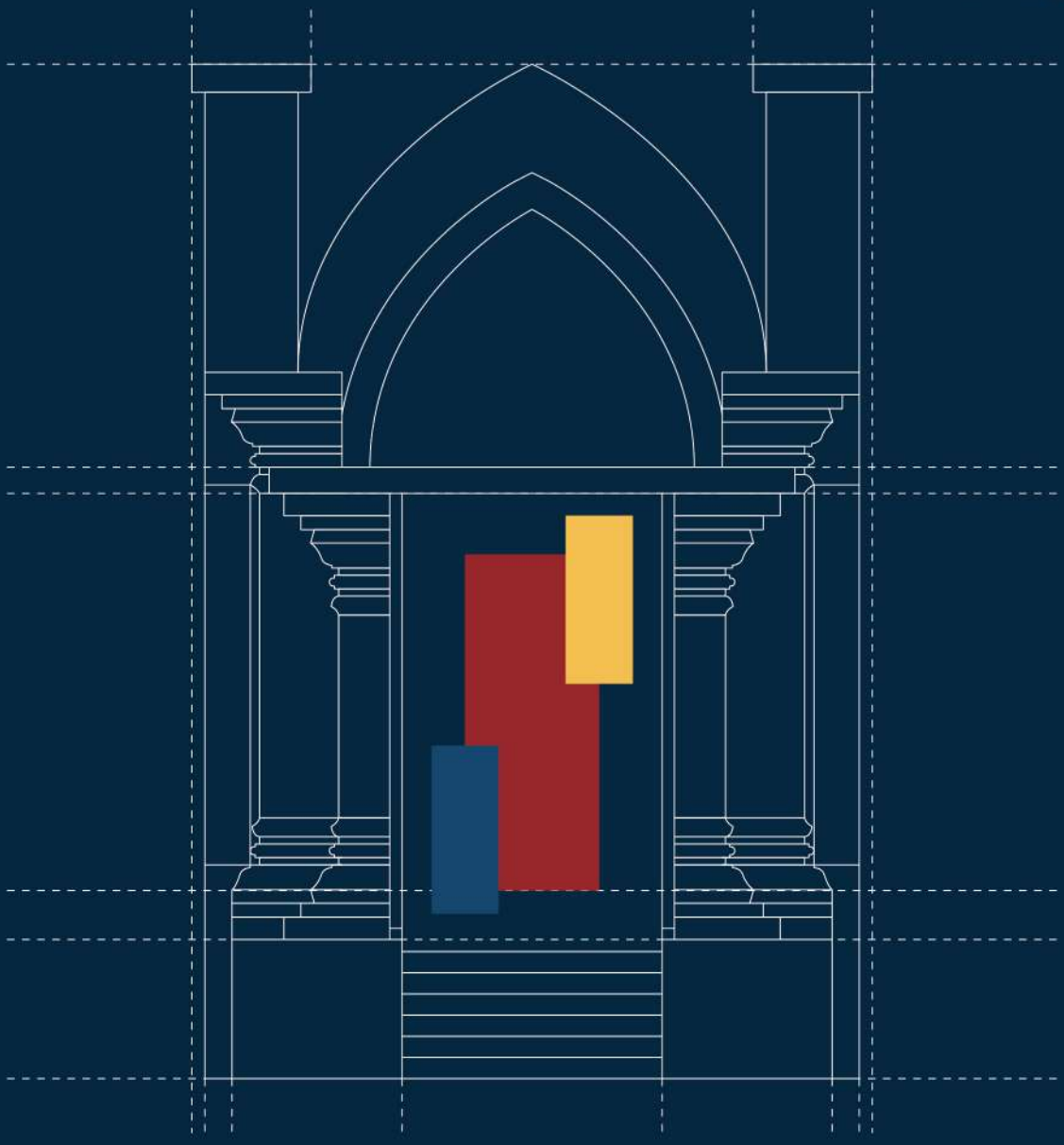
ARTS AND DESIGN

JOURNAL OF FINE AND APPLIED ARTS

NAKHON PATHOM RAJABHAT UNIVERSITY

วารสารศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม



JOURNAL OF FINE AND APPLIED ARTS

NAKHON PATHOM RAJABHAT UNIVERSITY

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2569

ISSN : 3088-3903 (Print), ISSN : 3088-3911 (Online)

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 [มกราคม - มิถุนายน 2569] ฉบับปฐมฤกษ์นี้เป็นจุดเริ่มต้นของพื้นที่ทางวิชาการสำหรับเผยแพร่ และต่อยอดองค์ความรู้ด้านศิลปกรรมศาสตร์ในมิติที่หลากหลาย ทั้งทัศนศิลป์ การออกแบบ ศิลปศึกษา ดนตรี ศิลปะการแสดงสถาปัตยกรรมและประวัติศาสตร์ศิลปะกองบรรณาธิการมุ่งหวังให้วารสารเป็นสื่อกลางเชื่อมโยงนักวิชาการนักวิจัยศิลปินนักออกแบบครูอาจารย์นิสิตนักศึกษาและผู้ปฏิบัติงานทางวัฒนธรรม เพื่อร่วมกันพัฒนาความรู้ที่มีคุณค่าต่อวงวิชาการ วิชาชีพ ชุมชน และสังคม

สำหรับวารสารฉบับนี้ ประกอบด้วยบทความวิจัย จำนวน 5 บทความ และบทความวิชาการ จำนวน 3 บทความ โดยทุกบทความได้ผ่านกระบวนการประเมินคุณภาพแบบไม่ทราบชื่อผู้เขียนและผู้เขียนไม่ทราบ ชื่อผู้ประเมิน (double-blind peer review) โดยการพิจารณากลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ในสาขาที่เกี่ยวข้องและหลากหลายสถาบัน จำนวน 3 ท่านต่อหนึ่งบทความ และสะท้อนความหลากหลาย ทั้งด้านคำถาม วิธีการศึกษา และการประยุกต์ใช้ความรู้ตั้งแต่การพัฒนาการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี การออกแบบที่รับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม การสร้างสรรค์บนฐานวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ท้องถิ่นไปจนถึงดนตรีในพื้นที่สาธารณะและมรดกศิลปกรรม เชิงประวัติศาสตร์ แสดงให้เห็นว่าศิลปกรรมศาสตร์ มิได้จำกัดอยู่เพียงการสร้างสรรค์ผลงาน หากยังเป็นกระบวนการแสวงหาความรู้ การวิพากษ์ และการสร้างการเปลี่ยนแปลงในสังคม

ซึ่งบทความทั้ง 8 บทความสะท้อนแนวโน้มของศิลปกรรมศาสตร์ร่วมสมัย 3 ประการ ได้แก่ การใช้เทคโนโลยีขยายโอกาสการเรียนรู้การออกแบบที่ตระหนักถึงความยั่งยืนและการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบันอันเปิดแนวทางประยุกต์ใช้ทั้งในการศึกษาวิชาชีพการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ และการอนุรักษ์มรดกศิลปกรรม

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ในฐานะวารสารวิชาการฉบับแรกของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่ต้องการมุ่งเข้าสู่การประเมินคุณภาพในฐานข้อมูลศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กองบรรณาธิการตระหนักว่าความน่าเชื่อถือต้องตั้งอยู่บนความซื่อตรงทางวิชาการและการดำเนินงาน ตามแนวทางจริยธรรมการตีพิมพ์ในวารสารทุกบทความผ่านการตรวจสอบการลักลอกทางวิชาการก่อนเข้าสู่กระบวนการประเมินคุณภาวารสารจึงมุ่งพัฒนาคุณภาพการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องทั้งมาตรฐานบทความความสม่ำเสมอของการตีพิมพ์ตามกำหนดการความถูกต้องของข้อมูลและการอ้างอิงและการเผยแพร่ ความรู้ให้เข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้ในวงกว้าง

กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้เขียนทุกท่านผู้ทรงคุณวุฒิที่อุทิศเวลาให้ข้อเสนอแนะ ตลอดจนคณะทำงานทุกฝ่ายที่ร่วมกันทำให้วารสารฉบับปฐมฤกษ์นี้สำเร็จได้อย่างสมบูรณ์ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความในฉบับนี้จะจุดประกายการตั้งคำถาม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม

ศาสตร์ในมิติใหม่อันเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่านทั้งในแวดวงวิชาการ วิชาชีพ และสาธารณชน ผู้สนใจสามารถติดตามข่าวสาร หลักเกณฑ์ การส่งบทความ และประกาศต่าง ๆ ผ่านช่องทางอย่างเป็นทางการของวารสาร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะวรรณ ปิ่นแก้ว
บรรณาธิการ

สารบัญ

หน้า

การพัฒนาทักษะการวาดเส้นโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดจันทราวาส (ศุขประสารราษฎร์)
จุฑามาศ ศักดิ์ปฏิฐา ชลิต คงถาวร ประติมา ธันยบูรณ์ตระกูล 1
รูปแบบการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา: การปริทรรศน์เชิงระบบ
มนัสนันท์ วรรณวงษ์ 15
การพัฒนาเกมการสอนออนไลน์เรื่องทัศนธาตุเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนราษฎร์วิทยา จังหวัดเพชรบุรี
จักรพันธ์ ทับจิตต์ ศิริเพ็ญ ภู่มหภิญโญ 31
Green and Sustainable Design in Healthy Drink Package for Urban Communities
Aokui Sun Pakorn Prohmvitak 45
กระบวนการพัฒนาต้นแบบเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าแบบมีส่วนร่วม เพื่อขับเคลื่อนการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ อำเภอภูเรือ จังหวัดเลย
ไทยโรจน์ พวงมณี คชสีห์ เจริญสุข วันเพ็ญ บุญทะวงษ์ จีรภา คงสุข สมฤทัย นาราศ จุฑามาศ นาคฤทธิ์ 61
ไขความลับทูตวัฒนธรรมฉบับพกพา: การถอดรหัสสัญศาสตร์ในภาพประกอบบรรจุภัณฑ์และโครงสร้างสำหรับของฝากญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น
นันทนัช ศิริบริรักษ์ 77
การตีกลองสตรีท: ศิลปะการแสดงดนตรีบนพื้นที่สาธารณะและบทบาททางสังคมในบริบทการศึกษาดนตรีร่วมสมัย
หินวิมาน พัฒนคศิเมธี อัญชนา สุตมาตร คราวุธ วิวรรณ 99
พระอุโบสถวัดใหม่ปิ่นเกลียว จังหวัดนครปฐม สิ่งสะท้อนศิลปะนิยมในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
ปฏิภาณ เจริญสุข 115

การพัฒนาทักษะการวาดเส้นโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดจันทราวาส (ศุขประสารราษฎร์)

Development of Line Drawing Skills Using Online Video Media Based on the Flipped Classroom Model for Grade 8 Students at Watjantrawat (Sukprasarnrat) School.

จุฑามาศ ศักดิ์ปฏิฐา[1*], ชลิต คงถาวร[2] และประติมา ธันยบูรณ์ตระกูล[3]

Jutamas Sakpaditha[1*], Chalit Kongthawon[2] and Pratima Tunyaboontrakun[3]

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี[1*-3]

Humanities and Social Sciences, Phetchaburi Rajabhat University[1*-3]

*Corresponding Author, E-mail: beemjutamas1706@gmail.com

Received: February 28, 2026 Revised: April 4, 2026 Accepted: May 15, 2026

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การวาดเส้นโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดจันทราวาส (ศุขประสารราษฎร์) และ 2) เปรียบเทียบทักษะการวาดเส้นของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 39 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน แบบประเมินทักษะการวาดเส้น ซึ่งครอบคลุมด้านความถูกต้องของสัดส่วน ความมั่นคงและความต่อเนื่องของเส้น การควบคุมน้ำหนักแสง–เงา และความสมบูรณ์ของภาพ รวมถึงแบบบันทึกผลการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1. ทักษะการวาดเส้นของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยการประเมินผลงานหลังเรียนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$= 4.26, S.D. = 0.45) 2. ผู้เรียนส่วนใหญ่มีผลการประเมินอยู่ในระดับใกล้เคียงกัน สะท้อนถึงความสม่ำเสมอของการพัฒนาในภาพรวมของชั้นเรียน 3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบห้องเรียนกลับด้านสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก เปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาทบทวนเนื้อหาได้ด้วยตนเองก่อนเข้าสู่การฝึกปฏิบัติจริงในชั้นเรียน และเป็นแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนการสอนรายวิชาทัศนศิลป์ในระดับมัธยมศึกษา

คำสำคัญ: *1. การวาดเส้น 2. ห้องเรียนกลับด้าน 3. สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ 4. ทักษะทางศิลปะ 5. การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ*

Abstract

This article aimed to ; 1) develop drawing learning activities using online video media based on the flipped classroom model for grade 8 students at Watjantrawat (Sukprasarnrat) School, and 2) compare students' drawing skills before and after the learning activities. This was an action classroom research. The sample consisted of 39 grade 8 students in the first semester of the 2025 academic year. The research instruments included a lesson plan using online video media based on the flipped classroom model, a drawing skills assessment covering proportion accuracy, line consistency and continuity, light and shadow control, and image completeness, and a learning record sheet. Data were analyzed using mean, standard deviation, and pre- and post-test comparisons. The research results found as follows; 1. Students' drawing skills improved significantly after the intervention compared to before the intervention at the .05 statistical significance level. The average post-intervention evaluation score was at a high level ($\bar{X}$ = 4.26, S.D. = 0.45). 2. Most learners had similar evaluation scores, reflecting the consistency of overall class development. 3. The use of online video-based learning activities in a flipped classroom model can promote active learning, allow learners to review content independently before practicing in the classroom. This approach is suitable for teaching visual arts at the secondary school level.

Keywords: *1. Drawing, 2. Flipped classroom, 3. Online video media, 4. Artistic skills, 5. Practical learning*

บทนำ

วิชาทัศนศิลป์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ การคิดอย่างเป็นระบบ และการแสดงออกทางอารมณ์ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยเฉพาะ “ทักษะการวาดเส้น” ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของงานศิลปะทุกแขนง ทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม และงานออกแบบ การวาดเส้นช่วยพัฒนาความสามารถด้านการสังเกต การประสานสัมพันธ์ระหว่างสายตาและกล้ามเนื้อมือ รวมถึงการถ่ายทอดความคิดเป็นภาพอย่างมีโครงสร้าง (Lowenfeld, & Brittain, 1987)

อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่านักเรียนจำนวนหนึ่งยังขาดทักษะพื้นฐานด้านการวาดเส้น เช่น การควบคุมน้ำหนักเส้น ความต่อเนื่องของเส้น การถ่ายทอดรูปทรง และการจัดองค์ประกอบภาพ สาเหตุสำคัญมาจากพื้นฐานเดิมที่แตกต่างกัน ความไม่มั่นใจในการลงมือปฏิบัติ และข้อจำกัดด้านเวลาในชั้นเรียนที่ไม่เอื้อต่อการสาธิตและให้คำแนะนำรายบุคคลอย่างทั่วถึง ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะได้ไม่เต็มศักยภาพ

ในบริบทของสังคมดิจิทัล สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เป็นเครื่องมือที่สามารถช่วยเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้ เนื่องจากสามารถสาธิตขั้นตอนอย่างชัดเจน ผู้เรียนสามารถหยุด ทบทวน หรือเรียนซ้ำได้ตามจังหวะของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ที่ให้ผู้เรียนศึกษาความรู้พื้นฐานจากสื่อก่อนเข้าเรียน และใช้เวลาในชั้นเรียนเพื่อฝึกปฏิบัติจริง แก้ไขข้อผิดพลาด และรับคำแนะนำจากครูอย่างใกล้ชิด (Bergmann, & Sams, 2012; Bishop, & Verleger, 2013)

โรงเรียนวัดจันทราวาส (ศุขประสารราษฎร์) มีนโยบายส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ การนำสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ร่วมกับรูปแบบห้องเรียนกลับด้านมาใช้ในการสอนวาดเส้นจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาทักษะการวาดเส้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และสามารถต่อยอดเป็นแนวทางพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะได้อย่างต่อเนื่อง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การวาดเส้นโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน
2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ต่อทักษะการวาดเส้นของนักเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการวาดเส้นของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์
4. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน

สมมติฐานการวิจัย

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การวาดเส้นโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70
3. ทักษะการวาดเส้นของนักเรียนหลังเรียนอยู่ในระดับดี

4. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนศิลปะด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านอยู่ในระดับดี

คำถามวิจัย

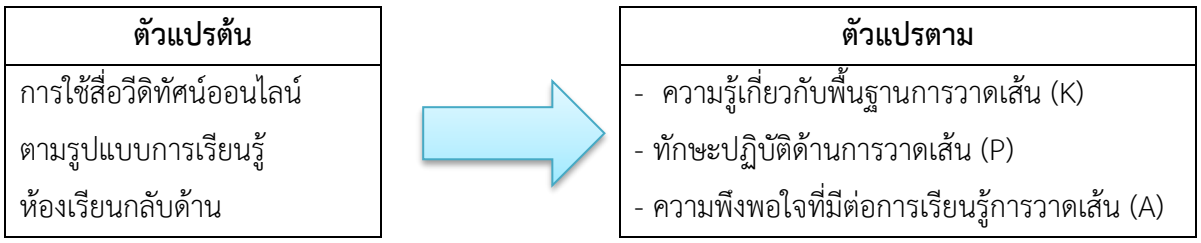
1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ศิลปะโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการวาดเส้นสร้างสรรค์และการวาดภาพแสงและเงาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดจันทราวาส (ศุขประสารราษฎร์) หรือไม่

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนแตกต่างจากหลังเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ศิลปะจากสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์หรือไม่

3. ทักษะการวาดเส้นสร้างสรรค์และทักษะการวาดภาพแสงและเงาของนักเรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับใด

4. ความตั้งใจเรียนของนักเรียนที่มีต่อการเรียนศิลปะผ่านกิจกรรมการเรียนรู้จากสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์อยู่ในระดับใด

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณธรรม ควบคู่การดำรงชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลง โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กำหนดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ จัดการเรียนรู้ผ่าน 8 กลุ่มสาระและกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านและเทคโนโลยี

แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped-Classroom) เป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ โดยครูทำหน้าที่จัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ล่วงหน้าในรูปแบบสื่อวีดิทัศน์เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาก่อนเข้าเรียน และใช้เวลาในห้องเรียนสำหรับการลงมือปฏิบัติ และการแก้ไขปัญหา (Bergmann, & Sams, 2012) แนวทางนี้ช่วยให้ผู้เรียนมีบทบาทมากขึ้น มีโอกาสฝึกคิด วิเคราะห์ และประยุกต์ความรู้ได้ อีกทั้งยังสามารถจัดการเวลาเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสามารถรายบุคคลได้อย่างเหมาะสม การจัดการเรียนรู้แบบ (Flipped-Classroom) ประกอบด้วย 5 ขั้น ได้แก่ 1) การเตรียมสื่อการเรียนรู้ 2) การมอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาล่วงหน้า 3) การจัดกิจกรรมในชั้นเรียน 4) การให้ข้อเสนอแนะและประเมินผล และ 5) การทบทวนและปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เป็นเครื่องมือสำคัญที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น ทบทวนเนื้อหาได้ตามความต้องการ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เฉพาะบุคคลและลดความกดดันในการเรียน เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพัฒนาทักษะการคิด โดยเฉพาะเมื่อใช้ร่วมกับการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2558)

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวาดเส้น

การวาดเส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของทัศนศิลป์ โดยใช้เส้นในการถ่ายทอดรูปทรง อารมณ์ และมิติ องค์ประกอบสำคัญได้แก่ ประเภทของเส้น การควบคุมน้ำหนักเส้น การสร้างรูปทรง และการแสดงแสง-เงา น้ำหนักเส้นช่วยสร้างความลึกและระยะใกล้–ไกล ขณะที่เทคนิคการแรเงา เช่น การใช้เส้นขนาน การไขว้เส้น และการเกลี่ยน้ำหนัก ช่วยให้ภาพเกิดปริมาตรและความสมจริง นอกจากนี้ การกำหนดโครงสร้างด้วยรูปทรงเรขาคณิตและการจัดวางแสง-เงา ได้แก่ ส่วนสว่าง เงากลาง เงามืด และเงาตกทอด ยังเป็นหลักการสำคัญที่ทำให้งานวาดเส้นมีความถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (สุพัตรา ใจดี, 2563; กรมวิชาการ, 2564; ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2565)

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะและเจตคติการเรียนรู้

ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกเชิงบวกเมื่อผลลัพธ์สอดคล้องกับความคาดหวัง มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวัดนิยมใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า และต้องตรวจสอบความตรงและความเชื่อมั่นของเครื่องมือเพื่อความน่าเชื่อถือของผลวิจัย (Herzberg, 1959; Maslow, 1970)

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย รูปแบบการวิจัย ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยและพัฒนาที่มีการดำเนินการวิจัยเป็น 2 ระยะ ระยะแรกแบ่งเป็นการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้พัฒนาผู้เรียน และระยะที่ 2 เป็นการนำเครื่องมือที่ใช้พัฒนาผู้เรียนไปใช้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดจันทราวาส (ศุขประสารราษฎร์) จังหวัดเพชรบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ทั้งหมดจำนวน 1 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนวัดจันทราวาส (ศุขประสารราษฎร์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 39 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะจากการผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ เรื่อง “การสร้างภาพด้วยรูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก แสง และเงา” จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้

2. กิจกรรมสุ่มหัวข้อเพื่อทำแบบทดสอบ

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. รวบรวมข้อมูลผลการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการวาดเส้นและการวาดภาพแสง–เงา โดยใช้แบบประเมินทักษะทางศิลปะ (rubric) เพื่อประเมินความสามารถของนักเรียนด้านความถูกต้องของรูปทรง การลงน้ำหนักเส้น การแสดงแสง–เงา และความประณีตของผลงาน

2. เก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการรับชมสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ การมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการปฏิบัติกิจกรรมตลอดจนพิจารณาผลงานศิลปะที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อนำมาวิเคราะห์พัฒนาการด้านทักษะการวาดเส้นและการแสดงแสง–เงา

3. ชี้แจงให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดจันทราวาส (ศุขประสารราษฎร์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ทราบขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ เกี่ยวกับการวาดเส้นสร้างสรรค์และการวาดภาพแสงเงา เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง

4. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนศึกษาสื่อก่อนเข้าเรียน และใช้เวลาในชั้นเรียนสำหรับการฝึกปฏิบัติจริง การทดลองใช้เทคนิคการลงน้ำหนักเส้น การสร้างมิติของรูปทรง และการแสดงแสง–เงาอย่างเป็นขั้นตอน

5. หลังจากเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) และประเมินผลงานด้วยแบบประเมินทักษะทางศิลปะ เพื่อนำผลคะแนนมาเปรียบเทียบกับก่อนเรียน และวิเคราะห์พัฒนาการของผู้เรียน

6. รวบรวมแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์คุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ศิลปะจากสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ อยู่ในช่วงระหว่าง 0.50 – 1.00 เพื่อให้แน่ใจว่าชุดกิจกรรมและแบบวัดผลมีความตรงเชิงเนื้อหา

2. วิเคราะห์ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะด้านศิลปะของนักเรียน จากกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ โดยใช้การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนและกำหนดเกณฑ์การพัฒนาไว้ที่ ร้อยละ 70 ขึ้นไป ถือว่าผู้เรียนมีพัฒนาการที่ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน

การทดสอบ	ผลการทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ค่าดัชนีประสิทธิผล
ผลการเรียนรู้วิชาศิลปะ	ก่อนเรียน	39	10	8.14	1.11	0.74
	หลังเรียน	39	10	9.15	0.76	
	ดัชนีประสิทธิผล (E.I.) = (9.15–8.14)/(10–8.14) = 1.37/ 1.86 = 0.74					

ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.74 แสดงว่านักเรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นร้อยละ 74 ของคะแนนที่สามารถพัฒนาได้ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (ร้อยละ 70) แสดงว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบห้องเรียนกลับด้านมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการวาดเส้นของนักเรียน

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจ การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์แบบห้องเรียนกลับด้าน ใช้แบบสอบถามระดับ 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด เพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหา กิจกรรม สื่อการสอน และประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียน ข้อมูลที่ได้ถูกนำมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำค่าเฉลี่ยมาแปลผลตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยหากค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.51 ขึ้นไป แสดงว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก ผลการวิเคราะห์ช่วยให้ทราบว่านักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรต่อรูปแบบการเรียนนี้ และสามารถนำข้อมูลไปปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การวาดเส้นโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบห้องเรียนกลับด้านมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม โดยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 39 คน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (9.15 คะแนน) สูงกว่าก่อนเรียน (8.14 คะแนน) และมีค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.74 แสดงว่าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์และทักษะการวาดเส้นเพิ่มขึ้นร้อยละ 74 ของคะแนนที่สามารถพัฒนาได้ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้นักเรียนมีทักษะการวาดเส้นอยู่ในระดับดี และมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก สะท้อนว่าการใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการปฏิบัติ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตอนที่ 1 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การวาดเส้นโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน โดยให้นักเรียนศึกษาวิดีทัศน์ล่วงหน้า และใช้เวลาในชั้นเรียนเพื่อฝึกปฏิบัติ อภิปราย และสะท้อนผล กิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัย เนื้อหาเป็นลำดับขั้น สอดคล้องกับตัวชี้วัดสาระทัศนศิลป์ และช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการวาดเส้นได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ตัวอย่างการผลิตสื่อวีดิทัศน์ในการฝึกวาดเส้น โดยมีทั้งหมด 5 คลิป ที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบห้องเรียนกลับด้านเพื่อพัฒนาทักษะการวาดเส้น

คลิปที่ 1	คลิปที่ 2	คลิปที่ 3	คลิปที่ 4	คลิปที่ 5
การแรเงาตาราง 9 ช่อง	การวาดรูปทรงพีระมิด	การวาดรูปทรงสี่เหลี่ยม	การวาดรูปทรงกลม	การวาดรูปทรงเลขาคณิตมากกว่า 2 รูปขึ้นไป

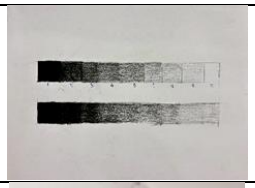
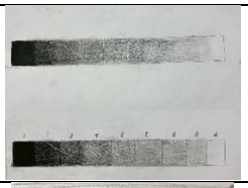
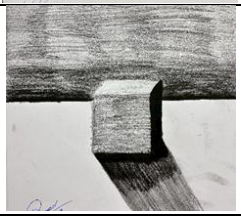
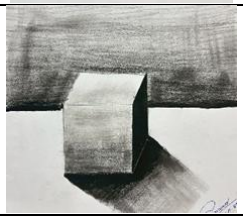
ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบห้องเรียนกลับด้านเพื่อพัฒนาทักษะการวาดเส้น ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดจันทราวาส (ศุขประสาราษฎร์) ปีการศึกษา 2568 ภาคปลาย จำนวน 39 คน โดยจัดกิจกรรม 5 กิจกรรม เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง ดังนี้

1. กิจกรรมแรเงาตาราง 9 ช่อง
2. กิจกรรมวาดรูปทรงพีระมิด
3. กิจกรรมวาดรูปทรงสี่เหลี่ยม
4. กิจกรรมวาดรูปทรงกลม
5. กิจกรรมวาดรูปทรงเลขาคณิตมากกว่า 2 รูปขึ้นไป

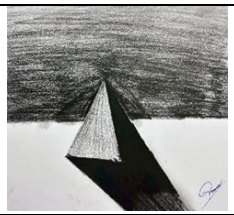
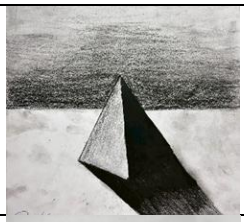
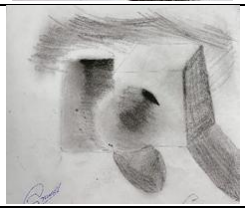
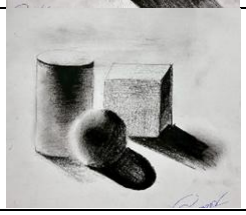
ตอนที่ 2 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การวาดเส้นโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้และการเปรียบเทียบทักษะการวาดเส้นก่อนและหลังเรียน พบว่า หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการวาดเส้นดีขึ้นอย่างชัดเจน ทั้งในด้านความถูกต้องของสัดส่วน ความมั่นคงของเส้น การจัดองค์ประกอบภาพ และการแสดงน้ำหนักแสง–เงา เมื่อเปรียบเทียบกับผลงานก่อนเรียนที่ยังขาดความแม่นยำและความต่อเนื่องของเส้น นอกจากนี้ ผลการประเมินผลงานโดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ในระดับต่ำ แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการไปในทิศทางเดียวกัน กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจึงสามารถส่งเสริมทักษะการวาดเส้นของนักเรียนได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิผล

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบทักษะการวาดเส้นของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

ทักษะการวาดเส้นก่อนเรียน	ทักษะการวาดเส้นหลังเรียน
	
	
	

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบทักษะการวาดเส้นของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (ต่อ)

จากตารางที่ 1 พบว่า ภาพวาดก่อนเรียนของนักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะในการควบคุมเส้น เส้นมีลักษณะสั่น ไม่ต่อเนื่อง และยังไม่สามารถแสดงน้ำหนักแสง–เงาได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้ภาพขาดมิติและความสมจริง ภายหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ตามรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน พบว่า นักเรียนสามารถควบคุมเส้นได้ดีขึ้น เส้นมีความมั่นคงและต่อเนื่อง สามารถเพิ่ม–ลดน้ำหนักเส้นได้เหมาะสม อีกทั้งยังสามารถแสดงแสงและเงาได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้ภาพมีมิติและความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การประเมินงาน

รายการพฤติกรรม	$\bar{X}$	**S.D.**	**ร้อยละ**
การใช้เส้นและน้ำหนักเส้น			
1. ความมั่นคงของเส้น	4.30	0.42	86.00
2. ความต่อเนื่องของเส้น	4.25	0.45	85.00
3. การควบคุมน้ำหนักเส้น (เข้ม–อ่อน)	4.35	0.40	87.00
4. ความเหมาะสมของทิศทางเส้น	4.20	0.47	84.00
ความถูกต้องและความสมบูรณ์ของภาพ			
1. ความถูกต้องของรูปทรง	4.18	0.46	83.60
2. ความเหมาะสมของสัดส่วน	4.10	0.50	82.00
3. การแสดงแสงและเงา	4.22	0.48	84.40
4. ความประณีตเรียบร้อย	4.40	0.39	88.00
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมด	**4.25**	**0.45**	**85.00**

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมของการประเมินผลงานอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.25, S.D. = 0.45) โดยด้านการใช้เส้นและน้ำหนักเส้นมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าด้านความถูกต้องและความสมบูรณ์ของภาพเล็กน้อย แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านการควบคุมเส้นได้ดี และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสม

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมปีที่ 2 ต่อการจัดการเรียนการสอนรายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดเส้น

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน			
1) นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น	4.58	0.50	มากที่สุด
2) กิจกรรมมีความน่าสนใจและเหมาะสมกับวัย	4.55	0.51	มากที่สุด
3) การจัดกิจกรรมช่วยให้เข้าใจเรื่องการวาดเส้น–แสงเงามากขึ้น	4.63	0.49	มากที่สุด
ด้านสื่อการสอน			
4) สื่อวีดิทัศน์มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.99	0.48	มากที่สุด
5) สื่อมีภาพและเสียงเหมาะสม กระตุ้นความสนใจ	4.62	0.49	มากที่สุด
6) ความยาวของสื่อเหมาะสม	4.54	0.52	มากที่สุด
ด้านการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน			
7) การเรียนรู้ล่วงหน้าช่วยให้ทำกิจกรรมในชั้นเรียนได้ดีขึ้น	4.60	0.50	มากที่สุด
8) มีเวลาในชั้นเรียนสำหรับการฝึกปฏิบัติอย่างเพียงพอ	4.65	0.48	มากที่สุด
ด้านผลสัมฤทธิ์และทักษะ			
9) นักเรียนมีความมั่นใจในการวาดเส้น–แสงเงามากขึ้น	4.68	0.46	มากที่สุด
10) นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้	4.61	0.49	มากที่สุด
ด้านความพึงพอใจโดยรวม			
11) นักเรียนมีความสุขและสนุกกับการเรียน	4.70	0.46	มากที่สุด
12) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมโดยรวม	4.69	0.47	มากที่สุด
รวม	**4.63**	**0.49**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนรายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดเส้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.63, S.D. = 0.49) ทุกด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านความพึงพอใจโดยรวมและด้านผลสัมฤทธิ์และทักษะ ซึ่งนักเรียนมีความสุข สนุกกับการเรียน และมีความมั่นใจในการวาดเส้น–แสงเงามากขึ้น สะท้อนให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ร่วมกับรูปแบบห้องเรียนกลับด้านมีความเหมาะสมและส่งผลเชิงบวกต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างชัดเจน

ตอนที่ 4 ผลการสะท้อนคิดของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการการสอนเรื่องการวาดเส้น

จากผลการสะท้อนคิดของผู้เรียน พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการวาดเส้นโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ร่วมกับการฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน ช่วยส่งเสริมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนศิลปะ นักเรียนมีความมั่นใจและเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง สะท้อนให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมในลักษณะดังกล่าวมีความเหมาะสมและส่งผลเชิงบวกต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการวาดเส้นหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างชัดเจน ทั้งในด้านความถูกต้องของสัดส่วน ความมั่นคงและความต่อเนื่องของเส้น การจัดองค์ประกอบภาพ และการแสดงน้ำหนักแสง–เงา ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบอย่างเป็นลำดับขั้น เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง ควบคู่กับการสังเกต วิเคราะห์ และสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงทักษะและสามารถพัฒนาผลงานได้ดีขึ้น

นอกจากนี้ การใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ที่ช่วยอธิบายกระบวนการวาดเส้นอย่างเป็นขั้นตอน ทำให้นักเรียนสามารถทบทวนเนื้อหาและฝึกฝนได้ด้วยตนเอง ส่งเสริมการเรียนรู้ตามศักยภาพรายบุคคล ส่งผลให้คะแนนประเมินผลงานโดยรวมอยู่ในระดับดี และมีความสม่ำเสมอของผลการพัฒนาในกลุ่มผู้เรียนส่วนใหญ่ สะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมกับระดับชั้นและสามารถส่งเสริมทักษะการวาดเส้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาทักษะทางศิลปะจำเป็นต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไปควรเพิ่มระยะเวลาในการปฏิบัติงาน หรือจัดกิจกรรมเสริมสำหรับผู้เรียนที่ต้องการพัฒนาทักษะเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดความก้าวหน้าในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1.1 ครูผู้สอนควรออกแบบและจัดเตรียมสื่อวีดิทัศน์ให้มีเนื้อหาชัดเจน กระชับ เข้าใจง่าย และสอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดความเข้าใจพื้นฐานก่อนเข้าสู่การปฏิบัติในชั้นเรียน

1.2 ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนให้เน้นการฝึกปฏิบัติจริง การให้ข้อเสนอแนะรายบุคคล และการสะท้อนผลการเรียนรู้ (reflection) เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการวาดเส้นอย่างเต็มศักยภาพ และแก้ไขข้อบกพร่องได้อย่างตรงจุด

1.3 ควรส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น การจัดแสดงผลงาน การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน หรือการให้คำชมเชยและกำลังใจ เพื่อสร้างความภาคภูมิใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาการประยุกต์ใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านกับทักษะทางศิลปะด้านอื่น เช่น การระบายสี การจัดองค์ประกอบศิลป์ หรือศิลปะสื่อผสม เพื่อขยายขอบเขตการพัฒนาการเรียนรู้ในรายวิชาทัศนศิลป์

2.2 ควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้มีจำนวนมากขึ้น หรือดำเนินการวิจัยแบบเปรียบเทียบกับรูปแบบการสอนอื่น เพื่อศึกษาความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย

2.3 ควรศึกษาผลในระยะยาวเกี่ยวกับความคงทนของทักษะการวาดเส้นหลังสิ้นสุดการจัดกิจกรรม เพื่อประเมินความยั่งยืนของการพัฒนาทักษะที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าว

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2564). *แนวทางการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.* กรมวิชาการ.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.* โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2558). *การออกแบบการเรียนการสอนบนเว็บในยุคดิจิทัล.* สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อและนวัตกรรมการสอน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 10*(1), 7–20.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2565). *การพัฒนาทักษะการคิดและการจัดการเรียนรู้เชิงรุก*. วี.พริ้นท์.

ดำรง จรรัตน์. (2560). *วาดเส้น: บุกเบิกเรียนรู้ผ่านวิธีการปฏิบัติพหุคูณเพื่อสร้างอัตลักษณ์* [ดุษฎีนิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิตล]. มหาวิทยาลัยบูรพา.

พิมพันธ์ เดชะคุปต์, และพเยาว์ ยินดีสุข. (2557). *การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัตนะ บัวสนธ์. (2558). *วิธีการวิจัยทางการศึกษา*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ. (2543). *เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้*. สุวีริยาสาส์น.

วไพญา แปงถายะ. (2563). *ผลการพัฒนาชุดฝึกทักษะการวาดภาพลายเส้นตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสซึม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยพะเยา.

สุพัตรา ใจดี. (2563). *พื้นฐานการวาดเส้นและการแสดงแสงเงา.* โอเดียนสโตร์.

สุรางค์ โค้วตระกูล. (2556). *จิตวิทยาการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 11). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Bergmann, J., & Sams, A. (2012). Flip your classroom: *Reach every student in every class every day.* International Society for Technology in Education.

Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). The flipped classroom: A survey of the research. *In Proceedings of the 120th ASEE Annual Conference & Exposition.* American Society for Engineering Education.

Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals.* Longmans.

Herzberg, F. (1959). *The motivation to work.* John Wiley & Sons.

Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology, 140,* 1–55.

Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1987). *Creative and mental growth* (8th ed.). Macmillan.

Maslow, A. H. (1970). *Motivation and personality* (2nd ed.). Harper & Row.

รูปแบบการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา: การปริทรรศน์เชิงระบบ

Art Teaching Models Based on the Flipped Classroom Approach for Secondary School Students: A Systematic Review

มนัสนันท์ วรรณวงษ์[1*]

Manassanan Wannawong[1*]

นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย[1*]

Graduate Student, Faculty of Education, Chulalongkorn University[1]

*Corresponding Author, E-mail: Manas8709@gmail.com

Received: March 1, 2026 Revised: April 25, 2026 Accepted: May 26, 2026

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการศึกษาเพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้จากบทความวิจัยที่เกี่ยวกับรูปแบบการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยอาศัยกระบวนการทบทวนงานวิจัยอย่างเป็นระบบของสถาบัน The Joanna Briggs Institute for Evidence Based Nursing & Midwifery มีเกณฑ์ในการคัดเลือก ดังนี้ 1) รายงานวิจัยที่ศึกษารูปแบบการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา จากฐานข้อมูลของในประเทศและต่างประเทศ 2) บทความวิจัยตีพิมพ์ในระยะเวลา 5 ปี นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563 - พ.ศ. 2567 และ 3) บทความวิจัยเกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาเท่านั้น โดยคัดกรองตามเกณฑ์ที่กำหนดแล้วนำมาสังเคราะห์และแปลผล

ผลพบว่าหลักการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ประกอบด้วย 3 ประการ ได้แก่ 1) จัดการเรียนรู้เนื้อหาพื้นฐานก่อนเข้าสู่ห้องเรียน 2) ใช้เวลาในห้องเรียนเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานและการปฏิบัติจริง และ 3) ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก และเงื่อนไขความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 ประการ ได้แก่ 1) ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ก่อนเข้าเรียนได้อย่างสะดวก 2) สื่อการเรียนรู้มีความกระชับ เข้าใจง่าย และสอดคล้องกับกิจกรรมในชั้นเรียน 3) กิจกรรมในชั้นเรียนเน้นการลงมือปฏิบัติ การอภิปราย และการสร้างสรรค์ผลงาน มากกว่าการบรรยาย และ 4) ผู้สอนมีบทบาทในการให้คำแนะนำและสะท้อนผลการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องระหว่างการปฏิบัติกิจกรรม

คำสำคัญ: *1. รูปแบบการสอนศิลปะ 2. ห้องเรียนกลับด้าน 3. มัธยมศึกษา 4. การปริทรรศน์เชิงระบบ*

Abstract

This article aimed to synthesize knowledge from research articles related to art teaching models based on the flipped classroom approach for secondary school students. The study employed a systematic review methodology following the guidelines of The Joanna Briggs Institute for Evidence Based Nursing & Midwifery. The inclusion criteria were as follows: 1) research reports investigating art teaching models based on the flipped classroom approach for secondary school students from both national and international databases; 2) research articles published within a five-year period from 2020 to 2024; and 3) studies specifically focusing on art teaching models using the flipped classroom approach at the secondary education level. The selected studies were screened according to the established criteria and subsequently synthesized and interpreted.

The findings revealed that the principles for designing art learning activities based on the Flipped Classroom approach consist of three key principles: 1) providing fundamental content before class, 2) utilizing classroom time for creative production and hands-on practice, and 3) positioning the teacher as a facilitator of learning. In addition, four conditions contributing to the successful implementation of the approach were identified: 1) students' accessibility to pre-class learning materials, 2) concise, comprehensible, and classroom-aligned instructional media, 3) classroom activities emphasizing hands-on practice, discussion, and creative production rather than lectures, and 4) continuous guidance and feedback provided by teachers throughout the learning process.

Keywords: *1. art teaching models, 2. flipped classroom, 3. secondary education, 4. systematic review*

บทนำ

ปัจจุบันโลกของเรากำลังก้าวเข้าสู่ยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในหลากหลายมิติ โดยเฉพาะเทคโนโลยีและนวัตกรรม ที่มีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงและยกระดับการติดต่อสื่อสาร ช่วยให้ผู้คนสามารถเชื่อมต่อถึงกันได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น แนวโน้มเหล่านี้ส่งผลกระทบโดยตรงต่อการพัฒนาการศึกษา ซึ่งต้องปรับตัวให้ทันกับยุคสมัยโดยนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนในปัจจุบัน

ในศตวรรษที่ 21 การศึกษาได้ก้าวเข้าสู่ยุคที่ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น หนึ่งในแนวทางการเรียนการสอนที่ได้รับความนิยมและมีประสิทธิภาพคือ “ห้องเรียนกลับด้าน” (flipped classroom) ซึ่งเปลี่ยนบทบาทของครูจากผู้สอนเนื้อหาเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ และให้ผู้เรียนศึกษาข้อมูลพื้นฐานด้วยตนเองก่อนเข้าสู่ห้องเรียน (Bergmann, & Sams, 2012) ส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการนำเทคโนโลยีการศึกษามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2560-2579 ในยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาศักยภาพที่ช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้โดยมีเป้าหมายที่ 2.4 เรื่องแหล่งการเรียน สื่อตำราเรียน นวัตกรรมและสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและมาตรฐาน และประชาชนสามารถเข้าถึงได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ โดยมีตัวชี้วัดที่สำคัญ เช่น แหล่งการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนาให้สามารถจัดการศึกษาหรือจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีคุณภาพเพิ่มมากขึ้น สื่อสารมวลชนที่เผยแพร่ตำราเรียนและสื่อการเรียนรู้ที่ผ่านการรับรองมาตรฐานคุณภาพและได้รับการพัฒนา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

ในบริบทของการเรียนศิลปะ ห้องเรียนกลับด้านช่วยเพิ่มเวลาในห้องเรียนให้กับกิจกรรมที่นักเรียนสามารถลงมือปฏิบัติจริง เช่น การสร้างงานศิลปะ การทำงานกลุ่ม และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเชิงสร้างสรรค์ (Hwang, Lai, & Wang, 2015) อีกทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองและพัฒนาทักษะสำคัญ เช่น ความคิดสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกัน (Chen et al., 2014)

อย่างไรก็ตาม การนำห้องเรียนกลับด้านมาประยุกต์ใช้ในวิชาศิลปะจำเป็นต้องคำนึงถึงความเหมาะสมในด้านสื่อการเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรม และบริบทของผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษา โดยเฉพาะในช่วงวัยที่นักเรียนเริ่มพัฒนาความสนใจและอัตลักษณ์ของตนเองผ่านการแสดงออกทางศิลปะ การปริทรรศน์เชิงระบบถึงรูปแบบการสอนโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการสอนศิลปะนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาครั้งนี้ จึงเป็นการทบทวนงานวิจัยอย่างเป็นระบบตามสถาบัน The Joanna Briggs Institute for Evidence Based Nursing & Midwifery (Pearson, Field, & Jordan, 2007) ซึ่งเป็นกระบวนการสังเคราะห์งานวิจัยที่มีความสำคัญสำหรับการค้นหา สรุปและสังเคราะห์องค์ความรู้เพื่อนำมาใช้เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ (อัจฉรา คำมะทิตย์, และมัลลิกา มากรัตน์, 2559) แบบต่อยอดได้และนำผลที่ได้ไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในอนาคต

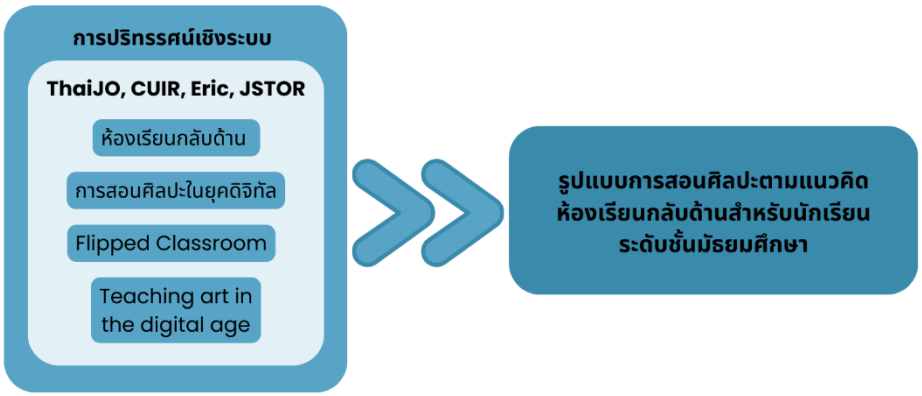
วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้จากบทความวิจัยทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศที่เกี่ยวกับรูปแบบการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

ขอบเขตการวิจัย

การปริทรรศน์เชิงระบบ (systematic Review) ในครั้งนี้ เป็นการศึกษาเพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์รูปแบบการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยอาศัยกระบวนการทบทวนงานวิจัยอย่างเป็นระบบตามที่เสนอโดยสถาบัน The Joanna Briggs Institute for Evidence Based Nursing & Midwifery (Pearson, Field, & Jordan, 2007) ประกอบด้วยขั้นตอนได้แก่ การกำหนดหัวข้อสำหรับการปริทรรศน์เชิงระบบ การกำหนดวัตถุประสงค์และคำถามสำหรับการปริทรรศน์เชิงระบบ การกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกงานวิจัย วิธีการสืบค้นเอกสารงานวิจัย การประเมินคุณภาพงานวิจัย การวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้จากผลการวิจัย แล้วนำเสนอผลการปริทรรศน์เชิงระบบตามลำดับ นอกจากนี้ยังมีการกำหนดคุณสมบัติงานวิจัยที่นำมาศึกษาโดยคัดเลือกงานวิจัยทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศที่เป็นภาษาอังกฤษ และนำเสนอในวารสารทางวิชาการที่รวบรวมผลการวิจัยตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2563-2567 (ค.ศ. 2020-2024)

กรอบแนวคิดการวิจัย



หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นวิชาที่ประกอบไปด้วยทฤษฎีและปฏิบัติเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) แต่เนื่องมาจากมีเวลาปฏิบัติงานในชั้นเรียนจำกัด เนื่องจากต้องใช้เวลาในการอธิบายเนื้อหาทฤษฎีก่อนการลงมือปฏิบัติเป็นผลให้ผลงานไม่เสร็จในเวลา ทำให้เป็นภาระที่ต้องทำเพิ่มที่บ้าน ส่งผลให้นักเรียนส่งงานล่าช้า และส่งผลต่อผลงานขาดความเรียบร้อยไม่มีความคิดสร้างสรรค์

เพื่อแก้ไขการเรียนการสอนรูปแบบเดิมที่เน้นการท่องจำและผู้สอนเป็นศูนย์กลาง Bergmann และ Sams ได้คิดค้นรูปแบบการสอนแบบ ห้องเรียนกลับด้าน หรือ Flipped Classroom (Bergmann, & Sams, 2012) โดยแนวคิดนี้มีพื้นฐานมาจากการเรียนรู้เนื้อหาพื้นฐานก่อนไปสู่ช่วงเข้าเรียน และใช้เวลาในชั้นเรียนสำหรับการเรียนรู้เชิงรุก การอภิปราย การแก้ปัญหา และการลงมือปฏิบัติจริง

ตารางที่ 1 ตารางแสดงขั้นตอนการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Bergman J., & Sams A, 2012)

ขั้นตอนนอกห้องเรียน	ขั้นตอนในห้องเรียน
1. ผู้เรียนศึกษาการบรรยายผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์	1. ผู้สอนแนะนำผู้เรียนให้ทำการบ้านและตามที่ได้รับมอบหมาย
2. ผู้เรียนศึกษา ค้นคว้าและซักถามผู้สอนออนไลน์	2. ผู้เรียนนำเสนองานที่เรียนรู้มาจากบ้าน
3. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาด้วยตนเองผ่านออนไลน์	3. ผู้สอนประเมินความรู้และทักษะผู้เรียน
4. ผู้เรียนสรุปความเข้าใจ	

ที่มา (Bergman, & Sams, 2012)

ซึ่งห้องเรียนกลับด้าน มีสี่เสาหลักของ FLIP Classroom ประกอบด้วย (Flipped Learning Network, 2014: online)

1. Flexible Environment (F): เน้นถึงความสำคัญของการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นซึ่งรองรับรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกันช่วยให้นักเรียนสามารถเลือกเวลาและสถานที่ที่ต้องการเรียนได้

2. Learning Culture (L): เน้นไปที่การส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น โดยสำรวจเนื้อหานอกห้องเรียน ครูมีบทบาทสำคัญในการอำนวยความสะดวกในการโต้ตอบและตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน

3. Intentional Content (I): เน้นความสำคัญของการเลือกและการวางแผนเนื้อหา ครูควรใช้กลยุทธ์การเรียนรู้แบบแอ็กทิฟ (Active) ต่าง ๆ มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเนื้อหาเพื่อวางแผนบทเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

4. Professional Educator Flipped Classroom (P): เน้นย้ำถึงความสำคัญของทักษะวิชาชีพครู ครูจำเป็นต้องปรับตัวให้เข้ากับความต้องการในการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคนและเพิ่มปฏิสัมพันธ์แบบเห็นหน้ากัน ทำหน้าที่เป็นโค้ชและผู้สังเกตการณ์ในระหว่างทำกิจกรรม

ตารางที่ 2 ตารางแสดงการเปรียบเทียบการเรียนแบบเดิม (Traditional Classroom) กับห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom)

ห้องเรียนแบบดั้งเดิม	ห้องเรียนกลับด้าน
- กิจกรรมwarm-up 5 นาที - ทบทวนการบ้านของคืนก่อน 20 นาที	- กิจกรรม warm-up 5 นาที - ถาม-ตอบจากที่เรียนด้วยวิดีทัศน์ 10 นาที
- ครูบรรยายเนื้อวิชาใหม่ 30–45 นาที	- กิจกรรมเรียนรู้ที่ครูมอบหมายหรือผู้เรียนคิดเองหรือการสร้างสรรค์ชิ้นงาน 75 นาที
- กิจกรรมเรียนรู้ที่ครูมอบหมายหรือผู้เรียนคิดเองหรือการสร้างสรรค์ชิ้นงาน 20-35 นาที	

ที่มา: (วิจารณ์ พานิช, 2556)

จากตารางจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบเดิมจะเน้นที่ตัวครูผู้สอนเน้นการบรรยายที่มีครูผู้สอนเป็นศูนย์กลางซึ่งมีลักษณะที่ตรงกันข้ามกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับ ด้านจะเน้นให้ความสำคัญกับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีเวลาทำชิ้นงานเพิ่มเป็น 75 นาที จากเดิมมีเพียงแค่ 20-35 นาที ซึ่งหมายถึงผู้เรียนจะมีเวลาศึกษาค้นคว้าได้มากขึ้น

ในช่วงระยะเวลา 5 ปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563–2567 (ค.ศ. 2020-2024) มีงานวิจัยมากมายที่นำแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ไปปรับใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือภาษาอังกฤษ แต่ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ยังมีผลงานวิจัยน้อยมากเมื่อเทียบกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ แสดงให้เห็นถึงปัญหาที่จะต้องพัฒนารูปแบบการสอนทางศิลปะให้มีความสอดคล้องกับสภาพบริบทผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ครูผู้สอนจะต้องจัดการเรียนรู้ให้ตอบสนองต่อสภาพบริบทของผู้เรียนโดยใช้แนวคิดในการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมมาเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างมีขั้นตอนการสืบค้นงานวิจัยตามเกณฑ์ ดังนี้

ขั้นตอนและวิธีการรวบรวมข้อมูล

1. สืบค้นบทความวิจัยและรายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องจากฐานข้อมูลในประเทศ ได้แก่ Thai Journals Online (ThaiJO) และ Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) จากฐานข้อมูลต่างประเทศ ได้แก่ Eric และ Journal Storage (JSTOR) โดยกำหนดคำสำคัญในการสืบค้นประกอบด้วย ภาษาไทยได้แก่ ห้องเรียนกลับด้าน และการสอนศิลปะในยุคดิจิทัล ภาษาอังกฤษได้แก่ flipped classroom และ teaching art in the digital age

2. กำหนดช่วงเวลาตีพิมพ์ในระยะเวลา 5 ปีตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563-2567 (ค.ศ. 2020-2024)

3. กำหนดขอบเขตของกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาเท่านั้น

4. คัดเลือกเฉพาะบทความวิจัยหรือรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ที่เกี่ยวกับเกี่ยวกับศิลปศึกษา

5. ประเมินคัดกรองงานวิจัยโดยใช้เครื่องมือรายการประเมินคัดกรองงานวิจัยตรวจสอบความตรงของคำถามการวิจัย ตัดงานวิจัยที่ซ้ำออก และค้นคว้าเพิ่มจากฐานอื่น ๆ

6. นำงานบทความและรายงานการวิจัยที่ได้มาสังเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ตารางบันทึกกระบวนการวิจัยการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ได้รวบรวมผลงานวิจัยที่เกี่ยวกับการศึกษารูปแบบการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกงานวิจัยโดยนำเสนอเป็นตารางได้ดังนี้

เกณฑ์การคัดเลือก

การศึกษาครั้งนี้กำหนดเกณฑ์การคัดเลือกงานวิจัย เพื่อให้ได้งานวิจัยที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการศึกษา โดยกำหนดให้เป็นบทความวิจัยฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ระหว่างปี พ.ศ. 2563–2567 (ค.ศ. 2020–2024) ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนศิลปะโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา และเผยแพร่เป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ต้องสามารถเข้าถึงบทความฉบับเต็ม (Full-text) เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลได้

สำหรับเกณฑ์การคัดออก ประกอบด้วย บทความที่ไม่ใช่งานวิจัย เช่น บทความวิชาการ บทบรรณาธิการ บทวิจารณ์หนังสือ รายงานการประชุมวิชาการ หรือบทคัดย่อที่ไม่มีฉบับสมบูรณ์ งานวิจัยที่ไม่ได้ศึกษาในรายวิชาศิลปะหรือไม่ได้ใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน งานวิจัยที่มีกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เรียนในระดับอื่นที่ไม่ใช่ระดับมัธยมศึกษา บทความที่ตีพิมพ์นอกช่วงเวลาที่กำหนด บทความที่ซ้ำกันจากหลายฐานข้อมูล และบทความที่ไม่สามารถเข้าถึงเอกสารฉบับเต็มได้

ตารางที่ 3 ระบบการคัดเลือกบทความวิจัยและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

วิธีการรวบรวมข้อมูล	ปริมาณวรรณกรรม				
	ThaiJO	CUIR	JSTOR	ERIC	รวม
ขั้นที่ 1 สืบค้นในฐานข้อมูล: ThaiJO, CUIR, Eric และ JSTOR โดยใช้คำสำคัญ ได้แก่ ห้องเรียนกลับด้าน การสอนศิลปะในยุคดิจิทัล flipped classroom และ teaching art in the digital age	878	2	24,107	14,141	39,128
ขั้นที่ 2 ตีพิมพ์ในระยะเวลา 5 ปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563-2567 (ค.ศ. 2020-2024)	630	0	1,798	2,426	4,854
ขั้นที่ 3 กำหนดขอบเขตของกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาเท่านั้น	167	0	12	92	271
ขั้นที่ 4 คัดเลือกเฉพาะบทความวิจัยหรือรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ที่เกี่ยวกับเกี่ยวกับศิลปศึกษา	5	0	0	1	6

ตารางที่ 3 ระบบการคัดเลือกบทความวิจัยและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา (ต่อ)

วิธีการรวบรวมข้อมูล	ปริมาณวรรณกรรม				
	ThaiJO	CUIR	JSTOR	ERIC	รวม
ขั้นที่ 5 คัดเลือกงานวิจัยที่ตรงกับคำถามการวิจัย ตัดงานวิจัยที่ซ้ำออก และค้นคว้าเพิ่มจากฐานอื่น ๆ	5	0	0	1	6

จากผลการสืบค้นพบงานวิจัยจำนวน 39,128 เรื่อง หลังจากจำกัดช่วงเวลาการตีพิมพ์เหลือ 4,854 เรื่อง จากนั้นคัดเลือกเฉพาะงานวิจัยที่มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เหลือ 271 เรื่อง และเมื่อพิจารณาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน รวมทั้งตัดบทความที่ซ้ำกันและไม่สามารถเข้าถึงฉบับเต็มได้ จึงเหลืองานวิจัยที่ผ่านเกณฑ์และนำมาสังเคราะห์จำนวน 6 เรื่อง

คัดเลือกบทความวิจัยโดยใช้ตัวกรองอย่างเป็นระบบที่กำหนดคำสำคัญทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ได้แก่ 1) ห้องเรียนกลับด้าน 2) การสอนศิลปะในยุคดิจิทัล 3) flipped classroom และ teaching art in the digital age สามารถนำเสนอ ข้อมูลโดยออกแบบเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 4 ผลการสืบค้นข้อมูลบทความที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอนตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

คำสำคัญ	ฐานข้อมูล																รวม
	ThaiJO				CUIR				JSTOR				ERIC				
ห้องเรียนกลับด้าน	421	297	100	4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
การสอนศิลปะในยุคดิจิทัล	6	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
flipped classroom	444	323	67	1	1	0	0	0	5,272	587	8	0	793	375	37	1	2
teaching art in the digital age	7	7	0	0	0	0	0	0	18,835	1211	4	0	13,348	2,051	55	0	0

จากตารางที่ 4 เมื่อพิจารณาผลรวมหลังการคัดกรองตามเกณฑ์ที่กำหนด พบว่า มีบทความที่เกี่ยวข้องและสามารถนำมาใช้ในการศึกษาจริงจำนวนค่อนข้างน้อย เมื่อเทียบกับจำนวนผลการสืบค้นทั้งหมด โดยคำสำคัญ flipped classroom มีบทความที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 2 เรื่อง และคำสำคัญห้องเรียนกลับด้าน มีจำนวน 4 เรื่อง ส่วนคำสำคัญอื่นไม่พบบทความที่ผ่านเกณฑ์ สะท้อนให้เห็นว่างานวิจัยที่ตรงกับประเด็นรูปแบบการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านในระดับมัธยมศึกษายังมีจำนวนจำกัด

ผลการวิจัย

ผลการปริทรรศน์เชิงระบบ เรื่อง “รูปแบบการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา: การปริทรรศน์เชิงระบบ” จากฐานข้อมูลทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ได้แก่ ERIC, Journal Storage (JSTOR), Thai Journals Online (ThaiJO) และ Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) จำนวนทั้งหมด 6 เรื่อง จากบทความวิจัยตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้โดยสามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 5 ตารางสรุปการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

ชื่องานวิจัย	รูปแบบกิจกรรม	ประเภทสื่อการสอน		
		วัสดุ	คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต	เทคนิค/วิธีการ
การพัฒนาสื่อการสอนมัลติมีเดีย เรื่อง ทัศนียภาพตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหัวหิน (เกียรติศักดิ์ หนูขาว, กัลยา รัศมีเพ็ญ, และศิริเพ็ญ ภู่มหภิญโญ, 2565)	1. ดำเนินการจัดการเรียนการสอน โดยให้นักเรียนดูสื่อการสอนมัลติมีเดีย เรื่อง ทัศนียภาพ ที่ผู้สอนสร้างขึ้น 2. ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานในห้องเรียนขึ้นมา 1 ชิ้น	✓	✓	
การพัฒนาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ เรื่องจิตรกรรม โดยใช้กิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ณัฏฐธิดา พรมเพ็ชร์, วนิดา ผาระนัด, และสมาน เอกพิมพ์, 2565)	1. นอกห้องเรียน ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาวิดีโอต่าง ๆ ผ่านระบบออนไลน์ก่อนเข้าห้องเรียนและเขียนสรุปเนื้อหาคร่าว ๆ 2. ในห้องเรียน ให้นักเรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ ในห้องเรียนดังนี้ 2.1 การนำเข้าสู่บทเรียน ชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับการปฏิบัติในคาบเรียน 2.2 ขั้นถามตอบเกี่ยวกับวิดีโอที่ศึกษา ให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยและเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหาและวีดีโอที่ได้ศึกษามาก่อนหน้านี้	✓	✓	

ตารางที่ 5 ตารางสรุปการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา (ต่อ)

ชื่องานวิจัย	รูปแบบกิจกรรม	ประเภทสื่อการสอน		
		วัสดุ	คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต	เทคนิค/วิธีการ
	2.3 ขั้นปฏิบัติกิจกรรมให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมหลังจากได้ศึกษาทำความเข้าใจ			
ผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับทาง (มณฑณัช บุญปลูก, และศิริพงษ์ เพียศิริ, 2563)	เลือกใช้ตามแนวคิดทฤษฎีของดุษฎี โยเหลา ประกอบด้วยการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอนรวมกับแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน คือ 1. ขั้นให้ความรู้พื้นฐาน 2. ขั้นกระตุ้นความสนใจ+แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน 3. ขั้นจัดกลุ่มร่วมมือ 4. ขั้นแสวงหาความรู้+แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน 5. ขั้นสรุปสิ่งที่เรียนรู้+แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน 6. ขั้นนำเสนอผลงาน	✓	✓	✓
การจัดการเรียนรู้เรื่องการวาดภาพบุคลิกตัวละครของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับโมชั่นกราฟิก (ภัครพงศ์ ไพรคำนาม, และศิริพงษ์ เพียศิริ, 2566)	1. ชี้แจงรูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านก่อนดำเนินกิจกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2. นอกห้องเรียนให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านสื่อใน Google Drive และเว็บไซต์เรียนรู้กับครูเต้ย Google Sites และมาปฏิบัติในห้องเรียน	✓	✓	
การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาโดยจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางรายวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ 2 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (เอกพล เขียวปาน, 2567)	1. ชี้แจงรูปแบบการสอน 2. ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านสื่อวีดิทัศน์ ในกลุ่ม Facebook จะสามารถ Link กับ YouTube ทันที ที่ผู้สอนส่งให้ศึกษาและเรียนรู้ก่อนที่บ้าน 3. นำเสนอสรุปองค์ความรู้/ลงมือปฏิบัติงานในห้องเรียน	✓	✓	✓
Development of blended learning type and flipped classroom-based cultural arts subjects (Nurhayati et al., 2021)	1. ให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อที่จัดเตรียมไว้ 2. ดำเนินการกิจกรรมปฏิบัติในห้องเรียน เช่น การสร้างงานศิลปะ การอภิปราย และการแก้ปัญหา	✓	✓	✓

จากตารางที่ 5 พบว่า ด้านรูปแบบกิจกรรม เป็นการสอนโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านเป็นการสอนแบบผสมผสาน คือ การจัดการเรียนการสอนทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน โดยมี 3 ขั้นตอนคือ 1) การให้ความรู้พื้นฐาน 2) การเรียนรู้นอกห้องเรียนให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อ และ 3) ดำเนินการกิจกรรมปฏิบัติในห้องเรียน โดยผู้สอนจะเปลี่ยนจากการเป็นวิทยากรแบบเดิมมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก สร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้และใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ บันทึกบทเรียนวิดีโอและจัดหาแหล่งการเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าถึงที่บ้าน ในชั้นเรียนผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชและผู้ฝึกอบรมคอยแนะนำนักเรียนในการนำความรู้ไปใช้ ในทางกลับกันผู้เรียนมีหน้าที่รับผิดชอบในการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ศึกษาเนื้อหาที่บ้าน ดูวิดีโอตามอัธยาศัยจดบันทึกและเตรียมคำถามในชั้นเรียน และด้านสื่อการสอนมีการใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย สามารถแบ่งออกได้ 3 รูปแบบ ดังนี้ 1) สื่อประเภทวัสดุ เช่น ใบงาน สมุด อุปกรณ์ศิลปะ 2) สื่อประเภทคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต เช่น การใช้สื่ออินเทอร์เน็ต แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Facebook และ YouTube และ 3) สื่อประเภทเทคนิควิธีการ เช่น นำเสนอผลงาน การอภิปรายกลุ่ม

การสรุปผลและการอภิปรายผล

ผลงานวิจัยทั้ง 6 เรื่องนี้ มีการจัดการเรียนการสอนศิลปะโดยนำแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยพบว่า ด้านกิจกรรม มี 1 รูปแบบ ได้แก่ การสอนโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านแบบผสมผสาน ซึ่งรูปแบบนี้ล้วนให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมได้ศึกษาแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง สู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหรือสรุปองค์ความรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านซึ่งสังเคราะห์ได้ 3 ขั้นตอน คือ 1) การให้ความรู้พื้นฐาน 2) การเรียนรู้นอกห้องเรียน และ 3) การเรียนรู้ในห้องเรียน โดยงานวิจัยในแต่ละเรื่องอาจมีขั้นตอนของการจัดกิจกรรมที่มากกว่า หรือ น้อยกว่าที่นำเสนอในครั้งนี้ ขึ้นอยู่กับการออกแบบกิจกรรมของผู้สอน แต่ด้านเนื้อหายังคงมีความเชื่อมโยงกับกระบวนการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน 4 ขั้นตอน โดยที่ครูทำหน้าที่เป็นผู้แนะนำตามแนวคิด 2 ประการของ Bergmann, & Sams (2012) คือ 1) พิจารณาเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีที่มีความเป็นไปได้ที่จะนำมาใช้กับผู้เรียน และผู้เรียนสามารถนำขึ้นมาเรียนได้ในเวลาว่างจากเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้เรียนมีจากที่บ้านหรือนอกห้องเรียน 2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบต่าง ๆ เพื่อเป็นตัวเชื่อมให้ผู้เรียน เพื่อที่จะเปลี่ยนวิธีการสอนของครูจากการสอนพูดบรรยายหน้าชั้นเรียนไปเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนทำกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติจริงในชั้นเรียน

ด้านสื่อการสอน สามารถแบ่งได้ 3 ประเภท ดังนี้ 1) สื่อประเภทวัสดุ 2) สื่อประเภทคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต และ 3) สื่อประเภทเทคนิควิธีการ การเลือกใช้สื่อแต่ละประเภทจะขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรม โดยจุดร่วมประเภทสื่อที่วิจัยทั้ง 6 เรื่องใช้คือ สื่อประเภทวัสดุ และสื่อประเภทคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต เป็นไปตามแนวคิดของห้องเรียนกลับด้านคือการให้ผู้เรียนศึกษามา

ก่อนจากนอกห้องเรียนโดยการสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต เป็นการสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเองและเพิ่มเวลาทำงานในชั่วโมงเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของวิจารณ์ พานิช (2556) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบเดิมผู้เรียนมีบทบาทในการฟังแล้วตอบคำถามหรือทำกิจกรรมตามที่ครูมอบหมายเท่านั้นจะใช้ได้ผลกับผู้เรียนส่วนน้อยเท่านั้น ไม่ได้ครอบคลุมหรือเข้าถึงผู้เรียนทุกคนอย่างแท้จริง ซึ่งมีลักษณะที่ตรงกันข้ามกับห้องเรียนกลับด้านที่ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีเวลาสร้างชิ้นงานจากการเรียนรู้จริง นำไปสู่ทักษะติดตัวที่คงทนไปตลอดชีวิต

จากการสังเคราะห์งานวิจัยทั้ง 6 เรื่อง สามารถสรุปหลักการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านได้ 3 ประการ และเงื่อนไขความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้ 4 ประการ ดังนี้

1. หลักการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน

1.1 จัดการเรียนรู้เนื้อหาพื้นฐานก่อนเข้าสู่ห้องเรียน โดยใช้สื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอ เว็บไซต์ หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตนเองตามความพร้อมและทบทวนเนื้อหาได้หลายครั้ง

1.2 ใช้เวลาในห้องเรียนเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานและการปฏิบัติจริง มากกว่าการบรรยาย ทำให้ผู้เรียนมีเวลาพัฒนาทักษะทางศิลปะ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และได้รับคำแนะนำจากผู้สอนอย่างใกล้ชิด

1.3 ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) โดยให้คำปรึกษา กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน แทนการถ่ายทอดความรู้เพียงฝ่ายเดียว

หลักการดังกล่าวสะท้อนลักษณะร่วมของงานวิจัยทุกเรื่องที่มุ่งให้ผู้เรียนศึกษาความรู้พื้นฐานด้วยตนเองก่อนเข้าเรียน เพื่อเพิ่มเวลาในชั้นเรียนสำหรับการลงมือปฏิบัติ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการพัฒนาทักษะทางศิลปะ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Bergmann, & Sams (2012) ที่เสนอให้ย้ายการเรียนรู้เนื้อหาพื้นฐานไปสู่ช่วงก่อนเข้าเรียน และใช้เวลาในชั้นเรียนสำหรับกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การประยุกต์ใช้ความรู้ และการแก้ปัญหา ทั้งยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Akçayır, & Akçayır, (2018) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้เชิงลึกของผู้เรียน โดยเฉพาะรายวิชาที่เน้นการปฏิบัติ

2. เงื่อนไขความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้

2.1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ก่อนเข้าเรียนได้อย่างสะดวก

2.2 สื่อการเรียนรู้มีความกระชับ เข้าใจง่าย และสอดคล้องกับกิจกรรมในชั้นเรียน

2.3 กิจกรรมในชั้นเรียนเน้นการลงมือปฏิบัติ การอภิปราย และการสร้างสรรค์ผลงาน มากกว่าการบรรยาย

2.4 ผู้สอนมีบทบาทในการให้คำแนะนำและสะท้อนผลการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องระหว่างการปฏิบัติกิจกรรม

ปัจจัยเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าประสิทธิภาพของห้องเรียนกลับด้านไม่ได้เกิดจากการใช้เทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้ก่อนเข้าเรียนและการเรียนรู้ภายในชั้นเรียนอย่างเป็นระบบ ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับ Bishop, & Verleger (2013) ที่เสนอว่า ห้องเรียนกลับด้านจะเกิดประสิทธิผลเมื่อการเรียนรู้ก่อนเข้าเรียนและกิจกรรมในชั้นเรียนได้รับการออกแบบให้เชื่อมโยงกันอย่างต่อเนื่อง มิใช่เป็นกิจกรรมที่แยกส่วน สำหรับบริบทของการเรียนศิลปะ เงื่อนไขดังกล่าวมีความสำคัญเป็นพิเศษ เนื่องจากผู้เรียนต้องอาศัยทั้งความรู้พื้นฐานและการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง หากผู้เรียนไม่ได้ศึกษาสื่อก่อนเข้าเรียน หรือกิจกรรมในชั้นเรียนไม่เอื้อต่อการสร้างสรรค์และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านอาจลดลงได้

อย่างไรก็ตามการปริทรรศน์เชิงระบบครั้งนี้มีข้อจำกัดที่ควรพิจารณาในการตีความผลการวิจัย คืองานวิจัยที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกมีจำนวนเพียง 6 เรื่อง แม้ว่าจะเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด แต่ยังถือเป็นจำนวนที่ค่อนข้างน้อยเมื่อเทียบกับผลการสืบค้นทั้งหมด สะท้อนให้เห็นว่างานวิจัยด้านการจัดการเรียนการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษายังมีการศึกษาไม่มาก ส่งผลให้องค์ความรู้ที่สังเคราะห์ได้อาจยังไม่ครอบคลุมรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะด้านกระบวนการปริทรรศน์งานวิจัย

ควรกำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกงานวิจัยที่มีระยะเวลามากกว่า 5 ปี เพิ่มคำสำคัญในการค้นหาและเพิ่มฐานข้อมูลมากขึ้น เพื่อให้เห็นความเคลื่อนไหวของการทำวิจัยด้านการจัดการเรียนการสอนที่ชัดเจนขึ้น

ข้อเสนอแนะด้านการนำผลการวิจัยไปใช้

ควรมีการจัดการเรียนการสอนศิลปะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านมากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้มีเวลาสร้างสรรค์ผลงานอย่างเต็มที่ และสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579.* สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

เกียรติศักดิ์ หนูขาว, กัลยา รัศมีเพ็ญ, และศิริเพ็ญ ภู่มหภิญโญ. (2565). การพัฒนาสื่อการสอนมัลติมีเดียเรื่อง ทัศนียภาพตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหัวหิน. *วารสารวิชาการ ครุศาสตร์สวนสุนันทา, 6*(1), 56-64. https://so04.tci-thaijo.org/index.php/ssru-edu/article/view/257633/175582

ณัฏฐธิดา พรมเพ็ชร์, วนิดา ผาระนัด, และสมาน เอกพิมพ์. (2565). การพัฒนาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ เรื่องจิตรกรรม โดยใช้กิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด, 16*(3), 223-235. https://so03.tci-thaijo.org/index.php/reru/article/view/252242/176489

พระปลัดเขตขันท์ คนงานดี, และศักดิ์ดา งานหมั่น (2567). การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนับสนุนการพัฒนาผู้เรียน. *วารสารนวัตกรรมการจัดการศึกษาและการวิจัย, 6*(2), 471–482. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jemri/article/view/268363

ภัครพงศ์ ไพรคำนาม, และศิริพงษ์ เพียศิริ. (2566). การจัดการเรียนรู้เรื่องการวาดภาพบุคลิกตัวละครของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับโมชั่นกราฟิก. *วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 16*(2), 46-62. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDGKKUJ/article/view/264558/181316

มณฑณัช บุญปลูก, และศิริพงษ์ เพียศิริ. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับทาง. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 17*(79), 98-105. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/SNGSJ/article/view/222486/166804

วิจารณ์ พานิช. (2556). *ครูเพื่อศิษย์ สร้างห้องเรียนกลับทาง* (พิมพ์ครั้งที่ 2). เอสอาร์พริ้นติ้งแมสโปรดักส์.

อัจฉรา คำมะทิตย์, และมัลลิกา มากรัตน์. (2559). การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ: วิธีปฏิบัติทีละขั้นตอน. *วารสารเครือข่ายวิทยาลัยพยาบาลและการสาธารณสุขภาคใต้, 3*(3), 246-259. https://he01.tci-thaijo.org/index.php/scnet/article/ view/68742/55965

เอกพล เขียวปาน. (2567). การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาโดยจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางรายวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ 2 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 47*(1), 105-122. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDKKUJ/article/view/265337/179568

Akçayır, G., & Akçayır, M. (2018). The flipped classroom: A review of its advantages and challenges. *Computers & Education, 126*, 334–345. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.021

Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: reach every student in every class every day.* International Society for Technology in Education.

Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). The flipped classroom: A survey of the research. In *Proceedings of the 120th ASEE Annual Conference & Exposition*. American Society for Engineering Education.

Chen, Y., Wang, Y., Kinshuk, & Chen, N. S. (2014). Is FLIP enough? Or should we use the FLIPPED model instead?. *Computers & Education, 79*, 16–27.

Flipped Learning Network. (2014). *The four pillars of F-L-I-P*. https://flippedlearning.org

Hwang, G. J., Lai, C. L., & Wang, S. Y. (2015). Seamless flipped learning: A mobile technology-enhanced flipped classroom with effective learning strategies. *Journal of Computers in Education, 2*(4), 449–473.

Nurhayati, N., Ampera, D., Chalid, S., Farihah, F., & Baharuddin, B. (2021). Development of blended learning type and flipped classroom-based cultural arts subjects. *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST), 9*(4), 655-667. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1319018.pdf

Pearson, A., Field, J., & Jordan, Z. (2007). *Evidence-based clinical practice in nursing and health care : assimilating research, experience, and expertise*. Blackwell Publishing.

การพัฒนาเกมการสอนออนไลน์เรื่องทัศนธาตุเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนราษฎร์วิทยา จังหวัดเพชรบุรี

The Development of an Online Educational Game on Visual Elements to Promote Art Learning among Grade 6 Students at Ratwittaya School, Phetchaburi Province

จักรพันธ์ ทับจิตต์[1*] และศิริเพ็ญ ภู่มหภิญโญ[2]

Jakkapan Tabjit[1*]and Siripen Pumahapinyo[2]

นักศึกษาสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี[1*]

อาจารย์สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี[2]

Art Education Student from Phetchaburi Rajabhat University[1]

Art Education Instructor from Phetchaburi Rajabhat University[2]

*Corresponding Author, E-mail: jakkapan.tab@mail.pbru.ac.th

Received: March 2, 2026 Revised: June 1, 2026 Accepted: June 15, 2026

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) การพัฒนาเกมการสอนออนไลน์เรื่องทัศนธาตุ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาศิลปะเรื่องทัศนธาตุ โดยใช้เกมออนไลน์เป็นสื่อการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์ม ZEP Quiz 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนราษฎร์วิทยา อำเภอเมืองเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 35 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์ม ZEP Quiz แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ ZEP Quiz เรื่องทัศนธาตุ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเหมาะสมกับผู้เรียน 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 6.25 (S.D. = 1.12) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 8.90 (S.D. = 0.95) จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน 3. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการพัฒนาเกมการสอนออนไลน์เรื่องทัศนธาตุเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาศิลปะอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 (S.D. = 0.48)

คำสำคัญ: *1. เกมการสอนออนไลน์ 2. ทัศนธาตุ 3. การจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ*

Abstract

This Article aimed to study : 1) develop an online educational game on Visual Elements to promote art learning using the ZEP Quiz platform as a learning medium; 2) compare students' learning achievement before and after learning through the online educational game; and 3) investigate students' satisfaction with learning through the online educational game. The sample consisted of 35 Grade 6 students from Ratwittaya School, Mueang Phetchaburi District, Phetchaburi Province, during the second semester of the 2025 academic year. The participants were selected using purposive sampling. The research instruments included: (1) lesson plans for the Art course on Visual Elements using an online educational game through the ZEP Quiz platform, (2) a pre-test and post-test to measure students' learning achievement, and (3) a student satisfaction questionnaire. The collected data were analyzed using mean, standard deviation, and the paired-samples t-test. The research results were found as follows; 1. The results of the quality evaluation revealed that the online instructional game on visual elements was rated at the highest level of quality. 2. The students' learning achievement after learning was significantly higher than before learning at the .05 level. The mean score before learning was 6.25 (S.D. = 1.12), while the mean score after learning was 8.90 (S.D. = 0.95) out of 10 points. 3. Students' satisfaction with the online educational game for promoting art learning was at the highest level, with a mean score of 4.56 (S.D. = 0.48).

Keywords: *1. An online educational game, 2. visual elements, 3. Art Learning Management*

บทนำ

การศึกษาศิลปะในศตวรรษที่ 21 มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสื่อสารผ่านการแสดงออกทางทัศนศิลป์ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่สอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาของประเทศไทยตามกระทรวงศึกษาธิการ ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ซึ่งกำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะส่งเสริมความเข้าใจพื้นฐานด้านองค์ประกอบศิลป์หรือ “ทัศนธาตุ” อันเป็นรากฐานของการสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) การจัดการเรียนการสอนศิลปะในบริบทโรงเรียนไทยยังพบข้อจำกัดหลาย

ประการ เช่น เวลาเรียนจำกัด วิธีการสอนที่เน้นการบรรยายและการขาดสื่อการเรียนรู้ที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม ส่งผลให้ผู้เรียนจำนวนมากไม่เข้าใจแนวคิดพื้นฐานทางศิลปะ โดยเฉพาะเรื่องทัศนธาตุ เช่น เส้น รูปร่าง สี พื้นผิว จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนราษฎร์วิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 พบว่า นักเรียนจำนวน 35 คน มีผลการเรียนรู้ในเรื่องทัศนธาตุอยู่ในระดับต่ำกว่ามาตรฐาน โดยนักเรียนไม่สามารถอธิบายความหมายของทัศนธาตุได้อย่างถูกต้อง ไม่สามารถนำทัศนธาตุไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน และขาดความสนใจในการเรียนรู้เนื่องจากรูปแบบการเรียนรู้เดิมไม่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคดิจิทัล ปัญหาดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการออกแบบได้อย่างเต็มศักยภาพในบริบทการเรียนรู้ยุคดิจิทัล การใช้แพลตฟอร์มเกมการศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยเฉพาะแพลตฟอร์ม Zep Quiz ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ที่ออกแบบให้ผู้เรียนตอบคำถาม ทำภารกิจ และเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลองแบบเกมมิฟิเคชัน (gamification) ช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง สามารถเรียนรู้แบบร่วมมือและแข่งขันอย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเหมาะสมกับการเรียนรู้เรื่องทัศนธาตุที่ต้องใช้การสังเกต เปรียบเทียบ และฝึกปฏิบัติผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจพัฒนาเกมการสอนออนไลน์ เพื่อนำเสนอเนื้อหาเรื่องทัศนธาตุโดยใช้ Zep Quiz เพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้ของนักเรียน และเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านกิจกรรมเกมมิฟิเคชัน ซึ่งคาดว่าจะช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความเข้าใจในเนื้อหา และความพึงพอใจในการเรียนวิชาศิลปะของผู้เรียน อันเป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปะให้สอดคล้องกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์การวิจัย

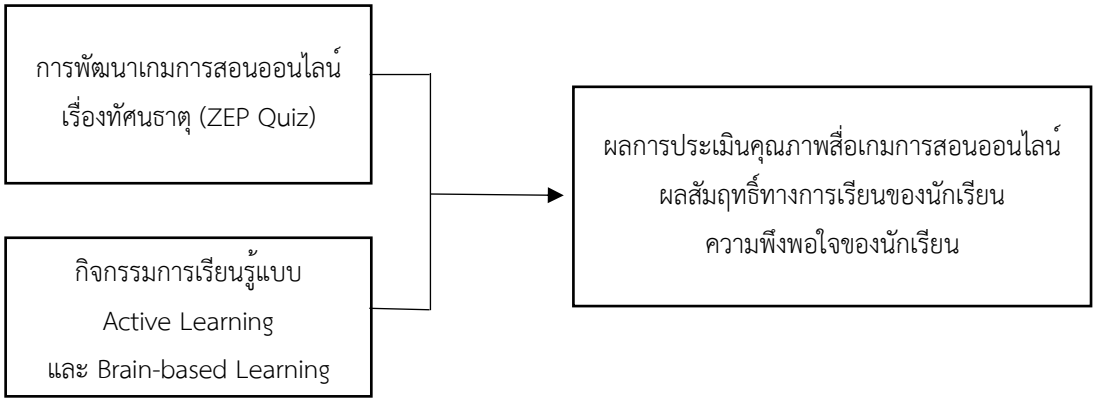
1. เพื่อพัฒนาสื่อเกมการสอนออนไลน์ผ่านแพลต์ฟอร์ม Zep Quiz เรื่องทัศนธาตุ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการสอนออนไลน์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์

สมมติฐานการวิจัย

1. สื่อเกมการสอนออนไลน์ผ่านแพลต์ฟอร์ม Zep Quiz เรื่องทัศนธาตุที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพระดับดี (ไม่น้อยกว่า 4)
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการสอนออนไลน์จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านศิลปะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการสอนออนไลน์ไม่น้อยกว่า 3.5

กรอบแนวคิดวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาเกมการสอนออนไลน์เรื่องทัศนธาตุเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาศิลปะสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนราษฎร์วิทยา จังหวัดเพชรบุรี”

การทบทวนวรรณกรรม

การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมีความสำคัญต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และการแสดงออกของผู้เรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางศิลปะและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรงและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ Dewey (1938) ที่กล่าวว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ (Learning by experience) ผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจอย่างแท้จริงเมื่อได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้จากสถานการณ์จริง

ในด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ Jonassen (1999) เสนอว่า สภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivist learning environment) ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้มากกว่าการถ่ายทอดความรู้เพียงฝ่ายเดียว

สำหรับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล กิติยา แสงทอง (2563) กล่าวว่า การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์และสื่อดิจิทัลสามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ กระตุ้นความสนใจ

ของผู้เรียน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะในยุคดิจิทัล

นอกจากนี้ Luckin et al. (2016) อธิบายว่า เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์สามารถสนับสนุนการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized learning) ช่วยให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลย้อนกลับทันที ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดียิ่งขึ้น

ในบริบทของการจัดการเรียนรู้ศิลปะ Santos, & Chen (2020) พบว่า การจัดกิจกรรมที่เน้นการออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน (Design-based learning) ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการแก้ปัญหา และความสามารถในการสร้างผลงานทางศิลปะของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงเหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องทัศนธาตุที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (classroom action research) มีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาเกมการสอนออนไลน์เรื่องทัศนธาตุรายวิชาศิลปะและศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

รูปแบบการวิจัยตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน ซึ่งเป็นกระบวนการที่ครูผู้สอนศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาผู้เรียน ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

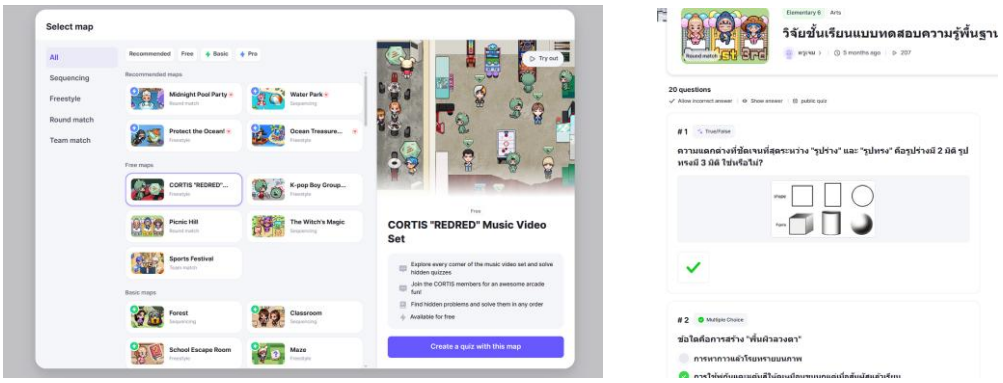
ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนราษฎร์วิทยา อำเภอเมืองเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 116 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. สื่อเกมการสอนออนไลน์เรื่องทัศนธาตุผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รวมทั้ง

ศึกษาทฤษฎี แนวคิด และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดย ใช้เกม (game-based learning) จากนั้นออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และสร้างเกมออนไลน์ ผ่านแพลตฟอร์ม ZEP Quiz ให้สอดคล้องกับเนื้อหา เรื่องทัศนธาตุ ประกอบด้วยแบบทดสอบ คำถาม เกมสะสมคะแนน และการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ภายในเกมโดยเนื้อหาเรื่องทัศนธาตุแบ่งออกเป็น 3 ระดับ (Level) ระดับที่ 1 เส้น ระดับที่ 2 แสง ระดับที่ 3 สี แล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ความถูกต้อง และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ก่อนนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขและนำไปใช้จริง



ภาพที่ 2 ตัวอย่างเกมการสอนออนไลน์ เรื่อง ทัศนธาตุ

2. แผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ จำนวน 4 แผนผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ แล้วจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องทัศนธาตุ จำนวน 4 แผน รวมเวลา 8 ชั่วโมง โดยบูรณาการการใช้เกมออนไลน์ ZEP Quiz ร่วมกับกิจกรรม Active learning เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสม ความถูกต้องของเนื้อหา และความสอดคล้องของกิจกรรมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ก่อนปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะและนำไปใช้ในการทดลอง

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนเรื่องทัศนธาตุ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ โดยกำหนดตามตัวชี้วัดและจุดประสงค์ การเรียนรู้ จากนั้นนำแบบทดสอบเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ก่อนนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างแต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

เพื่อวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบ ได้แก่ ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบด้วยวิธี KR-20 ก่อนคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพไปใช้ในการวิจัย

4. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ ZEP Quiz เป็นแบบมาตรประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ ครอบคลุมด้านเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ การใช้สื่อ และประโยชน์ที่ได้รับ จากนั้นนำเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ก่อนนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ จากนั้นทำการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน รวมทั้งสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และรวบรวมผลงานของนักเรียนเพื่อนำมาวิเคราะห์ผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาการของนักเรียนหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การประเมินคุณภาพเกมสื่อการสอนออนไลน์เรื่องทัศนธาตุ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.
ด้านเนื้อหา		
1. ความถูกต้องครบถ้วนของเนื้อหาเรื่องทัศนธาตุ	4.52	0.49
2. ความชัดเจนในการอธิบายองค์ประกอบของทัศนธาตุ	4.48	0.51
3. ความเหมาะสมของระดับเนื้อหากับผู้เรียน	4.45	0.53
ค่าเฉลี่ย	4.48	0.51

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การประเมินคุณภาพเกมสื่อการสอนออนไลน์เรื่องทัศนธาตุ (ต่อ)

ด้านการออกแบบเกมและสื่อ		
1. ความน่าสนใจของรูปแบบเกม Zep Quiz	4.50	0.50
2. ความสวยงามและความเหมาะสมของภาพ/สี/ตัวอักษร	4.42	0.55
3. สะดวกในการใช้งานและการเข้าถึง	4.46	0.52
ค่าเฉลี่ย	**4.46**	**0.52**
ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้		
1. เกมช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้	4.60	0.48
2. เกมช่วยให้เข้าใจเรื่องทัศนธาตุมากขึ้น	4.55	0.50
3. เกมช่วยเสริมแรงจูงใจและการมีส่วนร่วม	4.58	0.49
ค่าเฉลี่ย	**4.58**	**0.49**
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.54**	**0.51**

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพเกมสื่อการสอนออนไลน์ เรื่องทัศนธาตุ โดยใช้ Zep Quiz จากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนศิลปะและเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 คน พบว่าภาพรวม ทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับมาก - มากที่สุดเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยรวมสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 4.58, S.D. = 0.49) ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.48, S.D. = 0.51) และด้านการออกแบบเกมและสื่อ ($\bar{X}$ = 4.46, S.D. = 0.52) อยู่ในระดับมาก สรุปได้ว่า เกมสื่อการสอนออนไลน์ เรื่องทัศนธาตุ โดยใช้ Zep Quiz มีคุณภาพเฉลี่ยทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด และสามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนศิลปะได้

การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ โดยใช้เกมออนไลน์ ZEP Quiz สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน โรงเรียนราษฎร์วิทยา ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และนำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	**จำนวนประชากร**			**การทดสอบค่าที**	
	N	$\bar{X}$	S.D.	(t-test)	P
ก่อนเรียน	35	6.25	0.84		
หลังเรียน	35	8.90	1.20	65.71	0.00

T .05

P 0.05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนจำนวน 35 คน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 6.25 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.84 แสดงว่านักเรียนมีพื้นฐานความรู้เรื่องทัศนธาตุอยู่ในระดับปานกลางภายหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมสื่อการสอนออนไลน์ Zep Quiz นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 8.90 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.20 แสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการใช้เกมสื่อการสอนออนไลน์ เรื่องทัศนธาตุ โดยใช้ Zep Quiz

ข้อความ	$\bar{X}$	**S.D.**	**ระดับความพึงพอใจ**
ด้านผู้เรียน			
1. เกม Zep Quiz ช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียนเรื่องทัศนธาตุ	4.52	0.49	มาก
2. นักเรียนมีความภาคภูมิใจเมื่อทำกิจกรรมผ่านเกมสำเร็จ	4.48	0.51	มาก
ค่าเฉลี่ย	**4.45**	**0.50**	**มาก**

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการใช้เกมสื่อการสอนออนไลน์ เรื่องทัศนธาตุ โดยใช้ Zep Quiz (ต่อ)

ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาเรื่องทัศนธาตุมีความถูกต้องและชัดเจน	4.44	0.53	มาก
2. เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4.21	0.55	มาก
ค่าเฉลี่ย	**4.33**	**0.54**	**มาก**
ด้านกิจกรรมและรูปแบบเกม			
1. รูปแบบเกมมีความน่าสนใจและกระตุ้นการมีส่วนร่วม	4.55	0.50	มากที่สุด
2. กิจกรรมภายในเกมมีความหลากหลายและเข้าใจง่าย	4.46	0.52	มาก
3. นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างทั่วถึง	4.43	0.54	มาก
4. นักเรียนมีความสนุกสนานขณะเรียนผ่านเกม	4.50	0.48	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	**4.49**	**0.51**	**มาก**
ด้านการประเมินผล			
1. แบบทดสอบในเกมมีความชัดเจนและยุติธรรม	4.40	0.56	มาก
2. การประเมินผลช่วยให้ทราบพัฒนาการของตนเอง	4.38	0.57	มาก
ค่าเฉลี่ย	**4.39**	**0.57**	**มาก**
รวม	**4.42**	**0.53**	**มาก**

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมสื่อการสอนออนไลน์ เรื่องทัศนธาตุ โดยใช้ Zep Quiz โดยผลการประเมินเฉลี่ยทุกด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.35, S.D. = 0.53) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านกิจกรรมและรูปแบบเกม มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดนะดับมาก ($\bar{X}$ = 4.49, S.D. = 0.51) โดยเฉพาะรายการ “รูปแบบเกมมีความน่าสนใจและกระตุ้นการมีส่วนร่วม” และ “นักเรียนมีความสนุกสนานขณะเรียนผ่านเกม” อยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่าเกม Zep Quiz สามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพด้านผู้เรียนอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าเกมช่วยเพิ่มความสนใจและสร้างความภาคภูมิใจในการเรียนรู้ด้านเนื้อหา และด้านการวัดและประเมินผล อยู่ในระดับมากเช่นกัน สะท้อนว่าเนื้อหามีความถูกต้อง เหมาะสมกับระดับชั้น และสามารถใช้ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมสรุปได้ว่า

เกมสื่อการสอนออนไลน์ เรื่องทัศนธาตุ โดยใช้ Zep Quiz ได้รับความพึงพอใจจากนักเรียนในระดับมาก และมีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาศิลปะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมการสอนออนไลน์เรื่องทัศนธาตุเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ โดยใช้ ZEP Quiz สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของเกมสื่อการสอนออนไลน์ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลการประเมินสื่อเกมการสอนออนไลน์เรื่องทัศนธาตุ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น พบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ ทั้งในด้านเนื้อหา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และรูปแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อเกมการสอนออนไลน์เรื่องทัศนธาตุ พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสื่อการสอนออนไลน์ ZEP Quiz สามารถพัฒนาความรู้ความเข้าใจของนักเรียนได้

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสื่อการสอนออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสื่อการสอนออนไลน์ ZEP Quiz มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ทั้งในด้านความสนุกสนาน ความเข้าใจในเนื้อหา ความสะดวกในการใช้งาน และความต้องการให้จัดกิจกรรมลักษณะนี้อีกในครั้งต่อไป

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมสื่อการสอนออนไลน์ เรื่องทัศนธาตุ โดยใช้ ZEP Quiz สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าเกมสื่อการสอนออนไลน์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องทัศนธาตุได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้รับข้อมูลย้อนกลับทันที (Immediate feedback) และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นและสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองผลการวิจัยดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget (1936) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ของตนเอง และยังสอดคล้อง

กับ Vygotsky (1978) ที่เสนอว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม รวมทั้งการใช้เครื่องมือหรือ สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญานอกจากนี้ ผลการวิจัยยัง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Santos, & Chen (2020) ซึ่งศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบออกแบบเชิงสร้างสรรค์ในวิชาศิลปศึกษา พบว่าการใช้กิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมและการลงมือปฏิบัติจริงช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น พร้อมทั้งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความเข้าใจในเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังสอดคล้องกับ กิติยา แสงทอง (2563) ที่ศึกษาการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมออนไลน์ ZEP Quiz เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเรื่องทัศนธาตุได้ดีขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

ข้อเสนอแนะ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสื่อการสอนออนไลน์ เรื่องทัศนธาตุ โดยใช้ ZEP Quiz ควรมีการเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์และระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้เพียงพอและมีเสถียรภาพ เนื่องจากการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์จำเป็นต้องใช้อินเทอร์เน็ตตลอดกระบวนการจัดกิจกรรม หากสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียรอาจส่งผลต่อความต่อเนื่องของการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

ครูผู้สอนควรอธิบายวิธีการใช้งานระบบ ZEP Quiz และชี้แจงกติกาการทำกิจกรรมให้ชัดเจนก่อนเริ่มการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจขั้นตอนการเข้าใช้งาน การตอบคำถาม และการส่งคำตอบอย่างถูกต้อง ซึ่งจะช่วยลดปัญหาทางเทคนิคและเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรม

การออกแบบเนื้อหาและคำถามในเกมควรสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน โดยควรมีทั้งคำถามในระดับความรู้ ความเข้าใจ และการประยุกต์ใช้ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และความเข้าใจในเรื่องทัศนธาตุอย่างรอบด้าน

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560).* โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กิติยา แสงทอง. (2563). *การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์* [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. https://digital.car.chula.ac.th

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566). *แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน.* https://www.obec.go.th

Dewey, J. (1938). *Experience and education.* Macmillan.

Jonassen, D. H. (1999). Designing constructivist learning environments. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-design theories and models (Vol. II).* Lawrence Erlbaum Associates.

Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education.* Pearson.

Piaget, J. (1936). *Origins of intelligence in the child.* Kegan Paul.

Santos, M., & Chen, Y. (2020). Creativity and design-based learning in art education. *Journal of Art Education, 73*(4), 22–30.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes.* Harvard University Press.

Green and Sustainable Design in Healthy Drink Package for Urban Communities
การออกแบบบรรจุภัณฑ์เครื่องดื่มเพื่อสุขภาพที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและยั่งยืนสำหรับชุมชนเมือง

Aokui Sun[1*] and Pakorn Prohmvitak[2]

MFA Design Program, College of Design, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand[1*-2]

*Corresponding author, Email: sunaokui530@gmail.com

Received: February 4, 2026 Revised: March 25, 2026 Accepted: May 2, 2026

Abstract

The development of green and sustainable packaging design for healthy beverages has gained significant attention in recent years, particularly in urban communities. This study aims to explore the feasibility and market demand for green and sustainable packaging designs in the context of Bangkok, Thailand. Employing a mixed-methods approach, the methodology includes a literature review, in-depth interviews with 12 experts, and questionnaire surveys distributed to a stratified random sample of 450 working women in Bangkok. The research identifies key trends, challenges, and opportunities in the field. The findings suggest that green and sustainable packaging not only reduces environmental impact but also enhances brand image and consumer acceptance, with 71% of respondents expressing strong support. However, technical limitations and an 18-25% cost premium remain significant barriers. Despite these high initial costs, implementing sustainable packaging demonstrates a potential to boost brand value by 12-15%. The study concludes with practical recommendations for designers, businesses, and policymakers to promote the adoption of green packaging solutions.

Keywords: 1. *Green design, 2. sustainable packaging, 3. healthy beverages, 4. urban communities, 5. Bangkok.*

Introduction

Global efforts toward sustainable development have significantly reshaped the principles of packaging design, with beverage packaging recognized as a critical domain for ecological innovation (Versino et al., 2023). This shift has been propelled by three interdependent factors: increasing environmental awareness among consumers, tightening

regulatory standards, and rapid advancements in materials science. In Bangkok, Thailand-a densely populated urban center with a vibrant beverage market-these dynamics present both challenges and opportunities for sustainable packaging practices.

The Thai economy, driven by sectors such as wholesale/retail, tourism, and automotive manufacturing, has witnessed a substantial rise in its food and beverage industry, growing at an annual rate of 7.2% over the past five years (Phulkerd et al., 2023). Correspondingly, packaging requirements have evolved, with design complexity increasing by 40% to meet both environmental and functional expectations.

Modern packaging integrates materials engineering, structural optimization, and behavioral psychology. Key innovations in Thailand have emerged across dairy (38% of the market), energy drinks (29%), and functional beverages (growing at 12% annually) (Hallez et al., 2023). These trends align with shifting consumer attitudes-78% of urban consumers prioritize sustainability in beverage purchases, 62% are willing to pay a price premium, and 83% of millennials report packaging design significantly influences their buying decisions (Pimpan, 2022).

Despite these positive developments, persistent barriers remain. High production costs, limited access to high-performance biodegradable materials, and a lack of standardized recycling infrastructure hamper industry-wide transformation (Samitthiwetcharong et al., 2023). Nonetheless, technological and regulatory advancements are driving momentum. Government incentives, new bio-based materials, and smart packaging systems are creating pathways for scalable adoption (Sathatip, 2024).

When benchmarked against international leaders such as Germany and Japan, Thailand's sustainable packaging sector reveals both progress and gaps. The country trails in automation and circular design integration but exhibits a comparatively faster growth rate in R&D investment (Elia et al., 2023).

Objectives

This research aims to systematically explore the design, performance, and market reception of green and sustainable packaging for healthy beverages in urban Thai communities. The study adopts a multi-phase approach, addressing both theoretical frameworks and empirical realities.

Objective 1: Market-Driven Design Optimization

Utilizing consumer surveys (n=450) and retail audits in five Bangkok districts, this research evaluates how environmental consciousness, willingness-to-pay, and aesthetic preferences shape adoption patterns. A conjoint analysis methodology will be applied to identify optimal combinations of sustainable materials, structural features, and visual elements.

Objective 2: Theoretical Framework Integration

The study synthesizes three conceptual pillars: Circular Economy (Ellen MacArthur Foundation, 2022), Biomimetic Design (Benyus, 2002), and Behavioral Nudge Theory (Thaler & Sunstein, 2008). A meta-analysis of 85 peer-reviewed publications will inform the development of a comprehensive evaluation matrix measuring sustainability along environmental, economic, social, and technical dimensions.

Objective 3: Prototyping and Validation

Three packaging prototypes will be designed using CAD software (SolidWorks, Rhino) and constructed with plant-based biodegradable materials (PLA, PHA). Testing will encompass mechanical performance, user acceptance (focus groups), and shelf simulation, in accordance with ISO 18600 standards.

Objective 4: Real-World Impact Assessment

A six-month field experiment, involving three Bangkok-based beverage companies, will measure actual outcomes-including sales conversions, waste reduction, brand perception, and customer loyalty-across three packaging types: conventional, basic sustainable, and smart-featured sustainable.

Research Questions and Assumptions

The study is guided by three core questions, structured to link theory with application:

RQ1: Theoretical Integration

1. Can urban sustainability principles be effectively adapted for product packaging?
2. What is the potential of biomimicry in enhancing environmental performance?
3. How can circular economy models be localized for Thailand’s regulatory and economic context?

RQ2: Design Validation

1. What design elements most influence consumer preference for sustainable packaging?

2. How do demographic variables (e.g., income, age, eco-awareness) shape these preferences?

3. Can consumer affinity for eco-friendly designs translate to measurable market performance?

RQ3: Scalability and Impact

1. What environmental and economic outcomes can be attributed to sustainable packaging?

2. How do implementation challenges differ across urban community contexts?

3. What policy mechanisms best facilitate broad adoption of sustainable packaging?

Underlying these questions are three theoretical assumptions:

1. Urban planning principles are transferable to product-level design.
2. Market indicators (e.g., willingness to pay) are reliable predictors of adoption.
3. Experiment-based findings can be scaled with proper contextual adaptation.

Research Framework and Key Definitions

This research draws upon established terminologies and metrics to ensure consistency across all stages:

1. **Generation Z (Cohort Z):** Born between 1997–2012, this demographic displays high eco-awareness, digital-native behavior, and brand authenticity preferences. Studies show they are 42% more willing to pay for sustainable packaging (Smith et al., 2023).

2. **Sustainability:** Defined by the Brundtland Commission (1987) as meeting present needs without compromising future generations. This study focuses on three dimensions: environmental (carbon footprint), economic (cost-effectiveness), and social (access and equity).

3. Green Sustainability: Refers to packaging containing ≥30% recycled content, being fully recyclable/compostable, produced through carbon-neutral processes, and certified for social responsibility (e.g., B Corp). According to Johnson and Lee (2022), such designs reduce environmental impact by up to 72%.

4. Healthy Beverages: Defined by WHO and FDA standards as containing <5g added sugars per 100ml, no artificial additives, and significant nutritional content. Thai FDA regulations (2023) further specify functional ingredient and labeling standards.

These definitions are applied operationally through tools such as life cycle assessment (LCA), laboratory testing (ASTM/ISO), and point-of-sale analytics.

Conceptual Integration

The interrelationship among the above constructs frames the core of this research:

1. Consumer Demand: Generation Z's preferences drive market demand for sustainability.

2. Design Principles: Green sustainability and circular economy inform material selection.

3. Product Requirements: Nutritional and health-related criteria shape functional packaging design.

This integrated framework supports a holistic evaluation of sustainable packaging solutions in the context of urban Thai communities.

Literature Review (Condensed Version for Research Article Format)

Global and Domestic Landscape of Beverage Packaging

The beverage packaging industry has undergone substantial transformation over the past decade, driven by technological innovation, increasing environmental awareness, and stricter sustainability regulations. Globally, the industry has maintained an average annual growth rate of approximately 5.3%, while the Asia-Pacific region continues to experience the fastest expansion at around 7.1% (Otto et al., 2021). Recent advances in smart packaging technologies, bio-based materials, and digital printing have accelerated the transition toward environmentally responsible packaging solutions. Simultaneously, consumers have become increasingly willing to support sustainable products, with studies

indicating a growing preference for environmentally friendly packaging and a higher willingness to pay premium prices (Schifferstein, Lemke, & de Boer, 2022)

Healthy beverage packaging has evolved beyond its traditional protective function to encompass food safety, nutritional communication, user convenience, and environmental sustainability. Packaging design now plays an essential role in influencing purchasing decisions, particularly among urban consumers who increasingly value eco-friendly products and transparent product information (Wongprawmas et al., 2021). In Thailand, the healthy beverage market has expanded rapidly, creating significant opportunities for sustainable packaging innovations despite continuing environmental challenges associated with plastic waste and limited recycling infrastructure (Ferruzzi et al., 2020).

Challenges in Sustainable Beverage Packaging

Urban consumers increasingly demand healthy beverages with low sugar content, natural ingredients, and environmentally responsible packaging. Consequently, packaging systems are expected to provide accurate nutritional information, product traceability through QR codes, and tamper-evident safety features. However, the adoption of sustainable packaging remains constrained by several factors, including the relatively high cost of biodegradable materials, insufficient recycling infrastructure, fragmented regulatory frameworks, technical limitations in packaging performance, and inconsistent consumer recycling behavior.

Although emerging technologies such as digital watermarking, chemical recycling, edible coatings, and smart packaging systems have demonstrated considerable potential, most remain in early commercial or pilot-stage implementation.

Innovation in Green Packaging Design

Recent developments in sustainable packaging have focused on improving both environmental performance and consumer experience. Advanced materials, including nanocellulose composites, bioactive coatings, and biodegradable polymers, have significantly enhanced packaging functionality while reducing environmental impacts. Digital technologies such as blockchain traceability, smart caps, and interactive labeling further improve product transparency and consumer engagement.

The concept of health-positive packaging has also gained increasing attention. Contemporary packaging design emphasizes material safety, ergonomic usability, transparent nutritional labeling, and internationally recognized sustainability certifications such as FSC and ISO standards. These design principles contribute not only to environmental protection but also to consumer confidence and product competitiveness.

Current Challenges and Future Research Directions

Despite rapid technological progress, several challenges continue to hinder the widespread adoption of sustainable packaging. Recycled and biodegradable materials often exhibit lower mechanical performance than conventional materials, while production costs remain comparatively high. Furthermore, inadequate waste management infrastructure and inconsistent environmental regulations continue to limit large-scale implementation. Consumer convenience also frequently outweighs environmental considerations during purchasing decisions.

Future research should therefore focus on improving life cycle assessment (LCA) methodologies, reducing production costs, strengthening consumer awareness, and integrating circular economy principles into packaging development. Emerging technologies—including biomimetic materials, artificial intelligence-assisted design, blockchain-enabled product traceability, and circular packaging systems—offer promising directions for developing sustainable beverage packaging that simultaneously satisfies environmental, economic, and consumer requirements.

Research Methodology

Research Design

This study employed a mixed-methods research design to investigate the development of green and sustainable packaging for healthy beverages in urban communities. The research integrated quantitative and qualitative approaches to obtain comprehensive information regarding consumer perceptions, expert opinions, and practical implementation of sustainable packaging. The research framework consisted of three stages: (1) literature review, (2) quantitative and qualitative data collection, and (3) data analysis and interpretation.

Data Collection

Consumer Survey

Quantitative data were collected using a structured questionnaire administered to **450 working women aged 25–45 years** residing in five major commercial districts of Bangkok. A stratified random sampling technique was employed to ensure representation across different occupational sectors, income levels, and residential areas. The questionnaire consisted of five-point Likert-scale items measuring environmental awareness, attitudes toward sustainable packaging, purchase intention, willingness to pay, and packaging preferences.

Expert Interviews

Qualitative data were collected through semi-structured interviews with **12 experts**, including packaging designers (n = 4), materials scientists (n = 3), brand managers (n = 3), and policymakers (n = 2). The interviews explored current challenges, opportunities, implementation barriers, and future trends in sustainable packaging.

Case Study

A case study of a Thai healthy beverage company was conducted to examine the practical implementation of sustainable packaging. Data were collected through document analysis, direct observation, and interviews with key stakeholders involved in packaging development.

Data Analysis

Quantitative data were analyzed using descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, and standard deviation, with SPSS Version 26. Qualitative interview data were analyzed using thematic analysis to identify recurring themes and patterns related to sustainable packaging implementation. Findings from the survey, interviews, and case study were triangulated to enhance the credibility and validity of the research findings.

Research Quality

The questionnaire was reviewed by experts prior to data collection and pilot-tested with 30 respondents to improve clarity and content validity. Internal consistency of the questionnaire was assessed using Cronbach's alpha. The credibility of qualitative findings was enhanced through data triangulation and member checking.

Ethical Considerations

This study complied with standard ethical research principles. All participants voluntarily participated in the study after providing informed consent. Participant confidentiality and anonymity were maintained throughout the research process, and all collected data were used exclusively for academic purposes.

Research Results

This section presents the findings of the study on green and sustainable packaging design for healthy beverages in urban communities. The findings were derived from a mixed-methods approach, integrating quantitative survey data collected from 450 working women in Bangkok, qualitative interviews with 12 experts, and a case study of a Thai beverage company. The results are organized into three main components: consumer survey findings, expert interview findings, and the case study.

Consumer Survey Findings

The questionnaire survey involving 450 respondents revealed a generally positive perception of green and sustainable packaging. The demographic profile showed that most respondents were aged between 31–50 years, representing 80% of the sample, while office workers constituted the largest occupational group (45%). Most respondents held at least a bachelor's degree (60%), indicating relatively high educational attainment.

Regarding awareness of sustainable packaging, 70% of respondents reported moderate to high levels of knowledge, whereas only 5% indicated having no prior knowledge. These findings suggest that environmental awareness among urban consumers has increased considerably.

Consumer attitudes toward sustainable packaging were overwhelmingly positive. Approximately 71% of respondents expressed strong support for environmentally friendly packaging, while only 3% opposed its adoption. This finding indicates substantial market acceptance of sustainable packaging among urban consumers.

Regarding implementation in the workplace, 45% of respondents reported that their organizations had partially adopted sustainable packaging practices, 30% indicated that implementation was under planning, 20% reported no implementation, and only 5% stated that sustainable packaging had been fully implemented. These findings

demonstrate that although consumer acceptance is high, organizational implementation remains at an early stage.

Expert Interview Findings

Semi-structured interviews with 12 experts representing packaging design, materials science, brand management, and public policy generated four major themes.

First, experts emphasized that innovation in sustainable materials and environmentally responsible packaging design is essential for improving product competitiveness. Second, regulatory support and clearer implementation guidelines were identified as critical factors for accelerating industry-wide adoption. Third, experts highlighted that limited consumer knowledge and relatively high production costs continue to impede large-scale implementation. Finally, they recommended strengthening research and development, promoting collaboration among industry stakeholders, and increasing public awareness through educational campaigns.

Overall, the expert findings indicate that successful implementation of sustainable packaging requires coordinated efforts among designers, manufacturers, government agencies, and consumers.

Case Study: SATINE Packaging Innovation

The case study of SATINE demonstrated a practical application of sustainable packaging within the Thai beverage industry. The company's "No Printing, No Ink" initiative introduced biodegradable PLA packaging derived from renewable resources.

The packaging design emphasized minimal material usage, embossed branding, and improved product functionality while maintaining recyclability and environmental performance. The initiative contributed to reducing plastic waste, enhancing corporate environmental image, and increasing consumer engagement.

Consumer feedback indicated high levels of satisfaction with the environmentally friendly design and perceived product quality. Nevertheless, respondents emphasized the need for broader public education regarding the environmental benefits and proper disposal of biodegradable packaging.

Summary of Findings

The overall findings demonstrate strong consumer acceptance of green and sustainable packaging for healthy beverages. Consumer awareness of environmental issues

continues to increase, while packaging sustainability significantly influences purchase intention and brand perception. Expert opinions and the case study further confirm that sustainable packaging offers substantial environmental and marketing benefits. However, high production costs, technological limitations, and inadequate recycling infrastructure remain significant barriers to wider adoption. These findings suggest that successful implementation requires integrated support from industry, government, and consumers to facilitate the transition toward sustainable packaging systems in urban communities.

Conclusion

This study investigated the development of green and sustainable packaging for healthy beverages in urban communities using a mixed-methods research approach that integrated consumer surveys, expert interviews, and a case study analysis.

The findings indicate that urban consumers demonstrate positive attitudes toward sustainable packaging and recognize its importance in influencing purchasing decisions and brand perception. Consumer awareness of environmentally friendly packaging has increased, although willingness to pay premium prices remains limited. The expert interviews further revealed that sustainable packaging can enhance environmental performance, strengthen brand competitiveness, and support long-term business sustainability. However, high production costs, technological limitations, and inadequate recycling infrastructure continue to hinder large-scale implementation.

The SATINE case study demonstrates that adopting biodegradable materials and environmentally responsible packaging design can improve corporate image, increase consumer engagement, and contribute to waste reduction. These findings suggest that successful implementation of sustainable packaging requires collaboration among manufacturers, designers, policymakers, and consumers to create an effective and sustainable packaging ecosystem.

The study contributes to the existing literature by providing empirical evidence on consumer perceptions and practical implementation of sustainable packaging for healthy beverages in the context of Bangkok, Thailand. The findings also provide practical implications for packaging designers, beverage manufacturers, and government agencies in

developing environmentally responsible packaging strategies that balance environmental sustainability, consumer needs, and business competitiveness.

This study is limited by its focus on Bangkok and the selected case study, which may limit the generalizability of the findings. Future research should investigate sustainable packaging adoption in other regions of Thailand, examine consumer behavior across different demographic groups, and evaluate the long-term environmental and economic impacts of sustainable packaging systems.

References

Bordewijk, M., & Schifferstein, H. N. (2020). The specifics of food design: Insights from professional design practice. *International Journal of Food Design, 4(2), 101–138.*

Correia, E., Sousa, S., Viseu, C., & Larguinho, M. (2023). Analysing the influence of green marketing communication in consumers' green purchase behaviour. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 20*(2), 1356.

De Canio, F. (2023). Consumer willingness to pay more for pro-environmental packages: The moderating role of familiarity. *Journal of Environmental Management, 339,* 117828.

Elia, A., Basrowi, B., & Chinnasri, B. (2023). How does the government improve the competitiveness of SMEs? Lesson learned from Thailand. *Otoritas: Journal Ilmu Pemerintahan, 13*(2), 182–202.

Ferruzzi, M. G., Tanprasertsuk, J., Kris-Etherton, P., Weaver, C. M., & Johnson, E. J. (2020). Perspective: The role of beverages as a source of nutrients and phytonutrients. *Advances in Nutrition, 11*(3), 507–523.

Giri, N. A., Sakhale, B. K., & Nirmal, N. P. (2023). Functional beverages: An emerging trend in beverage world. In *Recent Frontiers of Phytochemicals* (pp. 123–142). Elsevier

Gupta, A., Sanwal, N., Bareen, M. A., Barua, S., Sharma, N., Olatunji, O. J., & Sahu, J. K. (2023). Trends in functional beverages: Functional ingredients, processing technologies, stability, health benefits, and consumer perspective. *Food Research International, 170,* 113046.

Hallez, L., Vansteenbeeck, H., Boen, F., & Smits, T. (2023). Persuasive packaging? The impact of packaging color and claims on young consumers' perceptions of product healthiness, sustainability and tastiness. *Appetite, 182,* 106433.

Imran, N. F. N. B. A., Effendee, N. F. B. N., Faris, N. H. H. B. M., Puad, N. I. S. B. M., Nitin, N., Verma, V., & Kee, D. M. H. (2024). The effect of eco-friendly packaging on consumer purchase intention: A study of Coca-Cola sustainable packaging practices. *Journal of The Community Development in Asia, 7*(1), 91–104.

Jadhav, H. B., Sablani, S., Gogate, P., Annapure, U., Casanova, F., Nayik, G. A., Alasker, K., Sarwar, N., Raina, I. A., Rammniwas, S., & Mousavi Khaneghah, A. (2023). Factors governing consumers buying behavior concerning nutraceutical product. *Food Science & Nutrition, 11(9), 4988–5003.*

Kazemi, A., Soltani, S., Mokhtari, Z., Khan, T., Golzarand, M., Hosseini, E., & Akhlaghi, M. (2023). The relationship between major food sources of fructose and cardiovascular disease, cancer, and all-cause mortality: A systematic review and dose-response meta-analysis of cohort studies. *Critical Reviews in Food Science and Nutrition, 63*(20), 4274–4287.

Kunz, S., Haasova, S., Pivecka, N., Schmidt, J., & Florack, A. (2023). Food is all around: How contexts create misbeliefs about the health–taste relationship. *Psychological Science, 34(5),* 568–580.

Lal, G. G. (2014). Processing of beverages for the health food market. In J. I. Boye (Ed.). *Consumer Nutraceutical and Functional Food Processing Technology* (pp. 189–209). John Wiley & Sons, Ltd.

Lan, B. T. H., Phuong, T. T. L., Dat, T. T., & Truong, D. D. (2023). Factors affecting the purchase intention of products with environmentally friendly packaging of urban residents in Ho Chi Minh City, Vietnam. *Sustainability, 15*(9), 7726.

Li, B.,Yan, N., Jiang, H., Cui, M., Wu, M., Wang, L., & Ma, L. (2023). Consumption of sugar sweetened beverages, artificially sweetened beverages and fruit juices and risk of type 2 diabetes, hypertension, cardiovascular disease, and mortality: A meta-analysis. *Frontiers in Nutrition, 10,* 1019534.

Mamia, P. (2023). *Along the clean label trend: Identifying target customers of plant-based beverage snacks and their reasons against and for buying*. EKM-120 University of Helsinki MMTDK Department of Economics Helsinki.

Morales-dela Peña, M., Miranda-Mejía, G. A., & Martín-Belloso, O. (2023). Recent trends in fermented beverages processing: The use of emerging technologies. *Beverages, 9(2), 51.*

Nair, S. S., Trafiałek, J., & Kolanowski, W. (2023). Edible packaging: A technological update for the sustainable future of the food industry. *Applied Sciences, 13(14), 8234.*

Otto, S.,Strenger, M., Maier-Nöth, A., & Schmid, M. (2021). Food packaging and sustainability–Consumer perception vs. correlated scientific facts: A review. *Journal of Cleaner Production, 298, 126733.*

Patel, K. R. (2023). Harmonizing sustainability, functionality, and cost: Navigating responsible packaging innovations in modern supply chains. *American Journal of Economic and Management Business, 2(8), 287–300.*

Pimpan, S. (2022). Effect of marketing creation capability on marketing performance of beverage businesses in Thailand. *Journal of Humanities and Social Sciences Thonburi University, 16(1), 13–24.*

Phulkerd, S., Dickie, S., Thongcharoenchupong, N., Thapsuwan, S., Machado, P., Woods, J.,& Lawrence, M. (2023). Choosing an effective food classification system for promoting healthy diets in Thailand: A comparative evaluation of three nutrient profiling-based food classification systems (government, WHO, and Healthier Choice Logo) and a food-processing-based food classification system (NOVA). *Frontiers in Nutrition, 10, 1149813*.

Pries, A. M., Bassetti, E., Badham, J., Baker, P., Blankenship, J., Dunford, E. K., & Kupka, R. (2024). Ultraprocessing and presence of additives in commercially produced complementary foods in seven Southeast Asian countries: A cross-sectional study. *The American Journal of Clinical Nutrition, 120(2), 310-319. http://doi.org/10.1016/j.ajcnut.2024.04.003.*

Rahman, M. M. (2023). Sample size determination for survey research and non-probability sampling techniques: A review and set of recommendations. *Journal of Entrepreneurship, Business and Economics, 11(1), 42–62.*

Samitthiwetcharong, S., Kullavanijaya, P., Suwanteep, K., & Chavalparit, O. (2023). Towards sustainability through the circular economy of plastic packaging waste management in Rayong Province, Thailand. *Journal of Material Cycles and Waste Management, 25(4), 1824–1840.*

Sarapatvittaya, V., Wararatchai, P., & Phongthong, P. (2024). Mediating role of digital marketing between digital transformation organization and operational performance of food and beverage industry in Thailand. *International Development Planning Review, 23(1), 2679–2690.*

Sachchan,T. K., Manchanda, M., Kukreja, G., Kaur, R., Sharma, R., Anns Rani, C., & Chaturvedi, S. (n.d.). *Beverage and soft drinks packaging: An awareness survey.*

Sathatip, P. (2024). Triggers for reducing waste and disposable packaging: Insights from food truck consumers in Thailand. *ABAC Journal, 44(2), 77–93.*

Schifferstein, H. N., Lemke, M., & de Boer, A. (2022). An exploratory study using graphic design to communicate consumer benefits on food packaging. *Food Quality and Preference, 97, 104458.*

Shaikh, M. J., & Hyder, M. (2023). Green packaging as a positive catalyst for green environment: Implementation in emerging markets around the globe. *Pakistan Journal of Humanities and Social Sciences, 11(1), 655–669.*

Thøgersen, J. (2023). How does origin labelling on food packaging influence consumer product evaluation and choices? A systematic literature reviews. *Food Policy, 119, 102503.*

Udomphoch, P., & Pormsila, W. (2023). Communicating corporate social responsibility through green packaging: A case study in Thailand. *TEM Journal, 12(1), 241-252.*

Versino, F., Ortega, F., Monroy, Y., Rivero, S., López, O. V., & García, M. A. (2023). Sustainable and bio-based food packaging: A review on past and current design innovations. *Food, 12*(5), 1057.

Wang, H., Ab Gani, M. A. A., & Liu, C. (2023). Impact of snack food packaging design characteristics on consumer purchase decisions. *Sage Open, 13(2), 21582440231167109.*

Wongprawmas, R., Mora, C., Pellegrini, N., Guiné, R. P., Carini, E., Sogari, G., & Vittadini, E. (2021). Food choice determinants and perceptions of a healthy diet among Italian consumers. *Foods, 10(2), 318.*

Xie, A., Dong, Y., Liu, Z., Li, Z., Shao, J., Li, M., & Yue, X. (2023). A review of plant-based drinks addressing nutrients, flavor, and processing technologies. *Foods, 12(21), 3952.*

Yu, X. (2023). Low-carbon design of green packaging based on deep learning perspective for smart city. *IEEE Access, 11,* 117426-117433.

Zou, P. X., & Xu, X. (2023). *Research methodology and strategy: Theory and practice.* John Wiley&Sons.

กระบวนการพัฒนาต้นแบบเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าแบบมีส่วนร่วม เพื่อขับเคลื่อนการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ อำเภอภูเรือ จังหวัดเลย

The Participatory Development Process of Phi Bung Tao Costume Prototypes to Drive Creative Tourism in Phu Ruea District, Loei Province

ไทยโรจน์ พวงมณี[1*], คชสีห์ เจริญสุข[2] วันเพ็ญ บุญทะวงษ์[3] จีรภา คงสุข[4] สมฤทัย นาราศ[5] และจุฑามาศ นาคฤทธิ์[6]

Thairoj Phoungmanee[1*], Kochasee Jarearnsuk[2] Wanpen Boontawong[3] Jirapa Khongsuk[4] Somruethai Narasri[5] and Chuthamas Nakrit[6]

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย[1*]

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเลย[2]

Faculty of Humanities and Social, Loei Rajabhat University[1]

loei Provincial Cultural Office[2]

*Corresponding Author, E-mail: thai-roj@hotmail.com

Received: February 23, 2026 Revised: April 7, 2026 Accepted: June 2, 2026

บทคัดย่อ

ผีบุ้งเต้าเป็นวัฒนธรรมใหม่ของอำเภอภูเรือ จังหวัดเลยที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาผลผลิตน้ำเต้าที่รูปทรงไม่เอื้อต่อการจำหน่ายและใช้ประโยชน์ ชุมชนจึงคิดสร้างสรรค์วัฒนธรรมผีด้วยการทำหน้ากากจากน้ำเต้าที่ผสมผสานแนวคิดยักษ์ทวารบาลที่เชื่อว่าปกป้องพุทธศาสนา ให้ปรากฏออกมาเป็นผีบุ้งเต้าที่มีรูปลักษณ์เป็นยักษ์ใจดี ที่โดดเด่นด้วยลวดลายที่วาดบนหน้ากาก สวมเครื่องแต่งกายท้องถิ่นที่แปลกตา และร่วมมือยกระดับผีบุ้งเต้าให้เป็นส่วนหนึ่งของงานประเพณีสักการะพระพุทธนาวาบรรพต ด้วยรูปแบบผีที่แปลกใหม่ จึงถูกภาครัฐทำให้เป็นผีบุ้งเต้าเป็นผีเพื่อการท่องเที่ยว ซึ่งชุมชนได้พัฒนารูปแบบผีบุ้งเต้ามาอย่างต่อเนื่องโดยเฉพาะหน้ากากที่มีสีสันสวยงามมากขึ้น อย่างไรก็ดีจากการศึกษาพบว่า ผีบุ้งเต้ามีรูปแบบเครื่องแต่งกายที่สวมใส่ยาก มีภาพลักษณ์และพฤติกรรมความเป็นผีที่ไม่สนุกสนาน จึงต้องการพัฒนาต้นแบบเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าใหม่ให้กับ 1 เทศบาล และ 6 ตำบล ได้นำรูปแบบเครื่องแต่งกายและกระบวนการพัฒนาต้นแบบไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับพื้นที่ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอนดังนี้ 1) ขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 2) ขั้นการสะท้อนแนวคิดและแนวทางการพัฒนาเครื่องแต่งกาย 3) ขั้นการออกแบบร่าง 4) ขั้นวิพากษ์วิจารณ์แบบร่าง 5) ขั้นการผลิตต้นแบบ 6) ขั้นการนำเสนอต้นแบบ และ 7) ขั้นการประเมินผลต้นแบบ

คำสำคัญ: *1. การมีส่วนร่วมของชุมชน 2. การขับเคลื่อนวัฒนธรรมท้องถิ่น 3. เครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้า*

Abstract

Phi Bung Tao is a new cuture in Phu Ruea District, Loei Province, originating from efforts to solve the problem of bottle gourd with irregular shapes that were difficult to sell and utilize. The community therefore creatively invented a spirit culture by crafting masks from these bottle gourds, blending them with the concept of Dvarapala giants, who are believed to protect Buddhism, into a form of Phi Bung Tao, as known as a generous giant, distinguished by the intricate patterns painted on their masks and adorned with unique local costumes. The community collaboratively elevated Phi Bung Tao to become part of the Phra Buddha Nawa Banpot worship tradition. Due to its novel ghostly form, the state sector promoted Phi Bung Tao as a tourism-oriented spirit. The community has continuously developed the Phi Bung Tao form to be more colorful and beautiful masks. However, this study found that the current Phi Bung Tao costumes were difficult to put on, and its ghostly image and behavior were perceived as lacking in vibrancy and fun. Consequently, there was a need to develop new costume prototypes for Phi Bung Tao, to be implemented across 1 municipality and 6 subdistricts, allowing each area to adapt the costume designs and development process to suit their local contexts. The development process consists of 7 steps: 1) Knowledge exchange stage, 2) Conceptual reflection and costume development guideline stage, 3) Draft design stage, 4) Draft critique stage, 5) Prototype production stage, 6) Prototype presentation stage, and 7) Prototype evaluation stage.

Keywords: *1. Community Participation, 2. Local Cultural Mobilization, 3. Phi Bung Tao Costume*

บทนำ

อำเภอภูเรือ เป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดเลยที่มีชื่อเสียงด้านการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ มีคำขวัญประจำอำเภอว่า “เมืองแห่งทะเลภูเขา สุดหนาวในสยาม ดอกไม้งามสามฤดู” (สำนักงานเกษตรอำเภอภูเรือ, 2564: ออนไลน์) มีแหล่งท่องเที่ยวสำคัญคืออุทยานแห่งชาติภูเรือ ซึ่งเป็นภูเขาที่มีหน้าผาสูงชัน สูงจากระดับน้ำทะเล 1,365 เมตร พื้นที่โดยรอบปกคลุมด้วยป่าสนเขา สลับหินธรรมชาติรูปร่างแปลกตาที่มีอยู่ทั่วทั้งบริเวณ ยอดเขามีเส้นทางเดินป่าสำรวจและสัมผัสกับความงามของธรรมชาติ มีดอกไม้นานาพันธุ์ที่ออกดอกช่วงฤดูหนาว เป็นจุดที่นักท่องเที่ยวต้องเข้ามามีประสบการณ์เชิงคุณค่ากับการสัมผัสความงามตามธรรมชาติและบรรยากาศที่หนาวเย็น อำเภอภูเรือตั้งอยู่ตอนกลางของจังหวัด มีอาณาเขตทิศเหนือ

ติดต่อกับแขวงไชยะบุรี (สปป.ลาว) และอำเภอท่าลี่ ทิศตะวันออก ติดต่อกับอำเภอเมืองเลยและอำเภอวังสะพุง ทิศใต้ติดต่อกับอำเภอภูหลวงและอำเภอด่านซ้าย ทิศตะวันตกติดต่อกับอำเภอด่านซ้าย อำเภอภูเรือแบ่งพื้นที่การปกครองเป็น 1 เทศบาล และ 6 ตำบล ได้แก่ ตำบลสานตม ตำบลหนองบัว ตำบลร่องจิก ตำบลท่าศาลา ตำบลปลาบ่า และตำบลลาดค่าง (สำนักงานเกษตรอำเภอภูเรือ, 2564: ออนไลน์) สำหรับบทบาทของสำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นอำเภอนั้น คือส่งเสริมสนับสนุนการดำเนินงานขององค์การปกครองส่วนท้องถิ่นระดับพื้นที่อำเภอ มีลักษณะดังนี้ 1) งานปกครอง ได้แก่ การพัฒนาท้องที่ 2) งานสำนักงาน ได้แก่ การดำเนินการตามนโยบายรัฐบาลและกระทรวงมหาดไทย เช่น การสนับสนุนส่งเสริมการกีฬา นันทนาการ และการท่องเที่ยว (สำนักงานส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น จังหวัดเลย, 2568: ออนไลน์) ชาวบ้านส่วนใหญ่มีอาชีพเกษตรกรรม ปลูกแก้วมังกร ไม้ดอกไม้ประดับ และน้ำเต้า นอกจากนี้ยังมีกลุ่มวิสาหกิจชุมชนผลิตของที่ระลึก เช่น น้ำเต้าเงินน้ำเต้าทอง หน้ากากผีบุ้งเต้า กาแฟสำเร็จรูป ส่วนกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชนถูกหนุนเสริมจากภาครัฐให้จัดการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ โดยนำวัฒนธรรมผีบุ้งเต้าจัดทำเส้นทางท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

คำว่า “วัฒนธรรมผีบุ้งเต้า” ได้ถูกนิยามใหม่ว่าเป็นความเชื่อที่ชุมชนบ้านไฮตาก อำเภอภูเรือ จังหวัดเลย ร่วมกันคิดสร้างผีบุ้งเต้าขึ้นมาเพื่อใช้ในงานประเพณีสักการะพระพุทธนาวาบรรพต ซึ่งชาวบ้านร่วมกันประดิษฐ์ผีบุ้งเต้าสำหรับการสวมใส่และประดับยอดทุงร่วมเดินขบวนแห่ โดยนำทุงผีบุ้งเต้านำไปปักปันรอบมณฑปพระพุทธนาวาบรรพต ผีบุ้งเต้าเป็นวัตถุทางวัฒนธรรมที่เกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่นการแก้ปัญหาผลน้ำเต้าแก่ที่ไม่สามารถจำหน่ายได้ ผู้นำชุมชนจึงแก้ปัญหาด้วยการนำผลน้ำเต้าขนาดใหญ่มาวาดเป็นหน้ากากยักษ์ที่มีนัยความหมายว่าเป็นทวารบาลผู้ปกป้องพุทธศาสนาและชุมชน พร้อมกับการเปิดตัวบ้านไฮตากให้เป็นหมู่บ้านโอทอปนวัตวิถีของสำนักงานพัฒนาชุมชน ทำให้ผีบุ้งเต้าอยู่ในความสนใจของนักท่องเที่ยวที่ต้องการมีประสบการณ์เชิงคุณค่า จากการประชุมระดมความคิดเห็นโดยภาพรวมของอำเภอ พบว่า ประชาชนอำเภอภูเรือส่วนใหญ่ ยังไม่รับรู้ถึงการมีอยู่ของวัฒนธรรมผีบุ้งเต้า และยังขาดองค์ความรู้ในทุกมิติ ดังนั้นจึงต้องใช้การจัดการความรู้ด้วยวิธีการแบ่งปันความรู้ การสะท้อนความคิด การสรุปองค์ความรู้เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ร่วมกัน แนวคิดนี้สอดคล้องกับ Wijayanti et al. (2023: 1630-1645) ที่กล่าวว่า การมีส่วนร่วมของชุมชนจะช่วยสร้างแรงผลักดันต่อการบริหารจัดการหลากหลายมุมมอง เช่น ด้านการท่องเที่ยวและด้านการอนุรักษ์วัฒนธรรมที่จะส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจ สังคมและวิถีชีวิตใหม่ในพื้นที่ ดังเช่นอำเภอภูเรือในฐานะองค์กรปกครองภาครัฐที่มีงบประมาณ และมีบทบาทส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งการร่วมเรียนรู้วัฒนธรรมผีบุ้งเต้าจะทำให้ได้ข้อมูลไปพัฒนาพื้นที่ คนและเศรษฐกิจได้ ส่วนจินตวีร์ เกษมศุข (2561: 174) กล่าวว่า พลังการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมย่อมผลักดันให้ชุมชนบรรลุเป้าหมายตามที่ต้องการได้ เช่น การเก็บข้อมูล การวางแผน การปฏิบัติการ และการสะท้อนผล แนวคิดนี้จึงเป็นกระบวนการทางสังคมที่สร้างการมีเป้าหมายเดียวกัน คือ ความร่วมมือกัน

ขับเคลื่อนวิถีชีวิต และวัฒนธรรมให้เข้มแข็งและเสริมสร้างการดำเนินชีวิตให้กับชุมชนได้ (Aol, 2024: 39-51)

แม้ว่าวัฒนธรรมผีบุ้งเต้าของอำเภอภูเรือนั้นเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่เกิดขึ้นไม่เกิน 9 ปี แต่มีศักยภาพขับเคลื่อนการท่องเที่ยวของจังหวัดเลยได้ ดังปรากฏที่ภาครัฐใช้ประชาสัมพันธ์ผ่านคำว่า “วัฒนธรรมสามผี” ร่วมกับผีตาโขนและผีขนน้ำจากการประชุมสะท้อนสภาพและปัญหา พบว่า ผีบุ้งเต้ายังไม่มีรูปแบบที่เครื่องแต่งกายที่ชัดเจน ที่ผ่านมาได้ใช้เครื่องแต่งกายที่ชุมชนคิดว่าเหมาะสม ซึ่งสามารถสร้างการจดจำในหมู่นักท่องเที่ยวและคนในพื้นได้คือ ผู้หญิงสวมใส่เสื้อแขนกระบอก นุ่งซิ่นผ้าแพรวาและพาดผ้าเบี่ยง ส่วนผู้ชายนุ่งโสร่งลวดลายตาราง สวมเสื้อหม้อฮ่อม คาดผ้าขาวม้าที่เอวและสวมใส่เครื่องประดับพวงน้ำเต้าแห้งขนาดเล็กไว้ที่เอว ทั้งนี้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และการปกครองท้องถิ่นเห็นว่าควรสร้างอัตลักษณ์เครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้ารูปแบบใหม่ เพื่อส่งต่อความรู้สึกอิสระการขยับร่างกาย การเต้น และการเดิน สอดคล้องกับแนวคิดของ Sarobo (2014: 1) ที่พบว่า การปรับเปลี่ยนเครื่องแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ให้มีเอกลักษณ์ด้วยการระดมความคิดเห็น ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจะส่งผลต่อการกระตุ้นการท่องเที่ยวได้ ดังนั้นการมีส่วนร่วมคิดเครื่องแต่งกายใหม่ผ่านวิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และร่วมกันถอดบทเรียนสิ่งที่กำลังจะเปลี่ยนไปจะสร้างความรู้ ความเข้าใจ การรับรู้ การชื่นชม การตระหนักรู้ร่วมกัน เฉกเช่นเดียวกับคนในอำเภอภูเรือก็จะเข้าใจถึงคุณค่าของวัฒนธรรมผีบุ้งเต้าที่มีต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจการท่องเที่ยวได้

จากที่กล่าวมาผู้เขียนบทความจึงสนใจที่จะศึกษากระบวนการมีส่วนร่วมพัฒนาต้นแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าสำหรับนำไปเป็นแนวทางและการปรับใช้เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าร่วมงานประเพณีสักการะพระพุทธนาวาบรรพตในปีต่อไป ซึ่งผู้เขียนกำหนดขอบเขตของบทความถึงการมีส่วนร่วมของชุมชนอำเภอภูเรือที่เป็นตัวแทนมาจากภาครัฐ ภาคเอกชน ประชาชนเข้าร่วมระดมความคิดเห็นเพื่อพัฒนาต้นแบบเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้า ส่วนคำว่าต้นแบบเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าหมายถึง หมายถึง ชุดที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นจากความคิดและแบบร่างที่ร่วมกันกำหนดขึ้นมาผ่านกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อนำไปใช้เข้าร่วมขบวนแห่งานประเพณีสักการะพระพุทธนาวาบรรพต และใช้เป็นต้นแบบสำหรับนำไปพัฒนาต่อให้กับพื้นที่ 1 เทศบาล 6 ตำบลของอำเภอภูเรือ

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดการขับเคลื่อนวัฒนธรรม

วัฒนธรรม (Culture) เกิดขึ้นจากภูมิปัญญาที่ได้สั่งสมกันมา การเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษารวมถึงวิถีชีวิตได้ทำให้เกิดการพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นและทำให้วัฒนธรรมมีคุณค่าขึ้น ซึ่งชุมชนมีความเข้มแข็ง (ชวนี ทองโรจน์, 2554: 133) วัฒนธรรมที่มีคุณค่าและโดดเด่น เช่น งานประเพณี พิธีกรรมส่วนใหญ่จะถูกขับเคลื่อนจากภาครัฐให้พัฒนาไปเป็นทรัพยากรท่องเที่ยว หลายพื้นที่การท่องเที่ยวใน

ต่างประเทศจึงสูญเสียความดั้งเดิมและความจริงแท้ไป (Choobchian, & Niazmand, 2026: 6) สำหรับการขับเคลื่อนวัฒนธรรมชุมชนเพื่อให้จิตวิญญาณคงอยู่นั้น ผู้ที่มีบทบาทสำคัญคือผู้นำชุมชน ปราชญ์ท้องถิ่น ผู้บริหารโรงเรียน ครูและนักเรียน ต้องเข้าร่วมให้ข้อมูล ชี้แนะแหล่งข้อมูล ร่วมเก็บรวบรวมข้อมูล เผยแพร่และสืบทอดร่วมกับภาครัฐ ส่วนองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมที่ได้จากการศึกษานั้นจะนำไปสู่การวางแผนกิจกรรมการอนุรักษ์ การพัฒนา และการสร้างมูลค่า โดยที่ภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาชนต้องร่วมกันกำหนดกลยุทธ์การพัฒนาที่ยั่งยืน เช่น กลยุทธ์การเสริมสร้างทุนทางสังคมและวัฒนธรรม เน้นการส่งเสริมเครือข่ายท้องถิ่น งานประเพณี งานเทศกาล งานมรดกวัฒนธรรม และความสามัคคีเพื่อให้สอดรับกับการพัฒนาการท่องเที่ยว (Choobchian, & Niazmand, 2026: 21-22; Wijayanti et al., 2023: 1630-1645)

2. แนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชน

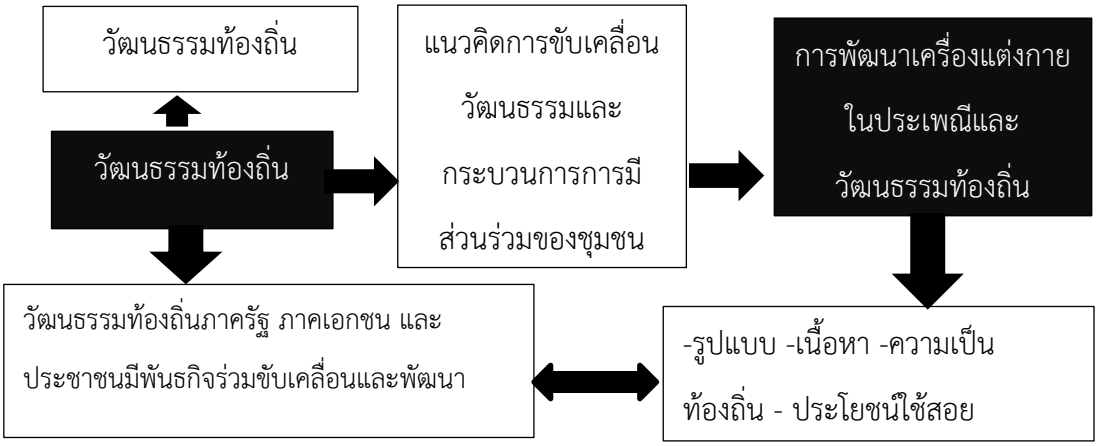
การมีส่วนร่วมของชุมชน หมายถึง การที่ชุมชนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเกี่ยวกับอนาคตของตนเอง (Hubley, 1990: online) คำว่า การมีส่วนร่วมถือว่าเป็นเรื่องความสัมพันธ์กับความไว้วางใจกับข้อมูลเชิงรุก การรับรู้ ความคาดหวัง และความพึงพอใจ จึงถูกนำมาใช้ในกิจกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว เน้นการเปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนเข้ามาร่วมกำหนดเป้าหมาย ร่วมเสนอความคิดเชิงสร้างสรรค์ ร่วมตัดสินใจ ร่วมวางแผน การร่วมบริหารจัดการ ร่วมดำเนินการ และร่วมรับผลประโยชน์อย่างเท่าเทียมกัน (Choobchian, & Niazmand, 2026: 22; Wijayanti et al., 2023: 1630-1645) ขั้นตอนของกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน ได้แก่ การเลือกพื้นที่ การเข้าไปมีส่วนร่วมและทำความรู้จักกับชุมชน การเริ่มดำเนินการ การสร้างองค์กร การดำเนินกิจกรรมต่อไป การถอนตัว และการสิ้นสุดโครงการอย่างเป็นทางการ ชุมชนต้องเข้ามามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน หรือขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่ง เช่น ขั้นการวางแผน ขั้นการตัดสินใจ (จินตวีร์ เกษมศุข, 2561: 183-184; Hubley, 1990: 7) อย่างไรก็ดี ความสำคัญของการมีส่วนร่วมคือ การร่วมรับรู้ของทุกภาคส่วนที่จะร่วมพัฒนาและขับเคลื่อนไปด้วยกัน ทั้งนี้สมาชิกของชุมชนจะเข้าใจระบบ ได้แบ่งปัน ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และได้ใช้องค์ความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวเองมาช่วยแก้ปัญหาด้วย

3. แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกายเป็นเครื่องนุ่งห่มที่ช่วยป้องกันความหนาวเย็น และเป็นเครื่องมือช่วยบอกเล่าเรื่องราวของบุคคล บ่งบอกสถานะ สื่อสารถึงบุคลิกภาพ และสร้างความน่าเชื่อถือให้กับบุคคล (Delligatti, 2021) นักออกแบบนั้นจะต้องเข้าใจและมีข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ อิทธิพลที่ส่งผลต่อการออกแบบ การเลือกสิ่งทอ และการแสดงออกถึงแนวคิดที่สามารถสื่อสารเรื่องราวการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Haroon, Sajib, & Nizam, 2023: 51-52) สำหรับแนวคิดการออกแบบร่วม (Co-Design) นั้นเป็นกระบวนการที่มีการนำเอากลุ่มผู้ใช้งานหรือผู้บริโภคที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบทุกขั้นตอน ตั้งแต่การรวบรวมความรู้ไปจนถึงการกำหนดแนวคิด และการพัฒนา

แนวคิด โดยที่กระบวนการออกแบบนั้นจะต้องเปิดกว้างทางความคิด (Konola, 2014: 21) สำหรับองค์ประกอบของการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้นนักออกแบบจะต้องคำนึงถึง 1) สีที่มีอิทธิพลต่อสายตาสามารถจูงใจและโน้มน้าวอารมณ์ความรู้สึกถึงการรับรู้ให้เกิดขึ้นกับผู้มองเห็นได้ 2) รูปร่าง หมายถึง เส้นรอบนอก หรือเส้นโครงสร้างที่ส่งผลต่อผู้สวมใส่เครื่องแต่งกาย 3) พื้นผิวที่กระทบต่อความรู้สึกของคนดู เช่น มันวาว หยาบกระด้าง ซึ่งพื้นผิวเมื่อกระทบแสงมีผลต่อความเข้มชัด 4) เส้นสายที่ปรากฏบนเสื้อผ้าทั้งจากวิธีการตัดเย็บ เส้นของลายผ้า 5) มวลของรูปทรงเสื้อผ้าที่มีความหนาบาง ทึบ แคบ และกว้างที่มีผลต่อการรับรู้และรู้สึก และ 6) ตำแหน่งขององค์ประกอบที่นำมาประกอบกันเป็นเครื่องแต่งกาย (Ekeke, 2026: 5-6) นอกจากนี้การออกแบบเครื่องแต่งกายยังแสดงให้เห็นถึง 1) ทักษะและเทคนิค เช่น การจัดทรงผ้า การสร้างแพทเทิร์น (Pattern) และการตัดเย็บ 2) การสื่อสารถึงแรงบันดาลใจที่มาจากประเพณี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม และ 3) การใช้ศาสตร์ความรู้สหวิทยาการมาร่วมในการออกแบบและพัฒนาเครื่องแต่งกาย (Haroon, Sajib, & Nizam, 2023: 52-53)

จากที่กล่าวมาเกี่ยวกับการขับเคลื่อนวัฒนธรรมชุมชนให้ยั่งยืนนั้นจำเป็นต้องอาศัยภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สั่งสมมา โดยบูรณาการร่วมกับกลยุทธ์เชิงรุก ทั้งนี้เพื่อยกระดับประเพณีและมรดกทางวัฒนธรรมให้เป็นทรัพยากรท่องเที่ยว ควบคู่ไปกับการรักษาคุณค่าและความจริงแท้ของรากเหง้าดั้งเดิม ด้วยการใช้กลไกการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในลักษณะภาคีเครือข่ายที่มีความไว้วางใจกัน เปิดโอกาสให้ทุกฝ่ายได้ร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมตัดสินใจ และร่วมรับผลประโยชน์อย่างเท่าเทียม เช่นเดียวกับการพัฒนาเครื่องแต่งกายต้องใช้องค์ความรู้หลายมิติมาประยุกต์ใช้เช่น องค์ประกอบด้านสี รูปร่าง เส้นสาย และพื้นผิว ที่สะท้อนเอกลักษณ์และความเป็นเจ้าของร่วมกันของชุมชนอย่างเป็นรูปธรรมและมีประสิทธิภาพ (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของบทความ

4. ผีบุ้งเต้ากับการเป็นภาพตัวแทนของวัฒนธรรมอำเภอภูเรือ

คำว่าวัฒนธรรม (Culture) ถูกให้ความหมายว่า เป็นสิ่งที่มนุษย์คิดสร้างขึ้นมาอย่างมีคุณค่าและมีควาหมายบนพื้นฐานการใช้สนับสนุนการดำเนินชีวิต ซึ่งวัฒนธรรมให้แหล่งหนึ่ง ๆ จะมีการพัฒนาและปรับปรุงมาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เหมาะสม จนคนทั่วไปยอมรับและนำมาปรับใช้ในวิถีชีวิต กล่าวได้ว่าวัฒนธรรมล้วนช่วยพัฒนาผ่านกลไกทางสังคมที่ส่งผลต่อความเจริญงอกงามให้กับชีวิต (ชวนี ทองโรจน์, 2554: 133-134) อย่างไรก็ดีวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีการสั่งสมและถ่ายทอดสืบต่อกันมา จึงทำให้วัฒนธรรมในแต่ละชุมชนไม่เหมือนกัน อันเป็นสะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับธรรมชาติและมนุษย์กับสังคมที่มีแบบแผน

คำว่า “ผีบุ้งเต้า” ในบริบทของพื้นที่จังหวัดเลยถูกนิยามจากคนทั่วไปและนักวิชาการว่าหมายถึง คนที่สวมหน้ากากที่มีรูปลักษณ์อย่างยักษ์ที่ทำจากผลน้ำเต้า ผู้ชายแต่งกายด้วยโสร่ง เสื้อหม้อฮ่อม คาดเอวด้วยผ้าขาวม้า และสวมหน้ากากผีบุ้งเต้า ส่วนผู้หญิงสวมเสื้อแขนกระบอกสีขาว หรือสีน้ำเงิน นุ่งผ้าซิ่น พาดผ้าเบี่ยงและสวมหน้ากากผีบุ้งเต้า ทั้งนี้เครื่องแต่งกายจะช่วยสร้างภาพลักษณ์และประสบการณ์การท่องเที่ยวของชุมชนได้เป็นอย่างดี (ไทยโรจน์ พวงมณี, คชสีห์ เจริญสุข, และสุภาวดี สำราญ, 2565: 73-74) ความเฉพาะของวัฒนธรรมผีบุ้งเต้าที่ถูกผลิตสร้างขึ้นผ่านหน้ากากผีบุ้งเต้าคือนัยแห่งมีสีสัน และรูปแบบที่ถูกนำมาใช้สวมใส่เพื่อการปกปิดใบหน้า การสวมใส่เพื่อการเป็นตัวแทน หรือการสวมใส่เพื่อการเข้าร่วมการละเล่นในงานประเพณีก็ย่อมสร้างความโดดเด่นได้ จากการมีคุณค่าดังกล่าวภาครัฐและภาคเอกชนจึงได้กำหนดกลยุทธ์การขับเคลื่อนวัฒนธรรมด้วยกิจกรรมต่าง ๆ เช่น กิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ หรือกิจกรรมการอนุรักษ์ พัฒนา หรือประยุกต์วัฒนธรรม (Aol, 2024: 39-51) สำหรับในปี พ.ศ. 2561 สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดเลย ได้กำหนดให้พื้นที่บ้านไฮตาก อำเภอภูเรือ จังหวัดเลยเป็นหมู่บ้าน OTOP นวัตวิถีขึ้น จึงมีกิจกรรมการพัฒนาศักยภาพคน พื้นที่ วิถีชีวิต และวัฒนธรรมให้เอื้อต่อการจัดการท่องเที่ยว เน้นการขายภาพลักษณ์ต่อนักท่องเที่ยว เช่น วัฒนธรรมผีบุ้งเต้าที่ถูกนำเข้าร่วมกับการจัดงานประเพณีสักการะพระพุทธนาวาบรรพตระดับอำเภอในวันที่ 15 เมษายน ซึ่งยังอยู่ในช่วงของวันสงกรานต์ที่มีนักท่องเที่ยวสนใจเข้ามาร่วมงานจำนวนมาก (ภาพที่ 2) เป้าหมายคือ การร่วมชมต้นดอกไม้ ทุงน้ำเต้าเงินน้ำเต้าทอง พานบายศรี ทุงผีบุ้งเต้า และขบวนแห่ที่มีองค์ประกอบหลากหลาย และยังได้รับรู้สัมผัสสิ่งที่เป็นสิริมงคลแก่ชีวิตด้วย ในส่วนของพระพุทธนาวาบรรพตนั้นอัญเชิญมาจากวัดพระญาติ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในปี พ.ศ.2520 และมีการพัฒนาพื้นที่ประดิษฐานด้วยการสร้างมณฑปในปี พ.ศ.2538 ได้ส่งผลให้ภาพลักษณ์ของพระพุทธนาวาบรรพตที่ประทับนั่งปางมารวิชัย ซึ่งชาวบ้านเชื่อว่ามีความศักดิ์สิทธิ์ อันเกิดจากกรณีนางใบที่เดินทางขึ้นไปสรงน้ำและขอให้มีบุตรและสมหวังกับการขอนั้น




ภาพที่ 2 (ซ้าย) ขบวนแห่ประเพณีสักการะพระพุทธนาวาบรรพต (ขวา) ผู้เข้าร่วมกิจกรรม
ที่มา: (เดลินิวส์, 2567: ออนไลน์)

สำหรับในปี พ.ศ. 2561 ชุมชนบ้านไฮตาก ร่วมกับอำเภอภูเรือได้จัดงานประเพณีสักการะบูชาพระพุทธนาวาบรรพตที่เป็นแบบแผนขึ้น ได้นำชาวบ้านที่มีความเชื่อในความศักดิ์สิทธิของพระพุทธนาวาบรรพตได้ร่วมมือกับผู้นำชุมชน ผู้นำจิตวิญญาณ และชาวบ้านใกล้เคียง 5 หมู่บ้านวางแผนจัดการงานและจัดขบวนแห่ให้เป็นระบบ เช่น การร่วมจัดทำต้นผึ้ง ต้นดอกไม้ และทุงน้ำเต้าเงินน้ำเต้าทอง การร่วมเดินในขบวนแห่เพื่อร่วมกันสร้างภาพรวมของการจัดงานประเพณีให้ยิ่งใหญ่สวยงาม จึงเป็นภาพสะท้อนให้เห็นถึงความสามัคคี ความร่วมมือร่วมใจของชุมชน และความโดดเด่นของประเพณีของอำเภอภูเรือ ต่อมาในปี พ.ศ. 2562 ได้เกิดวัฒนธรรมผีบุ้งเต้าขึ้น และได้ขับเคลื่อนให้นำเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของงานประเพณีสักการะพระพุทธนาวาบรรพต ซึ่งสะท้อนภาพตัวแทนของวัฒนธรรมชุมชนเกษตรกรรมที่มีการปลูกน้ำเต้าจำหน่าย เช่นเดียวกับการนำผีบุ้งเต้ามาเป็นเครื่องมือสื่อสารพับนักท่องเที่ยวว่า ผีบุ้งเต้าเป็นผีที่มีนัยถึงการปกป้องพุทธศาสนาและคุ้มครองคนในชุมชนให้อยู่ดีมีสุข ความโดดเด่นของชุมชนคนการร่วมมือร่วมใจและปรับวิธีการคิดเพื่อร่วมกันสร้างภาพลักษณ์และอัตลักษณ์ของพื้นที่การท่องเที่ยวให้ชัดเจน เช่น ขบวนแห่ที่มีผีบุ้งเต้าถือพานบายศรี ผีบุ้งเต้าหาบคานน้ำเต้าเงินน้ำเต้าทอง และสร้างภาพลักษณ์ของผีบุ้งเต้าให้มีความศักดิ์สิทธิ์ผ่านทุงผีบุ้งเต้าสำหรับนำไปปักรอบมณฑปที่ประดิษฐานพระพุทธนาวาบรรพต ซึ่งผลของความร่วมมือร่วมใจได้ทำให้สื่อมวลชนนำข้อมูลและภาพแห่งความงามไปสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์จวบจนมาถึงปัจจุบันที่ผีบุ้งเต้าได้ถูกภาครัฐนำมาใช้เป็นเครื่องมือประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของอำเภอภูเรือ และจังหวัดเลย

อย่างไรก็ดีภาพของวัฒนธรรมผีบุ้งเต้าของอำเภอภูเรือจากเดิมมีที่อยู่เฉพาะพื้นที่บ้านไฮตาก เมื่อภาครัฐขับเคลื่อนด้วยการประชาสัมพันธ์และการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ทำให้ผีบุ้งเต้าถูกรู้จักในวงกว้างมากขึ้น เช่นเดียวกับภาครัฐอย่างเช่นอำเภอภูเรือ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานการท่องเที่ยวได้ร่วมกันยกระดับวัฒนธรรมผีบุ้งเต้าให้เป็นวัฒนธรรมในภาพรวมของอำเภอ ทั้งการ

ประกวดแข่งขัน การอบรมการทำหน้ากากผีบุ้งเต้า การเป็นผู้สื่อความหมายการท่องเที่ยว โดยมีเป้าหมายคือการเข้ามาเรียนรู้และสัมผัสวัฒนธรรมผีบุ้งเต้าของนักท่องเที่ยว

ผลการวิจัย

กระบวนการมีส่วนร่วมพัฒนาต้นแบบเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้า

การมีส่วนร่วมสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายนั้นผู้เกี่ยวข้องต้องมีข้อมูลครบถ้วนสำหรับใช้กำหนดแนวทาง บริบท และเป้าหมาย และมีกิจกรรมร่วมกันค้นหาวิธีการ เทคนิค และเครื่องมือที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดการพัฒนาเชิงสร้างสรรค์ และสามารถบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยที่ระดับการมีส่วนร่วมและเวลาที่ใช้ไปในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ต้องสร้างความรู้ การปฏิบัติ และความเข้าใจร่วมกันเป็นสิ่งสำคัญ (Konola, 2014: 1-2) เช่นเดียวกับการใช้วิธีการระดมความคิดเห็น หรือวิธีการ SWOT Analysis และวิธีการจัดการความรู้เพื่อให้ชุมชนได้ร่วมแบ่งปันข้อมูลจนได้ข้อมูลเชิงลึกที่มีคุณค่า (Sarobo, 2014: 1) กระบวนการมีส่วนร่วมพัฒนาต้นแบบเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้ามี 7 ขั้นตอนที่ครอบคลุมถึงการร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมตัดสินใจ ร่วมดำเนินการ ร่วมติดตามประเมินผลและร่วมรับผลประโยชน์ตามแนวทางของนักทฤษฎีอย่าง Wijayanti et al. (2023: 1630-1645); จินตวีร์ เกษมศุข (2561: 183-184); Hubley (1990: online) มีรายละเอียดดังนี้ ขั้นที่ 1 การสะท้อนและการรับรู้วัฒนธรรมผีบุ้งเต้า ใช้วิธีการแบ่งปันความรู้จากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในพื้นที่โดยมีเกณฑ์การพิจารณาคนเข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เช่น เป็นปราชญ์ท้องถิ่น นักวิชาการ เจ้าหน้าที่ภาครัฐและเอกชนที่มีความรู้วัฒนธรรมผีบุ้งเต้า จำนวน 30 คน โดยมีประเด็นหลักและประเด็นรองให้ผู้เข้าร่วมการประชุมสะท้อนประสบการณ์และความคิดเห็น ส่วนขั้นที่ 2 การสะท้อนรูปแบบเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้า ด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปันประสบการณ์ ทำให้ได้ข้อมูลว่าในระยะแรกนั้นผีบุ้งเต้าสวมใส่เครื่องแต่งกายแบบเรียบง่ายตามที่มีใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเน้นการสวมใส่เข้าร่วมงานสงกรานต์ที่ต้องสรงน้ำพระและรดน้ำดำหัวแขกผู้ใหญ่ที่มาเปิดงานด้วยการสวมใส่เสื้อลายดอก กางเกงหรือผ้าซิ่นที่สวมใส่ในชีวิตประจำวัน เมื่อผีบุ้งเต้าได้ออกแสดงงานเทศกาลร่วมกับภาครัฐอย่างต่อเนื่อง ภาครัฐอย่างองค์การบริหารส่วนตำบลลาดค่าง และชาวบ้านไฮตากได้ร่วมกันจัดหาเสื้อสำเร็จรูปลักษณะเข้ารูป แขนกระบอก ผ้าซิ่นแพรวา และผ้าเบี่ยงมาสวมใส่ จากการร่วมสะท้อนปัญหาหลังจากสวมใส่เข้าร่วมงาน พบว่าเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าสวมใส่ยาก ใช้เวลานาน ไม่สื่อสารความเป็นท้องถิ่น จึงต้องการเครื่องแต่งกายให้สวมใส่ง่าย สะท้อนอัตลักษณ์ของอำเภอภูเรือ ใช้ผ้าทอท้องถิ่นแปลกตา และสวยงามตามรูปแบบท้องถิ่น (ภาพที่ 3) ประเด็นนี้อาจสะท้อนให้เห็นว่าเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าเป็นเสื้อผ้าที่ไม่ได้ใส่ตามปกติทั่วไป ทำขึ้นมาเพื่อเป้าหมายให้ภาพลักษณ์ของผีบุ้งเต้ามีตัวตนและมีภาพที่เหนือกว่าปกติธรรมดา สอดคล้องกับแนวคิดของ Ekeke (2026: 1) กล่าวว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีความเฉพาะนั้น ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือความเป็นศิลปะที่ถูกสื่อสารผ่านรูปแบบที่สามารถ

สะท้อนภาพลักษณ์เฉพาะของกลุ่มบุคคล ซึ่งเอกลักษณ์ของเครื่องแต่งกายจะทรงพลังก็ต่อเมื่อผู้สวมใส่ได้แสดงออกถึงตัวตนของสิ่งที่ตนเองกำลังเป็นอยู่



ภาพที่ 3 (ซ้าย-กลาง-ขวา) การสวมใส่เครื่องแต่งกายของผีบุ้งเต้าที่นำออกแสดงในงานเทศกาลหน้ากากของจังหวัดเลย โดยผีบุ้งเต้าได้สื่อสารความเรียบง่ายของวิถีชีวิตของคนภูเรือ
ที่มา: (ถ่ายภาพโดยผู้เขียน, 2568)

เมื่อได้องค์ความรู้เกี่ยวกับสภาพและปัญหาของเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าได้นำไปสู่ ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการออกแบบร่าง ด้วยการเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้นำเสนอความคิดผ่านการร่างแบบและการพูดนำเสนอถึงความต้องการและความเป็นไปได้ เช่น การนำเสื้อผ้าเก่าที่มีอยู่แล้วมาดัดแปลง ด้วยการตัดหรือการเพิ่มองค์ประกอบเข้าไป มีการนำผลน้ำเต้าขนาดเล็กมาเป็นเครื่องประดับ นอกจากนี้ยังนำเสนอให้ใช้ผ้าขาวม้าที่ทอในพื้นที่มาตัดเย็บเพื่อสะท้อนภูมิปัญญาการทอผ้าของอำเภอภูเรือ โดยผีบุ้งเต้าเกิดจากลักษณะแนวคิดทางจินตนาการ จึงถูกออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีลักษณะเป็นกางเกงขาม้าปลายบานหรือใช้ผ้าทอสมัยใหม่ทำให้ฟูคล้ายดอกไม้ของภูเรือ หรือนำเสนอภาพของธรรมชาติเช่นดอกไม้ ใบไม้ เถาวัลย์และผีเสื้อเพื่อสะท้อนเมืองแห่งดอกไม้ภูเรือ แต่ก็ยังสื่อสารอารมณ์ของผีบุ้งเต้าที่มีบทบาทในการปกปักษ์รักษาชุมชน อย่างไรก็ดีหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายคือต้องสอดคล้องกับร่างกายของผู้สวมใส่ มีเรื่องราวและมีจุดเด่นจากการใช้สี เนื้อผ้าและวิธีการตัดเย็บ สำหรับลักษณะเด่นของเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงคือ 1) กระบวนการสร้างสรรค์ที่ครอบคลุมตั้งแต่การคิดไอเดีย การค้นคว้า การร่างแบบ การเลือกลักษณะของผ้า การสร้างแบบ และการตัดเย็บเสื้อผ้า 2) อิทธิพลที่นำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ เช่น ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม หรือสังคมร่วมสมัย 3) การใช้ผ้าและวัสดุมาใช้โดยคำนึงถึงคุณสมบัติของผ้าและเทคนิคการจัดเย็บ และ 4) การแสดงออกถึงแนวคิดผ่านรูปแบบ เส้นโครงสร้าง วัสดุ สี และผิวสัมผัสของผ้า (Haroon, Sajib, & Nizam, 2023: 51) ส่วนขั้นที่ 4 การวิพากษ์วิจารณ์แบบร่างเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าจากแบบจำนวน 12 แบบ โดยพบว่า แบบร่างสะท้อนอัตลักษณ์ของอำเภอภูเรือจากผ้าขาวม้า วิถีการปลูกไม้ดอกไม้ประดับ และผลไม้ โดยรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่เลือกมานั้นมี

ลักษณะแยกเพศได้ชัดเจน ที่รายละเอียดไม่มาก ส่วนผู้หญิงเหมาะสมจากการมีเทคนิคการจับจีบ มีการทำเป็นระบายผ้า และสิ่งตกแต่ง (ภาพที่ 4-5) จึงมีความสวยงามและ เหมาะสม อย่างไรก็ดีการออกแบบนั้นอาจใช้วิธีการหานักออกแบบมาออกแบบหรือใช้กระบวนการมีส่วนร่วมคิดสร้างรูปแบบตามแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง สอดคล้องกับ Koppinen (2020: online) ที่กล่าวว่า เป้าหมายการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักออกแบบนั้นที่ต้องใช้พลังการสร้างสรรค์ให้แปลกใหม่ มีคุณลักษณะที่ดึงดูดผู้ชมสามารถทำให้ผู้สัมผัสได้ก้าวไปสู่โลกแห่งจินตนาการ

สำหรับขั้นที่ 5 ขั้นการสร้างต้นแบบเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้า เป็นกระบวนการตัดเย็บที่ต้องผ่านการทำแพทเทิร์น (Pattern) ให้สัมพันธ์กับร่างกายของผู้สวมใส่ ใช้ผ้าสมัยใหม่ร่วมกับผ้าทอพื้นบ้านให้สามารถสวมใส่สะดวกและถอดได้ง่าย มีภาพลักษณ์ที่ดี ส่วนเครื่องตกแต่งจะนำมาประกอบในภายหลัง เช่น ผ้าคาดเอวน้ำเต้า หรือดอกไม้ขนาดใหญ่มาประดับบริเวณแขนและเอว ซึ่งผู้สวมใส่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม จากการสนทนากลุ่มผู้ตัดเย็บพบว่า รูปแบบเสื้อผ้าตัดเย็บง่าย วัสดุสะท้อนความเป็นท้องถิ่น เช่น ผ้าขาวม้า เครื่องประดับผลน้ำเต้าจะต้องแสวงหาผ้าที่มีสีสันสมัยใหม่เข้ามาสร้างสีสันให้กับเครื่องแต่งกายด้วย ส่วนเครื่องตกแต่งเน้นการประดิษฐ์ง่าย เพื่อนำต้นแบบไปประยุกต์และสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ได้ ส่วนขั้นที่ 6 การนำเสนอผลการจัดทำต้นแบบ ด้วยการจัดประชุมนำเสนอผู้เกี่ยวข้อง พบว่า ผู้เข้าร่วมประชุมสะท้อนถึงเครื่องแต่งกายต้นแบบด้านรูปแบบให้สวยงาม สวมใส่ไม่ยุ่งยาก ไม่ร้อน และสะท้อนภาพลักษณ์พื้นที่ได้ ส่วนเนื้อหาเรื่องราวที่สะท้อนผ่านเครื่องแต่งกาย พบว่า มีการสื่อสารวิถีชุมชนและวัฒนธรรมทอผ้าของอำเภอภูเรือ ส่วนด้านการตกแต่ง พบว่า มีความเหมาะสมกับการนำน้ำเต้ามาเป็นใช้ รวมถึงการนำดอกไม้ประดิษฐ์มาประดับตกแต่งชุดให้สวยงามได้ ส่วนด้านการตัดเย็บ พบว่า ราคาวัสดุ เช่น ผ้าไม่ควรมีราคาเกิน 1,000 บาทเพราะจะเป็นภาระกับผู้เข้าร่วม สำหรับขั้นที่ 7 การประเมินผลการจัดทำต้นแบบ พบว่า ต้นแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายทั้ง 5 แบบ เป็นเค้าโครงให้กับผู้เข้าร่วมประชุมที่เป็นตัวแทน 1 เทศบาล 6 ตำบล และประชาชนในพื้นที่มีแนวทางนำไปประยุกต์ใช้ทำเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าเข้าร่วมงานประเพณีสักการะพระพุทธนาวาบรรพตได้ (ภาพที่ 6)



ภาพที่ 4 (ซ้าย) ส่วนหนึ่งของแบบร่าง (ขวา) นำเสนอแบบร่างให้กับผู้เข้าร่วมประชุมได้พิจารณา
ที่มา: (ถ่ายภาพโดยผู้เขียน, 2568)



ภาพที่ 5 (ซ้าย-ขวา) แบบร่างเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าด้วยการใช้ AI พัฒนาแบบร่าง
ที่มา: (เจนเนอร์เรทภาพโดยผู้เขียน, 2568)



ภาพที่ 6 (ซ้าย-ขวา) ต้นแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าจากการออกแบบจำนวน 5 ชุด
ที่มา: (ถ่ายภาพโดยผู้เขียน, 2568)

อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่องกระบวนการมีส่วนร่วมพัฒนาต้นแบบเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้า อำเภอภูเรือ จังหวัดเลย ผู้เขียนบทความมีประเด็นการอภิปราย 2 ประเด็นหลัก ดังนี้ ประเด็นแรก สภาพและความต้องการพัฒนาเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าอำเภอภูเรือ จากการศึกษาพบว่า ปัจจุบันเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าที่สวมใส่อยู่ในชุมชนมีลักษณะเป็นเพียงการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าของผู้เกี่ยวข้อง และเมื่อมีการใช้งานในลักษณะดังกล่าวมาอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้เกิดการรับรู้และเกิดภาพจำตัวตนของผีบุ้งเต้าที่มีรูปลักษณ์ค่อนข้างเรียบง่าย ไม่โดดเด่นและยังมีมิติความเป็นมนุษย์อยู่สูง อย่างไรก็ตาม ประเด็นสำคัญที่สะท้อนจากความต้องการของชุมชนคือ ความคาดหวังที่จะปรับเปลี่ยนเครื่องแต่งกายเพื่อมุ่งเน้นการแสดงออกถึงความสนุกสนานเมื่อเข้าร่วมขบวนแห่ เช่นเดียวกับอัตลักษณ์ของผีตาโขนและผีขนน้ำ ซึ่งมีรูปลักษณ์ของผีในเชิงจินตนาการที่หลุดพ้นจากกรอบความเป็นมนุษย์ อันจะช่วยให้ผู้สวมใส่สามารถเคลื่อนไหว และ

แสดงออกได้อย่างอิสระเมื่อเสียงดนตรีจากรถแห่ดังกระหึ่มขึ้น โดยเครื่องแต่งกายและหน้ากากผีบุ้งเต้าอาจแตกต่างหลากหลายไปตามรสนิยมของแต่ละบุคคล สอดคล้องกับแนวคิดของ Sarobo (2014: 6) ที่อธิบายว่าการมีแนวคิดการพัฒนาต้นแบบเครื่องแต่งกาย ถือเป็นกระบวนการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมในบริบททางสังคมของแต่ละบุคคล ซึ่งย่อมแปรผันไปตามความเชื่อ รสนิยม และข้อจำกัดด้านงบประมาณ นอกจากนี้ Morrison (2023: 6) ระบุว่า ในการออกแบบและพัฒนาเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงนั้น นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences) ความสัมพันธ์ต่อระบบการเคลื่อนไหวของร่างกาย และความสะดวกสบายของผู้สวมใส่เป็นสำคัญ

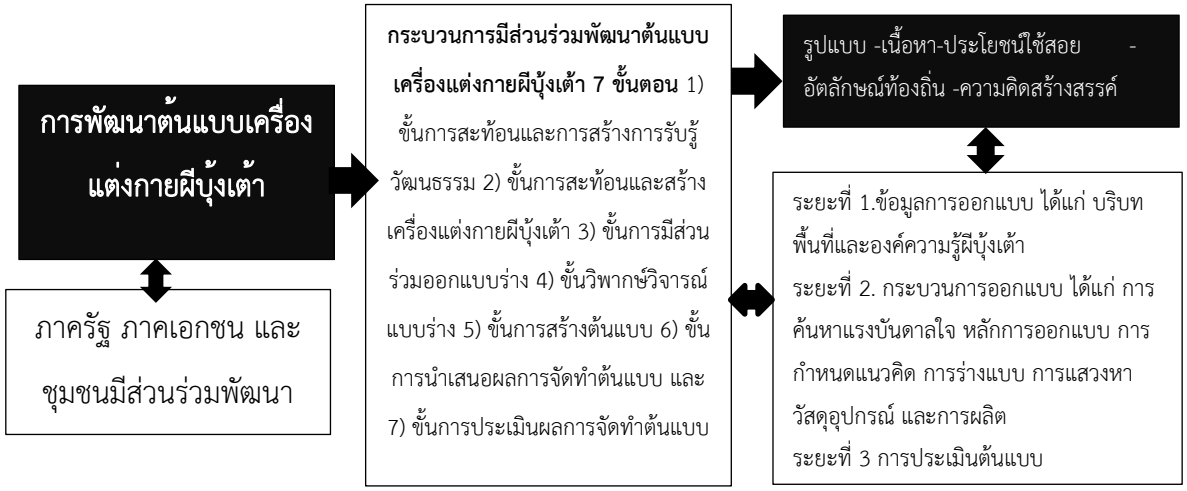
ประเด็นที่สอง กระบวนการมีส่วนร่วมพัฒนาต้นแบบเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าของผู้เกี่ยวข้อง พบว่ากลุ่มผู้เข้าร่วมประชุมระดมความคิดเห็นและชาวบ้านในพื้นที่ต้องการมีส่วนร่วมกำหนดภาพลักษณ์ผีบุ้งเต้าให้เป็น "ผีในจินตนาการ" ที่มีสีสันและความสนุกสนานผ่านการขยับร่างกายให้เข้ากับจังหวะดนตรี ควบคู่ไปกับเสียงกระดิ่งที่บรรจุไว้ภายในผลน้ำเต้าเครื่องประดับที่ใช้คาดบริเวณเอว ปรากฏการณ์นี้สอดคล้องกับ Sarobo (2014: 2) และ Wijayanti et al. (2023: 1630-1645) กล่าวว่า การมีส่วนร่วมร่วมคิด ร่วมวิเคราะห์ และร่วมดำเนินการของชุมชน จะนำไปสู่การค้นพบรูปแบบและสัญลักษณ์ของเครื่องแต่งกายที่แสดงตัวตนของท้องถิ่นได้ชัดเจน โดยเฉพาะการหยิบยืมวัสดุ หรือวัตถุดิบพื้นถิ่นมาสร้างสรรค์ ตลอดจนการสะท้อนความเชื่อผ่านเครื่องแต่งกาย ซึ่งจะสร้างการตระหนักรู้ถึงคุณค่ากลุ่มชาติพันธุ์ของตนเองอันเกิดจากการศึกษาค้นคว้าอย่างเข้าใจ ขณะเดียวกัน Ekeke (2026: 4) ได้เน้นย้ำว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น นักออกแบบต้องสืบค้นข้อมูลเชิงลึกในมิติทางประวัติศาสตร์และมิติบริบทร่วมสมัยด้วยการใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ทั้งนี้เพื่อให้ได้รูปแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ของตัวละครนั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้เครื่องแต่งกายของผีบุ้งเต้าที่ผ่านกระบวนการออกแบบแบบยังได้สะท้อนให้เห็นภาพลักษณ์ที่สัมพันธ์กับเรื่องราวและอัตลักษณ์ของอำเภอภูเรือผ่านผ้าขาวม้า ลวดลายดอกไม้ เครื่องประดับน้ำเต้า ประเด็นนี้ Haroon, Sajib, & Nizam (2023: 51) กล่าวว่า เครื่องแต่งกายที่จัดทำขึ้นมาโดยมุ่งเน้นการเข้าร่วมแสดงหรือการโชว์นั้น จะถูกผลิตขึ้นมาเฉพาะคือ สามารถเล่าเรื่อง โดดเด่น มีเงื่อนไขเฉพาะในการผลิต มีความทนทาน ความสวยงาม และแสดงบทบาทตามหน้าที่ผ่านการใช้งาน

อย่างไรก็ดี กระบวนการมีส่วนร่วมพัฒนาต้นแบบเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าที่มีการดำเนินงานอย่างเป็นระบบรวม 7 ขั้นตอนนี้ ถือเป็นองค์ความรู้ชุดใหม่ที่แสดงให้เห็นถึงที่มาของข้อมูลและการปฏิบัติงานในแต่ละช่วงวัยอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือและการแบ่งปันความคิดอย่างเป็นระบบ ข้อมูลจากสมาชิกกลุ่มยังสะท้อนว่า เครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้านั้นมีลักษณะเป็น "งานโชว์" เพื่อการจัดแสดงที่ต้องการบอกเล่าเรื่องราวทางวัฒนธรรม ซึ่ง Koppinen (2020: 13) ดังนั้นเสื้อผ้าเพื่อการแสดง (Performance Costume) จึงต้องช่วยสร้างบรรยากาศของงาน แสดงสไตล์ สะท้อนอัตลักษณ์ทางภูมิศาสตร์ สภาพภูมิอากาศ ตลอดจนช่วงเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ รวมถึงการเป็นสิ่ง

บ่งบอกให้เห็นถึงอายุ เพศ บุคลิกภาพ ทัศนคติ อาชีพ ชนชั้น และชาติพันธุ์ของตัวละคร ด้วยเหตุนี้ในขั้นตอนการออกแบบร่าง (Sketch Design) คณะผู้ร่วมประชุมจึงได้นำเสนอแนวคิดการดัดแปลงหรือการผสมผสานเสื้อผ้าเดิมที่มีอยู่ ควบคู่กับการจัดหาองค์ประกอบเสริมเข้ามาตกแต่ง เช่น การนำผลน้ำเต้ามาทำเป็นเครื่องประดับเอวเพื่อให้เกิดเสียงกระทบเมื่อเคลื่อนไหว หรือการประยุกต์ใช้ผ้าขาวม้ามาคาดเอว ซึ่งผลลัพธ์เหล่านี้ถูกนำมาเป็นเครื่องมือสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับแนวคิดของ Morrison (2023: 16) และ Koppinen (2020: 13) ที่มีความเห็นร่วมกันว่า เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนั้น นักออกแบบไม่จำเป็นต้องสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ทั้งหมดให้สมบูรณ์แบบในคราวเดียว แต่สามารถจัดหาชิ้นส่วนที่มีอยู่เดิมมาผสมผสานกับชิ้นส่วนใหม่ ตกแต่งร่วมกับเครื่องประดับ หรือจัดซื้อจากท้องตลาดแล้วนำมาปรับประยุกต์ (Adaptation) ให้มีความเหมาะสมกับสรีระของผู้สวมใส่และโอกาสในการจัดแสดงได้อย่างลงตัว

บทสรุป

การศึกษาครั้งนี้ใช้วิธีการศึกษาเอกสารและการลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูล มีเป้าหมายเพื่อสร้างการรับรู้และสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมให้กับภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชนอำเภอภูเรือให้เข้าใจและตระหนักรู้ถึงวัฒนธรรมผีบุ้งเต้าในฐานะวัฒนธรรมใหม่ที่อำเภอภูเรือสามารถสร้างการรับรู้ผ่านกิจกรรมตามแผนของอำเภอภูเรือได้อย่างเข้มข้นและมีความหมาย ทั้งนี้เพื่อให้พื้นที่อำเภอภูเรือมีวัฒนธรรมผีบุ้งเต้าที่โดดเด่นเช่นเดียวกับอำเภอด่านซ้ายที่มีวัฒนธรรมผีตาโขน สำหรับผลการจัดการความรู้ทำให้ค้นพบปัญหาและความต้องการของชุมชนที่จะปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้า เนื่องจากสวมใส่ยาก ภาพลักษณ์ดูไม่สนุกสนาน และวัสดุที่ใช้ในการตัดเย็บจึงยังไม่บ่งชี้ถึงความเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของอำเภอภูเรือ ดังนั้นการใช้กระบวนการมีส่วนร่วม 7 ขั้นตอนจะทำให้ตำบลที่ไม่ได้มีวัฒนธรรมผีบุ้งเต้าโดยตรงได้มีความรู้และเข้าใจถึงวิธีการและแนวทางการออกแบบ สำหรับนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับพื้นที่ของตนเอง อย่างไรก็ดีการใช้กระบวนการมีส่วนร่วมสะท้อน ร่วมคิด ร่วมสรุปผล ร่วมวางแผน ร่วมตัดสินใจ ร่วมดำเนินการและร่วมรับผลประโยชน์ ได้ทำให้ทุกฝ่ายเห็นคุณค่าวัฒนธรรมผีบุ้งเต้าเป็นอย่างดี รวมถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในลักษณะสุนทรียสนทนาได้ทำให้คนอำเภอภูเรือได้เห็นกระบวนการและมีทักษะการแบ่งปันความรู้ร่วมกับคนอื่นอย่างเข้าใจและยอมรับฟังคนอื่นอย่างมีกัลยาณมิตร และการได้แนวทางไปขับเคลื่อนวัฒนธรรมอื่น ๆ ในระดับอำเภอเพื่อสร้างการตระหนักรู้ถึงความเป็นเจ้าของวัฒนธรรม และการนำไปสร้างมูลค่าวัฒนธรรม สังคม เศรษฐกิจและการท่องเที่ยวได้ (ภาพที่ 7)



ภาพที่ 7 กระบวนการมีส่วนร่วมพัฒนาต้นแบบเครื่องแต่งกายผีบุ้งเต้าอำเภอภูเรือ จังหวัดเลย

เอกสารอ้างอิง

จินตวีร์ เกษมศุข. (2561). แนวคิดการมีส่วนร่วมของประชาชนเพื่อการพัฒนาชุมชนที่ยั่งยืน. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 26*(50), 169-186.

ชวนี ทองโรจน์. (2554). การวิจัยวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น. *Journal of Multidisciplinary in Social Sciences (JMSS), 7*(1), 129-138

เดลินิวส์. (2567). *สงกรานต์ชาวเลยร่วมใจแห่ผีบุ้งเต้าสรงน้ำพระพุทธนาวาบรรพตภูเรือ.* https://www.dailynews.co.th/news/3349449/

ไทยโรจน์ พวงมณี, คชสีห์ เจริญสุข, และสุภาวดี สำราญ. (2565). อัตลักษณ์และสุนทรียภาพของหน้ากากผีบุ้งเต้าที่ส่งผลต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวบ้านไฮตาก อำเภอภูเรือ จังหวัดเลย. *วารสารมังรายสาร, 10*(2), 67-81.

สำนักงานเกษตรอำเภอภูเรือ. (2564). *ประวัติความเป็นมา.* http://phuruea.loei.doae.go.th/?page_id=108.

สำนักงานส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น จังหวัดเลย. *(2568). ขอบเขตภารกิจของท้องถิ่นอำเภอ. https://loeilocal.go.th/public/list/data/index/menu/1645*

Aol, L. (2024). Role of arts and cultural events in community development and social cohesion. *International Journal of Arts, Recreation and Sports, 3*(3), 39 – 51.

Choobchian, S., & Niazmand, B. (2026). Driving rural sustainability through community based cultural tourism by identifying key determinants and policy implications. *Discover Sustainability, 7*(732). 1-27.

Delligatti, T. M. (2021). *Costume design: the basics.* T.M. Delligatti. Description: New York: Routledge.

Ekeke, D.N. (2026). Concept, process and practice of costume design digitalization in contemporary nigerian theatre. *Multidisciplinary Journal, 3*(2), 1-10.

Haroon, D. R., Sajib, M. T. H., & Nizam, E. M. E. H. (2023). Comparative study on fashion and theatrical costume design. *European Journal of Theoretical and Applied Sciences, 1*(4), 49-54.

Haroon, R., & Sajib, T. H. (2023). Comparative study on fashion and theatrical costume design. *EJTAS, 1*(4), 51-52.

Hubley, J. (1990). *Community participation theory and practice in health education.* https://www.ircwash.org/sites/default/files/144-90C-8682.pdf?__cf_chl_f_tk=5tLIl1C5AUNlQDgKeTSLwqTo3YxbdT5glcaQcqg4fTg-1783234561-1.0.1.1-zIg4R1sZmlrj66Ot2YWMD5A9V2xEK_WmkCsnlAC8Xf0

Konola, S. (2014). *From co-design to convivial design: Insights from engaging users in a participatory clothing design process* [Master's thesis]. University of Lapland.

Koppinen, M. (2020). *A textile and costume design project - including the construction of a costume for a stage production 'Kullervo'.* Textile Design Metropolia University of Applied Sciences. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/338401/koppinen_maija.pdf?sequence=2

Morrison, A. (2023). *Costume design methodology and process in academia.* https://soar.suny.edu/server/api/core/bitstreams/3aba2d32-5a2e-4011-ad45-a6c8764e188e/content

Sarobo, A. (2014). *Costume development model for tourism promotion in Mae Hong Son Province, Thailand.* SHS Web of Conferences. https://www.shs-conferences.org/articles/shsconf/pdf/2014/09/shsconf_4ictr2014_01053.pdf

Wijayanti, A., Putri, E. D. H., Indriyanti, I., Rahayu, E. & Asshofi, I. U. A. (2023). Community-based heritage tourism management model: perception driving participation. *African Journal of Hospitality, Tourism and Leisure, 12*(4),1630-1645.

ไขความลับทูตวัฒนธรรมฉบับพกพา: การถอดรหัสสัญศาสตร์ในภาพประกอบบรรจุภัณฑ์และโครงสร้างสำหรับของฝากญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น

Unlocking the Secrets of Portable Cultural Ambassadors: Decoding Semiotics in Japanese Souvenir Packaging Illustrations and Structures for Local Identity Communication

นันทนัช ศิริบริรักษ์[1*]

Nuntanatch Siriboriraksa[1*]

สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม[1*]

Visual Communication Design Faculty of Humanities and Social Sciences Nakhon Pathom Rajabhat University[1]

*Corresponding Author, E-mail:Prangns@gmail.com

Received: February 26, 2026 Revised: April 25, 2026 Accepted: May 26, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิชาการฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวคิดและยุทธศาสตร์การสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านการออกแบบภาพประกอบและโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ของฝาก โดยใช้แนวคิด “ทูตวัฒนธรรมฉบับพกพา” เป็นกรอบในการวิเคราะห์การถอดรหัสสัญญะและการสร้างอัตลักษณ์ จากทุนทางวัฒนธรรม สถาปัตยกรรม ภูมิศาสตร์ วัตถุดิบ และวิถีชีวิตของท้องถิ่น ให้กลายเป็นภาษากราฟิกที่สามารถสื่อสารได้อย่างร่วมสมัย บทความนี้ใช้กรณีศึกษา Fukusaya Cube รุ่น Yasohachi Castella ของประเทศญี่ปุ่นเป็นกรณีศึกษาหลัก และเปรียบเทียบกับกรณีศึกษา ข้าวศรีแสงดาว และบรรจุภัณฑ์มยุรี ข้าวตังทรงเครื่องของประเทศไทย เพื่อแสดงให้เห็นกระบวนการแปลงอัตลักษณ์ท้องถิ่นให้กลายเป็นภาพจำบนบรรจุภัณฑ์ที่พกพา ส่งต่อ และสื่อสารคุณค่าทางวัฒนธรรมได้

จากการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า การเลือกใช้สัญญะบนบรรจุภัณฑ์มิได้มีบทบาทเพียงเพื่อสร้างความงามทางสุนทรียภาพเท่านั้น หากยังทำหน้าที่เป็นกลยุทธ์ในการสร้าง ภาพจำที่สามารถกระตุ้นการระลึกถึงสถานที่ วัตถุดิบ เรื่องเล่า และคุณค่าของท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ กรณี Fukusaya Cube รุ่น Yasohachi Castella แสดงให้เห็นการถอดรหัสจากประวัติศาสตร์แบรนด์ สัญลักษณ์ค้างคาว ตัวเลข 88 วัตถุดิบข้าว และโครงสร้างกล่องทรงลูกบาศก์ เพื่อสื่อสารวัฒนธรรมการให้ของฝากแบบญี่ปุ่น ขณะที่กรณีข้าวศรีแสงดาวสะท้อนการประยุกต์ใช้ในบริบทไทยผ่านการถอดรหัสจากข้าวหอมมะลิทุ่งกุลาร้องไห้ มาตรฐานสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ วิถีชาวนา และวัสดุเหลือใช้จากแกลบข้าว ให้กลายเป็นบรรจุภัณฑ์ที่เชื่อมโยงคุณค่าทางวัฒนธรรม ความยั่งยืน และความน่าเชื่อถือของสินค้าไทย

บทความนี้นำเสนอองค์ความรู้ใหม่ ผ่านแบบจำลองทูตวัฒนธรรมฉบับพกพา ซึ่งอธิบายกระบวนการเปลี่ยนผ่านจากทุนวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ไปสู่สัญญะทางสายตาที่ผู้บริโภครับรู้ จดจำ และส่งต่อได้ โดยใช้ภาพประกอบ วัสดุ และโครงสร้างบรรจุภัณฑ์เป็นสื่อกลาง โดยใช้กระบวนการดังกล่าวช่วยยกระดับบรรจุภัณฑ์จากภาชนะบรรจุสินค้าไปสู่ “เครื่องบันทึกความทรงจำเชิงวัฒนธรรม” ที่สามารถ

สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและการท่องเที่ยวท้องถิ่นได้อย่างยั่งยืน ตลอดจนเสนอแนวทางปฏิบัติสำหรับผู้ประกอบการท้องถิ่นในการคัดเลือกสัญญะสำคัญ ลดทอนให้เป็นภาพจำ และออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้พกพาง่าย แบ่งปันง่าย และสื่อสารอัตลักษณ์ของพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: *1. สัญศาสตร์ 2. ภาพประกอบ 3. การออกแบบบรรจุภัณฑ์ 4. ทูตวัฒนธรรมฉบับพกพา 5. อัตลักษณ์ท้องถิ่น*

Abstract

This academic article aims to present concepts and communication strategies for conveying local identity through illustration design and the structural design of souvenir packaging. The concept of the “portable cultural ambassador” is employed as an analytical framework for examining the decoding of signs and the construction of identity from local cultural capital, architecture, geography, raw materials, and ways of life. These elements are transformed into a contemporary graphic language capable of communicating local meaning effectively. This article uses Fukusaya Cube: Yasohachi Castella from Japan as the main case study and compares it with two Thai case studies: Srisangdao Rice and Mayuree Khao Tang Song Khrueang packaging. These cases demonstrate the process of transforming local identity into memorable visual impressions on packaging that can be carried, shared, and used to communicate cultural value.

The analysis reveals that the selection of signs on packaging does not merely serve an aesthetic purpose, but also functions as a strategy for creating memorable visual associations that effectively stimulate consumers’ recollection of place, raw materials, narratives, and local values. The case of Fukusaya Cube: Yasohachi Castella illustrates the decoding of brand history, the bat symbol, the number 88, rice as a key ingredient, and the cube-shaped packaging structure in order to communicate the Japanese culture of gift giving. Meanwhile, the case of Srisangdao Rice reflects the application of this approach within the Thai context through the decoding of Thung Kula Rong Hai jasmine rice, geographical indication standards, farmers’ ways of life, and the use of rice husk waste. These elements are transformed into packaging that connects cultural value, sustainability, and the credibility of Thai products.

This article proposes new knowledge through the Portable Cultural Ambassador Model, which explains the process of transforming intangible cultural capital into visual signs that consumers can perceive, remember, and share. Illustration, material, and packaging structure serve as key media in this process. This approach elevates packaging from a mere product container to a “cultural memory recorder” that can sustainably add value to products and local tourism. Furthermore, the article offers practical guidelines for local entrepreneurs in selecting key signs, simplifying them into memorable visual forms, and designing packaging that is easy to carry, easy to share, and effective in communicating the identity of a place.

Keywords: *1. Semiotics, 2. Illustration, 3. Packaging design, 4. Portable cultural ambassador, 5. Local identity*

บทนำ

ในพลวัตของเศรษฐกิจโลกปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การท่องเที่ยว มีความความสำคัญมากขึ้น จนกลายเป็นอุตสาหกรรมยุทธศาสตร์หลักที่ขับเคลื่อนมวลรวมผลิตภัณฑ์ในประเทศ (GDP) ของหลายประเทศทั่วโลก โดยมีรายงานระบุว่าปีคศ. 2025-2026 เป็นช่วงเวลาที่การท่องเที่ยวขยายตัวสูงสุดเป็นประวัติการณ์ ดังจะเห็นได้จากกรณีของประเทศญี่ปุ่นที่ยกระดับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวสู่ยุทธศาสตร์ชาติจนสามารถสร้างรายได้จากนักท่องเที่ยวต่างชาติสูงถึง 9.5 ล้านล้านเยน (วิชชุดา จิตจันทร์, 2567: ออนไลน์) ปัจจัยสำคัญที่ขับเคลื่อนตัวเลขทางเศรษฐกิจนี้ ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การเข้าพักหรือ การเข้าชมสถานที่เท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงมิติด้านการบริโภคของฝากซึ่งมีบทบาทอย่างมากในการกระจายรายได้และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจฐานรากในท้องถิ่นได้อย่างเป็นรูปธรรม จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงประจักษ์ขององค์การส่งเสริมการท่องเที่ยวแห่งประเทศญี่ปุ่น (Japan Tourism Agency’s International Visitor Survey, 2025: online) ผู้เขียนพบความเชื่อมโยงที่นัยสำคัญระหว่างอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นกับแนวโน้มการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคยุคใหม่ ซึ่งส่งผลต่อการขยายตัวของดัชนีการท่องเที่ยวอย่างชัดเจน

อย่างไรก็ตาม ตัวเลขการเติบโตทางเศรษฐกิจดังกล่าวมิได้สะท้อนเพียงปริมาณการใช้จ่ายของนักท่องเที่ยวเท่านั้น หากยังสะท้อนให้เห็นว่าของฝากท้องถิ่นได้กลายเป็นพื้นที่สำคัญของการผลิตและแลกเปลี่ยนความหมายทางวัฒนธรรม กล่าวคือ ทุกการเลือกซื้อของฝากมิได้เกิดจากมูลค่าทางประโยชน์ใช้สอยเพียงอย่างเดียว แต่สัมพันธ์กับการรับรู้ภาพลักษณ์ของพื้นที่ ความน่าเชื่อถือของแหล่งกำเนิด และความสามารถของบรรจุภัณฑ์ในการทำให้ผู้บริโภครู้สึกว่าได้ครอบครอง “ส่วนหนึ่งของสถานที่”

กลับไปด้วย ด้วยเหตุนี้ วิธีทางสัญศาสตร์จึงมีความเหมาะสมในการอธิบายปรากฏการณ์ดังกล่าว เพราะช่วยเปิดเผยว่าภาพประกอบ สี รูปทรง วัสดุ และโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ทำหน้าที่เป็นรหัสทางวัฒนธรรมที่แปลงทุนท้องถิ่นให้กลายเป็นภาพจำที่ผู้บริโภคสามารถรับรู้ จดจำ และส่งต่อได้

ในปัจจุบันบริบทของงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ร่วมสมัย ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงการปกป้องรักษาคุณภาพของสินค้าหรืออำนวยความสะดวกด้านการขนส่งเพียงเท่านั้น แต่ทั้งยังมีสถานะเป็น สื่อกลางเชิงสัญลักษณ์ ที่มีความสามารถในการถ่ายทอดอัตลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมจากพื้นที่หนึ่งไปสู่อีกพื้นที่หนึ่ง โดยเฉพาะในประเทศญี่ปุ่นที่มีรากฐานทางวัฒนธรรมในการให้ของฝากที่เป็นขนมธรรมเนียมอย่างยาวนาน หรือที่ชาวญี่ปุ่นมีคำเรียกว่า “โอมิยาเกะ” (Le, 2025: online) หากตีความความหมายในเชิงรากศัพท์ คำว่า “โอมิยาเกะ” (Omiyage) ในภาษาญี่ปุ่นสัมพันธ์กับตัวคันจิ 2 ตัว ได้แก่ **土** ซึ่งหมายถึงดินหรือท้องถิ่น และ **産** ซึ่งหมายถึงผลิตหรือผลผลิต เมื่อนำมาประกอบกันจึงสื่อถึงสินค้าที่ผลิตขึ้นจากท้องถิ่น และพัฒนาความหมายไปสู่ “ของฝาก” ในบริบทวัฒนธรรมการเดินทางของญี่ปุ่น (อาร์ม ชานนท์, 2559: ออนไลน์)

กรณีสินค้าประเภทของฝาก “โอมิยาเกะ” ก้าวข้ามขอบเขตของการเป็นเพียงวัตถุที่ระลึก แต่ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือเชิงสัญลักษณ์ในการ รักษาเสถียรภาพทางสังคมและสะท้อนถึงวัฒนธรรมการให้ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของ พันธะทางจริยธรรมและการพึ่งพาอาศัยกัน ภายในโครงสร้างสังคมญี่ปุ่น ความแตกต่างสำคัญคือ ของฝาก มักซื้อเพื่อตัวเองแต่ โอมิยาเกะ คือการซื้อเพื่อผู้อื่น เพื่อแสดงความขอบคุณและแชร์ประสบการณ์การเดินทาง การให้ของฝากเป็นการบอกว่า *“นี่คือของพิเศษจากที่ที่ฉันไปมา ฉันหวังว่าคุณจะได้ไปที่นั่นด้วย”* นอกจากนี้ยังเป็นการแสดงความขอบคุณถึงผู้รับ สำหรับการดูแลบ้านหรือการช่วยเหลืออื่นๆ ในขณะที่พวกเขาไม่อยู่ด้วย (Le, 2025: online)

จากผลข้อมูลเชิงประจักษ์ขององค์การส่งเสริมการท่องเที่ยวแห่งประเทศญี่ปุ่น พบความเชื่อมโยงที่มีนัยสำคัญระหว่าง อัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น กับแนวโน้มการตัดสินใจซื้อ ซึ่งสอดคล้องกับรายงานของ บริษัท นีลเซน คอนซูเมอร์ แอลแอลซี บริษัทวิจัยการตลาดระดับโลกได้ตีพิมพ์ใน สื่อออนไลน์ไว้ความว่า *“ Consumers are now more logical, purposeful, and expressive in their preferences.”* จากประโยคข้างต้นจะเห็นได้ว่าความคาดหวังของนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ (Gen Z และ Millennials) มีการเปลี่ยนแปลงไปสู่การบริโภคเชิงเหตุผลและอารมณ์ที่ซับซ้อนขึ้น โดยพบว่า 71% ของผู้บริโภคในปัจจุบันมีการตรวจสอบข้อมูลแหล่งกำเนิดและสารัตถะของสินค้าอย่างละเอียดก่อนตัดสินใจซื้อ นักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ไม่ได้มองหาเพียงสินค้า แต่คาดหวังให้บรรจุภัณฑ์เป็นสื่อกลางในการแสดงออกทางสังคม ที่มีจังหวะทางสายตาและมอบคุณค่าทางอารมณ์ที่สะท้อนถึงรสนิยมและอัตลักษณ์ส่วนบุคคล (Nielsen Consumer LLC, 2025: online)

บทความฉบับนี้จึงมุ่งนำเสนอแนวทางการใช้ “ภาพประกอบเชิงสัญศาสตร์” (Semiotic Illustration) ในฐานะทูตวัฒนธรรมที่ไม่ต้องใช้คำพูด เพื่อทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการถอดรหัส และ

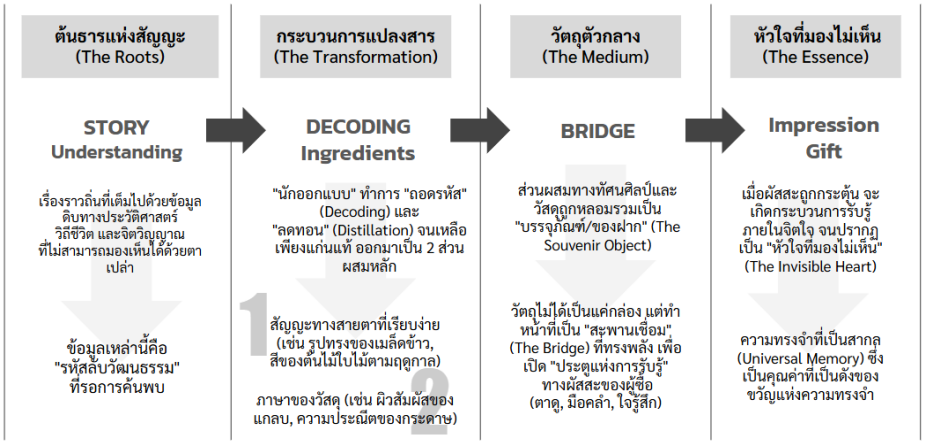
แปลงสาร จากความลุ่มลึกของประวัติศาสตร์และจิตวิญญาณแห่งถิ่นที่ให้กลายเป็นรหัสทางสายตาที่พกพาได้โดยผ่านการวิเคราะห์กรณีศึกษาเปรียบเทียบระหว่างงานออกแบบภาพประกอบบนบรรจุภัณฑ์ของญี่ปุ่นที่ประสบความสำเร็จและการประยุกต์ใช้ในบริบทของบรรจุภัณฑ์ท่องเที่ยวในประเทศไทยในรูปแบบของการตีความงานออกแบบให้มีหลักการมากยิ่งขึ้น เพื่อแสดงให้เห็นว่า “ภาพประกอบ” บนบรรจุภัณฑ์และโครงสร้างที่ดี สามารถเป็น “ทูตวัฒนธรรมระดับสากล” ได้อย่างยั่งยืนเพราะ ตัวเลขการท่องเที่ยวสะท้อน “พื้นที่การผลิตความหมาย” ของของฝาก จึงต้องใช้สัญศาสตร์วิเคราะห์ เพื่อให้งานออกแบบบรรจุภัณฑ์ สามารถตอบกับความคาดหวังของนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การถอดรหัสลับของขวัญแห่งความทรงจำผ่านสะพานของสัญญะ

การเปลี่ยนผ่านจากแนวคิดสู่รูปธรรมผ่านระนาบบรรจุภัณฑ์ การถอดรหัสองค์ประกอบเชิงสัญศาสตร์มิใช่เพียงกระบวนการสร้างสรรค์ภาพประกอบเชิงสุนทรียะ แต่คือการจัดวางลำดับความหมายอย่างมีกลยุทธ์ ดังที่ Kenya Hara ได้จุดประกายไว้ในบทนำของหนังสือ “Designing Design”ความว่า *“In my understanding, to design is to intentionally apply to ordinary objects, phenomena and communication the essence of these innumerable ways of thinking and perceiving”* (Hara, 2007)

ปรัชญาของ Hara ยืนยันว่างานออกแบบไม่ได้หยุดอยู่แค่ตัววัตถุ แต่ต้องครอบคลุมไปถึง “ปรากฏการณ์” ที่เกิดขึ้นในใจของผู้รับสาร หัวใจสำคัญจึงอยู่ที่การชักนำให้ผู้บริโภคเข้าถึง “สารัตถะ” หรือ หัวใจที่มองไม่เห็น แต่รู้สึกได้ ของผลิตภัณฑ์ผ่านทุกมิติของ ผัสสะ ที่หมายถึงประตูสู่การรับรู้ความหมาย นักออกแบบจึงต้องทำความเข้าใจ “รหัสลับ” ของแต่ละองค์ประกอบอย่างถ่องแท้ เพื่อถักทอเรื่องราวและภาพประกอบให้หลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกับโครงสร้างบรรจุภัณฑ์อย่างสมบูรณ์

จากแนวคิดของ Hara แสดงให้เห็นว่า เมื่อ สัญญะถูกรังสรรค์ขึ้นด้วยความเข้าใจในรากเหง้าของถิ่นที่ โดยบรรจุภัณฑ์นั้นจะทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมที่ทำให้ผู้ซื้อสามารถเข้าถึงหัวใจของของฝากชิ้นนั้นได้อย่างชัดเจน เปลี่ยนภาพประกอบบนกล่องให้กลายเป็นภาษาสากลที่สื่อสารคุณค่าและเรื่องราวของถิ่นที่ เพื่อ ส่งต่อเป็นของขวัญแห่งความทรงจำที่สร้างมูลค่าทางใจและมอบความประทับใจให้แก่ผู้รับได้อย่างสง่างามและทรงพลังในนามของทูตวัฒนธรรมฉบับพกพา



ภาพที่ 1 สรุป 4 กระบวนการสร้าง “ของขวัญแห่งความทรงจำ” จากการถอดรหัส สารัตถะ (Essence) จากการวิเคราะห์ของผู้เขียนจากแนวคิดของ Hara

ที่มา: (ออกแบบโดย นันทนัช ศิริบริรักษ์, 2569)

จากภาพที่ 1 ผู้เขียนได้วิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าจากปรัชญาของ Hara สามารถถอดรหัสขั้นตอนของการสร้างทูตวัฒนธรรมฉบับพกพา ว่ากว่าจะสร้างสิ่งที่มองไม่เห็นอย่างตรงไปตรงมา ให้เป็นคุณค่าทางใจแด่ผู้รับได้อย่างมีระบบและสวยงามผ่านต้นธารแห่งสัญญะสู่กระบวนการแปลงสารวัตถุตัวกลางและจนนำไปใช้การรับรู้ด้วยหัวใจที่มองไม่เห็นจนเกิดเป็นความทรงจำขึ้น

การออกแบบบรรจุภัณฑ์ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวของญี่ปุ่นนั้นไม่ได้ทำหน้าที่เพียงการปกป้องผลิตภัณฑ์แต่ยังทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสื่อสารที่ทรงผลังผ่านกระบวนการสร้าง ภาพแทนความในบทความสัญศาสตร์ กับ ภาพแทนความโดย เถกิง พัฒโนภาษ ได้อธิบายว่า รูปสัญญะทางทัศนะ อาทิ ลายเส้นภาพประกอบ สุนทรียศาสตร์ของสี หรือองค์ประกอบศิลป์ ไม่ได้ดำรงอยู่เพื่อความสวยงามเพียงเท่านั้น แต่ทำหน้าที่ส่งสารเชิงสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับคุณค่าทางสังคมอย่างแนบแน่น (เถกิง พัฒโนภาษ, 2551)

โดยเฉพาะในบริบทของบรรจุภัณฑ์ของฝากญี่ปุ่น ภาพประกอบทำหน้าที่เป็นทูตวัฒนธรรม ไม่ได้สื่อสารเพียงแค่ “ชื่อของสถานที่” เท่านั้น แต่ยังเป็นสิ่งที่เรียกว่า “ความเป็นถิ่นที่” เช่นเดียวกับความรู้สึกถึงความเป็นอิตาลี บาร์ตส์ เคยวิเคราะห์ไว้ในงานชิ้นประวัติศาสตร์ Rhetoric of the Image เป็นการศึกษาถึงกระบวนการที่ทำให้เราเข้าใจความหมายสิ่งใด ๆ หากพิจารณาสัญศาสตร์อย่างสัมพันธ์กับภาพ หรือขยายกรอบ การพิจารณาออกไปถึง ทัศนธรรม และวัตถุธรรม (Barthes, 1977)

ในวัฒนธรรม โอมิยาเกะ (Omiyage) มุ่งเน้นไปที่กลไกเชิงสัญลักษณ์ในการรักษาความสัมพันธ์โดยกระบวนการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ดังกล่าวสามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้นผ่านกรอบแนวคิดแบบ

มายาคติ ของ Barthes (1977) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าสัญญะประกอบด้วยลำดับที่มีความหมายสองชั้น ชั้นแรกคือความหมายตรง หรือสิ่งที่เรามองเห็นทางกายภาพ เช่น ลายเส้นนกพิราบหรือเฉดสีทอง และชั้นที่สองคือความหมายแฝง ซึ่งเป็นคุณค่าทางวัฒนธรรมหรืออารมณ์ที่ซ่อนอยู่ใต้ภาพนั้น ๆ

ฟุคุซายะ คิวบ์ รุ่น “ยาโซฮาจิ คาสเตลลา” กรณีศึกษาเชิงประจักษ์

ผู้เขียนได้หยิบงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ ฟุคุซายะ คิวบ์ (Fukusaya Cube) โดยเฉพาะรุ่น “ยาโซฮาจิ” มาเป็นกรณีศึกษาหลัก ไม่เพียงเพราะความโดดเด่นทางนวัตกรรมด้านวัตถุดิบที่มีอายุยาวนาน 400 ปี เท่านั้น แต่ยังมาจากความสำเร็จเชิงประจักษ์ในฐานะ ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมร่วมสมัย ที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในประเทศญี่ปุ่น โดยสามารถสรุปเหตุผลสำคัญหลายประการ ทั้งประเด็นอิทธิพลของสุนทรียภาพที่ครองใจคนรุ่นใหม่ ฟุคุซายะ คิวบ์ ประสบความสำเร็จอย่างสูงในการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์จากขนมพื้นเมืองดั้งเดิมให้กลายเป็นสัญลักษณ์ของความทันสมัย โดยได้รับการจัดให้เป็นอันดับ 2 ของฝากจากจังหวัดนางาซากิที่ น่ารักที่สุด (Kawaii Ranking, 2026) ในบทความจาก “ฟุคุซายะ: ขายหมดก่อนปิดร้าน Sakura Cube รุ่นจำกัดที่นากาเมกุโระน่ารักเกินไป” จากการสำรวจของสื่อชั้นนำอย่าง All About News ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า รูปสัญญะ ของบรรจุภัณฑ์ทรงลูกบาศก์สามารถสื่อสารความหมายเชิงบวกและสร้างอารมณ์ร่วมกับผู้บริโภคยุคใหม่ได้อย่างทรงพลัง

งานออกแบบบรรจุภัณฑ์ชิ้นนี้ ผู้เขียนหยิบยกขึ้นมาเพื่อให้เห็นภาพของงานออกแบบภาพประกอบบนบรรจุภัณฑ์และโครงสร้างในฐานะทูตวัฒนธรรมที่ได้ถูกถอดรหัสมาได้อย่างชัดเจน จากนวัตกรรมครั้งสำคัญในรอบ 400 ปีของแบรนด์ฟุคุซายะ โดยความโดดเด่นของสินค้า รุ่น ยาโซฮาจิ คือการเลือกใช้แป้ง’ข้าวเจ้า’คัดพิเศษจากเกาะคิวชูมาใช้ในการอบแทนแป้งสาลีเป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ของแบรนด์ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ และได้สร้างเรื่องราลงบนบรรจุภัณฑ์ได้อย่างชาญชลาด



ภาพที่ 2 กล่อง*บรรจุภัณฑ์ Fukusaya Cube*
ที่มา: (MIYAGEBOSHI, 2025)

ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่ผู้เขียนได้หยิบยกขึ้นมานั้นออกแบบโดย มีชุดสัญญะสำคัญ 3 ส่วนจากภาพที่ 2 แสดงตราสัญลักษณ์ค้างคาวและการออกแบบโครงสร้างกล่องที่ได้ถูกออกแบบมาให้เปิดรับประทานง่าย มาเป็นแกนหลักในการสื่อสาร ได้แก่ 1. ตราสัญลักษณ์ค้างคาวที่สื่อความถึงประวัติศาสตร์ของแบรนด์ 2. ภาพประกอบที่เกิดจากการถอดรหัสตัวเลข 88 (ยาโซฮาจิ) ที่แฝงความหมายของข้าวและ 3. การออกแบบภาพลักษณ์รวงข้าวร่วมสมัย จากการถอดรหัสความหมายตรง ของ โรล็อง บาร์ตส์ เพื่อสร้างการรับรู้ใหม่ให้สอดรับกับโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ (MIYAGEBOSHI, 2025)



ภาพที่ 3 ตราสัญลักษณ์ ค้างคาว ของร้านฟุคุซายะ โคโมริ (Kōmori)
ที่มา: MIYAGEBOSHI, 2025

จากภาพที่ 3 เป็นการออกแบบโดยใช้ภาพค้างคาวเป็นสัญลักษณ์ของความโชคดีและความสุข (ตรงกับตัวคันจิ **福** - Fuku ในชื่อแบรนด์) ที่ยืนยันถึงความโดดเด่นยังปรากฏชัดในจังหวะของการเปิดกล่องบรรจุภัณฑ์ ที่คลี่ออกเพื่อเผยให้เห็นผลิตภัณฑ์ภายใน ซึ่งถือเป็นการเปลี่ยนสัณฐานของขนมคาสเตลล่าจากรูปแบบก้อนใหญ่ดั้งเดิม ให้กลายเป็นหน่วยย่อยที่พอดีคำและพร้อมสำหรับการส่งต่อ การออกแบบเชิงโครงสร้างในลักษณะนี้ทำหน้าที่เป็นสัญญะที่สื่อถึงการแบ่งปันอันเป็นหัวใจสำคัญของวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ต้องการเปลี่ยนจากวัตถุเพื่อการบริโภคส่วนตน ให้กลายเป็นเครื่องมือในการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอย่างมีระดับ (Hara, 2007)



ภาพที่ 4 กล่องบรรจุภัณฑ์ ฟุคุซายะ คิวบ์
ที่มา: MIYAGEBOSHI, 2025

รุ่น ยาโซฮาจิ คาสเตลลา และ กล่องบรรจุภัณฑ์ที่ทำการเปิดออกให้เห็นสินค้าด้านใน ที่เปลี่ยนขนมที่เป็นก้อนใหญ่ ให้กลายเป็นหน่วยย่อยที่พร้อมจะถูกส่งต่อผ่านการ แบ่งปันจากภาพที่ 4 นี้ ผู้เขียนได้เห็นถึงการตัดสินใจของผู้ออกแบบที่ก้าวข้ามการนำเสนอภาพประกอบด้วยภาพเชิงพรรณนา (literal representation) ของรวงข้าวแบบขนบนิยม โดยเลือกใช้กลยุทธ์ Minimalist Geometry ในการจัดเรียงรูปทรงของเมล็ดข้าวอย่างมีชั้นเชิง การตัดสินใจเชิงกลยุทธ์นี้ถือเป็นสร้าง ไวยากรณ์ทางสายตา ชุดใหม่ที่ลดทอนรายละเอียดทางกายภาพจนเหลือเพียงสารัตถะ ตามปรัชญาของ Kenya Hara เมล็ดข้าวที่ถูกจัดวางอย่างมีจังหวะ จึงมิได้ทำหน้าที่เพียงการระบุส่วนประกอบของผลิตภัณฑ์ แต่สถานะของมันได้ถูกยกระดับขึ้นเป็น รูปสัญญะ ที่สื่อสารถึงความบริสุทธิ์ของวัตถุดิบและจิตวิญญาณงานฝีมือ อันเป็นแก่นสำคัญที่สะท้อนอัตลักษณ์ของเกาะ คิวชูออกมาได้อย่างทรงพลัง



ภาพที่ 5 บรรจุภัณฑ์รุ่นพิเศษ Yasohachi Castella ที่ใช้สัญลักษณ์ตัวอักษร 88 สื่อถึงข้าวและโชคลาภ
ที่มา: (メディアライター nao, 2024: online)

การออกแบบที่เล่าผ่านประสบการณ์การท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวได้รับในนาม “ทูต”

โครงสร้างและภาพประกอบที่เปลี่ยน "วัตถุ" ให้เป็น "ความสัมพันธ์" จากบทความของ คาสเทลล่า ฮอน เกะ ฟุคุซายะได้กล่าวไว้ว่า “Yasohachi Castella represents a significant evolution for Fukusaya, blending a 400-year-old heritage with the innovative use of rice flour, all delivered within the iconic 'Cube' packaging that functions as a bridge between tradition and contemporary taste.”

มิติของโครงสร้างงานชิ้นนี้ถือเป็นจุดเปลี่ยนของการออกแบบของฝาก การเลือกใช้รูปทรงลูกบาศก์ที่มีขนาดพอเหมาะสำหรับการให้และพกพา คือการออกแบบประสบการณ์ที่สอดรับกับวิถีชีวิตคนรุ่นใหม่ แต่ยังคงรักษาแก่นของวัฒนธรรม Omiyage ไว้อย่างเหนียวแน่น โครงสร้างนี้เปลี่ยนขนมที่เป็นก้อนใหญ่ให้กลายเป็นหน่วยย่อยที่มีขนาดพกพาง่าย พร้อมจะถูกส่งต่อ สร้างการเชื่อมโยงผู้คนผ่าน

การแบ่งปันประสบการณ์จากถิ่นที่ ยิ่งสร้างเรื่องราวและคุณค่าได้มากขึ้นเพียงแค่การออกแบบโครงสร้างก็สามารถสร้างความโดดเด่นและมีเรื่องราวที่แตกต่างได้ (คาสเทลล่า ฮอนเกะ ฟุคุซายะ, 2024)

การเปิดตัว “ยาโซฮาจิ คาสเตลล่า” (Yasohachi Castella) ถือเป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของการใช้กลยุทธ์ ในนามของทูตวัฒนธรรมฉบับพกพาได้อย่างชัดเจน ผ่านการเล่าเรื่องผ่านการบูรณาการระหว่างชื่อผลิตภัณฑ์และวัตถุดิบ โดยชื่อ “ยาโซฮาจิ” (Yasohachi) มีที่มาจากการถอดรหัสตัวเลข 88 (**八十八**) ซึ่งเมื่อนำมาเขียนซ้อนกันจะกลายเป็นตัวคันจิคำว่า ข้าว เพื่อสื่อถึงความวิริยอุตสาหะใน 88 ขั้นตอนของการปลูกข้าว (คาสเทลล่า ฮอนเกะ ฟุคุซายะ, 2024) ในเชิงการออกแบบ การเลือกใช้บรรจุภัณฑ์ Fukusaya Cube สำหรับผลิตภัณฑ์แป้งข้าวเจ้านี้ เป็นการตอกย้ำว่า รหัสของแบรนด์ในรูปแบบโครงสร้างทรงลูกบาศก์ สามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่รองรับเรื่องราวชุดใหม่ที่สอดรับกับแก่นแท้ของวัตถุดิบได้อย่างลงตัว (Hara, 2007) อีกทั้งยังเป็นการใช้ รูปสัญญะทางทัศนะเพื่อส่งสารเชิงสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับคุณค่าทางสังคมและวัฒนธรรมการบริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป โดยที่ยังคงรักษาอัตลักษณ์ดั้งเดิมของแบรนด์ไว้อย่างมั่นคง



ภาพที่ 6 ตราสัญลักษณ์ “ยาโซฮาจิ” **八十八**
ที่มา: (**メディアライター** nao, 2024: online)

ภาพการถอดรหัสตัวเลข 88 (**八十八**) จากภาพที่ 6 แสดงให้เห็นว่าเมื่อนำตัวอักษร แปด สิบ แปด มาเขียนซ้อนกันจะกลายเป็นตัวคันจิคำว่า "ข้าว" (**米**) เพื่อสื่อถึงเรื่องราวของความวิริยอุตสาหะใน 88 ขั้นตอนของการปลูกข้าว ของชาวนาท้องถิ่นได้อย่างแยบคาย นอกเหนือจากความสำเร็จในด้านการออกแบบอัตลักษณ์หลักแล้ว กรณีของ “Fukusaya Sakura Cube” (รุ่นจำกัดเฉพาะสาขานากาเมกุโระ) ยังเป็นบทพิสูจน์ถึงประสิทธิภาพของการปรับเปลี่ยน ไวยากรณ์ทางสายตา ให้สอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมและปรากฏการณ์ทางธรรมชาติในช่วงเวลาเฉพาะได้อย่างมีชั้นเชิง



ภาพที่ 7 Fukusaya Sakura Cube รุ่นจำกัดเฉพาะสาขานากาเมกุโระ
ที่มา: (City Living Editorial Department, 2024: online)

ผู้เขียนได้หยิบยกตัวอย่างความสำเร็จของ “ทูตวัฒนธรรมฉบับพกพา” ในภาพที่ 7 ข้างต้นนี้ แสดงให้เห็นว่าบรรจุภัณฑ์ฟุคุซายะ คิวบ์ (Fukusaya Cube) รุ่นพิเศษ “Sakura Cube” ที่ออกแบบด้วยลวดลายดอกซากุระและสีชมพูอ่อนเพื่อเป็นการเพื่อสื่อถึงบรรยากาศของฤดูกาลในย่านนากาเมกุโระ ดอกไม้และสีสันแทนค่าของความเป็นถิ่นที่ถูกร้อยเรียงเรื่องราว ถอดรหัสอย่างลงตัวจนเกิดกระแสขายหมด

จากการวิเคราะห์ดังกล่าวข้างต้นนั้นแสดงให้เห็นถึง การใช้สัญญะทางสีและฤดูกาล ได้อย่างชัดเจน สีชมพูของดอกซากุระในพื้นที่นั้น มีบทบาทเป็นรหัสที่สื่อถึงความเป็นสินค้าลิมิเต็ดและความจำเพาะของสถานที่ ซึ่งช่วยกระตุ้นพฤติกรรมการซื้อสะสมหรือซื้อเป็นของฝากในช่วงเวลาพิเศษได้เป็นอย่างดี จึงเกิดปรากฏการณ์ ขายหมด สอดคล้องกับผลการศึกษาเชิงประจักษ์โดยกองบรรณาธิการ All About News ภายใต้การนำของ เมกุมิ ซาคากามิ ที่ทำการสำรวจทัศนคติต่อของที่ระลึกจังหวัดนางาซากิจากกลุ่มตัวอย่างทั่วประเทศจำนวน 250 คน พบว่าการปรับโฉมบรรจุภัณฑ์ให้มีความร่วมสมัยควบคู่กับการออกแบบขนาดผลิตภัณฑ์ ให้มีความกะทัดรัดสามารถเปลี่ยนผ่านการรับรู้จากขนมดั้งเดิมสู่สุนทรียภาพแห่งความน่ารัก ที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้น (**坂上**, 2569)

ปรากฏการณ์ดังกล่าวสะท้อนถึงปรัชญาของ Hara (2007) ในการนำพาผู้รับสารเข้าสู่ แก่นแท้ของวัตถุผ่านรูปทรงที่เรียบง่ายแต่ทรงพลัง การลดทอนรายละเอียดส่วนเกินเพื่อเปิดเผยสารัตถะ ที่แท้จริงนี้ ไม่เพียงแต่ช่วยรักษาคุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิมไว้ แต่ยังเป็นการสร้างสะพานเชื่อมโยงทางอารมณ์ที่ทำให้ รากเหง้าของถิ่นที่กลายเป็นส่วนหนึ่งของไลฟ์สไตล์สากลได้อย่างยั่งยืน สอดคล้องไปกับการเล่าเรื่องผ่านการออกแบบ ลดทอน ลงบนบรรจุภัณฑ์อย่างแยบคาย สร้างเรื่องราวให้นักเดินทางท่องเที่ยวในถิ่นที่นั้น ได้เก็บบันทึกความทรงจำฉบับกระเป๋า นำกลับไปให้กับผู้รับ ได้อย่างสร้างสรรค์และสร้างคุณค่าให้ระลึกถึงถิ่นที่นั้น ๆ ได้อย่างมีคุณค่า



ภาพที่ 8 สรุป 4 องค์ประกอบการถอดรหัสองค์ประกอบสัญญะ
ที่มา: (ผู้ออกแบบ นันทนัช ศิริบริรักษ์, 2569)

ผู้เขียนได้ข้อสรุปการถอดรหัสองค์ประกอบสัญญะตามภาพที่ 8 และข้อมูลลักษณะที่ผู้ออกแบบนำไปปรับใช้กับงานออกแบบบรรจุภัณฑ์เป็น 4 ประเด็นใหญ่ ๆ ดังนี้

1. มิติแห่งรากเหง้า

สัญลักษณ์ค้างคาวหากมองในมุมของการสร้างแบรนด์ โลโก้รูปค้างคาวทำหน้าที่เป็น “จุดยึดเหนี่ยวทางประวัติศาสตร์” ที่ช่วยสร้างความมั่นคงให้แก่ตัวสินค้า นักออกแบบเลือกใช้ชั้นเชิงที่ชาญฉลาดโดยการรักษาความละเอียดของลวดลายดั้งเดิมไว้ครบถ้วน แล้วนำมาวางท่ามกลางพื้นที่ที่เรียบง่ายแบบมินิมอล จนเกิดเป็นความต่างที่ดูโดดเด่นและมีพลัง ด้วยความต่างที่ลงตัวนี้เองที่เป็นการยืนยันว่านี่คือนวัตกรรมใหม่ที่เติบโตมาจากรากเหง้าดั้งเดิมอย่างแท้จริง ซึ่งพิสูจน์ให้เห็นว่าผู้ออกแบบไม่ได้ต้องการเพียงแค่สร้างกล่องที่สวยงาม แต่เป็นการส่งต่อ “ความเชื่อมั่น” ที่สะสมมานานกว่า 400 ปี ผ่านสัญลักษณ์เพียงชิ้นเดียวได้อย่างทรงพลัง

2. มิติแห่งไวยากรณ์

เรขาคณิตของเมล็ดข้าว นี่คือจุดที่สัญศาสตร์ทำการเปลี่ยนจากภาพรวงข้าวแบบพรรณนาสู่การใช้ minimalist geometry คือการสร้าง ไวยากรณ์ใหม่ เมล็ดข้าวที่ถูกจัดวางอย่างมีจังหวะไม่ได้บอกว่าข้างในมีอะไร แต่มันบอกว่าเรา พิถีพิถันแค่ไหนในระดับความหมายแฝง

3. มิติแห่งประสบการณ์

โครงสร้างลูกบาศก์ ในมุมมองของนักออกแบบผลิตภัณฑ์กล่องทรงลูกบาศก์คือการออกแบบพฤติกรรม มันคือหน่วยย่อยแห่งความทรงจำที่ตอบโจทย์คนรุ่นใหม่ โครงสร้างนี้เปลี่ยนจากขนมที่เป็นอาหารสู่การเป็นสื่อกลาง ในการแบ่งปัน ที่แสดงถึงความใส่ใจในรูปแบบของ Omotenashi โดยแท้จริง

4. มิติแห่งจิตวิญญาณ

ปรัชญาความว่าง องค์ประกอบสุดท้ายที่ทำให้งานนี้ มีคุณค่าทางใจและสร้างมูลค่าต่อจิตใจผู้ซื้อคือการจงใจใช้ พื้นที่ว่าง ตามปรัชญาของ Kenya Hara เพื่อเปิดพื้นที่ให้โลก แห่งสภาพแวดล้อมของผู้รับสารรุกรานเข้ามาเติมเต็มความหมาย ความว่างนี้เองที่ทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่าง ถิ่นที่ และ ใจของผู้รับ ได้อย่างทรงพลังที่สุด

จากการยกกรณีศึกษาความสำเร็จของ Fukusaya Cube คือกรณีศึกษาที่ชัดเจนของการใช้ดีไซน์เพื่อแก้ปัญหาเชิงฟังก์ชันและเพิ่มมูลค่าทางการตลาดไปพร้อมกัน (Japan Institute of Design Promotion, 2014: online) โดยพบว่าการปรับเปลี่ยนโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ให้เป็นหน่วยย่อย มีส่วนสำคัญในการเพิ่มความถี่ของการซื้อและทำให้แบรนด์สามารถครองส่วนแบ่งตลาดของฝากในระดับสากลได้อย่างยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับบทความ The Souvenir Collection แพลตฟอร์มและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตสินค้าของที่ระลึกจากประเทศอังกฤษ ปี 2025 ความว่า

“Guests expect more than just a keepsake, they want products that reflect their values, fit seamlessly into their lifestyle, and feel worth sharing. As we move closer to 2026, several key trends are shaping what successful gift shops will be stocking.”

ความหมายถึง ผู้บริโภคมีความคาดหวังกับสินค้าที่เป็นของฝาก มากกว่าการเก็บเป็นที่ระลึกเพียงอย่างเดียวแล้ว และจะเลือกเพียงสิ่งที่สอดคล้องไปกับไลฟ์สไตล์ คุ้มค่าแก่การแบ่งปันมากที่สุด (The Souvenir Collection, 2025: online) ซึ่งสอดคล้องกับ ข้อมูลจากบริษัท วิจัยการตลาด Global Consumer Intelligence Company ชี้ให้เห็นว่าความซับซ้อนของผู้บริโภคกลายเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้การออกแบบต้องมีความเฉพาะเจาะจงและมีเป้าหมายที่ชัดเจนยิ่งขึ้นในปัจจุบัน การทำความเข้าใจพฤติกรรมเชิงลึกที่สะท้อนผ่านรสนิยมและการเลือกซื้อจึงเป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้งานออกแบบต้องปรับตัว (Nielsen Consumer LLC., 2025: online) สถานการณ์ดังกล่าวได้นำมาซึ่งจุดเปลี่ยนสำคัญ

บริบทการออกแบบบรรจุภัณฑ์ท้องถิ่นในประเทศไทย: จากภาพพรรณนาสู่ความท้าทายใหม่

จากข้อมูลบทความของ NIQ บริษัท วิจัยการตลาด ระดับโลก ชี้ให้เห็นถึงซื้อที่ได้รับอิทธิพลจากบรรจุภัณฑ์ สรุปผลการวิจัยผู้บริโภคของระบุว่าบรรจุภัณฑ์มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสูงถึง 72% เป็นตัวเลขที่สะท้อนว่า “การสื่อสารทางสายตา” คือกุญแจสำคัญของการตลาดในยุคปัจจุบัน (Nielsen Consumer LLC., 2025: online)

เมื่อหันกลับมาพิจารณาบริบทการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของฝากในหลายจังหวัดของประเทศไทย จะพบข้อสังเกตที่น่าสนใจว่า งานออกแบบส่วนใหญ่ยังคงติดอยู่ในกรอบของ ภาพพรรณนาเชิงประจักษ์ อย่างไรก็ดี ท่ามกลางความท้าทายในการก้าวข้ามการใช้ภาพพรรณนาแบบเดิม กรณีศึกษาของ ข้าวศรีแสงดาว (Srisangdao Rice) จากทุ่งกุลาร้องไห้ ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญ ของวงการออกแบบบรรจุภัณฑ์ไทยที่สอดคล้องกับรายงานของ บริษัท วิจัยการตลาด NIQ อย่างมีนัยสำคัญ โดยสามารถวิเคราะห์ผ่านมิติต่าง ๆ ดังนี้



ภาพที่ 9 บรรจุภัณฑ์จากแกลบข้าวเหลือใช้สู่หัวใจของฝากจากถิ่นที่

ที่มา: (Prompt Design, 2019: online)

กรณีศึกษา ข้าวศรีแสงดาว “ทูตที่ส่งผ่านเรื่องราว” จากจิตวิญญาณแห่งถิ่นที่สู่มาตรฐานสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ระดับสากลและความสำเร็จของบรรจุภัณฑ์ข้าวศรีแสงดาวไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแค่ดึงดูดสายตาตามสถิติอิทธิพลของบรรจุภัณฑ์ แต่ยังทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการบรรจุ “คุณค่าเชิงยุทธศาสตร์” ของสินค้าไทยที่สามารถก้าวข้ามข้อจำกัดทางการค้าสู่เวทีโลกได้สำเร็จ โดยมีประเด็นสำคัญดังนี้

1. การสร้างความแตกต่างด้วยมาตรฐาน GI ระดับโลก

ข้าวหอมมะลิทุ่งกุลาร้องไห้ภายใต้แบรนด์ศรีแสงดาว ถือเป็นต้นแบบของการสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (Geographical Indication: GI) โดยเป็นสินค้าไทยชนิดแรกที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมาตรฐานระดับสากลจากสหภาพยุโรป ในปี 2556 และเป็นข้าวชนิดแรกของภูมิภาคเอเชียที่ได้รับมาตรฐานดังกล่าว (ข้าวศรีแสงดาว, 2567: ออนไลน์) การได้รับรองนี้เปรียบเสมือนการสร้าง “รูปสัญญะแห่งคุณภาพ” ที่ได้รับการยอมรับในระดับกฎหมายสากล ช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้บริโภคในตลาดยุโรปและตะวันออกกลางซึ่งมีความคาดหวังต่อความโปร่งใสของแหล่งที่มาสูงถึง 71% ตามรายงานของ บริษัท วิจัยการตลาด NIQ ในปี 2025

2. ยุทธศาสตร์การส่งออกและครัวโลก

การเดินทางกว่าทศวรรษส่งผลให้ในปี 2565 ข้าวศรีแสงดาวสามารถส่งออกข้าวหอมมะลิทุ่งกุลาร้องไห้มาตรฐาน EU GI ไปยังสหภาพยุโรปได้เป็นผลสำเร็จ และขยายฐานการตลาดสู่ตะวันออกกลางเป็นครั้งแรกของประเทศในปี 2566 (ข้าวศรีแสงดาว, 2567: ออนไลน์) ความสำเร็จในครั้งนี้สะท้อนถึงพลังของการออกแบบที่เล่าเรื่องจริง ซึ่งเปลี่ยนภาพลักษณ์จากสินค้าเกษตรพื้นบ้านให้กลายเป็นสินค้าเชิงคุณค่า ที่สามารถยืนหยัดในครัวระดับโลกได้อย่างมีศักดิ์ศรี

3. การพัฒนาที่ยั่งยืนและการเสริมสร้างพลังให้ชุมชน (Empowerment & Sustainability)

หัวใจสำคัญของแบรนด์คือการนำหลัก ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มาใช้ในการบริหารจัดการควบคู่ไปกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตร อาทิ การส่งเสริม “นาหยอด” เพื่อลดต้นทุนเมล็ดพันธุ์และเพิ่มรายได้ให้แก่เกษตรกรในพื้นที่ทุ่งกุลาร้องไห้ (ข้าวศรีแสงดาว, 2567: ออนไลน์)

การที่บรรจุภัณฑ์ของศรีแสงดาวได้รับรางวัลระดับสากลจึงไม่ใช่เพียงผลลัพธ์ของความสวยงามและ สะท้อนให้เห็นถึงอุปสรรคและการทำงานร่วมกันระหว่างชุมชน กรมทรัพย์สินทางปัญญา และกรมการข้าว ตลอดระยะเวลา 7- 8 ปี เพื่อถอดรหัสอัตลักษณ์ท้องถิ่นออกมาเป็นงานดีไซน์ที่โลกยอมรับส่งผลให้บรรจุภัณฑ์ชิ้นนี้กลายเป็น เครื่องบันทึกความทรงจำเชิงวัฒนธรรม ที่เชื่อมโยงวิถีชีวิตชาวนาไทยเข้ากับความต้องการของผู้บริโภคยุคใหม่ได้อย่างสมบูรณ์

บรรจุภัณฑ์กล่องข้าวจากแกลบ สู่งานออกแบบที่ไปไกลระดับโลก

กรณีศึกษาความร่วมมือเชิงยุทธศาสตร์ระหว่าง ข้าวศรีแสงดาว และนักออกแบบระดับแนวหน้าของไทย ผู้เขียนวิเคราะห์ได้ว่าเป็นหมุดหมายสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านจาก การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน สู่งานวิจัยการออกแบบระดับสากลอย่างแท้จริง โครงการนี้มิใช่เพียงการสร้างหีบห่อใหม่ แต่คือการวิจัยเชิงลึกที่ใช้เวลากว่า 2 ปี ในการแปลงแกลบข้าว ซึ่งเป็นวัสดุเหลือทิ้งทางการเกษตรให้กลายเป็นทูต ด้วยนวัตกรรมบรรจุภัณฑ์ ที่คว้ารางวัลระดับโลกมาแล้วมากมาย ความสำเร็จนี้ไม่ได้หยุดอยู่เพียงมิติของสุนทรียศาสตร์ แต่ยังขยายผลไปสู่การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในพื้นที่ทุ่งกุลาร้องไห้ การสะท้อนความภาคภูมิใจของเกษตรกร และการเพิ่มฟังก์ชันการใช้งานที่เหนือกว่าการเป็นเพียงภาชนะบรรจุให้เป็นของที่มีคุณค่าทางใจได้นำไปใช้ต่อ ซึ่งสอดคล้องกับค่านิยมการซื้อของฝากและการตัดสินใจซื้อที่เพิ่มสูงขึ้นในกลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วโลกในปัจจุบัน

กรณีศึกษา “มยุรี ข้าวตังทรงเครื่อง”: การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่เปลี่ยนขนมแห่งความทรงจำให้เป็นของฝากร่วมสมัย

กรณีศึกษาที่ 2 ที่ผู้เขียนได้หยิบยกมา มีความน่าสนใจในการถอดรหัสโดยใช้คำว่า พฤติกรรมใหม่ของผู้บริโภคในเจนเนอเรชั่นที่เปลี่ยนไปและใช้การขายพิเศษสินค้าเฉพาะช่วงเวลาในการทำการตลาดอีกด้วย



ภาพที่ 11 บรรจุภัณฑ์มยุรี ข้าวตังทรงเครื่อง
ที่มา: (ธัญชนก ตระการศรีสุนทร, 2568: ออนไลน์)

แบรนด์“มยุรี ข้าวตังทรงเครื่อง” เป็นขนมไทยที่มีจุดเริ่มต้นตั้งแต่ พ.ศ. 2511 จากความตั้งใจของคุณสมสมร คูสกุล ที่ทำข้าวตังเป็น “ของฝากแทนความห่วงใย” ให้แก่ลูก ๆ ก่อนที่ทายาทรุ่นที่ 3 จะปรับโฉมแบรนด์ใหม่ใน พ.ศ. 2566 ภายใต้ชื่อ “มยุรี ข้าวตังทรงเครื่อง” โดยปรับทั้ง ดีไซน์บรรจุภัณฑ์ดังภาพที่ 11 และการเพิ่มช่องทางจัดจำหน่ายตลาดใหม่ ๆ และการสื่อสารให้ตอบโจทย์คนรุ่นใหม่ พร้อมรักษาโลโก้ภาพวาดคุณยายผู้ก่อตั้งไว้เป็นองค์ประกอบสำคัญของแบรนด์ บทความของเทคโนโลยีชาวบ้านเรียกแนวทางดังกล่าวว่าเป็นการรีแบรนด์ในสไตล์ “โมเดิร์นคลาสสิก” ซึ่งทำให้ความดั้งเดิมของขนมไทยดูร่วมสมัยและเข้าถึงผู้บริโภครุ่นใหม่ได้ง่ายขึ้น (เทคโนโลยีชาวบ้าน, 2567)

ผลทางธุรกิจหลังการปรับภาพลักษณ์สะท้อนให้เห็นว่า บรรจุภัณฑ์มิได้ทำหน้าที่เพียงห่อหุ้มสินค้า แต่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างมูลค่าและขยายฐานลูกค้า โดย Marketeer Online รายงานว่าภายหลังการรีแบรนด์ซึ่งครอบคลุมการออกแบบบรรจุภัณฑ์ แบรนด์มียอดขายเติบโต เกือบสองเท่าภายในสองปี และมียอดจำหน่ายสะสมมากกว่า 120,000 ขวด ขณะที่ชุดของขวัญแบบลิมิเต็ดเอดิชันได้รับการตอบรับอย่างมากในช่วงเทศกาล พร้อมขยายเข้าสู่ซูเปอร์มาร์เก็ตระดับพรีเมียม เช่น Gourmet Market และ Rim Ping Supermarket (ธัญชนก ตระการศรีสุนทร, 2568: ออนไลน์) ดังนั้น แม้ไม่อาจ

กล่าวได้ว่ายอดขายทั้งหมดเกิดจากบรรจุภัณฑ์เพียงปัจจัยเดียว แต่ข้อมูลข้างต้นชี้ให้เห็นว่า การออกแบบที่สวยงาม ร่วมสมัย และเหมาะกับการมอบเป็นของฝาก เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและทำให้ขนมไทยดั้งเดิมสามารถแข่งขันในตลาดใหม่ได้

เมื่อบรรจุภัณฑ์สามารถห่อหุ้มได้ทั้งรสชาติ ความทรงจำ และความสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัว สินค้าธรรมดาย่อมเปลี่ยนเป็นของฝากที่มีความหมายหรือเรื่องเล่าต่อ ในมุมมองของผู้เขียนหากวิเคราะห์ตามแนวคิดสัญศาสตร์ของ Roland Barthes ภาพคุณยายบนฉลาก ขวดข้าวตัง และรูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่มีกลิ่นอายคลาสสิกทำหน้าที่เป็น “รากเหง้า” ที่นำไปสู่ “สัญญะ” เรื่องสูตรดั้งเดิม ความอบอุ่น และความใส่ใจจากครอบครัว ขณะเดียวกัน การปรับองค์ประกอบเหล่านี้ให้ร่วมสมัยได้สร้างความหมายระดับมายาคติใหม่ว่า ขนมไทยมิใช่สินค้าที่ล้าสมัย แต่เป็นของขวัญที่มีรสนิยมและสามารถส่งต่อความห่วงใยได้ กรณีนี้จึงแสดงให้เห็นว่า ความสำเร็จของบรรจุภัณฑ์ไม่ได้อยู่ที่ความสวยงามเพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่ความสามารถในการแปลง “เรื่องเล่าของครอบครัว” ให้กลายเป็นคุณค่าทางอารมณ์ที่ผู้บริโภครับรู้ จดจำ และยินดีซื้อเพื่อนำไปมอบแก่ผู้อื่น และสร้างการแบ่งปันในฐานะ ทูตวัฒนธรรมฉบับพกพาได้เป็นอย่างดี

บทสรุป

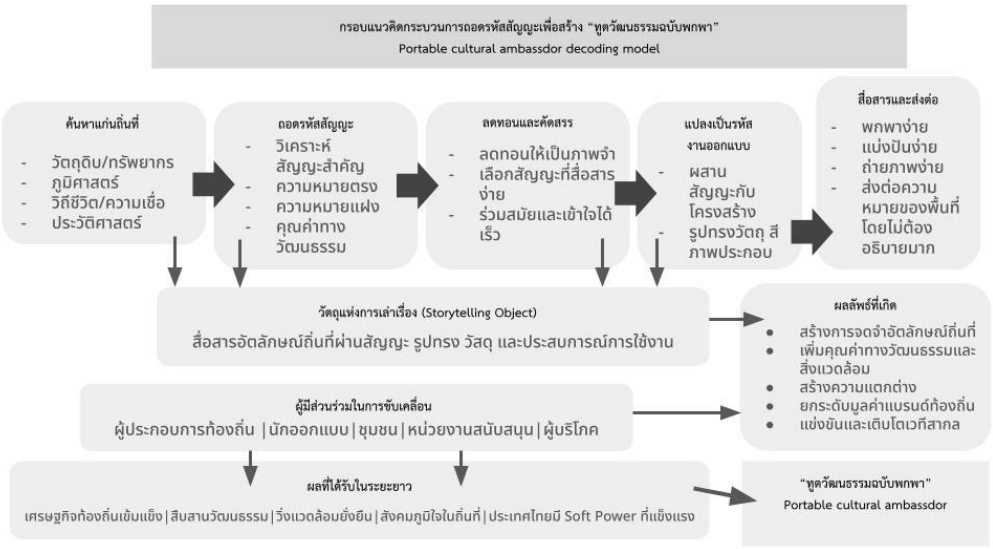
จากผลการวิเคราะห์ทำให้ได้ข้อสรุปของบทความไขความลับทูตวัฒนธรรมฉบับพกพา การถอดรหัสสัญศาสตร์ในภาพประกอบบรรจุภัณฑ์และโครงสร้างสำหรับของฝากญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น เป็น 2 หัวข้อหลัก ๆ ดังนี้

1. กรณีศึกษาและแนวโน้มความคาดหวังที่มีความทวีคูณสูงขึ้นของนักท่องเที่ยวทั่วโลก นำไปสู่ข้อเสนอแนะเชิงยุทธศาสตร์สำหรับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ท้องถิ่นในบริบทร่วมสมัย ผู้เขียนได้เห็นถึงกุญแจสำคัญของความสำเร็จ ไม่ได้เป็นแค่การถมเติมรายละเอียดลงบนหีบห่อ หากแต่อยู่ที่ความสามารถในการทำความเข้าใจสัญญะแห่งถิ่นที่อย่างลึกซึ้ง และกระบวนการ ถอดรหัส เพื่อกลั่นกรองแก่นแท้ทางวัฒนธรรมออกมาเป็นภาษาสากล

2. กระบวนการสร้างสรรค์ออกแบบจำเป็นต้องอาศัยการถอดรหัสของถิ่นที่ และความกล้าหาญที่จะลดทอนความล้นเกินของข้อมูลเชิงพรรณนาไม่ใช่การนำภาพถ่ายมาใช้โดยตรง ซึ่งสอดคล้องกับปรัชญาการออกแบบของ Hara ที่เน้นย้ำถึงพลังของ สุนทรียภาพแห่งความว่างการออกแบบพื้นที่ว่างมิใช่การปล่อยให้ว่างเปล่า แต่คือการสร้าง “ช่องว่างแห่งความหมาย” ที่เชื้อเชิญให้ผู้รับสารได้ใช้จินตนาการเข้าร่วมเติมเต็มประสบการณ์ ซึ่งฮาระมองว่านี่คือการสื่อสารที่ทรงพลังที่สุด

จากหัวข้อดังกล่าว เมื่อนำกรณีศึกษาจากประเทศญี่ปุ่นมาเปรียบเทียบกับบริบทของไทย ผู้เขียนเห็นได้ว่าความท้าทายสำคัญของบรรจุภัณฑ์ของฝากท้องถิ่นไม่ได้อยู่ที่การขาดวัตถุดิบทางวัฒนธรรม หากแต่อยู่ที่การแปลงทุนวัฒนธรรมเหล่านั้นให้กลายเป็นรหัสทางสายตาที่ร่วมสมัยและสื่อสารได้ข้ามพื้นที่

กรณีของ Fukusaya Cube แสดงให้เห็นการลดทอนสัญญะจากประวัติศาสตร์แบรนด์ วัตถุดิบ และวัฒนธรรมการให้ของฝาก ขณะที่กรณีข้าวศรีแสงดาวของไทย แสดงให้เห็นการถอดรหัสจากภูมิศาสตร์เฉพาะถิ่น ได้แก่ ทุ่งกุลาร้องไห้ ข้าวหอมมะลิ GI วิถีชาวนา และวัสดุเหลือใช้จากแกลบข้าว ให้กลายเป็นบรรจุภัณฑ์ที่มีทั้งคุณค่าทางสิ่งแวดล้อมและคุณค่าทางวัฒนธรรม กรอบคิดดังกล่าวจึงมีความใหม่ในฐานะการประยุกต์ใช้สัญศาสตร์เพื่อเปลี่ยน “ของฝากท้องถิ่น” จากสินค้าที่บอกแหล่งผลิต ไปสู่สื่อกลางที่ทำให้ผู้บริโภคจดจำถิ่นที่ผ่านรูปทรง วัสดุ ภาพประกอบ และประสบการณ์การใช้งาน



ภาพที่ 12 สรุป กรอบแนวคิดกระบวนการถอดรหัสสัญญะเพื่อสร้าง Model “ทูตวัฒนธรรมฉบับพกพา”
ที่มา: (ออกแบบโดย นันทนัช ศิริบริรักษ์, 2569)

จากภาพที่ 12 แผนภาพนี้ผู้เขียนได้สรุปกระบวนการถอดรหัสสัญญะเพื่อสร้าง “ทูตวัฒนธรรมฉบับพกพา” โดยเริ่มจากการถอดรหัสสัญญะ ลดทอนอัตลักษณ์ และแปลงคุณค่าแห่งการส่งต่อให้เป็นรหัสงานออกแบบใหม่ จนเกิดเป็นวัตถุแห่งการเล่าเรื่องที่สามารถยกระดับมูลค่าแบรนด์ท้องถิ่นได้อย่างยั่งยืน

ดังนั้นผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมของการถอดรหัสสัญศาสตร์มิได้จำกัดอยู่ที่ความสวยงามของบรรจุภัณฑ์ แต่ปรากฏในรูปของการจดจำอัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างน้อย 5 มิติ ได้แก่ การจดจำภาพ การจดจำเรื่องเล่า ความน่าเชื่อถือของแหล่งกำเนิด ประสบการณ์การส่งต่อ และศักยภาพในการเผยแพร่ต่อบนสื่อสังคมออนไลน์

กล่าวได้ว่า การถอดรหัสสัญศาสตร์ที่ผู้เขียนยกมาส่งผลเด่นชัดที่สุดในมิติของ การท่องเที่ยวและการเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น เนื่องจากบรรจุภัณฑ์ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงห่อหุ้มสินค้า แต่กลายเป็นสื่อกลาง

ที่พกพาเรื่องราวของถิ่นที่ออกไปสู่ผู้บริโภค ผ่านรูปทรง วัสดุ สี ภาพประกอบ และโครงสร้างการใช้งาน องค์ประกอบเหล่านี้ช่วยให้ผู้บริโภคจดจำแหล่งกำเนิดของสินค้า เชื่อมโยงสินค้ากับประสบการณ์การเดินทาง และส่งต่อภาพจำของวัฒนธรรมท้องถิ่นไปยังพื้นที่อื่นได้อย่างเป็นรูปธรรมในนามของทูตวัฒนธรรมฉบับพกพาได้อย่างสมบูรณ์

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้รับผิดชอบระดับต่าง ๆ ในทัศนะของผู้เขียนเป็นหลักดังนี้

1. ระดับผู้ประกอบการท้องถิ่น

ควรเริ่มจากการทำ “แผนที่อัตลักษณ์สินค้า” แผนที่นี้จะระบุว่าสินค้ามีจุดเด่นจากวัตถุดิบพื้นที่คนทำ หรือวิธีกินอะไร แล้วเลือกเพียง 1–3 สัญญะหลักมาใช้บนบรรจุภัณฑ์ ไม่ควรใส่ทุกอย่างจนรก

2. ระดับนักออกแบบ

ควรเปลี่ยนบทบาทจากผู้ทำให้แพ็กเกจ “สวยขึ้น” ไปเป็นผู้ถอดรหัสวัฒนธรรม โดยทำงานกับชุมชน เก็บข้อมูลจริง และแปลงข้อมูลเป็นระบบภาพ สี วัสดุ โครงสร้าง และประสบการณ์ใช้งาน

3. ระดับชุมชน/เทศบาล/จังหวัด

ควรจัดทำคลังข้อมูลอัตลักษณ์ท้องถิ่น เช่น สีประจำพื้นที่ ลวดลาย วัตถุดิบ เรื่องเล่า คำท้องถิ่น ภาพจำทางวัฒนธรรม เพื่อให้ผู้ประกอบการนำไปใช้ได้อย่างเป็นระบบ

4. ระดับสถาบันการศึกษา

ควรใช้โครงการบริการวิชาการหรือวิศวกรสังคมเป็นพื้นที่ทดลอง “ถอดรหัสของฝากท้องถิ่น” โดยให้นักศึกษาออกแบบต้นแบบจริง ทดสอบกับผู้ประกอบการ และวัดผลจากการจดจำของผู้บริโภค

5. ระดับหน่วยงานท่องเที่ยว/เศรษฐกิจสร้างสรรค์

ควรสนับสนุนทุนออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ไม่หยุดแค่การทำฉลากใหม่ แต่ต้องครอบคลุมการวิจัยผู้บริโภค การเล่าเรื่อง การพัฒนาโครงสร้าง การถ่ายภาพสินค้า และช่องทางจำหน่าย

6. ระดับร้านค้าของฝาก/ศูนย์จำหน่ายสินค้า OTOP

ควรจัดพื้นที่ขายตามเรื่องเล่า ไม่ใช่จัดตามประเภทสินค้าอย่างเดียว เช่น โซน “ของฝากจากวัตถุดิบท้องถิ่น” “ของฝากจากภูมิปัญญา” “ของฝากรักษ์โลก” เพื่อช่วยให้ผู้ซื้อเข้าใจคุณค่าของสินค้าเร็วขึ้น

เมื่อแนวคิดเรื่องการถอดรหัสสัญญะและการลดทอนอัตลักษณ์ถูกบูรณาการเข้ากับความตระหนักรู้ในคุณค่าแห่งการส่งต่อและสอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคร่วมสมัย กระบวนการดังกล่าวจะนำไปสู่การค้นพบ รหัสงานออกแบบใหม่ที่สามารถผสานภาพประกอบเชิงสัญศาสตร์เข้ากับโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ได้อย่างเป็นระบบและลงตัว บรรจุภัณฑ์จึงมิได้ดำรงอยู่เพียงในฐานะวัตถุสำหรับรองรับสินค้า หากแต่กลายเป็น “วัตถุแห่งการเล่าเรื่อง” ที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรม ถิ่นที่ และคุณค่าของสินค้าได้อย่างมีเหตุผล ทั้งในมิติทางสุนทรียะ มิติทางอัตลักษณ์ และมิติทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยเหตุนี้ บรรจุภัณฑ์

ของฝากท้องถิ่นจึงสามารถยกระดับจากสินค้าพื้นถิ่นไปสู่สื่อกลางในการสร้างภาพจำ สร้างมูลค่าเพิ่ม และขยายศักยภาพของแบรนด์ท้องถิ่นให้เติบโตในเวทีสากลได้ ในนามของ “ทูตวัฒนธรรมฉบับพกพา” ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างความแตกต่างและความยั่งยืนให้กับสินค้าท้องถิ่นในบริบทของเศรษฐกิจวัฒนธรรมร่วมสมัย

เอกสารอ้างอิง

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2569, มกราคม 12). *ททท. กระตุ้นท่องเที่ยวไทย ปี 2569 “Amazing 5 Economy” ตั้งเป้าสร้างรายได้ 3 ล้านล้านบาท*. https://pscd.prd.go.th/th/content/category/detail/id/36/iid/464555

ข้าวศรีแสงดาว. (2567). *ความภาคภูมิใจของข้าวไทยสู่ครัวโลก: เส้นทางข้าวหอมมะลิทุ่งกุลาร้องไห้ GI* Facebook. https://www.facebook.com/srisangdaorice/posts/pfbid07C9g8CWzgCF2BYP442c Yv7k8FWhe9eWgrUmseQ8uNWdXuXvEQdKMFNsZszZjFKTul

เถกิง พัฒโนภาษ. (2551). สัญศาสตร์กับภาพแทนความ. *วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 57*(1), 35–50.

เทคโนโลยีชาวบ้าน. (2567, ตุลาคม 2). *“มยุรีข้าวตังทรงเครื่อง” ตำนานความอร่อยครบเครื่องกว่า 50 ปี กับการรีแบรนด์ใหม่ในสไตล์โมเดิร์นคลาสสิก เพื่อเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้ง่ายขึ้น.* ข่าวสด. https://www.khaosod.co.th/technologychaoban/techno-news/article_290916

ธัญชนก ตระการศรีสุนทร. (2568, พฤษภาคม 6). *“มยุรี ข้าวตังทรงเครื่อง” เปิดหน้าร้านสาขาแรก สุขุมวิท 51 สานต่อตำนานความอร่อยกว่า 50 ปี ขายดีสนั่นออนไลน์ เตรียมโกอินเตอร์.* Marketeer Online. https://marketeeronline.co/archives/414424

วิชชุดา จิตจันทร์. (2569). *ญี่ปุ่นคุมเข้มนักท่องเที่ยว 100 จุดทั่วประเทศ หลังภาวะ overtourism พ่นพิษ*. ฐานเศรษฐกิจ. https://shorturl.asia/s4uMT

ศรีแสงดาว. (2021). *ข่าวสารและกิจกรรม: Srisangdao Rice*. https://srisangdao.com/news/19

อาร์มชานนท์. (2559, 21 เมษายน). *โอมิยาเกะ (Omiyage) มารู้จักของฝากญี่ปุ่นกัน*. เที่ยว+กิน อินเจแปน Travel Happy blog. https://tictokyoth.wordpress.com/2016/04/21/japan-omiyage/

Barthes, R. (1977). Rhetoric of the image. In S. Heath (Ed. & Trans.), *Image-music-text* (pp. 32–51). Fontana Press.

City Living Editorial Department. (2024). **【カステラ】福砂屋の「フクサヤキューブ」がかわいすぎる件**. City Living. https://city.living.jp/tokyo/hensyubu-tokyo2/1446059/

Fukusaya Co., Ltd. (n.d.). **福砂屋公式サイト** *[เว็บไซต์ทางการของฟุคุซายะ]*. https://www.fukusaya.co.jp/global/en/index.html

Hara, K. (2007). *Designing design*. Lars Müller Publishers.

Japan National Tourism Organization. (2025). *Find out about traveling to Japan: Facts on travel spending*. Japan Tourism Agency's International Visitor Survey. https://statistics.jnto.go.jp/en/graph/#graph--shopping

Le, L. (2025). *Omiyage: Understanding Japan's gift giving culture*. Japan Dev Team. https://japan-dev.com/blog/omiyage

MIYAGEBOSHI. (2565). *Fukusaya Cube: Happy little box with unique structure*. https://miyageboshi.world/archives/10044

Nielsen Consumer LLC. (2025). *2025 white paper on consumer mindsets and decision-making pathways in the food & beverage industry*. https://nielseniq.com/global/en/insights/report/2025/2025-white-paper-on-consumer-mindsets-and-decision-making-pathways-in-the-food-beverage-industry/

Prompt Design. (2019). *Srisangdao rice*. https://www.prompt-design.com/srisangdaorice

The Souvenir Collection. (2025). *Souvenir trends to watch in 2026*. https://thesouvenircollection.com/blog/souvenir-trends-to-watch-in-2026/

メグミ サカガミ. (2026). ***長崎県のかわいいお土産ランキング！1位に輝いたお土産 は？「フクサヤキューブ」は2位にランクイン***. All About, Inc. https://news.allabout.co.jp/articles/o/109706/#goog_rewarded

メディアライター nao. (2024). **【試食レポ】ハレの日に。福砂屋 初となる米粉を 使用したふっくら食感のカステラ フクサヤキューブ『八十八カステラ』本格販売開始！**. Kawacolle Media. https://media.kawa-colle.jp/_ct/17700655

坂上, 恵. (2569, 1 กุมภาพันธ์). ***見た目がかわいいと思う「長崎県のお土産」ランキング！2位「フクサヤキューブ」を抑えた1位は？【2026年調査】***. All About News. https://news.allabout.co.jp/articles/o/109706/

การตีกลองสตรีท: ศิลปะการแสดงดนตรีบนพื้นที่สาธารณะ และบทบาททางสังคมในบริบทการศึกษาดนตรีร่วมสมัย

Street drumming: The Art of Public Music Performance and its Social Role in Contemporary Music Education.

หินวิมาน พัฒนศศิเมธี[1*], อัญชนา สุตมาตร[2] และศราวุธ วิวรรณ[3]

Hinviman Phatthanasasimathi[1*], Anchana Suttamart[2] and Sarawut Wiwan[3]

สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาลัยราชภัฏนครปฐม[1*,2.,3]

Department of Music Education Faculty of Humanities and Social Sciences Nakhon Pathom Rajabhat University[1,2,3]

*Corresponding Author, E-mail: Drum_th@hotmail.com

Received: February 2, 2026 Revised: March 15, 2026 Accepted: April 05, 2026

บทคัดย่อ

การตีกลองสตรีท (street drumming) หรือที่ในประเทศไทยนิยมเรียกว่า “กลองรีไซเคิล” เป็นรูปแบบการแสดงดนตรีประเภทเครื่องกระทบที่เกิดขึ้นในพื้นที่สาธารณะ โดยใช้จังหวะเป็นองค์ประกอบหลักในการสื่อสารทางดนตรีและสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความหมาย ลักษณะ บทบาททางสังคม และศักยภาพของการตีกลองสตรีทในบริบทวัฒนธรรมเมืองและการศึกษาดนตรีร่วมสมัย โดยใช้วิธีการทบทวนวรรณกรรมจากงานวิจัยด้านชาติพันธุ์ดนตรี ดนตรีศึกษา และดนตรีชุมชน ผลการศึกษาพบว่า การตีกลองสตรีทเป็นกิจกรรมทางดนตรีที่สะท้อนอัตลักษณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมของชุมชน อีกทั้งยังทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การสื่อสารทางวัฒนธรรม และการเปิดพื้นที่สาธารณะให้เกิดกิจกรรมสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ยังสามารถประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะทางดนตรี ทักษะทางสังคม การทำงานร่วมกัน และส่งเสริมสุขภาวะของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงนับได้ว่าการตีกรองสตรีทเป็นทั้งรูปแบบศิลปะการแสดงและกระบวนการเรียนรู้ที่มีคุณค่าในสังคมร่วมสมัย

คำสำคัญ: *1. การตีกลองสตรีท 2. กลองรีไซเคิล 3. ดนตรีข้างถนน 4 .เครื่องกระทบ 5. การศึกษาดนตรี*

Abstract

Street drumming, commonly referred to in Thailand as “Recycle Drumming” is a form of percussion performance that takes place in public spaces, emphasizing rhythm as the primary medium of musical communication and audience interaction. This article aims to examine the meaning, characteristics, social roles, and potential of street

drumming within the contexts of urban culture and contemporary music education. The study employs a literature review methodology based on research in ethnomusicology, music education, and community music. The findings indicate that street drumming reflects identity, creativity, and community participation while also serving as a tool for social interaction, cultural communication, and the activation of public spaces through creative activities. Furthermore, street drumming can be applied as an educational medium to effectively enhance musical skills, social skills, collaboration, and learners' well-being. Therefore, street drumming can be regarded not only as a performing art form but also as a valuable learning process in contemporary society.

Keywords: *1. Street drumming, 2. Recycled drums, 3. Street music, 4. Percussion instruments, 5. Music education*

บทนำ

ดนตรีเป็นองค์ประกอบสำคัญของวัฒนธรรมมนุษย์ที่ทำหน้าที่ทั้งในเชิงสุนทรียะและเชิงสังคม โดยเฉพาะดนตรีประเภทเครื่องกระทบซึ่งถือเป็นรูปแบบดนตรีพื้นฐานที่พบได้ในทุกวัฒนธรรม (Seeger, 2004) การแสดงดนตรีร่วมสมัย (Contemporary Music) มักแสดงอยู่บนเวทีหรูหรา หรือในคอนเสิร์ต แต่แท้จริงแล้วนิยามของคำว่า “ร่วมสมัย” คือการสะท้อนชีวิตในปัจจุบัน ซึ่ง “สตรีทดรัมมิง” หรือการตีกลองข้างถนน ก็คือการแสดงดนตรีร่วมสมัยรูปแบบหนึ่งที่ทรงพลังและเข้าถึงผู้คนได้มากที่สุด เป็นหนึ่งในปรากฏการณ์ทางดนตรีที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างเสียงดนตรี มนุษย์ และสภาพแวดล้อมเมืองอย่างชัดเจน ซึ่งในสังคมเมืองสมัยใหม่ สตรีทดรัมมิงไม่ได้เป็นเพียงการแสดงเพื่อความบันเทิง แต่เป็นกิจกรรมที่มีนัยทางสังคม วัฒนธรรม และการเมือง ซึ่งเปิดพื้นที่ให้บุคคลและกลุ่มได้แสดงออกอย่างอิสระนอกกรอบสถาบันดนตรีแบบดั้งเดิม เป็นการหาเสียงใหม่ ๆ โดยใช้ถังสี หม้อ ถังขยะ หรือเครื่องครัว หรือสิ่งของในชีวิตประจำวันให้กลายเป็นเครื่องดนตรีชั้นยอด (Turino, 2008) เป็นการเปลี่ยนขยะเหลือใช้ให้เป็นเสียงดนตรี สอดคล้องกับแนวคิดของ John Cage ที่กล่าวว่า “ไม่ว่าเราจะอยู่ที่ไหน สิ่งที่เราได้ยินส่วนใหญ่คือเสียงรบกวน เมื่อเราเพิกเฉยมันจะรบกวนเรา แต่เมื่อเราตั้งใจฟัง เราจะพบว่ามันน่าหลงใหล ” (Cage, 1961) และการแสดงระดับโลกอย่างวง STOMP ที่ใช้หลักการเปลี่ยนระดับเสียง (Pitch) และความดังเบา (Dynamics) ผ่านวัตถุที่ไม่ได้สร้างมาเพื่อเป็นเครื่องดนตรี เช่น ไม้กวาด กล่องไม้ขีด ถังขยะเหล็ก และไฟแช็ก Zippo (Cresswell, & McNicholas, 2023: online)

นอกจากนี้ การขยายตัวของเมืองและการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่สาธารณะในสังคมร่วมสมัย ส่งผลให้รูปแบบการใช้ดนตรีของผู้คนเปลี่ยนไปจากบริบทแบบสถาบันสู่พื้นที่เปิด ที่เข้าถึงได้โดยเสรี การแสดง

สตรีทดรัมมิง จึงเกิดขึ้นในฐานะการตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมเมืองที่เต็มไปด้วยความเร่งรีบ เสียงรบกวน และความหลากหลายทางสังคม โดยเสียงกลองทำหน้าที่ทั้งในการดึงความสนใจ สร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรมชั่วคราว และท้าทายขอบเขตระหว่างผู้แสดงกับผู้ชม (Small, 1998; Turino, 2008) ปรากฏการณ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าดนตรีไม่เพียงเป็นกิจกรรมเชิงสุนทรียะ แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความหมาย การมีส่วนร่วม และการต่อรองพื้นที่ทางสังคมในบริบทเมืองสมัยใหม่

ความหมายและลักษณะของสตรีทดรัมมิง (Street Drumming)

สตรีทดรัมมิง (street drumming) หมายถึง การแสดงดนตรีประเภทเครื่องกระทบที่เกิดขึ้นในพื้นที่สาธารณะ เช่น ถนน ทางเท้า ลานเมือง หรือพื้นที่ชุมชน โดยมีลักษณะสำคัญคือการใช้ “จังหวะ” เป็นแกนกลางของการสื่อสารทางดนตรี การแสดงรูปแบบนี้มักไม่ขึ้นตรงต่อกรอบของสถาบันทางดนตรีหรือเวทีการแสดงอย่างเป็นทางการ แต่ดำรงอยู่ในบริบทของชีวิตประจำวันและสภาพแวดล้อมเมือง (Small, 1998) สามารถมองได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติทางดนตรีในชีวิตประจำวัน (everyday musical practice) ซึ่งดนตรีไม่ได้แยกออกจากสังคม แต่เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับบริบททางวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และพื้นที่ทางกายภาพของเมือง (Turino, 2008) เสียงกลองในพื้นที่สาธารณะจึงไม่เพียงเป็นเสียงดนตรี หากแต่เป็นองค์ประกอบของ “ภูมิทัศน์เสียง” (soundscape) ที่มีบทบาทในการกำหนดประสบการณ์ของผู้คนในพื้นที่นั้น (Seeger, 2004)



ภาพที่ 1 street drummer performs

ที่มา: (Street drummer performs, n.d.: online)

ลักษณะสำคัญของการแสดงสตรีทดรัมมิง

1. ลักษณะด้านพื้นที่และบริบทการแสดง

การแสดงสตรีทดรัมมิง คือการใช้พื้นที่สาธารณะเป็นเวที ซึ่งแตกต่างจากการแสดงในหอประชุมหรือสถาบันดนตรี พื้นที่ดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้แสดงและผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด โดยไม่มีขอบเขตที่ชัดเจนระหว่าง “ผู้แสดง” และ “ผู้รับฟัง” การแสดงสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบตามสภาพแวดล้อม จำนวนผู้ชม และปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นในขณะนั้น (Piekut, 2014) บริบทของพื้นที่ยังส่งผลต่อรูปแบบจังหวะ ระดับความดัง และการเลือกใช้เครื่องกระทบเสียง เนื่องจากผู้แสดงต้องคำนึงถึงเสียงรบกวนโดยรอบและลักษณะทางกายภาพของพื้นที่เมือง เช่น อาคาร ถนน หรือการสัญจรของผู้คน

2. ลักษณะด้านดนตรีและโครงสร้างจังหวะ

ในเชิงดนตรี การแสดงสตรีทดรัมมิงมักเน้นโครงสร้างจังหวะที่เรียบง่าย ซ้ำ และชัดเจน เพื่อให้ผู้ฟังสามารถรับรู้และมีส่วนร่วมได้โดยไม่ต้องมีพื้นฐานดนตรีมาก่อน จังหวะที่ใช้มักเป็นจังหวะวนซ้ำ (ostinato) คือการที่จังหวะหรือทำนองที่ถูกเล่นซ้ำไปซ้ำมาอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งเพลงหรือตลอดยาวช่วงหนึ่ง โดยทำหน้าที่เป็นฐานให้กับเครื่องดนตรีชิ้นอื่น ๆ ได้เล่นลวดลายทับซ้อนขึ้นไป เช่น “ตุ้ม-ต๊ะ-ตุ้ม-ต๊ะ” เป็นต้น (Chernoff, 1979) หรือรูปแบบโพลีริธึม (polyrhythm) ที่สร้างพลังและความต่อเนื่องของเสียง เป็นการใช้จังหวะตั้งแต่ 2 รูปแบบขึ้นไป ที่มีความต่างกันอย่างสิ้นเชิง มาเล่นพร้อม ๆ กันในเวลาเดียวกัน เกิดเป็นความขัดแย้งทางสายตา และเสียง แต่เมื่อฟังรวมกันแล้วกลับผสมผสานกันได้อย่างน่าทึ่ง สอดคล้องกับธรรมชาติของดนตรีร่วมสมัยแบบข้างถนนอย่างยิ่ง เพราะออสตินาโตทำหน้าที่ "ดึงคนดูให้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่ง" (เนื่องจากจังหวะซ้ำ ๆ ทำให้สมองมนุษย์คาดเดาและตบมือตามได้ง่าย) ส่วนโพลีริธึมทำหน้าที่ "สะกดคนดูไม่ให้เบื่อ" ด้วยมิติเสียงที่ซับซ้อน (Hill, 2011) การเน้นจังหวะมากกว่าทำนองหรือความซับซ้อนทางฮาร์โมนี สะท้อนให้เห็นบทบาทของการแสดงสตรีทดรัมมิง ในฐานะดนตรีเพื่อการสื่อสารและการรวมกลุ่ม มากกว่าการแสดงเพื่อการรับฟังเชิงสุนทรียะเพียงอย่างเดียว (Small, 1998)

3. ลักษณะด้านเครื่องดนตรีและวัสดุที่ใช้

การแสดงสตรีทดรัมมิงมีความยืดหยุ่นสูงในด้านการเลือกใช้เครื่องดนตรี ผู้แสดงอาจใช้เครื่องดนตรีมาตรฐาน เช่น กลองแอฟริกัน กลองสแนร์ หรือเครื่องกระทบเสียงสมัยใหม่ รวมถึงการนำวัสดุในชีวิตประจำวัน เช่น ถังน้ำ กระป๋อง เหล็ก หรือพื้นผิวต่าง ๆ มาใช้เป็นแหล่งกำเนิดเสียง ซึ่งสะท้อนแนวคิดเรื่องความสร้างสรรค์และการเข้าถึงดนตรีอย่างเท่าเทียม (Zhao, 2015) ซึ่งลักษณะดังกล่าวช่วยลดข้อจำกัดด้านทรัพยากร และเปิดโอกาสให้บุคคลจากหลากหลายพื้นฐานทางสังคมสามารถเข้าร่วมกิจกรรมดนตรีได้

4. ลักษณะด้านการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์

อีกหนึ่งลักษณะเด่นของการแสดงสตรีทดรัมมิง คือการเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมโดยตรง ทั้งในรูปแบบของการตบมือ เคลื่อนไหวร่างกาย หรือเข้าร่วมตีจังหวะร่วมกับผู้แสดง การมีส่วนร่วมเช่นนี้ช่วยลดลำดับชั้นทางสังคมระหว่างผู้แสดงและผู้ชม และส่งเสริมความรู้สึกเป็นเจ้าของกิจกรรมร่วมกัน (Turino, 2008) การมีส่วนร่วมดังกล่าวยังสะท้อนแนวคิดดนตรีชุมชน (community music) ซึ่งมุ่งเน้นกระบวนการและการมีปฏิสัมพันธ์ มากกว่าผลลัพธ์ทางดนตรีเพียงอย่างเดียว (Piekut, 2014)

5. Street Drumming ในฐานะการปฏิบัติทางวัฒนธรรมร่วมสมัย

เมื่อพิจารณาในภาพรวมของการแสดงสตรีทดรัมมิง สามารถเข้าใจได้ว่าเป็นการปฏิบัติทางวัฒนธรรมที่สะท้อนการต่อรองพื้นที่ทางสังคมของผู้คนในเมือง ผ่านเสียงจังหวะที่มีพลังและเข้าถึงได้ การแสดงรูปแบบนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมทางดนตรี แต่เป็นการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ที่แสดงถึงการมีตัวตน การรวมกลุ่ม และการใช้พื้นที่สาธารณะอย่างสร้างสรรค์ในสังคมร่วมสมัย (Rose, 2010) การปฏิบัติทางวัฒนธรรมของการแสดงสตรีทดรัมมิงในปัจจุบันยังมีความลื่นไหลและไร้พรมแดน ศิลปินบนท้องถนนไม่ได้จำกัดตัวเองอยู่กับจังหวะดั้งเดิม แต่พวกเขารับเอาบีทของเพลงฮิปฮอป ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM) หรือป๊อปคัลเจอร์มาผสมผสานจนเกิดเป็นวัฒนธรรมลูกผสม (Hybridity) ยิ่งไปกว่านั้น ในยุคปัจจุบัน สตรีทดรัมมิงไม่ได้ดำรงอยู่แค่บนพื้นคอนกรีตข้างถนนอีกต่อไป แต่ได้ย้ายพื้นที่ไปสู่วัฒนธรรมดิจิทัล (Digital Culture) ผ่านแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เช่น TikTok หรือ YouTube คลิปวิดีโอการแสดงสตรีทดรัมมิงที่สั้น กระชับ และเข้าถึงง่าย ได้รับการส่งต่อและสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้คนทั่วโลก ส่งผลให้ศิลปะข้างถนนกลายสภาพเป็นภาษาศิลปะร่วมสมัยระดับสากล (Sinnreich, 2010)

การแสดงสตรีทดรัมมิงกับบทบาททางสังคมและวัฒนธรรม

การแสดงสตรีทดรัมมิงสามารถอธิบายได้ผ่านแนวคิด “ดนตรีในฐานะการปฏิบัติทางสังคม” (music as social practice) ซึ่งมองว่าดนตรีไม่ได้คงอยู่แค่ในรูปของเสียง แต่เป็นกิจกรรมที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน (Turino, 2008)

1. การสร้างชุมชนและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

เสียงกลองทำหน้าที่เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการรวมกลุ่มของผู้คนที่ไม่รู้จักกันมาก่อน ส่งผลให้เกิดพื้นที่ทางสังคมชั่วคราวที่เปิดโอกาสให้เกิดการสื่อสารและความร่วมมือ (Piekut, 2014)

2. การแสดงอัตลักษณ์และตัวตน

การแสดงสตรีทดรัมมิงเป็นพื้นที่ที่ผู้แสดงสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ ประสบการณ์ชีวิต และวัฒนธรรมของตนผ่านจังหวะดนตรี โดยไม่ต้องพึ่งพาภาษาพูดหรือโครงสร้างทางสถาบันดนตรี (Hill, 2011)

3. การสื่อสารเชิงสัญลักษณ์

ในบางบริบท การแสดงสตรีทดรัมมิงถูกใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงออกเชิงสังคมและการเมือง เช่น การประท้วงหรือการรณรงค์ในพื้นที่สาธารณะ (Rose, 2010)

การแสดงสตรีทดรัมมิงในมุมมองชาติพันธุ์ดนตรี

จากมุมมองทางชาติพันธุ์ดนตรี (ethnomusicology) การแสดงสตรีทดรัมมิงสามารถอธิบายได้ว่าเป็นการปฏิบัติทางดนตรีที่เชื่อมโยงเสียงดนตรีเข้ากับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และพื้นที่ทางกายภาพของผู้คนในชีวิตประจำวัน นักชาติพันธุ์ดนตรีให้ความสำคัญกับการศึกษาดนตรีในฐานะกิจกรรมของมนุษย์ (music as human activity) มากกว่าการพิจารณาเฉพาะโครงสร้างทางดนตรีเพียงอย่างเดียว (Seeger, 2004) ในกรณีของการแสดงสตรีทดรัมมิงเสียงกลองจึงไม่สามารถแยกออกจากบริบทของถนน เมือง และปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นในขณะการแสดงได้

นอกจากนี้ แนวคิดเรื่อง “ภูมิทัศน์เสียง” ยังเป็นกรอบสำคัญในการทำความเข้าใจ การแสดงสตรีทดรัมมิงในบริบทเมืองร่วมสมัย เสียงกลองที่เกิดขึ้นในพื้นที่สาธารณะกลายเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมทางเสียง ซึ่งสะท้อนอัตลักษณ์ของพื้นที่ ความหนาแน่นของเมือง และวิถีชีวิตของผู้คน (Seeger, 2004) การแสดงสตรีทดรัมมิงจึงสามารถถูกมองว่าเป็นการแทรกแซงหรือการต่อรองภูมิทัศน์เสียงของเมือง โดยผู้แสดงใช้จังหวะดนตรีเป็นเครื่องมือในการประกาศการมีตัวตนและการครอบครองพื้นที่ทางวัฒนธรรมชั่วคราว

ในอีกมิติหนึ่ง นักชาติพันธุ์ดนตรีมองว่าการแสดงสตรีทดรัมมิงเป็นรูปแบบของดนตรีแบบมีส่วนร่วม (participatory music) ซึ่งเน้นกระบวนการและความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมมากกว่าผลงานดนตรีที่สมบูรณ์แบบ (Turino, 2008) การเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในการตีจังหวะหรือเคลื่อนไหวตามเสียงกลอง ช่วยลดลำดับชั้นระหว่างผู้แสดงและผู้ฟัง และสะท้อนโครงสร้างทางสังคมที่ยืดหยุ่นและเปิดกว้าง ลักษณะดังกล่าวทำให้การแสดงสตรีทดรัมมิงเป็นกรณีศึกษาที่สำคัญในการทำความเข้าใจบทบาทของดนตรีในฐานะการปฏิบัติทางวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เชื่อมโยงมนุษย์ พื้นที่ และเสียงเข้าด้วยกัน

การประยุกต์ใช้การแสดงสตรีทดรัมมิงในบริบทการศึกษาและสุขภาวะ

1. ด้านการศึกษาดนตรี

ในบริบทของการศึกษาดนตรี การแสดงสตรีทดรัมมิงสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางการเรียนรู้เชิงปฏิบัติที่สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (active learning) และการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (experiential learning) เนื่องจากกิจกรรมการตีจังหวะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การฟัง และการโต้ตอบกับผู้อื่น โดยไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานทางทฤษฎีดนตรี

ที่ซับซ้อน (Wiggins, & Wiggins, 2006) ลักษณะดังกล่าวทำให้ street drumming เหมาะสมกับผู้เรียนหลากหลายช่วงวัย โดยเฉพาะในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและการศึกษานอกระบบ

การแสดงสตรีทดรัมมิง มีบทบาทสำคัญในฐานะเครื่องมือทางการศึกษาที่สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและการสร้างองค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ตรง (experiential learning) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการตีจังหวะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะพื้นฐานทางดนตรี เช่น การรับรู้จังหวะ (rhythmic perception) การควบคุมการเคลื่อนไหวร่างกาย และการฟังอย่างตั้งใจ โดยไม่จำเป็นต้องเริ่มต้นจากการอ่านโน้ตหรือทฤษฎีดนตรีที่ซับซ้อน (Wiggins, & Wiggins, 2006) ลักษณะดังกล่าวช่วยลดความกังวลของผู้เรียนที่ไม่มีพื้นฐานดนตรี และส่งเสริมการเข้าถึงดนตรีอย่างเท่าเทียม

นอกจากนี้ การแสดงสตรีทดรัมมิงยังสนับสนุนการพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์ (social-emotional learning) เนื่องจากการตีจังหวะร่วมกันในกลุ่มต้องอาศัยการฟังผู้อื่น การปรับตัว และการทำงานร่วมกันอย่างสอดประสาน กระบวนการดังกล่าวช่วยส่งเสริมความรับผิดชอบร่วมกัน การเคารพบทบาทของผู้อื่น และการสร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดดนตรีแบบมีส่วนร่วม (participatory music) ที่เน้นความสัมพันธ์และกระบวนการมากกว่าความสมบูรณ์แบบของผลงานดนตรี (Turino, 2008) ในบริบทห้องเรียน กิจกรรมลักษณะนี้สามารถเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและเปิดกว้าง

ในเชิงนโยบายการศึกษา การแสดงสตรีทดรัมมิงยังสามารถบูรณาการกับการเรียนรู้ข้ามศาสตร์ (interdisciplinary learning) เช่น การเชื่อมโยงกับวิชาพลศึกษา ภาษา หรือสังคมศึกษา ผ่านกิจกรรมที่สะท้อนวัฒนธรรมและความหลากหลายทางดนตรีของโลก (Seeger, 2004) การเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้สำรวจและสร้างสรรค์จังหวะของตนเอง ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ความมั่นใจในตนเอง และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ด้วยเหตุนี้ การแสดงสตรีทดรัมมิงจึงมิได้เป็นเพียงกิจกรรมดนตรีเชิงปฏิบัติ แต่เป็นเครื่องมือทางการศึกษาที่สนับสนุนการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้านในบริบทสังคมร่วมสมัย

นอกจากนี้ การแสดงสตรีทดรัมมิงยังมีศักยภาพในการพัฒนาทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกัน เนื่องจากการตีจังหวะเป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยการฟังผู้อื่น การปรับจังหวะให้สอดคล้องกับกลุ่ม และการเคารพบทบาทของสมาชิกแต่ละคน กระบวนการดังกล่าวช่วยส่งเสริมทักษะการสื่อสาร ความรับผิดชอบร่วมกัน และความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญของการศึกษาดนตรีในแนวคิดดนตรีชุมชน (community music) (Turino, 2008)

2. ด้านสุขภาพและจิตวิทยา

ในด้านสุขภาพและจิตวิทยา การแสดงสตรีทดรัมมิงถูกนำไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพและการบำบัดทางดนตรี เนื่องจากการตีจังหวะมีผลในการลดความเครียดและช่วยระบายอารมณ์อย่างสร้างสรรค์ งานวิจัยด้านดนตรีบำบัดพบว่าการทำกิจกรรมดนตรีร่วมกันสามารถช่วยปรับสมดุล

ทางอารมณ์ ลดภาวะตึงเครียด และเสริมสร้างอารมณ์เชิงบวกให้กับผู้เข้าร่วม (Bittman et al., 2003) การใช้การแสดงสตรีทดรัมมิงซึ่งมีลักษณะไม่เป็นทางการและเข้าถึงง่าย จึงเหมาะสมกับการนำไปใช้ในชุมชนหรือกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย

เมื่อพิจารณาในภาพรวม การประยุกต์ใช้การแสดงสตรีทดรัมมิงในบริบทการศึกษาและสุขภาวะสะท้อนบทบาทของดนตรีในฐานะเครื่องมือพัฒนามนุษย์แบบองค์รวม (holistic development) ซึ่งครอบคลุมทั้งมิติด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนหรือผู้เข้าร่วมได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมดนตรีอย่างเสรี ช่วยเสริมสร้างความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง และสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตในสังคมร่วมสมัย (Small, 1998; Zhao, 2015)

การคัดเลือกอุปกรณ์เพื่อทำเครื่องดนตรีสำหรับการแสดงสตรีทดรัมมิง

การแสดงสตรีทดรัมมิง คือ อุปกรณ์หลากชนิดที่นำมาจัดวางรวมกัน บนโครงสร้างพื้นฐานของกลองชุด ซึ่งในกลองชุดจะมีลักษณะดังนี้



ภาพที่ 2 กลองชุด (Drum set)
ที่มา: (กลองชุด, 2557: ออนไลน์)

1. กลองใหญ่ (Bass Drum)

กลองใหญ่ (Bass drum) มีรูปร่าง ลักษณะคล้ายคลึงกับกลองใหญ่ที่ใช้บรรเลงในวงดุริยางค์สากลแต่ขนาดแตกต่างกัน คือ ขนาดกลองใหญ่ของกลองชุดมีขนาดที่นิยมใช้ทั่วไป คือ ขนาด 14x20 นิ้ว หรือ 14x22 นิ้ว มีอุปกรณ์เหมือนกันกับกลองใหญ่วงดุริยางค์ทุกประการ เวลาบรรเลงไม่ต้องใช้ขอหยั่งรองรับ เพราะมีขาหยั่งติดมากับตัวกลอง เพียงแต่ดึงขอหยั่งออกทั้งสองข้างจะทำให้กลองไม่เคลื่อนที่ เป็นการยึดตัวกลองใหญ่ให้ติดอยู่กับพื้น กลองใหญ่ไม่ใช้ไม้ถือสำหรับตี ใช้กระเดื่อง (Pedal) ติดแท่งเหล็ก

กลม ๆ ปลายหุ้มด้วยสักหลาดความยาวประมาณ 10 นิ้ว สำหรับเท้าข้างขวาเหยียบลงไปบนกระเดื่อง ปลายกระเดื่องส่วนบนจะทำหน้าที่แทนมือ (สัญพิชา โพธิดอกไม้, 2563)



ภาพที่ 3 กลองใหญ่ (Bass drum)
ที่มา: (กลองใหญ่, 2557: ออนไลน์)

2. กลองสแนร์ (Snare Drum)

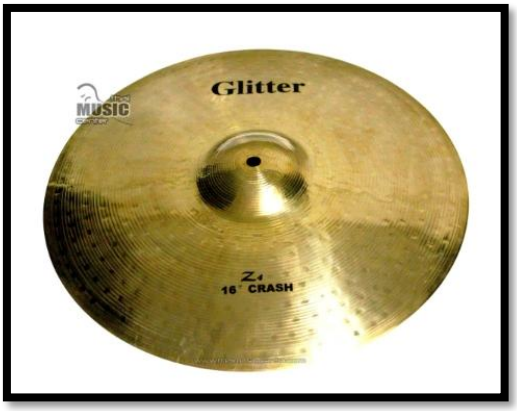
เป็นส่วนประกอบที่สำคัญของกลองชุด มีลักษณะเหมือนกลองเล็กที่ใช้บรรเลงวงดุริยางค์วงใหญ่ทุกประการ มีลักษณะเด่นคือจะมีแส้สแนร์ (Snare wire) มีลักษณะเป็นเส้นลวดจำนวนหลายเส้น ขึงอยู่กับ หนังกลองที่ด้านใต้ของตัวกลอง (สรวิศ แย้มลักษณะเลิศ, 2557) ขนาดกลองสแนร์ที่นิยมใช้ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 6x14 นิ้ว หรือ 5.5 x 11 นิ้ว สามารถนำไปใช้บรรเลงร่วมกับวงดนตรีโดยทั่วไปได้ กลองสแนร์เป็นเครื่องดนตรีที่สำคัญที่สุดในจำพวกเครื่องเคาะตี ทั้งหลาย เพราะการบรรเลงตามบทเพลงของกลองสแนร์ จะทำหน้าที่บรรเลงจังหวะที่ขัดกับกลองใหญ่ โดยกลองใหญ่จะบรรเลงตามจังหวะหนักและเบา กลองสแนร์จะบรรเลงจังหวะขืนหรือจังหวะขัด มีลักษณะเหมือนกับหยอกล้อกัน และเป็นการกระตุ้นให้ผู้ฟังตื่นตัว มีอารมณ์ร่วมกับผู้บรรเลง เกือบจะทุกบทเพลงที่เปิดโอกาสให้กลองสแนร์แสดงความสนุกคึกคัก และเป็นการเรียกร้องให้เครื่องดนตรีอื่น ๆ ร่วมสนุกสนานด้วยนั่นคือ การบรรเลงกลองเล็กตอนปลายประโยคของบทเพลง ที่ภาษานักตีกลองเรียกว่า “ห้องส่ง หรือบทส่ง (Fill)” (สัญพิชา โพธิดอกไม้, 2563)



ภาพที่ 4 กลองสแนร์ (snare drum)
ที่มา: (กลองสแนร์, 2557: ออนไลน์)

3. ฉาบ (Cymbals)

เป็นส่วนประกอบอีกชิ้นหนึ่งของกลองชุด ลักษณะเหมือนกับฉาบที่ใช้บรรเลงในวงดุริยางค์ ฉาบมีหลากหลายขนาด โดยทั่วไปนิยมใช้ฉาบหลัก 2 ใบ ได้แก่ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 20-24 นิ้ว วางไว้ทางขวามือ ฉาบชนิดนี้เรียกว่า ไรด์ (Ride) และขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 14-19 นิ้ว วางไว้ทางซ้ายมือ ฉาบชนิดนี้เรียกว่า แครช (Crash) และนอกจากนี้ยังมีฉาบขนาดที่น้อยกว่า 14 นิ้ว วางไว้ตามตำแหน่งต่าง ๆ รอบกลองเพื่อเล่นเสริมฉาบหลักทั้งสองใบ เรียกว่า สแปลช (Splash) ฉาบทุกใบจะไม่มีเชือกผูกติดอยู่แต่จะมีขาหยั่งเพื่อวางฉาบ เวลาบรรเลงจะใช้ไม้กลองหรือแส้ตีที่ฉาบด้านบนเพื่อให้เสียงสั้น และตีที่ขอบเพื่อให้เสียงที่ยาว (สรวิศ แย้มลักษณะเลิศ, 2557)



ภาพที่ 5 ฉาบ (Cymbals)
ที่มา: (ฉาบ, 2557: ออนไลน์)

4. ไฮแฮท (Hi Hat)

คือ ฉาบสองใบที่นำมาประกบกัน โดยทั่วไปนิยมใช้ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 13-15 นิ้ว ฉาบทั้งสองใบจะวางอยู่ทางด้านซ้ายมือของกลองชุด โดยมีขาตั้งไฮแฮทรองรับ ใบหนึ่งวางลงบนขาตั้งในลักษณะหงายขึ้น และอีกใบหนึ่งวางคว่ำลงโดยเสียบอยู่กับตัวจับไฮแฮท ซึ่งมีลักษณะเป็นโลหะโดยสามารถใส่ไฮแฮทเข้าไปได้จากรูตรงกลาง และขันนอตเกลียวให้แน่น ตัวจับไฮแฮทจะมีก้านหมุนเพื่อจับกับแกนเหล็กบนขาตั้งอีกทีหนึ่ง เพื่อทำการตั้งระยะห่างของฉาบทั้งสองใบ โดยให้ระยะห่างกันพอประมาณ เพื่อไม่ให้ฉาบทั้งสองใบชิดติดกัน ทางด้านล่างของขาตั้งจะมีกระเดื่องสามารถเหยียบเพื่อให้ฉาบทั้งสองใบตีกระทบกัน หรือสามารถเหยียบหรือปล่อยเพื่อกำหนดระยะห่างของฉาบทั้งสองในการใช้ไม้กลองหรือแส้ตีที่ไฮแฮทโดยยิ่ง ฉาบห่างกันมากก็จะให้เสียงที่ยาวมากขึ้น (สรวิศ แย้มลักษณะเลิศ, 2557)



ภาพที่ 6 ไฮแฮท (Hi Hat)
ที่มา: (ไฮแฮท, 2557: ออนไลน์)

5. ทอม (Toms)

ทอม คือ กลองขนาดเล็กสองใบมีรูปร่างเหมือนกลองสแนร์ แต่มีขนาดสูงกว่า ไม่ติดเส้นลวด ทอมทั้งสองใบมีขนาดแตกต่างกัน ใบหนึ่งจะติดตั้งทางด้านซ้ายมือ ซึ่งมีขนาดเล็กกว่าอีกใบหนึ่ง ซึ่งติดตั้งด้านขวามือ โดยทั่วไปนิยมใช้ทอม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 10 x 13 นิ้ว ทั้งสองใบจะมีรูด้านข้างสำหรับใส่แกนโลหะเพื่อติดตั้งบนกลองใหญ่ ระดับเสียงทอม ด้านซ้ายมือมีระดับเสียงสูงกว่าด้านขวามือ ทอมมีหน้าที่สร้างความสนุกคึกคัก โดยจะบรรเลงในบทส่ง หรือการเดี่ยวกลอง (drums solo) เพื่อสร้างความรู้สึก การกระตุ้นให้เพลิดเพลินกับจังหวะ (สัญพิชา โพธิดอกไม้, 2563)



ภาพที่ 7 ทอม (Toms)
ที่มา: (ทอม, 2557: ออนไลน์)

6. ฟลอร์ทอม (Floor Tom)

ฟลอร์ทอม มีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “ทอมใหญ่” (Large Tom) รูปร่างลักษณะเหมือนกับทอม ไม่ติดเส้นลวด ขนาดของฟลอร์ทอม สูงกว่าทอม มีขาติดตั้งกับตัวฟลอร์ทอม ขณะบรรเลงจะตั้งอยู่ด้านขวามือชิดกับกลองใหญ่ เสียงฟลอร์ทอมต่ำกว่าเสียงทอม แต่เสียงสูงกว่าเสียงกลองใหญ่ ฟลอร์ทอมทำหน้าที่อย่างเดียวกับทอม โดยทั่วไปนิยมใช้ ฟลอร์ทอม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 14 x 16 นิ้ว (สัญพิชา โพธิดอกไม้, 2563)



ภาพที่ 8 ฟลอร์ทอม (Floor tom)
ที่มา: (ฟลอร์ทอม, 2557: ออนไลน์)

การคัดเลือกอุปกรณ์เพื่อทำเครื่องดนตรีสำหรับการแสดงสตรีทดรัมมิง

หัวใจสำคัญของการแสดงสตรีทดรัมมิงในฐานะดนตรีร่วมสมัย ไม่ใช่เพียงแค่การหยิบจับ "ขยะ" หรือ "สิ่งของเหลือใช้" อะไรก็ได้มาเคาะตีอย่างไร้จุดหมาย แต่คือกระบวนการที่มีการไตร่ตรอง วิเคราะห์

และคัดเลือกวัสดุอย่างมีชั้นเชิง ศิลปินสตรีทดรัมมิงต้องทำหน้าที่คล้ายกับประติมากรทางเสียง (sound sculptor) เพื่อค้นหาวัตถุในชีวิตประจำวัน (found objects) ที่สามารถตอบสนองต่อเทคนิคการบรรเลงและสร้างสีสันของเสียง (timbre) ที่สอดรับกับโครงสร้างดนตรี (Harrison, 2014) โดยมีหลักเกณฑ์สำคัญในการคัดเลือกอุปกรณ์ดังนี้:

อุปกรณ์ย่านเสียงต่ำ (bass/low-end): นิยมคัดเลือกวัตถุพลาสติกขนาดใหญ่ที่มีความจุและปริมาตรอากาศภายในมาก เช่น **ถังสีพลาสติกขนาด 20 ลิตร, ถังน้ำแกลลอน หรือถังขยะพลาสติกหนา** วัตถุเหล่านี้เมื่อตีบริเวณกึ่งกลางจะให้เสียงทึบ แน่น และมีความถี่ต่ำ คล้ายเสียงกลองใหญ่ (bass drum) ทำหน้าที่เป็นฐานจังหวะ (ostinato) (Harrison, 2014)

อุปกรณ์ย่านเสียงกลาง (snare/mid-range): นิยมใช้ **ถังโลหะ, ปี๊บขนมปัง, หรือแผ่นสังกะสี** ที่ให้เสียงคม ชัด และมีความสว่างของเสียง (bright sound) ศิลปินมักนำมาดัดแปลงโดยใส่เศษน็อต โซ่ หรือเหรียญไว้ด้านใน เพื่อเลียนแบบเสียงแส้ของกลองสแนร์ (snare drum) (Harrison, 2014)

อุปกรณ์ย่านเสียงสูง (cymbal/high-end): คัดเลือกจากวัตถุโลหะขนาดเล็กที่มีความหนาแน่นสูง เช่น **ฝาหม้อ, กระทะเก่า, ท่อเหล็ก/ท่อแป๊บ หรือแม้แต่โครงจักรยานเก่า** วัตถุเหล่านี้ให้เสียงกังวานและแหลมสูง ใช้สำหรับการตีขัดจังหวะเพื่อสร้างรูปแบบโพลีริธึม (polyrhythm) ที่น่าตื่นเต้น (Harrison, 2014)

เนื่องจากการแสดงสตรีทดรัมมิงเป็นดนตรีที่เน้นพลังงาน (high-energy performance) และมักแสดงในพื้นที่เปิดแจ้ง อุปกรณ์ที่เลือกจึงต้องมีคุณสมบัติ

1. ความหนาและความยืดหยุ่นของวัสดุ: พลาสติกต้องเป็นประเภท HDPE (high-density polyethylene) ซึ่งทนต่อการหักงอและไม่แตกกระจายเมื่อถูกตีด้วยความเร็วและแรง โลหะต้องไม่บางจนบิดเบี้ยวเสียรูปทรงง่ายหลังการใช้งานซ้ำ ๆ (Blades, 2005)

2. การตอบสนองต่อไม้กลอง (Rebound): พื้นผิวของวัตถุต้องมีความเด้งที่พอดี เพื่อช่วยให้นักดนตรีสามารถใช้เทคนิคชั้นสูง เช่น การรัวกลอง (roll) หรือการตีสลับมือ (rudiments) ได้อย่างเป็นธรรมชาติ (Blade, 2005)

ดังนั้นการศึกษาและค้นหาอุปกรณ์มาทดแทนกลองชุดดังกล่าวเพื่อทำการแสดงสตรีทดรัมมิงจึงเป็นสิ่งของทั่วไปที่อยู่ในชีวิตประจำวัน อุปกรณ์ที่มักนำมาใช้ มีดังนี้ หม้อและกระทะขนาดต่าง ๆ ถังสี ถังน้ำดื่ม ขันน้ำ เป็นต้น ซึ่งอุปกรณ์เหล่านี้จำเป็นต้องทำการทดสอบเสียงก่อนนำมาใช้ ขนาดของอุปกรณ์ที่แตกต่างกัน จะมีผลกับเสียง การจัดวางอุปกรณ์และตกแต่งสีสันให้น่าสนใจ จะช่วยให้ดึงดูดผู้คนและทำให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น การนำอุปกรณ์เหล่านี้มาใช้เล่นร่วมกันจึงต้องใช้การฝึกซ้อม ผ่านการทดลองหลายครั้ง เพื่อให้เกิดความลงตัว สิ่งที่สำคัญมากอีกประการหนึ่งคือจินตนาการที่ผู้เล่นมีร่วมกับสิ่งนั้น ๆ ว่าสามารถมาทำหน้าที่แทนเครื่องดนตรีชิ้นนั้น ๆ ได้จริง นอกเหนือจากอุปกรณ์ที่มีทั่วไปแล้ว การดัดแปลงอุปกรณ์ก็มีผลกับเสียงที่ต้องการ อุปกรณ์บางชิ้น อาจต้องเจาะหรือตัด เพื่อให้ได้เสียงตามที่

ต้องการ ด้านเทคนิคการตีคือ การเลือกไม้กลองและขนาดของไม้กลองนั้น มีผลกับเสียงของอุปกรณ์ที่คัดเลือกมาด้วยกันทั้งสิ้น ในด้านของจังหวะที่ใช้ในการแสดงที่นิยม มักเป็นจังหวะเทคโน, จังหวะฟังค์กี, จังหวะดรัมแอนด์เบส และโอเพนโซโล ซึ่งเป็นการอิมโพรไวส์หรือการด้นสดของนักดนตรีอย่างอิสระโดยไม่ได้กำหนดทำนองตายตัว ส่วนการที่จะเลือกเล่นแบบไหนนั้นขึ้นอยู่กับความเหมาะสม กลุ่มผู้ชม และอารมณ์ความรู้สึก ณ ขณะนั้น



ภาพที่ 9 อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่นำมาใช้เป็นสตรีทดรัมมิง
ที่มา: (ภาพถ่ายโดย หินวิมาน พัฒนศศิเมธี, 2561)

บทสรุป

จากการทบทวนวรรณกรรมและการวิเคราะห์เชิงแนวคิดในบทความนี้ พบว่า การแสดงสตรีทดรัมมิง เป็นรูปแบบการแสดงดนตรีที่มีความสำคัญทั้งในมิติทางดนตรี สังคม และวัฒนธรรม การใช้จังหวะเป็นแกนกลางของการสื่อสารทางดนตรีในพื้นที่สาธารณะ ทำให้การแสดงสตรีทดรัมมิงทำหน้าที่มากกว่าการแสดงเพื่อความบันเทิง แต่เป็นการปฏิบัติทางสังคมที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เสียงดนตรี และพื้นที่เมือง โดยเฉพาะในบริบทสังคมร่วมสมัยที่มีความหลากหลายและพลวัตสูง (Small, 1998; Turino, 2008)

ในมุมมองทางชาติพันธุ์ดนตรี การแสดงสตรีทดรัมมิงสามารถอธิบายได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของภูมิทัศน์เสียงและการต่อรองพื้นที่ทางวัฒนธรรมของผู้คนในชีวิตประจำวัน เสียงกลองในพื้นที่สาธารณะทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของการมีตัวตน การรวมกลุ่ม และการมีส่วนร่วมทางสังคม ลักษณะการแสดงที่เปิดกว้างและไม่เป็นทางการช่วยลดลำดับชั้นระหว่างผู้แสดงและผู้ชม และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในฐานะกิจกรรมดนตรีแบบมีส่วนร่วม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดดนตรีชุมชนและชาติพันธุ์ดนตรีร่วมสมัย (Seeger, 2004; Piekut, 2014)

เมื่อพิจารณาในด้านการประยุกต์ใช้ การแสดงสตรีทดรัมมิงแสดงให้เห็นศักยภาพในการนำดนตรีไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้และสุขภาวะของมนุษย์อย่างองค์รวม การประยุกต์ใช้ในบริบทการศึกษาและสุขภาพไม่เพียงช่วยพัฒนาทักษะทางดนตรี แต่ยังส่งเสริมทักษะทางสังคม อารมณ์ และคุณภาพชีวิตของผู้เข้าร่วม ดังนั้น การแสดงสตรีทดรัมมิงจึงควรถูกมองว่าเป็นทรัพยากรทางวัฒนธรรมและการศึกษาที่มีคุณค่า ซึ่งควรได้รับการศึกษา วิจัย และพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมในวงกว้าง

เอกสารอ้างอิง

กลองชุด. (2557). Drum Music. https://drummusician.wordpress.com/2014/05/21

กลองสแนร์. (2557). Drum Music. https://drummusician.wordpress.com/2014/05/21

กลองใหญ่. (2557). Drum Music. https://drummusician.wordpress.com/2014/05/21

ฉาบ. (2557). Drum Music. https://drummusician.wordpress.com/2014/05/21

ทอม. (2557). Drum Music. https://drummusician.wordpress.com/2014/05/21

ฟลอร์ทอม. (2557). Drum Music. https://drummusician.wordpress.com/2014/05/21

สรวิศ แย้มลักษณะเลิศ. (2557). *การวิเคราะห์การบรรเลงกลองโดยใช้แส้ของ เคลย์ตัน คาเมรอน* [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สัญพิชา โพธิดอกไม้. (2563). *การพัฒนาชุดฝึกทักษะการตีกลองชุดขั้นพื้นฐาน สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิถีธรรม แห่งมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร* [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

ไฮแฮท. (2557). Drum Music. https://drummusician.wordpress.com/2014/05/21

Bittman, B., Berk, L., Felten, D., Westengard, J., Simonton, O., Pappas, J., & Ninehouser, M. (2003). Recreational music-making: An integrative group intervention for reducing burnout and improving mood states. *Journal of Music Therapy, 40*(2), 75–88.

Blades., J. (2005). *Percussion instruments and their history* (Revised ed.). Faber & Faber.

Cage, J. (1961). *Silence: Lectures and writings*. Wesleyan University Press.

Chernoff, J. M. (1979). *African rhythm and African sensibility: Aesthetics and social action in African musical idioms*. University of Chicago Press.

Cresswell, L., & McNicholas, S. (2023). *STOMP study guide*. Stomp Ontime Productions. https://stomponline.com/

Harrison, J. (2014). *The drumkit workbook: Creative applications for found percussion*. Oxford University Press.

Hill, R. (2011). Community percussion and social identity. *Ethnomusicology Forum, 20*(2), 191–212.

Piekut, B. (2014). Actor-networks in music history: Clarifications and critiques. *Ethnomusicology, 58*(2), 191–215.

Rose, T. (2010). *The hip hop wars: What we talk about when we talk about hip hop*. Basic Civitas Books.

Seeger, A. (2004). Music as a cultural system. *Annual Review of Anthropology, 33*, 1–22.

Sinnreich, A. (2010). *The piracy crusade: How the music industry's war on sharing destroys markets and cultures*. University of Massachusetts Press.

Small, C. (1998). *Musicking: The meanings of performing and listening*. Wesleyan University Press.

Street drummer performs. (n.d.) *StockCake.* https://stockcake.com/i/street-drummer-performs/

Turino, T. (2008). *Music as social life: The politics of participation*. University of Chicago Press.

Wiggins, J., & Wiggins, D. (2006). The role of drumming in music education. *Music Education Research, 8*(2), 223–240.

Zhao, Y. (2015). Interactive performance and public music-making. *International Journal of Community Music, 8*(1), 45–60.

พระอุโบสถวัดใหม่ปิ่นเกลียว จังหวัดนครปฐม สิ่งสะท้อนศิลปนิยมในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

The chapel of Wat Mai Pin Kliao, Nakhon Pathom Province: A reflection of artistic trends in the reign of King Mongkut (Rama IV)

ปฏิภาณ เจริญสุข[1*]
Patiphan Charoensuk[1*]

นิสิตปริญญาโท สาขาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย[1*]
Student, Master of Art Education, Department of Art, Music, and Dance Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University[1]
E-mail: patipan.jrs@gmail.com

Received: March 2, 2026 Revised: May 7, 2026 Accepted: June 13, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจปัจจัยที่ส่งอิทธิพลต่อศิลปกรรมในวัดใหม่ปิ่นเกลียว จังหวัดนครปฐม โดยมีศิลปกรรมที่น่าสนใจ ได้แก่ พระอุโบสถหลังเก่า พระพุทธมหาโกษาธิบดีศรีมงคล (หลวงพ่อ ทองดี) และบางส่วนของสถาปัตยกรรม ซึ่งสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของนานาชาติต่อไทยในอดีต และสามารถสะท้อนถึงความนิยมของศิลปกรรมไทยในช่วงเวลานั้น วิธีการศึกษา ใช้วิธีทางประวัติศาสตร์ศิลปะด้วยการสำรวจเอกสาร และศิลปกรรม เพื่อนำมาวิเคราะห์จากการสำรวจ

จากการศึกษาพบว่าศิลปกรรมในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้มีการปรับเปลี่ยนพัฒนาขึ้นด้วยสถานการณ์ของโลกที่เป็นช่วงของการขยายอำนาจลัทธิจักรวรรดินิยมมหาอำนาจตะวันตก พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวจึงทรงปรับภาพลักษณ์ของประเทศให้มีความทันสมัยแบบตะวันตกมากขึ้น แต่ก็ยังมีการรักษาศิลปกรรมดั้งเดิมไว้บางส่วน ศิลปกรรมเปอร์เซียถือเป็นส่วนหนึ่งในศิลปกรรมดั้งเดิมของไทย ด้วยชาวเปอร์เซียมีความสัมพันธ์กับไทยมายาวนาน และเมื่อกล่าวถึงบริบทของการสร้างพระอุโบสถวัดใหม่ปิ่นเกลียว ซึ่งลักษณะการออกแบบอาคารบางส่วนอาจได้รับอิทธิพลจากศิลปะโกธิคของตะวันตก หรือเป็นมรดกศิลปกรรมของไทยที่สืบทอดมายาวนานแล้ว โดยการผสมผสานศิลปะเปอร์เซีย โดยมีหลักฐานที่ปรากฏในเอกสารของราชทูตต่างประเทศที่กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างสองประเทศ รวมไปถึงร่องรอยของศิลปวัฒนธรรมเปอร์เซียที่สอดแทรกกลมกลืนอยู่ในชีวิตประจำวันของชาวไทย

คำสำคัญ: *1. ศิลปกรรมไทย 2. วัดใหม่ปิ่นเกลียว 3. ศิลปะเปอร์เซีย*

Abstract

This article aim to investigate the factors influencing the artistic works at Wat Mai Pin Kliao, Nakhon Pathom Province. The Key artistic highlights includ the ancient ordination hall (Ubosot), the Buddha image Phra Phuttha Maha Kosathibodi Sri Mongkol (Luang Pho Thongdee), and specific architectural elements. These features not only elucidate Thailand's historical international relations but also reflect the unique artistic preferences of Thai society during that era. The research methodology employ an art-historical approach, integrating documentary analysis with field surveys.

The study reveal that during the reign of King Mongkut (Rama IV), Thai art underwent significant transformation in response to the global expansion of Western imperialism. Consequently, the King modernized the national image by adopting Western styles while selectively preserving traditional artistic heritage. Persian art, in particular, has long been a constituent of Thai tradition due to the enduring ties between the two nations.

Regarding the architectural context of the Ubosot at Wat Mai Pin Kliao, certain design features may have been influenced by Western Gothic art or represent a long-standing Thai artistic legacy integrated with Persian influences. This is clearly evidenced in the records of foreign envoys documenting the relations between the two countries, as well as the subtle integration of Persian cultural traces within the daily life of the Thai people.

Keywords: *1. Art, 2. Wat Mai Pin Kliao, 3. Persian artistic*

บทนำ

ศิลปกรรมในไทยล้วนเป็นศิลปกรรมที่ได้รับอิทธิพลมาจากหลายวัฒนธรรมหลอมรวมกัน อาทิ ศิลปะจีน ศิลปะอินเดีย และศิลปะตะวันตก ทั้งนี้ด้วยสาเหตุที่ไทยมีการติดต่อกับต่างชาติ มาเป็นระยะเวลายาวนานตั้งแต่สมัยแรกเริ่มประวัติศาสตร์ โดยมีการพบหลักฐานเป็นวัตถุโบราณในวัฒนธรรมอินเดียสมัยราชวงศ์เมารยะ และภาชนะดินเผาจากจีนในสมัยราชวงศ์ฮั่น (พีรวิชญ์ เควด, 2567: 47) การเข้ามาของอิทธิพลศิลปะต่างชาติจึงอาจเข้ามาพร้อมกับการเดินทางมาค้าขายด้วย เพราะพื้นที่ฝั่งอ่าวไทยเป็นที่เหมาะสมในการแวะพัก และดินแดนแหลมมลายูก็แคบจนกระทั่งการเดินทางข้ามทางบกอาจจะรวดเร็วกว่า เรือที่แล่นจากประเทศจีนไปยังประเทศอินเดียหรือในทางตรงกันข้าม ต้องอาศัยลมมรสุม ย่อมต้องเดินผ่านช่องแคบมะละกา ระหว่างแหลมมลายูกับเกาะสุมาตรา หรือช่องแคบซุนดา

ระหว่างเกาะสุมาตรา และชวา เพราะฉะนั้นดินแดนทางทิศเหนือของเกาะทั้งสองจึงได้ติดต่อกับโลกภายนอกมาตั้งแต่แรก ซึ่งสำหรับฝั่งทะเลด้านตะวันตกของคาบสมุทรอินโดจีนย่อมเป็นที่เหมาะสมอย่างยิ่งที่เรือต่าง ๆ จะเข้ามาแวะพัก (สุภัทรดิศ ดิศกุล, ม.จ., 2560: 1-2) และอีกประการคือการเป็นสถานีทางการค้าสินค้าที่เป็นที่ต้องการของชาวต่างชาติ เช่น ในสมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี ซึ่งถือเป็นเมืองท่าแห่งหนึ่งที่มีความเจริญรุ่งเรืองพร้อมกับเมืองท่าแห่งอื่น ๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยอยุธยาเป็นรัฐที่มีการติดต่อกับโลกตะวันออก และโลกตะวันตก รวมถึงรัฐพื้นเมืองในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้โดยมีผลประโยชน์ทางการค้าเป็นเครื่องชี้นำ จากสาเหตุดังกล่าวจึงทำให้ดินแดนแห่งนี้มีชาวต่างชาติเดินทางเข้ามาติดต่อค้าขายเป็นจำนวนมาก (กำพล จำปาพันธ์, 2559: 73-74)

ตามบันทึกของมองซิเออร์ เดอ ลาลูแบร์ (Simon de La Loubère) ราชทูตฝรั่งเศสที่เดินทางมายังอยุธยาในสมัยสมเด็จพระนารายณ์ ได้กล่าวถึงคนต่างชาติในอยุธยาที่มีมากถึง 40 ชนชาติภาษา อาทิ 1) ชาวมอญ หรือรามัญ ซึ่งเป็นชนชาติที่เคยมีอาณาจักรของตนเองในประเทศพม่าตอนล่าง แต่อาณาจักรได้ถูกกองทัพพม่ารุกรานจึงได้มีการอพยพมายังอยุธยา 2) ชาวโปรตุเกส ซึ่งเป็นชนผิวขาวพวกแรกที่เข้ามาติดต่อยังอยุธยา 3) ชาวจีน เป็นกลุ่มคนที่มีบทบาทสำคัญทางการค้าตลอดสมัยของอยุธยา ทั้งในด้านการค้าในอาณาจักร และการค้าทางเรือสำเภาระหว่างอยุธยากับจีน และชาติต่าง ๆ โดยมีหลักฐานในการส่งคณะทูตไปยังเมืองจีนประมาณ 70 ปีก่อนกำเนิดอยุธยา แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ในเชิงการทูต และการค้ากับจีนมาอย่างยาวนาน 4) ชาวญี่ปุ่น ไทยกับญี่ปุ่นติดต่อทางการค้าระหว่างกันโดยมีอาณาจักรริวกิวเป็นตัวแทนทางการค้า รวมทั้งตัวแทนการค้ากับจีนด้วย แต่ต่อมาอาณาจักรริวกิวยุติบทบาททางการค้าลงทำให้ญี่ปุ่นได้เดินทางออกมาทำการค้าขายโดยตรงกับอยุธยา ชาวญี่ปุ่นเองได้มีบทบาทสำคัญทางด้านการเมืองของไทยมาก จึงมีการเติบโตของชุมชนญี่ปุ่นมากขึ้นเป็นลำดับ ในด้านการค้าทางเรือสำเภาระหว่างอยุธยากับญี่ปุ่น ถึงแม้ภายหลังที่ญี่ปุ่นปิดประเทศ อยุธยาก็ส่งเรือสำเภาค้าขายที่เมืองนางาซากิในนามของเรือชาติอื่นตลอดมา (ชาญวิทย์ เกษตรศิริ, (บ.ก.)., 2561: 140-151)

การติดต่อกับต่างชาติยังมีมาอย่างต่อเนื่องจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ ซึ่งในยุคนี้เองบทบาทของชาติมหาอำนาจตะวันตกจากมีความชัดเจนขึ้นอย่างมาก และสิ่งนี้เองยังส่งผลถึงศิลปวัฒนธรรมในสมัยรัตนโกสินทร์ด้วย อาทิ ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว บรรดาศิลปกรรมของไทยได้มีการปรับเปลี่ยนด้วยสถานการณ์ของโลกที่เป็นช่วงของการขยายอำนาจลัทธิจักรวรรดินิยม มหาอำนาจตะวันตกต่างพากันแสดงแสนยานุภาพโดยการช่วงชิงพื้นที่ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และยึดดินแดนแถบนี้เป็นอาณานิคมซึ่งทำให้ราชสำนักสยามตระหนักถึงแสนยานุภาพของตะวันตก จึงมีการดำเนินนโยบายเปิดประเทศให้ชาติตะวันตกเข้ามาทำหนังสือสัญญา ในด้านพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเองก็ทรงปรับภาพลักษณ์ของประเทศให้มีความทันสมัยแบบตะวันตกมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็ยังคงรักษาฐานความคิดทางการเมือง สังคม ที่มีพุทธศาสนาเป็นแกนเอาไว้ (พัสวีสิริ เปรมกุลนันท์, 2560: 11-14) อาจกล่าวได้ว่าการที่ไทยได้เปิดทางต้อนรับผู้มาเยือนต่างชาติ ให้เข้ามาภายใน

ราชอาณาจักร ซึ่งเข้ามาด้วยจุดประสงค์ทางการค้าทางการทูต และการเผยแพร่ศาสนานั้น ถือเป็นการเปิดกว้างยอมรับความหลากหลาย และความแตกต่างทางชาติพันธุ์อย่างชัดเจนของไทยมาตั้งแต่สมัยอยุธยา ทำให้เกิดการผสมผสานวัฒนธรรมมากมาย จนยากที่จะแยกแยะได้ว่าความเป็นไทยคืออะไร ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย การละเล่น การแสดง ศิลปะ สถาปัตยกรรม ซึ่งก็ล้วนเกิดจากการมีความสัมพันธ์ และการสร้างสรรค์ต่อยอดจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ของไทย (ภาสกร วงศ์ตาวัน, 2561: 213) เรื่องราวที่ผูกพันอยู่กับศิลปกรรมนี่เองเป็นจุดเริ่มต้นของความน่าสนใจในการศึกษาศิลปกรรมของไทยในยุคสมัยต่าง ๆ เสมือนเป็นสิ่งบันทึกสภาพสังคม เศรษฐกิจ และความนิยมทางด้านศิลปะในสมัยนั้น โดยศึกษาจากหลักฐานร่วมสมัย อาทิ ศิลปกรรม และสถาปัตยกรรม เป็นต้น

ในด้านการค้นคว้าประวัติศาสตร์ผ่านสถาปัตยกรรม อาจทำให้ทราบถึงบริบทแวดล้อมได้อย่างชัดเจนมากขึ้น เพราะในการสร้างงานสถาปัตยกรรมมิใช่เป็นผลมาจากบุคคลใดบุคคลหนึ่งเพียงเท่านั้น หากแต่ยังเชื่อมโยงกับคนอื่น ๆ เช่น ผู้มีอำนาจในการกำหนดงานสถาปัตยกรรมอีกด้วย สอดคล้องกับชาตรี ประกิตนนทการ (2566: 5-7) กล่าวถึงการศึกษาประวัติศาสตร์ผ่านสถาปัตยกรรมว่า สถาปัตยกรรมเป็นผลผลิตทางสังคมมากกว่าเป็นผลผลิตของตัวผู้ออกแบบซึ่งเป็นปัจเจกบุคคล สิ่งแวดล้อมทางสังคม โลกทัศน์ ค่านิยม ความเชื่อ เศรษฐกิจ การเมือง ฯลฯ ในแต่ละยุคสมัยล้วนเป็นปัจจัยผลักดันให้เกิดงานศิลปะที่มีรูปแบบแตกต่างกัน และสิ่งนี้เองจะสามารถนำไปถึงการแยกแยะประเด็นต่าง ๆ ทางด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ ให้เห็นถึงอิทธิพลของศิลปะของต่างชาติที่มีส่วนในการหลอมรวมเป็นศิลปะไทยในที่สุด

จากพระราชศรัทธาสู่การบูรณะพระปฐมเจดีย์

เมืองนครปฐมเป็นเมืองสำคัญแห่งหนึ่งที่มีร่องรอยการเข้ามาของชาวต่างชาติมายาวนานตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ จนถึงสมัยทวารวดี ซึ่งยังคงพบหลักฐานร่องรอยของต่างชาติอยู่ในศิลปกรรมของเมืองนครปฐม ต่อมาเมืองนครปฐมได้ร้างลง และมีการเคลื่อนย้ายไปตั้งถิ่นฐานใหม่ยังบริเวณอำเภอนครชัยศรี ริมแม่น้ำนครชัยศรีในปัจจุบัน ซึ่งอาจเป็นข้อดีอย่างหนึ่งที่ทำให้ศิลปกรรม และสถาปัตยกรรมในเมืองเมืองนครปฐมโบราณได้ถูกเก็บรักษาไว้โดยไม่ได้ตั้งใจ กล่าวคือการถูกละเลยจากประชาชน จึงไม่มีการเปลี่ยนแปลงงานศิลปกรรม สถาปัตยกรรม หากยังคงมีประชาชน ย่อมมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสถานที่เพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นอยู่ หรืออย่างหนักคือ การรื้อถอนให้พ้นจากบริเวณที่ประชาชนจะนำมาใช้ประโยชน์ ดังเห็นได้จากในสมัยที่มีการทำทางรถไฟผ่านเมืองนครปฐม ก็ได้มีการรื้อซากสถูปโบราณไปไม่น้อยดังที่ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ มีรับสั่งไว้ว่า “มีเรื่องที่ข้าพเจ้ายังไม่หายเสียดายอยู่เรื่องหนึ่ง คือเมื่อเริ่มสร้าง รถไฟสายใต้ใน พ.ศ. 2443 เวลานั้นท้องที่รอบพระปฐมเจดีย์ยังเป็นป่าเปลี่ยวอยู่โดยมาก ในป่าเหล่านั้นมีซากพระเจดีย์โบราณขนาดใหญ่ ๆ ซึ่งสร้างทันสมัยพระปฐมเจดีย์อยู่หลายองค์ พวกรับเหมาทำทางรถไฟไปรื้อเอาอิฐพระเจดีย์เก่ามาถมเป็นอับเฉากลางรางรถไฟ ได้อิฐพอถม

ตั้งแต่สถานีบางกอกน้อยไปตลอดระยะทางกว่า 50 กิโลเมตร ขอให้คิดดูก็จะได้เห็นว่ารื้อพระเจดีย์ที่เป็นของควรสงวนเสียสักกี่องค์ (ดำรงราชานุภาพ, กรมพระยา, 2519: 315 -316)

ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เมืองนครปฐมยังเป็นเมืองที่มีความเกี่ยวเนื่องกับพระมหากษัตริย์ และพระบรมวงศานุวงศ์ในหลายโอกาส แรกเริ่มจากการเสด็จมาพบซากสถูปขนาดใหญ่ของพระปฐมเจดีย์โดยพระวชิรญาณภิกขุ หรือต่อมาคือพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งในขณะนั้นพระองค์ได้เดินทางสำรวจไปยังหัวเมืองต่าง ๆ และหนึ่งในนั้นคือเมืองนครปฐม ได้ทรงวิเคราะห์ถึงสาเหตุของการสร้างสถูปขนาดใหญ่ ทรงพบว่าสถูปนี้มีความเก่าแก่มาก ทรงค้นคว้าในหนังสือเก่าพบว่าพระปฐมเจดีย์ปรากฏขึ้นก่อนการพบพระพุทธบาทพระพุทธฉายมากกว่า 1,000 ปี

ด้วยความสำคัญดังกล่าวพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว จึงได้ทรงถวายพระพรต่อพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว แต่ก็ไม่ได้มีการปฏิสังขรณ์ เพราะทรงมีพระดำรัสว่าพระปฐมเจดีย์เป็นของอยู่ในป่ารก ถึงจะปฏิสังขรณ์ขึ้นก็ไม่เป็นประโยชน์นัก (ทิพากรวงศมหาโกษาธิบดี (ขำ บุนนาค), เจ้าพระยา, 2563: 449-452) จากนั้นจึงเป็นสาเหตุให้พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงตั้งพระทัยที่จะปฏิสังขรณ์พระปฐมเจดีย์หากได้ครองสิริราชสมบัติ ต่อมาเมื่อทรงขึ้นครองราชย์ในปี พ.ศ. 2394 จึงโปรดเกล้าฯ ให้สมเด็จเจ้าพระยาบรมมหาประยูรวงศ์เป็นแม่กองในการปฏิสังขรณ์พระปฐมเจดีย์ แต่เมื่อวันพฤหัสบดีที่ 26 เมษายน พ.ศ. 2398 สมเด็จเจ้าพระยาบรมมหาประยูรวงศ์ได้ถึงแก่พิราลัย จึงทรงโปรดเกล้าฯ ให้เจ้าพระยารวิวงศ์ เป็นแม่กองในการปฏิสังขรณ์พระปฐมเจดีย์ต่อไป และพระราชทานเมืองนครชัยศรีซึ่งขึ้นอยู่กับกรมมหาดไทย ให้มาขึ้นกับกรมท่า จากนั้นเจ้าพระยาทิพากรวงศ์จึงได้เกลี้ยกล่อมชาวมอญมารับจ้างทำอิฐ จ้างชาวจีนเผาปูน และก่อเจดีย์ ประกอบกับการคุมคนในหัวเมืองต่าง ๆ มาช่วยกันก่อสร้าง อาทิ เมืองนครไชยศรี เมืองสมุทรสงคราม เมืองสมุทรสาคร เมืองราชบุรี เมืองพนัศนิคม เป็นต้น (มูลนิธิพระบรมราชานุสรณ์พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ในพระบรมราชูปถัมภ์, 2555: 32-33)

เจ้าพระยารวิวงศ์ หรือเจ้าพระยาทิพากรวงศ์มหาโกษาธิบดีในเวลาต่อมา เป็นบุตรของสมเด็จเจ้าพระยาบรมมหาประยูรวงศ์ (ดิศ บุนนาค) กับหม่อมรอด มีภริยาคือ คุณหญิงหนู (เอนก นาวิกมูล, 2550: 29) ในเอกสารราชกิจจานุเบกษากล่าวถึงประวัติของคุณหญิงหนู ไว้ในข่าวการตายว่าเป็นบุตรีของเจ้าพระยานครศรีธรรมราช (พัฒน์) ในสมัยรัชกาลที่ 2 บิดานำเข้าถวายรับราชการ โปรดเกล้าฯ ให้เป็นละครหลวง ในสมัยรัชกาลที่ 3 ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้เป็นเจ้าจอมอยู่งาน และเมื่อถึงสมัยรัชกาลที่ 4 ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทานให้เป็นภรรยาเจ้าพระยาทิพากรวงศมหาโกษาธิบดี โดยเจ้าพระยาทิพากรวงศมหาโกษาธิบดี (ขำ บุนนาค) ดำรงตำแหน่งเสนาบดีกรมกรมท่า และมีบทบาทในการเป็นส่วนหนึ่งของคณะข้าหลวงร่วมแก้สัญญาการค้า และทางพระราชไมตรีกับประเทศอังกฤษกับเซอร์ จอห์น เบาว์ริง (Sir John Bowring) หัวหน้าคณะทูต และยังมีบทบาทในการเป็นแม่กองดำเนินการขุดคลองมหาสวัสดิ์ คลองถนนตรง คลองเจดีย์บูชา และพระปฏิสังขรณ์องค์พระปฐมเจดีย์

วัดเฉลิมพระเกียรติ พระสมุทรเจดีย์ วัดบางพระ และวังที่เกาะสีชัง ปฏิสังขรณ์วัดดอกไม้ หรือวัดบุปผาราม และเป็นผู้สร้างวัดใหม่มุสิการาม หรือวัดใหม่ปิ่นเกลียวอีกด้วย

ทั้งยังมีผลงานโดดเด่นในด้านวรรณกรรม ซึ่งท่านได้แต่งและเขียนไว้มากมาย อาทิ เรื่องพระปฐมเจดีย์ ลำดับเสนาบดี จดหมายเหตุปฐมเจดีย์ สกุลบุนนาค พงศาวดารจีนเรื่องซุยถัง หนังสือแสดงกิจจานุกิจ และพระราชพงศาวดารกรุงรัตนโกสินทร์ตั้งแต่รัชกาลที่ 1 ถึงรัชกาลที่ 4 เป็นต้น



ภาพที่ 1 พระอุโบสถวัดใหม่ปิ่นเกลียว
ที่มา: (ภาพถ่ายโดย ปฏิภาณ เจริญสุข, 2569)

พุทธศิลปกรรมวัดใหม่ปิ่นเกลียว สะท้อนศิลปนิยมไทย

วัดใหม่มุสิการาม หรือวัดใหม่ปิ่นเกลียว ถือเป็นวัดที่มีความสำคัญทางด้านประวัติศาสตร์ศิลปะแห่งหนึ่ง ด้วยเหตุที่ผู้สร้างวัดคือเจ้าพระยาทิพากรวงศมหาโกษาธิบดี (ขำ บุนนาค) ซึ่งในขณะนั้นเป็นแม่กองบูรณะปฏิสังขรณ์พระปฐมเจดีย์ อีกทั้งสถานที่ตั้งของวัดตั้งอยู่บริเวณริมคลองซึ่งเชื่อมโยงไปถึงคลองเจดีย์บูชาที่ขุดขึ้นใหม่ในสมัยรัชกาลที่ 4 วัดแห่งนี้สร้างขึ้นใน พ.ศ. 2400 เพื่อให้เป็นวัดประจำของคุณหญิงหนู ภายในวัดมีพระอุโบสถที่เป็นรูปแบบเดียวกันกับพระอุโบสถหลังเก่าของวัดพระปฐมเจดีย์ คือเป็นอาคารก่ออิฐถือปูน เครื่องบนทำจากไม้มีรูปแบบอย่างไทยประเพณี

ภายในพระอุโบสถประดิษฐานพระพุทธมหาโกษาธิบดีศรีมงคล (หลวงพ่อ ทองดี) สันนิษฐานว่านำมาจากชื่อของผู้สร้างวัดคือเจ้าพระยาทิพากรวงศ์มหาโกษาธิบดี (ขำ บุนนาค) เป็นพระพุทธรูปปางมารวิชัย มีพุทธลักษณะแบบพระพุทธรูปในสมัยรัชกาลที่ 4-5 ซึ่งจะมีลักษณะที่กึ่งสมจริง โดยพระพุทธรูปองค์นี้มีพุทธลักษณะพระพักตร์แบบอุดมคติ มีอุษณีษะ และพระกรรณยาว แต่ครองจีวรเป็นริ้วแบบเหมือนจริง ที่ด้านหลังฐานชุกชีติดป้ายของผู้ทำบุญระบุข้อความว่าถวายวัดใหม่มุสิการาม อันเป็นนามเดิมของวัดใหม่ปิ่นเกลียว



ภาพที่ 2 ใบเสมา
ที่มา: (ภาพถ่ายโดย ปฏิภาณ เจริญสุข, 2569)

ภายนอกมีซุ้มสีมาติดผนังของพระอุโบสถ มีลักษณะเป็นซุ้มโค้งแหลมคล้ายกับซุ้มสีมาทรงกูบ (กูบช้าง) อยู่บนฐานบัว ซึ่งรูปแบบดังกล่าวเป็นที่นิยมมาตั้งแต่อยุธยาตอนปลาย จนถึงกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2551: 114) ใบเสมามีลักษณะเป็นสีมาที่มีรูปแบบสืบเนื่องมาจากในสมัยอยุธยาถึงรัตนโกสินทร์ตอนต้น คือ เป็นหินแผ่น เรียกว่าใบเสมา ประดับลวดลาย ตั้งอยู่บนฐานที่เรียกว่าสีมานั่งแท่น แต่ยังมีสีมาในพระราชนิยมของรัชกาลที่ 4 อีกรูปแบบหนึ่ง คือสีมาแบบแท่ง หรือสีมาทรงลูกบาศก์ ทำด้วยศิลามีความกว้าง ยาว และสูงเท่ากันประดับลวดลาย (พัสวีสิริ เปรมกุลนันท์, 2560: 29)

ซึ่งสีมาแบบแท่งนี้ปัจจุบันปรากฏที่ระเบียงขององค์พระปฐมเจดีย์ ซึ่งเดิมเป็นสีมาของพระอุโบสถหลังเก่าวัดพระปฐมเจดีย์ ที่อาจเป็นอาคารต้นแบบในการสร้างพระอุโบสถวัดใหม่ปิ่นเกลียว

รูปแบบของพระอุโบสถ เป็นอาคารที่หันหน้าไปทางทิศตะวันออก มีแผนผังเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาดกว้าง 14 เมตร ยาว 22.5 เมตร มีฐานบัว และก่อผนังอิฐฉาบปูน มีบันได และประตูทางเข้าทั้งด้านหน้า และด้านหลัง ด้านละสองช่อง มีระเบียงโดยรอบ ระหว่างเสาทำเป็นช่องทรงโค้งปลายแหลม ส่วนของหลังคาเป็นหลังคาชั้นลดสองชั้นมุงด้วยกระเบื้องดินเผาปลายแหลม ตามคำอธิบายของกรมศิลปากรที่ปรากฏในป้ายหน้าพระอุโบสถ กล่าวว่าพระอุโบสถหลังนี้เป็นสถาปัตยกรรมที่ได้รับอิทธิพลแบบตะวันตก อาจเป็นเพราะลักษณะของซุ้มอาคารที่มีลักษณะเป็นซุ้มโค้งปลายแหลมคล้ายแบบศิลปะโกธิค



ภาพที่ 3 ซุ้มพระอุโบสถวัดใหม่ปิ่นเกลียว
ที่มา: (ภาพถ่ายโดย ปฏิภาณ เจริญสุข, 2569)

อย่างไรก็ตามหากพิจารณาจากองค์ประกอบของพระอุโบสถหลังนี้มีเพียงซุ้มโค้งแหลมเท่านั้นที่คล้ายแบบศิลปะโกธิค ยังคงขาดองค์ประกอบหลักที่สำคัญของสถาปัตยกรรมโกธิคอีกหลายประการ ได้แก่ แผนผังอาคารที่เป็นรูปกากบาทคล้ายไม้กางเขน ประดับยอดแหลมที่สูงชะลูด ช่องหน้าต่างประดับกระจกสี และที่สำคัญคือครีบผนังซึ่งเป็นระบบการรับน้ำหนักแบบใหม่ที่ทำให้ผนังรับน้ำหนักน้อยลง (ปิติสร เพ็ญสุต, 2566: 15-17) อาคารนี้จึงอาจจะไม่ได้มาจากอิทธิพลของตะวันตก หากแต่เป็นอิทธิพลของศิลปะ

เปอร์เซีย โดยการพิจารณาเปรียบเทียบกับสถาปัตยกรรมในสมัยสมเด็จพระนารายณ์จะพบการทำซุ้มยอดแหลม ซึ่งมีลักษณะคล้ายสถาปัตยกรรมแบบเปอร์เซียโดยอาจสร้างขึ้นตามแนวคิดการใช้งานแบบอาคารโถง หรือ “ดิวาน” ซึ่งก็สอดคล้องกับรูปแบบของซุ้มโค้งยอดแหลมของพระอุโบสถวัดใหม่ปิ่นเกลี่ยวที่ถูกประดับบริเวณพื้นที่ระหว่างเสาของโถงระเบียง จากรูปแบบศิลปกรรมดังกล่าว ยังมีความสอดคล้องกับหลักฐานที่ชาวเปอร์เซียเข้ามามีความสัมพันธ์กับสยามก่อนที่ชาวฝรั่งเศสจะเข้ามาในสมัยอยุธยาได้มีการตั้งถิ่นฐานของพ่อค้าจากตะวันออกกลางเพื่อค้าขายบริเวณตะนาวศรีบนฝั่งตะวันตกของคาบสมุทรมลายู มาตั้งแต่ปลายพุทธศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นเวลาก่อนที่บรรดาพ่อค้าจากยุโรปจะเดินทางเข้ามาสู่ภูมิภาคนี้

ชาวมุสลิมมีบทบาทในด้านการปกครอง การทหาร และการค้า อีกทั้งยังมีบทบาทในด้านศิลปกรรมในสมัยอยุธยาด้วย จากการศึกษาของ John Andrew Listopad พิริยะ ไกรฤกษ์ และจุฬิศพงศ์ จุฬารัตน์ พบว่าสถาปัตยกรรมไทยเริ่มได้รับอิทธิพลของอิสลามในสมัยอยุธยาโดยเฉพาะในสมัยสมเด็จพระนารายณ์ ซึ่งเป็นช่วงที่ชาวอิหร่านมีบทบาทในสังคม ด้วยเหตุที่พระมหากษัตริย์ทรงคุ้นเคยกับชาวอิหร่าน ทรงสนพระทัยในศิลปวัฒนธรรมเปอร์เซีย และชาวอิหร่านหลายคนได้มีวาสนาได้ดำรงตำแหน่งสำคัญในราชสำนัก (วสมน สาณะเสน, 2567: 203)



ภาพที่ 4 ประติมากรรมเจ้าพระยาทิพากรวงศมหาโกษาธิบดี (ขำ บุนนาค)
ที่มา: (ภาพถ่ายโดย ปฏิภาณ เจริญสุข, 2569)

จะเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ของกลุ่มชนที่เป็นชาวมุสลิมกับไทยนั้น มีความคุ้นเคยกับชาวพื้นถิ่นในภูมิภาคมาอย่างยาวนาน อีกหลักฐานหนึ่งที่ปรากฏคือการที่ชาวพื้นเมืองแถบชวา และมลายู นับถือศาสนาอิสลาม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความคึกคักในการเดินทางแลกเปลี่ยนระหว่างชาวมุสลิมจากตะวันออกกับชาวพื้นเมืองในภูมิภาคนี้มาอย่างยาวนาน อีกทั้งเจ้าพระยาทิพากรวงศ์มหาโกษาธิบดี (ขำ บุนนาค) ซึ่งเป็น

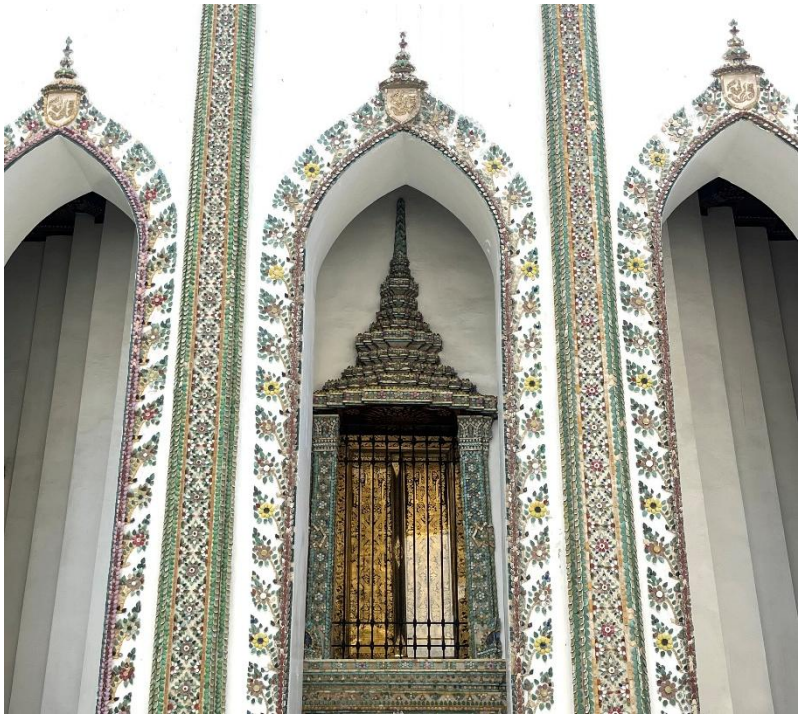
ผู้สร้างวัดนี้ก็ยังมีเชื้อสายมาจากแขกอาหรับในสมัยอยุธยาอีกด้วย ดังที่ปรากฏในจดหมายเหตุประถมวงศ์สกุลบุนนาค เรียบเรียงขึ้นโดยเจ้าพระยาทิพากรวงศ์มหาโกษาธิบดี (ขำ บุญนาค) ซึ่งท่านได้รวบรวมสืบค้นค้นเอกสารโบราณมาประมวลไว้ ในจดหมายเหตุประถมวงศ์สกุลบุนได้กล่าวถึงบรรพบุรุษรุ่นแรกที่เข้ามายังไทย คือท่านเฉกอะหมัด และมหมัดสะอิด สองพี่น้องซึ่งเป็นหัวหน้าพ่อค้าแขก ได้นำคณะพ่อค้าเข้ามาตั้งห้างค้าขายสินค้าในกรุงศรีอยุธยา ต่อมาได้รับราชการเป็นขุนนางในกรมท่าขวา และได้รับการเลื่อนตำแหน่งอย่างต่อเนื่องด้วยมีความดีความชอบจากการปราบกบฏชาวญี่ปุ่นที่บุกพระราชวังได้สำเร็จ จนได้เป็นขุนนางชั้นผู้ใหญ่ในราชสำนักที่ตำแหน่งสมุหนายก และบั้นปลายชีวิตได้รับการเลื่อนขึ้นเป็นเจ้าพระยาบวรราชนายก โดยเจ้าพระยาทิพากรวงศ์มหาโกษาธิบดี (ขำ บุญนาค) นับเป็นต้นแซ่ชั้นที่ 1 อันเป็นประถมวงศ์ของสกุลบุนนาค ด้วยการที่ท่านเป็นนักค้นคว้า และผู้แต่งวรรณกรรมมากมาย จึงอาจเป็นไปได้ที่ท่านจะสร้างสถาปัตยกรรมของวัดใหม่ปิ่นเกลียวเพื่อให้มีกลิ่นอายความเป็นเปอร์เซียซึ่งก็เป็นบรรพบุรุษของท่านเอง

ศิลปวัฒนธรรมเปอร์เซีย รากฐานศิลปวัฒนธรรมไทย

ทั้งนี้ยังสามารถเห็นผลงานศิลปกรรมของไทยที่มีความเป็นไปได้อย่างมากที่จะได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะอิสลาม หรือเปอร์เซียซึ่งสะท้อนอยู่ในงานสถาปัตยกรรม จิตรกรรม และลายประดับอย่างชัดเจน โดยลักษณะบางอย่างของสถาปัตยกรรมไทยที่สันนิษฐานว่าได้รับอิทธิพลมาจากสถาปัตยกรรมอิสลาม อาทิ ช่องประตู และช่องหน้าต่างที่เป็นซุ้มโค้งยอดแหลม การทำช่องปรุด้วยการเรียงให้เกิดลวดลาย และการก่ออิฐแบบก้างปลา เป็นต้น ซึ่งวิธีการดังกล่าวเป็นแบบแผนของสถาปัตยกรรมอิหร่านและอินเดียในสมัยราชวงศ์มุฆัล สถาปัตยกรรมแห่งหนึ่งที่สะท้อนถึงกลิ่นอายความเป็นสถาปัตยกรรมแบบเปอร์เซียชัดเจนอย่างยิ่งคือพระราชวังของสมเด็จพระนารายณ์ ที่จังหวัดลพบุรี ซึ่งในสมัยที่สร้างนั้นชาวเปอร์เซียยังมีบทบาทอยู่มากในสังคม และราชสำนัก

ในการศึกษาของจุฬิศพงศ์ จุฬารัตน์ (2555: 44-45) กล่าวถึงการทำซุ้มโค้งยอดแหลมว่าเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานรูปแบบวัฒนธรรมมุสลิม การทำซุ้มโค้งแหลมประดับช่องประตูหน้าต่างนั้นมาจากช่องประตูหน้าต่างโค้งแหลมแบบอินโด-เปอร์เซีย แม้จะมีงานเขียนส่วนหนึ่งระบุว่าซุ้มโค้งแหลมดังกล่าวได้แบบแผนมาจากสถาปัตยกรรมโกธิคของยุโรป พิจารณาอย่างรอบด้านจะพบว่าประตูหน้าต่างแบบโกธิคเป็นกรรมวิธีที่ไม่นิยมทำตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 16 และในสมัยที่มีการสร้างพระนารายณ์ราชนิเวศน์นี้อยู่ในยุคเรอเนสซองต์ และบาโรก ซึ่งเป็นยุคหลังโกธิค นิยมทำเป็นประตูโค้งแบบครึ่งวงกลม

หรือกรอบสี่เหลี่ยมที่มีซุ้มจั่วสามเหลี่ยมด้านบน จึงเป็นเรื่องที่ไม่สมเหตุสมผลที่ชาวฝรั่งเศสจะนำรูปแบบการสร้างอาคารที่พ้นสมัยแล้วกว่า 100 ปี มาสร้างในพระราชวังของสมเด็จพระนารายณ์



ภาพที่ 5 พระเศวตกุฎาคารวิหารยอด
ที่มา: (ภาพถ่ายโดย ปฏิภาณ เจริญสุข, 2569)

ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ก็ปรากฏการสร้างอาคารที่ประดับด้วยซุ้มยอดแหลมเช่นกัน อาทิ พระเศวตกุฎาคารวิหารยอด ในวัดพระศรีรัตนศาสดาราม ประกอบกับในรัชสมัยของพระองค์ตะวันตกยังไม่มีอิทธิพลต่อสถาปัตยกรรมสยามมากนัก โดยสถาปัตยกรรมในสมัยนี้มักปรากฏอิทธิพลของศิลปะจีน เนื่องด้วยปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจที่มีการค้าขายกับจีนมายาวนาน และมีแนวโน้มขยายตัวเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ รวมถึงการก่อสร้างที่ต้องอาศัยช่างชาวจีนมาเป็นผู้ก่อสร้าง

ทั้งนี้อิทธิพลของศิลปะเปอร์เซียไม่ได้หยุดอยู่เพียงแค่งานสถาปัตยกรรมเท่านั้น หากแต่ยังมีบทบาทในด้านจิตรกรรมด้วย เช่น รูปแบบการจัดองค์ประกอบภาพแบบสองมิติ การใช้เส้นขอบภูเขา ต้นไม้ หรือแนวอาคารเป็นตัวแบ่งเหตุการณ์ การวาดภาพใบหน้าของบุคคลในลักษณะที่ไม่แสดงอารมณ์บนใบหน้า แต่แสดงออกด้วยท่าทาง (วสมน สาณะเสน, 2567: 203-209) แม้กระทั่งในด้านภาษาเปอร์เซียก็ยังมีอิทธิพลอย่างมาก อาทิ คำที่เกี่ยวข้องกับการแต่งกาย มักจะเกี่ยวข้องกับคำของเปอร์เซีย เนื่องจากเป็นชาติที่นิยมเรื่องการแต่งกายอย่างพิถีพิถัน และวิจิตร เสื้อผ้า และเครื่องประดับจากเปอร์เซีย

ที่เผยแพร่มายังดินแดนสยามจึงมีหลากหลาย โดยมีตัวอย่างคำดังต่อไปนี้ กากี หมายถึง สีน้ำตาลปนเหลือง ใช้เรียกเครื่องแบบของทหารปัญจาบ ขาวม้า หมายถึง ผ้าฝ้ายทอสี่เหลี่ยมพื้นผ้าพื้นยาว ใช้เป็นเครื่องแต่งกาย และใช้สารพัดประโยชน์ ปัจจุบันเรียกผ้าขาวม้า และครุย หมายถึง ซึ่งเป็นเสื้อเกียรติยศที่พระมหากษัตริย์จะพระราชทานให้แก่ทูตต่างเมือง นักปราชญ์ และขุนนาง มีลักษณะเป็นเสื้อคลุมตัวยาว แขนยาวเปิดด้านหน้า เนื้อผ้าปักทองประดับแถบสีตามขอบเสื้อและต้นแขนปลายแขน ในบันทึกของราชทูตเปอร์เซียที่เข้ามาในราชสำนักสมเด็จพระนารายณ์ กล่าวว่าทรงสวมเสื้อผ้าแบบอิหร่าน คือคลุมตัวยาวมีลวดลายปัก (กุสุมา รักษมณี, 2566: 191-219)

ข้อสรุป

จะพบว่าปัจจัยที่ส่งอิทธิพลต่อศิลปกรรมไทยในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เป็นศิลปกรรมที่ได้รับการหล่อหลอมจากศิลปกรรมต่างชาติซึ่งมีบทบาทในยุคดังกล่าวส่วนมากเป็นชาวตะวันตก อย่างไรก็ตามศิลปกรรมดั้งเดิมของไทยก็ยังคงดำเนินต่อไปด้วย จากการที่พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงมีนโยบายที่จะอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมไว้ ควบคู่ไปกับการพัฒนาวิทยาการตามอย่างโลกตะวันตก ดังเห็นได้จากการสนพระทัยในเรื่องราวประวัติศาสตร์ของชาติ และการที่ทรงโปรดเกล้าฯ ให้ปฏิสังขรณ์โบราณสถานต่าง ๆ ที่มีความสำคัญต่อประวัติศาสตร์ และยังทรงให้บูรณะพระราชวังเดิมของบูรพามหากษัตริย์เพื่อเป็นการเทิดพระเกียรติ ดังปรากฏในพระราชพงศาวดารรัชกาลที่ 4 กล่าวถึงการสร้างพระนารายณ์ราชนิเวศน์ เมืองลพบุรี ว่าที่เมืองลพบุรีนั้นทรงพระราชดำริว่าเป็นเมืองพระเจ้าแผ่นดินมาแต่โบราณชื่อเมืองละโว้ สมเด็จพระนารายณ์มหาราชได้ทรงสร้างไว้ เดี๋ยวนี้ป้อมกำแพงเชิงเทินยังดีอยู่ แต่ว่าปราสาทมณเฑียรเครื่องบนไม่มี มีอยู่แต่ผนัง จึงทรงโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมให้เจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์ ได้ทำการซ่อมแซมของเก่าขึ้น และทำใหม่เพิ่มเติมอีกบ้าง (ทิพากรวงศมหาโกษาธิบดี (ขำ บุนนาค), เจ้าพระยา, 2563: 449-452)

หนึ่งในศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทยที่มีมาแต่โบราณและยังคงดำเนินต่อไป คือศิลปวัฒนธรรมที่ได้รับอิทธิพลจากเปอร์เซีย ซึ่งมีความสัมพันธ์กับไทยมายาวนานก่อนหน้าการเข้ามาของชาวตะวันตกดังหลักฐานที่กล่าวมาในข้างต้น หากพิจารณาในด้านของปัจจัยการสร้างพระอุโบสถ วัดใหม่ปิ่นเกลียวนั้นจะพบว่าอาจไม่ใช่การได้รับอิทธิพลจากศิลปะโกธิคของตะวันตกตามคำอธิบายเดิมของกรมศิลปากร หากแต่เป็นมรดกศิลปกรรมที่สืบทอดมายาวนานของไทยเอง ที่มีการผสมผสานศิลปะเปอร์เซียเข้าไป สังเกตได้จากองค์ประกอบของอาคารล้วนเป็นวิศวกรรมการก่อสร้างอาคารก่ออิฐถือปูนมีเครื่องบนแบบไทย และประดับซุ้มยอดแหลมในช่องระหว่างเสาระเบียงซึ่งคล้ายคลึงกับอาคารที่สร้างในสมัยอยุธยาจนถึงรัตนโกสินทร์ที่ได้รับอิทธิพลจากสถาปัตยกรรมเปอร์เซีย ถ้าหากเป็นอาคารที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะโกธิคจริง ก็ยังขาดลักษณะเด่นของศิลปะยุคนั้นหลายประการ ในด้านปัจจัยการสร้างวัดจากบริบทของผู้สร้างวัด ก็ยังพบว่าต้นตระกูลของผู้สร้างวัดใหม่ปิ่นเกลียวเอง คือตระกูลบุนนาค ก็เป็นชาวเปอร์เซีย

ที่เข้ามาตั้งรกรากในสมัยอยุธยา และได้รับตำแหน่งสำคัญในราชสำนักอีกด้วย โดยมีหลักฐานปรากฏอย่างชัดเจนในเอกสารโบราณ จากการสืบค้นปัจจัยต่อการสร้างศิลปกรรม และสถาปัตยกรรมของวัดใหม่ปิ่นเกลียว จะเห็นว่าศิลปวัฒนธรรมเปอร์เซียสอดแทรกกลมกลืนอยู่ในชีวิตประจำวันของชาวไทยอย่างมาก ด้วยเหตุที่ศิลปกรรมไทยดั้งเดิมมีการผสมผสานกับศิลปวัฒนธรรมต่างชาติมายาวนาน จนบางครั้งอาจไม่ทราบถึงที่มาที่ไปของศิลปกรรมนั้น ๆ ว่าเป็นสิ่งที่ได้รับอิทธิพลมาจากเปอร์เซียหรือไม่ การสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความสัมพันธ์ระหว่างเปอร์เซียกับไทย และอิทธิพลของศิลปะเปอร์เซียที่มีต่อศิลปะไทยให้มากยิ่งขึ้นเพื่อให้เกิดความตระหนักถึงความสำคัญของศิลปะเปอร์เซียจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ และเพื่อให้ตระหนักถึงการมีความสัมพันธ์อันดีของชาติไทยที่มีต่อนานาประเทศจนนำไปสู่การแลกเปลี่ยนทางศิลปวัฒนธรรมของกันและกันด้วย

เอกสารอ้างอิง

กำพล จำปาพันธ์. (2559). *อยุธยา จากสังคมเมืองท่านานาชาติสู่มรดกโลก*. มิวเซียมเพรส.

กุสุมา รักษมณี. (2566). *กุหลาบเปอร์เซียในแดนสยาม*. มูลนิธิสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา.

จุฬิศพงศ์ จุฬารัตน์. (2555). ความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมอินโด-เปอร์เซียกับรูปแบบสถาปัตยกรรม ในรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์ ที่พระนารายณ์ราชนิเวศน์เมืองลพบุรี. *หน้าจั่ว*, *8*, 11-46.

ชาญวิทย์ เกษตรศิริ. (บ.ก.). (2561). *อยุธยา* (พิมพ์ครั้งที่ 7). มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.

ชาตรี ประกิตนนทการ. (2566). *การเมืองและสังคมในศิลปะสถาปัตยกรรมสยามสมัย ไทยประยุกต์ชาตินิยม* (พิมพ์ครั้งที่ 3). มติชน.

ดำรงราชานุภาพ, กรมพระยา. (2519). *ประชุมปาฐกถา.* พระจันทร์.

ทิพากรวงศมหาโกษาธิบดี (ขำ บุนนาค), เจ้าพระยา. (2513). *จดหมายเหตุประถมวงศ์สกุลบุนนาค.*

พระจันทร์. (2563). *พระราชพงศาวดารกรุงรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 4*. ไทยควอลิตี้บุ๊คส์.

ปิติสร เพ็ญสุต. (2566). โบสถ์คริสต์ในประเทศไทย. มิวเซียมเพรส.

พัสวีสิริ เปรมกุลนันท์. (2560). *วัด-วัง ในพระราชประสงค์พระจอมเกล้าฯ*. มติชน.

พีรวิชญ์ เควด. (2567). *ประวัติศาสตร์เชิงภูมิศาสตร์ของคาบสมุทรไทย-มาเลย์ = Suvarnabhumi Recognita*. สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สป.อว.)

ภาสกร วงศ์ตาวัน. (2561). *นานาชาติในแผ่นดินอยุธยา ประวัติศาตร์ความสัมพันธ์สยามกับตะวันตก*. ศรีปัญญา.

มูลนิธิพระบรมราชานุสรณ์พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ในพระบรมราชูปถัมภ์. (2555). *พระปฐมเจดีย์ ฉบับเจ้าพระยาทิพากรวงศ์ (ขำ บุนนาค) และเอกสารจดหมายเหตุในรัชกาลที่ 4 รัชกาลที่ 5 รัชกาลที่ 6 และรัชกาลที่ 7 เกี่ยวกับพระปฐมเจดีย์*. มูลนิธิพระบรมราชานุสรณ์พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ในพระบรมราชูปถัมภ์.

วสมน สาณะเสน. (2567). *ศิลปะอิสลาม รูปแบบและหลักสุนทรียะ*. มิวเซียมเพรส.

ศักดิ์ชัย สายสิงห์. (2551). *งานช่าง สมัยพระนั่งเกล้าฯ*. มติชน.

สุภัทรดิศ ดิศกุล, ม.จ.. (2560). *ประวัติศาสตร์เอเชียอาคเนย์ถึง พ.ศ. 2000* (พิมพ์ครั้งที่ 6). สมาคมประวัติศาสตร์ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี.

เอนก นาวิกมูล. (2550). *เจ้าพระยาทิพากรวงศ์ (ขำ บุนนาค) เสนาบดีนักปราชญ์*. แสงดาว.

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ ประจำวารสารวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

1.	รองศาสตราจารย์ ดร.พงษ์พิพัฒน์	สายทอง	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
2.	รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชาย	สิกขา	
3.	รองศาสตราจารย์ ดร.ประทับใจ	สุวรรณธาดา	
4.	รองศาสตราจารย์ภัทรานิษฐ์	สิทธินพพันธ์	
5.	รองศาสตราจารย์ประภากร	สุคนธมณี	
6.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.วุฒิไกร	ศิริผล	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
7.	รองศาสตราจารย์ดร.เจตนิพิฐ	สังข์วิจิตร	มหาวิทยาลัยรังสิต
8.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานุภาพ	คำมา	มหาวิทยาลัยรังสิต
9.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.พนัส	ต้องการพานิช	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
10.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.จักรพงษ์	แพทย์หลักฟ้า	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
11.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.วิสูตร	โพธิ์เงินศิลปศึกษา	วิทยาลัยศิลปากร
12.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย	บุญญานันต์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
13.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.อาจิณโจนาธาน	อาจิณกิจ	มหาวิทยาราชภัฏราชนครินทร์
14.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนิวัฒน์	ทองสีดา	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
15.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์โอชนา	พูลทองดีวัฒนา	มหาวิทยาลัยศิลปากร
16.	รองศาสตราจารย์ อารยะ	ศรีกัลยาบุตร	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
17.	ผู้ช่วยศาสตรจารย์ ปัณณ์ณัช	ธนัทพรรษรัตน์	มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
18.	อาจารย์ ดร.กฤตวิทย์	กฤตมโนรถ	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
19.	อาจารย์ ดร.กรกลด	คำสุข	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ที่ปรึกษา

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะวรรณ	ปิ่นแก้ว	คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

กองบรรณาธิการภายนอก

ศาสตร์ทางด้านศิลปกรรม

1. ศาสตราจารย์ ดร.สาธิต	ทิมวัฒนบรรเทิง	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. รองศาสตราจารย์ ดร.สมพล	ดำรงเสถียร	คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
3. รองศาสตราจารย์อาวิน	อินทรังษี	คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
4. รองศาสตราจารย์ ดร.ภานุ	สรวยสุวรรณ	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รวิเทพ	มุสิกะปาน	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ศาสตร์ทางนาฏศิลป์และศิลปการแสดง

1. ศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด	กิจขันธ์	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
2. รองศาสตราจารย์ ดร.วาสนา	บุญญาพิทักษ์	ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลปะสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
3. รองศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา	สมไพบูลย์	คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี	บุญเสริม	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิปปวิชญ์	กิ่งแก้ว	คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตสุภวัฒน์	สำราญรัตน	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ศาสตร์ทางด้านดนตรี

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย	ปิฎกรัชต์	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทระ	คมขำ	คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3. รองศาสตราจารย์ ดร.ภิญโญ ภู่เทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติภัณฑ์ ชิตเทพ คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา

กองบรรณาธิการภายใน

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เก่งกาจ ต้นทองคำ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นุชรี บุญศรีงาม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิพา ผลสงเคราะห์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ออกแบบปก

นายทศพล เดชารัตนเจริญกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

กองจัดการ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกอร สว่างศรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
2. อาจารย์กรวิภา เลาศรีรัตนชัย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
3. อาจารย์บงกช ทิพย์สุมณฑา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
4. นางสาวจิตสุภา รุ่งเรือง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

เจ้าของ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
เลขที่ 85 ถนนมาลัยแมน ตำบลนครปฐม อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม 73000
โทร.0-3410-9300 ต่อ 3334 – 3335 หรือ 0 3426 1066
E-mail : journalarts2025@gmail.com, https://www.tci-thaijo.org/journals/JOFA_NPRU



วารสารศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

Journal Of Fine And Applied Arts
Nakhon Pathom Rajabhat University