอร์ ฉบับ 86, 2548, น. 6)

นอกจากการตีบวกจะสำคัญแล้ว สิ่งของมีค่าที่ผู้เล่นต้องหามาเพื่อเสริมความสามารถของตนเองอีกอย่าง คือ “การ์ด” ของมอนสเตอร์ ซึ่งได้รับหลังจากสังหารมอนสเตอร์ได้สำเร็จ ส่วนใหญ่ทุกตัวจะตกการ์ดแต่เป็นสิ่งที่หายาก เพราะอตราการตกมีอยู่เพียง 0.01% แต่ละใบจะมีความสามารถแตกต่างกันไป ยิ่งคุณสมบัติเป็นไปเพื่ออำนวยความสะดวกในการเล่นมาก ราคาจะยิ่งสูงมาก เช่น การ์ดแมลงทอง หรือ Golden Bug ที่มีความสามารถในการสะท้อนพลังเวทมนตร์ทั้งหมด เป็นที่ต้องการสูงมากในตลาด ผู้เล่นบางคนถึงกับพร้อมจ่ายเงินให้กับการ์ดใบนี้ โดยไม่ต้องรองว่าจะเป็นสกุล Zeny ในรูตมิติการ์ด หรือเงินบาทในโลกแห่งความเป็นจริง (สุชาติ วัฒนอมรเกียรติ, 2548, น. 40 - 41)

5. ความรู้สึกของผู้เล่น: เมื่อประสบความสำเร็จจากการเล่นได้ ย่อมเกิดความรู้สึกที่แตกต่างหลากหลาย เนื่องจาก ผู้เล่นเอาประสบการณ์

⁶ NPC ย่อมาจาก non-player character หมายถึง ตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้ควบคุม

⁷ Zeny เป็นสกุลเงินของเกมเร็กนาร์ร็อกออนไลน์

และตัวตนทับซ้อนลงไปในตัวละครเกม ทำให้เกิดอารมณ์ร่วมต่อเหตุการณ์ ๆ (ชินวร ฟ้าดิษฐ์, 2550, น. 70-76) เช่น เมื่อสังหารมอนสเตอร์ระดับหัวหน้าร่วมกับปาร์ตี้ได้สำเร็จ ก็รู้สึกดีใจร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม (สุภาพร ยงยศ, 2548, น. 86-88) บางครั้งอาจเกิดความรู้สึกด้านลบได้เช่นกัน เช่น กรณีการแบ่งผลประโยชน์ไม่ลงตัวในกิจกรรมกิลด์วอร์ (สุชาติา วัฒนอมรเกียรติ, 2548, น. 46-51) เป็นต้น

6. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของผู้เล่น: ความรู้สึกร่วมในการเล่นโดยเฉพาะเมื่อต้อง มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้เล่นอื่นในเกม อาจนำไปสู่การพัฒนาสัมพันธภาพนอกเกมได้ เนื่องจากเกมมีระบบการติดต่อสื่อสารที่ทันสมัยมาก เช่น ระบบแชท (chat), ระบบการซื้อขายระหว่างผู้เล่น (deal), ระบบแต่งงาน, ระบบปาร์ตี้, ระบบต่อสู้ระหว่างผู้เล่น และระบบกิลด์วอร์ อีกทั้งยังมีการใช้โปรแกรม MSN เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารนัดพบ ตัวอย่าง เช่น การสานสัมพันธ์แบบคู่รักของ ไมเคิล โอเวน (นามแฝง) ที่กล่าวว่า รู้จักกับแฟนในเกม ช่วยเหลือกันตลอด เคยจนขอ MSN เบอร์โทรศัพท์กัน จนมีการนัดออกมาเที่ยว คบกันมาเรื่อย ๆ ก็ได้ 2 ปีแล้ว (สิทธิชัย สาตราหา, 2550, น. 99 - 100) และการนัดสังสรรค์ของสมาชิกในกิลด์ เช่น กิลด์ ~● “อักขระเทพ” ●~ (ฟิวเจอร์เกมเมอร์, 2548, น. 21) (ภาพที่ 4) บางกรณีอาจเป็นเหตุการณ์ในเชิงลบได้เช่นกัน เช่น กรณีโจร 5 คนหลอกลวงซื้อขายสกุลเงินในเกมกับเงินจริง จนเกิดเป็นคดีกรรโชกทรัพย์เมื่อปี 2546 เป็นต้น (ไทยรัฐออนไลน์, 2546)



ภาพที่ 4 ตัวอย่างการนัดสังสรรค์ของกิลด์

~● “อักขระเทพ” ●~

ที่มา : ฟิวเจอร์เกมเมอร์, 2548, น. 21)

สังคมไทยรู้จักวิดีโอเกมตั้งแต่กลางทศวรรษ 2520 แล้ว จากการนำเครื่องวิดีโอเกม Atari ของสหรัฐอเมริกา เข้ามาจำหน่ายในปี 2525 ตามด้วย Nintendo จากญี่ปุ่นใน พ.ศ. 2529 ช่วงเวลานี้ผู้เล่นในไทยนิยมวิดีโอเกมที่ต่อกับโทรทัศน์มากที่สุด (กุลธิดา ธรรมภิวัฒน์, 2538, น. 18-21; สุชาติา สัจจสันถวไมตรี, 2542, น. 2-5) จนกระทั่งหลัง พ.ศ. 2535 เกมคอมพิวเตอร์เริ่มได้รับความนิยมจากการผลิตออกมาหลากหลายแนว เช่น แนว Simulation (SimCity, Age of Empire) แนว Turn-base/Real time strategy (Battle Realms, Warcraft) และแนว RPG⁸ (Diablo, Summoner) เป็นต้น (ชินวร ฟ้าดิษฐ์, 2550, น. 3-4)

ดังนั้น กลุ่มผู้เล่นล้วนคุ้นเคยกับแนวเกมหลากหลายที่เคยมีมาก่อนหน้าเรีกนาร็อกแล้ว ตัวอย่างที่ชัดเจนจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้เล่นเด็กของชินวร ฟ้าดิษฐ์ (2550) คือ Diablo II: Lord of Destruction ในปี 2543 (ชินวร ฟ้าดิษฐ์, 2550, น. 44-45, 50-54; Ilikero, 2555) เนื่องจากมีระบบ

⁸ RPG ย่อมาจาก Role-Playing Game หมายถึง เกมเล่นตามบทบาท เป็นลักษณะเกมที่ผู้เล่นสมมติบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในเกม เล่นตามกติกาและเนื้อเรื่องที่เกมวางไว้

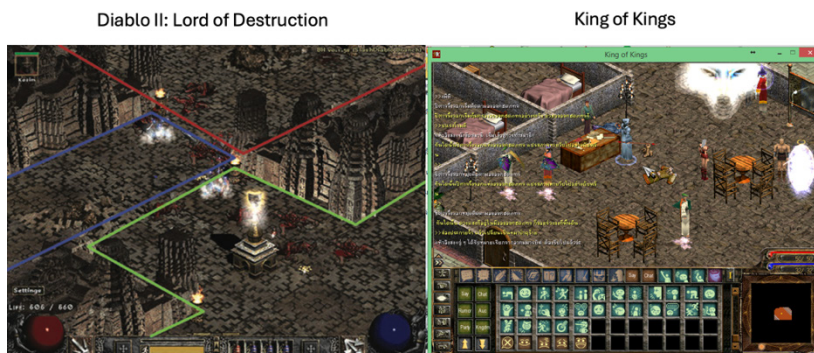
เกมที่คล้ายคลึงกับเร็กนาร์็อกออนไลน์ เช่น การสวมบทบาทแบบ RPG เพื่อเลือกอาชีพตัวละครที่มีความสามารถแตกต่างกัน, การสุม่อัตราการตกของ items, และระบบการต่อสู้ด้วยธาตุต่าง ๆ ที่แพ้ทางกัน (Holleman, 2019, pp. 3-40) รวมถึงมุมมองการเล่นแบบพระเจ้า กล่าวคือ ผู้เล่นเหมือนมองมาจากฟ้าเห็นทุกซอกทุกมุมของฉากและตัวละครเกม จนกำหนดทิศทางของตัวละครได้รอบด้าน ถึงกระนั้น ความต่างสำคัญอยู่ตรงที่เร็กนาร์็อกเป็นเกมออนไลน์ บางกลุ่มอาชีพไม่สามารถต่อสู้ตามลำพังได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงต้องร่วมมือกันในระบบปาร์ตี้ ซึ่งต่างจาก Diablo II ที่ทุกอาชีพสามารถสู้ได้ตามลำพัง เพราะไม่ใช่เกมออนไลน์ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม เร็กนาร์็อกไม่ใช่เกมออนไลน์แรกในไทย ก่อนหน้านั้นมีเกม King of Kings เข้ามาเปิดตัวในปี 2544 อยู่ก่อนแล้ว แต่ไม่ได้รับความนิยมมากเท่า (ไวท์ซ็อค, 2557) เนื่องจากเกมเร็กนาร์็อกมีองค์ประกอบภาพสามมิติที่สดใส ตัวละครน่ารักตามแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งเข้ากันได้กับวัฒนธรรมบริโภคนิยม (popular culture) ของชาวไทยที่มีต่อวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดย

เฉพาะ ภาพยนตร์การ์ตูน (animation) ซึ่งมีมาตั้งแต่ราวทศวรรษ 2500 เป็นต้นมา (โดม ไกรปกรณ์, 2565, น. 19)

นอกจากนั้น เร็กนาร์็อกยังผสมความสามารถในการติดต่อสื่อสารบนโลกอินเทอร์เน็ตด้วยระบบแชท ซึ่งเป็นรูปแบบการพูดคุยแบบเรียลไทม์ ที่ได้รับความนิยมมาตั้งแต่ พ.ศ. 2541 จากโปรแกรม Pich98, QQ และโดยเฉพาะ MSN ที่ผู้เล่นเร็กนาร์็อกส่วนใหญ่ใช้เป็นสื่อกลางในการสานสัมพันธ์และนัดพบพูดคุยกันในโลกจริง ซึ่งเป็นผลลัพธ์ของเกมที่สามารถเกิดขึ้นในชีวิตจริงของผู้เล่นได้ (อุษา บิ๊กกินส์ และอมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ, 2551, น. 16; SabuySmile, 2564)

เพราะฉะนั้น จึงไม่ใช่เรื่องยากที่ตัวเกมจะประสบความสำเร็จ เพราะเร็กนาร์็อกออนไลน์ผสมองค์ประกอบเกม และระบบการสื่อสารบนโลกอินเทอร์เน็ตที่ผู้เล่นในไทยคุ้นเคยได้อย่างลงตัว ซึ่งสอดคล้องกับความนิยมในการเสพสื่อบันเทิงของสังคมไทย ณ ขณะนั้น ทำให้ผู้เล่นติดต่อกับการใช้ชีวิตในดินแดนจินตนาการเป็นเวลานาน



ภาพที่ 5 (ซ้าย) ตัวอย่างเกม Diablo II: Lord of Destruction (ที่มา : Holleman, 2019)
(ขวา) ตัวอย่างเกม King of Kings (ที่มา : ไวท์ซ็อค, 2557)

ในส่วนของ “ผู้เล่น” จากการศึกษา ปัจจัยการเล่นเกมนในงานวิจัยที่มุ่งศึกษาพฤติกรรม ของผู้เล่นเกม ซึ่งส่วนใหญ่ใช้กลุ่มเด็กและเยาวชน เป็นกรณีศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างเล่น ตามการชักชวนของกลุ่มเพื่อนเป็นหลัก (จิรดา มหาเจริญ, 2547; ญัฐพิชา โชควิศาชัย และ สุวิมล จุฬราหะวงศ์, 2549; อนิรกร อินเฉิดฉาย, 2549; ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549; ธนากร รัชช รัตน์, 2550; รัตนาวรรณ หอมเนียม, 2550) จึงนำ มาสู่การตั้งคำถามว่า แท้จริงแล้วกลุ่มเด็กและ เยาวชนในช่วงทศวรรษ 2540 – 2550 ติดเกมหรือ ติดเพื่อนกันแน่ เพราะคำตอบที่ได้ซับซ้อนกว่าแค่ ความสนุกของเกมที่ตั้งใจให้ติดเท่านั้น อนึ่ง ชินวร ฟาดิษฐ์ (2550, น. 46-56, 120-124) ได้สรุปให้ เห็นว่า ปัจจัยที่ทำให้เด็กเล่นเกมเกิดจากการ ชักชวนของเพื่อนเป็นสำคัญ ซึ่งเป็นมาตั้งแต่ แรกนาร็อกออนไลน์เปิดให้บริการ ทำให้เกม ออนไลน์กลายเป็นศูนย์กลางในกิจกรรมยามว่าง ของเด็ก เพราะหากไม่เล่นเกมจะดูแปลกแยก กลายเป็นความกดดันให้เด็กต้องเล่นเกม ใน โรงเรียนประถมที่คุยก็เกี่ยวกับเกม หลังเลิกเรียน อินเทอร์เน็ตคาเฟ่กลายเป็นพื้นที่ทางสังคมของ เด็ก ร้านเกมคอมพิวเตอร์จึงเติบโตอย่างมากเพื่อ สสนองความต้องการดังกล่าวนี้ (เนรมิต เนตรมงคล, 2564)

การรวมตัวของกลุ่มผู้เล่นได้สร้าง วัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม (subculture) ผ่านการสร้าง คำมาใช้ในกลุ่มผู้เล่น จนกลายเป็นวัฒนธรรมการ สื่อสารเฉพาะ คำใหม่เหล่านี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อ อธิบายเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเกม เช่น “บีมเรด/อัด ไวท์” คือ การกินยาเพิ่มพลังเพื่อสู้กับมอนสเตอร์, “แจม” เป็นกิริยาที่หมายถึงการแย่งฆ่ามอนสเตอร์ ของผู้อื่น, “ตูด” เป็นการถากถางสมาชิกในปาร์ตี้ ที่ไม่ยอมออกแรงช่วยสู้มอนสเตอร์ เป็นต้น บาง กรณีมีการออกเสียงผิดหลักภาษา เช่น สหอดแมน ใช้เรียก swordsman เป็นต้น คำเหล่านี้ถูกนำมา

เปรียบเปรยใช้กับเหตุการณ์ในโลกจริงที่คล้ายคลึง กัน เช่น การใช้คำว่าตูดกับเพื่อนที่ไม่ช่วยทำ รายงาน หรือการใช้คำว่า แจม กับเพื่อนที่กำลัง กวนการอ่านหนังสือ (ชินวร ฟาดิษฐ์, 2550, น. 76-77) เป็นต้น

ดังนั้น ความรู้และทักษะการเล่นเกม จึงกลายเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งของการเข้าถึงสังคม ในสมัยนั้น เพราะเพื่อนที่โรงเรียนก็เล่นเกมและ เข้าร้านเกมเหมือนกัน ใช้ภาษาแบบเดียวกันหมด การเข้าถึงสังคมจึงต้องเรียนรู้การเล่นเกม เกมออนไลน์ จึงกลายเป็นศูนย์กลางในการใช้ชีวิตมากยิ่งขึ้น

โดยสรุป ความสำเร็จของเกมแรกนาร็อก ตลอดทศวรรษ 2540 โดยประมาณ เกิดขึ้นจาก การตัดสินใจประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ของบริษัท เอเซียซอฟท์ภายใต้บริบทการละเมิดลิขสิทธิ์ในกลุ่มธุรกิจวิดีโอเกม, องค์กรประกอบสื่อเกมที่สามารถ ดึงดูดให้ผู้เล่นใช้เวลาในดินแดนเสมือนการวัด, และวัฒนธรรมการรวมกลุ่มของผู้เล่นเกมแรกนาร็อก ออนไลน์ทั้งในโลกเกมและโลกจริง

ความซับซ้อนของเกมแรกนาร็อก ออนไลน์สามารถเห็นได้จาก 2 ปัจจัยหลัก คือ 1. การใช้โปรแกรมช่วยเล่นของผู้เล่นบางกลุ่ม และ 2. บริบทการแข่งขันอันดุเดือดของอุตสาหกรรมผู้ ให้บริการเกมออนไลน์ในไทย ระหว่างทศวรรษ 2540 - 2550

พฤติกรรมบางกลุ่มของผู้เล่นนำไปสู่ ความซับซ้อนของเกมเช่นกัน เมื่อมีการใช้โปรแกรม ช่วยเล่น หรือ “บอท” ส่งสมความมั่งคั่งทั้งในและ นอกเกม การใช้บอทเป็นกระแสรุกละเลยเปลี่ยน เงินจริงกับเงินในเกม (Real Trade Money) ที่ เติบโตและได้รับความนิยมในหมู่ผู้เล่นเกมทั้ง เกาหลีใต้ จีน และได้หวัน กับเกม Starcraft และ Linage ตั้งแต่ราวทศวรรษ 2540 เป็นต้นมา ซึ่ง เป็นสิ่งผิดกฎหมายเพราะถือเป็นการละเมิด ลิขสิทธิ์ (สกลกรย์ สระเกวี, 2551)

เมื่อแรกนาร็อกออนไลน์เข้าไทย

กระแสนี้เผยแพร่ตามเข้ามาด้วย เนื่องจากทำให้ผู้เล่นเกมสามารถสร้างรายได้จากการขายสกุลเงิน Zeny ในเกมกับเงินบาท และพัฒนาตัวละครได้รวดเร็วกว่าการเล่นปกติ เพราะสามารถเปิดบอทได้ตลอด 24 ชั่วโมง เป็นปัญหาที่ทำให้เกิดเงินเฟ้อและทำลายสังคมในเกม เพราะทำให้เกมเต็มไปด้วยตัวละครที่ไม่มีชีวิต ขาดการสร้างปฏิสัมพันธ์แย่งทรัพยากรจากผู้เล่นจริง จนทำให้ต้องย้ายไปเล่นเกมออนไลน์อื่น บอทจึงเป็นหนึ่งเหตุผลหลักที่ผู้เล่นส่วนใหญ่ทยอยเลิกเล่นไปตามกาลเวลาก่อนเกมจะปิดให้บริการใน พ.ศ. 2559 (ปลายฟ้า นัยพิน, 2563, น. 43-49)

ความชอบเขานอกจากเป็นเพราะพฤติกรรมการใช้โปรแกรมช่วยเล่นแล้ว บริบทการแข่งขันอันดุเดือดของอุตสาหกรรมผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในช่วงหลังทศวรรษ 2540 ก็มีความสำคัญเช่นกัน

การแข่งขันในอุตสาหกรรมการให้บริการเกมออนไลน์ในไทย เป็น “บริบท” สำคัญที่ทำให้เร็กนาร์็อกออนไลน์ประสบความสำเร็จ เนื่องจากตลอดระยะเวลา 15 ปี การแข่งขันในอุตสาหกรรมนี้ดุเดือดมาก หากมีเกมเปิดให้บริการใหม่ ผู้เล่นมักจะย้ายตามเพื่อนฝูงไปทดลองเล่น เปรียบดังการอพยพของฝูงต๊กแตน (วิศวะ ลากจง ประเสริฐ, 2556, น. 22-23; MGR Online, 2556) เป็นผลให้เอเชียซอฟท์ต้องปรับตัวทั้งระดับองค์กรและการให้บริการเกม โดยเห็นได้จากความเปลี่ยนแปลงในการให้บริการเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ 3 ช่วงเวลา ดังนี้

1. ช่วง airtime sale (2545 - 2549): ดังที่กล่าวไปแล้วว่า นับตั้งแต่เกมเปิดตัวจนถึงปี 2547 เร็กนาร์็อกมีส่วนแบ่งการตลาดถึง 70% อีกด้านหนึ่ง ความนิยมอย่างล้นหลามสร้างความกังวลใจให้กับสังคมในประเด็นเด็กติดเกม โดยกลางปี 2546 มีมาตรการบังคับให้ปิดบริการเกมเร็กนาร์็อกระหว่างเวลา 22.00 – 06.00 น. รวม

ถึงปิดบริการร้านเกมในเวลาเดียวกันด้วย ทั้งนี้มาตรการนี้ถูกยกเลิกในเดือนตุลาคม เนื่องจากถูกต่อต้านจากกลุ่มผู้เล่น ผู้ประกอบการร้านเกม และผู้ให้บริการเกม (สยามธุรกิจ, 2546)

ใน พ.ศ. 2548 เกิดจุดเปลี่ยนกับเกมเร็กนาร์็อก 3 ประเด็น ได้แก่ 1. บริษัทเริ่มบริหารธุรกิจขนาดใหญ่ยิ่งขึ้น เนื่องจากทำกำไรที่เติบโตถึง 118 ล้านบาท 2. บริษัทพยายามรักษาความเป็นอันดับหนึ่งด้านส่วนแบ่งการตลาดไว้ด้วยการนำเกมโยวกังยู่ทพครบสลัง (Yulgang) เกม MMORPG คล้ายเร็กนาร์็อก เข้ามาเปิดให้บริการ และ 3. การเข้ามาของเกมแนว casual ที่เล่นจบง่าย กติกาไม่ซับซ้อน เช่น เกมปังกยา (Pangya) จากบริษัทอินทรีดิจิตอล ทำให้ใน พ.ศ. 2549 เอเชียซอฟท์ขยายกิจการในลักษณะที่เริ่มห่างไกลจากตัวตนของเกมเร็กนาร์็อกมากยิ่งขึ้น เช่น 1. บริษัทขยายฐานลูกค้าด้วยการเปิดให้บริการเกมอดิชั่น เกมแข่งเต็นแนว casual เพราะต้องการสร้างภาพลักษณ์ของเกมในเชิงบวกที่ไม่เล่นจนติดเหมือนเร็กนาร์็อก 2. บริษัทขยายกิจการไปยังต่างประเทศ เช่น สิงคโปร์ มาเลเซีย เพราะการแข่งขันน้อยกว่าไทย และ 3. การเปิดให้บริการเกมกรานาโด เอสปาต้า (Granado Espada) เกม MMORPG ที่ผู้บริหารหวังว่า ด้วยภาพที่สมจริง ผู้เล่นเดิมจากเร็กนาร์็อกจะเข้ามาเล่นเกมนี้ และต้องการให้ขึ้นมาเป็นอันดับหนึ่งแทน (ประชาชาติธุรกิจ, 2549)

ผู้เล่นในเกมเองเริ่มลดลง เห็นได้จากการรวบรวมเซิร์ฟเวอร์เกม จากที่เคยมีอยู่ 23 เซิร์ฟเวอร์ ถูกปรับลดลงเหลือ 6 เซิร์ฟเวอร์ ในเดือนพฤษภาคม ปี 2550 กอปรกับผู้ให้บริการเกมออนไลน์เริ่มมีจำนวนมากขึ้น การแข่งขันในอุตสาหกรรมนี้จึงดุเดือดมาก ผู้ให้บริการหันมาเปิดให้เล่นเกมฟรีเพื่อเรียกลูกค้า โดยในปี 2548 เกมเก็บค่าบริการแบบ airtime sale มีอยู่ราว 12 เกม จาก 10 บริษัท ซึ่งในปี 2550 ลดเหลือ เพียง 4 เกม จาก 3 บริษัทเท่านั้น (MGR Online, 2549,

2550)

2. ช่วง hybrid sale (2550 เป็นต้นมา): แร็กนาร์ร็อกเป็นเพียงเกมเดียวในเอเชียซอฟต์แวร์ที่มีเซิร์ฟเวอร์ทั้งแบบ airtime sale และเซิร์ฟเวอร์แบบ free airtime ที่เปิดให้เล่นฟรีแต่ต้องซื้อ items ในเกม โดยในปี 2550 เปิดให้บริการ 4 เซิร์ฟเวอร์ ขณะที่ในปีถัดมา คอวรัมเซิร์ฟเวอร์ airtime sale ทั้งหมดเหลือเพียงแค่ Norse เซิร์ฟเวอร์เดียว ซึ่งถือว่ารายได้จากการเติมชั่วโมงเล่นเกมด้วยบัตร @cash ของแร็กนาร์ร็อกลดลงไปมาก ประธานเจ้าหน้าที่บริหารได้กล่าวยืนยันไว้ในการประชุมสามัญผู้ถือหุ้นปี 2553 ว่าแร็กนาร์ร็อกไม่สามารถสร้างกำไรได้เป็นอันดับหนึ่งเหมือนช่วงปีแรก ๆ ที่เปิดให้บริการ

“ในปัจจุบัน ประเทศไทยเรามีสินค้าที่ generate รายได้อันดับ 1 เนี่ย จริง ๆ ไม่ใช่แร็กนาร์ร็อกหลายปีแล้ว ปัจจุบันอยู่อันดับเกือบ ๆ top five แต่ไม่ใช่อันดับ 1 ... เบอร์หนึ่งของเราก็ประมาณ 20 – 30% เบอร์สองก็ประมาณ 10 กว่าปลาย ๆ ไม่ใช่ว่าเกมไหนหยุดสักเกมหนึ่งแล้วบริษัทนี้จะไปแล้ว ผมว่าเราผ่านจุดนั้นมาแล้ว นั่นคือเหตุผลที่เราเปิดตัวสินค้าที่หลากหลายหลาย แล้วก็มีหลายบริษัท แล้วก็หลายประเทศด้วย เพราะเราต้องการกระจายความเสี่ยงอยู่แล้ว” (Asphere, 2010)

หลังปี 2550 เกิดความเปลี่ยนแปลง 3 ประการหลักกับตลาดเกมออนไลน์ 1. ปี 2551 เกมออนไลน์จากจีนเริ่มเข้าในไทยมากยิ่งขึ้น ซึ่งนำเข้ามาโดยไม่คิดค่าลิขสิทธิ์แต่ใช้วิธีแบ่งรายได้จากการให้บริการในประเทศไทย หากไม่ประสบความสำเร็จ ผู้ให้บริการในไทยก็ไม่มีต้นทุนค่าลิขสิทธิ์ ทำให้เกิดการแข่งขันสูงมากในตลาดเกมออนไลน์ 2. เกมบน social media เริ่มเข้ามาในประเทศไทย พร้อมกันเทคโนโลยีสมาร์ทโฟน และ 3. การเข้ามาของกระแสการเล่นเกมเพื่อกีฬาหรือ eSport ในกลุ่มเกมประเภทยิงปืน FPS (First

Person Shooting) และเกมโมบ้าที่ต่อสู้ประชันฝีมือกัน (Multiplayer Online Battle Arena - MOBA) (วิศวะ ลากจงประเสริฐ, 2556, น. 28-29)

ระหว่าง พ.ศ. 2550 – 2556 เอเชียซอฟต์แวร์จึงพยายามปรับตัวด้วยการเข้าสู่ตลาดหลักทรัพย์เพื่อระดมทุนขยายกิจการไปยังภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะหลัง 2556 ที่พยายามเข้าไปเปิดตลาดในกลุ่มอินโดจีน พม่า และกัมพูชา ทั้งนี้ แร็กนาร์ร็อกไม่ได้ถูกรวมเป็นหนึ่งในเกมที่น่าไปให้บริการในต่างประเทศ อีกทั้งยังพยายามให้บริษัทเป็นศูนย์รวมความบันเทิงโลกออนไลน์มากยิ่งขึ้น เช่น การเปิดสถานีวิทยูออนไลน์ การขายพื้นที่โฆษณาภายในเกม และการขาย Kingsoft โปรแกรม anti-virus ในปี 2553 (ประชาชาติธุรกิจ, 2553) เป็นต้น

3. ช่วงตลาดเกมออนไลน์บนสมาร์ตโฟน (2555 เป็นต้นมา): จากบริบทตลาดเกมออนไลน์ที่กล่าวมา หลังปี 2555 เอเชียซอฟต์แวร์ปรับกลยุทธ์อีกครั้งใน 3 แนวทาง ได้แก่ 1. รุกทำตลาดเกมออนไลน์บนสมาร์ตโฟน เช่น Strife, Drag-onica และ Heroes of the Storm 2. บริษัทเลือกเกมมาให้บริการจากผู้สร้างเกมระดับโลกแทน เช่น DC Universe Online และ CAPCOM ซึ่งต่างจากที่เคยเลือกจากผู้พัฒนาจากเกาหลีใต้ เช่น แร็กนาร์ร็อกออนไลน์ และอดิชั่น (ประชาชาติธุรกิจ, 2556) และ 3. บริษัทพยายามควบรวมการบริหารงานและตัดจ่ายลิขสิทธิ์เกมที่ไม่ได้รับความนิยมเนื่องจากผู้เล่นเปลี่ยนมาเล่นเกมออนไลน์บนสมาร์ตโฟนมากกว่าคอมพิวเตอร์ โดยหลังปี 2557 รายได้เกมออนไลน์ของกลุ่มหลังเริ่มชะลอตัวลงไปมาก (ฐานเศรษฐกิจ, 2558)

หลังให้บริการเกมแร็กนาร์ร็อกออนไลน์โมบายล์ (Ragnarok Online Moblie) ในเดือนมกราคม 2557 ยอดดาวน์โหลดพุ่งขึ้นเป็นอันดับหนึ่ง ประธานผู้บริหารเอเชียซอฟต์แวร์หวังให้เกมนี้ดึงดูดผู้เล่นจากแร็กนาร์ร็อกเดิมกลับมาเล่นแร็กนาร์

ร็อกโมบายล์นี้ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างจากการเล่นบนคอมพิวเตอร์มาสู่โทรศัพท์มือถือ (ฐานเศรษฐกิจ, 2557) แร็กนาร์ร็อกโมบายล์นี้ตอบโจทย์เทคโนโลยีสมาร์ตโฟน และกระแสการแข่งขันแบบอีสปอร์ตได้เป็นอย่างดี ความสำเร็จของแร็กนาร์ร็อกโมบายล์ก็เกี่ยวกับการตัดจ่ายลิขสิทธิ์เกมที่ไม่ได้รับความนิยม เป็นผลให้วันที่ 1 เมษายน 2559 เอเซียซอฟท์ประกาศยุติให้บริการเกมแร็กนาร์ร็อกออนไลน์ เนื่องจาก ช่วงปี 2557 แร็กนาร์ร็อกไม่ได้ติดอยู่ในอันดับเกมยอดนิยม (Asphere, 2557) และในปี 2558 รายได้ต่ำกว่าร้อยละ 5 ของรายได้รวมในบริษัท อีกทั้งบริษัทยังสิ้นสุดสัญญาการให้บริการกับผู้พัฒนาอย่างเป็นทางการ ทำให้แร็กนาร์ร็อกยุติให้บริการในวันที่ 30 มิถุนายน 2559 อนึ่ง การยกเลิกให้บริการในปีนี้อยู่ในกระแสที่เกมออนไลน์จำนวนมากยุติให้บริการมาตั้งแต่ช่วงปลายปี 2558 ถึงต้นปี 2559 เนื่องจากเกมออนไลน์ส่วนใหญ่อายุเฉลี่ย 5 ปี ผู้ให้บริการส่วนใหญ่ไม่ซื้อลิขสิทธิ์แบบซื้อขาด (คอมพ์เกมเมอร์, 2559)

โดยสรุป การแข่งขันในอุตสาหกรรมผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศท่ามกลางเทคโนโลยีการสื่อสารที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว ทำให้แร็กนาร์ร็อกที่ยังคงอยู่บนเทคโนโลยีเกมแบบเดิมและถูกรบกวนจากการปล่อยบอท ประสบกับความซบเซา ถึงแม้ปัจจุบันยังคงหาเล่นเกมนี้ได้อยู่ แต่ก็ไม่ได้รับความนิยมและส่วนแบ่งการตลาดมากเท่าในอดีตอีกต่อไป

สรุปและอภิปรายผล

แนวคิดเกมศึกษาของ Mäyrä (2008) ที่เสนอให้วิเคราะห์ตัวเกม ผู้เล่นเกม และบริบทของทั้งตัวเกมและผู้เล่น เพื่อศึกษาวัฒนธรรมของการเล่นเกม สามารถตอบโจทย์ของการวิจัยทั้งในประเด็นปัจจัยความสำเร็จและความซบเซาของเกมแร็กนาร์ร็อกได้

ความสำเร็จของเร็กนาร์ร็อกเริ่มต้นจากการนำเข้าตัวเกมในไทย ของบริษัทเอเชียซอฟท์ เพื่อตอบโต้กับบริบทการละเมิดลิขสิทธิ์วิดีโอเกมและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่แพร่หลายในช่วงทศวรรษ 2540 ตัวเกมที่ต้องเล่นด้วยการชำระเงินค่าบริการแบบเซิร์ฟเวอร์ออนไลน์จึงสร้างกำไรให้กับเอเชียซอฟท์เป็นอย่างมาก

ทั้งนี้ การศึกษาถึงตัวเกม ผู้วิจัยนำเอาแนวคิดองค์ประกอบสื่อเกมของ Juul (2003) มาวิเคราะห์หลักองค์ประกอบของตัวเกมและสำรวจธรรมชาติพื้นฐานของตัวเกม โดยได้ข้อสรุปว่าแร็กนาร์ร็อกมีองค์ประกอบเกมทั้ง 6 ด้านที่โดดเด่น กติกาทำให้ผู้เล่นต้องพัฒนาตัวละครไปสู่ level สูงสุด ด้วยทางเลือกในการเล่นและเทคนิคที่หลากหลาย อีกทั้งต้องใช้ความพยายาม เกมสร้างความรู้สึกร่วมให้กับผู้เล่น รวมถึงสร้างสังคมภายในและนอกเกมด้วยเช่นกัน นับเป็นความสำเร็จของแร็กนาร์ร็อกที่ดึงดูดให้ผู้เล่นอยู่ในเกมเป็นเวลานาน ตัวเกมผสมผสานความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเกมความขึ้นชอบในตัวการ์ตูนญี่ปุ่น และเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารในระบบออนไลน์ได้อย่างลงตัว ตามนิยามความเป็น MMORPG ซึ่งสอดคล้องกับกระแสความนิยมในการเสพความบันเทิงผ่านสื่อออนไลน์ที่มีมาตั้งแต่ทศวรรษ 2540

จากการศึกษาพฤติกรรมของผู้เล่นเกมที่ผ่านมา โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กทำให้เห็นได้ว่าการชักชวนของกลุ่มเพื่อนคือปัจจัยที่ทำให้การเล่นเกมแร็กนาร์ร็อกออนไลน์ขยายตัวเป็นวงกว้าง เนื่องจากเกมจำเป็นต้องเล่นแบบพึ่งพาอาศัยกัน การเล่นเกมจึงเป็นทักษะจำเป็นสำหรับการเข้าสังคม โรงเรียนเต็มไปด้วยกลุ่มเพื่อนที่พูดคุยกันเรื่องเกม ร้านเกมคอมพิวเตอร์กลายเป็นพื้นที่ทางสังคมหลังเลิกเรียนของกลุ่มเด็ก จึงทำให้เสี่ยงไม่ได้ที่เด็กต้องเล่นเกมเพราะกลุ่มสังคมที่พวกเขาใช้ชีวิตอยู่ส่วนใหญ่ล้วนเล่นเกมกันทั้งสิ้น จึงก่อให้เกิดการสร้างวัฒนธรรมย่อยที่สร้างความกลมเกลียวของ

กลุ่มผู้เล่นเกมด้วยการสร้างศัพท์เฉพาะเพื่อสื่อสารกัน ดังนั้น ในแง่หนึ่งปรากฏการณ์กระแสเด็กติดเกมในช่วงเวลาดังกล่าว จึงเป็นตัวสะท้อนถึงลักษณะทางสังคมแบบใหม่ของกลุ่มเด็กตั้งแต่ยุคทศวรรษ 2540 เป็นต้นมา ที่มีเกมออนไลน์เป็นศูนย์กลางในการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมการใช้โปรแกรมช่วยเล่นของผู้เล่นเกมบางกลุ่ม เริ่มทำลายสังคมภายในเกมมาตั้งแต่เกมเริ่มให้บริการ นอกจากนั้นความสำเร็จของเร็กนาร์อ็อกออนไลน์ทำให้บริษัทเกมอื่น ๆ เริ่มเข้ามาช่วงชิงส่วนแบ่งการตลาดด้วยการนำเสนอเนื้อหาเกมและรูปแบบเกมใหม่ เช่น แนวเกม casual ทำให้ภาวะการแข่งขันของธุรกิจกลุ่มผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในไทยมีความรุนแรงอย่างมาก ผู้เล่นเร็กนาร์อ็อกที่บอบช้ำจากบอทเริ่มย้ายไปอาศัยอยู่ในโลกเสมือนจริงอื่น

จนกระทั่งการมาถึงของสมาร์ทโฟน ภายใต้กระแสเกมกีฬาอีสปอร์ต ทำให้หลังปี 2555 เร็กนาร์อ็อกที่เล่นอยู่บนคอมพิวเตอร์เริ่มถูกแทนที่ด้วยเทคโนโลยีเกมแบบใหม่ เร็กนาร์อ็อกออนไลน์ไม่สามารถสร้างกำไรได้มากเท่ากับช่วงแรกที่ทำให้บริการ ตัวเกมที่ให้บริการโดยเอเชียซอฟท์จึงปิดตัวลงในปี 2559 ดังนั้น พฤติกรรมการใช้โปรแกรมช่วยเล่นและบริบทการแข่งขันอันดุเดือดของกลุ่มธุรกิจผู้ให้บริการเกมออนไลน์จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ให้เกมซบเซาลง

ผลการศึกษาข้างต้นนี้แสดงให้เห็นข้อสังเกตกับอีกเกมหนึ่งซึ่งเปิดให้บริการในเวลาไล่เลี่ยกัน คือ ไวยาทั้งยุทธภพครบสลัง เนื่องจากเกม MMORPG นี้ยังคงเปิดให้บริการอยู่ ไวยาทั้งได้พัฒนาระบบบอทเป็นของตัวเอง ชื่อว่า “กล่องเทพจติ” ในช่วงราว พ.ศ. 2560 นับเป็นการปรับตัวเพื่อให้เกมสามารถอยู่รอดได้ท่ามกลางเกม MMORPG จำนวนมากในอดีตที่ต้องปิดตัวลงเพราะบอททำลายสังคมภายในเกม (Gamer Inside, 2564 ; Yulgang.playpark, 2560)

โมเดลลักษณะนี้เห็นได้จากเกมเร็กนาร์อ็อกที่พัฒนาในยุคปัจจุบันเช่นกัน ภายใต้ตัวเกมใหม่ชื่อ Ragnarok Landverse ที่เปิดตัวไปเมื่อปี 2566 ซึ่งมาพร้อมระบบบอทภายในเกม ผู้เล่นต้องซื้อระบบนี้ด้วยเงินคริปโต (crypto) สกุล ION ซึ่งเป็นการเปลี่ยนองค์ประกอบสื่อเกมในส่วนเทคนิคและความพยายามในการเล่น มาสู่การใช้สกุลเงินดิจิทัลเพื่อสร้างทางลัดสำหรับพัฒนาตัวละคร นับเป็นการปรับตัวให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้เล่นเกมเร็กนาร์อ็อกเดิมที่ในปัจจุบันกลายเป็นวัยผู้ใหญ่ ซึ่งไม่มีเวลามากนักกับการเล่นเกม ด้วยภาระหน้าที่การทำงานตามช่วงชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปจากวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่ อีกทั้งเพื่อให้สอดคล้องกับกระแสการใช้สกุลเงินคริปโตในปัจจุบันด้วย (ThaiPR.net, 2566 ; Hizenberg, 2567 ; Shipdont, 2567)

ปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้ในวงการเกมออนไลน์เป็นสิ่งที่น่าสนใจศึกษาถึงวัฒนธรรมการเล่นเกมในยุคทศวรรษ 2560 เป็นต้นมา ถึงปัจจัยที่ทำให้เกมออนไลน์สามารถปรับตัวได้กับโปรแกรมช่วยเล่น ซึ่งควรค่าแก่การทำการวิจัยต่อไป ถึงวัฒนธรรมการเล่นเกมด้วยโจทย์การวิจัยที่ช่วยเปิดเผยให้เห็นถึงตัวตนของเกมนั้น ๆ ตามพฤติกรรมของผู้เล่น และบริบทแวดล้อมที่สำคัญของวัฒนธรรมการเล่นเกมดังกล่าว

แนวทางเกมศึกษาที่วิเคราะห์ตัวเกม ผู้เล่นเกม และบริบทของทั้งตัวเกมและผู้เล่นสามารถสร้างประวัติศาสตร์นิพนธ์ของเกมเร็กนาร์อ็อกออนไลน์ได้ การวิจัยนี้วาดหวังให้โมเดลการศึกษาเกมในลักษณะนี้สามารถประยุกต์ใช้กับการศึกษาวัฒนธรรมการเล่นเกมในเกมดิจิทัลอื่น ๆ ต่อไปในเชิงมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ด้วยเหตุที่ปัจจุบันโลกดิจิทัลได้แทรกซึมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ โดยเฉพาะพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน “เกมดิจิทัล” จึงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตในเวลาว่าง สำหรับผู้เล่นการเล่นเกมย่อมมีความหมายบางอย่างต่อพวก

เขากล่าวคือ ความหมายนี้จะเกิดขึ้นเมื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเกมและผู้เล่นเกิดขึ้นผ่านการเล่นของผู้เล่นเองภายใต้บริบทต่าง ๆ ของทั้งเกมและผู้เล่น ดังนั้น การอธิบายตัวตนของมนุษย์และสังคม โดยเฉพาะในหมู่ผู้เล่นเกม ด้วยเพียงประวัติศาสตร์ความเป็นมา การเป็นสมาชิกในกลุ่มชาติพันธุ์ หรือแนวคิดอุดมคติทางการเมืองจึงอาจไม่เพียงพอ (Mäyrä, 2551, pp. 21 – 26)

ปัจจุบัน การศึกษาเกมจึงควรให้ความสำคัญกับการสำรวจความหมาย และวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นระหว่างตัวเกมและผู้เล่นเกม เพราะตัวตนของมนุษย์ล้วนประกอบสร้างไปด้วยความคิด พฤติกรรมในชีวิตประจำวัน และบริบทที่แตกต่างหลากหลายรอบตัว เกมได้มอบประสบการณ์ในเชิงสุนทรีย์ะ ทักษะ วิถีคิด และกลยุทธ์ การศึกษาเกมจึงมีความหมาย เพราะทั้งตัวเกมและผู้เล่นสามารถสะท้อนให้เห็นได้ถึงการแสดงออกทางสังคม ความคิด โลกทัศน์ และสุนทรีย์ะของมนุษย์ที่ได้เล่นเกม ซึ่งสามารถอธิบายในเชิงประวัติศาสตร์ สังคมวิทยา และมานุษยวิทยาได้ (Mäyrä, 2551, pp. 21 – 26)

อนึ่ง การวิจัยนี้คาดหวังให้มุมมองที่มีต่อเกมหลุดพ้นออกไปจากวาทกรรมเด็กติดเกม เพราะ หากพิจารณาจากองค์ประกอบสี่เกม โดยเฉพาะในข้อ 6. ผลลัพธ์ที่เลือกได้ว่าจะให้เกิดขึ้นในชีวิตจริงหรือไม่ จะพบว่าระบบกิลด์เวิร์ททำให้การรวมกลุ่มเล่นเกมมีความหมาย กลายเป็นทักษะการทำงานร่วมกันที่ต้องสร้างระบบบริหารจัดการทรัพยากรภายในกิลด์ และวางแผนสู้รบเพื่อบรรลุชัยชนะของการครอบครองปราสาท การสู้รบระหว่างกิลด์นำไปสู่การสร้างการแข่งขันระหว่างทีมผู้เล่น เมื่อมีการแข่งขันจึงนำไปสู่เกมการกีฬา หรือ อีสปอร์ต ซึ่งเร็กนาร์ร็อกก็เป็นหนึ่งในเกมที่ร่วมบุกเบิกสร้างรากฐานการแข่งขันกีฬาเกมอิเล็กทรอนิกส์อย่างเป็นระบบ จนเกิดสิ่งที่เรียกว่า “ระบบนิเวศทางธุรกิจ” สำหรับวงการอีส

ปอร์ตในประเทศ อันประกอบไปด้วย 1. กลุ่มผู้แข่งขัน 2. ค่ายเกม 3. รายการแข่งขันใหญ่ 4. รายการแข่งขันอีเวนต์ 5. ช่องทางเผยแพร่การแข่งขัน 6. สโมสริกิฬา และ 7. ผู้สนับสนุน ภาพลักษณ์การเล่นเกมออนไลน์มีความจริงจังมากยิ่งขึ้น จากที่เคยถูกมองว่าเป็นกิจกรรมยามว่าง เป็นปัญหาเด็กติดเกม กลายเป็นงานอดิเรกที่เสริมสร้างทักษะและรายได้ให้กับผู้เล่นเกม (สุชาติ วัฒนอมรเกียรติ, 2548 ; เว็บไซต์ประชาชาติธุรกิจ, 2551 ; ปวิตร มงคลประสิทธิ์, 2565, น.378 - 385) ตัวอย่างอีสปอร์ตที่เป็นหนึ่งในแรงบันดาลใจให้กับการในสังคมไทย คือ ทีมเยาวชนไทยกิลด์ [D]estraCtiOn• โดยมีราชศักดิ์ กาญจนสภา เป็นหัวหน้ากิลด์ กิลด์นี้เป็นตัวแทนประเทศไทยสามารถคว้าตำแหน่งแชมป์โลกได้ถึง 2 สมัยซ้อนในการแข่งขัน Ragnarök World Championship 2007 และ 2008 (พ.ศ. 2550 และ 2551) โดยในปี 2551 สามารถเอาชนะผู้เข้าแข่งขันทั้ง 12 ทีม จาก 21 ประเทศ (เว็บไซต์ประชาชาติธุรกิจ, 2551)

อีสปอร์ตของเกมเร็กนาร์ร็อกยังคงถูกจัดอยู่ทุกปี นับว่าเป็นรากฐานสำคัญที่ส่งทอดกันจากรุ่นสู่รุ่น จากบริษัทผู้ให้บริการหนึ่งสู่อีกบริษัทหนึ่ง นับตั้งแต่เอเชียซอฟท์ มาถึงอิลเล็กทรอนิกส์เอ็กซ์ตรีม จนเข้าสู่บริษัทราวีดี ปัจจุบันชื่อได้เปลี่ยนเป็น Ragnarök Stars Thailand Championship โดยในการแข่งขันปี 2567 มีการคัดเลือกเพื่อเฟ้นหาทีมเข้าแข่งขันระดับนานาชาติที่กรุงเทพฯ ด้วยเงินรางวัลสูงถึง 50,000 ดอลลาร์สหรัฐ หรือราว 1,686,000 บาท (Gravity Game Tech, 2567)

เกมเร็กนาร์ร็อกออนไลน์ได้สร้างปรากฏการณ์ปัญหาเด็กติดเกมในไทย ซึ่งในขณะนั้นสังคมไทยยังไม่เข้าใจเกมออนไลน์และโลกยุคดิจิทัลมากเท่าที่ควร การสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ อาจรวมถึงเกมดิจิทัล จึงตกอยู่ภายใต้กระแสความหวาดกลัวถึง “ความไม่รู้” และมองว่าเป็นภัย เนื่องจากได้เปลี่ยน

พฤติกรรมคนในสังคมให้อยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์มากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ดี จากบริบททางยุคสมัยที่เปลี่ยนไป เมื่อสังคมได้เรียนรู้และปรับตัวอยู่ร่วมกับเกมออนไลน์จนสามารถสร้างระบบนิเวศของเกมได้ แนวคิดต่อเกมดิจิทัลเริ่มเปลี่ยนแปลง จากปัญหาสู่โอกาสสำหรับผู้เล่นเพื่อพัฒนาทักษะจำเป็นในด้านต่าง ๆ อย่างการทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำ การวางแผน การคิดวิเคราะห์ ฯลฯ เป็นอาทิ ทำให้กระแสเด็กติดเกมเริ่มลดลง จากเด็กติดเกมอาจเปลี่ยนไปสู่แคสเตอร์เกม (game caster) สตรีมเมอร์เกม (game streamer) และนักกีฬาอีสปอร์ตได้เช่นกัน

การวิจัยนี้จึงวาดหวังให้องค์ความรู้นี้สามารถเป็นส่วนหนึ่งของการทำความเข้าใจมนุษย์และสังคมร่วมสมัย ในยุคที่เทคโนโลยีและนวัตกรรมแทรกแซงทุกมิติของการใช้ชีวิต (digital disruption) ด้วยตัวอย่างของการนิพนธ์ประวัติศาสตร์เกมแรกนาร็อกออนไลน์

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัย “เกมแรกนาร็อกออนไลน์กับกระแสเด็กติดเกมในไทย: ประวัติศาสตร์เกมออนไลน์ ทศวรรษ 2540 – 2550” ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปีงบประมาณ 2566 เลขสัญญาที่ N32A660147

เอกสารอ้างอิง

- กุลธิดา ธรรมภิวัชร์. (2538). *ความคิดเห็นของบิดา มารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- การะเกด สารภี. (2548). *การออกแบบตัวละครตามแนวทางของเกมส์ Ragnarok Online: รายงานการวิจัยเบื้องต้น*. รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- คอมพ์เกมเมอร์. (2548). *RO News*, 78.
- คอมพ์เกมเมอร์. (2548). *RO News*, 86.
- คอมพ์เกมเมอร์. (2559). *ปีชงวงการเกม?? ปิดเกม วิกฤติหรือแค่เรื่องปกติ*. *Comp Gamer*. <https://www.comp Gamer.com/mainpage/422>
- จิมมี่ เดอะเกมส์เมอร์. (2545, 18 ตุลาคม). *คอลัมน์: เกมส์ 2002: สร้างประสบการณ์ใหม่กับ Ragnarok*. *เดลินิวส์*.
- จิรดา มหาเจริญ. (2547). *การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชินวร พาดิษฐ์. (2550). *เด็กกับเกมออนไลน์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณัฐวิภา ไซควิศาชัย และสุวิมล จูราหะวงศ์. (2549). *การศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ของผู้ที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ฐานเศรษฐกิจ. (2545, 15 ธันวาคม). *ปีเอ็มฯ เตรียมโกยเงินเกมออนไลน์*. *ฐานเศรษฐกิจ*.
- ฐานเศรษฐกิจ. (2557, 3 มีนาคม). *เอเชียซอฟต์แวร์ พร้อมลุยเปิดกลยุทธ์ 2014 ขยายธุรกิจ ใน Southeast Asia*. *ฐานเศรษฐกิจ*.
- ฐานเศรษฐกิจ. (2558, 3 มีนาคม). *เอเชียซอฟต์แวร์ ผันธุรกิจสู่ Mobile Platform เต็มตัว*. *ฐานเศรษฐกิจ*.

- โดม ไกรปรกรณ์. (2565). *BNK48 วัฒนธรรมบันเทิงแบบใหม่ในสังคมไทยร่วมสมัย: ประวัติศาสตร์เชิงวิเคราะห์*. คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์. (2549). *พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มผู้เล่นในระดับนักเรียน นักศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2546, 4 กรกฎาคม). จับ 5 โจปล้นเงิน เกมแร็กนาร์็อก. *ไทยรัฐออนไลน์*.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2557, 10 พฤศจิกายน). จากอดีตถึงปัจจุบันผู้ให้บริการเกมยักษ์ใหญ่ Asiasoft. *ไทยรัฐออนไลน์*.
- ธนาคาร รัชชรัตน์. (2550). *ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมแร็กนาร์็อกออนไลน์ (Ragnarok Online) ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นริศ ภูษิตประภา. (2546). *ปัจจัยที่มีผลต่อความนิยมในการเล่นเกมนาคคอมพิวเตอร์ กรณีศึกษาเกม Ragnarok: รายงานการวิจัย*. รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เนรมิต เนตรมงคล. (2564). *ร้านเกมส์คอมพิวเตอร์: การเกิดขึ้นของธุรกิจร้านเกมส์ในประวัติศาสตร์ธุรกิจ พ.ศ. 2555 – 2564*. สารนิพนธ์การค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยนครสวรรค์.
- พนมกร ดังทัดสวัสดิ์. (2548). *ความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์ “แร็กนาร์็อก”*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฟิวเจอร์เกมเมอร์. (2548). *RO Club*, 73.
- ฟิวเจอร์เกมเมอร์. (2548). *RO Club*, 80.
- ภูวดล ไชยภูมิพัฒน์. (2547). *โครงสร้างการตลาดและการแข่งขันให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- บ้านเมือง. (2546, 14 กุมภาพันธ์). รายงานพิเศษ: แร็กนาร์็อกหรือแร็กนาร์ !! *บ้านเมือง*.
- บ้านเมือง. (2546, 27 กุมภาพันธ์). สกู๊ปพิเศษ: Ragnarok เกมออนไลน์ที่เป็นมากกว่า เกม ?? *บ้านเมือง*.
- ประชาชาติธุรกิจ. (2549, 12 ตุลาคม). เอเชียซอฟต์แวร์ทุ่ม100ล.ปลุกตลาดเกมปลายปี. *ประชาชาติธุรกิจ*.
- ประชาชาติธุรกิจ. (2553, 24 มีนาคม). คอลัมน์: สัมภาษณ์: ปราโมทย์ สุดจิตพร เจ้าพ่อเกมออนไลน์ บันโมเดลธุรกิจใหม่ต่อยอด. *ประชาชาติธุรกิจ*.
- ประชาชาติธุรกิจ. (2556, 14 ธันวาคม). สัมภาษณ์: ‘เอเชียซอฟต์แวร์’ อ่านเกมธุรกิจจุดเปลี่ยนสมรภูมิเกมออนไลน์. *ประชาชาติธุรกิจ*.
- ประไพพรรณ ศุกระสร. (2551). *การจัดการและกลยุทธ์ทางการตลาดของผู้ให้บริการเกมออนไลน์อันดับต้น*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปริญญา กฤษสุนทร และจิรเวทย์ รักชาติ. (2563). การวิเคราะห์องค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกมในช่วงปี พ.ศ. 2557-2562. *วารสารสื่อสารมวลชน*, 8(2): 36 – 66. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/masscomm/article/view/244307/167631>
- ปวิตร มงคลประสิทธิ์. (2565). ทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนดไบบริบทของกีฬาอีสปอร์ต. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 7(10), 371 – 386.

- ปลายฟ้า นัยพิน. (2563). *วัฏจักรเกม Ragnarok Online: พฤติกรรมการรวมกลุ่มและการบริโภคสินค้าของผู้เล่น*. รายงานการค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รัตนาวรรณ หอมเนียม. (2550). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน. (2547). *พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์อ็อกที่มีต่อวัยรุ่น*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิริยะ ลาภจงประเสริฐ. (2556). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เว็บไซต์ประชาชาติธุรกิจ. (2551, 11 ธันวาคม). มองโลกอีกด้านของ “เกม” ผ่านแชมป์โลก “เร็กนาร์อ็อก”. *เว็บไซต์ประชาชาติธุรกิจ*.
- ไวท์ซ็อค. (2557, 4 มกราคม). ทำไม Ragnarok ถึงเป็นเกมออนไลน์ อมตะ และมีความเป็นตัวเองสูงมาก. *Pantip*. <https://pantip.com/topic/31467486>
- สกลกรย์ สระกวี. (2551, 13 ตุลาคม). คอลัมน์: GAME BIZ: “Gold Farming” โอกาสธุรกิจแนวใหม่สำหรับอุตสาหกรรมเกม? (ตอนที่ 2). *เดอะคอม เจอร์นัล*.
- สิทธิชัย สารทวาทา. (2550). *ความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์อ็อกออนไลน์ (ประเทศไทย)*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิทธิศักดิ์ อยู่ขำ. (2552). *บทบาทของผู้บริหารโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครที่มีต่อการป้องกันการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุชาติ วัฒนอมรเกียรติ. (2548). *แรงจูงใจใน กิลด์วอร์ กับการรวมทีมในไซเบอร์สเปซและการต่อเชื่อมสู่โลกของความเป็นจริง*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาติ สัจจสันถวไมตรี. (2542). *ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภาพร ยงยศ. (2548). *รูปแบบการดำเนินชีวิตในสังคมเกมของวัยรุ่นที่เล่นเกม Ragnarok กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- สุภาพร ลือกิตติศัพท์. (2549). *ปัจจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สมาคมคนรักเกม Ragnarök. (2557, 25 เมษายน). *ประวัติชื่อเซิร์ฟเวอร์ของ Ragnarok ไทย*. Facebook. <https://www.facebook.com/we.love.Rag/photos/ประวัติชื่อเซิร์ฟเวอร์ของ-raganrok-ไทย16กันยายน-2545เปิดบริการแบบ-close-beta-3-/764409950259849/>
- สยามธุรกิจ. (2546, 17 ตุลาคม). จับตาสงครามเกมออนไลน์ MUเขย่าบัลลังก์เร็กนาร์อ็อก. *สยามธุรกิจ*
- ศมพรรัตน์ ขุนทิพย์ กานดา จันท์รัมย์ และชอลดา พันธุเสนา. (2553). *ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าว: กรณีศึกษา นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตเทศบาลนครหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา*. *วารสารศิลปศาสตร์*, 2(1) 61 – 74.

- อณิรภร อินเจตฉาย. (2549). *การเล่นเกมเร็กนาร์ร็อกออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อุษา ปักกิ่งส์ และอมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ. (2551). *การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร*. รายงานการวิจัย, มูลนิธิดำรงชัย.
- Achina Limanwat. (2567). *พื้นฐานแนวทางการปั้น Sage ใน Ragnarok Landverse*. *Gaming Dose*. <https://www.gamingdose.com/ragnarok-landverse/ไกด์-sage-ragnarok-landverse/>
- Asiasoft. (2551). *Annual Report 2008 New Star ... ความบันเทิงออนไลน์ ... ความบันเทิงใหม่ของโลกธุรกิจ*. <https://as.listedcompany.com/misc/flipbook/index.html?id=13549>
- Asphere. (2553). *การประชุมสามัญผู้ถือหุ้นปี 2553*. *Asphere*. <https://investor.asphere.co/th/downloads/webcasts?year=2010>
- Asphere. (2557). *Opportunity Day Q3/2557*. *Asphere*. <https://as.listedcompany.com/misc/presentation/20141201-as-opday-3q2014-02.pdf>
- Bangkok Post. (2545, 18 กันยายน). *Multi-Player Net Game Gets a Local Test*. *Bangkok Post*.
- Fridenson, Patrick. (2008). *Business History and History*. In Geoffrey Jones & Jonathan Zeitlin (Eds.), *The Oxford Handbook of Business History* (pp. 9-36). Oxford University Press.
- Gamer Inside. (2564, 18 พฤศจิกายน). *ยุทธภพ คนไม่ครบสล็อต Yulgang(PC) | Game History* [YouTube]. <https://youtu.be/6xwEwJ-iU6Y?si=yVT1lok0pwLMOAZP>
- Gravity Game Tech. (2567, 29 สิงหาคม). *Ragnarok Stars 2024 | Thailand Championship พบกันวันเสาร์ที่ 7 กันยายน 2567* [YouTube]. <https://youtu.be/hekHxtasL7Q?si=S0WGMvfhHtlxycQ>
- Hizenberg. (2567, 5 สิงหาคม). *อยากเปิดบอท Ragnarok Landverse ต้องทำไง? This is game*. https://thisisgamethailand.com/games/console-pc/pc/introducing-how-to-open-bots-in-ragnarok-landverse/?__cf_chl_tk=elv3jigJHrp_pOey_6.gxrQBC5uL8R6OaA1a.nGxZPC-1730514574-1.0.1.1-bkGGHZp6MjgRZSFhQBOne2_3jZaW1KqYD9I6tbE6d5Y
- Holleman, Patrick. (2019). *Reverse Design. Diablo II*. CRC Press.
- Ilikero. (2555). *ประวัติ Ragnarok Online RO ไทย V.2*. *ilikero.blogspot.com*. <http://ilikero.blogspot.com/2012/09/ragnarok-online-ro-v2.html>
- Juul, Jesper. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Mäyrä, Frans. (2008). *An Introduction to Game Studies Game In Culture*. Sage.
- MGR Online. (2549, 4 มกราคม). *สรุปข่าวเกมออนไลน์ในไทยตลอดปี 48*. *MGR Online*. <https://mgronline.com/game/detail/9490000000607>
- MGR Online. (2550, 31 ธันวาคม). *สรุปข่าวเกมออนไลน์ในไทยตลอดปี 50*. *MGR Online*. <https://mgronline.com/game/detail/95000000153370>
- MGR Online. (2556, 30 ธันวาคม). *พฤติกรรมการเล่นแบบปลูกตักเตน*. *MGR Online*. https://mgronline.com/game/detail/9560000159804#google_vignette

- Monney Buffalo. (2018). ส่องธุรกิจเกม “Ragnarok” ในอดีต และประวัติความเป็นมาของเกม. *Moneybuffalo*. <https://www.moneybuffalo.in.th/business/ธุรกิจเกม-ragnarok>
- SabuySmile. (2564, 26 มีนาคม). วิวัฒนาการแซทของคนไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน. *Thaiware*. <https://tips.thaiware.com/1551.html#msn>
- Shipdont. (2567, 6 กรกฎาคม). *RO Lanverse TH แนะนำระบบบอทมือใหม่ดูกันเลย* [Youtube]. <https://youtu.be/FV7qmoZaHsM?si=qKIHQHm5gkdOKtzC>
- Techavimol, Pawana. (2010). *The Online Computer Games Industry: Does South Korea Offer a Model for Thailand to Create a Sustainable Economic Cluster?* Doctoral dissertation, Shinawatra University.
- ThaiPR.net. (2566, 24 พฤษภาคม). Gravity ร่วมมือ Maxion เปิดตัว “Ragnarok Lanverse” RO PC ลิขสิทธิ์แท้ พร้อมเปิดให้สัมผัสประสบการณ์ครั้งแรก 25 – 28 พ.ค. นี้ ที่ พารากอน. *RYT9*. <https://www.ryt9.com/s/prg/3424413>
- Yulgang.playpark. (2560, 3 กรกฎาคม). กล้องเทพจู้ติและวิญญานแห่งมังกร. *Yulgang.playpark* <https://yulgang.playpark.com/th-th/game-guide/gameguide-boxlnw-yg-2017/#>

การพัฒนาแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี”
บนทุนทางวัฒนธรรมและสังคมของชุมชน สำหรับโรงเรียนประถมศึกษา
**The Development of Augmented Reality Storybook Application Heritage Set
“Khon Krung-Sri” Based on the Cultural and Social Capital of the Community
for Elementary Schools**

อัจฉราพรรณ กันสุขะ¹, สุพินดา เพชรา^{2*} และปิยะ มือนันต์³

Ajcharapun Kunsuya¹, Supinda Petchara^{2*} and Piya Meeanan³

Received: 19 July 2024

Revised: 10 October 2024

Accepted: 30 October 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม 2) ศึกษาผลการใช้แอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” สำหรับโรงเรียนประถมศึกษา โดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา ดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน ขั้นตอนที่ 1 สรรวจข้อมูลเพื่อพัฒนานวัตกรรม โดยการศึกษาเอกสารและการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน ขั้นตอนที่ 2 สร้างและพัฒนานวัตกรรม โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน และครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา จำนวน 20 คน ขั้นตอนที่ 3 ทดลองเพื่อตรวจสอบนวัตกรรม กับนักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนประจักษ์ จำนวน 40 คน และโรงเรียนวัดโคกช้าง (ราษฎร์บำรุง) จำนวน 24 คน รวมจำนวน 64 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือ ได้แก่ แบบทดสอบประวัติโซน และแบบวัดจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่น วิเคราะห์ด้วยค่าสถิติที่ และวิเคราะห์เนื้อหา และขั้นตอนที่ 4 ประเมินและปรับปรุงนวัตกรรม ประเมินความพึงพอใจของครูต่อการใช้แอปพลิเคชัน จำนวน 5 คน

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม โดยผู้เชี่ยวชาญ ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และคู่มืออยู่ในระดับมาก ผลการประเมินประสิทธิภาพด้านเทคนิคและการออกแบบแอปพลิเคชันและคู่มือโดยครูผู้สอน ภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ตามลำดับ (2) ผลการใช้แอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม พบว่า นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายมีผลการเรียนรู้ประวัติโซน หลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการด้วย

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

^{2*} อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

¹ Assistant Professor/Faculty of Education, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University, Phranakhon Si Ayutthaya 43000

^{2*} Corresponding author; Lecture Faculty of Education, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University, Phranakhon Si Ayutthaya email: psupinda@aru.ac.th

³ Assistant Professor/Faculty of Education, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University, Phranakhon Si Ayutthaya

แอปพลิเคชันนิทาน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่นภาพรวมอยู่ในระดับมาก และครูผู้สอนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดต่อการนำแอปพลิเคชันไปใช้

คำสำคัญ: แอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม, มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี”, ประถมศึกษา

Abstract

This research aims to 1) To design and develop an augmented reality storybook application 2) To study the effects of using the augmented reality storybook application Heritage Set “Khon Krung Sri” based on the cultural and social capital of the community in elementary schools. The research was conducted using a research and development process comprising four stages. In the first stage, data collection for the development of the innovation was conducted through a review of relevant documents and in-depth interviews with five experts. In the second stage, the innovation was developed with the collaboration of 10 experts and 20 elementary school teachers. In the third stage, the innovation was tested with a total of 64 upper elementary students, including 40 participants from Pratuchai School and 24 participants from Wat Khok Chang (Rat Bamrung) School, selected through cluster sampling. The research instruments included a Khon history test and a local consciousness scale, and data were analyzed using t-tests and content analysis. In the fourth stage, the innovation was evaluated and improved and assess the level of satisfaction among teachers regarding the use of application, with a sample size of 5 participants.

The results of the study were as follows: (1) The design and development of augmented reality storybook application by experts was rated as highly appropriate overall, and the accompanying manual was rated as highly appropriate. Teachers' evaluations of the application's technical performance and design, as well as the manual, also found both to be highly appropriate. (2) The use of augmented reality storybook application resulted in statistically significant improvements at the .01 level in students' knowledge of Khon history after participating in learning activities integrated with the application. Students' local consciousness was rated as high, and teachers expressed the highest level of satisfaction with the use of the application.

Keywords: Augmented Reality Application, Heritage Set “Khon Krung-Sri”, Elementary

บทนำ

การปลูกฝังมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม เป็นการสร้างจิตสำนึกให้คนตระหนักถึงคุณค่าของท้องถิ่น และสร้างความเชื่อมั่น ภาคภูมิใจให้กับ

คนในชุมชน ถึงวัฒนธรรมความเป็นไทย การบอกเล่าเรื่องราว วิถีชีวิต ความเชื่อ และภูมิปัญญาของตนเอง (ขวัญชนก นัยจรัญ และกฤษณา ชาญณรงค์, 2561) ซึ่งในปัจจุบันถูกกลืนหายไปตามกาลเวลา

ตามความเจริญของชุมชนเมือง ผู้คน และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ประเด็นที่ 1 การปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม โดยมุ่งเน้นให้สถาบันทางสังคมร่วมปลูกฝังค่านิยม และวัฒนธรรมที่พึงประสงค์ โดยเป็นการปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน สนับสนุนการพัฒนาบนฐานทุนทางวัฒนธรรมและสังคม (ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580) และสอดคล้องกับยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ระยะ 20 ปี ตัวชี้วัดที่ 1.11 ที่ส่งเสริมให้มีแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเสริมสร้างคุณค่าและจิตสำนึกรักท้องถิ่น และการปลูกฝังมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมให้เกิดความยั่งยืน ควรเริ่มปลูกฝังจิตสำนึกในกลุ่มเด็กและเยาวชนในชุมชน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาอย่างยั่งยืน

“โขน” เป็นศิลปกรรมและนาฏศิลป์ชั้นสูงของไทยที่มีประวัติยาวนานหลายร้อยปี เป็นสิ่งที่ล้ำค่าของมวลมนุษยชาติ และยังเป็นเครื่องเชิดหน้าชูตาคนไทยและประเทศไทย จนปัจจุบันโขนได้กลายเป็นมรดกโลก นอกจากนี้โขนยังเป็นการแสดงอันเป็นนาฏกรรมชั้นสูงของไทย ประกอบด้วยศิลปะอันเป็นมรดกสำคัญของชาติหลากหลายแขนง (ฐาปนีย์ สังสิทธิ์วิธ, 2557) ซึ่งในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา นั้น มีการแสดงโขนสดโดยได้รับอิทธิพลในด้านรูปแบบการแสดงมาจากโขนสดคณะบุญเฟื่องฟู อำเภอพระโขนง กรุงเทพฯ ที่เข้ามาแสดงในอำเภอผักไห่ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2495 จากนั้นการแสดงโขนสดจึงแพร่หลายในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา (พินทิพา มาลา, 2552) แต่ในปัจจุบันเกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การแพร่ระบาดของโรคอุบัติใหม่ การสูญสิ้นครูภูมิปัญญา การเปลี่ยนผ่านของคนจากรุ่นสู่รุ่น ส่งผลให้ขาดความต่อเนื่องของการสานต่อ ทั้งจากการเปลี่ยนโครงสร้างการบริหาร การโยกย้ายของผู้บริหาร

สถานศึกษา และครูในโรงเรียน รวมทั้งการเรียนรู้ของเด็กยุคใหม่ที่เปลี่ยนไป ซึ่งจากผลการสำรวจข้อมูลการจัดการเรียนการสอนโขนในโรงเรียนประถมศึกษาในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โรงเรียนที่มีการจัดแสดงโขนที่โดดเด่น เช่น โรงเรียนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาแห่งหนึ่ง ที่ในอดีตมีการสืบสานอนุรักษ์การแสดง “โขน” โดยมีผู้บริหารสถานศึกษาเป็นผู้สนับสนุน และมีครูนาฏศิลป์เฉพาะทางด้านโขน มาฝึกซ้อมการแสดงให้กับนักเรียนในโรงเรียน แต่ปัจจุบันโรงเรียนแห่งนี้ไม่มีการจัดการเรียนการสอนโขนในโรงเรียน เนื่องจากผู้บริหารสถานศึกษาเกษียณอายุราชการ ประกอบกับครูผู้ฝึกซ้อมได้โยกย้ายไปโรงเรียนอื่น ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนโขนในโรงเรียนค่อยๆ เลือนหายไป นอกจากนี้จากผลการสำรวจ ยังพบว่า โรงเรียนที่มีการจัดการเรียนการสอนโขนในโรงเรียนนั้น ส่วนใหญ่มีครูผู้สอนเป็นครูนาฏศิลป์และเป็นครูที่มีคุณวุฒิจบด้านโขนมาโดยตรงจึงจะมีการจัดการเรียนรู้เรื่องโขนในโรงเรียน เป็นต้น จากปัญหาที่กล่าวมา ส่งผลกระทบอย่างมากต่อสืบสานอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม “โขนกรุงศรี” ซึ่งหากไม่ได้รับการฟื้นฟู รักษา และสืบสานมรดกภูมิปัญญาเหล่านี้ไว้ คงเลือนหายไปตามกาลเวลา ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาว่า จะทำอย่างไรให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาได้เข้าใจถึง ประวัติความเป็นมาของ มรดกภูมิปัญญา “โขนกรุงศรี” ตามบริบทเชิงพื้นที่ และครูผู้สอนในระดับประถมศึกษาที่ไม่ได้มีคุณวุฒิและประสบการณ์ด้าน “โขน” จะสามารถออกแบบหลักสูตรหรือการจัดการเรียนรู้อย่างไรเพื่อเสริมสร้างคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และจิตสำนึกรักท้องถิ่นให้กับนักเรียนในยุคดิจิทัล และสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนวิถีใหม่ จะสามารถทำได้อย่างไร และนวัตกรรมควรมีลักษณะอย่างไร

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในวิถีชีวิตของผู้คนในทุกมิติ ช่วยในการ

พัฒนาศักยภาพ การทำงานในด้านต่างๆของทุกองค์กร รวมทั้งเทคโนโลยีได้ถูกนำมาใช้ทางด้านการศึกษาด้วย โดยถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือ หรือสื่อการเรียนรู้ของผู้สอนสำหรับช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่ ซึ่งเทคโนโลยีที่นิยมใช้กันอยู่อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน และทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่าย คือ แอปพลิเคชัน ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับอุปกรณ์แบบพกพา สำหรับมือถือสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต เป็นต้น ใช้งานบนระบบปฏิบัติการ IOS และระบบปฏิบัติการ Android ซึ่งนับตั้งแต่ปี 2562 เป็นต้นมา เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจนแบบพลิกโฉม เนื่องจากได้เกิดสถานการณ์ของโรคอุบัติใหม่ คือ การระบาดของโรคโควิด-19 ซึ่งส่งผลกระทบอย่างมากต่อการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน เป็นรูปแบบออนไลน์แบบเต็มรูป ในการจัดการเรียนรู้อยู่ยุคใหม่ของครูจึงมีการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันทางการศึกษา เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างการเรียนรู้แบบวิถีใหม่ให้กับผู้เรียน (New Normal) ดังนั้นเทคโนโลยีจึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญของครูยุคใหม่ เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา และกระจายโอกาสทางการศึกษาให้กับผู้เรียนมากขึ้น ส่งผลให้เกิดความตื่นตัวในการสร้างสรรค์แอปพลิเคชันเพื่อนำไปใช้ในการศึกษา ทั้งเป็นบทเรียนบนแท็บเล็ต เป็นบทเรียนเสริมหลักสูตร หรือเป็นเครื่องมือช่วยครูในการประเมินพัฒนาการต่าง ๆ เป็นต้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562) ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะประยุกต์เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) ใช้ร่วมกับสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือนิทาน โดยเป็นเทคโนโลยีใหม่ที่ผสานเอาโลกแห่งความเป็นจริง (Real) เชื่อมเข้ากับโลกเสมือน (Virtual) ซึ่งจะทำให้ภาพที่เห็นในจอภาพกลายเป็นวัตถุ 3 มิติ ลอยอยู่เหนือพื้นผิวจริง ซึ่งทำให้สื่อการเรียนรู้มีความตื่นตันทันที มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถใช้งานได้สะดวก เข้าใจง่าย โดย

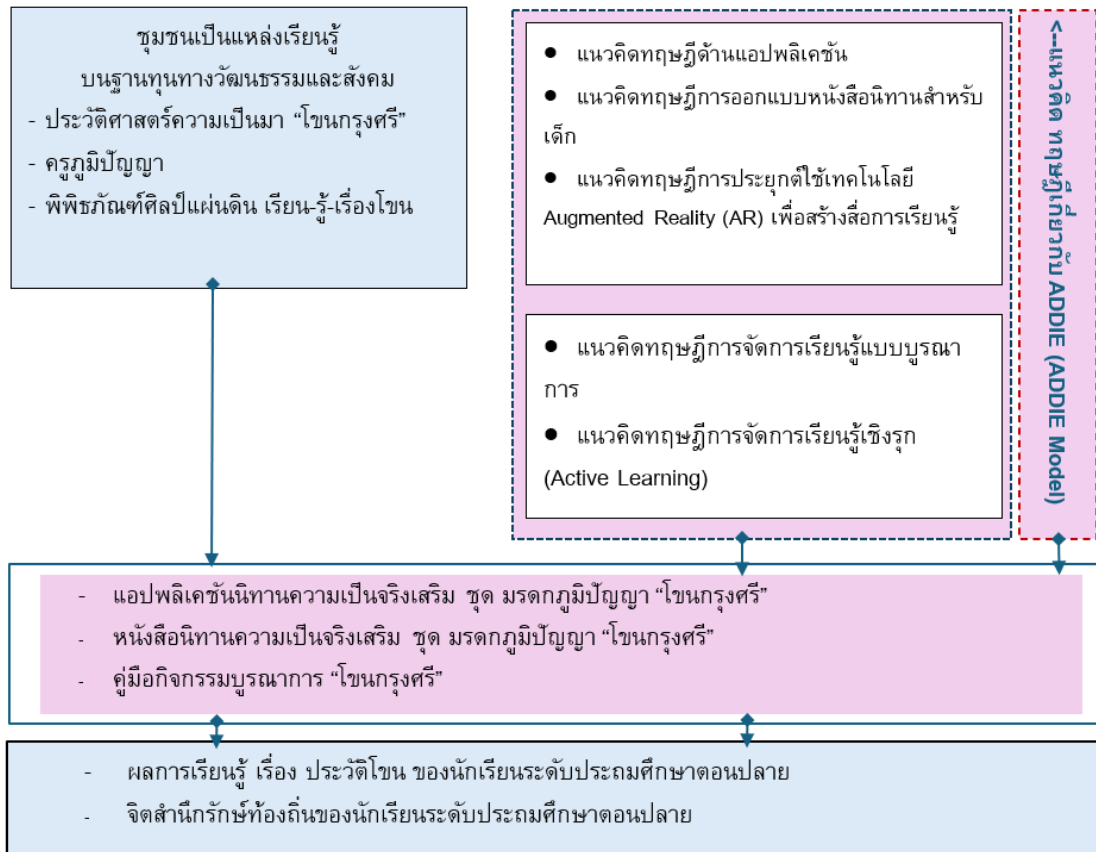
แอปพลิเคชันนิทานเสมือนจริงนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคโนโลยีอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในการศึกษา ให้สาระข้อมูลกับผู้เรียนได้ทันทีที่ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์ใหม่ในมิติที่เสมือนจริง ผู้เรียนจะเกิดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งสอดคล้องการจัดการศึกษาในโลกอนาคต (Metaverse) ซึ่งจะช่วยให้สิ่งที่เป็นนามธรรมจับต้องและเข้าใจยาก กลายมาเป็นภาพเสมือนจริงที่สัมผัสและจับต้องได้ (Klopfer et al, 2010; Milgram, P., Kishino, F. A, 1994; นิพนธ์ บริเวณันท์, 2560)

จากปัญหาการวิจัยและแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจจะพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา เพื่อเสริมสร้างคุณค่า และจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่นให้กับเด็กและเยาวชน ด้วยการพัฒนาแอปพลิเคชันนิทานเสมือนจริง ชุด มรดกภูมิปัญญา “ไขนกรุงศรี” บนทุนทางวัฒนธรรมและสังคมของชุมชน เพื่อเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนสำหรับครู และสถานศึกษานำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตร นอกจากนี้ยังเป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนวิถีใหม่ ที่มุ่งเน้นการปลูกฝังมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม “ไขนกรุงศรี” ให้กับเด็กและเยาวชนได้มีจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่น เพื่อสืบทอดและอนุรักษ์ไว้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น และประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันนิทานเสมือนจริง ชุด มรดกภูมิปัญญา “ไขนกรุงศรี” บนทุนทางวัฒนธรรมและสังคมของชุมชน สำหรับโรงเรียนประถมศึกษา
2. เพื่อศึกษาผลการใช้แอปพลิเคชันนิทานเสมือนจริง ชุด มรดกภูมิปัญญา “ไขนกรุงศรี” บนทุนทางวัฒนธรรมและสังคมของชุมชน สำหรับโรงเรียนประถมศึกษา

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน โดยดำเนินการวิจัยตามรูปแบบ "SPIE Model" (ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน, 2563) ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 : การสำรวจเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลในการสร้าง พัฒนานวัตกรรม (Survey: S) เป็นขั้นตอนการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ความต้องการจำเป็น ดำเนินการศึกษาและรวบรวมข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับนำมาใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันนิทานเสมือนจริง ชุด มรดกภูมิปัญญา "โซนกรุงศรี" บนทุนทางวัฒนธรรมและสังคมของชุมชน

สำหรับโรงเรียนประถมศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของโรงเรียน โดยสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน ในมิติภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านโซนกรุงศรี/ผู้เชี่ยวชาญด้านโซน และมิติของครูผู้สอนและผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา ประวัติศาสตร์ การจัดการเรียนรู้โซนกรุงศรี โดยกำหนดขอบเขตของการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจง (Purposive Selection) ร่วมกับการวิเคราะห์เอกสาร (Documentary Research) และดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมการวิจัย

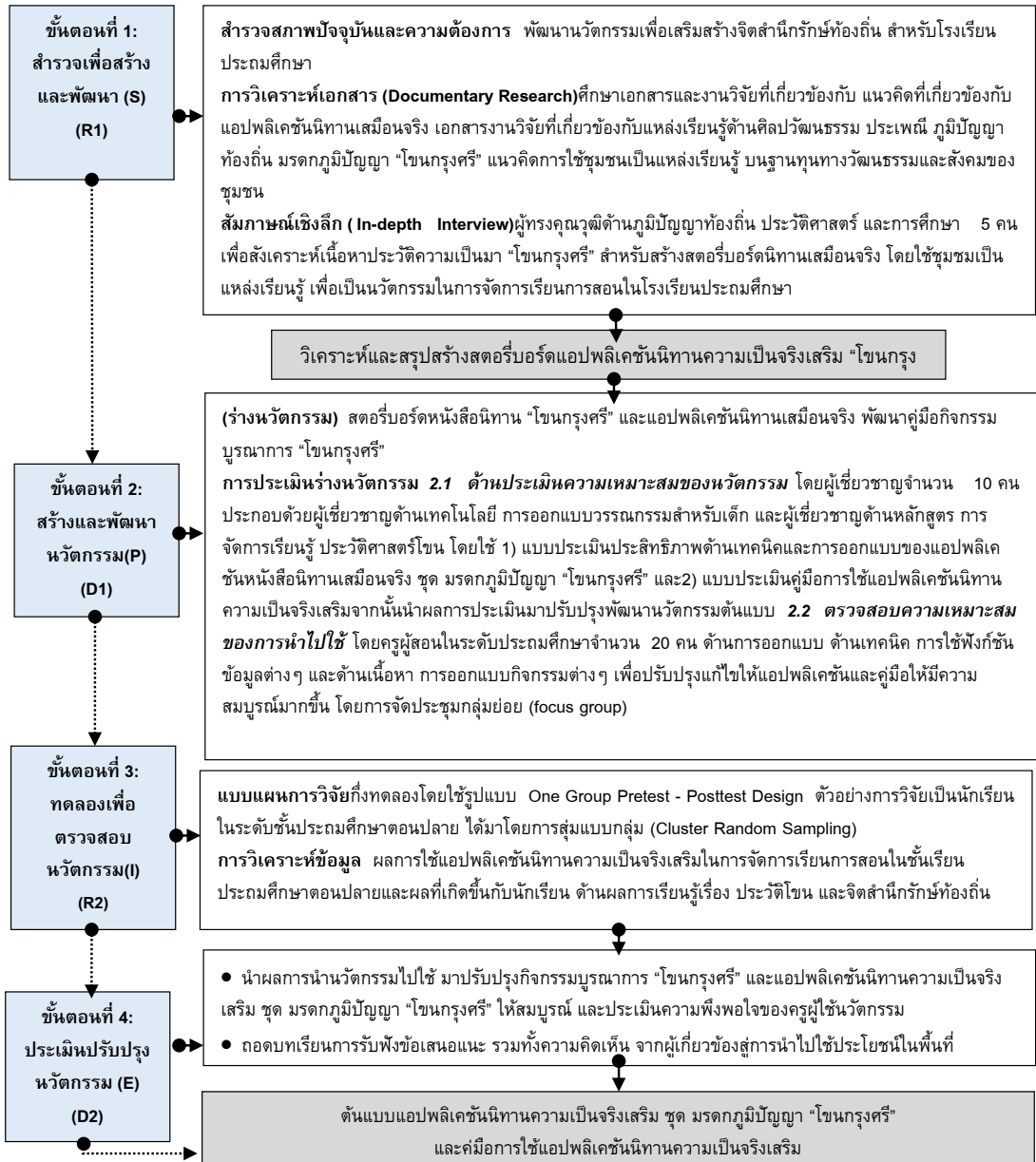
ขั้นตอนที่ 2 สร้างและพัฒนานวัตกรรม (Innovation Development: P) เป็นขั้นตอนการพัฒนาแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุดมรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” และคู่มือ โดยประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรม โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 10 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี การออกแบบวรรณกรรม และผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์โขน และครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา จำนวน 20 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมด้านการออกแบบด้านเทคนิค การใช้ฟังก์ชันข้อมูลต่างๆ และด้านเนื้อหา การออกแบบกิจกรรมต่างๆ โดยใช้ 1) แบบประเมินประสิทธิภาพด้านเทคนิคและการออกแบบของแอปพลิเคชันหนังสือนิทานเสมือนจริง ชุดมรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” และ 2) แบบประเมินกิจกรรมบูรณาการการนำแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุดมรดกภูมิปัญญาไปใช้ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) และการจัดประชุมกลุ่มย่อย (focus group)

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองเพื่อตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม (Implementations: I) ดำเนินการวิจัยโดยครุณักวิจัยในพื้นที่ ซึ่งเป็นครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ และกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ในระดับประถมศึกษา จำนวน 5 คน นำแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุดมรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” ไปจัดการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมบูรณาการตามคู่มือกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนใน

ระดับประถมศึกษาตอนปลายโรงเรียนประชดชัย อ.พระนครศรีอยุธยา จำนวน 40 คน และโรงเรียนวัดโคกช้าง (ราษฎร์บำรุง) อ.อุทัย จำนวน 24 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติโขน และจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่น โดยใช้การออกแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental design) แบบแผนการทดลองแบบ One group pretest-posttest design โดยใช้ระยะเวลาจัดการเรียนรู้ 7 ชั่วโมง โดยใช้แบบทดสอบประวัติโขนกุงศรี เป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และแบบวัดจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่น เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 8 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติพื้นฐาน และค่าสถิติที่ (t-test for independent samples) และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ขั้นตอนที่ 4: ประเมินและปรับปรุงนวัตกรรม (Evaluation & Revision: E) ดำเนินการประเมินและปรับปรุงนวัตกรรม ได้แก่ ประเมินความพึงพอใจของครูผู้ใช้นวัตกรรม และปรับปรุงพัฒนาแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุดมรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” คู่มือการใช้งาน ให้มีความเหมาะสม และสมบูรณ์จนได้นวัตกรรมต้นแบบ ผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เลขที่การรับรอง COA No. 002/2024 ARU-REC No. 017/66

สรุปขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ผลการวิจัย

1. ผลการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” สำหรับโรงเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย นวัตกรรมแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องที่ 1 พลิกตำนาน “โขนกุงศรี” เรื่องที่ 2 โขนกุงศรีสืบสาน “รามเกียรติ์ ตอน จอกลอน” เรื่องที่ 3 โขนกุงศรีเล่าขาน “รามเกียรติ์ ตอน นางลอย” และคู่มือการใช้แอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ซึ่งประกอบด้วย คู่มือการใช้แอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม และคู่มือกิจกรรมบูรณาการการนำแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” ไปใช้

ผลการประเมินประสิทธิภาพในภาพรวมของแอปพลิเคชันหนังสือนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” โดยผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, $SD = 0.23$) โดยผลการประเมินประสิทธิภาพด้านเทคนิคและการออกแบบของแอปพลิเคชัน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, $SD = 0.37$) คู่มือการใช้งาน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$, $SD = 0.31$) ตามลำดับ

และผลประเมินประสิทธิภาพด้านเทคนิคและการออกแบบของแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” โดยครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา พบว่า ในภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, $SD = 0.28$) และผลการประเมินความเหมาะสมของคู่มือการนำแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” ไปใช้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ในภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, $SD = 0.37$) ตามลำดับ

2. ผลการใช้แอปพลิเคชันนิทานเสมือนจริง ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” สำหรับโรงเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยนำเสนอผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติโขน และจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่น ดังตารางที่ 1 และ 2

2.1 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติโขนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติโขนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม

โรงเรียน	ผลการเรียนรู้	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD	ค่า t	df	p-value
โรงเรียนประจักษ์	ก่อนเรียน	40	30	11.13	2.19	23.93	39	.000
	หลังเรียน	40	30	20.82	11.13			
โรงเรียนวัดโคกช้าง(ราษฎร์บำรุง)	ก่อนเรียน	24	30	10.08	1.56	32.61	23	.000
	หลังเรียน	24	30	19.96	1.85			
ภาพรวม	ก่อนเรียน	64	30	10.73	2.03	35.36	63	.000
	หลังเรียน	64	30	30.50	3.25			

จากตารางที่ 1 พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้กิจกรรมบูรณาการด้วยแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายมีผลการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติโขนในจังหวัด

พระนครศรีอยุธยาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.2 ผลการวิเคราะห์จิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่นของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์จิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่นของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับของจิตสำนึก รักษ์ท้องถิ่น
1. นักเรียนสามารถเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น “โขนกุงศรี” ในท้องถิ่นตนได้	4.45	0.53	มาก
2. นักเรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง	4.50	0.53	มากที่สุด
3. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์หรือคุณค่าของการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น “โขนกุงศรี” ของตนเองได้	4.42	0.59	มาก
4. นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม เผยแพร่ อนุรักษ์สิ่งต่างๆที่เกี่ยวข้องกับมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น “โขนกุงศรี” ได้	4.48	0.59	มาก
5. นักเรียนชื่นชม ภาคภูมิใจในมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น “โขนกุงศรี”	4.53	0.59	มากที่สุด
6. นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ด้านการปกป้องรักษา มรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น “โขนกุงศรี” ได้	4.61	0.52	มากที่สุด
7. นักเรียนแสดงออกถึงความต้องการเผยแพร่ อนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น “โขนกุงศรี” ให้บุคคลอื่นได้	4.45	0.59	มาก
8. นักเรียนสามารถจัดกิจกรรมทั้งกลุ่ม/เดี่ยวที่แสดงออกถึงการอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น “โขนกุงศรี” ในโรงเรียน/ชุมชนได้	4.42	0.56	มาก
ภาพรวม	4.48	0.25	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” ในภาพรวมมีจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, $SD = 0.25$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมีจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่นอยู่ในระดับมากที่สุด 3 ข้อ และนักเรียนมีจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่นอยู่ในระดับมาก 5 ข้อ โดยมีจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่นสูงที่สุด 3 ลำดับแรก ได้แก่ 1) นักเรียนสามารถ

แสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ด้านการปกป้องรักษา มรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น “โขนกุงศรี” ได้ 2) นักเรียนชื่นชม ภาคภูมิใจในมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น “โขนกุงศรี” และ 3) นักเรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเองตามลำดับ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของครูผู้สอนที่มีต่อแอปพลิเคชันหนังสือนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี”

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของครูผู้สอนที่มีต่อแอปพลิเคชันหนังสือนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี”

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
แอปพลิเคชันหนังสือนิทานฯ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะตามจุดมุ่งหมายของกิจกรรมบูรณาการ	4.60	0.55	มากที่สุด
แอปพลิเคชันหนังสือนิทานฯ เป็นสื่อและนวัตกรรมที่ใช้งานง่าย สะดวก ระบบไม่ซับซ้อน	4.80	0.45	มากที่สุด
แอปพลิเคชันหนังสือนิทานฯ มีความเสถียร สามารถเข้าใช้งานได้ต่อเนื่อง	4.60	0.55	มากที่สุด
แอปพลิเคชันหนังสือนิทานฯ มีความรวดเร็วในการแสดงผล ภาพ ตัวอักษร และข้อมูล	4.40	0.55	มาก
แอปพลิเคชันหนังสือนิทานฯ เป็นสื่อและนวัตกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของมรดกภูมิปัญญา เรื่อง โขนกุงศรีได้	4.60	0.55	มากที่สุด
แอปพลิเคชันหนังสือนิทานฯ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นบูรณาการกับชีวิตประจำวันได้	4.60	0.55	มากที่สุด
หนังสือนิทานความเป็นจริงเสริมฯ มีเนื้อหาและการใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย	4.60	0.55	มากที่สุด
หนังสือนิทานความเป็นจริงเสริมฯ มีองค์ประกอบภาพสวยงาม	4.80	0.45	มากที่สุด
หนังสือนิทานความเป็นจริงเสริมฯ มีขนาดตัวอักษร บรรยายประกอบเนื้อหาเหมาะสม	4.40	0.55	มาก
หนังสือนิทานความเป็นจริงเสริมฯ มีเนื้อหาที่น่าสนใจเหมาะกับการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับประถมศึกษา	4.40	0.55	มาก
หนังสือนิทานความเป็นจริงเสริมฯ มีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
หนังสือนิทานความเป็นจริงเสริมฯ มีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะที่พึงประสงค์ และเสริมสร้างจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่นให้กับผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
ภาพรวม	4.60	0.11	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ครูผู้สอนที่นำแอปพลิเคชันหนังสือนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” ไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการ มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, $SD = 0.11$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีความพึงพอใจต่อการใช้งานในระดับมากที่สุด 9 ข้อ และมีความพึงพอใจต่อการใช้งานในระดับมาก 3 ข้อ โดยมีความ

พึงพอใจสูงที่สุด 3 ลำดับแรก ได้แก่ แอปพลิเคชันหนังสือนิทานฯ เป็นสื่อและนวัตกรรมที่ใช้งานง่าย สะดวก ระบบไม่ซับซ้อน, หนังสือนิทานความเป็นจริงเสริมฯ มีองค์ประกอบภาพสวยงาม และ หนังสือนิทานความเป็นจริงเสริมฯ มีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะที่พึงประสงค์ และเสริมสร้างจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่นให้กับผู้เรียน ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผล

ผลการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันนิทานเสมือนจริง ชุด มรดกภูมิปัญญา “ไขนกรุงศรี” บนทุนทางวัฒนธรรมและสังคมของชุมชนสำหรับโรงเรียนประถมศึกษา

ผลการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “ไขนกรุงศรี” บนทุนทางวัฒนธรรมและสังคมของชุมชนสำหรับโรงเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วยนวัตกรรมแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “ไขนกรุงศรี” จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องที่ 1 พลิกตำนาน “ไขนกรุงศรี” เรื่องที่ 2 ไขนกรุงศรีสืบสาน “รามเกียรติ์ ตอน จอมนน” เรื่องที่ 3 ไขนกรุงศรีเล่าขาน “รามเกียรติ์ ตอน นางลอย” และคู่มือการใช้แอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “ไขนกรุงศรี” ซึ่งประกอบด้วย คู่มือการใช้แอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม และคู่มือกิจกรรมบูรณาการการนำแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “ไขนกรุงศรี” ไปใช้ โดยผลประเมินประสิทธิภาพด้านเทคนิคและการออกแบบและผลการประเมินความเหมาะสมของคู่มือการนำแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “ไขนกรุงศรี” ไปใช้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ในภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ตามลำดับ ทั้งนี้เนื่องจาก การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ได้พัฒนาขึ้นผ่านกระบวนการของการออกแบบและพัฒนาอย่างเป็นระบบตามแนวคิดของ ADDIE Model (McGriff, Steven J. 2000; Branch, 2009) ซึ่งได้ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลจากการการสัมภาษณ์เชิงลึกถึงโครงสร้าง จากผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับครูภูมิปัญญาด้านไขน การจัดการเรียนรู้ไขนในโรงเรียนประถมศึกษา ในมิติครูภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านไขนกรุงศรี/ผู้เชี่ยวชาญด้านไขนและมิติของครูผู้สอนและผู้เชี่ยวชาญด้าน

การศึกษา ประวัติศาสตร์ การจัดการเรียนรู้ไขนกรุงศรี จากนั้นดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาเพื่อออกแบบแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม โดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาและเทคโนโลยี หลังจากผ่านขั้นตอนจากผู้เชี่ยวชาญแล้วได้นำไปให้ครูผู้สอนในระดับประถมศึกษาทดลองใช้งานจริง และประเมินประสิทธิภาพจากทดลองใช้แอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม โดยมีองค์ประกอบในการประเมิน 2 ด้าน ได้แก่ด้านเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) และองค์ประกอบของภาพนิทาน (AR) อยู่ในระดับมากที่สุดและด้านเนื้อหาและภาษาของหนังสือนิทานความเป็นจริงเสริม(AR) พบว่า ด้านเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR)และองค์ประกอบของภาพนิทาน (AR) อยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน นอกจากนี้ยังพบว่า มีงานวิจัยหลากหลายศาสตร์ ได้นำ ADDIE Model มาเป็นแนวคิดในการพัฒนาแอปพลิเคชัน สื่อการสอนต่างๆ เช่น บทเรียนออนไลน์ การสอนบนเว็บ รูปแบบการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นต้น เนื่องจากเป็นแนวคิดที่ได้รับความนิยม มีความยืดหยุ่นของการนำไปใช้ ดังงานวิจัยของ วินชนนท์ นวลคำ และทัศนทร์ ชูโตศรี (2562) ได้พัฒนาแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องเพศศึกษาและทักษะชีวิต ในนักเรียนแบบบูรณาการสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดำเนินตามรูปแบบขั้นตอน ADDIE Model และงานวิจัยของ อิศรา รุ่งทวีชัย และอัจฉราพรรณ กันสุขะ (2567) ได้พัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสำหรับคัดกรองเด็กอนุบาลที่เสี่ยงบกพร่องทางสติปัญญา โดยโมบายแอปพลิเคชัน i-TEAM เป็นเครื่องมือของครูผู้สอนในระดับอนุบาลหรือผู้ที่สนใจ สามารถใช้คัดกรองเด็กอนุบาลที่มีความเสี่ยงต่อการบกพร่องทางสติปัญญา ที่พัฒนาขึ้นโดยใช้หลักการออกแบบตามแนวคิด ADDIE model ซึ่งผลการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสำหรับคัดกรองเด็กอนุบาลที่เสี่ยงบกพร่องทางสติ

ปัญหา พบว่า ในภาพรวมด้านเทคนิคการออกแบบ ใบบายแอปพลิเคชัน และด้านการทำงานของ ใบบายแอปพลิเคชัน กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการใช้แอปพลิเคชันนิทานเสมือนจริง ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” บนทุนทาง วัฒนธรรมและสังคมของชุมชน สำหรับโรงเรียน ประถมศึกษา

ผลการใช้แอปพลิเคชันนิทานเสมือนจริง ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” บนทุนทาง วัฒนธรรมและสังคมของชุมชน สำหรับโรงเรียน ประถมศึกษา พบว่า นักเรียนระดับประถมศึกษา ตอนปลายมีผลการเรียนรู้ประวัติโขนในจังหวัด พระนครศรีอยุธยา หลังการจัดการเรียนรู้ด้วย แอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดก ภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และในภาพรวมมี จิตสำนึกรักถิ่นท้องถิ่นในระดับมาก และครูผู้สอน มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ต่อการนำ แอปพลิเคชันหนังสือนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” ไปจัดกิจกรรม บูรณาการ ทั้งนี้อาจเนื่องจาก นวัตกรรมที่พัฒนา ขึ้นนั้นพัฒนาจากความต้องการของครูในพื้นที่ ผ่านกระบวนการทดลองใช้กับครูประถมศึกษาเป็น รายบุคคล แล้วนำผลข้อมูลที่ได้จากข้อเสนอแนะ จากการทดลองใช้งานจริงของครูประถมศึกษา มา พัฒนาแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม และปรับกิจกรรมบูรณาการจนมีความสมบูรณ์ นอกจากนี้นิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดก ภูมิปัญญา “โขนกุงศรี” ทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องที่ 1 พริกตำนาน “โขนกุงศรี” เรื่องที่ 2 โขนกุงศรี สืบสาน “รามเกียรติ์ ตอน จอมนน” เรื่องที่ 3 โขน กุงศรีเล่าขาน “รามเกียรติ์ ตอน นางลอย” มีการ ออกแบบภาพประกอบหนังสือสวยงามโดดเด่น ช่วยส่งเสริมให้เนื้อหาสาระเข้าใจง่ายขึ้นและน่า สนใจ รวมทั้งมีการออกแบบภาพประกอบที่ใช้สีสน

สดใจดึงดูดความน่าสนใจของเนื้อหา (เกริก ท่วมกลาง และ จินตนา ท่วมกลาง, 2555) นอกจากนี้หนังสือ นิทานได้ออกแบบโดยผสมเทคโนโลยีความเป็น จริงเสริม ที่แสดงผลให้ภาพประกอบมีมิติน่าสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากนี้ยังมีการ ผสมเกมคำถามท้ายเล่มนิทานด้วย เพื่อทบทวน ความเข้าใจของผู้เรียนสอดคล้องกับการเรียนรู้ของ ผู้เรียนยุคดิจิทัล สอดคล้องกับ Kipper, Gregory., Rampolla, Joseph (2012) ระบุว่า การใช้ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมในด้านการเรียนการ สอน จะเป็นเครื่องมือเสริมการเรียนรู้ ช่วยสร้าง ความน่าสนใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน สร้างแรง บันดาลใจและจุดประกายให้กับผู้เรียน ผู้เรียนจะ เกิดจินตนาการที่จะนำความรู้ใหม่ ๆ ไปต่อยอด พัฒนาและสร้างสรรค์การเรียนรู้ต่อไปได้ ดังนั้น การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้สัมผัส และทดลองใช้สื่อเสริม การเรียนรู้ จะทำให้คุ้นเคยกับเทคโนโลยีและม ีความพร้อมที่เพิ่มพูนทักษะเกี่ยวกับเทคโนโลยี ประเภทนี้เมื่อต้องเรียนในระดับสูงหรือทำงานต่อ ไปในอนาคตด้วย

นอกจากนี้เหตุผลสำคัญอีกประการหนึ่ง อาจเนื่องมาจากการออกแบบกิจกรรมบูรณาการ การนำแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริมไป ใช้ในการจัดการเรียนที่บูรณาการระหว่างกลุ่ม สาระการเรียนรู้ นำร่องบูรณาการในกลุ่มสาระการ เรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม กลุ่ม สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ และกลุ่มสาระการ เรียนรู้ศิลปะ ภายใต้หัวข้อการเรียนรู้เรื่อง โขนกุง ศรี ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความ หมาย เห็นคุณค่าของการเรียนรู้เรื่องโขน ว่าอยู่ใน วิถีชีวิต ผู้เรียนสามารถเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับมรดก ภูมิปัญญาท้องถิ่น “โขนกุงศรี” ในท้องถิ่นตนได้ ได้ทำกิจกรรม ฝึกปฏิบัติผ่านการเล่น ผ่านการ เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กระบวนการเรียนรู้ของ ผู้เรียนเกิดจากการลงมือปฏิบัติจริง ผ่านการทำ กิจกรรมที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด

ของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการระหว่างกลุ่มสาระการเรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงสาระการเรียนรู้ ทักษะ/กระบวนการ หรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตั้งแต่สองกลุ่มสาระการเรียนรู้ขึ้นไปเข้าด้วยกัน เพื่อมุ่งศึกษาเกี่ยวกับเรื่องราวประเด็นปัญหา หัวเรื่องหรือประสบการณ์เรื่องใดเรื่องหนึ่งซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ อย่างเข้าใจลึกซึ้งและชัดเจนใกล้เคียงกับความเป็นจริงในชีวิต (ซันธชัย อธิเกียรติ และธนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว, 2566) และเป็นการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นจัดประสบการณ์ตรงที่สอดคล้องกับผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เน้นการปลูกฝังจิตสำนึก ค่านิยม และจริยธรรมที่ถูกต้องดีงาม และให้ผู้เรียนได้ร่วมทำงานเป็นกลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์ และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ผู้เรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจในลักษณะองค์รวม สามารถเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ได้อย่างมีจุดมุ่งหมายและมีความหมาย โดยใช้ภูมิปัญญาและชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ (พระมหาประยุทธ์ ปยุตโต (ยววิชัย) และพระครูศรีสุธรรมนิวิฐ และ วรกฤต เถื่อนช้าง, 2564; ซันธชัย อธิเกียรติ และธนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว, 2566) และสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล เรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ เน้นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบูรณาการการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง สร้างองค์ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ และเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา (ทัศนา แคมมณี, 2555; รัศมี ศรีนนท์ อุดมกฤษฎี ศรีนนท์ วิจารณ์นิยมดิษฐ์ และกรรณิการ์ กิจนพเกียรติ, 2561; McKinney, 2008) โดยวิธีการเรียนรู้ที่ใช้ผ่านกิจกรรมบูรณาการ อาทิ การเรียนรู้แบบใช้เกม การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด การ

เรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด การเรียนรู้แบบทบทวนโดยใช้เทคโนโลยี เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Martin et al. (2011) ที่พบว่าการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) ร่วมกับสื่อหลักและสื่อเสริมอื่นๆ ช่วยเสริมการเรียนรู้ ช่วยขยายผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดีขึ้น สอดคล้องกับผลการประเมินความพึงพอใจของครูผู้สอนต่อการนำแอปพลิเคชันหนังสือนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “โซนกรุงศรี” ไปจัดกิจกรรมบูรณาการในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ จรรย์สมร ผลบุญ (2565) ที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีมาพัฒนาระบบการเรียนรู้เรื่องโซนและงานวิจัยของภาณุพงศ์ สมประสงค์ เอกรัฐหล่อพิเชียรและ ศิริพร มิษา (2564) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันให้ความรู้ เรื่อง โขนวิทยาศาสตร์-ศิลป์ ถิ่นสยาม บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ และงานวิจัยของสุขสันติ แวงวรรณ (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง นวัตกรรมสื่อการศึกษารูปแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระบวนเล่น โขนตัวพระ ชุด ตั๋งพลับพลา และงานวิจัยของ ปัทมา วัฒนบุญญา (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การถ่ายทอดนาฏกรรมโขนผ่านเทคโนโลยีสู่สถานศึกษา โดยใช้เทคโนโลยีช่วยสอนแล้วทำให้นักเรียนได้รับความรู้และเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริม อนุรักษ์ เผยแพร่ การแสดงโขนและปลูกจิตสำนึกความเป็นไทยได้อย่างเข้าใจมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา โรงเรียนประถมศึกษาในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา หรือโรงเรียนอื่นๆ สามารถนำนวัตกรรมการวิจัยและแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริมต้นแบบ

ไปใช้เสริมสร้างจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่น และความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น ให้กับเยาวชนและนักเรียนระดับประถมศึกษา ผ่านการออกแบบกิจกรรมบูรณาการในหลักสูตรสถานศึกษา หรือหลักสูตรท้องถิ่นบูรณาการของโรงเรียน หรือกิจกรรมเสริมหลักสูตรได้ เช่น (1) บรรจุวิชา โขนเป็นวิชาเลือกหรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในหลักสูตรการศึกษาของโรงเรียนในพื้นที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และซึมซับตั้งแต่ฐานราก (2) จัดกิจกรรมค่ายโขนสำหรับเยาวชนในช่วงปิดภาคเรียน โดยเชิญวิทยากร ครูภูมิปัญญา หรือครูผู้ชำนาญการมาถ่ายทอดความรู้และฝึกปฏิบัติการแสดงโขนแก่เด็กและเยาวชน (3) สอดแทรกบูรณาการเนื้อหาโขนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ให้โขนเป็นการเรียนรู้ที่อยู่ในชีวิตประจำวัน สอดแทรกให้เป็นเรื่องง่าย และสามารถเข้าถึงได้

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1. ในการนำนวัตกรรมการวิจัยนี้ไปใช้พัฒนาการเรียนรู้เรื่อง ประวัติโขน และ สร้างจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่น ครูผู้สอนควรศึกษาคู่มือการใช้งานที่เกี่ยวข้องกับแอปพลิเคชันความเป็นจริงเสริม และรูปแบบกิจกรรมบูรณาการ เพื่อปรับกิจกรรมให้สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละระดับ หรือในแต่ละพื้นที่ได้ นอกจากนี้ยังสามารถสอดแทรกการสอนคุณธรรมจริยธรรมผ่านตัวละครโขน และเสริมสร้างความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นได้

2. กิจกรรมบูรณาการการนำแอปพลิเคชันนิทานความเป็นจริงเสริม ชุด มรดกภูมิปัญญา “โขนกรุงศรี” นั้นมีการออกแบบกิจกรรมที่ยืดหยุ่นสำหรับการนำไปใช้ ดังนั้นครูผู้สอนในทุกกลุ่ม

สาระการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้ หรือนำไปใช้บูรณาการภายในกลุ่มสาระ หรือระหว่างกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้

3. เพื่อให้เกิดประสิทธิผลในการพัฒนาการเรียนรู้เรื่อง ประวัติโขน และ สร้างจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่น และความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น โรงเรียนอาจจัดทำแหล่งเรียนรู้ หรือสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับโขน เช่น จัดทำสื่อการเรียนรู้โขนในรูปแบบสื่อดิจิทัลและมัลติมีเดียที่น่าสนใจ หรือมีการเชิญครูภูมิปัญญา เรื่อง โขนในชุมชนมาเป็นวิทยากรพิเศษ เพื่อดึงดูดผู้เรียนให้เข้ามาศึกษาโขน เป็นต้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ด้านระบบปฏิบัติการ ควรมีการพัฒนาแอปพลิเคชันความเป็นจริงเสริมที่สามารถใช้งานได้บนระบบปฏิบัติการ Android และระบบปฏิบัติการ ios ได้ เพื่อรองรับการใช้งานได้อย่างครอบคลุมในวงกว้างขึ้น

2. ด้านการพัฒนานวัตกรรมนิทานความเป็นจริงเสริม ในการทำวิจัยครั้งต่อไป อาจพัฒนาเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมในรูปแบบ 3 มิติ หรือเพิ่มระบบเสียงพากษ์ของบทนิทานหลากหลายภาษา อาทิ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจของนวัตกรรม และส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านภาษาให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่ ทั้งยังสามารถใช้ได้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นได้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ

เอกสารอ้างอิง

- เกริก ท่วมกลาง และ จินตนา ท่วมกลาง. (2555). การพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อเลื่อนวิทยฐานะ. กรุงเทพฯ: บริษัทเฮลโลการพิมพ์ (1998) จำกัด.
- ขวัญชนก นัยเจริญ และ กฤษณา ชาญณรงค์. (2561). บทบาทหน้าที่ของมรดกภูมิปัญญา ทางวัฒนธรรมในการสร้างอัตลักษณ์ชุมชน ตำบลหนองกะท้าว อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก. Veridian E-Journal ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 11(3). 329 – 344.
- พัทธ์ชัย อธิเกียรติ และธนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว. (2566). การสอนแบบทันสมัยและเทคโนโลยีการสอนแนวใหม่. สืบค้น 20 สิงหาคม 2566, จาก https://regis.skru.ac.th/RegisWeb/webpage/addnews/data/2017-07-24_078.pdf
- จรรย์สมร ผลบุญ. (2565). การพัฒนาระบบการเรียนรู้เรื่องโขน JOURNAL OF FINE ARTS FA วารสารวิจิตรศิลป์. 13(2), (กรกฎาคม - ธันวาคม). 13-34.
- ฐานันท์ สังสิทธิวงศ์. (2557). โขน: ศิลปะประจำชาติไทยและสื่อวัฒนธรรมในบริบทสังคมร่วมสมัย. ปริญญานิพนธ์ ศศ.ด. (ศิลปวัฒนธรรมวิจัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน. (2563). การวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา. มหาสารคาม: ดักสิลาการพิมพ์.
- ทศนา เขมมณี. (2555). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิพนธ์ บริเวณันท์. (2560). Augmented Reality เมื่อโลกความจริงผนวกเข้ากับโลกเสมือน. สืบค้น 20 สิงหาคม 2566, จาก [old.ebooks.in.th/download/30348/Augmented Reality](http://old.ebooks.in.th/download/30348/Augmented%20Reality).
- ปัทมา วัฒนบุญญา. (2561). การถ่ายทอดนาฏกรรมโขนผ่านเทคโนโลยีสู่สถานศึกษา. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. 12(1). (มกราคม - มิถุนายน 2561), 57-72.
- พระมหาประยุทธิ์ ปยุตโต (ยารวิชัย) พระครูศรีสุธรรมนิวิฐ และ วรกฤต เถื่อนช้าง. (2564). การจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการในชั้นเรียน. Journal of Roi Kaensarn Academi. 6(12), (ธันวาคม). 329-341.
- พันทิพา มาลา. (2552). การแสดงโขนสดในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. การประชุมทางวิชาการของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ครั้งที่ 47 สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ภาณุพงศ์ สมประสงค์ เอกรัฐ หล่อพิเชียรและ ศิริพร มิษา. (2564). การพัฒนาแอปพลิเคชันให้ความรู้เรื่อง โขนวิทยา ศาสตร์-ศิลป์ ถิ่นสยาม บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ การประชุมนำเสนอผลงานวิจัยบัณฑิตศึกษาระดับชาติ ครั้งที่16 ปีการศึกษา 2564. 441-452.
- รัศมี ศรีนนท์ อุดมกฤษฎี ศรีนนท์ วิภาตนิยมติษฐ์ และกรรณิการ์ กิจนพเกียรติ. (2561). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในยุคไทยแลนด์ 4.0. วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร. 9(2) (ตุลาคม - ธันวาคม). 331-343.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

- สุขสันติ แวงวรรณ. (2563). นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระบวน
เล่นไขนตัว พระ ชุต ตั้งพลับพลา รายงานการวิจัย งบประมาณแผ่นดิน ประจำปีงบประมาณ
2563
- อิศรา รุ่งทวีชัย และอัจฉราพรรณ กันสุขยะ. (2567). การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสำหรับคัดกรองเด็ก
อนุบาลที่เสี่ยงบกพร่องทางสติปัญญา. วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทัศน์. 9(2), (มีนาคม-
เมษายน). 50-63.
- Branch, R.M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. New York: Springer.
- Kipper, Gregory., Rampolla, Joseph. (2012). Augmented Reality: An Emerging Technologies
Guide to AR. MA: Syngress Media.
- Klopfer, E., & Sheldon, J. (2010). Augmenting your own reality: Student authoring of science-
based augmented reality games. New directions for youth development, 2010(128),
85-94.
- Martin et al., (2011). Cutadapt Removes Adapter Sequences From High-Throughput Sequenc-
ing Reads. EMBnet. journal. 17(1). pp.1-3.
- McGriff, Steven J. (2000). Instructional System Design (ISD) : Using the ADDIE Model" Instruc-
tional Design Models. 226(14): 1-2.
- McKinney, K. & Heyl, B., (Eds.). (2008). Sociology Through Active Learning. 2 ed. Thousand
Oaks, CA: SAGE/Pine Forge Press.
- Milgram, P., Kishin, F. A. (1994). Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. IECE Trans. On
Information and Systems (Special Issues on Networked Reality), Vol E77-D, no. 12:
1321-1329.

การวิจัยกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

Research and The Sustainable Development Goals (SDGs)

อัจฉราพรรณ โพธิ์ทอง¹

Atcharaphan Phothong^{1*}

Received: 29 July 2024

Revised: 08 November 2024

Accepted: 19 November 2024

บทคัดย่อ

มหาวิทยาลัยมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) โดยการพัฒนาศักยภาพมนุษย์ มุ่งเน้นการผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และทักษะในการแก้ไขปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อมผ่านการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมที่ตอบโจทย์ความท้าทายระดับโลก บทความฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของการวิจัยและนำเสนอแนวทางการส่งเสริมให้ SDGs เป็นวาระสำคัญในการดำเนินงานวิจัยของมหาวิทยาลัยใน 2 ประเด็นหลัก คือ 1) บทบาทของงานวิจัยสามารถขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนได้ เนื่องจาก 1.1) งานวิจัยช่วยรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบันในบริบทต่างๆ 1.2) งานวิจัยช่วยปรับเป้าหมาย SDGs ให้เข้ากับบริบทและความต้องการของท้องถิ่น 1.3) งานวิจัยช่วยประเมินผลกระทบของนโยบายหรือการดำเนินการต่างๆ ที่มีต่อ SDGs 1.4) งานวิจัยช่วยพัฒนาแนวทางหรือวิธีการใหม่ๆ ในการบรรลุเป้าหมาย SDGs 1.5) งานวิจัยมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาระบบการติดตามและประเมินผลอย่างเป็นระบบ 1.6) งานวิจัยช่วยสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องของ SDGs แก่สาธารณชนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย 2) แนวทางการส่งเสริมให้ SDGs เป็นวาระสำคัญในการดำเนินงานวิจัยของมหาวิทยาลัย ได้แก่ 2.1) การผนวก SDGs เข้าไปในการบริหารจัดการ วัฒนธรรมองค์กร และการปฏิบัติของมหาวิทยาลัยในประเด็นการวิจัย 2.2) สนับสนุนแนวทางการวิจัยแบบบูรณาการข้ามศาสตร์ 3.3) ส่งเสริมและสนับสนุนให้นักวิชาการทำวิจัยเพื่อคัดค้านนวัตกรรมเพื่อพัฒนาด้านเทคโนโลยีต่างๆ 3.4) การสร้างความรู้เข้าใจเกี่ยวกับ SDG ให้แก่นักวิชาการผ่านช่องทางต่างๆ 3.5) วิเคราะห์จุดแข็งด้านงานวิจัยของมหาวิทยาลัย โดยพิจารณาจากความสอดคล้องกับ SDGs รวมถึงระบุตัวนักวิจัยหลักให้ชัดเจน 3.6) รายงานผลงานวิจัยของมหาวิทยาลัยที่สนับสนุนเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง และ 3.7) ส่งเสริมให้นักวิจัยสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับนักวิจัยระดับโลก ดังนั้น งานวิจัยจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยช่วยให้เข้าใจปัญหาและค้นหาวิธีแก้ไขที่เหมาะสมนำไปสู่การบรรลุเป้าหมาย SDGs

คำสำคัญ: งานวิจัย, มหาวิทยาลัย, เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน, SDGs, ประเทศไทย

¹ เจ้าหน้าที่วิจัย, สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล นครปฐม 73170

¹ Technical Research Officer, Institute for Innovative Learning, Mahidol University, Nakhon Pathom 73170

* Corresponding author: e-mail: atcharaphan.pho@mahidol.edu

Abstract

The university plays an important role in advancing the Sustainable Development Goals (SDGs) by developing human resources and focusing on producing graduates with the knowledge and skills needed to address social and environmental challenges. The university addresses global challenges by conducting research and developing innovations that contribute to long-term solutions. The purpose of this paper is to demonstrate the important role of research and to present guidelines for promoting the SDGs as an important agenda in university research operations in two main areas: 1) The role of research can drive the Sustainable Development Goals because 1.1) Research helps to collect data and analyze the current situation in various contexts. 1.2) Research helps to adapt the SDGs to the local context and needs 1.3) Research helps to assess the impact of policies or actions on the SDGs. 1.4) Research helps to develop new approaches or methods to achieve the SDGs. 1.5) Research plays an important role in developing a systematic monitoring and evaluation process. 1.6) Research helps raise awareness of the SDGs among the public and stakeholders. 2) Guidelines to promote the SDGs as an important agenda in the university's research operations: 2.1) Integration of SDGs into management; 2.2) Supporting an integrated research approach across disciplines 3.3) Encouraging and supporting academics to conduct research to invent innovations to develop various technologies. 3.4) Building knowledge and understanding of the SDGs for academics through various channels, 3.5) Analyzing the university's research strengths based on its alignment with the SDGs, including clearly identifying the main researchers, 3.6) Reporting on the university's research results that continuously support the goals, and 3.7) Encouraging researchers to build a collaborative network with world-class researchers. As a result, research plays an important role in driving the Sustainable Development Goals by assisting in the understanding of problems and the development of appropriate solutions to achieve the SDGs.

Keywords: Research, University, Sustainable Development Goals, SDGs, Thailand

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของโลกในยุคสมัยนี้ มีผลกระทบต่อมนุษย์ในหลายด้านไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยีระบบสื่อสารที่ทันสมัย ครอบคลุมและเชื่อมโยงกัน แต่ยังคงมีความต้องการที่จะปรับตัวเพื่อให้เกิดความสามารถในการอยู่รอดและสามารถแข่งขันในกระแสโลกาภิวัตน์ได้ แต่จากการพัฒนาประเทศที่ผ่านมามุ่งเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจ

ด้านอุตสาหกรรมเป็นส่วนใหญ่ โดยเชื่อว่าเป็นการเพิ่มรายได้ต่อหัวทำให้ประเทศพัฒนามากขึ้น แต่ก็นำมาซึ่งปัญหาการเติบโตแบบกระจุกตัว เกิดการแข่งขัน การใช้ทรัพยากรที่มากเกินไปเกิดปัญหาทางด้านสิ่งแวดล้อม เกิดความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ การพัฒนาที่ไม่มีคุณภาพ ทำให้เกิดปัญหาหลายด้านจากการพัฒนาที่ไม่สมดุล ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชากรโลกในปัจจุบันและรุ่นต่อไปในอนาคต

สมัชชาโลกว่าด้วยสิ่งแวดล้อมและการพัฒนา (World Commission on Environment and Development, WCED) ได้ให้คำนิยามของคำว่า การพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development) หมายถึง วิธีการพัฒนาที่สามารถตอบสนองความต้องการของคนรุ่นปัจจุบัน โดยไม่ลดทอนความสามารถในการตอบสนองความต้องการของคนรุ่นหลัง (Brundtland Report, 1987) โดยการบรรลุ การพัฒนาที่ยั่งยืน มีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ การเติบโตทางเศรษฐกิจ (economic growth) ความครอบคลุมทางสังคม (social inclusion) และการคุ้มครองสิ่งแวดล้อม (environmental protection) สำหรับประเทศไทยมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ คำนิยามของการพัฒนาที่ยั่งยืน หนึ่งในนั้นคือ แนวคิดของพระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต) ที่อธิบายไว้ว่า “การพัฒนาที่ยั่งยืนมีลักษณะที่เป็นบูรณาการ คือทำให้เกิดเป็นองค์รวม กล่าวคือองค์ประกอบ ทั้งหลายที่เกี่ยวข้องจะต้องมาประสานกันครบองค์ และมีลักษณะอีกอย่างคือ มีดุลยภาพ หรือพูดอีก นัยหนึ่ง คือ การทำให้กิจกรรมของมนุษย์สอดคล้อง กับกฎเกณฑ์ของธรรมชาติ (อิทธิศักดิ์ จิราภรณ์วารี และศุภกฤต ทวีสง่า, 2565) และสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับการพัฒนาที่ยั่งยืนว่า การพัฒนาที่ยั่งยืนในบริบทไทย เป็นการพัฒนาที่ ต้องคำนึงถึงความเป็นองค์รวมของทุกๆ ด้าน อย่างสมดุลบนพื้นฐานของทรัพยากรธรรมชาติ ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมของไทย ด้วยการมีส่วนร่วมของประชาชนทุกกลุ่ม ด้วยความเอื้ออาทร เคารพซึ่งกันและกัน เพื่อความสามารถในการ พึ่งตนเองและคุณภาพชีวิตที่ดีอย่างเท่าเทียม (เกสร เกษมชื่นยศ, 2563) ในการประชุมสมัชชา สหประชาชาติ สมัยสามัญ ครั้งที่ 70 เมื่อวันที่ 25 กันยายน พ.ศ. 2558 ณ สำนักงานใหญ่สหประชาชาติ ประเทศไทยและประเทศสมาชิกสหประชาชาติรวม 193 ประเทศ ร่วมลงนามรับรองวาระการพัฒนาย

ที่ยั่งยืน ค.ศ. 2030 (2030 Agenda for Sustainable Development) ซึ่งเป็นกรอบการพัฒนาของโลก เพื่อร่วมกันบรรลุการพัฒนาทางสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน โดยไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง ภายในปี ค.ศ. 2030 โดยกำหนดให้มีเป้าหมาย การพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) เป็นแนวทางให้แต่ละประเทศ ดำเนินการร่วมกันและถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบสนอง ต่อการเปลี่ยนแปลงและเพื่อสร้างโลกที่ยั่งยืนที่ดี ขึ้นสำหรับทุกคน ซึ่งเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 17 เป้าหมาย ประกอบไปด้วย 169 เป้าหมายย่อย (SDG Targets) ที่มีความเป็นสากล เชื่อมโยงและ เกื้อหนุนกัน และกำหนดให้มี 247 ตัวชี้วัด เพื่อใช้ ติดตามและประเมินความก้าวหน้าของการพัฒนา นอกจากนี้เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืนเน้นให้ ความสำคัญกับการปรับสมดุลทั้ง 3 มิติของการพัฒนา อย่างยั่งยืนทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม ในรูปแบบบูรณาการและการมีส่วนร่วมเพื่อไม่ทิ้งใคร ไว้ข้างหลัง

ประเทศไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนา ที่ยั่งยืนภายใต้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ตามแนวคิดของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ภูมิพลอดุลยเดช โดยอาศัยหลักของภูมิปัญญาบน พื้นฐานของการพัฒนามนุษย์ โดยเน้นคนเป็น ศูนย์กลางภายใต้เป้าหมายการสร้างยั่งยืนใน ทุกมิติ ที่ก่อให้เกิดดุลยภาพของมิติสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม โดยมีพื้นฐานอยู่บนหลัก 3 ประการ คือ ความพอประมาณ ความสมเหตุสมผลและ ความรอบคอบ ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงได้ถูกนำ ไปประยุกต์ใช้ในหลายๆ ด้านของชีวิตอย่างมี นัยสำคัญก่อนที่จะนำมาใช้เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย การพัฒนาอย่างยั่งยืน ทั้งปรัชญาเศรษฐกิจพอ เพียงและเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืนได้มีการ บูรณาการไว้ในกรอบยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) ซึ่งได้กำหนดทิศทางที่ชัดเจน เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ประกอบด้วย 6 ยุทธศาสตร์

หลัก คือ ความมั่นคง การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ความเสมอภาคทางสังคม การเติบโตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การปรับสมดุลของสภาพแวดล้อมและการพัฒนาภาครัฐ (สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560) และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมที่เกิดจากการใช้ความรู้ ทักษะ และการประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี นวัตกรรม และการวิจัยและพัฒนา นอกจากนี้ยังเน้นความสมดุลกับความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อม แผนนี้ยังคงมุ่งเน้นปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี, 2559) และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) ได้กำหนดกรอบและทิศทางการพัฒนาที่ชัดเจนที่ประเทศควรมุ่งไปในระยะ 5 ปี เพื่อให้ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” โดยอาศัยหลักการและแนวคิด 4 ประการ ประกอบด้วย 1) หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 2) การสร้างความสามารถในการ “ล้มแล้ว ลุกไว” (Resilience) 3) เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ และ 4) การพัฒนาเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน เศรษฐกิจสีเขียว (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี, 2565)

แผนยุทธศาสตร์การวิจัยและนวัตกรรม 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) ได้ให้ความสำคัญและคำนึงถึงความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี และแผนพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ เพื่อมุ่งตอบโจทย์ประเทศไทย 4.0 โดยกำหนดวิสัยทัศน์การวิจัยและนวัตกรรมของประเทศว่า “ประเทศไทยใช้การวิจัยและนวัตกรรมเป็นกำลัง

อำนาจแห่งชาติ เพื่อก้าวไปสู่ประเทศที่พัฒนาแล้วภายใน 20 ปีด้วยความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน” และยังให้ความสำคัญในการสนับสนุนงานวิจัยและนวัตกรรม และต่อยอดไปสู่นวัตกรรมให้เกิดการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจ แก้ปัญหาสังคม และมีความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมเพื่อตอบโจทย์เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และสถาบันอุดมศึกษาเป็นแหล่งสำคัญของประเทศในการทำวิจัยและผลิตผลงานวิจัยเป็นกลไกสำคัญที่จะขับเคลื่อนการยกระดับขีดความสามารถของประเทศ และสร้างผลิตองค์ความรู้ใหม่ๆ ตอบโจทย์การพัฒนาประเทศในด้านต่างๆ รวมทั้งสร้างความยอมรับในระดับนานาชาติ (สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.), 2565) และงานวิจัยเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนในทุกมิติ ด้วยการพัฒนาคนคว่า และวิจัยข้อมูล เนื่องจากงานวิจัยช่วยให้เข้าใจสภาพปัญหา ความท้าทายของแต่ละเป้าหมาย ตลอดจนช่วยกำหนดขอบเขตและแนวทางแก้ไขปัญหาในแต่ละประเด็นที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนได้ สถาบันการศึกษาส่วนใหญ่จึงได้กำหนดตัวชี้วัดจำนวนผลงานวิจัยตีพิมพ์ที่สอดคล้องกับ SDGs และใช้เป็นหนึ่งในตัวชี้วัดของการจัดอันดับมหาวิทยาลัยต่างๆ เช่น Times Higher Education Impact Rankings , QS World University Rankings by Subject: Sustainability ซึ่งจะพิจารณาจากจำนวนบทความวิจัยที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติเกี่ยวข้องกับ SDGs จำนวนเงินทุนวิจัยที่ได้รับสนับสนุนจากแหล่งทุนภายนอกมุ่งเน้นไปที่ SDGs และจำนวนนักวิจัยที่ทำงานเกี่ยวกับหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับ SDGs เป็นต้น เพื่อขับเคลื่อนและสนับสนุนงานวิจัยให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติและนำไปสู่การจัดอันดับที่ดีขึ้นของมหาวิทยาลัยอีกด้วย

การนำเสนอแนวคิดในบทความฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของการวิจัยและนำเสนอแนวทางการส่งเสริมให้เป้าหมายในการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) เป็นวาระสำคัญในการดำเนินงานวิจัยของมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาที่ยั่งยืนของประเทศและโลก

เป้าหมายในการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs)

ประเทศสมาชิกสหประชาชาติได้ลงนามรับรองวาระการพัฒนาที่ยั่งยืน ค.ศ. 2030 เพื่อพัฒนาประเทศและคุณภาพชีวิตของทุกคนให้มีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น บรรลุการพัฒนาทางสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน โดยไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง โดยมีเป้าหมาย 17 เป้าหมาย ประกอบด้วย 1) ขจัดความยากจน 2) ขจัดความหิวโหย 3) การมีสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี 4) การศึกษาเท่าเทียม 5) ความเท่าเทียมเพศ 6) การจัดการน้ำและการสุขาภิบาล 7) พลังงานสะอาดที่ทุกคนเข้าถึงได้ 8) การจ้างงานที่มีคุณค่าและเติบโตทางเศรษฐกิจ 9) อุตสาหกรรมนวัตกรรมและโครงสร้างพื้นฐาน 10) ลดความเหลื่อมล้ำ 11) เมืองและถิ่นฐานมนุษย์อย่างยั่งยืน 12) แผนการผลิตและการบริโภคที่ยั่งยืน 13) การรับมือการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ 14) การใช้ประโยชน์จากมหาสมุทรและทรัพยากรทางทะเล 15) การใช้ประโยชน์จากระบบนิเวศบนบก 16) สังคมสงบสุข ยุติธรรม ไม่แบ่งแยก 17) หุ้นส่วนความร่วมมือสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืน

โดยเป้าหมาย SDGs ทั้ง 17 เป้าหมายสะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาที่สมดุลกันใน 3 เสาหลักของมิติความยั่งยืน (Three Pillars of Sustainability) คือ มิติด้านสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม และอีก 2 มิติ คือ มิติด้านสันติภาพและสถาบัน และ มิติด้านหุ้นส่วนการพัฒนา รวม 5 มิติ (เรียกว่า

5 Ps) ประกอบด้วย 1) People (มิติด้านสังคม): การขจัดปัญหาความยากจนและความหิวโหย และลดความเหลื่อมล้ำในสังคม 2) Prosperity (มิติด้านเศรษฐกิจ): ส่งเสริมให้ประชาชนมีความเป็นอยู่ที่ดีและสอดคล้องกับธรรมชาติ 3) Planet (มิติด้านสิ่งแวดล้อม): การปกป้องและรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสภาพภูมิอากาศเพื่อพลเมืองโลกรุ่นต่อไป 4) Peace (มิติด้านสันติภาพและสถาบัน): ยึดหลักการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ มีสังคมที่สงบสุข และไม่แบ่งแยก และ 5) Partnership (มิติด้านหุ้นส่วนการพัฒนา): ความร่วมมือของทุกภาคส่วนในการขับเคลื่อนวาระการพัฒนาที่ยั่งยืน

SDGs นอกจากจะเป็นแนวทางพื้นฐานในการวางแผนการพัฒนาของประเทศในระดับชาติแล้ว ยังเป็นกรอบแนวคิดที่เน้นการปรับปรุงคุณภาพชีวิต การสะท้อนถึงความมั่นใจในการพัฒนาที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ควบคุมการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ รวมถึงการปรับปรุงคุณภาพชีวิตของประชากรทั่วโลก โดยเน้นความเสมอภาค ความยั่งยืน ความหลากหลายทางชีวภาพ และความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม สำหรับการนำประโยชน์ของ SDGs ไปใช้นั้น ต้องคำนึงถึงการเสริมสร้างหลักธรรมาภิบาลและหลักนิติธรรมเป็นวิธีการนำไปสู่การพัฒนาที่ครอบคลุมและยั่งยืน

หลักการของ SDGs

การที่จะบรรลุเป้าหมายของ SDGs ได้ในทุกระดับ ต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วนร่วมปฏิบัติเพื่อให้เกิดการขับเคลื่อน SDGs อย่างมีประสิทธิภาพ และต้องคำนึงถึงหลักการ 5 ข้อ (SDG Move Team, 2560, ภาสกร บุญคุ้มและรัตน ด้วยดี, 2566) ดังนี้

1. การพัฒนาที่ครอบคลุม (Inclusive Development) คือ การพัฒนาที่คำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดต่อคนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะคนชายขอบและกลุ่มเปราะบางที่ไม่สามารถปรับตัวหรือเข้าถึงทรัพยากรได้ยากกว่าคนทั่วไป

2. การพัฒนาที่เป็นสากล (Universal Development) คือ การพัฒนาที่คำนึงถึงหลักการหรือแนวทางพื้นฐานที่โลกยอมรับ เช่น หลักสิทธิมนุษยชน สิทธิขั้นพื้นฐาน การยอมรับว่าทุกคนเท่าเทียมกัน การไม่เหยียดเชื้อชาติ ผิวสี เป็นต้น

3. การพัฒนาอย่างบูรณาการ (Integrated Development) คือ การพัฒนาที่บูรณาการในภาพรวม ไม่มองปัญหาแยกขาดจากกัน แนวคิดนี้จะช่วยให้หน่วยงานหรือภาคส่วนต่างๆ ทำงานร่วมกันได้มากขึ้น

4. การพัฒนาที่เน้นระดับท้องถิ่น (Locally-focused Development) คือ การพัฒนาที่เริ่มจากระดับ ท้องถิ่นเนื่องจากสามารถสะท้อนปัญหาความต้องการ และออกแบบวิธีการพัฒนาที่สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ตนเอง

5. การพัฒนาที่ขับเคลื่อนโดยเทคโนโลยี (Technology-driven Development) คือ การพัฒนาที่ต้องอาศัยเทคโนโลยีในการบรรลุผลของการพัฒนาถูกเผยแพร่และถูกติดตามได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้เทคโนโลยีด้านการสื่อสาร และเทคโนโลยีจากการปฏิวัติด้านข้อมูล เพื่อให้ผลของการพัฒนาถูกเผยแพร่และถูกติดตามได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้องค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ๆ ในการพัฒนาและแก้ไขปัญหา

จะเห็นได้ว่าคำว่า SDGs ส่วนมากมุ่งเน้นการพัฒนาที่ครอบคลุม (Inclusive) มุ่งการเปลี่ยนแปลง (Transformative) และบูรณาการ (Integrated) ที่ทุกหน่วยงานสามารถนำไปปฏิบัติ และแม้ว่า SDGs จะเป็นเป้าหมายระดับโลกแต่การนำ SDGs ไปปรับให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละพื้นที่จึงเป็นเรื่องสำคัญ ที่ต้องอาศัยความร่วมมือจากหน่วยงานทุกส่วนร่วมมือและผลักดัน เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อน SDGs อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายอย่างสูงสุด

กลไกการขับเคลื่อน SDGs ในประเทศไทย

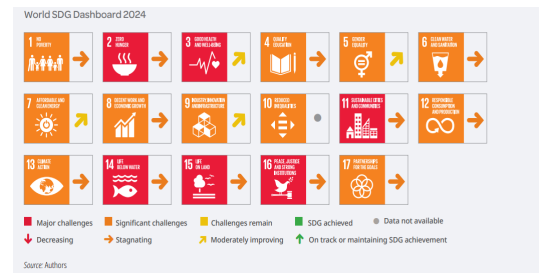
ปี พ.ศ. 2558 พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรี ได้แต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อการพัฒนายั่งยืน (กพย.) (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2558) เพื่อขับเคลื่อนพันธกิจตาม SDGs ให้เกิดเป็นรูปธรรมภายในปี พ.ศ. 2573 ตามที่รัฐบาลไทยได้ร่วมลงนามไว้กับองค์การสหประชาชาติ โดยมีเป้าหมาย 3 ประการ คือ การเติบโตทางเศรษฐกิจ (economic growth) ความครอบคลุมทางสังคม (social inclusion) และการคุ้มครองสิ่งแวดล้อม (environmental protection) และในคราวประชุมครั้งที่ 1/2562 เมื่อวันที่ 19 ธันวาคม พ.ศ. 2562 ได้มีมติเห็นชอบหลักการร่างแผนการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนสำหรับประเทศไทย (Thailand's SDG Roadmap) ซึ่งแผนการขับเคลื่อนฯ ที่เชื่อมโยงกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ โดยครอบคลุมการดำเนินการหลักใน 6 ด้าน ดังนี้ 1) การสร้างการตระหนักรู้ โดยมีการดำเนินการทั้งในระดับประเทศ และระดับท้องถิ่นมีความรู้และความเข้าใจในเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน เพื่อให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนประเทศสู่ความยั่งยืน 2) การเชื่อมโยงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนกับแผน 3 ระดับของประเทศ ขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศตามกรอบยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ และแผนระดับอื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน สร้างประเทศให้มั่นคง โดยไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง 3) กลไกการขับเคลื่อนการพัฒนาที่ยั่งยืน มีคณะกรรมการเพื่อการพัฒนายั่งยืนเป็นกลไกสนับสนุนการขับเคลื่อนในระดับนโยบาย และหน่วยงานภาครัฐบูรณาการร่วมกับทุกภาคส่วนของสังคม เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม 4) การดำเนินงานเพื่อบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนโดยยึดหลักความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล เพื่อจัดทำแผนงาน/โครงการที่สำคัญต่อการบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

และยุทธศาสตร์ชาติ รวมทั้งขยายผลสู่การขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนในระดับพื้นที่ (SDG Localization) 5) ภาวการณ์พัฒนา สนับสนุนความร่วมมือกับทุกภาคส่วน ทั้งในประเทศและภาวการณ์พัฒนาระหว่างประเทศ เพื่อร่วมขับเคลื่อนประเทศไทยให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 6) การติดตามประเมินผลการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนด้วยระบบฐานข้อมูลกลางที่มีการรายงานความก้าวหน้าจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างสม่ำเสมอ

สถานการณ์ภาพรวมในระดับโลก

เครือข่ายทางออกเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Solutions Network: SDSN) ร่วมกับมูลนิธิ Bertelsmann ได้ร่วมกันจัดทำ SDG Index & Dashboard หรือ Sustainable Development Report ขึ้น ซึ่งรายงานผลครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2559 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อติดตามและรายงานผลการตอบสนองต่อเป้าหมาย SDGs ทำให้ทราบถึงสถานะของแต่ละประเทศซึ่งเป็นหนึ่งในกระบวนการที่ทำให้การขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) วาระการพัฒนา 2030 (Agenda 2030) เกิดขึ้นจริงและเป็นกระบวนการที่สะท้อนสถานการณ์ ความก้าวหน้า ความท้าทายที่โลกเผชิญเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ รายละเอียดแสดงดังภาพที่ 1 ซึ่งแสดงสถานะของแต่ละเป้าหมาย SDGs ของโลก จากรายงานการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Report) และ SDG Index ประจำปีพ.ศ. 2567 (Sachs *et al.*, 2024) พบว่า ในภาพรวมของโลกมีเป้าหมายย่อย SDG เพียง 16% เท่านั้นที่จะสามารถบรรลุได้ในปีพ.ศ. 2573 ในขณะที่อีก 84% พบว่ามีข้อจำกัดหรือมีการพลิกกลับของความก้าวหน้า โดยกลุ่มประเทศนอร์ดิก (เดนมาร์ก ฟินแลนด์ ไอซ์แลนด์ นอร์เวย์ และสวีเดน) ยังคงดำเนินการอย่างต่อเนื่องเพื่อมุ่งสู่

ความสำเร็จในการบรรลุ SDGs ขณะที่กลุ่มประเทศบราซิล (บราซิล รัสเซีย อินเดีย จีน และแอฟริกาใต้) มีความก้าวหน้าที่แข็งแกร่งชัดเจน ส่วนกลุ่มประเทศที่ยากจนและเปราะบาง พบว่ามีความล่าช้าถอยหลังอยู่มาก ในขณะที่การจัดการความท้าทายระดับโลกต้องอาศัยความร่วมมือระดับโลก โดยประเทศบาร์เบโดสเป็นประเทศที่มีความมุ่งมั่นสูงสุดสำหรับความร่วมมือพหุภาคีตามแนวทางขององค์การสหประชาชาติ ขณะที่สหรัฐอเมริกามีความมุ่งมั่นน้อยสุด และเป้าหมายย่อยของ SDGs ที่เกี่ยวข้องกับระบบอาหารและที่ดินมีแนวโน้มที่จะบรรลุเป้าหมายน้อย นอกจากนี้ยังพบช่องว่างความเหลื่อมล้ำที่ขยายกว้างขึ้น รวมไปถึงปัญหาความยากจนขั้นรุนแรงและความหิวโหยที่มากขึ้นกว่าปีที่ผ่านมา



ภาพที่ 1 แสดงสถานะของแต่ละเป้าหมาย SDGs ของโลกประจำปี พ.ศ. 2567 (Sachs *et al.*, 2024)

เมื่อพิจารณาถึง SDG Index ระดับโลก พบว่า มีประเทศที่ถูกจัดอันดับทั้งสิ้น 167 ประเทศ โดยประเทศที่ได้รับการจัดอันดับสูงสุด 5 อันดับแรก คือ ฟินแลนด์ สวีเดน เดนมาร์ก เยอรมนี และฝรั่งเศส ตามลำดับ ขณะที่ประเทศที่ถูกจัดอยู่ใน 5 อันดับสุดท้าย คือ เยเมน (อันดับ 163) โซมาเลีย (อันดับ 164) ชาร์ดี (อันดับ 165) สาธารณรัฐแอฟริกากลาง (อันดับ 166) และซูดานใต้ (อันดับ 167) ตามลำดับ

จากรายงานเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ประจำปี พ.ศ. 2567 (The Sustainable Development Goals Report 2024) (United Nations Department of Economic and Social Affairs: UN DESA, 2024) จัดทำโดยสำนักงานกิจการเศรษฐกิจและสังคมแห่งสหประชาชาติ (United Nations Department of Economic and Social Affairs: UN DESA) ร่วมมือกับระบบสถิติของสหประชาชาติ (UN Statistical System: UNStats) มีข้อค้นพบในแต่ละเป้าหมายดังนี้ 1) SDG 1 – อัตราการเติบโตของ GDP ต่อหัวของประชากรในประเทศกำลังพัฒนาครึ่งหนึ่งในโลกเพิ่มขึ้นน้อยกว่าประเทศพัฒนาแล้วเป็นครั้งแรกในรอบศตวรรษ 2) SDG 2 – ในปี พ.ศ. 2565 เกือบ 60% ของประเทศทั่วโลกเผชิญกับราคาอาหารที่สูงขึ้นในระดับปานกลางจนถึงสูงผิดปกติ 3) SDG 3 – การเข้าถึงการรักษาพยาบาลที่ดีขึ้นช่วยป้องกันการเสียชีวิตที่เกี่ยวข้องกับโรคเอดส์ได้ 20.8 ล้านคนในช่วง 30 ปีที่ผ่านมา 4) SDG 4 – ความก้าวหน้าด้านการศึกษายังคงเป็นเรื่องที่น่ากังวล เพราะนักเรียนที่อ่านหนังสือออกเมื่อเรียนจบชั้นประถมศึกษาามีเพียง 58% ทั่วโลก 5) SDG 5 – ในปีพ.ศ. 2565 จากข้อมูลที่รวบรวมจาก 120 ประเทศ มีสัดส่วนประเทศจำนวน 55% ที่ไม่มีกฎหมายห้ามการเลือกปฏิบัติต่อผู้หญิงทั้งทางตรงและทางอ้อม 6) SDG 7 – ในช่วง 5 ปีที่ผ่านมาความสามารถในการผลิตไฟฟ้าจากพลังงานหมุนเวียนทั่วโลกขยายตัวอย่างรวดเร็วโดยเพิ่มขึ้น 8.1% ต่อปี 7) SDG 8 – ในปีพ.ศ. 2566 อัตราการว่างงานทั่วโลกอยู่ในระดับต่ำสุดที่ 5% 8) SDG 9 – ประชากรโลกกว่า 95% สามารถเข้าถึงและใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านบรอดแบนด์มือถือที่มีความเร็วตั้งแต่ 3G ขึ้นไป 9) SDG 14 – เกิดวิกฤตการณ์ความร้อนสูงสุดในประวัติศาสตร์ของมหาสมุทรส่งผลให้เกิดปรากฏการณ์ปะการังฟอกขาวครั้งใหญ่ระดับโลกเป็นครั้งที่ 4 10) SDG 17 – ประเทศที่กำลังพัฒนามีระดับหนี้สินภายนอกอยู่ในระดับ

ที่สูงสุดและประเทศรายได้น้อยประมาณ 60% มีความเสี่ยงสูงที่จะประสบปัญหาหนี้สิน หรือกำลังประสบปัญหาดังกล่าวอยู่แล้ว

สถานการณ์ในประเทศไทย

จากรายงานการพัฒนาที่ยั่งยืน ประจำปี พ.ศ. 2567 (Sustainable Development Report (SDR) 2024) (Sachs *et al.*, 2024) ประเทศไทยได้รับการจัดอันดับอยู่ที่อันดับ 45 ของโลก (จากเดิมอันดับที่ 43 ในปีพ.ศ. 2566) แต่ยังคงมีคะแนนรวมเท่ากับปี พ.ศ. 2566 คือ 74.7 คะแนน ซึ่งถือว่าสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งอยู่ที่ 66.5 คะแนนและถ้าเปรียบเทียบกับประเทศในภูมิภาคอาเซียน พบว่าประเทศไทยยังครองอันดับ 1 เป็นปีที่ 6 ติดต่อกัน (พ.ศ. 2562 – 2567) ตามมาด้วย เวียดนาม (อันดับ 54) สิงคโปร์ (อันดับ 65) อินโดนีเซีย (อันดับ 78) มาเลเซีย (อันดับ 79) ฟิลิปปินส์ (อันดับ 92) บรูไนดารุสซาลาม (อันดับ 96) กัมพูชา (อันดับ 104) ลาว (อันดับ 119) และเมียนมา (อันดับ 120) ซึ่งเมื่อเทียบกับปีพ.ศ. 2566 พบว่ามีเพียง 4 ประเทศเท่านั้นที่มีอันดับก้าวหน้าขึ้นคือ เวียดนาม ฟิลิปปินส์ บรูไนดารุสซาลาม และเมียนมา ขณะที่อีก 6 ประเทศมีอันดับถดถอยลง ได้แก่ ไทย สิงคโปร์ อินโดนีเซีย มาเลเซีย กัมพูชา และลาว นอกจากนี้ หากเทียบกับประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ พบว่า ประเทศไทยได้อันดับที่ 3 รองจากญี่ปุ่น (อันดับ 18) และเกาหลีใต้ (อันดับ 33) ทั้งนี้ หากพิจารณาฐานะรายเป้าหมายของประเทศไทยเทียบกับปี พ.ศ. 2566 จากภาพที่ 2 พบว่า

1. เป้าหมายที่มีสถานะบรรลุเป้าหมายแล้ว (สีเขียว) สามารถบรรลุเป้าหมายได้ คือ SDG1 (ขจัดความยากจน) และSDG4 (การศึกษาที่มีคุณภาพ) ซึ่งอยู่ในสถานะบรรลุเป้าหมายเดิมจากปี พ.ศ. 2566

2. เป้าหมายที่มีสถานะท้าทาย (สีส้ม) มีทั้งสิ้น 10 เป้าหมายเท่ากับปี พ.ศ. 2566 ได้แก่ SDG5 (ความเท่าเทียมทางเพศ) SDG6 (น้ำสะอาดและการสุขาภิบาล) SDG7 (พลังงานสะอาดที่เข้าถึงได้) SDG8 (งานที่มีคุณค่าและการเติบโตทางเศรษฐกิจ) SDG9 (โครงสร้างพื้นฐาน นวัตกรรมและอุตสาหกรรม) SDG10 (ลดความเหลื่อมล้ำ) SDG11 (เมืองและชุมชนที่ยั่งยืน) SDG12 (การผลิตและการบริโภคที่ยั่งยืน) SDG13 (การรับมือกับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ) และ SDG17 (ความร่วมมือเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน) อย่างไรก็ตาม ในปี พ.ศ. 2567 เป้าหมาย SDG9 มีแนวโน้มอยู่ในทิศทางที่จะบรรลุได้ ในขณะที่ SDG6 SDG7 และ SDG11 มีแนวโน้มค่อนข้างก้าวหน้า ส่วนอีก 6 เป้าหมายที่เหลือยังคงไม่คืบหน้า

3. เป้าหมายที่มีสถานะท้าทายมาก (สีแดง) มีทั้งสิ้น 5 เป้าหมายเท่ากับปี พ.ศ. 2566 ได้แก่ SDG2 (ขจัดความหิวโหย) SDG3 (สุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี) SDG14 (ทรัพยากรทางทะเล) SDG15 (ระบบนิเวศบนบก) และ SDG16 (สังคมสงบสุข ยุติธรรม และสถาบันที่เข้มแข็ง)

4. ปีนี้ไม่มีเป้าหมายใดของไทยอยู่ในสถานะยังคงมีความท้าทายบางส่วน (สีเหลือง)



ภาพที่ 2 แสดงสถานะของแต่ละเป้าหมาย SDGs ของประเทศไทยประจำปี พ.ศ. 2567 (Sachs et al., 2024)

บทบาทของมหาวิทยาลัยเพื่อสนับสนุนการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

มหาวิทยาลัยมีบทบาทสำคัญอย่างมากท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง โดยเป็นสถาบันหลักที่ช่วยให้สังคมอยู่รอดได้โดยมีพันธกิจในการจัดการเรียนการสอน วิจัย บริการวิชาการ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมได้ (นางนภัทร รุ่งเนย, 2555) ในมุมมองของผู้เขียนมีความเห็นว่า มหาวิทยาลัยมีส่วนช่วยในพัฒนาและสนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนได้ เนื่องจากเป็นแหล่งที่บ่มเพาะความรู้ และผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ มีความรู้และทักษะเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนออกสู่สังคม รวมถึงมีการสร้างและถ่ายทอดความรู้ที่ตอบโจทย์ความต้องการของสังคม ผ่านกระบวนการการศึกษาและการวิจัย โดยมีการนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการแก้ไขปัญหาของสังคมและประเทศชาติ นอกจากนี้ ผู้เขียนยังมีความเห็นว่าการสร้างและการถ่ายทอดองค์ความรู้เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนนั้นสามารถดำเนินการผ่านนโยบายการบริหารและการดำเนินโครงการและกิจกรรมต่างๆ สู่ชุมชนรอบมหาวิทยาลัย ก่อให้เกิดการสมดุลระหว่างความต้องการทางเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และสังคม เพื่อให้สอดคล้องกับหลักการที่สำคัญของการพัฒนาที่ยั่งยืน 4 ข้อ คือ การศึกษา การวิจัย นโยบายและการปฏิบัติในขอบเขตของมหาวิทยาลัย และความเชื่อมโยงกับสังคมในระดับท้องถิ่น ภูมิภาค และระดับโลก ผู้เขียนขอยกตัวอย่างการดำเนินงานผ่านนโยบายการบริหารเพื่อให้เกิดความยั่งยืนของมหาวิทยาลัยมหิดลที่ได้จัดทำนโยบายมหาวิทยาลัยเชิงนิเวศและการพัฒนาอย่างยั่งยืน ภายใต้แนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ตาม 17 เป้าหมายของการพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDGs) ที่จัดทำขึ้นโดยองค์กรสหประชาชาติ

(United Nations : UN) ซึ่งเป็นเป้าหมายโลกแห่งการพัฒนาที่ยั่งยืนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 – 2573 โดยดำเนินการผ่านกลยุทธ์สำคัญ 3 กลยุทธ์ ได้แก่ กลยุทธ์การพัฒนาฐานการเติบโตที่ยั่งยืน (Sustainability Growth) กลยุทธ์การใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน (Sustainable Resources Use) และ กลยุทธ์การพัฒนาสังคมที่ยั่งยืน (Sustainable Society) เพื่อตอบสนองต่อวิสัยทัศน์ที่มีเป้าหมายในการพัฒนาประเทศที่จะสามารถสนับสนุนการดำเนินงานเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนใน 3 จาก 17 ประเด็นเป้าหมายคือ SDG 3 (การมีสุขภาพและความปลอดภัย) SDG 16 (สังคมสงบสุข ยุติธรรม ไม่แบ่งแยก) และ SDG 17 (หุ้นส่วนความร่วมมือระดับโลก เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน) (กองแผนงาน มหาวิทยาลัยมหิดล, 2024) ซึ่งนโยบายดังกล่าวถูกนำไปใช้ปฏิบัติผ่านการจัดการเรียนการสอน การวิจัยโดยมีการบูรณาการข้ามศาสตร์ รวมถึงการดำเนินกิจกรรมโครงการต่างๆ ของมหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยทั่วโลกให้ความสำคัญและมีความกระตือรือร้นเกี่ยวกับเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยสังเกตจากการเข้าร่วมจัดอันดับ Times Higher Education (THE) Impact Rankings ซึ่งเป็นการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลกตามผลกระทบที่มหาวิทยาลัยสร้างเพื่อสนับสนุนการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ภายใต้เกณฑ์การพิจารณา 4 ข้อ ดังนี้ 1) งานวิจัย (research) 2) นโยบายและแนวทางปฏิบัติภายในมหาวิทยาลัย (stewardship) 3) การเชื่อมโยงกับสังคมในระดับท้องถิ่น ภูมิภาค และระดับโลก (outreach) และ 4) การเรียนการสอน (teaching) โดยในปี พ.ศ. 2567 มหาวิทยาลัยทั่วโลกเข้าร่วมการจัดอันดับทั้งสิ้น 2,152 แห่ง จาก 125 ประเทศ (เพิ่มขึ้นจากปี พ.ศ. 2566 ที่มีมหาวิทยาลัยร่วมจัดอันดับ 1,591 แห่ง) ในมุมมองของผู้เขียนมีความเห็นว่า การจัดอันดับมหาวิทยาลัยมีส่วนสร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัย และเปิดโอกาสให้

มหาวิทยาลัยที่เน้นส่งผลกระทบต่อสังคมมีโอกาสสร้างชื่อเสียงในระดับโลก รวมถึงเป็นการแสดงให้เห็นว่ามีความรับผิดชอบต่อสังคมชุมชนในระดับชาติและระดับโลก และสามารถในการเข้าร่วมแก้ปัญหาอย่างเร่งด่วนของโลกได้ นอกจากนี้ยังเพิ่มโอกาสให้แหล่งทุนในประเทศและต่างประเทศให้ทุนในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ SDGs อีกด้วย ผู้เขียนขอยกตัวอย่างผลงานวิจัยของ กุลชา เลิศสิทธิพันธ์ และสุทธิศักดิ์ ศรีสวัสดิ์ (2564) ที่ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบบทความวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์ทางด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนจากมหาวิทยาลัยที่ติด 100 อันดับแรกในการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลกเฉพาะสาขาโดย QS และการจัดอันดับมหาวิทยาลัยสีเขียวของโลกโดยมหาวิทยาลัยอินโดนีเซีย พบว่า การจัดอันดับมหาวิทยาลัยสีเขียวของโลกสามารถใช้เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์กับมหาวิทยาลัยที่มีความต้องการพัฒนาศักยภาพทางด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนได้ โดยเฉพาะในประเด็นเรื่องการบริหารจัดการอย่างยั่งยืน การจัดการพลังงานหมุนเวียนที่จะส่งผลโดยตรงต่อหลักการสร้างความสมดุลทั้ง 3 มิติ คือด้านสิ่งแวดล้อม ด้านเศรษฐกิจ และสังคม แสดงให้เห็นว่า มหาวิทยาลัยส่วนใหญ่สามารถผลิตผลงานวิจัยที่คุณภาพและเป็นที่ยอมรับในระดับสากล สามารถแก้ไขปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนได้

บทบาทงานวิจัยกับการสนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

จากที่ประเทศไทยได้ตั้งคณะกรรมการเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (กพย.) ขึ้นเพื่อขับเคลื่อนและสนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยมีคณะกรรมการเป็นตัวแทนจากภาครัฐ ภาควิชาการ และภาคเอกชน โดยภาครัฐ ประกอบด้วย ตัวแทน

จากกระทรวงต่าง ๆ ภาควิชาการ ประกอบด้วย สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (TDRI) สถาบันวิจัยจุฬาภรณ์ สถาบันธรรมรัฐเพื่อการพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม (GSEI) และ สถาบันสิ่งแวดล้อมไทย (TEI) และภาคเอกชน ประกอบด้วย สมาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย และสภาหอการค้าแห่งประเทศไทย เพื่อให้การดำเนินงานสนับสนุนเป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนเกิดประสิทธิภาพ และประสิทธิผลบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนในปี ค.ศ. 2030 สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) จึงได้จัดตั้งโครงการประสานงานการวิจัยเพื่อสนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) หรือ SDG Move เพื่อร่วมกันหาข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงมาตรการด้านเศรษฐกิจ สังคมและกฎหมาย และติดตามผลการดำเนินงานด้าน SDGs โดยในปัจจุบันมีฐานะเป็นหน่วยประเด็นวิจัยเชิงยุทธศาสตร์ (SRI Unit) ที่ 14 โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อส่งเสริมสนับสนุนงานวิจัยภายใต้ประเด็นวิจัยที่สนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 2) เพื่อประสานงานเครือข่ายนักวิจัยด้านที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน เพื่อจัดการองค์ความรู้ สังเคราะห์ และถอดบทเรียนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายด้านต่าง ๆ และผลิตเป็นข้อเสนอเชิงนโยบาย 3) เพื่อประสานงานเชื่อมโยงเครือข่ายนักวิชาการ ภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมที่ทำงานในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน เพื่อจัดการองค์ความรู้ สังเคราะห์ และถอดบทเรียนภาคปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายด้านต่าง ๆ 4) เพื่อติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการของ SDGs ในระดับสากล 5) เพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน สถานการณ์ปัจจุบัน และความคืบหน้าเกี่ยวกับการดำเนินการที่เกี่ยวข้องเพื่อขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (ชล บุนนาค และคณะ, 2561) และมหาวิทยาลัยจะเป็นจุดคนจัตที่สำคัญในการขับเคลื่อนสังคมไปสู่ความยั่งยืน

เนื่องจาก 1) อยู่ในตำแหน่งที่สามารถสื่อสารความรู้และข้อเสนอแนะไปสู่ผู้กำหนดนโยบายได้ 2) มีความสามารถที่จะพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่จะทำให้เกิดการขับเคลื่อนการพัฒนาที่ยั่งยืนอย่างก้าวกระโดด 3) มหาวิทยาลัยในภาพรวมยังอยู่ในจุดที่เชื่อมประสานและสร้างความไว้วางใจและยึดโยงภาคส่วนที่อาจจะมีความขัดแย้งกันเดิมให้มาร่วมขับเคลื่อน SDGs ร่วมกันได้ด้วย (ชล บุนนาค, 2565) ผู้เขียนเห็นว่า สถาบันการศึกษาเป็นแหล่งความรู้ของศาสตร์ต่างๆ มีการจัดการเรียนการสอนและการทำวิจัยแบบบูรณาการข้ามศาสตร์ที่ช่วยให้สามารถแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ สถาบันการศึกษา จึงมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อน SDGs และบทความนี้ผู้เขียนจะขอก้าวถึงบทบาทของงานวิจัยที่ช่วยขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน เนื่องจากการได้มาซึ่งผลงานวิจัยต้องอาศัยกระบวนการระบุปัญหา การสำรวจข้อมูล การวิเคราะห์ และการสรุปผลเพื่อค้นหาความรู้ใหม่ มีหลายแง่มุมและวิธีการในการดำเนินงาน ซึ่งส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการสร้างความรู้ใหม่ การแก้ปัญหา หรือการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ งานวิจัยจึงมีความสำคัญในการพัฒนาสังคมและเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนายั่งยืน ดังนั้น หากวิเคราะห์ถึงบทบาทของงานวิจัยสามารถช่วยขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยแบ่งเป็นด้านต่างๆ ดังนี้

1. การวิเคราะห์และทำความเข้าใจสถานการณ์

งานวิจัยช่วยรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบันในบริบทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นระดับท้องถิ่น ระดับประเทศ หรือระดับโลก โดยช่วยให้เห็นภาพรวมของความท้าทายและปัญหาที่ต้องแก้ไข เช่น การขาดแคลนน้ำสะอาด ความไม่เท่าเทียมทางการศึกษา หรือการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

2. การทำ Localizing หรือการนำเป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) มาประยุกต์ใช้ในระดับท้องถิ่น

งานวิจัยช่วยปรับเป้าหมาย SDGs ให้เข้ากับบริบทและความต้องการของท้องถิ่น ซึ่งอาจมีปัจจัยและปัญหาที่แตกต่างจากระดับชาติหรือระดับโลก และการวิจัยทางสังคมและวัฒนธรรมช่วยให้เข้าใจความหลากหลายของชุมชนและวิธีการที่เหมาะสมในการบรรลุเป้าหมายในแต่ละพื้นที่ นอกจากนี้งานวิจัยช่วยในการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่มีความเฉพาะเจาะจงกับท้องถิ่น เช่น สถานการณ์ทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

3. การประเมินผลกระทบ

งานวิจัยช่วยประเมินผลกระทบของนโยบายหรือการดำเนินการต่างๆ ที่มีต่อ SDGs และการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพช่วยให้เข้าใจว่าการเปลี่ยนแปลงในระดับใดจะส่งผลกระทบต่อการพัฒนาในระยะยาว

4. การพัฒนาแนวทางและนวัตกรรมใหม่ๆ

งานวิจัยช่วยพัฒนาแนวทางหรือวิธีการใหม่ๆ ในการบรรลุเป้าหมาย SDGs โดยงานวิจัยด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม และวิธีการทางสังคมสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืน

5. การติดตามและประเมินผล

งานวิจัยช่วยสร้างเครื่องมือและวิธีการในการติดตามและประเมินผลความก้าวหน้าในการขับเคลื่อน SDGs และการประเมินผลอย่างต่อเนื่องช่วยให้สามารถปรับปรุงแผนการดำเนินงานและนโยบายให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

6. การสร้างความตระหนักรู้ การมีส่วนร่วมและการสร้างเครือข่าย

งานวิจัยช่วยสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องของ SDGs แก่สาธารณชนและผู้มีส่วนได้ส่วน

เสีย รวมถึงการเผยแพร่ข้อมูลและผลการวิจัยช่วยกระตุ้นให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการดำเนินการเพื่อบรรลุเป้าหมาย SDGs นอกจากนี้งานวิจัยช่วยในการสร้างเครือข่ายและการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างท้องถิ่นต่างๆ โดยมีการนำความรู้และประสบการณ์จากพื้นที่อื่นๆ มาใช้สามารถช่วยในการพัฒนาและแก้ไขปัญหาในท้องถิ่นของตนเองได้

ในปัจจุบันมีผลงานตีพิมพ์บทความวิจัยที่สอดคล้องกับเป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนเพิ่มมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากความตระหนักรู้เกี่ยวกับความสำคัญของการพัฒนาอย่างยั่งยืนได้เพิ่มขึ้นในหมู่นักวิจัย นักวิชาการ และผู้กำหนดนโยบาย รวมถึงการสนับสนุนทุนจากแหล่งทุนวิจัยที่ได้มุ่งเน้นการสนับสนุนโครงการวิจัยที่สอดคล้องกับ SDGs มากขึ้น ผู้เขียนขอยกตัวอย่างผลงานตีพิมพ์ของมหาวิทยาลัยมหิดลที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ทุกประเภทผลงาน ในช่วง 5 ปีย้อนหลัง (พ.ศ. 2562 – 2566) โดยสืบค้นข้อมูลจากฐานข้อมูล SciVal (สืบค้น ณ วันที่ 14 กรกฎาคม พ.ศ. 2567) พบว่า มีจำนวนผลงานตีพิมพ์ จำนวน 20,292 เรื่อง โดยมีผลงานที่สอดคล้องกับ SDG3 มากที่สุด จำนวน 7,388 เรื่อง รองลงมามีผลงานที่สอดคล้องกับ SDG7 จำนวน 419 เรื่อง และมีผลงานที่สอดคล้องกับ SDG16 จำนวน 358 เรื่อง ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัยที่ตอบสนองต่อวิสัยทัศน์มีเป้าหมายในการพัฒนาประเทศและจะสามารถสนับสนุนการดำเนินงานเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนใน 3 จาก 17 ประเด็นเป้าหมาย คือ SDG3 SDG16 และ SDG17 (กองแผนงานมหาวิทยาลัยมหิดล, 2567)

งานวิจัยของ Yeh (2022) ที่ได้วิเคราะห์งานวิจัยที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติเกี่ยวกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ผลการศึกษาพบว่า จำนวนงานวิจัยที่

เกี่ยวข้องกับ SDGs เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา สาขาวิชาที่ได้รับความนิยมมากที่สุด ได้แก่ วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม วิศวกรรมศาสตร์ และสังคมศาสตร์ ผลการศึกษาวิจัยชี้ให้เห็นว่า มีความร่วมมือระหว่างประเทศในการวิจัย SDGs เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

ภาสกร บุญคุ้ม (2565) ได้วิเคราะห์ผลงานการตีพิมพ์ระดับนานาชาติของสถาบันวิจัยประชากรและสังคมมหาวิทยาลัยมหิดลที่อยู่ในฐานข้อมูล Scopus พ.ศ. 2554-2563 ในประเด็นผลงานตีพิมพ์ที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนพบว่า สถาบันฯ มีผลงานวิจัยที่สอดคล้องกับ SDG3 การสร้างหลักประกันการมีสุขภาพที่ดีและส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีสำหรับทุกคนในทุกช่วงวัยสร้างหลักประกันการมีสุขภาพที่ดี และส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีสำหรับทุกคนในทุกช่วงวัย (ร้อยละ 32.62) อีกทั้งผลการศึกษาวิจัยชี้ให้เห็นว่า ผลงานตีพิมพ์ในระดับนานาชาติในฐานข้อมูล Scopus ของสถาบันวิจัยประชากรและสังคมมหาวิทยาลัยมหิดลในช่วง 10 ปี เพิ่มขึ้นเฉลี่ยปีละ 21.3%

Waleed (2020) ได้ทำการวิเคราะห์บรรณมิติของการตีพิมพ์งานวิจัยทางวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนโดยเน้นที่เป้าหมายการมีสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี (SDG3) (ค.ศ. 2015 – 2019) ผลการศึกษาพบว่า ผลงานตีพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับ SDGs ที่ตีพิมพ์ในวารสารที่ผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ (peer-reviewed journals) มีการเติบโตอย่างรวดเร็วโดยมีการเน้นอย่างชัดเจนที่ SDG3 และ SDG13 การตีพิมพ์ส่วนใหญ่มาจากภูมิภาคยุโรป ในขณะที่ภูมิภาคเมดิเตอร์เรเนียนตะวันออกมีส่วนร่วมในการตีพิมพ์น้อยที่สุด สำหรับนักวิจัยในภูมิภาคที่มีรายได้ต่ำ เช่น แอฟริกา เมดิเตอร์เรเนียนตะวันออก และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ให้ความสนใจและมุ่งเน้นการตีพิมพ์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับ

SDG3 ในขณะที่นักวิจัยในภูมิภาคที่มีรายได้สูง เช่น อเมริกา ยุโรป และแปซิฟิกตะวันตก ให้ความสนใจและมุ่งเน้นการตีพิมพ์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับ SDG13

จะเห็นได้ว่า SDGs ประกอบไปด้วยมิติการพัฒนาที่หลากหลายและซับซ้อน การทำงานวิจัยเพื่อผลิตองค์ความรู้เพื่อให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของประเด็นการพัฒนาในมิติต่างๆ จึงเป็นเรื่องสำคัญ ทั้งการวิจัยยังเป็นการช่วยสำรวจให้เห็นถึงสถานะและสถานการณ์ความก้าวหน้าของการดำเนินงานในแต่ละประเด็นหรือเป้าหมาย จากข้อมูลที่มีอยู่อย่างหลากหลายและกระจัดกระจาย การวิจัยจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญอีกเครื่องมือหนึ่งในการรวบรวมประเด็นและข้อมูลจากผู้มีส่วนได้เสียต่างๆ มาสังเคราะห์ให้เห็นภาพสถานการณ์การพัฒนาที่ยั่งยืนได้ง่ายและชัดเจนมากยิ่งขึ้น

แนวทางการส่งเสริมให้ SDGs เป็นวาระสำคัญในการดำเนินงานวิจัยของมหาวิทยาลัย

จากการที่มหาวิทยาลัยเป็นแหล่งผลิตความรู้ใหม่ สามารถทำวิจัยเพื่อหาความรู้และแนวทางแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับ SDGs ได้ ผสมกับนักวิชาการหรือนักวิจัยให้ความสนใจกับประเด็น SDGs ที่หลากหลายขึ้นอยู่กับสาขาวิชา ความเชี่ยวชาญ และบริบทของแต่ละบุคคล เพื่อให้การดำเนินงานวิจัยของมหาวิทยาลัยเป็นไปตามเป้าหมายที่จะผลิตผลงานวิชาการเพื่อสนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน จึงจำเป็นต้องมีแนวทางที่ชัดเจนในการสนับสนุนเป้าหมายที่ยั่งยืนเป็นประเด็นวิจัยของมหาวิทยาลัย เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้นักวิชาการหรือนักวิจัยให้ความสนใจและตระหนักถึงความสำคัญของงานวิจัยที่สนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนมากขึ้น ผู้เขียนจึงขอเสนอแนวทางสนับสนุนให้ SDGs

เป็นประเด็นวิจัยในมหาวิทยาลัย รายละเอียดดังนี้ การผนวก SDGs เข้าไปในการบริหารจัดการ วัฒนธรรมองค์กร และการปฏิบัติของมหาวิทยาลัย ในประเด็นการวิจัยโดยมีการกำหนดเป้าหมาย ตัวชี้วัด และกลไกติดตามผล สำหรับการสนับสนุน งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ SDGs ในแผนกลยุทธ์วิจัย รวมถึงมีการจัดสรรทรัพยากร เช่น สนับสนุนทุนวิจัย อุปกรณ์ บุคลากร โครงสร้างพื้นฐาน และทรัพยากรอื่นๆ สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ SDGs ตลอดจนสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่าง นักวิจัยกับหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัย ภาค เอกชน ภาครัฐ และองค์กรระหว่างประเทศ ใน ประเด็นวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ SDGs มีการแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และร่วมกันพัฒนา งานวิจัยที่มีความก้าวหน้า และสร้างผลลัพธ์ที่มี impact สูง ซึ่งจะทำให้มหาวิทยาลัยมีความยั่งยืน มากขึ้น

มหาวิทยาลัยควรสนับสนุนแนวทางการ วิจัยแบบบูรณาการข้ามศาสตร์ เนื่องจากปัญหาที่ เกี่ยวข้องกับ SDGs นั้นซับซ้อน เชื่อมโยงกันและ ยากต่อการแก้ไข แนวทางการวิจัยแบบดั้งเดิมที่ เน้นความเชี่ยวชาญในศาสตร์เดียว อาจไม่เพียงพอที่จะให้คำตอบที่ครอบคลุม ดังนั้น การวิจัยแบบ บูรณาการข้ามศาสตร์ จึงมีความจำเป็นต่อการขับเคลื่อน SDGs เพราะช่วยให้เข้าใจปัญหาในภาพ รวม เกิดการรวมความรู้และผสมผสานวิธีการวิจัย จากศาสตร์ต่างๆ มาประยุกต์ใช้ นำไปสู่องค์ความรู้ใหม่ที่สามารถตอบโจทย์และสนับสนุนเป้าหมาย การพัฒนาที่ยั่งยืนได้

ส่งเสริมและสนับสนุนให้นักวิชาการ นัก วิจัย รวมถึงนักศึกษาทำวิจัยเพื่อคิดค้นนวัตกรรม เพื่อพัฒนาด้านเทคโนโลยีต่างๆ ทั้งด้านการแพทย์ และอื่นๆ รวมทั้งคำนึงถึงการแก้ปัญหาของสังคม และโลก เช่น ลดปัญหาโลกร้อน และสร้างพลังงาน ทดแทนเพิ่มขึ้น เพื่อลดค่าใช้จ่ายของประเทศมิ การใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุด และก่อให้เกิด คุณภาพชีวิตที่ดีของประชากรโลก

การสร้างความรู้เข้าใจเกี่ยวกับ SDGs ให้ แก่นักวิชาการ นักวิจัย รวมถึงนักศึกษาผ่านช่อง ทางต่างๆ เช่น การอบรม การสัมมนา เว็บไซต์ และสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อให้เข้าใจและสามารถเชื่อมโยง ระหว่างงานวิจัยของตนเองกับ SDGs เพื่อนำไป ใช้กำหนดเป็นกรอบการวิจัย และช่วยให้สามารถ ผลิตผลงานที่ตอบโจทย์ต่อเป้าหมายของ SDGs ได้

วิเคราะห์จุดแข็งด้านงานวิจัยของมหาวิทยาลัย โดยพิจารณาจากความสอดคล้องกับ SDGs รวมถึงระบุตัวนักวิจัยหลัก ที่มีผลงานโดดเด่น และมีความเชี่ยวชาญใน SDGs แต่ละเป้าหมาย เพื่อ ความสะดวกในการวางแผนการดำเนินงานและ การบริหารงานวิจัยของมหาวิทยาลัย รวมถึงช่วย กำหนดทิศทางการวิจัยและจัดสรรทรัพยากร ที่มีให้การดำเนินงานวิจัยเป็นไปอย่างราบรื่น มีประสิทธิภาพเกิดผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมและตอบ สนองความท้าทายของ SDGs นอกจากนี้ยังสามารถวิเคราะห์ได้ว่ายังขาดนักวิจัยที่มีความ เชี่ยวชาญในประเด็นใด หรือหากมหาวิทยาลัย ต้องการที่จะสนับสนุนงานวิจัยให้ตรงตามเป้าหมายใดก็สามารถสนับสนุนได้ให้ตรงตามเป้าหมายและความเชี่ยวชาญของนักวิจัย

การรายงานผลงานวิจัยของมหาวิทยาลัย ที่สนับสนุนเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง แสดงให้เห็น ถึงความมุ่งมั่นของมหาวิทยาลัยในการขับเคลื่อน SDGs ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความคืบหน้า ผลลัพธ์ และ impact ของงานวิจัย ทำให้ทราบว่าในแต่ละ ปีมีจำนวนผลงานวิจัยที่สนับสนุนเป้าหมาย งาน วิจัยมุ่งเน้นไปที่เป้าหมายใด ทำให้ทราบถึงทิศทาง และแนวโน้มของการวิจัยซึ่งจะเป็นข้อมูลให้ผู้ บริหารนำไปวิเคราะห์กำหนดนโยบายและประเมิน ศักยภาพงานวิจัยให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่ เปลี่ยนแปลงได้

ส่งเสริมให้นักวิจัยสร้างเครือข่ายความ ร่วมมือกับนักวิจัยระดับโลก ช่วยให้นักวิจัยเข้าถึง ข้อมูล เทคโนโลยีและความรู้ใหม่ๆ จากทั่วโลก ซึ่ง

จะช่วยพัฒนานวัตกรรมและแนวทางแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับ SDGs ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยเพิ่มโอกาสในการวิจัยร่วมกับนักวิจัยจากต่างประเทศที่จะช่วยขยายขอบเขต ตลอดจนแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวทางปฏิบัติที่ดีจากนักวิจัยทั่วโลก ซึ่งจะช่วยพัฒนากลยุทธ์และแนวทางการขับเคลื่อน SDGs ที่มีประสิทธิภาพ

การส่งเสริมให้ SDGs เป็นวาระสำคัญในการวิจัยของมหาวิทยาลัย ไม่เพียงแต่สร้างองค์ความรู้ใหม่ แต่ยังเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักวิจัยรุ่นใหม่ในการร่วมกันสร้างโลกที่ดีกว่าให้กับคนรุ่นหลัง ผลลัพธ์จากการวิจัยเหล่านี้จะนำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมสิ่งแวดล้อม และเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน

สรุป

บทความนี้แสดงให้เห็นว่างานวิจัยมีส่วนช่วยในการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนได้ เนื่องจาก 1) งานวิจัยช่วยรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบันในบริบทต่างๆ ช่วยให้เห็นภาพรวมของความท้าทายและปัญหาที่ต้องแก้ไข 2) งานวิจัยช่วยในการปรับเป้าหมาย SDGs ให้เข้ากับบริบทและความต้องการของท้องถิ่น รวมถึงช่วยให้เข้าใจความหลากหลายของชุมชนและวิธีการที่เหมาะสมในการบรรลุเป้าหมายในแต่ละพื้นที่ 3) งานวิจัยช่วยประเมินผลกระทบของนโยบายหรือการดำเนินการต่างๆ ที่มีต่อ SDGs 4) งานวิจัยช่วยพัฒนาแนวทางหรือวิธีการใหม่ๆ ในการบรรลุเป้าหมาย SDGs 5) งานวิจัยช่วยสร้างเครื่องมือและวิธีการในการติดตามและประเมินผลความก้าวหน้าในการขับเคลื่อน SDGs และการประเมินผลอย่างต่อเนื่อง 6) งานวิจัยช่วยสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องของ SDGs แก่สาธารณชนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รวมถึงการเผยแพร่ข้อมูล ตลอดจนช่วยในการสร้างเครือข่ายและการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างท้องถิ่นต่างๆ

นอกจากนี้ยังได้เสนอแนวทางสนับสนุนให้ SDGs เป็นประเด็นวิจัยในมหาวิทยาลัย โดยมีแนวทางดังนี้ 1) การผนวก SDGs เข้าไปในการบริหารจัดการ วัฒนธรรมองค์กร และการปฏิบัติของมหาวิทยาลัย ในประเด็นการวิจัยโดยมีการกำหนดเป้าหมาย ตัวชี้วัด และกลไกติดตามผลสำหรับการสนับสนุนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ SDGs 2) มหาวิทยาลัยควรสนับสนุนแนวทางการวิจัยแบบบูรณาการข้ามศาสตร์ เพราะช่วยให้เข้าใจปัญหาในภาพรวม เกิดการรวมความรู้และผสมผสานวิธีการวิจัยจากศาสตร์ต่างๆ มาประยุกต์ใช้สามารถตอบโจทย์และสนับสนุนเป้าหมาย SDGs ได้ 3) ส่งเสริมและสนับสนุนให้นักวิชาการทำวิจัยเพื่อคิดค้นนวัตกรรมเพื่อพัฒนาด้านเทคโนโลยีต่างๆ โดยคำนึงถึงการแก้ปัญหาของสังคมและโลก 4) การสร้างความรู้เข้าใจเกี่ยวกับ SDGs ให้แก่นักวิชาการ นักวิจัย รวมถึงนักศึกษาผ่านช่องทางต่างๆ 5) วิเคราะห์จุดแข็งด้านงานวิจัยของมหาวิทยาลัย โดยพิจารณาจากความสอดคล้องกับ SDGs รวมถึงระบุตัวนักวิจัยหลักให้ชัดเจน 6) รายงานผลงานวิจัยของมหาวิทยาลัยที่สนับสนุนเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง ให้เห็นถึงความคืบหน้า ผลลัพธ์ และ impact ของงานวิจัย 7) ส่งเสริมให้นักวิจัยสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับนักวิจัยระดับโลก ซึ่งช่วยให้นักวิจัยเข้าถึงข้อมูล เทคโนโลยี และความรู้ใหม่ๆ จากทั่วโลก

จากที่กล่าวมาทั้งหมด การบรรลุเป้าหมาย SDGs ในปี พ.ศ. 2573 เป็นเป้าหมายที่ท้าทายระดับโลกที่ต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน และงานวิจัยก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนช่วยในการแก้ไขและพัฒนาประเทศ ดังนั้น การกำหนดนโยบายที่เอื้อต่อการวิจัยและพัฒนา การสนับสนุนนักวิจัย และการสร้างความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ตลอดจนส่งเสริมให้นักวิจัยมีความรู้ ความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของ SDGs จึงเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาในครั้งนี้ขอขอบพระคุณสถาบัน
นวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล ที่ช่วย
เหลือสนับสนุนและอำนวยความสะดวกในการเข้า
ถึงแหล่งข้อมูล ทำให้การศึกษานี้สำเร็จลุล่วง
ไปได้ด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- เกษร เกษมขื่นยศ. (2563). การพัฒนาของไทยตามเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน. *วารสารจันทร์เกษมสาร*, 26(1), 16 – 30.
- กองแผนงาน มหาวิทยาลัยมหิดล. (2566). *แผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยมหิดล พ.ศ. 2567 - 2570*.
ได้มาจาก: <https://op.mahidol.ac.th/pl/wp-content/uploads/2024/07/MAHIDOL-UNIVERSITY-STRATEGIC-PLAN-2024-2027.pdf>
- กุลชา เลิศสิทธิพันธ์ และสุทธิศักดิ์ ศรีสวัสดิ์. (2564). การศึกษาเปรียบเทียบบทความวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์ทางด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนจากมหาวิทยาลัยที่ติด 100 อันดับแรกในการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลกเฉพาะสาขาโดย QS และการจัดอันดับมหาวิทยาลัยสีเขียวของโลกโดยมหาวิทยาลัยอินโดนีเซีย. *วารสาร Mahidol R2R e-Journal*, 8(3), 149 – 161.
- โครงการประสานงานการวิจัยเพื่อสนับสนุนการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDG Move). (2562). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน*. ได้มาจาก: https://nsotrainning.nso.go.th/download/12-40-38_11-03-2562.pdf
- ชล บุญนาค, อรรถเศรษฐ์ จริยธรรมานุกูล, ณิชวิกรม พันธวงศ์ภักดี, ณิชฎา คงศรี, ปาริชาติ เรืองเดช และธรรมพร สุขมี. (2561). *โครงการประสานงานการวิจัยเพื่อสนับสนุนการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)*. (รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์). สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)
- ชล บุญนาค. (2565). *Director's Note: 19: บทบาทมหาวิทยาลัยกับการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน: ฉบับขยายความ [1/2]*. ได้มาจาก: https://www.sdgmove.com/2022/05/02/directors-note-19-universities-and-sdgs-extended-version-1-2/#_ftn1
- ภาสกร บุญคุ้ม. (2565). การวิเคราะห์ผลงานการตีพิมพ์ระดับนานาชาติของสถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดลที่อยู่ในฐานข้อมูล Scopus พ.ศ. 2554 - 2563. *วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ*, 2(6), 627-644. <https://doi.org/10.14456/iarj.2022.168>
- ภาสกร บุญคุ้ม และรัตนา ด้วยดี. (2566). การพัฒนาที่ยั่งยืน: การขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนด้วยงานวิจัย. *วารสารวิชาการ ปชมท.*, 12(1), 165 – 176.
- นงนภัทร รุ่งเนย. (2555). อุดมศึกษาไทยกับการพัฒนาสังคมที่ยั่งยืน. *วารสารครุศาสตร์*, 40(1), 233-242.
- สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.). (2565). *แผนด้านวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรมของประเทศ พ.ศ. 2566 – 2570*. ได้มาจาก: <https://pub.nstda.or.th/gov-dx/plan-research-and-innovation-2023-2027/>

- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี. (2559). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564)*. ได้มาจาก: https://www.nesdc.go.th/ewt_news.php?nid=6420&filename=develop_issue
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี. (2565). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570)*. ได้มาจาก: https://www.nesdc.go.th/ewt_news.php?nid=13651
- สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). *กรอบยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579)*. ได้มาจาก: <https://qsds.go.th/wp-content/uploads/2017/pdf/yutthasart20ys.pdf>
- สำนักงานนายกรัฐมนตรี. (2558). *ระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรี ว่าด้วยคณะกรรมการเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2558. (6 มิถุนายน 2558)*. ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 132 ตอนพิเศษ 131 ง. อิทธิศักดิ์ จิราภรณ์วารี และศุภกฤต ทวีสง่า. (2565). ประเทศไทยกับการพัฒนาอย่างยั่งยืน. *วารสารบริหารการพัฒนาวัฒนธรรมเชิงบูรณาการ*, 2(2), 1 – 15.
- Brundtland, G.H. (1987). *Our Common Future: The Report of the World Commission on Environment and Development*. Oxford. Oxford University Press. United Kingdom. 300 pages.
- Sachs, J.D., Lafortune, G., Fuller, G. (2024). The SDGs and the UN Summit of the Future. *Sustainable Development Report 2024*. Paris: SDSN, Dublin: Dublin University Press. doi:10.25546/108572
- SDG Move Team. (2560). *สวัสดิ์ SDGs (2) – ว่าด้วยเป้าหมาย (Goals) 17 เป้าของ SDGs*. ได้มาจาก: <https://www.sdgmove.com/2017/06/01/goals/>
- United Nations Department of Economic and Social Affairs: UN DESA. (2024) *The Sustainable Development Goals Report 2024*. Available from: <https://unstats.un.org/sdgs/report/2024/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2024.pdf>
- Waleed M.S. (2020). Bibliometric analysis of scientific publications on “sustainable development goals” with emphasis on “good health and well-being” goal (2015–2019). *Globalization and Health*, 16(68), 1 – 13.
- Yeh, S.-C., Hsieh, Y.-L., Yu, H.-C., & Tseng, Y.-H. (2022). The Trends and Content of Research Related to the Sustainable Development Goals: A Systemic Review. *Applied Sciences*, 12, 6820. <https://doi.org/10.3390/app12136820>

การออกแบบเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับฝึกบรรเลงฆ้องวง

Designing Mixed Reality Game For Thai Tradition Instrument Training Kong Wong

โอภาส แก้วต่าย¹

Opas Kaewtai¹

Received: 8 August 2024

Revised: 21 October 2024

Accepted: 19 November 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาการออกแบบเกมความเป็นจริงผสมผสานที่เหมาะสมกับการบรรเลงฆ้องวง 2) เพื่อพัฒนาเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับฝึกการบรรเลงฆ้องวง 3) เพื่อช่วยฝึกหัดและสร้างเสริมประสบการณ์ในการบรรเลงดนตรีไทยฆ้องวง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นบุคคลทั่วไป ชาย หญิง จำนวน 30 คน ได้มาโดยการกำหนดด้วยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง แบบประเมินคุณภาพ และแบบสอบถาม ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา ใช้สถิติ คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบทีแบบจับคู่ ผลการวิจัยพบว่า 1) พบว่าค่าเฉลี่ยของคุณภาพเกมอยู่ในระดับดี โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวม 4.26 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.18 2) มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างคะแนนก่อนเล่นเกมและหลังเล่นเกม โดยค่า p-value น้อยกว่า 0.001 ซึ่งบ่งชี้ว่าความแตกต่างที่พบมีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือเกมความเป็นจริงผสมผสานฝึกบรรเลงฆ้องวงมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะของผู้เล่น 3) ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ 4.20 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ความเป็นจริงผสมผสาน, การออกแบบเกม, ฆ้องวง

Abstract

This research aims to 1) study the appropriate design of a mixed reality game for playing the Thai Traditional Instrument: Khong Wong, 2) develop a mixed reality game for practicing the Khong Wong, and 3) aid in practicing and enhancing the experience of playing the Khong Wong. This research and development study involved 30 selected using purposive sampling. Data collection tools included unstructured interviews, quality assessment forms, and questionnaires. Data were analyzed using content analysis and statistical methods, including percentages,

¹ อาจารย์ประจำ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม Email: opas.kt@gmail.com

¹ Lecturer, Faculty of Humanities and Sciences, Nakhon Pathom Rajabhat University, Email: opas.kt@gmail.com

means, standard deviations, and paired t-tests. The findings revealed that: 1) the average quality of the game was rated at a good level, with an overall mean score of 4.26 and a standard deviation of 0.18; 2) there was a statistically significant difference between pre-game and post-game scores, with a p-value of less than 0.001, indicating the game's effectiveness in improving players' skills; and 3) the average satisfaction level was 4.20, which is considered high. In conclusion, the mixed reality game for practicing the Khong Wong was effective in developing players' skills and received high satisfaction from participants.

Keywords: Mixed Reality, Game Design, Thai Traditional Instrument

บทนำ

ฆ้องวงเป็นเครื่องดนตรีที่ทำหน้าที่ดำเนินทำนองหลักของเพลงไทยเดิม (กฤษกร เพชรนอก, 2554) และเป็นเครื่องดนตรีพื้นฐานที่คนหัดเล่นดนตรีไทยต้องเรียนรู้เพื่อคุ้นชินกับโน้ตหลักของเพลง เนื่องจากโน้ตเพลงไทยเดิมส่วนใหญ่ถูกจดจำมาไม่ได้บันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร ทำให้ต้องใช้ทักษะและประสบการณ์ของผู้เล่นในการบรรเลงให้สื่อถึงอารมณ์ (สุรพล สุวรรณ, 2549) ฆ้องวงถูกใช้ในวงดนตรีไทยหลายประเภท เช่น วงปี่พาทย์ และวงมโหรี ยกเว้นวงเครื่องสาย (อานันท์ นาคคง, 2550) การฝึกเล่นฆ้องวงเริ่มจากการเรียนรู้ท่าทางการจับไม้ตี การใช้ข้อมือในการเคลื่อนไหวก และการฝึกจำโน้ตและทำนองพื้นฐาน ผู้ฝึกควรฝึกตีตามจังหวะโดยใช้เครื่องดนตรีที่ให้จังหวะ เช่น กลองหรือฉิ่ง และฝึกเล่นเป็นกลุ่มเพื่อเรียนรู้การประสานงานกับนักดนตรีอื่น ๆ (สุรพล, 2549; อานันท์, 2550) เมื่อมีพื้นฐานดีแล้ว สามารถพัฒนาทักษะเพิ่มเติม เช่น การตีเสียงคู่หรือการตีตามทำนองที่ซับซ้อน (วิทยา ศรีผ่อง, 2563)

เทคโนโลยีความเป็นจริงผสมผสาน (Mixed Reality: MR) ผสมผสานระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือนจริงเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมใหม่และการนำเสนอในรูปแบบที่สามารถแสดงผลโลกจริง โลกเสมือน และวัตถุดิจิทัลร่วมกันได้ (วิวัฒน์ มีสุวรรณ, 2554) การนำ MR มาประยุกต์ใช้ในการ

ศึกษาและการสร้างประสบการณ์ เช่น การนำเสนอแบบจำลองสารสนเทศอาคาร (ณัฐพล ศิริสิริกุล, 2559) การจำลองการเดินทางด้วยระดับสายตาในระบบความจริงเสมือน (ลลิตา และบัญญัติพนธ์, 2015) การสร้างห้องลองเสื้อผ้าเสมือนจริง (Charlee & Poonpong, 2017) และการพัฒนาเกมความเป็นจริงผสมผสาน เช่น เกมโปเกมอนโกและ PAC IN TOWN เพื่อเพิ่มประสบการณ์ที่สนุกสนานและการเคลื่อนไหวของผู้เล่น (Motoyama, 2018)

การนำเทคโนโลยีความเป็นจริงผสมผสานมาประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษา พบว่ามีการเสริมทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้แก่ผู้เรียน เช่น การใช้สื่อเออาร์ในสถานการณ์จำลองเพิ่มคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน (ธัญญาพร เจียศิริพันธ์, 2558) การใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงผสมผสานกับสื่อการสอนเสมือนจริงสามมิติช่วยลดปัญหาการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยจินตนาการและปัญหาการเรียนรู้ที่ไม่เห็นภาพ (นฤเทพ สุวรรณธาดา, 2556) และการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงเพิ่มประสบการณ์ในการเล่นเครื่องดนตรีเปียโนให้ผู้เริ่มเรียนมีความสนุกสนานและความเข้าใจมากขึ้น (Chow et.al., 2013)

จากประโยชน์ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นว่าสามารถนำเทคโนโลยีความเป็นจริงผสมผสานมาประยุกต์ใช้ในการฝึกหัดการบรรเลงเครื่องดนตรีไทยได้ จึงขอนำเสนองานวิจัยการออกแบบเกม

ความเป็นจริงผสมผสานการบรรเลงฆ้องวง เพื่อให้ผู้ที่ฝึกหัดบรรเลงฆ้องวงได้รับประสบการณ์ในการบรรเลงมากยิ่งขึ้น รวมถึงยังเป็นการอนุรักษ์และเผยแพร่การบรรเลงเพลงไทยเดิมด้วยฆ้องวงไปยังผู้ที่สนใจ และยังสามารถเป็นตัวอย่างในการออกแบบและพัฒนาเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับการบรรเลงเครื่องดนตรีไทยแบบอื่นต่อไปได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการออกแบบเกมความเป็นจริงผสมผสานที่เหมาะสมกับการบรรเลงฆ้องวง
2. เพื่อพัฒนาเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับฝึกการบรรเลงฆ้องวง
3. เพื่อช่วยฝึกหัดและสร้างเสริมประสบการณ์ในการบรรเลงฆ้องวง

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา 1) ศึกษาเกมตัวอย่างเพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมในการออกแบบเกมเทคโนโลยีความเป็นจริงผสมผสานการบรรเลงฆ้องวง 2) ศึกษาการบรรเลงฆ้องวงที่สามารถนำมาพัฒนาเป็นรูปแบบเกมเทคโนโลยีความเป็นจริงผสมผสาน

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
ประชากร บุคคลทั่วไป ชาย – หญิง ที่มีสุขภาพสมบูรณ์แข็งแรง สามารถใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้นได้ อ่านออกเขียนได้ และต้องไม่เป็นนักดนตรีไทยหรือมีพื้นฐานการเล่นเครื่องดนตรีไทยฆ้องวงมาก่อน

กลุ่มตัวอย่างการวิจัย จำนวน 30 คน โดยเลือกจากกลุ่มประชากร ที่มีสุขภาพแข็งแรง ไม่มีโรคประจำตัวหรืออาการที่ทำให้เสี่ยงต่อการเกิด Motion Sickness หรืออาการเมารถได้ง่าย

ทบทวนวรรณกรรม

ดนตรีไทย

เฉลิมศักดิ์ พิภูลศรี (2530) กล่าวถึงการจำแนกประเภทของเครื่องดนตรีไทยตามกิริยาอาการปฏิบัติของผู้เล่นเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1) เครื่องดนตรีประเภทดีด 2) เครื่องดนตรีประเภทสี 3) เครื่องดนตรีประเภทตี และ 4) เครื่องดนตรีประเภทเป่า วงดนตรีไทยสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ 1) วงเครื่องสาย ซึ่งประกอบด้วยเครื่องสายและเครื่องเป่า มีเครื่องประกอบจังหวะ เช่น ฉิ่ง ฉาบ กรับ 2) วงปี่พาทย์ ซึ่งรวมเครื่องดนตรีประเภทเป่าและตี และ 3) วงมโหรี ที่รวมเครื่องดนตรีจากวงปี่พาทย์และวงเครื่องสาย มีเครื่องดนตรีครบทุกตระกูล คือ ดีด สี ตี และเป่า โดยในแต่ละวงล้วนมีฆ้องวงเป็นเครื่องดนตรีประกอบ

ฆ้องวง

กฤษฎกร เพชรนอก(2554) กล่าวว่าฆ้องวงเป็นเครื่องดนตรีที่วิวัฒนาการมาจากฆ้องวงของอินโดนีเซีย มีมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย โดยมี 2 ประเภท คือ ฆ้องวงใหญ่และฆ้องวงเล็ก ฆ้องวงใหญ่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินทำนองหลักของเพลงในวงดนตรีไทย เช่น วงปี่พาทย์และวงมโหรี ประกอบด้วยลูกฆ้อง 16 ลูก ทำจากทองเหลืองและวงฆ้องสูงประมาณ 24 เซนติเมตร ฆ้องวงเล็กสร้างขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 มีโครงสร้างคล้ายฆ้องวงใหญ่แต่ขนาดเล็กกว่า มีลูกฆ้อง 18 ลูก ใช้บรรเลงร่วมในวงปี่พาทย์และสอดแทรกทำนองเพลง



ภาพที่ 1 ฆ้องวงใหญ่

ความเป็นจริงผสมผสาน (Mixed - Reality : MR)

Microsoft (2018) ได้กล่าวถึง ความเป็นจริงผสมผสานไว้ว่า Mixed Reality คือการซ้อนทับกันของ 3 สิ่งคือ มนุษย์ คอมพิวเตอร์ และสภาพแวดล้อม ประเด็นสำคัญคือต้องมีครบทั้ง 3 ปัจจัยถึงจะเป็น ความเป็นจริงผสมผสาน (mixed reality) แต่การซ้อนทับกันระหว่างโลกจริง (physical reality) กับโลกเสมือน (digital reality) ก็มี ระดับ (spectrum) ที่แตกต่างกันไปตามแนวคิดของไมโครซอฟท์จึงนิยามว่า Mixed Reality เป็นร่มใหญ่ที่ครอบคลุมทุกสิ่ง ส่วนความเป็นจริงเสริม (เออาร์) คือส่วนที่อยู่ใกล้กับโลกจริง และความจริงเสมือน (วีอาร์) คือส่วนที่อยู่ใกล้ชิดกับโลกเสมือน โดยอุปกรณ์ของความจริงเสมือน สามารถแยกได้เป็น 2 ส่วน คือ โฮโลกราฟฟิคดีไวส์ (Holographic Devices) หรือเรียกว่า อุปกรณ์ความจริงเสมือน ที่ซ่อนวัตถุดิจิทัลไปบนโลกจริง และ อิมเมอร์ซีฟดีไวส์ (Immersive Devices) คืออุปกรณ์ที่สร้างโลกเสมือนทั้งหมดขึ้นมา โดยซ่อนความเป็นจริงของโลกจริงไว้ไม่ให้เห็น

การออกแบบและพัฒนาเกม

การออกแบบและพัฒนาเกมเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและครอบคลุมหลายมิติ ตั้งแต่การสร้างแนวคิด การออกแบบเชิงกลยุทธ์ ไปจนถึงการพัฒนาและทดสอบเกม หนึ่งในทฤษฎีสำคัญที่ใช้ในการออกแบบเกมคือแนวคิดของ Schell (2019) ที่กล่าวถึง Elemental Tetrad ซึ่งประกอบด้วยสี่องค์ประกอบหลัก ได้แก่ กลไก (mechanics), เรื่องราว (story), ความสวยงาม (aesthetics), และเทคโนโลยี (technology) การผสมผสานองค์ประกอบเหล่านี้อย่างเหมาะสมจะช่วยสร้างประสบการณ์การเล่นเกมที่สมบูรณ์และน่าจดจำ นอกจากนี้ยังต้องอาศัย ทฤษฎีการไหลลื่น (flow theory) โดย Csikszentmihalyi (1990) ได้นำเสนอทฤษฎีการไหลลื่นนี้ ซึ่งกล่าวถึงสถานะของการมีสมาธิและความพึงพอใจที่เกิดขึ้น เมื่อผู้เล่นมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ท้าทายแต่มีทักษะพอเพียงที่จะ

ทำได้ ทฤษฎีนี้มีความสำคัญในการออกแบบเกมเพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกเพลิดเพลินและมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ หลักการการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User Experience Design Principles หรือ UX) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการออกแบบเกม UX เน้นการสร้างประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจและใช้งานง่าย

จากการทบทวนวรรณกรรม ดนตรีไทยแบ่งเครื่องดนตรีออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ ดีด สี ตี เป่า วงดนตรีไทยหลัก ๆ ประกอบด้วย วงเครื่องสาย วงปี่พาทย์ และวงมโหรี โดยฆ้องวงเป็นเครื่องดนตรีที่มีบทบาทสำคัญในวงดนตรีไทย ฆ้องวงใหญ่ใช้ดำเนินทำนองหลักและบรรเลงเดี่ยวได้ ส่วนฆ้องวงเล็กใช้บรรเลงร่วมกับวงปี่พาทย์ การออกแบบและพัฒนาเกมสามารถผสมผสานกลไก เรื่องราว ความสวยงาม และเทคโนโลยี เพื่อสร้างประสบการณ์การเล่นที่สมบูรณ์ สามารถสร้างความพึงพอใจและสมาธิให้ผู้เล่นได้ และเทคโนโลยีความเป็นจริงผสมผสาน คือ การซ้อนทับกันของมนุษย์ คอมพิวเตอร์ และสภาพแวดล้อมและช่วยสร้างประสบการณ์สมจริงและเสริมทักษะการเรียนรู้ได้ ดังนั้นการนำเทคโนโลยีความเป็นจริงผสมผสานมาใช้ในการออกแบบเกมฝึกทักษะบรรเลงฆ้องวงจะช่วยพัฒนาทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วมและเพลิดเพลินกับการฝึกฝน อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างความรู้และทักษะทางดนตรีไทยในรูปแบบที่ทันสมัย

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบวิจัยและพัฒนาเพื่อศึกษาการออกแบบเกมความเป็นจริงผสมผสานที่เหมาะสมกับการบรรเลงฆ้องวง เพื่อพัฒนาเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับฝึกการบรรเลงฆ้องวง และเพื่อช่วยฝึกหัดและสร้างเสริมประสบการณ์ในการบรรเลงฆ้องวง มีรายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับฝึกบรรเลงฆ้องวง
2. แบบประเมินคุณภาพของเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับฝึกบรรเลงฆ้องวงสำหรับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน
3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับฝึกบรรเลงฆ้องวง
4. เกมทดสอบทักษะก่อนและหลังจากฝึกบรรเลงฆ้องวง

2) การพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย

2.1 การออกแบบและพัฒนาเกมความเป็นจริงผสมผสาน

ผู้วิจัยได้ศึกษาในเชิงเอกสาร (Documentary Study) ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งปฐมภูมิและทุติยภูมิ เพื่อนำมาวิเคราะห์หาแนวทางในการออกแบบเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับฝึกบรรเลงฆ้องวง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ศึกษาจากเกมที่มีวิธีการเล่นแบบเสมือนจริง มีเนื้อหาหรือกลไกในการเล่นเกี่ยวข้องกับดนตรี และเป็นเกมที่ได้รับความนิยมเป็นที่รู้จักในวงกว้าง จำนวน 3 เกม คือ Beat Saber, Pistol Whip และ Audica ด้วยวิธีเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลหาแนวทางในการออกแบบและพัฒนา โดยแบ่งประเด็นในการวิเคราะห์เป็น 3 ด้าน คือ 1.ด้านกลไกการเล่นเกม 2.ด้านการออกแบบกราฟฟิก 3.ด้านการออกแบบส่วนต่อประสาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาสามารถวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบเกมความเป็นจริงผสมผสาน และสามารถสรุปเป็นแนวทางการออกแบบเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับการฝึกบรรเลงฆ้อง

เมื่อได้แนวทางการออกแบบแล้ว ขั้นตอนถัดไปคือ นำแนวทางการออกแบบไปสร้างเป็นแบบร่าง แนวคิดการออกแบบ สร้างวัตถุ 3 มิติสำหรับเกมโดยการสร้างวัตถุ 3 มิติสำหรับเกมความเป็นจริงผสมผสาน จำเป็นต้องคำนึงถึงหลายปัจจัย เช่น ความสมจริงและรายละเอียด ขนาดและสัดส่วนที่ถูกต้อง การใช้เทคนิคแสงและเงาที่สมจริง เพื่อให้ได้ประสบการณ์ที่ใกล้เคียงความจริงมากที่สุด นอกจากนี้ยังต้องทำการออกแบบให้วัตถุมีการโต้ตอบได้อย่างราบรื่น รวมถึงมีการเคลื่อนไหวที่ลื่นไหล จึงจำเป็นต้องใช้และจำกัดจำนวนโพลิ곤ที่เหมาะสม และพัฒนาให้เป็นเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับการฝึกบรรเลงฆ้องวง

เมื่อออกแบบวัตถุ 3 มิติ สำหรับเกมความเป็นจริงผสมผสานเรียบร้อยแล้วจึงนำมาพัฒนาโปรแกรมเพื่อให้แสดงผลแบบความเป็นจริงผสมผสาน และตอบสนองต่อกลไกของเกมที่ออกแบบไว้ เมื่อพัฒนาโปรแกรมเสร็จแล้วจะต้องประมวลผลเป็นเกมแอปพลิเคชันผ่านหน่วยแสดงผลสวมศีรษะ (head-mounted display : HMD)

3.2 แบบประเมินคุณภาพและแบบประเมินความพึงพอใจเกมความเป็นจริงผสมผสานการฝึกบรรเลงฆ้องวง

การสร้างแบบประเมินคุณภาพเกมความเป็นจริงผสมผสานการฝึกบรรเลงฆ้องวง เป็นการสร้างแบบประเมินคุณภาพของเกมฯ เพื่อนำไปประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ และนำไปใช้ในการประเมินความพึงพอใจโดยกลุ่มเป้าหมายทำได้โดยนำข้อคำถามไปประเมินค่าความเที่ยงตรงของแบบสองถาม (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ พบว่าข้อคำถามมีความเที่ยงตรงและนำไปใช้ได้ โดยมีข้อเสนอแนะจาก

ผู้ทรงคุณวุฒิ เช่นการปรับข้อความบางข้อเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

3.3 เกมทดสอบทักษะก่อนและหลังจากฝึกบรรเลงฆ้องวง

นำเพลงจากเกณฑ์เพลงภาคปฏิบัติสำหรับวงปีพาทย์ ชั้นที่ 1 จากเกณฑ์มาตรฐานดนตรีไทย (ทบวงมหาวิทยาลัย, 2544) คือ เพลงพม่าเขว สองชั้น มาทำเป็นเกมความเป็นจริงผสมผสานเพื่อทดสอบทักษะก่อน และหลังหลังการฝึกบรรเลงฆ้องวง แต่จากการนำไปประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทยพบว่า เพลงพม่าเขว สองชั้น อาจจะยากเกินไปสำหรับผู้เริ่มต้น และได้ขอเสนอแนะให้ปรับไปใช้เพลง พม่าเขว

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับเนื้อหาของเกม

ข้อมูลชั้นปฐมภูมิ ด้วยวิธีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทยแบบไม่มีโครงสร้าง

ข้อมูลชั้นทุติยภูมิ เก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการฝึกบรรเลงฆ้องวง โดยรวบรวมข้อมูลประเภท บทความวิชาการ วิทยานิพนธ์ งานวิจัย และรวมทั้งสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

การเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับทำเกมความเป็นจริงผสมผสาน

ข้อมูลชั้นปฐมภูมิ ด้วยวิธีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกมแบบไม่มีโครงสร้าง

ข้อมูลชั้นทุติยภูมิ เก็บรวบรวมข้อมูลของเกมที่มีวิธีการเล่นแบบเสมือนจริง มีเนื้อหาหรือกลไกในการเล่นเกี่ยวข้องกับดนตรี และเป็นเกมที่ได้รับความนิยมหรือเป็นที่รู้จักในวงกว้าง โดยรวบรวมข้อมูลประเภท บทความวิชาการ วิทยานิพนธ์ งานวิจัย และรวมทั้งสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการออกแบบและพัฒนาเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับฝึกบรรเลงฆ้องวง มีดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลการฝึกบรรเลงฆ้องวงจากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทย และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2. วิเคราะห์รูปแบบการออกแบบ เกมความเป็นจริงผสมผสาน จากเกมที่เป็นกรณีศึกษาจำนวน 3 เกมโดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจงจากเกมรูปแบบความจริงเสมือน หรือความเป็นจริงผสมผสาน ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรี และเป็นที่ยอมรับจากผู้เล่นโดยวัดอันดับความนิยมจากการดาวน์โหลด

3. วิเคราะห์คะแนนการประเมินคุณภาพของเกมจากผู้เชี่ยวชาญ โดยนำคะแนนและข้อคิดเห็นมาประมวลผล และปรับปรุงเกมให้มีคุณภาพใช้สถิติ การหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. วิเคราะห์คะแนนทดสอบทักษะก่อนเล่นและหลังเล่น โดยนำคะแนนมาประมวลผลด้วยวิธีการ Paired t-Test

5. วิเคราะห์ความพึงพอใจจากผู้เล่นโดยใช้ค่าระดับการประเมินของ Likert แล้วนำมาประมวลผล โดยใช้สถิติ คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

6. นำข้อมูลที่ได้มาสรุปและอภิปรายผล

ผลการวิจัย

แนวทางการออกแบบเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับการฝึกบรรเลงฆ้องวง

ผลการวิจัยพบว่าแนวทางการออกแบบเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับการฝึกบรรเลงฆ้องวงมีข้อสรุปดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สรุปแนวทางการออกแบบเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับการฝึกบรรเลงฆ้องวง

แนวทางการออกแบบ				
กลไกการเล่น	ดีโน้ตเป้าหมายตามจังหวะ	เคลื่อนไหวร่างกาย เช่น แขน และใช้ร่างกายหลบหลีก	ระดับความยากใช้การฝึกมาตรฐานตามตำราเป็นระดับความยาก	มีส่วนร่วมผ่านการทำลายเป้าหมายผ่านจังหวะ
การออกแบบการกราฟฟิก	ธีมล้าสมัย แสง นีออน ไฮไฟ	บรรยากาศเข้าถึงง่าย บรรยากาศล้าสมัย	เอฟเฟคภาพ ประกายไฟ ระเบิด สีสดใสใส	สไตล์ภาพ เรียบง่าย ไม่รบกวนผู้เล่น
การออกแบบส่วนต่อประสาน	เมนูเรียบง่าย เรียบหวู สะอาดตา	สไตล์ส่วนต่อประสานในเกม แบบมินิมอล เน้นให้ข้อมูลสำคัญ	ระบบตอบสนองตอบสนองทางภาพ และเสียงเพื่อประกอบแอคชั่นของผู้เล่น	

ผลการประเมินคุณภาพของเกมความเป็นจริงผสมผสานการบรรเลงฆ้องวง

ผลการวิจัยพบว่าคุณภาพของเกมความเป็นจริงผสมผสานการฝึกบรรเลงฆ้องวงจากผู้ทรงคุณวุฒิประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

และพัฒนาเกม และผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อและนวัตกรรม จำนวน 3 ท่าน เท่ากับ 4.26 อยู่ในระดับดี โดยได้รับคะแนนสูงสุดคือ ด้านกลไกการเล่นช่วยดึงดูดและสนับสนุนประสิทธิภาพของเกม ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 อยู่ในระดับดี ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพของเกมความเป็นจริงผสมผสานการบรรเลงฆ้องวง

คุณภาพของเกม	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
กลไกการเล่นช่วยดึงดูดและสนับสนุนประสิทธิภาพของเกม	4.48	0.29	ดี
การแสดงผลและเสียงสอดคล้องกับการกระทำของผู้เล่น	4.43	0.20	ดี
ข้อมูลและคำแนะนำในเกมเป็นที่เข้าใจ	4.37	0.27	ดี
การปรับระดับความยากลำบากมีความสมดุล	4.35	0.16	ดี
ระบบนำทางในเกมมีความเหมาะสมและใช้งานได้ดี	4.30	0.14	ดี
ระบบระดับความยากลำบากในเกมทำให้มีความท้าทายและสนุก	4.30	0.19	ดี
กลไกการเล่นของเกมนี้มีความน่าสนใจ	4.19	0.10	ดี
สีและแสงในเกมสร้างบรรยากาศและอารมณ์ได้ดี	4.08	0.14	ดี
การออกแบบสิ่งแวดล้อมทำให้มีความสวยงามและน่าสนใจ	4.08	0.14	ดี
การตอบสนองของเกมต่อการกระทำของผู้เล่นมีความคืบหน้าและความหมาย	4.03	0.16	ดี
คะแนนเฉลี่ย	4.26	0.18	ดี

ผลการทดสอบทักษะการบรรเลงฆ้องวงก่อนและหลังเล่นเกม ผลการวิจัยพบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างคะแนนก่อนเล่นเกมและหลังเล่นเกม โดยค่า p-value น้อย

กว่า 0.001 ซึ่งบ่งชี้ว่าความแตกต่างที่พบมีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือเกมความเป็นจริงผสมผสานฝึกบรรเลงฆ้องวงมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะของผู้เล่น ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะก่อนการเล่นและหลังเล่นเกม

การทดสอบ	N	ค่าเฉลี่ย	S.D.	T	Sig (p-value)
ก่อนเล่นเกม	30	29.2	2.93	-	-
หลังเล่นเกม	30	38.4	4.45	-	-
ความแตกต่าง	30	9.2	1.84	26.53	< 0.001

ผลความพึงพอใจของเกมความเป็นจริงผสมผสานการฝึกบรรเลงฆ้องวงโดยกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัยพบว่าการประเมินความพึงพอใจของเกมความเป็นจริงผสมผสานการฝึกบรรเลงฆ้องวงจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 อยู่ในระดับ ดี โดยได้ผล

ความพึงพอใจด้านการแสดงผลและเสียงสอดคล้องกับการกระทำของผู้เล่น ระบบระดับความยากลำบากในเกมทำให้มีความท้าทายและสนุก และการปรับระดับความยากลำบากมีความสมดุล อยู่ที่ 4.67 อยู่ในระดับดีมาก ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของเกมความเป็นจริงผสมผสานการบรรเลงฆ้องวงกับกลุ่มตัวอย่าง

รายการประเมิน	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
การแสดงผลและเสียงสอดคล้องกับการกระทำของผู้เล่น	4.67	0.58	ดีมาก
ระบบระดับความยากลำบากในเกมทำให้มีความท้าทายและสนุก	4.67	0.58	ดีมาก
การปรับระดับความยากลำบากมีความสมดุล	4.67	0.58	ดีมาก
กลไกการเล่นช่วยดึงดูดและสนับสนุนประสิทธิภาพของเกม	4.33	0.58	ดี
ข้อมูลและคำแนะนำในเกมเป็นที่เข้าใจ	4.33	0.58	ดี
ระบบนำทางในเกมมีความเหมาะสมและใช้งานได้ดี	4.33	0.58	ดี
กลไกการเล่นของเกมนี้มีความน่าสนใจ	4.00	0.10	ดี
สีและแสงในเกมสร้างบรรยากาศและอารมณ์ได้ดี	3.67	0.58	ดี
การออกแบบสิ่งแวดล้อมทำให้มีความสวยงามและน่าสนใจ	3.67	0.58	ดี
การตอบสนองของเกมต่อการกระทำของผู้เล่นมีความคืบหน้าและมีความหมาย	3.67	0.58	ดี
คะแนนเฉลี่ย	4.20	0.18	ดี

อภิปรายผล

คุณภาพของเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับฝึกบรรเลงฆ้องวง

การประเมินคุณภาพเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับฝึกบรรเลงฆ้องวงโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาเกม พบว่าค่าเฉลี่ยของคุณภาพเกมอยู่ในระดับดี โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวม 4.26 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.18 โดยมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ กลไกการเล่นช่วยดึงดูดและสนับสนุนประสิทธิภาพของเกม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 อยู่ในระดับดี ซึ่งสอดคล้องกับที่ อีริคสันและซัมเนอร์ (Ericsson & Sumner, 2014) ได้กล่าวว่า กลไกต่าง ๆ ภายในเกมมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพของผู้เล่นและสนับสนุนการเรียนรู้ กลไกเหล่านี้รวมถึงการฝึกฝนเพื่อเพิ่มทักษะ การสร้างแรงจูงใจผ่านความท้าทาย และการมีส่วนร่วมผ่านสภาพแวดล้อมแบบอินเทอร์แอคทีฟ และจากคะแนนการประเมินพบว่า ข้อที่มีคะแนนน้อยที่สุด คือ การตอบสนองของเกมต่อการกระทำของผู้เล่นมีความคืบหน้าและมีความหมาย มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 แต่ยังคงอยู่ในระดับดี อาจเกิดจากการออกแบบที่ลดความซับซ้อน และพยายามทำให้เกิดความเรียบง่ายเพื่อไม่ให้ทวนสมาริของผู้เล่นต่อเป้าหมาย ทำให้การกระทำบางอย่างไม่มีผลตอบสนอง เช่น การตีสิ่งที่ไม่ใช่เป้าหมาย หรือเหวี่ยงแขนโดยไร้จุดหมาย จะไม่เกิดผลตอบสนองใดๆ

ประสิทธิผลของเกมความเป็นจริงผสมผสานฝึกบรรเลงฆ้องวง

จากการเปรียบเทียบทักษะการบรรเลงฆ้องวงโดยใช้ด่านเพลงพม่าเขว เป็นด่านในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างคะแนนก่อนเล่นเกมและหลังเล่นเกม โดยค่า p-value น้อยกว่า 0.001 ซึ่งบ่งชี้ว่าความแตกต่างที่พบมีนัยสำคัญทางสถิติ

กล่าวคือเกมความเป็นจริงผสมผสานฝึกบรรเลงฆ้องวงมีประสิทธิผลในการพัฒนาทักษะของผู้เล่น ซึ่งสอดคล้องกับ ดุจเดือน ไชยพิชิต และคณะ (2565) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังของเด็กปฐมวัย ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมปริศนาคำทาย โดยผู้ปกครองมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า ทักษะด้านการฟังของเด็กปฐมวัยด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมปริศนาคำทาย โดยผู้ปกครองมีส่วนร่วม หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง 30 คน พบว่าค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ 4.20 ซึ่งอยู่ในระดับมาก โดยผู้เล่นมีความพึงพอใจสูงสุดด้วยกันในด้านระดับความยาก มีระดับคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ทั้ง 2 ข้อ คือ ระบบระดับความยากลำบากในเกมทำให้มีความท้าทายและสนุก และการปรับระดับความยากลำบากมีความสมดุลมาจากการกำหนดความยากของเกมความเป็นจริงผสมผสานการบรรเลงฆ้องวงนี้ประยุกต์มาจากเกณฑ์มาตรฐานดนตรีไทย (ทบวงมหาวิทยาลัย, 2544) และเกณฑ์มาตรฐานดนตรีไทยและเกณฑ์การประเมิน (ทบวงมหาวิทยาลัย, 2544) โดยเลือกเอาค่ามาตรฐานในการประเมินฆ้องวงใหญ่ และเพลงสำหรับการบรรเลงของวงปี่พาทย์ชั้นต้น มาประยุกต์ใส่ในเกมเป็นลำดับขั้นทำให้เกิดระดับความยากที่สมดุล และส่วนที่ได้คะแนนความพึงพอใจเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านกราฟฟิกและความสวยงาม โดยได้ระดับคะแนน 3.67 อยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะผลจากการวิเคราะห์ตัวอย่างทำให้ในการออกแบบต้องมีการลดทอนให้รูปแบบเรียบง่ายเพื่อเป็นการส่งเสริมให้ผู้เล่นมีสมาธิกับเป้าหมายมากขึ้น

สรุปผล

การศึกษาแนวทางการออกแบบเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับการฝึกบรเรลงมือพบว่า เกมตัวอย่างที่ศึกษาเน้นการติดตามจังหวะดนตรี ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้กับการบรเรลงมือได้ โดยการออกแบบกราฟิกเน้นแสงสีอ่อนและธีมไซไฟ ส่วนการออกแบบส่วนต่อประสานเน้นความเรียบง่ายและชัดเจน การประเมินคุณภาพเกมโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีคุณภาพดี โดยกลไกการเล่นได้รับคะแนนสูงสุด และการตอบสนองของเกมมีคะแนนน้อยที่สุด อย่างไรก็ตาม เกมนี้มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการบรเรลงมือของผู้เล่นอย่างมีนัยสำคัญ และผู้เล่นมีความพึงพอใจในระดับสูง โดยเฉพาะในด้านระดับความยากที่ท้าทายและสมดุล แต่กราฟิกและความสวยงามได้รับคะแนนน้อยที่สุด เนื่องจากการออกแบบที่เน้นความเรียบง่ายเพื่อไม่ให้รบกวนสมาธิของผู้เล่น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้
1. พัฒนากลไกการเล่นให้ซับซ้อนมากขึ้นสำหรับการฝึกทักษะในระดับสูง

2. พัฒนาการประเมินผลด้านอื่นๆ นอกเหนือจากด้านความแม่นยำของโน้ต เช่น การประเมินท่าทาง การประเมินความถูกต้องของการจับอุปกรณ์เครื่องดนตรีไทย หรือการประเมินความไพเราะของท่วงทำนอง

3. นำแนวทางไปพัฒนาเกมความเป็นจริงผสมผสานสำหรับการฝึกบรเรลงมือเครื่องดนตรีอื่น หรือการฝึกทักษะด้านอื่น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากทุนสนับสนุน เพื่อพัฒนาศักยภาพอาจารย์เข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

เอกสารอ้างอิง

- กฤษฎกร เพชรนอก. (2554). เครื่องดนตรีและวงดนตรีไทย. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- เฉลิมศักดิ์ พิภูลศรี. (2530). สังคีตนิยมว่าด้วยดนตรีไทย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ณัฐพล เลิศวิริยะปิต. (2563). การสร้างแบบฝึกทักษะการตีฆ้องวงใหญ่:กรณีศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นสำนักดนตรีไทยบ้านอรรถกฤษณ์. ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ณัฐพล ศิริศิริกุล. (2559). ระบบการนำเสนอแบบจำลองสารสนเทศอาคารเพื่อช่วยในการสื่อสารด้วยระบบความจริงเสมือนแบบมีปฏิสัมพันธ์. สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ดุจเดือน ไชยพิชิต, อัญชลี ชัยรัชตกุล, วิภาณี สุขทรัพย์,อลงกรณ์ สุขวัน และนุชธิดา โยลัย. (2565). การพัฒนาทักษะการฟังของเด็กปฐมวัย ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมปริศนาคำทาย โดยผู้ปกครองมีส่วนร่วม.วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์.7(2).1387 - 1398
- ทบวงมหาวิทยาลัย. (2544). เกณฑ์มาตรฐานดนตรีไทย พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- ทบวงมหาวิทยาลัย. (2544). เกณฑ์มาตรฐานดนตรีไทยและเกณฑ์การประเมิน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- ธัญญาพร เจียศิริพันธ์. (2558). ผลของการเรียนรู้จากสื่อเออาร์แบบจัดกระทำในสถานการณ์จำลองที่มีผลต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. คุรุศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- นฤเทพ สุวรรณชาติ. (2556). การวิเคราะห์การเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้สื่อการเรียนการสอนแบบโลกเสมือนผสานโลกจริง. *วารสารวิชาการและวิจัย มทร.พระนคร สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 7(1), มีนาคม 2013.
- ลลิตา สันติวรวัฑฒ์ และ บุญญพนธ์พลูสวัสดิ์. (2015). การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันจำลองการเดินทางด้วยระดับสาย. การประชุมวิชาการระดับประเทศด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (National Conference on Information Technology: NCIT) ครั้งที่ 7, 129-134.
- วิทยา ศรีผ่อง. (2563). การสร้างสรรค์ทางเดี่ยวฆ้องวงใหญ่จากมือไล่ฆ้องของครูประสิทธิ์ถาวร. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 31(1), 135-146.
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2554). การเรียนรู้ด้วยการสร้างโลกเสมือนผสานโลกจริง. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 13(2), 119-127.
- สุพล สุวรรณ. (2549). *ดนตรีไทยในวัฒนธรรมไทย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อานันท์ นาคคง. (2550). *ดนตรีไทยเดิม*. กรุงเทพฯ : สำนักงานอุทยานการเรียนรู้.
- Aggrogahu. (2019). *Audica*. Retrieved Dec 10, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=o-TEuc0SOvY>
- Arisandi, R., Takami, Y., Otsuki, M., Kimura, A., Shibata, F., & Tamura, H. (2012). *Enjoying virtual handcrafting with ToolDevice*. In Proceedings of UIST '12 (October 7–10, 2012, Cambridge, Massachusetts, USA). ACM. <https://doi.org/10.1145/2380116.2380198>
- Charlee KAEWRAT and Poonpong BOONBRAHM. (2017). A Survey for a Virtual Fitting Room by a Mixed Reality Technology. *Walailak J Sci & Tech*, 14(10): 759-767.
- Chow, Jonathan & Feng, Haoyang & Amor, Robert & Wünsche, Burkhard. (2013). *Music education using augmented reality with a head mounted display*. Proceedings of the Fourteenth Australasian User Interface Conference, Adelaide, Australia: 73-79.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- David Johnson and George Tzanetakis. (2017). *VRMin: Using Mixed Reality to Augment the Theremin for Musical Tutoring*. NIME'17, May 15-19, 2017, Aalborg University Copenhagen, Denmark.
- Ericsson, K. A., & Sumner, A. M. (2014). Uncovering mechanisms in video game research: suggestions from the expert-performance approach. *Frontiers in Psychology*, 5, 161.
- John Desnoyers-Stewart, Megan Smith, and David Gerhard. 2017. *Mixed Reality MIDI Keyboard Demonstration*. In Proceedings of the 12th International Audio Mostly Conference on Augmented and Participatory Sound and Music Experiences (AM '17). ACM, New York, NY, USA, Article 12,
- JoshDub. (2019). *Beat Saber*. Retrieved Dec 5, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=3ehSPtWoiuc>

- Krittiya Tangmanee. (2012). *Effects of using Super-imposed graphic in Head Up Display on Visual Distraction*. Master of Science. King Mongkut's University of Technology Thonburi.
- Lilqbunny. (2021). *Beat Saber*. Retrieved Dec 5, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=FN92wirmJn0>
- Microsoft. (2018). *What is mixed reality?*. Retrieved November 7, 2018, from [https:// docs.microsoft.com/en-us/windows/mixed-reality/mixed-reality](https://docs.microsoft.com/en-us/windows/mixed-reality/mixed-reality)
- Motoyama, H. (2018). *"The player is the star" - Futuristic vision for mixed reality world developing mixed reality game - PAC IN TOWN*. In Proceedings of SA '18 Virtual and Augmented Reality (December 4-7, 2018, Tokyo, Japan). ACM. <https://doi.org/10.1145/3275495.3275511>
- Norman, D. A., & Nielsen, J. (2013). *The design of everyday things*. New York: Basic Books.
- Road to VR. (2020). *Pistol Whip*. Retrieved Dec 3, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=9slUHht9CrI>
- Schell, J. (2019). *The art of game design: A book of lenses*. New York: CRC Press.
- Yamamoto, T., Kawagoe, M., Otsuki, M., Shibata, F., & Kimura, A. (2017). *Enjoyable carving with ChiselDevice in mixed reality space*. In Proceedings of VRST '17 (2 pages). ACM. <https://doi.org/10.1145/3139131.3143419>

โฆษณาชวนเชื่อเกี่ยวกับสาเหตุการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ในสมุดปกขาวของเยอรมัน ค.ศ. 1914

Propaganda About The Causes of World War I in The German White Book of 1914

วัศพล ธรรมรักษา¹

Wasapol Thumruksa

Received: 2 August 2024

Revised: 06 November 2024

Accepted: 19 November 2024

บทคัดย่อ

เมื่อเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ขึ้นในทวีปยุโรปใน ค.ศ. 1914 ระหว่างฝ่ายสัมพันธมิตรที่มีอังกฤษ ฝรั่งเศส และรัสเซีย เป็นผู้นำฝ่ายหนึ่ง กับฝ่ายมหาอำนาจกลางที่มีเยอรมนีและออสเตรีย-ฮังการี เป็นผู้นำอีกฝ่ายหนึ่ง ประเทศคู่สงครามทั้งสองฝ่ายได้ตีพิมพ์เอกสารโฆษณาชวนเชื่อที่เรียกว่าสมุดปกสีต่างๆ ออกเผยแพร่ ได้แก่ สมุดปกสีฟ้าของอังกฤษ สมุดปกเหลืองของฝรั่งเศส สมุดปกส้มของรัสเซีย สมุดปกขาวของเยอรมัน สมุดปกแดงของออสเตรีย-ฮังการี เป็นต้น มีเนื้อหาพยายามชี้ให้เห็นว่าตนมิได้เป็นผู้ก่อสงคราม ขณะเดียวกันก็โจมตีฝ่ายตรงข้ามว่าเป็นผู้ก่อสงคราม บทความวิชาการนี้มีจุดประสงค์เพื่ออธิบายและวิเคราะห์เนื้อหาสมุดปกขาวของเยอรมันฉบับแปลเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งกระทรวงการต่างประเทศเยอรมันได้ตีพิมพ์เผยแพร่ในเดือนสิงหาคม ค.ศ. 1914 ว่ามีเนื้อหาตรงตามข้อเท็จจริงในประวัติศาสตร์หรือไม่อย่างไร ผลการศึกษาพบว่าเนื้อหาสมุดปกขาวของเยอรมันมุ่งให้ความชอบธรรมกับออสเตรีย-ฮังการีในการใช้กำลังทหารกับเซอร์เบีย หลังเกิดเหตุลอบปลงพระชนม์อาร์ชดั๊กฟรานซิส เฟอร์ดินันด์ รวมถึงกล่าวหาว่ารัสเซียและฝรั่งเศสว่าเป็นฝ่ายยั่วยุ ให้ความขัดแย้งบานปลายเป็นสงครามโลกครั้งที่ 1 แต่ไม่ได้กล่าวถึงการละเมิดความเป็นกลางของเบลเยียมโดยเยอรมนี ซึ่งส่งผลให้อังกฤษเข้าร่วมสงคราม

คำสำคัญ: สงครามโลกครั้งที่ 1, การโฆษณาชวนเชื่อ, สมุดปกขาวของเยอรมัน, เยอรมนี

Abstract

When World War I broke out in Europe in 1914 between the Allies Powers, led by England, France and Russia on the one side and the Central Powers, led by Germany and Austria-Hungary, on the other, the warring countries on both sides published propaganda documents called “the Color Book” such as the British Blue Book, the French Yellow Book, the

¹ นักศึกษาหลักสูตรอักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาประวัติศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

¹ Student, Doctor of Philosophy Program in History, Faculty of Arts, Silpakorn University

E-Mail: Wasapol.thum@gmail.com

Russian Orange Book, the German White Book, the Austro-Hungarian Red Book etc. attempting to point out that they were not the originators of the war and at the same time show the opposing side as the one who started the war. The purpose of this academic article is to describe and analyze the contents of the English version of the German White Book, which the German Ministry of Foreign Affairs published in August 1914 to see whether the contents were consistent with historical facts or not. The result was that the contents of the German White Book was aimed to justify Austria-Hungary's use of military force against Serbia after the assassination of Archduke Francis Ferdinand. Russia and France were also accused of provocation that escalated the conflict into World War I. However, the German White Book didn't mention the violation of Belgian neutrality by Germany which led to England joining the war.

Keywords: World War I, Propaganda, The German White Book, Germany

บทนำ: จุดเริ่มต้นของสงครามโลกครั้งที่ 1 และที่มาของสมุดปกสี

สงครามโลกครั้งที่ 1 (World War I) หรือ มหาสงคราม (The Great War) เป็นเหตุการณ์สำคัญในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 เกิดขึ้นใน ค.ศ. 1914 และสิ้นสุดลงใน ค.ศ. 1918 มีการแบ่งประเทศคู่สงครามเป็น 2 ฝ่ายได้แก่ ฝ่ายมหาอำนาจกลาง (Central Powers) มี 4 ประเทศ ได้แก่ เยอรมนี ออสเตรีย-ฮังการี บัลแกเรีย และตุรกี (จักรวรรดิออตโตมัน) กับฝ่ายสัมพันธมิตร (Allied Powers) มี 23 ประเทศ ได้แก่ อังกฤษ (รวมทั้งเครือจักรภพ) ฝรั่งเศส รัสเซีย เบลเยียม เซอร์เบีย ญี่ปุ่น อิตาลี เป็นต้น (ปริชา ศรีวาลย์, 2548, น. 17) โดยสมรภูมิจากส่วนใหญ่อยู่ในทวีปยุโรป ประเทศคู่สงครามมีการระดมสรรพกำลัง ทั้งกำลังทหารและอาวุธยุทโธปกรณ์เข้าสู่สงครามเป็นจำนวนมากมหาศาล ส่งผลให้สงครามโลกครั้งที่ 1 มีลักษณะเป็นสงครามเบ็ดเสร็จ (Total War) มีการใช้อาวุธยุทโธปกรณ์สมัยใหม่ที่มีอำนาจทำลายล้าง เช่น ปืนกล แก๊สพิษ รถถัง เครื่องบินรบ เป็นต้น อย่างกว้างขวาง ส่งผลให้เกิดความเสียหายแก่ประเทศคู่สงครามอย่างมหาศาล มีทหารเสียชีวิตมากกว่า 13 ล้านนาย บาดเจ็บมากกว่า 20 ล้านนาย และมีพลเรือน

เสียชีวิตมากกว่า 10 ล้านคน ความเสียหายต่อทรัพย์สินมีมูลค่ามากกว่า 300,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2564, น. 1)

สาเหตุของสงครามโลกครั้งที่ 1 มีหลายประการ ได้แก่ ลัทธิชาตินิยม ที่ชนชาติต่างๆ ต้องการเรียกร้องเอกราช หรือรวมดินแดนเข้ากับประเทศอื่นๆ ที่เป็นชนชาติเดียวกัน ส่งผลให้เกิดการปฏิวัติและสงครามหลายครั้ง โดยมีประเทศมหาอำนาจเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เช่น สงครามบอลข่าน นอกจากนี้การแข่งขันระหว่างประเทศมหาอำนาจต่างๆ ในด้านแสนยานุภาพทางทหาร การแข่งขันทางเศรษฐกิจ และการแสวงหาอาณานิคมตามลัทธิจักรวรรดินิยม ส่งผลให้ประเทศมหาอำนาจไม่ไว้วางใจกัน เกิดความพยายามแสวงหาพันธมิตรเพื่อช่วยเหลือกันและกัน ส่งผลให้ตั้งแต่ช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ประเทศมหาอำนาจในยุโรปได้แบ่งออกเป็น 2 ฝ่ายได้แก่ ฝ่ายสนธิสัญญาพันธมิตรไตรภาคี (Triple Alliance) ประกอบด้วย เยอรมนี ออสเตรีย-ฮังการี และอิตาลี กับฝ่ายความตกลงไตรภาคี (Triple Entente) ประกอบด้วย อังกฤษ ฝรั่งเศส และรัสเซีย (ปราณี ศิริจันทร์พนธ์, 2540, น. 3 - 4)

ชนวนของสงครามโลกครั้งที่ 1 เกิดขึ้นในวันที่ 28 มิถุนายน ค.ศ. 1914 เมื่ออาร์ชดยุกฟรานซิสเฟอर्डินันด์ (Archduke Francis Ferdinand) รัชทายาทของจักรวรรดิออสเตรีย-ฮังการี และพระชายา ถูกลอบปลงพระชนม์ขณะเสด็จประพาสกรุงซาราเยโว เมืองหลวงของบอสเนีย ซึ่งขณะนั้นอยู่ในความยึดครองของออสเตรีย-ฮังการี โดยฝีมือของนักศึกษาชื่อกัฟริโล ปรีนชิป (Gavrilo Princip) ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากกลุ่มมือดำ (Black Hand) ในเซอร์เบีย ออสเตรีย-ฮังการีต้องการใช้เหตุการณ์นี้เป็นข้ออ้างปราบปรามเซอร์เบีย ซึ่งออสเตรีย-ฮังการีสงสัยว่าให้การสนับสนุนกลุ่มแบ่งแยกดินแดนชาวสลาฟในจักรวรรดิออสเตรีย-ฮังการี (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2564, น. 2) แต่เนื่องจากออสเตรีย-ฮังการีกังวลว่ารัสเซีย ซึ่งให้การสนับสนุนเซอร์เบียอยู่ อาจเข้าแทรกแซงออสเตรีย-ฮังการีจึงขอความช่วยเหลือจากเยอรมนี ก่อนจะยื่นคำขาดให้เซอร์เบียในวันที่ 23 กรกฎาคม ค.ศ. 1914 มีเนื้อหาเรียกร้องให้เซอร์เบียส่งตัวผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการลอบปลงพระชนม์อาร์ชดยุกฟรานซิสเฟอर्डินันด์ให้แก่ออสเตรีย-ฮังการี ให้เซอร์เบียขอมาในการกระทำที่เป็นปฏิปักษ์ต่อออสเตรีย-ฮังการี ให้เซอร์เบียปลดข้าราชการที่เป็นปฏิปักษ์ต่อออสเตรีย-ฮังการี ให้เซอร์เบียสั่งปิดหนังสือพิมพ์ที่เสนอข่าวเป็นปฏิปักษ์ต่อออสเตรีย-ฮังการี รวมทั้งเรียกร้องให้เจ้าหน้าที่ของออสเตรีย-ฮังการีมีสิทธิร่วมทำการสืบสวนในเซอร์เบียด้วย โดยเซอร์เบียจะต้องยอมรับคำขาดดังกล่าวภายใน 48 ชั่วโมง เมื่อเซอร์เบียไม่ยอมรับคำขาดบางข้อ ออสเตรีย-ฮังการีจึงประกาศสงครามกับเซอร์เบียในวันที่ 28 กรกฎาคม ค.ศ. 1914 (ปรีชา ศรีวัลย์, 2548, น.16; นำเงิน บุญเปี่ยม, 2536, น. 312 - 313)

ในช่วงเวลาเดียวกันกับที่ออสเตรีย-ฮังการียื่นคำขาดต่อเซอร์เบียนั้น อังกฤษได้เสนอให้มีการประชุมระหว่างชาติเพื่อแก้ไขความขัด

แย้ง แต่เยอรมนีซึ่งตกลงให้ความช่วยเหลือออสเตรีย-ฮังการีไปแล้ว ไม่เห็นด้วยกับการที่
น ำ น ำ ช ำ ตี จ ะ เ ข ำ
แทรกแซงความขัดแย้งระหว่างออสเตรีย-ฮังการีกับเซอร์เบีย โดยเยอรมนีเสนอให้มีการประชุมนานาชาติเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการถล่มทลายเป็นความขัดแย้งระหว่างออสเตรีย-ฮังการีกับรัสเซียเท่านั้น อย่างไรก็ตามรัสเซียเห็นว่าลำพังการเจรจาไม่สามารถหยุดยั้งออสเตรีย-ฮังการีไม่ให้รุกรานเซอร์เบียได้ รัสเซียจึงประกาศระดมพลในวันที่ 29 กรกฎาคม ค.ศ. 1914 การระดมพลของรัสเซียส่งผลให้เยอรมนีตระหนักตกใจมาก ปัจจัยหนึ่งมาจากการที่เยอรมนีได้เตรียมแผนยุทธศาสตร์การทำสงครามกับรัสเซียและฝรั่งเศสไว้คือแผนชลีฟเฟิน (Schlieffen Plan) ซึ่งตามแผนการนี้เยอรมนีมองว่าหากเยอรมนีต้องทำสงครามกับรัสเซียและฝรั่งเศสนั้น รัสเซียจะระดมพลพร้อมทำสงครามได้ช้า เนื่องจากมีทางรถไฟไม่เพียงพอในการลำเลียงกำลังทหารจำนวนมากจากทั่วประเทศพร้อมกันได้ ดังนั้นเพื่อที่เยอรมนีจะได้ไม่ต้องทำสงคราม 2 แนวรบทั้งด้านตะวันตกและตะวันออกพร้อมกัน เยอรมนีจึงจะทุ่มกำลังโจมตีฝรั่งเศสก่อน โดยการเคลื่อนทัพผ่านประเทศเบลเยียมซึ่งมีสถานะเป็นกลาง ขณะที่รัสเซียยังไม่พร้อมรบ หลังจากเยอรมนีเอาชนะฝรั่งเศสได้แล้ว เยอรมนีก็จะเคลื่อนย้ายกำลังทหารจากด้านตะวันตกมาทำการรบกับรัสเซียต่อไป ด้วยเหตุนี้หากเยอรมนีปล่อยให้รัสเซียมีเวลาเริ่มระดมพลก่อน ก็อาจส่งผลให้ไม่สามารถใช้แผนชลีฟเฟินได้ เยอรมนีจึงยื่นคำขาดให้รัสเซียยุติการระดมพลเมื่อไม่ได้รับคำตอบ เยอรมนีจึงประกาศสงครามกับรัสเซียในวันที่ 1 สิงหาคม ค.ศ. 1914 ขณะเดียวกันเยอรมนีก็นิยามท่าทีของฝรั่งเศส เมื่อฝรั่งเศสตอบกลับมามีท่าทีจะรักษาผลประโยชน์ของตนอย่างเต็มที่ เยอรมนีจึงตีความหมายว่าฝรั่งเศสจะให้ความช่วยเหลือรัสเซีย ส่งผลให้เยอรมนี

ประกาศสงครามกับฝรั่งเศสอีกประเทศหนึ่งในวันที่ 3 สิงหาคม ค.ศ. 1914 แล้วกองทัพเยอรมันก็เคลื่อนทัพเข้าไปในเบลเยียมในวันเดียวกัน ส่งผลให้อังกฤษใช้ประเด็นการละเมิดความเป็นกลางของเบลเยียม เป็นข้ออ้างในการประกาศสงครามกับเยอรมนีในวันที่ 4 สิงหาคม ค.ศ. 1914 หลังจากนั้นก็มีประเทศต่างๆ เข้าร่วมสงครามเพิ่มขึ้นตามลำดับ เช่น ญี่ปุ่นเข้าร่วมกับฝ่ายสัมพันธมิตรในเดือนสิงหาคม ค.ศ. 1914 ตุรกีเข้าร่วมกับฝ่ายมหาอำนาจกลางในเดือนพฤศจิกายน ค.ศ. 1914 ขณะที่อิตาลีในช่วงแรกได้ประกาศวางตัวเป็นกลางโดยอ้างว่าเยอรมนีและออสเตรีย-ฮังการีไม่ได้เป็นฝ่ายถูกรุกราน อิตาลีจึงไม่จำเป็นต้องช่วยเหลือตามสนธิสัญญาพันธมิตรไตรภาคี ต่อมาใน ค.ศ. 1915 อิตาลีได้ทำสัญญาลับกับฝ่ายสัมพันธมิตรโดยฝ่ายสัมพันธมิตรเสนอจะยกดินแดนบางส่วนของออสเตรีย-ฮังการีที่มีพลเมืองพูดภาษาอิตาเลียนให้แก่อิตาลี ๗ จังหวัดจึงเข้าร่วมสงครามกับฝ่ายสัมพันธมิตร (ปรีชา ศรีวาลย์, 2548, น. 16 – 17; ศฤงคาร พันธุ์พงศ์, 2547, น. 282 - 283)

หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 1 เริ่มต้นขึ้นแล้ว ประเทศคู่สงครามต่างๆ ก็ได้ตีพิมพ์เอกสารโฆษณาชวนเชื่อเรียกว่าสมุดปกสี (Color Book) ออกเผยแพร่ เพื่อชี้ให้ผู้อ่านเห็นว่าตนมิได้เป็นผู้ก่อสงคราม พร้อมกับโจมตีฝ่ายตรงข้ามว่าเป็นผู้ก่อสงคราม โดยประเทศคู่สงครามมีการใช้สมุดปกสีต่างๆ กัน ได้แก่ สมุดปกสีฟ้าของอังกฤษ (British Blue Book) สมุดปกเหลืองของฝรั่งเศส (French Yellow Book) สมุดปกส้มของรัสเซีย (Russian Orange Book) สมุดปกขาวของเยอรมัน (German White Book) และสมุดปกแดงของออสเตรีย-ฮังการี (Austro-Hungarian Red Book) เป็นต้น (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2564, น. 16) บทความวิชาการนี้มีจุดประสงค์เพื่ออธิบายและวิเคราะห์เนื้อหาสมุดปกขาวของเยอรมันฉบับแปลเป็นภาษาอังกฤษ ชื่อเต็มคือ “รัสเซียและ

ผู้ปกครองของเธอทรยศความไว้วางใจของเยอรมนีและก่อให้เกิดสงครามในยุโรปได้อย่างไร” (How Russia and her Ruler betrayed Germany's confidence and thereby caused the European War) ว่าเยอรมนีโฆษณาชวนเชื่ออธิบายสาเหตุการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 อย่างไร เนื้อหาเหมือนหรือแตกต่างจากความเป็นจริงอย่างไรบ้าง รวมทั้งเปรียบเทียบสมุดปกขาวของเยอรมันกับสมุดปกสีของประเทศอื่นๆ โดยสังเขปด้วย

สมุดปกขาวของเยอรมัน

สมุดปกขาวของเยอรมันเป็นเอกสารที่กระทรวงการต่างประเทศเยอรมันตีพิมพ์เผยแพร่ในเดือนสิงหาคม ค.ศ. 1914 (German Foreign Office, 1914, p. 3) มีเนื้อหาประกอบด้วยคำอธิบายสาเหตุการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ตามการกล่าวอ้างของเยอรมนี ความยาว 14 หน้า และภาคผนวก ประกอบด้วยเอกสารปฐมภูมิ ได้แก่ เอกสารคำขาดที่ออสเตรีย-ฮังการียื่นให้เซอร์เบีย เอกสารคำตอบของเซอร์เบียพร้อมคำอธิบายของออสเตรีย-ฮังการี และโทรเลขทางราชการของเยอรมนีในช่วงเวลาก่อนเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 จำนวน 30 ฉบับ

ในส่วนของคำอธิบายสาเหตุการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ในสมุดปกขาว เยอรมนีเริ่มต้นด้วยการกล่าวถึงเหตุการณ์ลอบปลงพระชนม์อาร์ชดยุกฟรานซิส เฟร์ดินันด์ ในวันที่ 28 มิถุนายน ค.ศ. 1914 ว่าจากผลการสอบสวนของออสเตรีย-ฮังการี พบว่าการเตรียมการลอบปลงพระชนม์อาร์ชดยุกมีขึ้นที่กรุงเบลเกรด ประเทศเซอร์เบีย โดยได้รับความร่วมมือและการสนับสนุนอาวุธที่ใช้ก่อเหตุจากรัฐบาลเซอร์เบีย แสดงให้เห็นว่าเซอร์เบียมีนโยบายบ่อนทำลายความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของออสเตรีย-ฮังการี เพื่อแบ่งแยกดินแดนทางตะวันออกเฉียงใต้ของออสเตรีย-ฮังการี แล้วผนวกเข้ากับเซอร์เบีย เยอรมนีอ้าง

ว่านโยบายดังกล่าวของเซอร์เบียได้รับการสนับสนุนจากรัสเซีย ซึ่งมีนโยบายที่จะขยายอิทธิพลในคาบสมุทรบอลข่านต่อต้านออสเตรีย-ฮังการี ด้วยเหตุนี้ออสเตรีย-ฮังการีจึงไม่สามารถอดทนอดกลั้นต่อไปได้ และเยอรมนีก็จำเป็นต้องสนับสนุนออสเตรีย-ฮังการี แม้จะมีความเสี่ยงที่ความขัดแย้งระหว่างออสเตรีย-ฮังการีกับเซอร์เบีย จะขยายตัวไปเป็นความขัดแย้งกับรัสเซียก็ตาม เยอรมนียังอ้างด้วยว่าถ้าเยอรมนีปล่อยให้ออสเตรีย-ฮังการีอ่อนแอลงไป เยอรมนีก็จะไม่มีพันธมิตรที่พึ่งพาได้ในการรับมือภัยคุกคามจากฝรั่งเศสและรัสเซีย (German Foreign Office, 1914, pp. 3 - 5)

เยอรมนีกล่าวอ้างต่อไปว่า ออสเตรีย-ฮังการีเลือกใช้วิธีการยื่นคำขาดต่อรัฐบาลเซอร์เบีย อธิบายความเกี่ยวข้องระหว่างเหตุการณ์ลอบปลงพระชนม์อาร์ชดยุกฟรานซิส เฟอร์ดินานด์ และความเคลื่อนไหวของกลุ่มชาตินิยมเซอร์เบีย ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลเซอร์เบีย ออสเตรีย-ฮังการีขอให้เซอร์เบียยุติการกระทำที่เป็นปฏิปักษ์และลงโทษผู้กระทำผิด นอกจากนี้ออสเตรีย-ฮังการียังขอให้เจ้าหน้าที่ของตนมีส่วนร่วมทำการสืบสวนในเซอร์เบียด้วย โดยออสเตรีย-ฮังการีให้เวลาเซอร์เบียตอบรับเงื่อนไขดังกล่าวภายใน 48 ชั่วโมง หลังจากที่เซอร์เบียได้รับคำขาดของออสเตรีย-ฮังการีแล้ว 1 วันก็เริ่มระดมพลทันที นอกจากนี้แม้เซอร์เบียจะยอมรับเงื่อนไขบางข้อของออสเตรีย-ฮังการี แต่ก็เป็นที่ยอมรับอย่างไม่เต็มใจ ออสเตรีย-ฮังการีจึงตัดความสัมพันธ์ทางการทูต และประกาศสงครามกับเซอร์เบียอย่างเป็นทางการในวันที่ 28 กรกฎาคม ค.ศ. 1914 (German Foreign Office, 1914, pp. 5 - 6)

เมื่อเกิดสงครามระหว่างออสเตรีย-ฮังการีและเซอร์เบียแล้ว เยอรมนีต้องการจำกัดความขัดแย้งให้อยู่ระหว่างออสเตรีย-ฮังการีกับเซอร์เบียเท่านั้น โดยเยอรมนีอ้างว่าออสเตรีย-ฮังการีมีความชอบธรรมในการใช้กำลังทหารกับเซอร์เบีย

เพื่อป้องกันตัว ประเทศมหาอำนาจอื่นๆ ไม่ควรเข้าไปแทรกแซง ออสเตรีย-ฮังการียังได้แจ้งต่อรัสเซียว่าการใช้กำลังต่อเซอร์เบีย มีจุดประสงค์เพื่อป้องกันตัวจากการยั่วยุของเซอร์เบียเท่านั้น ออสเตรีย-ฮังการีไม่ได้ต้องการยึดครองเซอร์เบียหรือเปลี่ยนแปลงดุลแห่งอำนาจในคาบสมุทรบอลข่าน จึงไม่มีความจำเป็นที่รัสเซียจะต้องเข้าแทรกแซง (German Foreign Office, 1914, pp. 6 - 7)

เยอรมนีอ้างต่อไปว่าอังกฤษและฝรั่งเศสเห็นด้วยกับนโยบายที่จะจำกัดความขัดแย้งให้อยู่ระหว่างออสเตรีย-ฮังการีกับเซอร์เบียเท่านั้น แต่รัสเซียกลับเป็นฝ่ายเข้าแทรกแซงส่งผลให้ความขัดแย้งบานปลาย โดยเยอรมนีอ้างว่ากระแสชาตินิยมของรัสเซียเริ่มปรากฏขึ้นตั้งแต่วันที่ 26 กรกฎาคม ค.ศ. 1914 อย่างไรก็ตามรัสเซียอ้างว่ากองทัพรัสเซียเพียงแต่เตรียมความพร้อมอยู่ที่ตั้งเท่านั้น และถ้าออสเตรีย-ฮังการีบุกเซอร์เบีย รัสเซียก็จะส่งระดมพลเฉพาะพื้นที่ที่อยู่ติดกับออสเตรีย-ฮังการีเท่านั้น จะไม่มีการระดมพลในพื้นที่ที่อยู่ติดกับเยอรมนี แต่เยอรมนีก็มองว่าการระดมพลของรัสเซีย แม้จะจำกัดเฉพาะพื้นที่ที่อยู่ติดกับออสเตรีย-ฮังการีเท่านั้น ก็ยังเป็นภัยคุกคามต่อเยอรมนีอยู่ดี ขณะเดียวกันก็เริ่มมีกระแสชาตินิยมเคลื่อนไหวทางทหารของฝรั่งเศสปรากฏขึ้นในวันที่ 27 กรกฎาคม ค.ศ. 1914 (German Foreign Office, 1914, pp. 6 - 8)

สมุดปกขาวของเยอรมันเล่าเหตุการณ์ต่อไปว่า ในวันที่ 26 กรกฎาคม ค.ศ. 1914 เซอร์เอ็ดเวิร์ด เกรย์ (Sir Edward Grey) รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการต่างประเทศของอังกฤษ เสนอให้มีการประชุมนานาชาติเกี่ยวกับความขัดแย้งระหว่างออสเตรีย-ฮังการีกับเซอร์เบีย โดยให้มีผู้แทนจากอังกฤษ ฝรั่งเศส เยอรมนี และอิตาลีเข้าร่วม ฝรั่งเศสเห็นด้วยกับข้อเสนอของอังกฤษ แต่ออสเตรีย-ฮังการีปฏิเสธ เยอรมนีก็นัดค้านข้อเสนอของอังกฤษ โดยเยอรมนีต้องการให้หัวข้อ

การประชุมนานาชาติจำกัดอยู่เพียงการป้องกันไม่ให้รัสเซียเข้าแทรกแซงความขัดแย้งระหว่างออสเตรีย-ฮังการีกับเซอร์เบียเท่านั้น หลังจากนั้นเซอร์เกรย์ได้ยื่นข้อเสนอต่อออสเตรีย-ฮังการีอีกครั้ง เสนอให้ออสเตรีย-ฮังการีประกาศว่าออสเตรีย-ฮังการีพึงพอใจกับคำตอบของเซอร์เบียต่อคำขาดของออสเตรีย-ฮังการีแล้ว หรือใช้เป็นเงื่อนไขในการเจรจาต่อไป แต่ข้อเสนอดังกล่าวมาถึงช้าเกินไป เนื่องจากออสเตรีย-ฮังการีได้ประกาศสงครามกับเซอร์เบียไปแล้ว (German Foreign Office, 1914, pp. 8 - 9)

ในวันที่ 29 กรกฎาคม ค.ศ. 1914 รัสเซียประกาศระดมพลอย่างเป็นทางการ โดยรัสเซียได้แจ้งต่อเยอรมนีว่าการระดมพลจำกัดอยู่เฉพาะพื้นที่ที่อยู่ติดกับชายแดนออสเตรีย-ฮังการีเท่านั้น แต่เยอรมนีอ้างว่าได้รับข้อมูลจากทูตทหารเยอรมันที่กรุงเซนต์ปีเตอส์เบิร์ก ซึ่งรายงานว่ารัสเซียได้ทำการระดมพลในพื้นที่ที่อยู่ติดกับชายแดนเยอรมันด้วยเช่นกัน นอกจากนี้เยอรมนียังอ้างว่าฝรั่งเศสก็มีการเตรียมความพร้อมทางทหารด้วย (German Foreign Office, 1914, pp. 9 - 11)

เยอรมนีอ้างต่อไปว่าแม้รัสเซียจะมีท่าทีคุกคาม แต่เยอรมนียังพยายามแสวงหาทางออกทางการทูตอย่างต่อเนื่อง ทว่าไม่ได้รับการตอบรับจากรัสเซีย ระหว่างวันที่ 29 - 31 กรกฎาคม ค.ศ. 1914 รัสเซียยังคงทำการระดมพลอย่างต่อเนื่อง และได้มีการประกาศระดมพลทั่วประเทศรวมถึงในพื้นที่ที่อยู่ติดกับชายแดนเยอรมันด้วย ในวันที่ 31 กรกฎาคม ค.ศ. 1914 เยอรมนีจึงได้ยื่นคำขาดให้รัสเซียยุติการระดมพลภายใน 12 ชั่วโมง เมื่อไม่ได้รับคำตอบจากรัสเซียภายในเวลาที่กำหนด เยอรมนีจึงประกาศระดมพล รวมทั้งประกาศสงครามกับรัสเซียในวันที่ 1 สิงหาคม ค.ศ. 1914 โดยเยอรมนีอ้างว่าในวันเดียวกันนี้เอง กองทัพรัสเซียได้ข้ามชายแดนเข้ามาเปิดฉากสงครามกับเยอรมนีก่อน (German Foreign Office, 1914,

pp. 11 - 15)

ในช่วงเวลาเดียวกับที่เยอรมนียื่นคำขาดให้รัสเซียยุติการระดมพล เยอรมนีได้ทำการสอบถามท่าทีของฝรั่งเศส ว่าฝรั่งเศสจะวางตัวเป็นกลางในสงครามระหว่างเยอรมนีกับรัสเซียหรือไม่ เยอรมนีอ้างว่าคำตอบที่ฝรั่งเศสตอบกลับมาในวันที่ 1 สิงหาคม ค.ศ. 1914 นั้นไม่ชัดเจน โดยฝรั่งเศสตอบแต่เพียงว่าจะรักษาผลประโยชน์ของตัวเอง หลังจากนั้นฝรั่งเศสก็ทำการระดมพล และในวันรุ่งขึ้น วันที่ 2 สิงหาคม ค.ศ. 1914 ฝรั่งเศสก็เป็นฝ่ายเริ่มทำสงครามกับเยอรมนีก่อน (German Foreign Office, 1914, pp. 14 - 16) เนื้อหาคำอธิบายสาเหตุการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ในสมุดปกขาวของเยอรมันสิ้นสุดลงเพียงเท่านี้ โทรเลขทางราชการที่เยอรมนีนำมาตีพิมพ์ลงในภาคผนวกของสมุดปกขาวจำนวน 30 ฉบับ ล้วนเป็นโทรเลขที่มีเนื้อหาสนับสนุนคำอธิบายดังกล่าว

วิเคราะห์เนื้อหาโฆษณาชวนเชื่อในสมุดปกขาวของเยอรมัน

จากเนื้อหาในสมุดปกขาวของเยอรมันดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าเยอรมนีมุ่งเน้นให้ความชอบธรรมกับออสเตรีย-ฮังการีในการใช้กำลังทหารกับเซอร์เบียอย่างเต็มที่ โดยอ้างว่าเซอร์เบียซึ่งได้รับการสนับสนุนจากรัสเซีย เป็นภัยคุกคามร้ายแรงต่อออสเตรีย-ฮังการี และอาจมีผลกระทบต่อความมั่นคงของเยอรมนี ซึ่งเป็นพันธมิตรของออสเตรีย-ฮังการีเช่นกัน เยอรมนียื่นกรานให้ออสเตรีย-ฮังการีใช้กำลังทหารกับเซอร์เบีย ไม่ยอมรับข้อเสนออื่นๆ ของนานาชาติ เช่น ข้อเสนอของเกรย์ ที่จะจัดการประชุมนานาชาติ เป็นต้น โดยเยอรมนีต้องการให้นานาชาติมีบทบาทในการป้องกันไม่ให้รัสเซียเข้าแทรกแซงความขัดแย้งระหว่างออสเตรีย-ฮังการี กับเซอร์เบียเท่านั้น การที่เยอรมนีจะให้นานาชาติเชื่อถือทำที่ดังกล่าว

ได้ เยอรมนีจะต้องแสดงให้เห็นว่าเหตุการณ์ลอบปลงพระชนม์อาร์ชดยุกฟรานซิส เฟอร์ดินานด์ เป็นภัยคุกคามร้ายแรงต่อออสเตรีย-ฮังการี รวมถึงมีเบื้องหลังเกี่ยวข้องกับรัฐบาลเซอร์เบีย แต่ในภาคผนวกของสมุดปกขาวของเยอรมันฉบับแปลเป็นภาษาอังกฤษ เยอรมนีกลับไม่ได้แนบรายละเอียดผลการสืบสวนของออสเตรีย-ฮังการีเกี่ยวกับเหตุการณ์ลอบปลงพระชนม์ฉบับเต็มมาด้วยแต่อย่างใด มีเพียงเอกสารคำขาดที่ออสเตรีย-ฮังการียื่นต่อเซอร์เบียเท่านั้น ส่งผลให้ผู้อ่านไม่มีโอกาสอ่านรายละเอียดผลการสืบสวนดังกล่าวด้วยตัวเอง นอกเหนือจากต้องยอมเชื่อตามคำกล่าวอ้างของเยอรมนีเท่านั้น ส่งผลกระทบถึงความน่าเชื่อถือของคำกล่าวอ้างดังกล่าว

เมื่อเยอรมนีอ้างว่าออสเตรีย-ฮังการีมีความชอบธรรมในการทำสงครามกับเซอร์เบีย เยอรมนีจึงมุ่งโยนความผิดให้รัสเซีย ว่าเป็นผู้ที่ทำให้เกิดความขัดแย้งที่ควรจำกัดวงอยู่ระหว่างออสเตรีย-ฮังการีกับเซอร์เบียเท่านั้น ขยายตัวเป็นสงครามโลกครั้งที่ 1 โดยเยอรมนีอ้างว่ารัสเซียและพันธมิตรคือฝรั่งเศส มีความเคลื่อนไหวทางทหารยั่วยุเยอรมนีอย่างต่อเนื่อง ขณะที่เยอรมนีพยายามอดทนอดกลั้น ไม่ได้มีการเคลื่อนไหวทางทหารใดๆ เพื่อตอบโต้ จนกระทั่งไม่อาจทนต่อไปได้แล้ว แม้เยอรมนีจะทำการระดมพลตอบโต้รัสเซียและฝรั่งเศสในที่สุด เยอรมนีก็พยายามอ้างในสมุดปกขาวว่าทั้งรัสเซียและฝรั่งเศสเป็นฝ่ายเริ่มสงคราม รุกรานเยอรมนี ก่อน โดยเยอรมนีหลีกเลี่ยงไม่กล่าวถึงการเตรียมการทางทหารของตนเอง รวมถึงแผนซลิฟเฟินด้วย เช่น ในวันที่ 2 สิงหาคม ค.ศ. 1914 ซึ่งเยอรมนีอ้างว่าฝรั่งเศสเป็นฝ่ายเปิดฉากทำสงครามกับเยอรมนีก่อน ความจริงในวันนั้นกองทัพเยอรมันได้บุกเข้าไปในลักเซมเบิร์กแล้ว ขณะเดียวกันเยอรมนีก็ได้ยื่นคำขาดให้เบลเยียมยอมให้กองทัพเยอรมันเคลื่อนทัพผ่านเบลเยียมไปยังฝรั่งเศส โดยเบลเยียมจะต้องตอบรับคำขาดดังกล่าว

ภายใน 12 ชั่วโมง ไม่อย่างนั้นเยอรมนีจะถือว่าเบลเยียมเป็นศัตรู (สมใจ ไพโรจน์ธีระรัฐ, 2551, น. 167 – 168; สิทธิพล เครือรัฐติกาล, 2566, น. 163) ความเคลื่อนไหวทางทหารดังกล่าวของกองทัพเยอรมันแสดงให้เห็นว่าเยอรมนีต้องมีการเตรียมการทางทหารก่อนหน้านั้นแล้ว

ประเด็นที่น่าสนใจคือเนื้อหาเหตุการณ์ในสมุดปกขาวของเยอรมันสิ้นสุดลง หลังจากเยอรมนีเริ่มทำสงครามกับรัสเซียและฝรั่งเศสแล้วเท่านั้น แต่ไม่ได้กล่าวถึงการเข้าร่วมสงครามของอังกฤษ ซึ่งใช้ประเด็นที่เยอรมนีละเมิดความเป็นกลาง

ของเบลเยียม เป็นข้ออ้างในการประกาศสงครามกับเยอรมนีแต่อย่างใด ผู้เขียนเห็นว่าเป็นไปได้ว่าเยอรมนีไม่สามารถหาข้ออ้างให้การเคลื่อนทัพผ่านเบลเยียมตามแผนซลิฟเฟิน ให้ดูเหมือนเป็นการป้องกันตัวได้ จึงหลีกเลี่ยงไม่กล่าวถึงในสมุดปกขาว และมุ่งกล่าวหาเฉพาะรัสเซียและฝรั่งเศสว่าเป็นฝ่ายเริ่มสงครามก่อนแทน โดยเห็นได้จากโฆษณาชวนเชื่อของเยอรมันที่เผยแพร่ในลำดับถัดมาต่างมุ่งเน้นกล่าวหาฝรั่งเศสและเบลเยียมเป็นฝ่ายผิด หรือไม่ก็อ้างว่าเยอรมนีมีความจำเป็นต้องละเมิดความเป็นกลางของเบลเยียม เช่น ในจดหมายเปิดผนึก “ถึงโลกอารยะ” (To the Civilized World) ลงนามโดยนักวิชาการชาวเยอรมันจำนวน 93 คน มีเนื้อหาตอนหนึ่งอ้างว่าฝรั่งเศสและอังกฤษมีแผนละเมิดความเป็นกลางของเบลเยียมอยู่ก่อนแล้ว โดยเบลเยียมยอมให้ความร่วมมือด้วย กองทัพเยอรมันจึงมีความจำเป็นต้องรุกรานเบลเยียมก่อน เพื่อตัดเส้นทางที่ฝ่ายสัมพันธมิตรจะใช้โจมตีเยอรมนีได้ (Church, 1915, p. 26) ขณะที่นายเทโอบาลด์ ฟอน เบทมันน์ ฮอลล์เวก (Theobald von Bethmann Hollweg) นายกรัฐมนตรีเยอรมัน ได้กล่าวปราศรัยในสภาไรช์ชตาค (Reichstag) ยอมรับว่าเยอรมนีได้รุกรานเบลเยียมก่อนจริง แต่กระทำไปเพราะความจำเป็น โดยเยอรมนี

จะชดเชยค่าเสียหายให้เบลเยียมในภายหลัง (Church, 1915, p. 16) อย่างไรก็ตาม การที่เยอรมนีให้คำอธิบายเหตุการณ์ดังกล่าวไปในหลายแนวทาง เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้โฆษณาชวนเชื่อของเยอรมันไม่ได้รับความเชื่อถือ เช่น ในจดหมายเปิดผนึก “คำตัดสินของชาวอเมริกันเกี่ยวกับสงคราม” (The American Verdict on the War) ที่นายซามูเอล ฮาร์ดเนน เชิร์ช (Samuel Harden Church) เขียนตอบโต้จดหมายเปิดผนึก “ถึงโลกอารยะ” ก็มีการตั้งคำถามว่า เหตุใดเนื้อหาในจดหมายเปิดผนึกของนักวิชาการเยอรมันจึงไม่ตรงกับคำอธิบายของเบทมันน์ (Church, 1915, pp. 15 – 16) นอกเหนือจากประเด็นเกี่ยวกับการละเมิดความเป็นกลางของเบลเยียมแล้ว ในส่วนการเข้าร่วมสงครามของอังกฤษ เบทมันน์ยังได้สร้างวาทกรรมว่าอังกฤษเข้าร่วมสงครามเพียงเพราะเศษกระดาษ (scrap of paper) เพียงแผ่นเดียว (ศฤงคาร พันธุ์พงศ์, 2547, น. 283) คือสนธิสัญญาลอนดอน (Treaty of London) ค.ศ. 1839 ซึ่งประเทศมหาอำนาจยุโรปในขณะนั้นได้รับรองความเป็นกลางของเบลเยียมไว้ แต่คำพูดของเบทมันน์ กลับส่งผลให้ประเทศเป็นกลางอื่นๆ ไม่พอใจเยอรมนีแทน เช่น พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 แห่งสยาม ได้พระราชนิพนธ์ไว้ในพระราชหัตถเลขาถึงนายเมย์นาร์ด วิลโลบี คอลเชสเตอร์ – เวมซ (Maynard Willoughby Colchester – Wemyss) พระสหายชาวอังกฤษตอนหนึ่งว่า “... คนเยอรมันนั้นไร้ศีลธรรมโดยสิ้นเชิง ความพยายามที่จะแก้ตัวซึ่งรวมทั้งการแสดงออกอย่างไรรายางของลัทธิที่ว่า ‘อำนาจคือความถูกต้อง’ ‘เศษกระดาษ’ ‘ความจำเป็นไม่รู้กฎเกณฑ์ใดๆ’ และ ‘เยอรมนีอยู่เหนือทุกสิ่งทุกอย่าง’ นั้นรังแต่ทำให้ทุกคนสำนึกถึงลักษณะนิสัยที่แท้จริงของคนเยอรมัน ...” (มงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระ, 2552, น. 52) นอกจากพระราชหัตถเลขาส่วนพระองค์แล้ว

ในพระราชนิพนธ์ที่เผยแพร่สู่สาธารณะ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวก็ทรงนำคำพูดของเบทมันน์ ว่า “ความจำเป็นยอมไม่รู้จักรักรมะใดๆ ทั้งสิ้น” มาเสียดสีเยอรมนีอยู่เสมอ (มงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระ, 2457, น. 26) การที่เยอรมนีไม่สามารถอธิบายเหตุผลการรุกรานประเทศที่เป็นกลางได้นี้เอง เป็นสาเหตุหนึ่งที่ส่งผลให้เยอรมนีแพ้สงครามทางการทูต ถูกประณามว่าเป็นผู้รุกรานและผู้ก่อสงครามในที่สุด (ชัยวัฒน์ถาวรชนสาร, 2538, น. 162)

เปรียบเทียบสมุดปกขาวของเยอรมันกับสมุดปกสีของประเทศคู่สงครามอื่นๆ โดยสังเขป

หลังกระทรวงการต่างประเทศเยอรมันตีพิมพ์เผยแพร่สมุดปกขาวในเดือนสิงหาคม ค.ศ. 1914 แล้ว ประเทศคู่สงครามอื่นๆ ก็ทยอยตีพิมพ์สมุดปกสีของฝ่ายตนออกมาบ้าง

สมุดปกสีฟ้าของอังกฤษ ถูกเผยแพร่ออกมาภายหลังสมุดปกขาวของเยอรมันเพียงไม่กี่วัน มีลักษณะเนื้อหาต่างจากสมุดปกขาวของเยอรมันตรงที่อังกฤษเขียนคำอธิบายสาเหตุการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 อย่างย่อๆ ความยาวเพียง 6 หน้าเท่านั้น มุ่งกล่าวหาเยอรมนีและออสเตรีย-ฮังการีว่าเป็นฝ่ายยั่วยุ ส่งผลให้ความขัดแย้งระหว่างประเทศมหาอำนาจในช่วงหลังการลอบปลงพระชนม์อาร์ชดยุกฟรานซิส เฟอร์ดินานด์บานปลายเป็นสงครามโลกครั้งที่ 1 อย่างไรก็ตามแม้อังกฤษจะเขียนคำอธิบายเหตุการณ์อย่างย่อๆ แต่อังกฤษได้นำโทรเลขและเอกสารราชการต่างๆ มากกว่า 161 ฉบับ มาตีพิมพ์ในสมุดปกสีฟ้าด้วย โดยหวังว่าหลังจากที่ผู้อ่านได้อ่านเอกสารปฐมภูมิทั้งหมดแล้วจะได้ข้อสรุปด้วยตัวเองว่าเยอรมนีและออสเตรีย-ฮังการีเป็นผู้ก่อสงคราม (Great Britain Foreign Office, 1914)

สมุดปกเหลืองของฝรั่งเศส ถูกเผยแพร่ออกมาใน ค.ศ. 1914 เช่นเดียวกัน มีลักษณะเนื้อหาคล้ายกับสมุดปกสีฟ้าของอังกฤษ กล่าวคือ มีการเขียนคำอธิบายสาเหตุการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 เป็นบทนำอย่างย่อๆ ความยาวเพียง 8 หน้า แต่มีการนำเอกสารปฐมภูมิคือโทรเลขและเอกสารราชการต่างๆ มาตีพิมพ์ลงไว้มากกว่า 160 ฉบับ โดยบางส่วนเป็นเอกสารรายงานความเคลื่อนไหวทางทหารของเยอรมนีย้อนไปถึง ค.ศ. 1913 เพื่อให้ผู้อ่านเห็นว่าเยอรมนีมีการเตรียมตัวก่อสงครามมาเป็นเวลานานแล้ว (French Ministry of Foreign Affairs, 1914)

สมุดปกส้มของรัสเซีย ถูกเผยแพร่ออกมาในเดือนตุลาคม ค.ศ. 1914 มีลักษณะแตกต่างจากสมุดปกสีของปะเทศอื่นๆ ตรงที่เนื้อหาของสมุดปกส้ม ประกอบด้วยเอกสารปฐมภูมิเพียงอย่างเดียว ได้แก่โทรเลขและเอกสารราชการจำนวน 79 ฉบับ ไม่มีการเขียนบทนำเป็นคำอธิบายสาเหตุการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 แต่อย่างใด (Russian Government, 1914)

สมุดปกแดงของออสเตรีย-ฮังการี ถูกเผยแพร่ออกมาในเดือนเมษายน ค.ศ. 1915 ซึ่งค่อนข้างช้ากว่าสมุดปกสีของปะเทศมหาอำนาจอื่นๆ มีลักษณะการเรียบเรียงเนื้อหาคล้ายกับสมุดปกสีฟ้าของอังกฤษและสมุดปกเหลืองของฝรั่งเศส กล่าวคือออสเตรีย-ฮังการีเขียนคำอธิบายสาเหตุการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 เป็นบทนำอย่างย่อๆ ความยาวเพียง 4 หน้า ก่อนจะนำเอกสารปฐมภูมิ ได้แก่โทรเลขและเอกสารราชการอื่นๆ จำนวน 69 ฉบับ มาลงตีพิมพ์ต่อ อย่างไรก็ตามเป็นที่น่าสังเกตว่าแม้ออสเตรีย-ฮังการีจะตีพิมพ์เผยแพร่สมุดปกแดงหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 เริ่มต้นขึ้นได้ประมาณ 8 เดือนแล้ว แต่เนื้อหาของสมุดปกแดงยังคงเน้นกล่าวถึงเฉพาะความขัดแย้งระหว่างออสเตรีย-ฮังการีกับเซอร์เบียเป็นหลัก ไม่ได้มีการเพิ่มเติมเนื้อหาความเคลื่อนไหวของประเทศคู่

สงครามที่เกิดขึ้นหลังจากนั้นมากนัก (Austrian government, 1915)

จะเห็นได้ว่าในสมุดปกขาวของเยอรมนีมีจำนวนเอกสารปฐมภูมิก่อนข้างน้อยกว่าสมุดปกสีของปะเทศมหาอำนาจอื่นๆ โดยเยอรมนีพยายามเขียนคำอธิบายสาเหตุการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 จากมุมมองของตนเองโดยละเอียดที่สุด แล้วเลือกเอกสารปฐมภูมิเฉพาะที่สนับสนุนคำอธิบายดังกล่าวมาตีพิมพ์ลงในภาคผนวกของสมุดปกขาวเท่านั้น ในขณะที่แนวทางของอังกฤษและฝรั่งเศสนั้นพยายามให้ผู้อ่านเกิดความคล้อยตามจากการได้อ่านเอกสารปฐมภูมิจำนวนมากโดยตรงมากกว่า ซึ่งต่อมาออสเตรีย-ฮังการีก็หันไปใช้แนวทางเดียวกันกับอังกฤษและฝรั่งเศสในการจัดทำสมุดปกแดง

สรุป

สมุดปกขาวของเยอรมันเป็นเอกสารที่กระทรวงการต่างประเทศเยอรมันตีพิมพ์เผยแพร่ในเดือนสิงหาคม ค.ศ. 1914 หลังเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ขึ้นไม่นาน มีเป้าหมายเพื่อทำการโฆษณาชวนเชื่อ ให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจว่ารัสเซียและพันธมิตรคือฝรั่งเศสเป็นผู้ก่อสงคราม เนื้อหาของสมุดปกขาวมุ่งให้ความชอบธรรมกับออสเตรีย-ฮังการีในการใช้กำลังทหารกับเซอร์เบีย หลังเกิดเหตุลอบปลงพระชนม์อาร์ชดั๊กฟรานซิส เฟอร์ดินันด์ เยอรมนีอ้างว่าความขัดแย้งควรจำกัดวงอยู่ระหว่างออสเตรีย-ฮังการีกับเซอร์เบียเท่านั้น แต่เพราะความพยายามแทรกแซงและการยั่วยุจากรัสเซียและฝรั่งเศส จึงส่งผลให้เหตุการณ์บานปลายเป็นสงครามโลกครั้งที่ 1 ในที่สุด อย่างไรก็ตามสมุดปกขาวของเยอรมันไม่ได้กล่าวถึงการเข้าร่วมสงครามของอังกฤษ ซึ่งใช้การที่เยอรมนีละเมิดความเป็นกลางของเบลเยียม เป็นข้ออ้างประกาศสงครามกับเยอรมนี

หลังจากเยอรมนีทำการตีพิมพ์เผยแพร่สมุดปกขาวไปแล้ว ประเทศคู่สงครามอื่นๆ ก็ได้ทำการตีพิมพ์เผยแพร่สมุดปกสีของตนเองบ้าง เช่น สมุดปกสีฟ้าของอังกฤษ สมุดปกสีเหลืองของฝรั่งเศส สมุดปกส้มของรัสเซีย สมุดปกสีแดงของออสเตรีย-ฮังการี เป็นต้น โดยมีแนวทางเรียบเรียง

เนื้อหาต่างจากสมุดปกขาวของเยอรมันตรงที่ไม่เน้นเขียนคำอธิบายสาเหตุของสงครามโดยละเอียด แต่เน้นเผยแพร่เอกสารปฐมภูมิ เช่น โทรเลขและเอกสารราชการอื่นๆ จำนวนมาก พยายามให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกคล้อยตามจากการได้อ่านเอกสารปฐมภูมิตัวตนเองแทน

เอกสารอ้างอิง

- ชัยวัฒน์ ถาวรธนสาร. (2538). *ประวัติศาสตร์เยอรมนีสมัยใหม่* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- น้ำเงิน บุญเยี่ยม. (2536). *ประวัติศาสตร์ยุโรปสมัยใหม่ ค.ศ. 1789 – 1914* (พิมพ์ครั้งที่ 5). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ปราณี ศิริจันทร์พันธ์. (2540). *ประวัติศาสตร์ยุโรปสมัยปัจจุบัน* (พิมพ์ครั้งที่ 4). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ปรีชา ศรีวัลย์. (2548). *สงครามโลกครั้งที่ 1* (พิมพ์ครั้งที่ 3). โอเดียนสโตร์.
- มงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระ. (2457). หนังสือ “เนื่องด้วยกรมมหาดสงคราม” เรียบเรียงโดย อิศวพาหุ ซึ่งลงในหนังสือพิมพ์ไทยฉบับพิเศษ. โรงพิมพ์หนังสือพิมพ์ไทย.
- มงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระ. (2552). พระราชากับคบคิดแห่งชนบท (พระราชหัตถเลขาในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ถึงนายเมย์นาร์ต วิลโลบี คอลเซสเตอร์ – วีเมซ คหบดี). วชิราวุธวิทยาลัย.
- ศฤงคาร พันธุ์พงศ์. (2547). *ประวัติศาสตร์ยุโรป 2* (พิมพ์ครั้งที่ 4). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สมใจ ไพโรจน์ธีระรัชต์. (2551). *ประวัติศาสตร์การทูตยุโรปตั้งแต่ ค.ศ. 1815-ปัจจุบัน*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สัญญาชัย สุวัจนบุตร และ อนันต์ชัย เลหาพะพันธุ์. (2562). *ทรรปณะประวัติศาสตร์ยุโรปในคริสต์ศตวรรษที่ 19* (พิมพ์ครั้งที่ 3). แสงดาว.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2564). *สารานุกรมประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 1 (ในภูมิภาคยุโรป)*. สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.
- สิทธิพล เครือรัฐติกาล. (2566). *ประวัติศาสตร์โลกสมัยใหม่* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุปราณี มุขวิจิต. (2545). *ประวัติศาสตร์ยุโรป เวียนนา ค.ศ. 1815 - เบอร์ลิน 2 นคร* (พิมพ์ครั้งที่ 3). โอเดียนสโตร์.
- Austrian government. (1915). *Documents regarding the European war. Series no. VI, The Austrian Red Book official translation prepared by the Austrian government*. American Association for International Conciliation.
- Church, S. H. (1915). *The American Verdict on the War: A Reply to The Appeal to The Civilized World of 93 German Professors*. Smythe's booksellers.

-
- French Ministry of Foreign Affairs. (1914). *The French Yellow Book: An Authorized Translation by "The Times" for the French Government of Official Documents Proving how Germany Forced the War*. The Times.
- German Foreign Office. (1914). *The German White Book (Only authorized translation) How Russia and her Ruler betrayed Germany's confidence and thereby caused the European War, With the Original Telegrams and Notes*. Liebheit & Thiesen.
- Great Britain Foreign Office. (1914). *Great Britain and the European crisis. Correspondence, and statements in Parliament, together with an introductory narrative of events*. Taylor, Garnett, Evans & Co.
- Russian Government. (1914). *Documents Respecting the Negotiations Preceding the War*. Harrison and Sons.