



วารสาร
มนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ผู้จัดพิมพ์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
ที่ปรึกษาบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร. สัณญา สะสอง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฐพร จาตุยางโทน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณัฐวัฒน์ โสมมติ

อาจารย์ ดร. เสกสรร ท้าวทุมมา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัญญณลินต์ กมลนันธกิจ
อาจารย์ ดร. รณวีร์ พาผล

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นิโกลา วิลลิสทิสัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์วาทิต ธรรมเชื้อ
อาจารย์ ดร. ไกรลาส จิตรกุล

กองบรรณาธิการ

ผู้ทรงคุณวุฒิ

ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร. สุรพล วิรุฬห์รักษ์
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. สิทธิ บุตรอินทร์
รองศาสตราจารย์ ดร. มณีนัน พรหมสุทธิรักษ์
ศาสตราจารย์ ดร. เทิดชาย ช่วยบำรุง
รองศาสตราจารย์ ดร. อัครณัฐ วงศ์ปรีดี
รองศาสตราจารย์ ดร. วิวัฒน์ มีสุวรรณ
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. อนุรักษ์ ปัญญาวัฒน์
รองศาสตราจารย์ ดร. ชรินทร์ มั่งคั่ง
รองศาสตราจารย์ ดร. เฉลิมชัย ปัญญาดี
ศาสตราจารย์ ดร. กุลธิดา ท้วมสุข
ศาสตราจารย์ ดร. ปรีศวรร ยืนแสน

อาจารย์ ดร. เอกอมร เอี่ยมศิริรักษ์
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. มนัส สุวรรณ
รองศาสตราจารย์ ดร. สัณญา สะสอง
รองศาสตราจารย์สนิท สัตโยภาส

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
รองคณบดีฝ่ายบริหารและวิชาการ
รองคณบดีฝ่ายวิจัย บริการวิชาการ และนวัตกรรมการ
ทางสังคม
รองคณบดีฝ่ายวางแผน ประกันคุณภาพการศึกษา
และพัฒนานักศึกษา
ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายจัดการความรู้และสื่อสารองค์กร
ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิเทศสัมพันธ์และศิลปวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา ประเทศไทย
สำนักงานราชบัณฑิตยสภา ประเทศไทย
สำนักงานราชบัณฑิตยสภา ประเทศไทย
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ประเทศไทย
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ประเทศไทย
มหาวิทยาลัยนเรศวร ประเทศไทย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประเทศไทย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประเทศไทย
มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ประเทศไทย
มหาวิทยาลัยขอนแก่น ประเทศไทย
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี
ประเทศไทย
มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย

กองจัดการวารสาร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณัฐวัฒน์ โสมดี	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รชฏ นุเสน	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
อาจารย์ ดร. กฤษณา สมบัติ	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
อาจารย์พะเยา นุเสน	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
นางสาวนิตติกาญจน์ เชงคะแสง	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
นางรัชฎาพร พันธุ์ทวี	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
นายอดิศักดิ์ ดวงตาสี	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
นายพิชิตไพร่ สำนวณ	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย
นายปฐมพงษ์ กันทะวงศ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประเทศไทย

วัตถุประสงค์	1. เพื่อเผยแพร่บทความวิจัย บทความทางวิชาการ และบทวิจารณ์หนังสือทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 2. เพื่อเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้ ข้อค้นพบ ข้อคิดเห็นทางวิชาการและวิจัย แก่นักวิชาการ อาจารย์ นักศึกษา นักวิจัย ตลอดจนบุคคลทั่วไปทั้งชาวไทยและต่างประเทศที่มีความสนใจทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
กำหนดออก สำนักงาน	ปีที่ 2 ฉบับ (มกราคม-มิถุนายน และกรกฎาคม-ธันวาคม) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ 202 ถนนช้างเผือก ตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50300 โทร 0 5388 5710 เว็บไซต์ http://www.human.cmru.ac.th
เว็บไซต์วารสาร	https://www.tci-thaijo.org/index.php/husocjr/index

บทความทุกบทความที่ตีพิมพ์ได้รับการตรวจจากผู้ทรงคุณวุฒิ
ทัศนะและข้อคิดเห็นที่ปรากฏในบทความของวารสารนี้เป็นของผู้เขียน มิใช่ความคิดเห็นของกองบรรณาธิการ
และไม่ใช้ความรับผิดชอบของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่



Journal of Humanities and Social Sciences, Chiang Mai Rajabhat University

Publisher Faculty of Humanities and Social Sciences, Chiang Mai Rajabhat University

Consulting Members

Assoc. Prof. Dr. Sanya Sasong	Dean, Faculty of Humanities and Social Sciences
Asst. Prof. Natthaphorn Chatyangthon	Associate Dean for Administration and Academic Affairs
Asst. Prof. Dr. Nattawat Somdee	Associate Dean for Research, Academic Services and Social Innovation
Dr. Seksun Thaothumma	Associate Dean for Planning, Academic Quality Assurance and Student Development
Asst. Prof. Annalin Kamolnanthakit	Assistant Dean for Knowledge Management and Corporate Communications
Dr. Ranavi Papol	Assistant Dean for International Relations and Culture

Editor-in-Chief

Asst. Prof. Dr. Kittipong Wongthip	Chiang Mai Rajabhat University, Thailand
------------------------------------	--

Deputy Editors

Asst. Prof. Dr. Nilobon Wimolsittichai	Chiang Mai Rajabhat University, Thailand
Asst. Prof. Wathit Thummachoe	Chiang Mai Rajabhat University, Thailand
Dr. Krailas Jitkul	Chiang Mai Rajabhat University, Thailand

Editorial Board

Emeritus Prof. Dr. Surapon Wirunrak	Office of the Royal Society, Thailand
Emeritus Dr. Sit But-In	Office of the Royal Society, Thailand
Assoc. Prof. Dr. Maneepin Phromsuthirak	Office of the Royal Society, Thailand
Prof. Dr. Therdchai Choibamroong	National Institute of Development Administration, Thailand
Assoc. Prof. Dr. Achakorn Wongpreedee	National Institute of Development Administration, Thailand
Assoc. Prof. Dr. Wiwat Meesuan	Naresuan University, Thailand
Emeritus Prof. Dr. Anuwat Punyanuwat	Chiang Mai University, Thailand
Assoc. Prof. Dr. Charin Mangkang	Chiang Mai University, Thailand
Assoc. Prof. Dr. Chalermchai Panyadee	Maejo University, Thailand
Prof. Dr. Kunthida Tuamsuk	Khon Kaen University, Thailand
Prof. Dr. Parit Yinsen	Prince of Songkhla University, Pattani Campus, Thailand
Dr. Ekamorn Iamsirirak	Ramkhamhaeng University, Thailand

Emeritus Prof. Dr. Manut Suwan	Chiang Mai Rajabhat University, Thailand
Assoc. Prof. Dr. Sanya Sasong	Chiang Mai Rajabhat University, Thailand
Assoc. Prof. Sanit Sattayopat	Chiang Mai Rajabhat University, Thailand

Editorial Managers

Asst. Prof. Dr. Nattawat Somdee	Chiang Mai Rajabhat University, Thailand
Asst. Prof. Dr. Rachod Nusen	Chiang Mai Rajabhat University, Thailand
Dr. Kritsana Sombat	Chiang Mai Rajabhat University, Thailand
Aj. Phayao Nusen	Chiang Mai Rajabhat University, Thailand
Miss Nitikan Sengkasae	Chiang Mai Rajabhat University, Thailand
Mrs. Ratchadaporn Panthawee	Chiang Mai Rajabhat University, Thailand
Mr. Adisak Duangtasit	Chiang Mai Rajabhat University, Thailand
Mr. Phichitpai Samran	Chiang Mai Rajabhat University, Thailand
Mr. Patompong Kantawong	Chiang Mai Rajabhat University, Thailand

Objectives	1. To publish research, academic and review articles in the fields of humanities and social sciences. 2. To be a forum for sharing knowledge, opinions and research advancement in the humanities and social sciences, and related fields, aimed at academic scholars, students, lecturers, researchers and others interested in these disciplines.
Frequency	Biannual (January-June; July-December)
Office	Faculty of Humanities and Social Sciences, Chiang Mai Rajabhat University 202 Changpeuk Rd., Changpeuk, Muang, Chiang Mai 50300 Tel. 0 5388 5710 Website: http://www.human.cmru.ac.th
Journal Website	https://www.tci-thaijo.org/index.php/husocjr/index

All articles submitted to this publication have been reviewed by academic reviewers. The editorial board and the Faculty of Humanities and Social Sciences, CMRU, claim no responsibility for the content or opinions expressed by the authors of individual articles or columns in this journal.

Reprinting of any articles in this journal must be permitted by the editorial board.



วารสาร
**มนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์**
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บทบรรณาธิการ	1
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์	
วาทกรรมความรักชาติในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตุง	3
Zheng Zhong	
การพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา	20
สรายุธ รัศมี และภูมินทร์ เกณสาคุ	
การศึกษาข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-3	40
สาขาภาษาจีน คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	
นิรวิทย์ สิ่งประสงค์ สิตานัน จันทนา และจิตติวรรณ ชีววิภาส	
การพัฒนาบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ KPRU MOOC ในการจัดการเรียน	62
การสอนรายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ สำหรับนักศึกษา	
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร	
อรุณลักษณ์ รัตนพันธุ์ และนารณรี เพื่องอัม	
การบูรณาการศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาประเทศ	82
ปลินดา ระมิงค์วงศ์	
ปัจจัยที่ส่งผลให้อาหารญี่ปุ่นก้าวสู่ระดับโลก	99
วทัญญู ศรีอุทัย อรุพล แดนโพธิ์ ศศิธร ศรีรัตน์ และสุदारัตน์ สมบัติ	



Journal of
Humanities and Social Sciences,
Chiang Mai Rajabhat University

Editor-in-Chief Asst. Prof. Dr. Kittipong Wongthip	1
The Patriotic Discourse in the Poetry of Chairman Mao Zedong Zheng Zhong	3
Developing Active Citizenship Competence and Academic Achievement Through Phenomenon-Based Learning Combined with Gamification for Secondary School Students Sarayoot Ratsamee and Phumin Kensakhu	20
An Analysis of Reading Errors in Homographs Among First to Third Year Chinese Language Students, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University Nirawit Singprasong, Sitanan Janthana and Thitiwan Cheewawiphas	40
Developing Online Lessons via KPRU MOOC Platform on Digital, Information, and Media Literacy for KPRU Students Arunlak Rattanapun and Nathnaree Fuangim	62
Integrating the King's Philosophy for National Development Palinda Ramingwong	82
Factors Contributing to Japanese Cuisine Becoming a UNESCO World Heritage Wathanyu Sriuthai, Uraphon Daenpho, Sasitorn Srirat and Sudarat Sombat	99

บทบรรณาธิการ

วารสารคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จัดทำขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่บทความวิจัย บทความวิชาการ และบทความหนังสือ เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้ ข้อค้นพบ ข้อคิดเห็นทางวิชาการและการวิจัย แก่นักวิชาการ นักวิจัย อาจารย์ นักศึกษา ตลอดจนบุคคลทั่วไปทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ

บทความในวารสารฉบับนี้มีทั้งหมด 6 บทความ บทความแรกเป็นบทความเกี่ยวกับวาทกรรมความรักชาติในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตง ซึ่ง Zheng Zhong ได้ศึกษาวิธีการใช้กวีนิพนธ์ในการสร้างและถ่ายทอดวาทกรรมดังกล่าว รวมถึงศึกษาบริบททางประวัติศาสตร์และสังคมที่มีอิทธิพลต่อการสร้างวาทกรรมนี้ ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจถึงบทบาทของกวีนิพนธ์ในฐานะพลังทางวรรณศิลป์ที่หนุนเสริมอุดมการณ์ชาติ และวิธีที่วรรณกรรมสามารถมีอิทธิพลต่อการสร้างอุดมการณ์และการรวมพลังของประชาชน

บทความที่สองเป็นบทความเรื่องการพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ของสรายุธ รัตมี และภูมินทร์ เกณสาคุ ซึ่งจะแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชันสามารถส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งกระตุ้นการมีส่วนร่วมและรับผิดชอบต่อสังคมซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างยั่งยืน

บทความที่สามเป็นการศึกษาข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปของนักศึกษา ชั้นปีที่ 1-3 สาขาภาษาจีน คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ของ นิรวิทย์ สิ่งประสงค์ สิตานัน จันทนา และฐิติวรรณ ชีววิภาส ผลจากการวิจัยครั้งนี้จะช่วยให้ผู้สอนทราบถึงลักษณะและสาเหตุของข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปของนักศึกษา และสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแบบเรียนการสอนเพื่อลดข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปในอนาคต ซึ่งถือเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนภาษาจีนและผู้ที่มีความสนใจทั่วไป

บทความที่สี่เป็นบทความของอรุณลักษณ์ รัตนพันธุ์ และนารณรี เพ็ญอิม ที่ได้นำเสนอบทความเรื่องการพัฒนาบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ KPRU MOOC ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ สำหรับ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร เพื่อแสดงให้เห็นว่า บทเรียนออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ เหมาะสมที่จะนำไปใช้เพื่อสื่อการเรียนการสอนที่เป็นทางเลือก

ให้กับผู้เรียนที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง ลดข้อจำกัดด้านสถานที่และเวลาตามที่คุณผู้เรียนต้องการ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้คุณผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา

บทความที่ห้าเป็นบทความปลินดา ระมิงค์วงศ์ ที่จะชี้ให้เห็นว่า ศาสตร์พระราชาเป็นแนวทางการพัฒนาที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อเตรียมตัวรับมือกับปัญหาที่อาจเกิดขึ้น แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว และพัฒนาสภาพที่เป็นอยู่ให้ดีขึ้นจนนำไปสู่ความมั่นคงและยั่งยืนได้อีกทั้งศาสตร์พระราชาเป็นศาสตร์ที่สามารถประยุกต์ใช้ได้ทุกระดับ และหากมีการน้อมนำไปปฏิบัติอย่างจริงจัง จะสามารถสร้างความยั่งยืนให้เกิดขึ้นในทุกระดับได้ ดังที่ได้นำเสนอไว้ในบทความเรื่องการบูรณาการศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาประเทศ

บทความสุดท้ายเป็นบทความของวาทัญญู ศรีอุทัย อรุण พล แคนโพธิ์ ศศิธร ศรีรัตน และสุภารัตน์ สมบัติ ซึ่งได้ศึกษาถึงการดำเนินงานของชาวญี่ปุ่นในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน รวมไปถึงความร่วมมือของภาครัฐและภาคประชาชนตลอดจนแนวคิดเรื่องความใส่ใจโภชนาการอาหารของชาวญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน พร้อมทั้งวิเคราะห์ถึงสาเหตุและปัจจัยในด้านต่าง ๆ จากการดำเนินงานของชาวญี่ปุ่นที่ทำให้อาหารญี่ปุ่นได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรมดังที่นำเสนอไว้ในบทความเรื่องปัจจัยที่ส่งผลให้อาหารญี่ปุ่นก้าวสู่มรดกโลก

ขอขอบคุณคณะกรรมการบริหารคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ กองบรรณาธิการ และผู้ทรงคุณวุฒิทั้งภายในและภายนอกที่กรุณาประเมินบทความให้มีความสมบูรณ์และมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ต้องขอขอบคุณเจ้าของบทความทุกท่านที่ส่งบทความเข้ามามีพิมพ์ในวารสารฯ

ท้ายนี้ กองบรรณาธิการขอเชิญผู้สนใจทุกท่านร่วมส่งบทความวิจัยหรือบทความวิชาการที่เกี่ยวข้องกับทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เพื่อตีพิมพ์เผยแพร่แบ่งปันองค์ความรู้ในการพัฒนาศาสตร์ด้านมนุษยและสังคมต่อไป หากต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวารสารฯ หรือมีข้อเสนอแนะสามารถติดต่อได้ที่ husocjr@cmru.ac.th กองบรรณาธิการยินดีอ้อมรับเพื่อจะได้นำมาปรับปรุงวารสารฯ ให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้สามารถติดตามวารสารทางออนไลน์ได้ที่ <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/husocjr/index> หรือทาง QR code ท้ายบทบรรณาธิการนี้



บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์

วาทกรรมความรักชาติในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตุง

Zheng Zhong

นักศึกษานิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

Received 13/11/24 Revised 04/03/25 Accepted 05/03/25

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวาทกรรมความรักชาติในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตุง งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) และดำเนินการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary research) โดยศึกษาบทกวี จำนวน 34 เรื่องจากหนังสือ *กาวย๋กลอนเหมาเจ๋อตุง* ซึ่งเป็นหนังสือแปลบทประพันธ์กาวย๋กลอนภาษาจีนของประธานเหมา เจ๋อตุง ที่พยายามรักษาเนื้อหาให้ใกล้เคียงกับภาษาจีนมากที่สุด โดยใช้ฉันทลักษณ์ของไทย ผลการวิจัยพบว่า วาทกรรมความรักชาติในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตุง สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก ได้แก่ 1) วาทกรรมเชิดชูจิตวิญญาณความเป็นจีน โดยเน้นย้ำถึงความเป็นจีนในรูปแบบภูมิทัศน์ทางธรรมชาติและในรูปแบบภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรม 2) วาทกรรมปลุกเร้าขวัญกำลังใจ โดยเน้นย้ำถึงความมุ่งมั่นและความเชื่อมั่นในการเผชิญกับอุปสรรคหรือสถานการณ์ท้าทาย และ 3) วาทกรรมปลุกฝังคุณลักษณะของนักรบ โดยเน้นย้ำถึงความสามัคคีและความเข้มแข็งอดทน ทั้งนี้แต่ละประเภทสะท้อนให้เห็นถึงสัญลักษณ์และค่านิยมที่สำคัญของชาติ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความรู้สึกรักชาติและความภาคภูมิใจในสังคมจีน ผลงานกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตุง จึงมิใช่เพียงงานศิลปะเชิงวรรณกรรม แต่ยังเป็นอนุสรณ์แห่งจิตวิญญาณรักชาติที่คู่ควรแก่การยกย่องอย่างสูง

คำสำคัญ : วาทกรรม, ความรักชาติ, กวีนิพนธ์จีน, ประธานเหมา เจ๋อตุง

The Patriotic Discourse in the Poetry of Chairman Mao Zedong

Zheng Zhong

M.A. Student, Major in Communicative Thai as a Second Language

Faculty of Liberal Arts, Huachiew Chalermprakiet University

Received 13/11/24 Revised 04/03/25 Accepted 05/03/25

Abstract

This article aims to study the patriotic discourse in Chairman Mao Zedong's poetry. This research is a qualitative study using documentary research methodology, examining 34 poems from the book *Mao Zedong's Poems*, which is a translation of Chairman Mao Zedong's Chinese poetry that attempts to maintain content as close as possible to the Chinese language by using Thai prosody. The findings reveal that the patriotic discourse in Chairman Mao Zedong's poetry can be categorized into three main types: 1) discourse celebrating the Chinese spirit, emphasizing Chinese identity through natural landscapes and cultural landscapes; 2) discourse of morale inspiration, emphasizing determination and confidence in facing obstacles or challenging situations; and 3) discourse cultivating warrior characteristics, emphasizing unity and resilience. Each type reflects important national symbols and values that play a significant role in fostering patriotic feelings and pride in the Chinese society. Chairman Mao Zedong's poetry is therefore not only a literary masterpiece but also a profound monument to patriotic spirit worthy of the highest commendation.

Keywords: Patriotism, Discourse, Chinese Poetry, Chairman Mao Zedong

1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในฐานะที่เป็นค่านิยมประการหนึ่งที่ปรากฏในค่านิยมหลักสังคมนิยม 12 ประการ (The core ideology of socialism) “ความรักชาติ” เป็นการยึดติดทางอารมณ์ที่ปัจเจกบุคคลนั้นว่าเป็นบ้านเกิดเมืองนอนของตน และเป็นเครื่องกำหนดคุณสมบัติทางค่านิยมของการเป็นพลเมืองจีนที่ดี (วุฒิพงษ์ ประพันธ์มิตร และ สุรสิทธิ์ อมรรณชศักดิ์, 2563) วาทกรรมความรักชาติเป็นแนวคิดที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในประวัติศาสตร์และวรรณกรรมจีน ซึ่งถูกสร้างและถ่ายทอดผ่านสื่อและวรรณกรรมหลากหลายประเภทหนึ่งในรูปแบบที่มีบทบาทโดดเด่น คือ กวีนิพนธ์ โดยเฉพาะกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตง (毛泽东) ซึ่งเป็นตัวอย่างสำคัญในการสร้างและถ่ายทอดวาทกรรมความรักชาติ ดังที่ Central Committee of the Chinese Communist Party Literature Research Office, & Central Archives (1997) กล่าวว่า ประธานเหมา เจ๋อตง ใช้กวีนิพนธ์ของท่านเป็นสื่อในการสื่อสารอุดมการณ์ของชาติ การสร้างชาติ และการรวมใจของประชาชนภายใต้กระบวนการปฏิวัติสังคมนิยม ทำให้วาทกรรมความรักชาติในกวีนิพนธ์ของท่านไม่เพียงแต่สะท้อนถึงความรู้สึกต่อประเทศชาติเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือในการปลุกเร้าและสะท้อนถึงอุดมการณ์ของชาติและการรวมใจประชาชน วาทกรรมดังกล่าวได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างอุดมการณ์ที่เน้นถึงความรักและการเสียสละเพื่อประเทศชาติ ซึ่งท่านได้ถ่ายทอดผ่านบทกวีอย่างต่อเนื่อง

ประธานเหมา เจ๋อตง ไม่เพียงเป็นผู้นำการปฏิวัติที่สำคัญของจีนเท่านั้น แต่ยังเป็นกวีที่มีบทบาทในการสร้างวาทกรรมทางการเมืองและสังคมผ่านกวีนิพนธ์ของท่านที่ใช้ภาษาเรียบง่ายแต่ทรงพลังเพื่อสร้างความหวังและกำลังใจแก่ประชาชน (Zang, 1996) ในการต่อสู้เพื่อปลดแอกประเทศและสร้างสังคมใหม่ที่ยุติธรรมและเท่าเทียม วาทกรรมความรักชาติในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตง เป็นตัวแทนของอุดมการณ์สังคมนิยมที่แสดงถึงความมุ่งมั่นในการสร้างสังคมให้มีความเท่าเทียม บทกวีของท่านสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อมั่นในพลังของประชาชนและศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงโลก การใช้ภาษาที่เข้าถึงง่ายและเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ ทำให้กวีนิพนธ์ของเหมาเป็นเครื่องมือที่มีพลังในการสื่อสารและสร้างความรู้สึกร่วมที่ลึกซึ้ง

กวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตง เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารทางการเมืองที่มุ่งเน้นการปลุกเร้าและสร้างความรู้สึกร่วมในหมู่ประชาชน ท่านใช้บทกวีในการเล่าเรื่องราวของการต่อสู้ การเปลี่ยนแปลง และความหวังในอนาคตซึ่งล้วนเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างวาทกรรมความรักชาติที่แข็งแกร่ง วาทกรรมนี้มีบทบาทสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ของประเทศและการรวมพลังของประชาชนให้เป็นหนึ่งเดียวในช่วงเวลาที่ต้องเผชิญกับวิกฤตทั้งภายในและภายนอก รวมทั้งยังแสดงถึงความมุ่งมั่นในการฟื้นฟูประเทศและการเสริมสร้าง

ความเข้มแข็งให้แก่ชาติในบริบทที่จีนต้องเผชิญกับปัญหาทางเศรษฐกิจและการต่อสู้เพื่อความเป็นเอกราช กวีนิพนธ์ดังกล่าวจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างจิตวิญญาณของประชาชนให้แข็งแกร่งและไม่ย่อท้อ

ในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตง การสร้างภาพลักษณ์ของชาตินักถูกเชื่อมโยงกับธรรมชาติและการทำงาน ดังเช่น ภาพภูเขา แม่น้ำ และดวงอาทิตย์ สื่อถึงความแข็งแกร่งและความยิ่งใหญ่ของประเทศชาติ การเชื่อมโยงระหว่างธรรมชาติกับความรักชาตินี้ทำให้กวีนิพนธ์ของท่านมีความงดงามทางวรรณศิลป์ ในขณะเดียวกันก็มีพลังทางการเมืองที่ทำให้ประชาชนรู้สึกภาคภูมิใจในประเทศชาติและพร้อมที่จะยืนหยัดต่อสู้เพื่อการปฏิวัติ การใช้สัญลักษณ์ทางธรรมชาติไม่เพียงสื่อถึงพลังของประเทศแต่ยังสะท้อนถึงความเชื่อมั่นในการเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ ซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างความเข้มแข็งทางจิตใจให้กับประชาชนในการเผชิญหน้ากับอุปสรรคต่าง ๆ

การศึกษาวาทกรรมความรักชาติในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตง ช่วยให้เข้าใจถึงการสร้างอุดมการณ์ของชาติและสังคมจีนในยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง การวิเคราะห์กวีนิพนธ์เหล่านี้ทำให้เห็นถึงบทบาทของวรรณกรรมเพื่อสร้างความรู้สึกร่วมและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของประชาชนในช่วงเวลาที่จีนกำลังฟื้นตัวจากสงครามและความยากลำบาก การศึกษานี้จึงไม่เพียงเป็นการวิเคราะห์วรรณกรรมแต่ยังเป็นการทำความเข้าใจถึงกระบวนการทางประวัติศาสตร์และสังคมที่ส่งผลต่อการสร้างชาติและอุดมการณ์ของจีน ซึ่งวรรณกรรมมีบทบาทสำคัญในการสร้างอุดมการณ์และแรงบันดาลใจให้กับประชาชน การที่ประธานเหมา เจ๋อตง ใช้บทกวีเป็นเครื่องมือทางการเมืองยังช่วยให้เห็นถึงความสำคัญของวรรณกรรมในการเชื่อมโยงระหว่างความรู้สึกส่วนบุคคลกับเป้าหมายทางสังคมที่ยิ่งใหญ่

บทความวิจัยนี้ได้พิจารณาถึงผลกระทบของวาทกรรมเหล่านี้ต่อประชาชนจีนในยุคของประธานเหมา เจ๋อตง ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ประเทศต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและสังคมเป็นอย่างมาก บทความวิจัยนี้คาดว่าจะสร้างความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับบทบาทของกวีนิพนธ์ในกระบวนการสร้างชาติและการเคลื่อนไหวทางการเมืองของจีน รวมถึงการทำให้เห็นถึงความสามารถของวรรณกรรมในการเชื่อมโยงระหว่างความรู้สึกของประชาชนและการสร้างอนาคตที่ยิ่งใหญ่ของประเทศชาติ

การวิเคราะห์วาทกรรมความรักชาติในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตง จึงเป็นสิ่งที่ทำให้เข้าใจถึงมิติที่หลากหลายของวรรณกรรมที่มีบทบาทมากกว่าแค่การแสดงออกถึงอารมณ์ส่วนบุคคล แต่ยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญเพื่อสร้างความรู้สึกร่วมและแรงบันดาลใจให้กับประชาชนในการต่อสู้เพื่อสิ่งที่ยิ่งใหญ่กว่า การสร้างชาติและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมไม่ใช่เป็นเพียงเรื่องของการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการที่

ต้องอาศัยความรู้สึกรักและความมุ่งมั่นของประชาชน กวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตุง ได้ทำหน้าที่ในการปลุกเร้าความรู้สึกเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาว่าทหกรรมความรักชาติในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตุง โดยพิจารณาถึงวิธีการใช้กวีนิพนธ์ในการสร้างและถ่ายทอดวาทกรรมดังกล่าว รวมถึงศึกษาบริบททางประวัติศาสตร์และสังคมที่มีอิทธิพลต่อการสร้างวาทกรรมนี้ การวิเคราะห์นี้จะช่วยให้เข้าใจถึงบทบาทของกวีนิพนธ์ในฐานะพลังทางวรรณศิลป์ที่หนุนเสริมอุดมการณ์ชาติ และวิธีที่วรรณกรรมสามารถมีอิทธิพลต่อการสร้างอุดมการณ์และการรวมพลังของประชาชน

2. วัตถุประสงค์

เพื่อวิเคราะห์วาทกรรมความรักชาติในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตุง

3. กรอบแนวคิด

แนวคิดความรักชาติของประธานเหมา เจ๋อตุงมีรากฐานอยู่บนการต่อต้านจักรวรรดินิยมและการสร้างเอกราชของจีน แนวคิดนี้ถูกถ่ายทอดผ่านการปฏิวัติวรรณกรรม และนโยบายทางการเมือง ซึ่งมีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของชาติจีนและแนวทางของพรรคคอมมิวนิสต์จีนจนถึงปัจจุบัน ดังเช่นงานวิจัยต่อไปนี้

Zhang (2013) ศึกษาวิจัยเรื่อง *Analyzing the Connotation of Mao Zedong's Nationalism* ผลการวิจัยพบว่า ประธานเหมา เจ๋อตุง พัฒนาลักษณะเฉพาะของชาตินิยมที่มีรากฐานจากลัทธิมาร์กซิสต์-เลนินนิสต์ องค์ประกอบหลักของชาตินิยมของท่านมีดังนี้ 1) ต่อต้านจักรวรรดินิยมและศักดินา ชาตินิยมของประธานเหมา เจ๋อตุงเกิดขึ้นในช่วงที่จีนเผชิญกับการแทรกแซงจากมหาอำนาจตะวันตกและญี่ปุ่น โดยเน้นย้ำว่าการปฏิวัติต้องมุ่งขจัดอิทธิพลของจักรวรรดินิยมและระบบศักดินา 2) เอกราชและการพึ่งพาตนเอง ท่านให้ความสำคัญกับหลักการ “พึ่งพาตนเอง” (Self-reliance) เพื่อให้จีนสามารถเติบโตได้โดยไม่ต้องพึ่งพาตะวันตก และ 3) ความสัมพันธ์ระหว่างชาตินิยมและสังคมนิยม ชาตินิยมของประธานเหมา เจ๋อตุง ไม่ใช่แนวคิดอนุรักษนิยม แต่เป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนการปฏิวัติสังคมนิยม

Yang (2011) ศึกษาวิจัยเรื่อง *On the Two Dimensions of Mao Zedong's Poetry Creation* ผลการวิจัยพบว่า ประธานเหมา เจ๋อตุง เป็นผู้บุกเบิกการปฏิวัติของจีน และยังเป็นกวีคลาสสิกผู้โดดเด่น บทกวีของท่านแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์และลักษณะของยุคสมัยอย่างชัดเจน ซึ่งสะท้อนถึงความรักชาติ ความภาคภูมิใจในชาติ และความมั่นใจในตนเองอย่างลึกซึ้ง รวมถึงจิตสำนึกอันยิ่งใหญ่ที่มองว่า การกอบกู้ชาติเป็น

พันธกิจทางประวัติศาสตร์ “ความเป็นชาติ” และ “ลักษณะของยุคสมัย” เป็นสองมิติที่ดำเนินควบคู่กันไปและส่งผลอิทธิพลซึ่งกันและกันตลอดกระบวนการปฏิบัติและการสร้างสรรค์บทวีของท่าน

Zhang (2005) ศึกษาวิจัยเรื่อง *Comparison between Mao Zedong's and Jiang Jieshi's Nationalism Thought during Anti-Japanese War-Also on Their Influences on the Political Situation after the War* ผลการวิจัยพบว่า ในช่วงสงครามต่อต้านญี่ปุ่น ประธานเหมา เจ๋อตุง ยึดมั่นในการผสมผสานระหว่างสากลนิยมกับผลประโยชน์ของชาติ และชาตินิยมเข้ากับระบบการเมืองแบบประชาธิปไตย ซึ่งแตกต่างจากชาตินิยมของประธานเหมา เจ๋อตุง ชาตินิยมของเจียง ไคเช็ก ในช่วงสงครามนั้นได้รวมเอาเผด็จการแบบฟาสซิสต์เข้ามาด้วย โดยยึดแนวปฏิบัติอนุรักษนิยมในอดีตและนำความก้าวหน้าของลัทธิรักชาติแบบฟาสซิสต์มาหลอมรวมกันเป็นองค์รวม ความเป็นสากลของชาตินิยมทำให้ชาตินิยมกลายเป็นรากฐานความคิดสำคัญที่นำไปสู่ความร่วมมือระหว่างพรรคก๊กมินตั๋งและพรรคคอมมิวนิสต์ โดยที่เอกราชของชาติเป็นเป้าหมายร่วมกัน แม้ทั้งสองฝ่ายจะมีอุดมการณ์ที่แตกต่างกันก็ตาม อย่างไรก็ตาม ลักษณะที่แตกต่างกันของชาตินิยมระหว่างประธานเหมา เจ๋อตุง และเจียง ไคเช็ก ได้นำไปสู่ผลกระทบที่ต่างกันต่อสถานการณ์ทางการเมืองของจีนหลังสงคราม

ส่วนในประเด็นการวิเคราะห์วาทกรรมนั้น นักวิชาการของไทยที่ให้ความสำคัญกับแนวคิดของมิเชล ฟูโกต์ (Michael Foucault) คือ ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2543) กล่าวว่า วาทกรรมเป็นระบบที่ทำให้การพูด การเขียน ในสังคมนั้น ๆ เป็นไปได้ด้วยกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ (Identity) และความหมาย (Significance) ให้กับสรรพสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเรา ดังนั้นเพื่อให้เข้าใจวรรณกรรมซึ่งถูกถ่ายทอดทางภาษา จึงต้องทำความเข้าใจสภาพแวดล้อมต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์วาทกรรมร่วมด้วย มีงานวิจัยด้านวรรณกรรมศึกษาหลายเรื่องที่ใช้แนวคิดนี้ เช่น รพีพร เสาร์แดน, เปรมวิทย์ วิวัฒนเศรษฐ์ และวรัญญา ยิ่งยงค์ศักดิ์ (2566) ศึกษาวิจัยเรื่อง *วาทกรรมอัตลักษณ์ท้องถิ่นในนิทานพื้นบ้านล้านนา* วรเทพ ว่องสรรพการ (2561) ศึกษาวิจัยเรื่อง *วาทกรรมความเป็นไทยกับการควบคุมทางสังคม* และธนพร หมูคำ (2559) ศึกษาวิจัยเรื่อง *วาทกรรมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในชุดวรรณกรรมเพื่ออาเซียนของ ประมวล เสวิกุล* ฯลฯ

กล่าวโดยสรุป งานวิจัยเหล่านี้ช่วยสร้างองค์ความรู้ที่ครอบคลุมเกี่ยวกับแนวคิดความรักชาติของประธานเหมา เจ๋อตุง และแนวคิดการวิเคราะห์วาทกรรมของมิเชล ฟูโกต์ อย่างไรก็ตาม ยังไม่พบงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับวาทกรรมความรักชาติในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตุง

4. วิธีการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง วาทกรรมความรักชาติในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตุง เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยผู้วิจัยมุ่งเน้นศึกษาข้อมูลและทำการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษากรอบแนวคิด ทฤษฎี และบทความวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับแนวคิดความรักชาติของประธานเหมา เจ๋อตุง และแนวคิดเรื่องวาทกรรมเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ วาทกรรมความรักชาติในกาพย์กลอนของประธานเหมา เจ๋อตุง

2. ศึกษาชีวประวัติของประธานเหมา เจ๋อตุง จากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3. ศึกษาวรรณกรรมของประธานเหมา เจ๋อตุง ที่ตีพิมพ์รวมเล่มแล้วทุกเรื่อง ตั้งแต่ ปี ค.ศ. 1962 ถึง ปี ค.ศ. 1999 จำนวน 7 เล่ม ได้แก่ “Selected Works of Chairman Mao Zedong (毛泽东选集)”, “Selected Military Works of Chairman Mao Zedong (毛泽东军事文集)”, “Selected Letters of Chairman Mao Zedong (毛泽东书信选)”, “Selected Works of Chairman Mao Zedong on Rural Investigations (毛泽东农村调查文集)”, “Selected Works of Chairman Mao Zedong on Journalism (毛泽东新闻工作文选)”, “Quotations from Chairman Mao Zedong (毛泽东语录)” and “Poems of Chairman Mao Zedong (毛泽东诗词)”

4. กำหนดเกณฑ์การคัดเลือกตัวบทกวีนิพนธ์เพื่อการศึกษา และคัดเลือกหนังสือที่ต้องใช้ในการวิจัยจำนวน 1 เล่ม ได้แก่ *กาพย์กลอนเหมาเจ๋อตุง* แปลโดย ประไพ วิเศษธานี เนื่องจากหนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือแปลบทประพันธ์กาพย์กลอนภาษาจีนของประธานเหมา เจ๋อตุง ที่พยายามรักษาเนื้อหาให้ใกล้เคียงกับภาษาจีนมากที่สุดโดยใช้ฉันทลักษณ์ของไทย (ยอดชาย ชูติกาโม, 2565) โดยมีกวีนิพนธ์ทั้งหมด 34 เรื่อง ได้แก่ ขางჭั้ว, หอกาเรียนเหลียง, จิ้งกั๊วชั้ว, สงครามขุนศึก, ขึ้นเก้าอี้เคียนเกี้ยว, ในวันปีใหม่, ที่ทางไปกว้างขวาง, จากทิงไต้รวไปซางทัว, ต่อสู้การ “ล้อมปราบ” ใหญ่ครั้งที่หนึ่ง, ต่อสู้การ “ล้อมปราบ” ใหญ่ครั้งที่สอง, ต่าบลสนใหญ่, หุ้ยผาง, ด่านโหลวทัว, ดอยควนกุสตุติ, มหายุตรา, คุณหลุน, ภูหกพับ, หิมะ, กฤษฎากการเหนือนครนากิง, ดูโลก (สนองสภาพบุรุษ หลิวหย่านรื่อ), ชมระบำ, เป่ย์ไต้เหอ, ว่ายน้ำ, เทพลินลาต, ส่งฝัฟ่า, สู้สาวทัว, ขึ้นภูหลูทัว, ทหารบ้านหญิง, ตอบมิตร, ถั่วเทพบุตร, ปราบปีศาจกระดูกขาว, ขับดอกเหมย, เมฆเหมันต์ และเล่นครเสีง

5. วิเคราะห์วาทกรรมความรักชาติในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตุง โดยใช้แนวคิดการวิเคราะห์วาทกรรมของมิเชล ฟูโกต์ (Michael Foucault)

6. สรุปและอภิปรายผลด้วยการพรรณนาวิเคราะห์

5. ผลการศึกษา

ผลการวิจัยพบว่า วาทกรรมความรักชาติที่ปรากฏในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตง ทั้งหมด 34 เรื่องสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ วาทกรรมเชิดชูจิตวิญญาณความเป็นจีน พบใน 16 เรื่อง รองลงมาคือ วาทกรรมปลุกเร้าขวัญกำลังใจ พบใน 11 เรื่อง รองลงมาคือ วาทกรรมปลุกฝังคุณลักษณะของนักรบ พบใน 4 เรื่อง

การแบ่งวาทกรรมความรักชาติในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตง ออกเป็นเพียง 3 ประเภท เกิดจากกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการสร้างกรอบแนวคิดและศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดแนวทางการวิเคราะห์ จากนั้นจึงวิเคราะห์เนื้อหาโดยจัดกลุ่มข้อมูล จนกระทั่งประเด็นย่อย ๆ ที่สกัดได้สามารถสังเคราะห์สู่ 3 ประเด็นหลัก มีรายละเอียดดังนี้

5.1 วาทกรรมเชิดชูจิตวิญญาณความเป็นจีน

วาทกรรมเชิดชูจิตวิญญาณความเป็นจีน หมายถึง การสื่อสารหรือการสร้างเนื้อหาที่เน้นย้ำและส่งเสริมคุณค่าทางวัฒนธรรม จิตวิญญาณ และความภาคภูมิใจในความเป็นชาติของจีน รวมถึงความยิ่งใหญ่ทางประวัติศาสตร์ วีรบุรุษ ความรุ่งเรืองของอารยธรรม ความสามัคคีในชาติ และความแข็งแกร่งทางจิตวิญญาณที่หลอมรวมคนจีนเข้าด้วยกัน วาทกรรมนี้มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความรู้สึภาคภูมิใจในรากเหง้า กระตุ้นความรักชาติ และเชื่อมโยงผู้คนกับมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดมาอย่างยาวนาน ดังนี้

1) ความเป็นจีนในรูปแบบภูมิทัศน์ธรรมชาติ

บทกวีเรื่อง *ซางช่า* (沁园春长沙) แต่งขึ้นในปี ค.ศ. 1925 อยู่ในช่วงเวลาสำคัญของการปฏิวัติและการเปลี่ยนแปลงในประเทศจีน ช่วงนั้นจีนยังคงอยู่ภายใต้รัฐบาลก๊กมินตั๋ง (Kuomintang) มีซุน ยัตเซ็น เป็นผู้นำ ต่อมาเจียง ไคเช็ก ได้ขึ้นสืบทอดอำนาจในฐานะผู้นำพรรค ช่วงนี้เป็นระยะเริ่มต้นของความขัดแย้งระหว่างพรรคก๊กมินตั๋งกับพรรคคอมมิวนิสต์จีน (CCP) ซึ่งจะนำไปสู่สงครามกลางเมืองจีนในเวลาต่อมา ประธานเหมา เจ๋อตง ในเวลานั้นเป็นนักปฏิวัติที่เริ่มได้รับการยอมรับ และท่านได้แสดงออกถึงความรักชาติผ่านงานเขียนและบทกวี โดยเฉพาะบทกวีนี้ที่สะท้อนจิตวิญญาณการก้าวไปข้างหน้าของชาติและการฟื้นฟูแผ่นดินจีนให้เข้มแข็ง ดังตัวอย่าง

ที่หัวเกาะส้ม ข้าวเจ้ายืนอยู่แต่ผู้เดียวในฤดูสารทอันเย็นเยือก
 แลแม่น้ำซ่งย้างย้างนั้นไหลไปทางเหนือ
 เห็นขุนเขาอันสลัซบซ้อนแดงดาซไปทั้งนั้น
 ด้วยสีใบแห่งไม้ที่ขึ้นเป็นป่าชั้นแล้วชั้นเล่า
 ในลำน้ำที่เรียบแลใสเป็นลิมรกด เรือนบร้อยต่างก็ตะบึงแล่นลิวไป.
 (เหมา เจ๋อตง, 2561, น. 7)

บทกวีข้างต้นได้กล่าวถึงในฤดูใบไม้ร่วงที่เย็นเยือก กวียืนอยู่ลำพัง ณ หัวเกาะส้ม มองดูแม่น้ำเซียงที่ไหลเอื่อยไปทางเหนือ รอบด้านคือภูเขาเรียงรายพันหมื่นลูกแดงฉาน ด้วยสีส้มแห่งใบไม้ป่า ละลานตาและสวยงามราวพรมทอความสดใสลงบนแผ่นดินจีน น้ำในลำธารใสจนเห็นเบื้องล่าง และในสายน้ำนี้ เรือมากมายแข่งกันแล่นไปข้างหน้า ราวกับจะสื่อถึงพลังและความก้าวหน้าของชาติ ดังนั้นจะเห็นได้ว่า บทกวีนี้ใช้กลวิธีการเชิดชูจิตวิญญาณความเป็นจีนผ่านการพรรณนาภูมิทัศน์ธรรมชาติที่ยิ่งใหญ่ สื่อถึงความงดงามและความยิ่งใหญ่ของแผ่นดินจีน โดยบรรยายแม่น้ำเซียงที่ไหลเย็นสงบ และภูเขาที่แดงฉานด้วยใบไม้ เป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความเจริญรุ่งเรืองของชาติ ภาพลักษณ์เรือที่แข่งกันแล่นไปข้างหน้าแสดงถึงพลังและความก้าวหน้า การสร้างวาทกรรมนี้จึงสะท้อนความภาคภูมิใจในแผ่นดินและความมุ่งมั่นในอนาคตของชาวจีน

2) ความเป็นจีนในรูปแบบภูมิทัศน์วัฒนธรรม

ในเดือนกุมภาพันธ์ ปี ค.ศ. 1936 ประธานเหมา เจ๋อตง และผู้นำกองทัพแดง ได้คุมทัพกองหน้าในการต้านญี่ปุ่น ข้ามแม่น้ำเหลืองทางทิศตะวันออกและทะลวงแนวป้องกันของกองทัพหยานใต้สำเร็จ (Chen, 2014) หลังจากนั้นพวกเขาก็เดินทัพผ่านภูเขาตามเส้นทางราชการท่ามกลางหิมะ จนถึงหมู่บ้านหลิว อำเภอสือโหลว มณฑลซานซี อย่างราบรื่น และที่นั่นเอง ประธานเหมา เจ๋อตงได้เขียนบทกวีอันโด่งดังชื่อว่า หิมะ (沁园春雪) ดังตัวอย่าง

ช่างแสนงามธรณีนี้นี้เจียว!	จึงวิระขุนเขียว
มาแข่งกันอ่อนเอาใจ	
ฉินหวางและฮั่นหวู่	อนาถรุษยังน้อยไป,
ถางจิ้งจอกจิ้งจอกไซร์	ก็ยังอ่อนสุนทรศิลป์;
เจงกิสข่านผู้ผยองดิน	ฟ้าเขี้ยวแต่ชิน
ที่จักยังเหยี่ยวเหนี่ยวธนู!	

(เหมา เจ๋อตง, 2561, น. 9)

บทกวีข้างต้นได้กล่าวถึง ถึงแม้จะมีภูเขาเขียวชอุ่มชวยอดแข่งขันกันเพื่อแสดงความงดงามแต่ก็ไม่อาจเทียบได้เลยกับสิ่งที่ธรรมชาติสร้างขึ้น ฉินหฺวังและอันหฺวู่ ซึ่งเป็นวีรบุรุษในตำนานจีน ยังต้องยอมรับว่ายิ่งน้อยไปเมื่อเทียบกับความงามและศิลปะแห่งผืนแผ่นดินนี้ แม้แต่ถางจฺรุ่ชฺและรุ่จฺรุ่ที่เคยถือเป็นผู้นำยังมีอาจเทียบเคียงได้ ในขณะที่เจงกิสข่าน ผู้ครองความเกรียงไกรด้วยการบุกเบิกพิชิตฟ้าดินและแมนยาดังนั้นก็ยังไม่อาจเทียบเคียงได้ ในขณะที่ยังคงมีบางสิ่งที่เขาจะต้องพ่ายแพ้ในความสง่างามแห่งธรรมชาตินี้ ดังนั้นจะเห็นได้ว่า บทกวีนี้สร้างวาทกรรมความเป็นจีนผ่านบุคคลสำคัญทางวัฒนธรรมจีน เช่น ฉินหฺวังอันหฺวู่ และเจงกิสข่าน โดยเปรียบเทียบว่า วีรบุรุษเหล่านี้ยังมีอาจเทียบความงามและความยิ่งใหญ่ของแผ่นดินจีนได้ กลวิธีนี้เน้นย้ำถึงความภาคภูมิใจในจิตวิญญาณความเป็นจีน

5.2 วาทกรรมปลูกเร้าขวัญกำลังใจ

วาทกรรมปลูกเร้าขวัญกำลังใจ หมายถึง กลวิธีทางภาษาในการพูดหรือการเขียนที่มีเป้าหมายเพื่อกระตุ้นความฮึกเหิม สร้างแรงบันดาลใจ หรือเพิ่มขวัญกำลังใจให้กับกลุ่มเป้าหมาย มักใช้เพื่อกระตุ้นให้ผู้ฟังหรือผู้อ่านมีความมุ่งมั่นและความเชื่อมั่นในการเผชิญกับอุปสรรคหรือสถานการณ์ท้าทาย วาทกรรมนี้มักเน้นย้ำถึงคุณค่าของความสามัคคี ความกล้าหาญ และความหวัง ดังนี้

บทกวีเรื่อง *ภูทกพับ (清平乐·六盘山)* แต่งขึ้นในเดือนสิงหาคม ปี ค.ศ. 1935 หลังจากທີ່ประธานเหมา เจ๋อตุง สามารถทำลายแผนการแบ่งแยกกองทัพแดงของจาง กั๋วเถา ได้สำเร็จ (Chen, 2014) ท่านได้นำกองทัพแดงส่วนที่หนึ่งมุ่งหน้าสู่ฐานที่มั่นในเขตส่านเป่ย์ต่อไป กลางเดือนกันยายน กองทัพแดงสามารถพิชิตช่องเขาล่าซือโข่วซึ่งเป็นด่านที่ยากลำบากได้อย่างน่าอัศจรรย์ จากนั้นก็ข้ามทุ่งหญ้ามีนซาน และเข้าสู่ทางตอนใต้ของมณฑลกานซู วันที่ 7 ตุลาคม กองทัพแดงได้เข้าต่อสู้กับกองทหารม้าของศัตรูที่เข้ามาขัดขวางที่บริเวณชิงชือจู่ของภูเขาหลิวผานในเขตหนิงเซี่ย สามารถจัดสิ่งกีดขวางและหลุดพ้นจากการไล่ตามของศัตรูได้สำเร็จช่วงบ่ายของวันนั้นกองทัพได้ปีนข้ามภูเขาหลิวผานอย่างฮึกเหิม ดังตัวอย่าง

ลมตะวันตกพัดธงแดงพลีว
 ลิบ ๆ ลิวยอดภูทกพับเพ่ง.
 คราวนี้แสบยาวถือกับมือเอง,
 จะมัตินิลนาคเน่งได้คราใด?

(เหมา เจ๋อตุง, 2561, น. 14)

บทกวีข้างต้นได้กล่าวถึง สายลมจากทิศตะวันตกพัดผ่านให้ธงแดงปลิวไหว ลอยลิบ ๆ ไปสู่ยอดภูเขาที่ทอดตัวเป็นชั้นซ้อนกันอย่างยิ่งใหญ่ ครานี้ได้มีธงยาวอยู่ในมือเอง เปรียบเสมือนมีพลังที่สามารถควบคุมทุกสิ่ง เมื่อใดก็ตามที่สามารถมัดแน่นและหยุดยั้ง พญานาคสีดำให้สงบใต้เงาของเราได้ ดังนั้นจะเห็นได้ว่า บทกวีนี้ใช้กลวิธีเชิงภาพพจน์และ สัญลักษณ์ในการปลุกเร้าขวัญกำลังใจ โดยการพรรณนาลมตะวันตกที่พัดให้ธงแดงปลิว สะบัดอย่างสง่างาม ธงแดงเป็นสัญลักษณ์แห่งการต่อสู้และอุดมการณ์อันแน่วแน่ ส่วน “ยอดภูหกพับ” เป็นภาพภูมิทัศน์ที่สื่อถึงความท้าทายและอุปสรรคอันยิ่งใหญ่ ซึ่งผู้กล้าต้องพิชิต ขณะที่ “แถบยาวถือกับมือเอง” แสดงถึงการควบคุมเส้นทางและชะตากรรมของตนเองอย่างเข้มแข็งและมั่นใจ สุดท้าย คำถามที่ว่า “จะมีदनิลนาคเน่งได้คราใด?” เป็นการสร้างความหวังและความมุ่งมั่นที่จะเอาชนะอุปสรรค บ่งบอกถึงความเชื่อมั่นในการต่อสู้และการพิชิตเป้าหมาย

บทกวีเรื่อง *มหายาตรา (七律长征)* แต่งขึ้นในช่วงปลายเดือนกันยายน ปี ค.ศ. 1935 ระหว่างที่ทหารกองทัพแดงกำลังข้ามภูเขาหิมินซาน และการเดินทางไกล กำลังจะสิ้นสุดลงด้วยชัยชนะในอีกไม่นาน ในฐานะผู้นำกองทัพแดง ประธานเหมา เจ๋อตุง ผ่านการทดสอบนับครั้งไม่ถ้วน จนกระทั่งขณะนี้ เห็นแสงสว่างที่ปลายทางและชัยชนะ อยู่เบื้องหน้า ประธานเหมา เจ๋อตุง จึงได้เขียนบทกวีอันทรงพลังนี้ด้วยความฮึกเหิมและเปี่ยมไปด้วยความรู้สึกอันลึกซึ้ง (Chen, 1997) ดังตัวอย่าง

ทัพแดงย่นกร้าน

ยุทธไกล;

ห้วยหมื่นภูพันเพียง

เท่าฝ่า.

หูลหึ่งเหยียดยาวไป

ปานระลอก,

วูเหมิงเจิ้งด้าวเค้า

ไล่คลี่ ๆ

(เหมา เจ๋อตุง, 2561, น. 23)

บทกวีข้างต้นได้กล่าวถึง กองทัพแดงไม่หวั่นเกรงต่อการทำศึกไกลแม้ต้องผ่าน หุบเขาหลายพันแห่งและข้ามลำธารนับหมื่นสายที่เหมือนเส้นขนเล็กน้อยเมื่ออยู่ในสายตา พวกเขา ภูเขาหูลหึ่งทอดยาวดั่งเกลียวคลื่น ในขณะที่วูเหมิงยังยืนหยัดตั้งเงาอันล้าลึกของ ขุนเขา เป็นดั่งม่านที่พวกเขามุ่งมั่นฝ่าไป ดังนั้นจะเห็นได้ว่า ประธานเหมา เจ๋อตุง ใช้กลวิธี วาทกรรมเพื่อปลุกเร้าขวัญกำลังใจของทหาร โดยสร้างภาพความตระหนกและอดทนของ ทัพแดงที่ไม่หวั่นเกรงต่ออุปสรรค ไม่ว่าจะเป็นห้วยลำธารนับหมื่นหรือภูเขาสูงชันนับพัน ก็เปรียบเพียงเส้นผม บทกวียังพรรณนาภูเขาหูลหึ่งที่ทอดยาวราวกับเกลียวคลื่น เปรียบเหมือนพลังที่ไม่มีที่สิ้นสุดของทัพแดง ซึ่งไล่ตามเป้าหมายด้วยความกล้าหาญและ

แนวแน่ เทคนิคนี้ช่วยกระตุ้นให้เกิดภาพลักษณ์ของทัพแดงในฐานะกองทัพที่ไม่หวั่นไหว แม้เจอความยากลำบาก สร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้อ่านในการเผชิญหน้ากับอุปสรรค

5.3 วากรรมปลูกฝังคุณลักษณะของนักรบ

วากรรมปลูกฝังคุณลักษณะของนักรบ หมายถึง กระบวนการสร้างคำพูด แนวคิด หรือข้อความที่ส่งเสริมลักษณะเฉพาะตัวและคุณสมบัติที่พึงมีของนักรบ เช่น ความกล้าหาญ ความอดทน ความเสียสละ และความภักดีต่อชาติ วากรรมเหล่านี้ถูกนำมาใช้ในหลากหลายบริบท ทั้งในวรรณกรรม การศึกษา และสื่อ เพื่อกระตุ้นจิตวิญญาณนักรบ และความรู้สึกเชื่อมโยงกับอุดมการณ์หรือเป้าหมายที่ยิ่งใหญ่ของสังคม วากรรมนี้ช่วยเสริมสร้างแรงบันดาลใจให้คนรุ่นใหม่มีแบบอย่างทางคุณธรรมและจิตวิญญาณที่เข้มแข็ง ดังนี้

1) ความสามัคคี

วันที่ 7 ตุลาคม ค.ศ. 1930 เจียงไคเช็คเข้ายึดเจียงโจวสำเร็จ สิ้นสุดสงครามกับเฟิงอวี่เซียงและเหียนซีชานอย่างมีชัย วันที่ 7 ธันวาคม เจียงเดินทางถึงหนานชางเพื่อวางแผนการ “ปราบปราม” ครั้งใหญ่ครั้งแรก โดยระดมกำลังทหารหนึ่งแสนนายบุกโจมตี กองทัพแดงในฐานะที่มั่นทางใต้ของมณฑลเจียงซีและทางตะวันตกของผู้เจี้ยน วันที่ 30 ธันวาคม กองทัพแดงได้ขู่โจมตีจางฮุยจ้านที่หลงกิงและลี้มั่วล้งกองพลที่ 18 โดยสมบูรณ์ “การปราบปราม” ครั้งใหญ่นี้จึงสิ้นสุดลง เมื่อได้ยิบข่าวดิจากแนวหน้า ประธานเหมา เจ๋อตุง รู้สึกยินดีอย่างยิ่งและได้แต่งบทกวีเรื่อง ต่อกู้การ “ล้อมปราบ” ใหญ่ครั้งที่หนึ่ง (渔家傲 反第一次大围剿) ขึ้นในขณะนั้น (Chen, 2014) ดังตัวอย่าง

ข้าศึกสองแสนแน่นนัว	เนี่ยเคลื่อนเกลื่อนคร้าว	ยกข้าเข้าสู่กังไส
ดุจลมหลุนหลุนหมุนไป	ดุจคว้างคว้นไฟ	พะฟองอยู่กึ่งกลางภา
แสนล้านกรรมกรชาวนา	ประกาศก่อร่าง	ร่วมกันกำจัดศัตรู
บัดเพียบพระสุเมรุเชิงภู	พล่านธงแดงดู	ระดะระดาชหาวาดไหว

(เหมา เจ๋อตุง, 2561, น. 8)

บทกวีข้างต้นได้กล่าวถึง ทัพข้าศึกสองแสนยกมาพลุกพล่านดังคลื่นกระแสน พัดซัดโหมเข้ามายังกังไส รวากับลมหมุนวนไม่หยุดหย่อน และคว้นไฟที่ลอยฟุ้งปกคลุมทั่วฟ้า แต่ท่ามกลางความหวาดหวั่นนั้น เสียงของเหล่าแรงงานและชาวนาหลายแสนคนดังก้องขึ้น ทุกคนประกาศพร้อมใจที่จะร่วมกันต่อสู้ กำจัดศัตรูที่รุกราน ดังภูเขาสุเมรุที่เต็มไปด้วยธงแดงโบกสะบัด พริ้วพร้อมอย่างแกร่งกล้า ดังนั้นจะเห็นได้ว่า บทกวีนี้สร้างวากรรม

ความสามัคคีผ่านการใช้ภาพลักษณ์ของ “กรรมกร” และ “ชาวนา” ซึ่งเป็นประชาชนผู้มีบทบาทสำคัญในการต่อสู้กับศัตรูที่รุกราน แสดงถึงพลังร่วมของคนในชาติที่ลุกขึ้นปกป้องแผ่นดินร่วมกัน บทกวีบรรยายถึงข้าศึกที่เข้ามาอย่างหนาแน่นเหมือนพายุและควีนไฟ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความน่ากลัว แต่ในขณะเดียวกัน การประกาศของประชาชนที่ร่วมใจกันกำจัดศัตรูแสดงถึงความสามัคคีและความไม่หวาดหวั่น ภาพของ “ธงแดง” ที่โบกสะบัดทั่วเชิงเขาเปรียบเสมือนสัญลักษณ์ของจิตวิญญาณแห่งการต่อสู้ร่วมกันของประชาชน สะท้อนพลังและความมุ่งมั่นที่ไม่มีวันถดถอย

2) ความเข้มแข็งอดทน

บทกวีเรื่อง จิ้งกั๋งทราน (西江月 井冈山) เขียนขึ้นเพื่อยกย่องชัยชนะในการรบป้องกันที่หวงหยางเจีย จากข้อมูลอ้างอิงที่มีอยู่ประมาณวันที่ 5 กันยายน ขณะอยู่ที่ชู่ชวนต้าเฟิน เมื่อจู่ หยุนซิง รายงานสถานการณ์การรบป้องกันที่หวงหยางเจียให้ประธานเหมา เจ๋อตุง ทราน (Chen, 1992) ท่านจึงเกิดความรู้สึก ดังตัวอย่าง

ตีนภูดูลงเป็นธงศึก,
ยอดภูคิกกลองเร้าเป่าเขาขาน;
อรिल้อมแน่นอะไรก็ไปปาน,
ฝ่ายเราหาญตั้งมั่นยันทัพ

(เหมา เจ๋อตุง, 2561, น. 12)

บทกวีข้างต้นได้กล่าวถึง เมื่อยืนอยู่บนตีนเขา มองลงมาจะเห็นธงศึกโบกสะบัดอย่างทรงพลัง ยอดเขาดังกึกก้องด้วยเสียงกลองและแตรเขาที่ประสานกันเรียกร้องในนามของความกล้าหาญ แม้ศัตรูจะล้อมกรอบเข้ามาแน่นหนาสักเพียงใด เรายังคงยืนหยัดอย่างห้าวหาญ ไม่หวั่นเกรงต่อพลังอันมืดมิด ดังนั้นจะเห็นได้ว่า บทกวีนี้สร้างวาทกรรมความเข้มแข็งและอดทนผ่านการใช้ภาพลักษณ์ทางทหารและการประจันหน้าอย่างกล้าหาญในสถานการณ์อันท้าทาย คำว่า “ธงศึก” และ “กลองเร้า” สะท้อนถึงบรรยากาศของการเผชิญหน้าที่ไม่ย่อท้อ เสริมด้วยภาพของ “ยอดภู” และ “ตีนภู” ที่แสดงถึงการยืนหยัดอย่างมั่นคง ในขณะที่ฝ่ายตรงข้ามล้อมรอบอย่างหนาแน่น แต่ทหารยังคงตั้งมั่นไม่หวั่นไหว กลวิธีนี้เน้นย้ำถึงความมุ่งมั่นและความเด็ดเดี่ยวเพื่อปกป้องอุดมการณ์และเอาชนะอุปสรรคด้วยจิตใจที่แข็งแกร่ง

6. สรุปและอภิปรายผล

6.1 สรุปผลการวิจัย

บทความวิจัยนี้พบว่า วาทกรรมความรักชาติในกวีนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตุง แบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก ได้แก่ 1) การเชิดชูจิตวิญญาณความเป็นจีน 2) การปลุกเร้าขวัญกำลังใจ และ 3) การปลุกฝังคุณลักษณะของนักรบ โดยแต่ละประเภทมีบทกวีที่สะท้อนถึงสัญลักษณ์และค่านิยมสำคัญของชาติ ซึ่งช่วยเสริมสร้างความรู้สึกรักชาติและความภาคภูมิใจในแผ่นดินจีน

วาทกรรมเชิดชูจิตวิญญาณความเป็นจีนเน้นย้ำคุณค่าทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และความภาคภูมิใจในความเป็นจีน ผ่านการพรรณนาความยิ่งใหญ่ของภูมิทัศน์ธรรมชาติและความรุ่มรวยทางวัฒนธรรมของแผ่นดินจีน กวีใช้การเปรียบเทียบกับบุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์และสัญลักษณ์ทางธรรมชาติ เพื่อสื่อถึงความเข้มแข็ง ยั่งยืน และความสูงส่งของอารยธรรมจีน

วาทกรรมปลุกเร้าขวัญกำลังใจมุ่งกระตุ้นความฮึกเหิม สร้างแรงบันดาลใจ และเพิ่มขวัญกำลังใจให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเผชิญหน้ากับอุปสรรค กวีใช้ภาพพจน์ สัญลักษณ์ และการพรรณนาภูมิทัศน์ที่ทำลาย เช่น ธงแดง ภูเขาสูงชัน หรือการเดินทางอันยาวไกล เพื่อสื่อถึงความมุ่งมั่นในการเอาชนะอุปสรรคและสร้างความเชื่อมั่นในชัยชนะที่รออยู่เบื้องหน้า

วาทกรรมปลุกฝังคุณลักษณะของนักรบเน้นส่งเสริมคุณสมบัติที่พึงมีของนักรู้ เช่น ความสามัคคี ความกล้าหาญ ความอดทน และความภักดีต่อชาติ บทกวีสื่อถึงภาพของกรรมกร ชาวนา และทหารที่พร้อมรวมพลต่อต้านศัตรู แสดงถึงความเข้มแข็งทางจิตวิญญาณและความตั้งมั่นในการปกป้องอุดมการณ์อันสูงส่ง

6.2 อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยนี้ช่วยให้เข้าใจถึงการสร้างวาทกรรมความรักชาติในบทกวีของประธานเหมา เจ๋อตุง ซึ่งประกอบด้วยการเชิดชูจิตวิญญาณความเป็นจีน การปลุกเร้าขวัญกำลังใจ และการปลุกฝังคุณลักษณะของนักรบ วาทกรรมแต่ละประเภทแสดงถึงคุณค่าทางสังคมที่สะท้อนถึงอุดมการณ์รักชาติอย่างลึกซึ้ง สอดคล้องกับ วุฒิพงษ์ ประพันธ์มิตร และสุรสิทธิ์ อมรรณิซศักดิ์ (2563) ที่ศึกษาวาทกรรมความรักชาติในแบบเรียนวิชากิจกรรมกลุ่มเยาวชนแนวหน้าภายใต้การปกครองของประธานาธิบดีสี จิ้นผิง พบว่า แบบเรียนวิชากิจกรรมกลุ่มเยาวชนแนวหน้าสะท้อนความพยายามของรัฐในการสร้างความรักชาติผ่านการเรียบเรียงเนื้อหาที่สอดแทรกวาทกรรมเชิดชูจิตวิญญาณความเป็นจีน สร้างความรักและหวงแหนในขนบธรรมเนียมประเพณี รวมถึงการแสดงอัตลักษณ์ความเป็นชาติภายใต้กรอบความเป็นสังคมนิยม

บทกวีของประธานเหมา เจ๋อตุง สะท้อนถึงความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมจีนผ่าน การพรรณนาภูมิทัศน์ธรรมชาติและ การอ้างอิงบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ ซึ่งเน้นย้ำถึง ความยิ่งใหญ่ของชาติและความงดงามของธรรมชาติที่หลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกับจิตวิญญาณ ความเป็นจีน การสร้างวาทกรรมนี้มีเป้าหมายเพื่อกระตุ้นความรักชาติและความเชื่อมโยง กับรากเหง้าและวัฒนธรรมจีนที่สืบทอดมาอย่างยาวนาน นอกจากนี้ ประธานเหมา เจ๋อตุง ยังใช้บทกวีเป็นเครื่องมือในการสร้างแรงบันดาลใจ โดยสื่อถึงการก้าวข้ามอุปสรรคและ ความยากลำบากในการต่อสู้เพื่อชาติด้วยภาพพจน์ที่แสดงถึงความกล้าหาญ การปลุกเร้า ขวัญกำลังใจนี้สร้างความหวังและความเชื่อมั่นให้แก่ทหารและประชาชนในการเผชิญหน้า กับความท้าทาย สอดคล้องกับ Chen (2014) ที่กล่าวว่า บทกวีของประธานเหมา เจ๋อตุง ไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือในการปลุกเร้าความรักชาติและความกล้าหาญเท่านั้น แต่ยังเป็น วิธีการเชื่อมโยงระหว่างอดีตกับปัจจุบัน โดยผ่านการนำเสนอภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมและ ประวัติศาสตร์อันเก่าแก่ของจีนให้กลายเป็นพลังในการขับเคลื่อนสังคมภายใต้ระบอบใหม่ ความกลมกลืนระหว่างสำนึกทางวัฒนธรรมดั้งเดิมและอุดมการณ์แห่งการพัฒนาในบทกวี ของท่านจึงทำให้ผู้อ่านได้ตระหนักถึงความต่อเนื่องทางอารยธรรม โดยบทกวีทำหน้าที่เป็น สะพานที่เชื่อมโยงมรดกวัฒนธรรมดั้งเดิมกับวิสัยทัศน์แห่งอนาคต ในขณะเดียวกันก็สร้าง พลวัตทางปัญญาและอารมณ์ความรู้สึกที่เอื้อประโยชน์ต่อการสร้างสังคมที่เข้มแข็งและเป็น ปึกแผ่น

นอกจากการปลุกใจให้เข้มแข็งแล้ว ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นถึงการสร้างคุณลักษณะ ของนักรบผ่านบทกวี โดยการเน้นคุณค่าความสามัคคี ความเสียสละ และความเข้มแข็ง ในการต่อสู้เพื่ออุดมการณ์ชาติ วาทกรรมเหล่านี้ช่วยเสริมสร้างความรู้สึกที่เข้มแข็งและ มุ่งมั่นในการเผชิญหน้ากับศัตรูเพื่อการปกป้องผืนแผ่นดินและอุดมการณ์ร่วมกันอย่าง ภาคภูมิใจ ผลงานบทกวีของประธานเหมา เจ๋อตุง จึงไม่เพียงแต่แสดงออกถึงจิตวิญญาณ รักชาติและคุณค่าทางวัฒนธรรมของจีน แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงบันดาลใจ และปลุกฝังอุดมการณ์การต่อสู้เพื่อชาติที่แข็งแกร่ง สอดคล้องกับ ยอดชาย ชูติกาโม (2565) ที่กล่าวว่า เนื้อหาของ *กาทพยกลอนเหมาเจ๋อตุง* ได้บรรยายถึงสภาพสังคมจีน ทั้งวิถีชีวิต ธรรมชาติ สถานการณ์ในเวลาที่ประพันธ์บทกลอนนั้น ๆ ผู้ประพันธ์ได้สอดแทรกแนวคิด สังคมนิยม ปลุกเร้าการต่อสู้ต่อความไม่เป็นธรรมในสังคมด้วยถ้อยคำที่ทรงพลัง และเข้าใจ ง่าย มีการยกตัวอย่างต่าง ๆ ทั้งเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์และปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ มาเปรียบเทียบกับสภาพสังคมจีนในเวลานั้น เพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพของบริบททางสังคม และเกิดความคิดในการร่วมมือร่วมใจสร้างสังคมใหม่ให้ประเทศหลุดพ้นจากความทุกข์ยาก ความล้าหลัง และมีความภูมิใจในเกียรติภูมิของจีน อีกทั้งยังสอดคล้องกับ เกรียงไกร กองแสง (2563) ที่กล่าวว่า โวหารภาพพจน์หลายประเภทที่ประธานเหมา เจ๋อตุง ยกมา

กล่าวเปรียบเทียบนั้นสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดในการปลูกฝังอุดมการณ์แห่งการประพฤติปฏิบัติที่มีคุณค่าอันเป็นคตินิยมที่สามารถเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างดีเยี่ยม

7. ข้อเสนอแนะ

1) ควรศึกษาวาทกรรมความรักชาติในวรรณกรรมจีนประเภทอื่น ๆ เช่น นวนิยายเรื่องสั้น เป็นต้น

2) ควรศึกษาวิวนิพนธ์ของประธานเหมา เจ๋อตุง ในแง่มุมอื่น ๆ เช่น ภาพแทนความเป็นจีน การใช้จินตภาพ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

เกรียงไกร กองแสง. (2563). โวหารวาทะเหมาเจ๋อตุงกับการสืบผ่านคุณค่าแห่งคตินิยม.

วารสารการวิจัยการสะลองคำ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 13(2), 21–37.

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2543). *วาทกรรมการพัฒนา: อำนาจ ความรู้ ความจริง เอกลักษณ์ และความเป็นอื่น*. กรุงเทพฯ: วิภาษา.

ธนพร หมูคำ. (2559). วาทกรรมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในชุดวรรณกรรมเพื่ออาเซียนของ ประภัสสร เสวิกุล. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 16(2), 28–42.

ยอดชาย ชูติกาโม. (2565). ภาพลักษณ์เหมาเจ๋อตุง. *วารสารบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต*, 18(2), 241–243.

รพีพร เสาร์แดน, เปรมวิทย์ วิวัฒนเศรษฐ์ และวรัญญา ยิ่งยงค์ศักดิ์ (2566). วาทกรรมอัตลักษณ์ท้องถิ่นในนิทานพื้นบ้านล้านนา. *วารสารบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ราชมงคลล้านนา*, 11(2), 1–16.

วรเทพ ว่องสรรพการ. (2561). วาทกรรมความเป็นไทยกับการควบคุมทางสังคม. *วารสารอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 40(1), 124–157.

วุฒิพงษ์ ประพันธ์มิตร และ สุรสิทธิ์ อมรวิชช์ศักดิ์. (2563). การศึกษาวาทกรรมความรักชาติในแบบเรียนวิชากิจกรรมกลุ่มเยาวชนแนวหน้าภายใต้การปกครองของประธานาธิบดีสี จิ้นผิง. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 14(1), 35–53.

เหมา เจ๋อตุง. (2561). *ภาพลักษณ์เหมาเจ๋อตุง* (ประไพ วิเศษธานี, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: อ่าน.

- Central Committee of the Chinese Communist Party Literature Research Office, & Central Archives. (1997). *Mao Zedong's poetry manuscripts* (Vols. 1 & 2). Beijing: Thread-bound Book Bureau.
- Chen, J. (1992). *Mao Zedong and literary tradition*. Beijing: Central Literature Press.
- Chen, J. (1997). *Mao Zedong as a literary figure*. Shanghai: Shanghai People's Publishing House.
- Chen, J. (2014). *The soul of Mao Zedong*. Beijing: Oriental Press.
- Yang, Z. X. (2011). On the two dimensions of Mao Zedong's poetry creation. *Journal of Hunan Institute of Engineering*, 21(2), 50-52.
- Zang, K. J. (1996). *Interpretation of Mao Zedong's poems*. Beijing: China Youth Press.
- Zhang, F. Q. (2005). Comparison between Mao Zedong's and Jiang Jieshi's nationalist thought during the Anti-Japanese War: Also on their influences on the political situation after the war. *Journal of Wuhan University of Technology*, 12(3), 281-285.
- Zhang, Y. (2013). Analyzing the connotation of Mao Zedong's nationalism. *International Journal of Social Science Studies*, 2(1), 65-69.

การพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

สรายุธ รัศมี และ ภูมินทร์ เกณสาคุ

นักศึกษาศาสาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Received 13/12/24 Revised 29/03/25 Accepted 01/04/25

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 34 คน ใช้วิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 5 ชนิด คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบสังเกตการจัดการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน 4) แบบทดสอบสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้ และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการบรรยายเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 70 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.69) สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ กระตุ้นการมีส่วนร่วมและรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน, เกมมิฟิเคชัน, สมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, นักเรียนระดับมัธยมศึกษา

Developing Active Citizenship Competence and Academic Achievement Through Phenomenon-Based Learning Combined with Gamification for Secondary School Students

Sarayoot Ratsamee and Phumin Kensakhu

Students of the Social Studies Program, Faculty of Education, Khon Kaen University

Received 13/12/24 Revised 29/03/25 Accepted 01/04/25

Abstract

This research aimed to 1) develop active citizenship competency in secondary school students against a 70 percent benchmark, 2) compare their academic achievement in social studies, and 3) examine the satisfaction of students with phenomenon-based learning management combined with gamification. The sample comprised 34 purposively selected grade 10 secondary school students. Five research instruments were used: 1) lesson plans, 2) an observation form of lesson management, 3) a pre-test and a post-test, 4) an active citizenship competency test, and 5) a learning management satisfaction questionnaire. Data were analyzed using percentages, means and descriptive statistics. The results showed that 1) the students achieved the 70% cognitive citizenship benchmark significantly, 2) their academic performance post-learning was significantly higher than pre-learning, and 3) they reported very high satisfaction with the learning approach ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.69). These findings indicate that phenomenon-based learning with gamification effectively enhances active citizenship, boosts academic outcomes, and fosters engagement and social responsibility, which are important factors in changing the learning behavior of students sustainably.

Keywords: Phenomenon-Based Learning, Gamification, Active Citizenship Competency, Academic Achievement, Secondary School Students

1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันโลกได้เผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสังคมที่รวดเร็ว ซึ่งเรียกว่าเป็นยุคเทคโนโลยีพลิกผัน (Disruptive technology) สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานในทุกแง่มุมของการดำเนินชีวิต เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในปัจจุบัน (Keerthana et al., 2024) โดยเทคโนโลยีใหม่สร้างความเปลี่ยนแปลงที่ยากต่อการคาดเดา ดังกล่าว มิติพื้นฐานการปรับตัวจึงต้องเกิดขึ้นในระดับทัศนคติ (ศุภภัทรวิริศรา เกตุสุนทร และฉัตรณรงค์ศักดิ์ สุธรรมดี, 2564) ส่งผลให้พลิกผันการศึกษา (Education disruption) ปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจะพบว่า การถ่ายทอดความรู้จากครูสู่นักเรียนเพียงมิติเดียวกำลังถูกท้าทาย และให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะวิธีการเรียนรู้ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการของผู้เรียน สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 สะท้อนถึงความท้าทายที่เป็นพลวัตของโลกศตวรรษที่ 21 ทั้งในส่วนที่เป็นแรงกดดันภายนอก ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงของบริบทเศรษฐกิจและสังคมโลกอันเนื่องจากการปฏิวัติดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงสู่อุตสาหกรรม 4.0 (The fourth industrial revolution) และการดำเนินงานเพื่อบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ 2573 (Sustainable Development Goals: SDGs 2030) จึงได้กำหนดเป้าหมายของการจัดการศึกษา (Aspirations) ในข้อที่ 5 คือ ระบบการศึกษาที่สนองตอบและก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกที่เป็นพลวัตและบริบทที่เปลี่ยนแปลง (Relevancy) (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ดังนั้น การจัดการศึกษาต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก สร้างพลเมืองที่มีสมรรถนะและทักษะในการเผชิญกับความท้าทายอย่างมีประสิทธิภาพ

พลเมืองตื่นรู้ (Active citizen) ถือเป็นพลเมืองที่มีความเข้าใจในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับโลก สามารถวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารได้อย่างถูกต้อง มีส่วนร่วมในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหาของสังคม สะท้อนถึงความรับผิดชอบต่อนานาชาติและยอมรับในความแตกต่างทางวัฒนธรรม และคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม (พีรณิธิ สิริธีรธราดล และคณะ, 2565) โดยการมีส่วนร่วมของพลเมืองตื่นรู้อย่างเข้มแข็งจะทำให้เกิดการรับรู้ข้อมูลปัญหาชุมชนและสังคม สร้างคุณค่าของการมีส่วนร่วมของชุมชนและความรับผิดชอบทางสังคม (DePaul University, 2022) จากการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนพบว่า นักเรียนยังขาดสมรรถนะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ โดยเฉพาะการขาดความสนใจในสถานการณ์ของสังคมที่มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของนักเรียนและส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การจัดการศึกษาต้องมุ่งสร้างการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง เพื่อร่วมมือกันหาทางออกของสังคมที่ยั่งยืนผ่านการ

คิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาอย่างมีระบบ การตัดสินใจที่ดีในสถานการณ์ที่ท้าทาย การสนับสนุน การเปลี่ยนแปลงเชิงบวก นำไปสู่การสร้างสังคมการมีส่วนร่วม พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในทุกมิติ สอดคล้องกับบทบาทการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่มุ่งเน้นในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจในสภาพสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา นำไปสู่การปรับตัวและปฏิบัติตนเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีความสามารถทางสังคม มีความรู้ มีทักษะ และมีคุณธรรมเพื่อเกิดค่านิยมที่เหมาะสม สามารถอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นอย่างมีความสุขในฐานะของพลเมืองไทยและพลเมืองโลก (ฐากร สิทธิโชค, 2564) อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมในปัจจุบันพบว่า หากเป็นการสอนแบบบรรยายเนื้อหาตามหนังสือ ไม่มีการใช้เทคนิคและวิธีการสอนที่ส่งเสริมกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และส่งเสริมให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นหรือฝึกแก้ปัญหาในห้องเรียน จะทำให้ผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ นำไปสู่ความเบื่อหน่ายในการเรียน เนื่องจากต้องท่องจำเนื้อหาที่มีจำนวนมาก ตลอดจนขาดการบูรณาการเพื่อประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (วิภาพรรณ พินลา และวิภาดา พินลา, 2561) จึงควรจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผลลัพธ์หรือสมรรถนะให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับโลกยุคเทคโนโลยีดิจิทัล บูรณาการองค์ความรู้เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายให้กับผู้เรียน สามารถปรับตัวและร่วมกันแก้ไขปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นได้

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ผู้วิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่นำปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงเข้ามาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการฝึกปฏิบัติ แก้ปัญหา เชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน และเน้นความสำคัญของการเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางทฤษฎีและการนำไปปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้ ทักษะ และได้ฝึกประยุกต์ใช้กับปรากฏการณ์นั้นจะช่วยให้ความรู้ใหม่เหล่านั้นมีคุณค่าต่อนักเรียนในทันทีที่เกิดความเข้าใจ (วัฒนา สุริวรรณ และอังคณา ตุงคะสมิต, 2566) โดยการจัดการเรียนรู้รูปแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มี 5 ขั้นตอน (ตะวัน ไชยวรรณ และกุลธิดา นุกุลธรรม, 2564) ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 เลือกรูปแบบปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ ขั้นที่ 2 วิเคราะห์อรรถประโยชน์ของบทเรียน ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษา ขั้นที่ 4 การสังเคราะห์ความรู้และสรุป และขั้นที่ 5 ตรวจสอบความเข้าใจ เพื่อสะท้อนถึงความเข้าใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์ และการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อการอธิบายปรากฏการณ์ภายใต้บริบทที่เชื่อมโยงกันในชีวิตประจำวัน และเมื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ซึ่งมีกลไกและองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น คะแนนสะสมระหว่างการทำกิจกรรม ความท้าทาย ตารางอันดับ ภายใต้การออกแบบโครงสร้างภารกิจและคะแนนที่คำนึงถึง

วัตถุประสงค์การเรียนรู้ (ธนรัชต์ ไชยรัชต์, 2563) จะทำให้เกิดผลลัพธ์เชิงบวกต่อการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนสามารถรับรู้ความสามารถของตนเองมีเป้าหมายในการเรียนรู้และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชันในทุกชั้นของการจัดการเรียนรู้ ถือเป็นการผสมผสานแนวคิดที่มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้ โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์ แก้ปัญหา ประเด็นทางสังคมผ่านปรากฏการณ์จริง พัฒนาทักษะการมีส่วนร่วมและความรับผิดชอบผ่านการทำงานกลุ่มและภารกิจต่าง ๆ เสริมสร้างทักษะการสื่อสารและโน้มน้าวใจ สร้างความท้าทาย และสร้างแรงจูงใจในการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่านกลไกเกมที่เชื่อมโยงกับประเด็นในโลกจริง ทำให้ผู้เรียนเกิดการตระหนักรู้และพร้อมที่จะเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน และเทคนิคเกมมิฟิเคชันเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญผ่านการศึกษาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำมาใช้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา ส31101 สังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายมัธยมศึกษา (ศึกษาศาสตร์) เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของโลก สามารถเชื่อมโยงความรู้ในเนื้อหาสาระวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม กับการแก้ปัญหาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ นำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นอีกด้วย

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ก่อนกับหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

3. ทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

3.1 การจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based learning)

Mattila & Silander (2015) ให้ความหมายของ การจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based learning) ว่าเป็นแนวทางการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการสำรวจและทำความเข้าใจปรากฏการณ์ในโลกจริงผ่านมุมมองแบบบูรณาการ โดยผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการกำหนดคำถามและค้นหาคำตอบด้วยตนเอง กระบวนการนี้เน้นการเชื่อมโยงความรู้จากหลากหลายศาสตร์เข้าด้วยกัน เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งและสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม และการประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกับโลกจริง ทำให้เกิดความรู้และความเข้าใจอย่างยั่งยืน และ Valanne et al. (2016) ได้เสนอว่า การใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและได้ลงมือปฏิบัติ ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกจึงสามารถนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับกับบริบทของแต่ละประเทศได้ การนำแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานไปปรับใช้ในประเทศต่าง ๆ ควรพิจารณาถึงความเหมาะสมกับบริบทของแต่ละประเทศด้วย โดยครูมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะการตั้งคำถามเชิงวิจัยของนักเรียน โดยคำถามดังกล่าวควรมีความเหมาะสม น่าสนใจ และสามารถนำไปสู่การค้นคว้าหรือสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ การสอนในลักษณะนี้จำเป็นต้องเปลี่ยนจากการถ่ายทอดความรู้โดยตรง มาเป็นการสร้างแบบจำลองทักษะที่นักเรียนสามารถนำไปปรับใช้ได้ด้วยตนเอง (Mathewson, 2019) วิธีการดังกล่าวยังเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนได้ทดลองปฏิบัติและสร้างความเชื่อมโยงระหว่างความรู้ทางทฤษฎีกับการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและตรงกับความต้องการของผู้เรียน การเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนจากแบบดั้งเดิมที่มุ่งเน้นการบอกกล่าวข้อมูล เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ จะช่วยให้มั่นใจได้ว่าผู้เรียนจะได้รับการสนับสนุนที่ตรงประเด็นทั้งในด้านทักษะและเนื้อหา

3.2 เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการประยุกต์ใช้องค์ประกอบและกลไกของเกมในบริบทที่ไม่ใช่เกม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และความผูกพันของผู้ใช้งาน (Deterding et al., 2011) แนวคิดเกมมิฟิเคชันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในช่วงศตวรรษที่ 21 โดยเป็นการใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานและการเรียนรู้ โดยที่ Kapp (2012) ได้อธิบายว่า เกมมิฟิเคชันในบริบทการศึกษาเป็นการใช้กลไก แนวคิด และกระบวนการของเกมเพื่อดึงดูดความสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้ และแก้ไขปัญหาในกระบวนการเรียนการสอน โดยมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ระบบคะแนน (Points) เหรียญรางวัล (Badges) กระดานผู้นำ (Leaderboards) ระดับความก้าวหน้า (Levels)

และความท้าทาย (Challenges) โดยหลักการสำคัญของเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย 1) การสร้างเป้าหมายที่ชัดเจนและท้าทาย 2) การให้ผลตอบแทนที่ 3) การสร้างความรู้สึกของความสำเร็จและความก้าวหน้า 4) การสร้างบทบาทและเรื่องราว และ 5) การส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (ปริดา อัครจันทโชติ, 2560) ดังนั้น การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการศึกษาไม่ได้หมายถึงการเปลี่ยนการเรียนรู้ให้เป็นเกมทั้งหมด แต่เป็นการนำองค์ประกอบบางอย่างของเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ Werbach and Hunter (2012) เน้นย้ำว่า การออกแบบเกมมิฟิเคชันที่มีประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงแรงจูงใจภายใน (Intrinsic motivation) ของผู้เรียนมากกว่าการเน้นรางวัลภายนอกเพียงอย่างเดียว ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน แสดงให้เห็นว่าเกมมิฟิเคชันเป็นทางเลือกที่มีประสิทธิภาพในการออกแบบการเรียนรู้ โดยช่วยตอบสนองต่อธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่ที่ต้องการมีปฏิสัมพันธ์ ได้รับผลตอบแทนที่ และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การนำกลไกของเกมมาใช้ในการเรียนการสอนช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกและมีความท้าทาย

โดยสรุป การผสมผสานการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานและเทคนิคเกมมิฟิเคชัน จะช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติสำรวจปัญหาในโลกจริง และในขณะเดียวกันก็ได้รับแรงจูงใจและความสนุกจากกลไกเกม ซึ่งเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับบริบทของการศึกษาในศตวรรษที่ 21

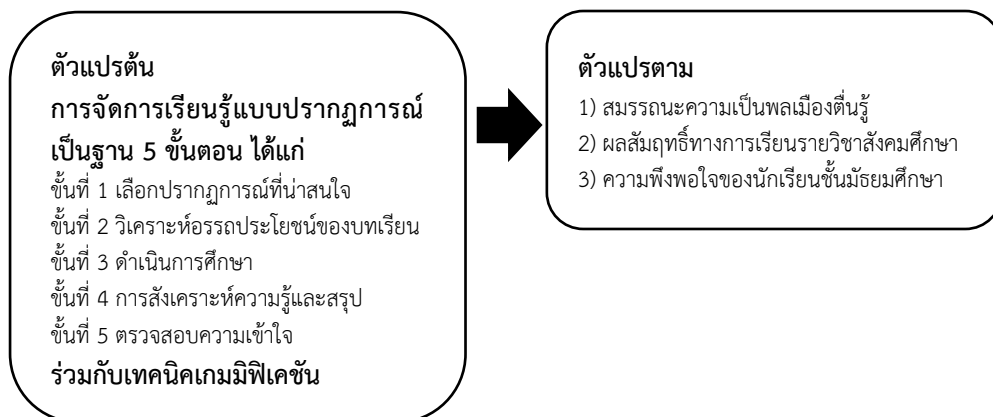
4. สมมุติฐาน

4.1 การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชันสามารถพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนเป็นไปตามเกณฑ์ ร้อยละ 70 ขึ้นไป

4.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมาก

5. กรอบแนวคิด



การบูรณาการการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ขั้นที่ 1 เลือกปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ ครูเลือกปรากฏการณ์ทางสังคมให้นักเรียนได้ศึกษา โดยพิจารณาจากความน่าสนใจและความสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของนักเรียน โดยนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการสร้างภารกิจค้นหา (Quest) ให้นักเรียนสำรวจประเด็นปัญหาสังคม และได้คะแนนหรือตราสัญลักษณ์ (Badge) เมื่อสามารถตอบคำถามจากปรากฏการณ์ที่กำหนดได้ รวมถึงมีการใช้ระบบจัดอันดับเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์หรือลดประโยชน์ของบทเรียน นักเรียนวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ของการเรียนรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่เลือก โดยมีการให้คะแนน สำหรับกลุ่มที่สามารถเชื่อมโยงปรากฏการณ์กับบทเรียนได้อย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์ นักเรียนจะได้รับแต้มเพิ่มเติม เมื่อระบุประโยชน์ของการศึกษาปรากฏการณ์นั้นต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองต้นรู้

ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษา นักเรียนทำงานเป็นทีมเพื่อศึกษาปรากฏการณ์ผ่านการทำภารกิจย่อย (Sub-quests) เช่น การรวบรวมข้อมูล หรือการทดลอง โดยมีระบบความท้าทาย (Challenges) และรางวัล (Rewards) สำหรับการผ่านแต่ละขั้นตอนของการศึกษา

ขั้นที่ 4 การสังเคราะห์ความรู้และสรุป นักเรียนนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ โดยใช้ระบบการสะสมทักษะ (Skill tree) ที่แสดงให้เห็นพัฒนาการในการคิดแก้ปัญหา และการเสนอทางออกต่อปัญหาสังคม มีการจัดการแข่งขันนำเสนอผลงาน (Presentation battle) ระหว่างกลุ่ม ซึ่งนักเรียนจะได้รับคะแนนจากการโหวตและการประเมินของเพื่อนร่วมชั้น

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบความเข้าใจ มีการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนผ่านการทำภารกิจขั้นสุดท้าย (Final quest) ที่ต้องประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อแก้ไขสถานการณ์จำลองหรือเสนอแนวทางการแก้ปัญหาในชุมชน นักเรียนจะได้รับเหรียญรางวัล (Coins) และตราสัญลักษณ์ความสำเร็จ (Achievement badges) ตามระดับของความเข้าใจและการประยุกต์ใช้ มีการจัดอันดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active citizenship ranking) เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในการมีส่วนร่วมทางสังคมต่อไป

6. วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental design) ซึ่งดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองกลุ่มเดียววัดสองครั้ง (One group pretest-posttest design)

6.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 6 ห้อง รวมทั้งสิ้น 190 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4/2 จำนวน 34 คน จากการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive selection)

6.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

6.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ความเป็นพลเมืองโลก จำนวน 4 แผน ใช้เวลาทั้งหมด 7 ชั่วโมง ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสม แบ่งเป็น 5 ระดับคะแนน พบว่า คะแนนที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.88 - 4.94 ซึ่งมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้และความเข้าใจในการเป็นพลเมืองโลก จำนวน 2 ชั่วโมง ($\bar{X} = 4.88$, S.D. = 0.10) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ทักษะที่จำเป็นของการเป็นพลเมืองโลก จำนวน 2 ชั่วโมง ($\bar{X} = 4.92$, S.D. = 0.13) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การเห็นคุณค่าและมีทัศนคติที่ดีต่อบทบาทความเป็นพลเมือง จำนวน 2 ชั่วโมง ($\bar{X} = 4.89$, S.D. = 0.15) และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การเปลี่ยนแปลงบริบทโลกกับพลเมืองดิจิทัล จำนวน 3 ชั่วโมง ($\bar{X} = 4.94$, S.D. = 0.10)

6.2.2 แบบสังเกตการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบบันทึกที่มีลักษณะปลายเปิด เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกิดขึ้นจริงในชั้นเรียนเกี่ยวกับพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในแต่ละขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรม ประกอบด้วย การมีส่วนร่วมของนักเรียน การตอบสนองต่อคำถาม/กิจกรรม ความเข้าใจและการเรียนรู้ และการทำงานเป็นกลุ่ม

6.2.3 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังเรียน จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน โดยใช้การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และมีค่าระหว่าง 0.67 – 1.00 ค่าความยากง่ายของข้อสอบ (p-value) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ (r) อยู่ระหว่าง 0.40 – 0.80 ค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบมีค่า 0.90

6.2.4 แบบทดสอบสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้ จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน โดยใช้การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และมีค่าระหว่าง 0.67 – 1.00 ค่าความยากง่ายของข้อสอบ (p-value) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ (r) อยู่ระหว่าง 0.41 - 0.82 ค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบมีค่า 0.88

6.2.5 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 10 ข้อ ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.85 โดยข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert rating scales) เกณฑ์การประเมินเป็นช่วงคะแนน โดยคะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00 ระดับมากที่สุด 3.51 – 4.50 ระดับมาก 2.51 – 3.50 ระดับปานกลาง 1.51 – 2.50 ระดับน้อย และ 1.00 – 1.50 ระดับน้อยที่สุด

6.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ 14 มิถุนายน 2567 ถึง 15 ตุลาคม 2567 โดยผู้วิจัยได้ทำบันทึกข้อความขออนุญาตผู้ปกครอง จากนั้นเข้าไปสัมภาษณ์บริบทของผู้เรียนและชี้แจงรายละเอียดการวิจัยให้นักเรียนรับทราบก่อนดำเนินการทดลองตามขั้นตอน โดยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นตามลำดับ จากนั้นทำการทดสอบกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย โดยมีวิธีการดังต่อไปนี้

6.3.1 ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้ รวมถึงวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน โดยมุ่งศึกษาเกี่ยวกับปัญหาการจัดการเรียนรู้ สมรรถนะของนักเรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกสำหรับนำไปจัดการเรียนรู้

6.3.2 ออกแบบเครื่องมือและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ความเป็นพลเมืองโลก 2) แบบสังเกตการจัดการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อน-หลังเรียน 4) แบบทดสอบสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้ และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

6.3.3 ดำเนินการวิจัย โดยเริ่มจากการให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) จำนวน 20 ข้อ จากนั้นจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 4 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีการสังเกตระหว่างการจัดการเรียนรู้ควบคู่ไปด้วย เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) จำนวน 20 ข้อ ทำแบบทดสอบวัดสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้ จำนวน 20 ข้อ และทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ แล้วนำคะแนนที่ได้ไปทำการคำนวณและเทียบเกณฑ์ และระหว่างจัดการเรียนการสอนให้มีการสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้แบบสังเกตการจัดการเรียนรู้ ในทุกแผนการจัดการเรียนรู้ เกี่ยวกับการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีความ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

6.4 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบทดสอบสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากการสังเกตและแบบบันทึกหลังสอนมาวิเคราะห์ แล้วนำเสนอในรูปแบบข้อมูลเชิงพรรณนา จากนั้นการสรุปผลการเก็บรวบรวมข้อมูลในรูปแบบที่นำเสนอได้ชัดเจน โดยใช้แผนภาพ ตาราง หรือข้อความที่สรุปผลการวิเคราะห์

7. ผลการศึกษา

7.1 การพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เทียบกับ เกณฑ์ร้อยละ 70 ซึ่งสามารถแปลผลคะแนน ตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
หลังเรียน (Posttest)	34	15.33	1.76	76.65

จากตารางที่ 1 พบว่า การทดสอบสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.33 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 76.65 และเมื่อ

เปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนสอบของผู้เรียน สรุปได้ว่า คะแนนสอบของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

7.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถแปลผลคะแนน ได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนกับหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
ก่อนเรียน (Pretest)	34	11.56	1.76	57.80
หลังเรียน (Posttest)	34	16.15	1.44	80.75

จากตารางที่ 2 พบว่า การทดสอบสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 11.56 คิดเป็นร้อยละ 57.80 และมีคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 16.15 คิดเป็นร้อยละ 80.75 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนสอบ สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีผลคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

7.3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถแปลผลคะแนน ได้ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. การเรียนรู้เรื่องความเป็นพลเมืองโลกผ่านการใช้เกมมิฟิเคชันทำให้รู้สึกสนุกสนานและตื่นเต้นมากขึ้น	4.64	0.78	มากที่สุด
2. เกมมิฟิเคชันช่วยให้เข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองโลกได้ดีขึ้น	4.55	0.67	มากที่สุด
3. การใช้เกมมิฟิเคชันทำให้สามารถเรียนรู้และจำเนื้อหาต่าง ๆ เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองโลกได้ง่ายขึ้น	4.64	0.55	มากที่สุด
4. การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชันช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในบทบาทและหน้าที่ของพลเมืองโลกในสังคมได้	4.70	0.59	มากที่สุด

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความ พึงพอใจ
5. การใช้เกมมิฟิเคชันทำให้มีความตระหนักรู้และรับผิดชอบ ต่อปัญหาสังคมและโลกมากขึ้น	4.52	0.87	มากที่สุด
6. เกมมิฟิเคชันช่วยกระตุ้นให้มีการคิดและการตัดสินใจที่ดีขึ้น เกี่ยวกับประเด็นทางสังคมและสิ่งแวดล้อม	4.61	0.79	มากที่สุด
7. การเรียนรู้เรื่องความเป็นพลเมืองโลกผ่านการใช้เกม มิฟิเคชันทำให้รู้สึกว่าจะสามารถมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลง สังคมหรือโลกได้	4.45	0.75	มาก
8. การใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนรู้ช่วยเสริมสร้างการทำงาน ร่วมกันและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้นได้ดี	4.48	0.71	มาก
9. การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ทำให้รู้สึกว่าการเรียนรู้ เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองโลกเป็นเรื่องที่สนุกและน่าสนใจ	4.61	0.75	มากที่สุด
10. รู้สึกพึงพอใจกับการใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนรู้เรื่อง ความเป็นพลเมืองโลก และเหมาะสมกับการเรียนรู้ใน ระดับมัธยมศึกษา	4.67	0.48	มากที่สุด
สรุปความพึงพอใจโดยภาพรวม	4.58	0.69	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ
ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาโดยภาพรวมอยู่ใน
ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.69) ด้านการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน
ร่วมกับเกมมิฟิเคชันช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในบทบาทและหน้าที่ของพลเมืองโลก
ในสังคมได้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด และรองลงมา คือ รู้สึกพึงพอใจกับการใช้เกมมิฟิเคชันในการ
เรียนรู้เรื่องความเป็นพลเมืองโลก และเหมาะสมกับการเรียนรู้ในระดับมัธยมศึกษา

8. สรุปและอภิปรายผล

8.1 สรุปผลการวิจัย

องค์ความรู้ของการวิจัยที่สำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ช่วยให้ผู้เรียนมี
สมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้เป็นไปตามเกณฑ์ ร้อยละ 70 และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน รวมถึงนักเรียนยังมีความพึงพอใจต่อรูปแบบ
การจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.69) สะท้อนให้เห็นว่า การจัด
การเรียนรู้โดยการเชื่อมโยงเนื้อหาในห้องเรียนกับปรากฏการณ์จริงในสังคม สามารถ

ส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองตื่นรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ กระตุ้นการมีส่วนร่วมและรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างยั่งยืน ขณะที่เกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มแรงจูงใจ ความผูกพัน และการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านกลไกของเกม ความสำคัญของแนวทางนี้สะท้อนผ่านการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งเป็นเป้าหมายหลักของการศึกษา การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) ส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งกว่าการเรียนรู้แบบท่องจำ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 การศึกษานี้สรุปได้ว่าการผสมผสานวิธีการสอนรูปแบบดังกล่าวช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการเป็นพลเมืองในโลกที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้อย่างมีประสิทธิภาพ

8.2 อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองตื่นรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

8.2.1 การพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
หลังการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดสอบสมรรถนะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชันเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กับสถานการณ์หรือปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน ซึ่งช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและเข้าใจโลกในมุมมองที่กว้างขึ้น แสดงให้เห็นจากการมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็นจากสถานการณ์ การจัดทำผลงานเพื่อแก้ปัญหาในวิธีการที่หลากหลาย สอดคล้องกับวิภาวรรณ พินลา และวิภาดา พินลา (2565) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่เชื่อมโยงการบูรณาการข้ามศาสตร์ในห้องเรียนของครูสังคมศึกษา พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานแต่ละขั้นตอนสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ในกลุ่ม การได้ลงมือปฏิบัติ และการเรียนรู้ร่วมกัน อันนำไปสู่การต่อยอดองค์ความรู้และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองแนวคิดนี้ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นการเรียนรู้ที่ใช้ปรากฏการณ์จริงหรือสถานการณ์ทางสังคมเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้

ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการวิเคราะห์ อภิปราย และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคม ในขณะเดียวกัน การนำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์ เป็นฐานช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ของผู้เรียน สอดคล้องกับ แนวคิดของ Hamari et al. (2014) ที่พบว่า เกมมิฟิเคชันมีผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจและ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้เรียนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น เนื่องจากการใช้กลไกของเกม เช่น การสะสมคะแนน การได้รับรางวัลและการแข่งขัน อย่างสร้างสรรค์ ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น เช่นเดียวกับ ผลการวิจัยของ จันทรจิรา นพคุณ (2564) ที่ศึกษาการใช้เกม มิฟิเคชันในการเรียน การสอนรายวิชาสังคมศึกษา พบว่า เกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความตั้งใจและ มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญของความ เป็นพลเมืองต้นรู้ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จึงเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองต้นรู้ นักเรียน สามารถเข้าใจบทบาทพลเมืองโลกและพัฒนาความรับผิดชอบในระดับสังคมโลกได้ดียิ่งขึ้น เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงและการตระหนักรู้ในความรับผิดชอบต่อสังคมและ โลกสะท้อนให้เห็นว่า การให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมอย่างเป็นระบบ เรียนรู้ด้วย ตนเองอย่างมีขั้นตอนสามารถทำให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองต้นรู้ด้านการเป็นพลเมือง มีส่วนร่วมเพิ่มสูงขึ้น

8.2.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

นักเรียนมีผลคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่าง เนื้อหาที่เรียนกับสถานการณ์จริงในสังคม ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful learning) นำไปประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนได้ สอดคล้องกับ แนวคิดของ นันทฤณภัค พรหมมา และอุบลวรรณ ส่งเสริม (2567) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based learning) เป็นแนวทางที่ ช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์เรียนรู้จากสถานการณ์จริง หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งพัฒนาทักษะ ที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในยุคปัจจุบันและอนาคต โดยเฉพาะทักษะที่เกี่ยวข้องกับ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม ดังที่ วัฒนา สุริวรรณ และอังคณา ตุงคะสมิต (2566) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิด

แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A รายวิชา ส 32101 สังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเฉลี่ยเท่ากับ 22.84 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 76.13 และมีนักเรียนที่ทดสอบผ่านเกณฑ์ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังนั้น การพัฒนาผู้เรียนในด้านสมรรถนะต่าง ๆ และการใช้กระบวนการเรียนรู้ที่มีการปรับใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นอีกด้วย รวมถึงการผสมผสานเกมมิฟิเคชันเข้ากับการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยเพิ่มความน่าสนใจและความท้าทายในกระบวนการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและทุ่มเทในการเรียนรู้มากขึ้น ดังที่งานวิจัยของ ปิยวรรณ วิเศษสุวรรณภูมิ (2563) ได้ศึกษา การใช้เกมมิฟิเคชันในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบเกมมิฟิเคชันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

8.2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.69) สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐกมล นุชสุข (2563) ที่ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ในระดับมาก โดยเฉพาะในด้านการสร้างแรงจูงใจ การกระตุ้นการมีส่วนร่วม และการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน นอกจากนี้ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชันอาจเป็นผลมาจากการที่รูปแบบการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้และความสนใจของผู้เรียนในยุคดิจิทัลที่ชื่นชอบการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ การมีปฏิสัมพันธ์ และความท้าทาย รวมทั้งการได้รับข้อมูลย้อนกลับทันทีและการเห็นความก้าวหน้าในการเรียนรู้ผ่านองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน เช่น คะแนน เหรียญรางวัล และการจัดอันดับ ยังช่วยสร้างความรู้สึกระบบความสำเร็จและความภาคภูมิใจ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้ การเรียนรู้ที่นำเกมมิฟิเคชันเข้ามาช่วยเสริมประสิทธิภาพในการเข้าใจบทบาทพลเมืองโลก มีผลดีต่อความพึงพอใจของนักเรียน โดยเฉพาะในด้านการเข้าใจบทบาทพลเมืองโลกในสังคมและการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับระดับมัธยมศึกษา แต่อย่างไรก็ตาม ยังมีความท้าทายในการเชื่อมโยงการเรียนรู้ในเกมไปสู่การประยุกต์ใช้ในการเปลี่ยนแปลงสังคมและโลกได้จริง ซึ่งเป็นจุดที่ต้องพัฒนาและปรับปรุงในงานวิจัยและการศึกษาครั้งต่อไป

9. ข้อเสนอแนะ

9.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

9.1.1 การเลือกประเด็นปรากฏการณ์หรือสถานการณ์ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ควรมีความเชื่อมโยงกับชีวิตของผู้เรียน ทันสมัย และมีความซับซ้อนเพียงพอที่จะกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และการอภิปรายในหลากหลายมุมมอง ควรพิจารณาบริบททางสังคม วัฒนธรรม และประสบการณ์ของนักเรียนในการเลือกประเด็นปรากฏการณ์

9.1.2 การออกแบบและกำหนดรูปแบบการนำเสนอปรากฏการณ์ที่ควรมุ่งเน้นการบูรณาการสื่อและกลวิธีที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาและทำความเข้าใจ ควรมีรูปแบบการนำเสนอผ่านสื่อและวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น ข่าว สื่อสิ่งพิมพ์ วิดิทัศน์ ผังกราฟิก เกมการศึกษา เป็นต้น เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในปรากฏการณ์มากยิ่งขึ้น

9.1.3 การจัดการเรียนรู้ในชั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้และลงข้อสรุป ควรจัดบรรยากาศในการเรียนรู้และออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการคิดของผู้เรียน คำนึงถึงการเรียนรู้ร่วมกันและปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน เช่น การนำเทคนิคกระบวนการกลุ่ม การอภิปราย การระดมสมอง เทคนิคเพื่อนคู่คิดมาใช้ เป็นต้น ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมในคาบเรียนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

9.1.4 การใช้เกมมิฟิเคชันควรกำหนดกติกาให้ชัดเจน เพื่อให้ นักเรียนปฏิบัติตาม และเกิดความยุติธรรมจะช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

9.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

9.2.1 ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน กับตัวแปรอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล

9.2.2 ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเกมมิฟิเคชันในหน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หรือรายวิชาอื่น ๆ

9.2.3 ควรมีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ในแบบอื่น เช่น กระบวนการคิดเป็นภาพ เทคนิคผังกราฟิก และเทคนิคการใช้เกมการศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- จันทร์จิรา นพคุณ. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารวิจัยทางการศึกษา*, 16(2), 116-130.
- ฐากร สิทธิโชค. (2564). แนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษายุคใหม่. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/1VDe0>.
- ณัฐกมล นุชสุข. (2563). การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับเกมมิฟิเคชัน. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 22(4), 156-171.
- ตะวัน ไชยวรรณ และกุลธิดา นุกุลธรรม. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน: การเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อส่งเสริมความรู้ของผู้เรียนในโลกแห่งความจริง. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 15(2), 251-263.
- ธนรัชต์ ไชยรัชต์. (2563). การใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมการรับรู้ความสามารถ การมีเป้าหมายในการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้: กรณีศึกษา นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นันทญ์ณภัค พรหมมา และอุบลวรรณ ส่งเสริม. (2567). แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานกับทิศทางการเหมาะสมในบริบทการศึกษาของสังคมไทย. *วารสารครุศาสตร์ราชภัฏเชียงใหม่*, 3(2), 1-15.
- ปรีดา อัครจันทโชติ. (2560). เกมมิฟิเคชัน: แนวคิดและแนวทางการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 19(3), 331-339.
- ปิยวรรณ วิเศษสุวรรณภูมิ. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 22(3), 253-267.
- พีรณิธิ สิริธีรราดล, อังคินันท์ อินทรกำแหง และสุดารัตน์ ตันติวิวัฒน์. (2565). การให้ความหมายเกี่ยวกับคุณลักษณะและแนวทางการพัฒนาความเป็น พลเมืองต้นรู้

- โลกตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงของนักศึกษาปริญญาตรี. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 7(6), 98-114.
- วัฒนา สุวิวรรณ์ และอังคณา ตุงคะสมิต. (2566). การพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A รายวิชา ส 32101 สังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*. 15(43), 63-73.
- วิภาพรรณ พินลา และวิภาดา พินลา. (2561). *การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิภาพรรณ พินลา และวิภาดา พินลา. (2565). การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่เชื่อมโยงการบูรณาการข้ามศาสตร์ในห้องเรียนของครูสังคมศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 22(2), 1-13.
- ศุภภัทรวิศรา เกตุสุนทร และฉัตรณรงค์ศักดิ์ สุธรรมดี. (2564). การศึกษาในยุค disruptive technology education in the disruptive technology. *วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น*. 5(3), 73-86.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579*. กรุงเทพฯ: พรินทวนกราฟฟิค.
- DePaul University. (2022). *What is active citizenship?*. Retrieved from <https://scps.depaul.edu/Documents/LL305ActiveCitizen.pdf>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Science* (pp. 3025-3034). IEEE.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer
- Keerthana, S., Preethi, M., & Jayanthi, R. (2024). A Study on Exploring Technology Disruption in Higher Education: Impact, Challenges and Opportunities,

The Academic International Journal of Multidisciplinary Research, 2(2), 159-171.

Mathewson. (2019). *The teacher's role in "phenomenon-based learning"*. Retrieved from <https://hechingerreport.org/the-teachers-role-in-phenomenon-based-learning/>

Mattila P., & Silander P. (2015). *How to create the school of the future: revolutionary thinking and design from Finland*. Finland: Multprint.

Valanne, E., Al Dhaheri, R., Kylmalahti, R., & Sandholm-Rangell, H. (2016). Phenomenon based learning implemented in Abu Dhabi school model. *International Journal of Humanities and Social Sciences*, 9(3), 1-17.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. PA: Wharton Digital Press.

การศึกษาข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 สาขาภาษาจีน คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

นิรวิทย์ สิ่งประสงค์ ลิตานัน จันทนา และจิตติวรรณ ชีววิภาส

หลักสูตรภาษาจีน สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

Received 01/01/25 Revised 28/06/25 Accepted 29/06/25

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะและสาเหตุของข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 สาขาวิชาภาษาจีน คณะศิลปศาสตร์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 สาขาภาษาจีน คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จำนวน 213 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 สาขาวิชาภาษาจีน คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จำนวน 90 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยคัดเลือกนักศึกษาที่ผ่านการสอบวัดระดับภาษาจีน HSK ในแต่ละชั้นปี จำนวนชั้นปีละ 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบการอ่านอักษรพ้องรูป ภาษาจีน จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ และใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะของข้อผิดพลาดที่พบมากที่สุด คือ ข้อผิดพลาดในระดับคำ รองลงมา คือ ระดับประโยค และระดับวลี ตามลำดับ ขณะที่สาเหตุของข้อผิดพลาดสามารถจำแนกได้ 6 สาเหตุ ได้แก่ 1) ความรู้ที่มีในอักษรพ้องรูปไม่เพียงพอ 2) การอ่านเป็นคำอื่นที่ไม่มีความเกี่ยวข้องใด ๆ กับอักษรพ้องรูป 3) การจดจำคำศัพท์ที่ไม่แม่นยำ 4) ความสับสนของเสียงอ่านอักษรพ้องรูป 5) ความถี่ในการพบเจออักษรพ้องรูปในชีวิตประจำวัน และ 6) การอ่านอย่างเร่งรีบโดยไม่สังเกตบริบท

คำสำคัญ: ภาษาจีน, การศึกษาข้อผิดพลาด, สาเหตุของข้อผิดพลาด, การอ่านอักษรพ้องรูป

**An Analysis of Reading Errors in Homographs
Among First to Third Year Chinese Language Students,
Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University**

Nirawit Singprasong, Sitanan Janthana and Thitiwan Cheewawiphas

Chinese Language Program, Department of Foreign Languages,

Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University

Received 01/01/25 Revised 28/06/25 Accepted 29/06/25

Abstract

This research aimed to investigate the characteristics and causes of errors in reading Chinese homographs among first to third year students majoring in Chinese at the Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University. The population consisted of 213 students from the specified program and academic years. The sample group included 90 students, selected through purposive sampling by choosing 30 students from each academic year who had taken the HSK proficiency test. The research instrument was a 20-item Chinese homograph reading test. The data were analyzed using frequency, percentage, and content analysis. The findings revealed that the most common type of reading error occurred at the word level, followed by the errors at sentence level and the phrase level, respectively. The causes of these errors could be categorized into six main factors: 1) insufficient knowledge of Chinese homographs, 2) misreading as unrelated words, 3) inaccurate vocabulary memorization, 4) confusion in pronunciation of homographs, (5) low frequency of encountering homographs in daily life, and 6) hasty reading without observing contextual cues.

Keywords: Chinese Language, Error Analysis, Causes of Errors, Reading Chinese Homographs

1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาจีนเป็นภาษาที่มีความสำคัญในระดับสากล โดยได้รับการยอมรับให้เป็น 1 ใน 6 ภาษาทางการที่ใช้กันในประเทศชาติ (United Nations) ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1946 (United Nations, 1946) ปัจจุบันภาษาจีนได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นในฐานะภาษาต่างประเทศที่ผู้เรียนทั่วโลกให้ความสนใจอย่างแพร่หลาย อย่างไรก็ตาม ในกระบวนการเรียนรู้นั้น ผู้เรียนจำนวนไม่น้อยยังคงประสบปัญหาในการทำ ความเข้าใจระบบอักษรจีน ซึ่งมีลักษณะเฉพาะและซับซ้อน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “อักษรพ้องรูป” ที่เป็นหนึ่งในอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาจีนอย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้ การศึกษาเกี่ยวกับอักษรพ้องรูปจึงนับว่ามีความสำคัญยิ่งในบริบทของการเรียนการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ เนื่องจากอักษรกลุ่มนี้มีลักษณะทางเสียงและความหมายที่หลากหลาย จึงอาจก่อให้เกิดความสับสนและข้อผิดพลาดในการใช้ภาษา ทั้งในระดับคำ วลี และประโยค ส่งผลกระทบต่อทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนของผู้เรียนโดยภาพรวม

อักษรพ้องรูปในภาษาจีน Huang Borong และ Liao Xudong (2007) ได้ให้นิยามไว้ในหนังสือภาษาจีนปัจจุบัน 《现代汉语》 ว่าเป็นอักษรที่มีเสียงและความหมายต่างกัน เรียกว่า “คำหลายเสียงและหลายความหมาย” เช่น คำว่า “都” อ่านว่า “dū” เป็นคำนาม แปลว่า เมืองหลวง, นคร และเมื่ออ่านว่า “dōu” เป็นคำวิเศษณ์ แปลว่า ทั้งหมด ดังที่ ธนัชร นามวัฒน์ (2562) ได้อธิบายว่า อักษรภาษาจีนเป็นอักษรที่มีลักษณะเฉพาะที่มีความซับซ้อน และยากต่อการจดจำ โดยเฉพาะกรณีของอักษรจีนที่สามารถออกเสียงได้หลายเสียง และมีความหมายที่หลากหลาย อักษรพ้องรูปถือเป็นความท้าทายของผู้เรียนภาษาจีนในทุกระดับ อีกทั้งยังมีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียนภาษาจีนของผู้เรียนอีกด้วย สอดคล้องกับที่ Wei Xing (2019) ได้อธิบายไว้ว่า การมีอักษรพ้องรูปจำนวนมากยังสร้างความสับสนและก่อให้เกิดข้อผิดพลาดในการใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ และการสื่อสาร รวมทั้ง Li Yu (2023) ที่ได้กล่าวไว้ว่าสำหรับผู้เรียนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศอักษรพ้องรูปถือเป็นสิ่งที่ยากยิ่งขึ้นซึ่งมักนำไปสู่ข้อผิดพลาดในการใช้คำศัพท์ภาษาจีนและสร้างความสับสนเกี่ยวกับตัวอักษรจีน

จากความสำคัญข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 สาขาภาษาจีน คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เนื่องจากนักศึกษาจำนวนไม่น้อยมีปัญหาในการอ่าน อักษรพ้องรูป โดยมักอ่านผิดซึ่งจะส่งผลต่อความเข้าใจในเนื้อหาและการใช้ภาษาจีนที่ถูกต้อง จากการสอวัดผลรายวิชาภาษาจีนระดับต้นที่ผ่านมา พบว่า นักศึกษาจำนวนมากอ่านอักษรพ้องรูปผิดอย่างน้อย 1 คำ และมีแนวโน้มที่จะอ่านผิดซ้ำในคำเดิมแม้มีการเฉลยแล้ว แสดงถึง

ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนเกี่ยวกับระบบอักษรจีนและวิธีการจดจำรูปอักษร โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะและสาเหตุข้อผิดพลาดเพื่อนำไปใช้ในการแก้ไขและปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนทั้งสำหรับผู้เรียนและผู้สอน (Corder, 1981) โดยใช้หลักการวิเคราะห์ข้อผิดพลาด 5 ขั้นตอนของ Rod Ellis (1999) เนื่องจากเป็นกรอบแนวคิดที่มีความเป็นระบบ ช่วยให้สามารถจำแนก ลำดับ และอธิบายข้อผิดพลาดทางภาษาได้อย่างเป็นขั้นตอนและชัดเจน ได้แก่ 1) การเก็บตัวอย่างข้อผิดพลาดจากกลุ่มตัวอย่าง 2) การระบุลักษณะข้อผิดพลาด 3) การบรรยายข้อผิดพลาด 4) การอธิบายข้อผิดพลาด และ 5) การประเมินข้อผิดพลาด ผลจากการวิจัยในครั้งนี้จะช่วยให้ผู้สอนทราบถึงลักษณะและสาเหตุของข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปของนักศึกษา และสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแบบเรียนการสอนเพื่อลดข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปในอนาคต ซึ่งถือเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนภาษาจีนและผู้ที่มีความสนใจทั่วไป

2. วัตถุประสงค์การศึกษา

เพื่อศึกษาลักษณะและสาเหตุข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปของนักศึกษา ชั้นปีที่ 1-3 สาขาภาษาจีน คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

3. การทบทวนวรรณกรรม

3.1 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการวิเคราะห์ข้อผิดพลาด

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดทางภาษา ได้สะท้อนให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของการศึกษาข้อผิดพลาดในกระบวนการเรียนรู้ภาษาที่สอง โดย Corder (1981) ถือเป็นผู้บุกเบิกแนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อผิดพลาด (Error analysis) โดยมองว่า การวิเคราะห์ข้อผิดพลาดเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญในการทำความเข้าใจกลไกการเรียนรู้ของผู้เรียนภาษาที่สอง สามารถนำไปสู่การปรับปรุงการเรียนการสอนภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ โดยแนวคิดของ Corder ได้รับการขยายความโดย Rod Ellis (1999) ซึ่งเสนอขั้นตอนของการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเก็บข้อมูลตัวอย่างข้อผิดพลาด การระบุลักษณะของข้อผิดพลาด การบรรยายข้อผิดพลาด การอธิบายสาเหตุของข้อผิดพลาด และการประเมินข้อผิดพลาด เพื่อเข้าใจแนวโน้ม พฤติกรรม และความผิดพลาดของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ Jack C. Richards และ Richard Schmidt (2010) ยังได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดในฐานะเครื่องมือในการทำความเข้าใจพฤติกรรมของผู้เรียน กลยุทธ์ที่ผู้เรียนใช้ในการเรียนภาษา ตลอดจนสาเหตุของข้อผิดพลาดและอุปสรรคที่พบในการเรียนรู้ภาษา ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาเนื้อหาและสื่อการสอนที่ตอบสนอง

ต่อปัญหาของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า การวิเคราะห์ข้อผิดพลาด มิได้มุ่งเน้นเพียงการแก้ไขความผิดพลาดเท่านั้น หากแต่ยังเป็นแนวทางหนึ่งในการออกแบบ การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกระบวนการทางภาษาศาสตร์และจิตวิทยาการเรียนรู้ของผู้เรียน ในบริบทของการเรียนการสอนภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศ Tan Lihong (2020) ได้ศึกษาเกี่ยวกับข้อผิดพลาดที่เกิดจากการเรียนรู้อักษรพ้องรูปพบว่า สาเหตุของข้อผิดพลาด สามารถแบ่งได้เป็น 2 มิติหลัก ได้แก่ มิติแรกคือมุมมองเชิงวิเคราะห์สภาพความเป็นจริง เกิดจากลักษณะของตัวอักษรพ้องรูป วิธีการสอนของครู รวมถึงการจัดการและเลือกใช้สื่อ การเรียนการสอน ส่วนมิติที่สองคือมุมมองจากตัวผู้เรียน เกี่ยวข้องกับทัศนคติของผู้เรียน ต่อการเรียนภาษา การฝึกปฏิบัติ และการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ทั้งสองมิติ สะท้อนให้เห็นว่าการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดควรพิจารณาทั้งบริบทภายนอกและปัจจัยภายใน ของผู้เรียนอย่างรอบด้าน ในทำนองเดียวกัน นันทน์ภัส ชิตนุรัตน์ และนันทวัน อินหาศ กรวด (2023) ได้ศึกษาเกี่ยวกับข้อผิดพลาดในการใช้คำศัพท์ภาษาจีนของผู้เรียนชาวไทย พบว่า ข้อผิดพลาดมักเกิดจากการสับสนในอักษรจีนที่มีรูปคล้ายกัน ซึ่งนำไปสู่การเลือกใช้ คำศัพท์ที่ไม่เหมาะสมกับบริบท นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้เรียนมักจดจำคำศัพท์ไว้เพียง ความหมายเดียว ส่งผลให้ไม่สามารถปรับใช้คำในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง อีกทั้ง การเลือกใช้คำศัพท์ที่มีความหมายใกล้เคียงกันโดยไม่พิจารณาความแตกต่างเชิงบริบท ก็เป็นอีกสาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดข้อผิดพลาดในการใช้ภาษา

จากเอกสารและงานวิจัยข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การวิเคราะห์ข้อผิดพลาด ไม่เพียงแต่เป็นกระบวนการในการตรวจสอบความรู้ทางภาษาเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือ สำคัญที่ช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมและกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง อีกทั้งยังช่วย ส่งเสริมให้ผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับสาเหตุ ของข้อผิดพลาดที่แท้จริง และสามารถพัฒนาทักษะภาษาในระยะยาวได้อย่างยั่งยืน

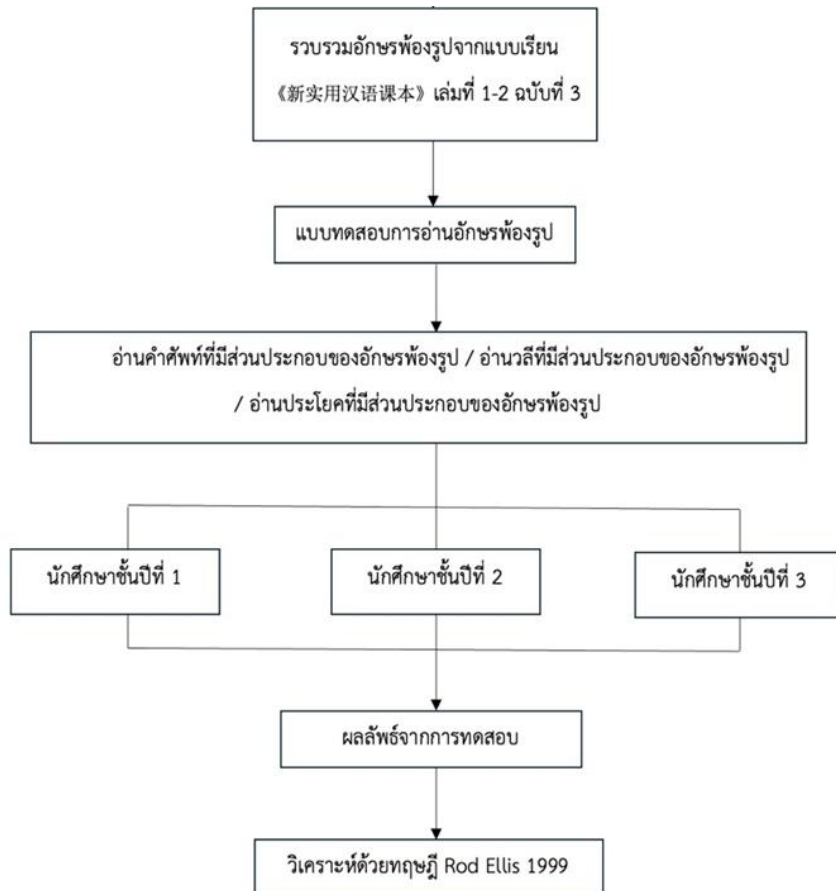
3.2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอักษรพ้องรูป

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอักษรพ้องรูป (多音字) ได้สะท้อนให้เห็นถึง ความสำคัญและความท้าทายของการเรียนการสอนภาษาจีนสำหรับผู้เรียนทั้งในระดับต้น และระดับสูง โดย Huang Borong และ Liao Xudong (2007) ได้ให้นิยามของอักษร พ้องรูปว่า เป็นอักษรจีนที่มีเสียงอ่านและความหมายต่างกัน มักเรียกว่า “คำหลายเสียง และหลายความหมาย” ตัวอย่างเช่น อักษร “长” เมื่ออ่านว่า [cháng] จะหมายถึง “ยาว” ซึ่งเป็นคำคุณศัพท์ แต่เมื่ออ่านว่า [zhǎng] จะมีความหมายว่า “เติบโต” ซึ่งเป็นคำกริยา หรืออักษร “担” ที่เมื่ออ่านว่า [dān] จะหมายถึง “แบก” หรือ “รับภาระ” เป็นคำกริยา แต่เมื่ออ่านว่า [dān] จะหมายถึง “ไม้คาน” หรือ “ภาระ” ซึ่งเป็นคำนาม อักษรเหล่านี้จึงมี บทบาททางไวยากรณ์ที่แตกต่างกันตามเสียงอ่าน Chen Xiaoyu (2018) ได้ศึกษาการใช้

อักษรพ้องรูปในแบบทดสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีน Hanyu Shuiping Kaoshi (HSK) ระดับ 4 พบว่า ความถี่ของการใช้อักษรพ้องรูปส่งผลโดยตรงต่อความสามารถในการจดจำ และการอ่านออกเสียงของผู้เรียน กล่าวคือ หากอักษรพ้องรูปนั้นปรากฏบ่อยครั้ง ผู้เรียนจะสามารถออกเสียงได้แม่นยำมากขึ้น แต่หากอักษรพ้องรูปปรากฏน้อย ความแม่นยำในการออกเสียงจะลดลง สอดคล้องกับข้อเสนอของ Lina Wati และคณะ (2022) ที่ระบุว่า ผู้เรียนที่มีประสบการณ์เรียนภาษาจีนนานกว่า 3 ปี จะมีความเข้าใจและใช้คำพ้องรูปได้ดีกว่าผู้เริ่มเรียน เนื่องจากมีโอกาสพบเห็นและใช้ในชีวิตประจำวันมากกว่า ในขณะที่ผู้เรียนระดับต้นมักประสบปัญหาในการออกเสียงและการใช้คำเหล่านี้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ ธนัชพร นามวัฒน์ (2019) ได้ศึกษาคำพ้องรูปจากพจนานุกรมจีน-ไทย 《现代汉语词典》ฉบับของเจียร์ชย เอี่ยมวรเมธ (2558) โดยรวบรวมคำพ้องรูปจำนวน 564 คำ ผลการศึกษาพบว่า อักษรพ้องรูปเป็นอุปสรรคสำคัญในการเรียนภาษาจีนในทุกระดับ และส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาทักษะทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน นอกจากนี้ Wei Xing (2019) ยังกล่าวเสริมว่า การมีอักษรพ้องรูปเป็นจำนวนมาก อาจก่อให้เกิดความสับสนทั้งในการเรียนรู้และการสื่อสารในชีวิตประจำวันของผู้เรียนภาษาจีน ด้านการประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน Li Yu (2023) ได้ศึกษาและเสนอแนวทางการสอนอักษรพ้องรูปสำหรับผู้เรียนภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศ โดยชี้ว่าอักษรพ้องรูปเป็นหนึ่งในความท้าทายหลักของผู้เรียน เนื่องจากความสัมพันธ์ระหว่างรูป เสียง และความหมายของอักษรจีนมีความซับซ้อน และอาจทำให้เกิดความสับสนทั้งด้านการออกเสียงและการเข้าใจความหมายที่เหมาะสมกับบริบท ในแง่ของการออกแบบหลักสูตร Wang Zhiguo (2023) ได้ศึกษาอักษรพ้องรูปในกลุ่มอักษรพื้นฐานภาษาจีนระดับ 1-3 ตามมาตรฐานความสามารถภาษาจีนนานาชาติ โดยจำแนกอักษรจีนจำนวน 900 ตัว พบว่า มีอักษรที่เป็นพ้องรูปถึง 193 ตัว คิดเป็นร้อยละ 21.44 ของทั้งหมด ซึ่งเป็นสัดส่วนที่สูง และผู้เรียนมักใช้ผิดบริบทหรือเข้าใจผิด จึงจำเป็นต้องมีการจัดระบบการสอนที่เหมาะสมเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะและใช้อักษรเหล่านี้ได้อย่างถูกต้องตามบริบท

จากการศึกษาทั้งหมดสะท้อนให้เห็นว่า อักษรพ้องรูปเป็นทั้งอุปสรรคและเป้าหมายสำคัญในการเรียนภาษาจีน และการจัดการเรียนรู้ที่ดีควรส่งเสริมความเข้าใจในด้านเสียง ความหมาย หน้าที่ทางไวยากรณ์ และบริบทการใช้ของอักษรพ้องรูปอย่างเป็นระบบ ทั้งในเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติ เพื่อพัฒนาทักษะภาษาจีนของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

4. กรอบแนวคิด



5. วิธีการวิจัย

5.1 ขอบเขตการวิจัย

1) ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ด้านประชากร ประกอบด้วย นักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 สาขาภาษาจีน คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จำนวน 213 คน กลุ่มตัวอย่าง กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจากประชากร ใช้สูตรคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Taro Yamane (1967) ภายใต้อัตราความคลาดเคลื่อนร้อยละ 10 จะได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง 86 คน จากนั้น ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ได้ผ่านการสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีน HSK เนื่องจากการทดสอบดังกล่าวเป็นแบบทดสอบมาตรฐานสากลที่ใช้ประเมินความสามารถทางภาษาจีนของผู้เรียน ในด้านการฟังการอ่าน และการใช้ภาษาโดยรวม จึงถือเป็นเครื่องมือชี้วัดที่เชื่อถือได้สำหรับแสดงระดับความรู้ภาษาจีนของนักศึกษาในแต่ละช่วงชั้นปี การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มี

ประสบการณ์ในการสอบ HSK จึงช่วยให้การวิเคราะห์ข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูป มีความแม่นยำมากขึ้น และสามารถเปรียบเทียบลักษณะข้อผิดพลาดตามระดับความสามารถของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคณะผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างแบบเท่ากันจำนวนชั้นปีละ 30 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างจริงที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีจำนวน 90 คน ซึ่งเป็นขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ไม่แตกต่างหรือมีความคลาดเคลื่อนจากหลักความสัมพันธ์ระหว่างขนาดประชากรและขนาดกลุ่มตัวอย่างมากนัก

2) ขอบเขตด้านเนื้อหา การศึกษาจะครอบคลุมอักษรพ้องรูปภาษาจีนที่ปรากฏจากแบบเรียน《新实用汉语课本》เล่มที่ 1-2 ฉบับที่ 3 จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยภาษาปักกิ่ง โดยแบบเรียนดังกล่าวเป็นที่นิยมและใช้ในการเรียนการสอนภาษาจีนสำหรับผู้เริ่มต้นในระดับอุดมศึกษา มีเนื้อหาครอบคลุมคำศัพท์พื้นฐาน บทสนทนา ไวยากรณ์ และอักษรจีนที่ปรากฏในบริบทการใช้งานจริง จึงเหมาะสมสำหรับการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปของผู้เรียนภาษาจีนระดับต้นถึงระดับกลาง

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบทดสอบการอ่านออกเสียงอักษรพ้องรูปภาษาจีน จำนวน 20 ข้อ ซึ่งได้สร้างขึ้นผ่านการเก็บรวบรวมอักษรพ้องรูปจากแบบเรียน《新实用汉语课本》เล่มที่ 1-2 ฉบับที่ 3 ของสำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยภาษาปักกิ่ง จำนวนทั้งสิ้น 120 อักษร ซึ่งนำมาใช้เป็นฐานข้อมูลในการสร้างเครื่องมือการอ่านออกเสียงอักษรพ้องรูปภาษาจีน ดังต่อไปนี้

1	啊	21	得	41	喝	61	空	81	胖	101	通
2	吧	22	地	42	和	62	拉	82	跑	102	为
3	把	23	的	43	合	63	了	83	片	103	洗
4	背	24	丁	44	红	64	乐	84	卡	104	系
5	别	25	都	45	华	65	累	85	强	105	校
6	便	26	肚	46	划	66	俩	86	色	106	兴
7	参	27	度	47	还	67	凉	87	上	107	行
8	查	28	发	48	会	68	量	88	少	108	血
9	差	29	分	49	几	69	六	89	舍	109	要
10	长	30	夫	50	家	70	陆	90	什	110	应
11	场	31	父	51	假	71	绿	91	食	111	有
12	车	32	服	52	间	72	吗	92	适	112	雨
13	称	33	干	53	角	73	么	93	属	113	折
14	传	34	个	54	教	74	没	94	数	114	这
15	打	35	给	55	节	75	哪	95	刷	115	正
16	大	36	观	56	结	76	那	96	说	116	只

17	待	37	广	57	解	77	娜	97	宿	117	中
18	单	38	过	58	觉	78	难	98	趟	118	重
19	当	39	好	59	看	79	呢	99	提	119	着
20	倒	40	号	60	可	80	排	100	体	120	作

จากนั้น คัดเลือกอักษรพ้องรูปที่พบบ่อยในแบบเรียน 《新实用汉语课本》 เล่มที่ 1-2 ฉบับที่ 3 จำนวน 10 อักษร จากจำนวน 120 อักษร โดยมีวิธีการคัดเลือกจากคำศัพท์ที่มีความถี่หรือดัชนีการพบบ่อยของคำศัพท์ที่ปรากฏหลังแบบเรียน ซึ่งการออกแบบแบบทดสอบ คณะผู้วิจัยแบ่งแบบทดสอบการอ่าน ออกเป็น 3 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 คำศัพท์ที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูป จำนวน 10 อักษร ตอนที่ 2 วลีที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูป จำนวน 5 อักษร และตอนที่ 3 ประโยคที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูป จำนวน 5 อักษร เกณฑ์การให้คะแนนคิดเป็นข้อละ 1 คะแนน คะแนนเต็ม 20 คะแนน หากข้อใดอ่านถูกต้องได้ 1 คะแนน และหากข้อใดอ่านไม่ถูกต้องได้ 0 คะแนน จากนั้น นำแบบทดสอบการอ่านไปตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์การวิจัย โดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาจีน จำนวน 3 ท่าน และได้้นำค่าดัชนีความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Index of item-Objective Congruence: IOC) มาใช้ประกอบการพิจารณาคุณภาพของเครื่องมือ ซึ่งแต่ละข้อมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 จากนั้นคณะผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบการอ่านไปทดลองใช้เบื้องต้นกับนักศึกษาภาษาจีนระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คน ซึ่งมีลักษณะพื้นฐานคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อประเมินคุณภาพของเครื่องมือในด้านความชัดเจนของคำสั่ง ความเหมาะสมของจำนวนข้อ ระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ และลำดับความยากง่ายของแบบทดสอบ ผลการทดลองใช้พบว่า ผู้ทดลองสามารถเข้าใจคำสั่งในแต่ละตอนของแบบทดสอบได้อย่างชัดเจน ไม่มีข้อใดที่ก่อให้เกิดความสับสนหรือการตีความคลาดเคลื่อน ผู้ทดลองสามารถทำแบบทดสอบการอ่านได้ครบถ้วนภายในเวลาที่กำหนดโดยเฉลี่ย 5 นาที ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม ความยากของข้อสอบสอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียน และสามารถวัดผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยนำแบบทดสอบการอ่านที่ได้ผ่านการตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์การวิจัยจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะ จากนั้นนำมาใช้ดำเนินการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง โดยให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 สาขาภาษาจีน คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยในครั้งนี้ เข้ารับการทดสอบผ่านแบบทดสอบการอ่านอักษรพ้องรูปภาษาจีนแบบรายบุคคล

โดยระหว่างการทดสอบคณะผู้วิจัยมีการบันทึกข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นในขณะที่กลุ่มตัวอย่างอ่านอักษรพ้องรูปภาษาจีน

5.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ลักษณะและสาเหตุของข้อผิดพลาดจากแบบทดสอบการอ่านอักษรพ้องรูปภาษาจีนของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ และการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อสรุปลักษณะและสาเหตุของข้อผิดพลาดที่ได้จากการทดสอบในครั้งนี้

6. ผลการศึกษา

จากการศึกษาลักษณะและสาเหตุข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 สาขาภาษาจีน คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จำนวนทั้งสิ้น 90 คน โดยใช้แบบทดสอบการอ่านอักษรพ้องรูปภาษาจีนเป็นเครื่องมือในการวิจัย ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

6.1 ลักษณะข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูป

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบการอ่านคำพ้องรูปภาษาจีนของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ข้อผิดพลาดที่เกิดจากการอ่านอักษรพ้องรูปของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 สามารถจำแนกออกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้ 1) ข้อผิดพลาดในลักษณะของคำศัพท์ 2) ข้อผิดพลาดในลักษณะของวลี และ 3) ข้อผิดพลาดในลักษณะของประโยค

6.1.1 ข้อผิดพลาดในลักษณะของคำศัพท์

ข้อผิดพลาดในลักษณะของคำศัพท์ หมายถึง กลุ่มตัวอย่างอ่านคำศัพท์ที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูปไม่ถูกต้อง จึงทำให้เกิดข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปในบริบทของคำศัพท์ ตัวอย่างข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น มีดังนี้

[1] “角头——主角”

จากตัวอย่างที่ [1] คำว่า “角头” และ “主角” ซึ่ง “角” เป็นอักษรพ้องรูป มีเสียงอ่าน 2 เสียง คือ “[jiǎo]” และ “[jué]” เมื่ออ่านออกเสียง “[jiǎo]” หมายถึง “มุม” เมื่ออ่านออกเสียง “[jué]” หมายถึง “บทบาทในการแสดง” ดังนั้น เสียงอ่านที่ถูกต้องของ “角头” คือ “[jiǎotóu]” และเสียงอ่านที่ถูกต้องของ “主角” คือ “[zhǔjué]” จากการวิเคราะห์พบว่า ข้อผิดพลาดของกลุ่มตัวอย่างในการอ่านอักษรพ้องรูปในลักษณะของคำศัพท์ อ่าน “角头[jiǎotóu]” เป็น [jiǎotóu] [yòngtóu] และ [juétóu] และอ่าน “主角[zhǔjué]” เป็น “[zhǔjiào]” และ “[zhǔjué]”

[2] “教授——教书”

จากตัวอย่างที่ [2] คำว่า “教授” และ “教书” ซึ่ง “教” เป็นอักษรพ้องรูปที่มีเสียงอ่าน 2 เสียง คือ “[jiào]” และ “[jiào]” เมื่ออ่านออกเสียง “[jiào]” หมายถึง “สอน” เป็นคำกริยา เมื่ออ่านออกเสียง “[jiào]” หมายถึง เกี่ยวกับการสอน เป็นคำนาม เสียงอ่านที่ถูกต้องคือ “教授[jiàoshòu]” และ “教书[jiàoshū]” จากการวิเคราะห์พบว่า ข้อผิดพลาดของกลุ่มตัวอย่างในการอ่านอักษรพ้องรูปในลักษณะของคำศัพท์ อ่าน “教授[jiàoshòu]” เป็น [jiàoshòu] และอ่าน “教书[jiàoshū]” เป็น “[jiàoshū]”

ทั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้สรุปอัตราความผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปในลักษณะของคำศัพท์ของกลุ่มตัวอย่าง ดังรายละเอียดในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงอัตราความผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปในลักษณะของคำศัพท์ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-3

อักษรพ้องรูป	คำศัพท์ที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูป	ชั้นปีที่ 1		ชั้นปีที่ 2		ชั้นปีที่ 3	
		จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. 便	便当 [biàndāng] — 便宜 [piányi]	19	63.33	16	53.33	10	33.33
2. 长	长期 [chángqī]— 长子 [zhǎngzǐ]	22	73.33	12	40.00	8	26.67
3. 大	大学 [dàxué]— 大夫 [dàifu]	12	40.00	7	23.33	5	16.67
4. 得	得到 [dédao]— 得先[děixiān]	25	83.33	9	30.00	12	40.00
5. 还	还有 [háiyǒu]— 还口 [huánkǒu]	26	86.67	18	60.00	17	56.67
6. 角	角头 [jiǎotóu]— 主角 [zhǔjué]	30	100.00	24	80.00	22	73.33
7. 教	教授 [jiàoshòu]— 教书 [jiàoshū]	14	46.67	12	40.00	10	33.33
8. 觉	午觉 [wǔjiào]— 感觉 [gǎnjué]	20	66.67	18	60.00	14	46.67

อักษร พ้องรูป	คำศัพท์ ที่มีส่วนประกอบ ของอักษรพ้องรูป	ชั้นปีที่ 1		ชั้นปีที่ 2		ชั้นปีที่ 3	
		จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
9. 行	银行 [yínháng]— 行李 [xínglǐ]	6	20.00	3	10.00	2	6.67
10. 着	着重 [zhuózhòng]— 着忙 [zháománg]	30	100.00	30	100.00	27	90.00

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นถึงข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 โดยสามารถจำแนกตามลักษณะข้อผิดพลาดของการอ่านคำศัพท์ที่ประกอบด้วยอักษรพ้องรูป ผลการศึกษาพบว่า

นักศึกษาชั้นปีที่ 1 คำศัพท์ที่มีอัตราข้อผิดพลาดมากที่สุด คือ คำศัพท์ในข้อ [6] “角头—主角” และข้อ [10] “着重—着忙” โดยมีอัตราข้อผิดพลาด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมา คือ คำศัพท์ในข้อ [5] “还有—还口” มีอัตราข้อผิดพลาด คิดเป็นร้อยละ 86.67 ในขณะที่คำศัพท์ที่มีอัตราข้อผิดพลาดน้อยที่สุด คือ คำศัพท์ในข้อ [9] “银行—行李” คิดเป็นร้อยละ 20

นักศึกษาชั้นปีที่ 2 คำศัพท์ที่มีอัตราความผิดพลาดมากที่สุด คือ คำศัพท์ในข้อ [10] “着重—着忙” คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมา คือ คำศัพท์ในข้อ [6] “角头—主角” คิดเป็นร้อยละ 80 ในขณะที่คำศัพท์ที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูปที่มีอัตราความผิดพลาดน้อยที่สุด คือ คำศัพท์ในข้อ [9] “银行—行李” คิดเป็นร้อยละ 10

นักศึกษาชั้นปีที่ 3 คำศัพท์ที่มีอัตราความผิดพลาดมากที่สุด คือ คำศัพท์ในข้อ [10] “着重—着忙” คิดเป็นร้อยละ 90 รองลงมา คือ คำศัพท์ในข้อ [6] “角头—主角” คิดเป็นร้อยละ 73.33 ในขณะที่คำศัพท์ในข้อ [9] “银行—行李” มีอัตราความผิดพลาดน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 6.67

จากผลการศึกษาข้างต้นสรุปได้ว่า นักศึกษาชั้นปี 1-3 มีข้อผิดพลาดที่คล้ายคลึงกัน โดยคำศัพท์ที่มีอัตราความผิดพลาดสูงสุดคือ คำศัพท์ในข้อ [10] “着重—着忙” และคำศัพท์ที่มีอัตราความผิดพลาดน้อยที่สุดคือ คำศัพท์ในข้อ [9] “银行—行李” โดยอัตราความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในแต่ละชั้นปี มีอัตราความผิดพลาดไม่เท่ากัน เพียงแต่เกิดข้อผิดพลาดในคำศัพท์ที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูปเดียวกันเท่านั้น

6.1.2 ข้อผิดพลาดในลักษณะของวลี

ข้อผิดพลาดในลักษณะของวลี หมายถึง กลุ่มตัวอย่างอ่านวลีที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูปไม่ถูกต้อง จึงทำให้เกิดข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปในลักษณะของวลี ตัวอย่างของข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น มีดังนี้

[3] “已经长大了” และ “医生大夫”

จากตัวอย่างที่ [3] วลีข้างต้นมีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูปรวม 2 ตัวคือ “长” และ “大” คำว่า “长” มีเสียงอ่าน 2 เสียงคือ [cháng] และ [zhǎng] วลีแรก “已经长大了” คำว่า “长大” อ่านออกเสียง [zhǎngdà] เนื่องจากคำว่า “长” ในวลีดังกล่าวเป็นคำกริยา แปลว่า “เติบโต” และวลีที่สอง “医生大夫” ปรากฏอักษรพ้องรูป “大” มีเสียงอ่าน 2 เสียงคือ [dà] และ [dài] คำว่า “大夫” อ่านออกเสียง [dàifu] เป็นคำนาม แปลว่า “หมอ” จากการวิเคราะห์พบว่า ข้อผิดพลาดของกลุ่มตัวอย่างในการอ่านอักษรพ้องรูปในลักษณะของวลี อ่าน “已经长大[zhǎngdà]了” เป็น “已经长大[chángdà]了” และอ่าน “医生大夫[dàifu]” เป็น “医生大夫[dàfu]”

[4] “因福得福” และ “得去开会”

จากตัวอย่างที่ [4] วลีที่ปรากฏมีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูป “因福得福” และ “得去开会” จากวลีข้างต้นมีอักษรพ้องรูป “得” ซึ่งมีเสียงอ่าน 3 เสียงคือ “de” “dé” และ “děi” เสียงอ่านที่ถูกต้องของ “因福得福” คือ “因福得[dé]福” ซึ่ง “得” ในวลีนี้อ่านออกเสียง [dé] ซึ่งแปลว่า “ได้รับ” และเสียงอ่านที่ถูกต้องของ “得去开会” คือ “得[děi]去开会” ซึ่ง “得” ในวลีนี้อ่านออกเสียง “[děi]” เนื่องจากวางไว้หน้าคำกริยา มีความหมายว่า “จำเป็นต้อง” จากการวิเคราะห์พบว่า ข้อผิดพลาดของกลุ่มตัวอย่างในการอ่านอักษรพ้องรูปในลักษณะของวลี อ่าน “因福得[dé]福” เป็น “因福得[de]福” และอ่าน “得[děi]去开会” เป็น “得[de]去开会”

ทั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้สรุปอัตราความผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปในลักษณะของวลีของกลุ่มตัวอย่าง ดังรายละเอียดในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงอัตราความผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปในลักษณะของวลีของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-3

อักษรพ้องรูป	วลีที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูป	ชั้นปีที่ 1		ชั้นปีที่ 2		ชั้นปีที่ 3	
		จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. 便	(1) 随便[suíbiàn]看看 (2) 东西很便宜[piányi]	9	30.00	7	23.33	2	6.67

อักษร พ้องรูป	วลีที่มีส่วนประกอบ ของอักษรพ้องรูป	ชั้นปีที่ 1		ชั้นปีที่ 2		ชั้นปีที่ 3	
		จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
2. 大	(1) 已经长大[zhǎngdà]了 (2) 医生大夫[dàifu]	7	23.33	5	16.67	2	6.67
3. 得	(1) 因福得[dé]福 (2) 得[děi]去开会	23	76.67	16	53.33	13	43.33
4. 教	(1) 教师[jiàoshī]节快乐! (2) 教[jiāo]语法老师	14	46.67	8	26.67	8	26.67
5. 觉	(1) 幸福的[感觉][gǎnjué] (2) 睡觉[shuìjiào]时间	0	0.00	0	0.00	0	0.00

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นถึงข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 โดยจำแนกตามลักษณะข้อผิดพลาดของการอ่านวลีที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูป ผลการศึกษาพบว่า

นักศึกษาชั้นปีที่ 1 วลีที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูปที่มีอัตราความผิดพลาดมากที่สุด คือ วลีในข้อ [3] “因福得福” และ “得去开会” คิดเป็นร้อยละ 76.67 รองลงมา คือ วลีในข้อ [4] “教师节快乐!” และ “教语法老师” คิดเป็นร้อยละ 46.67 ในขณะที่วลีที่มีอัตราความผิดพลาดน้อยที่สุด คือ วลีในข้อ [5] “幸福的[感觉]” และ “睡觉[shuìjiào]时间” ซึ่งไม่มีความผิดพลาด

นักศึกษาชั้นปีที่ 2 วลีที่มีอัตราความผิดพลาดมากที่สุด คือ วลีในข้อ [3] “因福得福” และ “得去开会” คิดเป็นร้อยละ 53.33 รองลงมา คือ วลีในข้อ [4] “教师节快乐!” และ “教语法老师” คิดเป็นร้อยละ 26.67 ในขณะที่วลีที่มีอัตราความผิดพลาดน้อยที่สุด คือ วลีในข้อ [5] “幸福的[感觉]” และ “睡觉[shuìjiào]时间” ซึ่งไม่มีความผิดพลาด

นักศึกษาชั้นปีที่ 3 วลีที่มีอัตราความผิดพลาดมากที่สุด คือ วลีในข้อ [3] “因福得福” และ “得去开会” คิดเป็นร้อยละ 43.33 รองลงมา คือ วลีในข้อ [4] “教师节快乐!” และ “教语法老师” คิดเป็นร้อยละ 26.67 ในขณะที่วลีที่มีอัตราความผิดพลาดน้อยที่สุด คือ วลีในข้อ [5] “幸福的[感觉]” และ “睡觉[shuìjiào]时间”

จากผลการศึกษาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า นักศึกษาชั้นปี 1-3 มีข้อผิดพลาดที่คล้ายคลึงกัน วลีที่เกิดข้อผิดพลาดมากที่สุดคือ วลีในข้อ [3] “因福得福” และ “得去开会” รองลงมา คือ วลีในข้อ [4] “教师节快乐!” และ “教语法老师” ส่วนวลีที่มีอัตรา

ความผิดพลาดน้อยที่สุด คือ วลีในข้อ [5] “幸福的感觉” และ “睡觉时间” โดยอัตราความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในแต่ละชั้นปี มีอัตราความผิดพลาดที่ไม่เท่ากัน เพียงแต่เกิดข้อผิดพลาดในวลีที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูปเดียวกันเท่านั้น

6.1.3 ข้อผิดพลาดในลักษณะของประโยค

ข้อผิดพลาดในลักษณะของประโยค หมายถึง กลุ่มตัวอย่างอ่านประโยคที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูปไม่ถูกต้อง จึงทำให้เกิดข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปในลักษณะของประโยค ตัวอย่างข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น มีดังนี้

[5] “这苹果太酸了，吃不得。”

“您还得签个字，就签在这儿。”

“我玩儿得非常高兴。”

จากตัวอย่างที่ [5] ประโยคที่ปรากฏมีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูป “这苹果太酸了，吃不得。” “您还得签个字，就签在这儿。” และ “我玩儿得非常高兴。” ซึ่ง “得” เป็นอักษรพ้องรูปที่มีเสียงอ่าน 3 เสียงด้วยกันคือ “[de]” “[dé]” และ “[dèi]” เสียงอ่านที่ถูกต้องคือ “这苹果太酸了，吃不得[bùdé]。” ซึ่ง “得” ในประโยคนี้อ่านออกเสียง [dé] แปลว่า “ได้” “吃不得[bùdé]” จึงแปลว่า “กินไม่ได้” “您还得[dèi]签个字，就签在这儿。” ซึ่ง “得” ในประโยคนี้อ่านออกเสียง “[dèi]” เนื่องจากวางไว้หน้าคำกริยา มีความหมายว่า “จำเป็นต้อง” และ “我玩儿得[de]非常高兴。” ซึ่ง “得” ในประโยคนี้อ่านออกเสียง [de] ซึ่งทำหน้าที่เป็นคำเสริม ใช้เชื่อมคำกริยากับส่วนขยายที่แสดงท่าทางของการกระทำ จากการวิเคราะห์พบว่าข้อผิดพลาดของกลุ่มตัวอย่างในการอ่านอักษรพ้องรูปในลักษณะของประโยค อ่าน “这苹果太酸了，吃不得。” เป็น “这苹果太酸了，吃不得[bùde]。” อ่าน “您还得[dèi]签个字，就签在这儿。” เป็น “您还得[de]签个字，就签在这儿。” และอ่าน “我玩儿得[dé]非常高兴。”

[6] “那儿以前没有游泳池，也没有游泳教练。” และ “从我十岁开始，妈妈就教我画中国画。”

จากตัวอย่างที่ [6] ประโยคที่ปรากฏมีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูป “那儿以前没有游泳池，也没有游泳教练。” และ “从我十岁开始，妈妈就教我画中国画。” ซึ่ง “教” เป็นอักษรพ้องรูปที่มีเสียงอ่าน 2 เสียงด้วยกันคือ “[jiào]” และ “[jiāo]” ประโยค “那儿以前没有游泳池，也没有游泳教练。” เสียงอ่าน “教练” ที่ถูกต้องคือ “教练[jiàoliàn]” เนื่องจาก “教练” เป็นคำนาม แปลว่า “โค้ช” “ผู้ฝึกซ้อม” และ “从我十岁开始，妈妈就教我画中国画。” คำว่า “教” ในประโยคนี้อ่านออกเสียง “[jiào]” เนื่องจาก “教” เป็นคำกริยา แปลว่า “สอน” จากการวิเคราะห์พบว่าข้อผิดพลาดของกลุ่มตัวอย่างในการอ่านอักษรพ้องรูปในลักษณะของประโยค อ่าน “那儿以前没有游泳池，也没有游泳教练[jiàoliàn]。” เป็น “那儿以前没有游泳池，

也没有游泳**教练**[jiāoliàn]。” และอ่าน “从我十岁开始，妈妈就**教**[jiāo]我画中国画。”
เป็น “从我十岁开始，妈妈就**教**[jiào]我画中国画。”

ทั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้สรุปอัตราความผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูป
ในลักษณะของประโยค ของกลุ่มตัวอย่าง ดังรายละเอียดในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงอัตราความผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปในลักษณะของประโยค ของ
นักศึกษาชั้นปีที่ 1-3

อักษร พ้องรูป	ประโยค ที่มีส่วนประกอบ ของอักษรพ้องรูป	ชั้นปีที่ 1		ชั้นปีที่ 2		ชั้นปีที่ 3	
		จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. 便	(1) 上网很 方便 [fāngbiàn]。 (2) 好啊！租的比买的 便宜 [piányi]多了。	7	23.3 3	2	6.67	2	6.6 7
2. 大	(1) 我要办签证，昨天把护照送到 大使馆 [dàshǐguǎn]了。 (2) 大夫 [dàifu]，多少度？	6	20.0 0	2	6.67	1	3.3 3
3. 得	(1) 这苹果太酸了，吃 不得 [bùdé]。 (2) 您还 得 [děi]签个字，就签在这儿。 (3) 我玩儿 得 [de]非常高兴。	21	70.0 0	9	30.0 0	6	20. 00
4. 教	(1) 那儿以前没有游泳池，也没有游 泳教练 [jiàoliàn]。 (2) 从我十岁开始，妈妈就 教 [jiāo]我 画中国画。	17	56.6 7	6	20.0 0	12	40. 00
5. 觉	(1) 我先 睡 了两个 小时觉 [shuìjiào]， 又看了一个 小时书 。 (2) 你 觉得 [juéde]上海怎么样？	7	23.3 3	2	6.67	3	10. 00

ที่มา: สรุปโดยคณะผู้วิจัย (2567)

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นถึงข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปของ
นักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 โดยจำแนกตามลักษณะข้อผิดพลาดของการอ่านประโยคที่มี
ส่วนประกอบของอักษรพ้องรูป ผลการศึกษาพบว่า

นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ประโยคที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูปที่มีอัตรา
ความผิดพลาดมากที่สุด คือ ประโยคในข้อ [3] “这苹果太酸了，吃不得。”
“您还得签个字，就签在这儿。” และ “我玩儿得非常高兴。” คิดเป็นร้อยละ 70 รองลงมา
คือ ประโยคในข้อ [4] “那儿以前没有游泳池，也没有游泳教练。” และ “从我十岁开始，
妈妈就教我画中国画。” คิดเป็นร้อยละ 56.67 ในขณะที่ประโยคที่มีส่วนประกอบของ

อักษรพ้องรูปที่มีอัตราความผิดพลาดน้อยที่สุด คือ ประโยคในข้อ [2] “我要办签证，昨天把护照送到大使馆了。” และ “大夫，多少度？” คิดเป็นร้อยละ 20

นักศึกษาชั้นปีที่ 2 ประโยคที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูปที่มีอัตราความผิดพลาดมากที่สุด คือ ประโยคในข้อ [3] “这苹果太酸了，吃不得。” “您还得签个字，就签在这儿。” และ “我玩儿得非常高兴。” คิดเป็นร้อยละ 30 รองลงมา คือ ประโยคในข้อ [4] “那儿以前没有游泳池，也没有游泳教练。” และ “从我十岁开始，妈妈就教我画中国画。” คิดเป็นร้อยละ 20 ในขณะที่ประโยคที่มีอัตราความผิดพลาดน้อยที่สุด คือ ประโยคในข้อ [1] “上网很方便。” และ “好啊！租的比买的便宜多了。” ข้อ [2] “我要办签证，昨天把护照送到大使馆了。” และ “大夫，多少度？” และ ข้อ [3] “我先睡了两个小时觉，又看了一个小时书。” และ “你觉得上海怎么样？” คิดเป็นร้อยละ 6.67

นักศึกษาชั้นปีที่ 3 ประโยคที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูปที่มีอัตราความผิดพลาดมากที่สุด คือ ประโยคในข้อ [4] “那儿以前没有游泳池，也没有游泳教练。” และ “从我十岁开始，妈妈就教我画中国画。” คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาคือ ประโยคในข้อ [3] “这苹果太酸了，吃不得。” “您还得签个字，就签在这儿。” และ “我玩儿得非常高兴。” คิดเป็นร้อยละ 20 ในขณะที่ประโยคที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูปที่มีอัตราความผิดพลาดน้อยที่สุด คือ ประโยคในข้อ [2] “我要办签证，昨天把护照送到大使馆了。” และ “大夫，多少度？” คิดเป็นร้อยละ 3.33

จากผลการศึกษาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า นักศึกษาชั้นปี 1 และ 2 มีความผิดพลาดมากที่สุดเหมือนกัน คือ ประโยคในข้อ [3] “这苹果太酸了，吃不得。” “您还得签个字，就签在这儿。” และ “我玩儿得非常高兴。” และรองลงมาคือ ประโยคในข้อ [4] “那儿以前没有游泳池，也没有游泳教练。” และ “从我十岁开始，妈妈就教我画中国画。” ในขณะที่นักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 มีความผิดพลาดน้อยที่สุดเหมือนกัน คือ ประโยคในข้อ [2] “我要办签证，昨天把护照送到大使馆了。” และ “大夫，多少度？” และประโยคในข้อ [4] “那儿以前没有游泳池，也没有游泳教练。” และ “从我十岁开始，妈妈就教我画中国画。”

6.2 สาเหตุข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูป

จากการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถสรุปสาเหตุของข้อผิดพลาดจากการอ่านอักษรพ้องรูปภาษาจีน เป็น 6 สาเหตุ ดังนี้

6.2.1 ความรู้ที่มีในอักษรพ้องรูปไม่เพียงพอ

สาเหตุดังกล่าวนี้ หมายถึง กลุ่มตัวอย่างมีความรู้เกี่ยวกับตัวอักษรพ้องรูปอย่างจำกัด ไม่สามารถจดจำหรือตีความได้อย่างถูกต้อง ตัวอย่างเช่น

[7] “着重——着忙”

จากตัวอย่างข้างต้น พบว่า สาเหตุข้อผิดพลาดเกิดจากความรู้ที่มีในอักษรพ้องรูปไม่เพียงพอ เนื่องจากอักษร “着” เป็นอักษรพ้องรูป มีเสียงอ่าน 4 เสียง ได้แก่ [zhe] [zhāo] [zháo] และ [zhuó] จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถแยกแยะได้ว่าควรอ่านออกเสียงอย่างไร ส่งผลให้เกิดข้อผิดพลาดขึ้น อ่านคำว่า “着重” เป็น “[zhezhuó]” และ [zházhuó] เสียงอ่านที่ถูกต้อง อ่านว่า “[zhuózhòng]” และอ่านคำว่า “着忙” เป็น “[zhemáng]” เสียงอ่านที่ถูกต้อง อ่านว่า “[zháománg]”

6.2.2 การอ่านเป็นคำอื่นที่ไม่มีความเกี่ยวข้องใด ๆ กับอักษรพ้องรูป

สาเหตุดังกล่าวนี้ หมายถึง กลุ่มตัวอย่างตีความผิดและอ่านตัวอักษรพ้องรูปเป็นคำอื่นที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับความหมายเดิม ตัวอย่างเช่น

[8] “角头——主角”

จากตัวอย่างข้างต้น พบว่า สาเหตุข้อผิดพลาดเกิดจากการอ่านเป็นคำอื่นที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับอักษรพ้องรูปหรืออ่านเป็นคำอื่นที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีความรู้เกี่ยวกับอักษรพ้องรูปไม่มากพอ ทำให้อ่านอักษรพ้องรูปคำว่า “角” ซึ่งมีเสียงอ่าน 2 เสียง ได้แก่ [jiǎo] และ [jué] โดยอ่านคำว่า “角头 [jiǎotóu]” เป็น “用头 [yòngtóu]” ซึ่งไม่มีความเกี่ยวข้องใด ๆ กับอักษรพ้องรูป แต่มีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน เสียงอ่านที่ถูกต้องอ่านว่า “[jiǎotóu]”

6.2.3 การจดจำคำศัพท์ที่ไม่แม่นยำ

สาเหตุดังกล่าวนี้ หมายถึง กลุ่มตัวอย่างลืมคำศัพท์หรือไม่สามารถจดจำคำอ่านของอักษรพ้องรูปนั้นได้ และไม่รู้จักการอ่านที่ถูกต้อง ตัวอย่างเช่น

[9] “银行——行李”

จากตัวอย่างข้างต้น พบว่า สาเหตุข้อผิดพลาดเกิดจากความไม่แม่นยำในการจดจำคำศัพท์ของกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างลืมคำศัพท์ “行李” และไม่ทราบว่าเป็นคำศัพท์อะไร จึงอ่านออกเสียงตามคำศัพท์ที่ปรากฏก่อนหน้านี้คือ “银行 [yínháng]” และอ่าน “行李” เป็น “[hángli]” เนื่องจากเห็นตัวอักษร “行” เหมือนกัน จึงทำให้เกิดข้อผิดพลาดในการอ่านออกเสียง และกลุ่มตัวอย่างบางคนอ่านออกเสียงผิดเป็น “[xíngli]” โดยเสียงอ่านที่ถูกต้อง อ่านว่า “[xíngli]”

6.2.4 ความสับสนของเสียงอ่านอักษรพ้องรูป

สาเหตุดังกล่าวนี้ หมายถึง กลุ่มตัวอย่างเกิดความสับสนในการแยกแยะเสียงอ่านของอักษรพ้องรูป โดยเฉพาะในกรณีที่อักษรพ้องรูปนั้นมีหลายเสียงที่สามารถอ่านได้ หรือเสียงที่คล้ายกันจนทำให้สับสน หรือมีเสียงที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง ขึ้นอยู่กับ การรับรู้ของแต่ละบุคคล ตัวอย่างเช่น

[10] “教授——教书”

จากตัวอย่างข้างต้น พบว่า ความสับสนของเสียงอ่านของอักษรพ้องรูปเป็นสาเหตุของข้อผิดพลาด เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างทราบว่าอักษรพ้องรูปคำว่า “教” สามารถอ่านได้ทั้ง “[jiào]” และ “[jiāo]” แต่เกิดความสับสนของเสียงอ่านเมื่ออยู่ในบริบทของคำศัพท์ โดยไม่ทราบว่าควรอ่านออกเสียง “[jiào]” หรือ “[jiāo]” จึงทำให้เกิดข้อผิดพลาดขึ้น โดยเสียงอ่านที่ถูกต้องของคำดังกล่าว อ่านว่า “教授 [jiàoshòu]” และ “教书 [jiāoshū]”

6.2.5 ความถี่ในการพบเจออักษรพ้องรูปในชีวิตประจำวัน

สาเหตุดังกล่าวนี้ หมายถึง อักษรพ้องรูปแต่ละตัวมีความถี่ในการพบเจอ และใช้งานในชีวิตประจำวันไม่เท่ากัน ทำให้บางตัวอักษรถูกใช้บ่อยจนผู้อ่านคุ้นชินและสามารถอ่านได้ถูกต้อง ในขณะที่อักษรบางตัวไม่คุ้นชินและทำให้เกิดข้อผิดพลาดในการอ่านได้ ตัวอย่างเช่น

[11] “已经长大了” และ “医生大夫”

จากตัวอย่างข้างต้น พบว่า สาเหตุของข้อผิดพลาดเกิดจากความถี่ในการพบเจอคำศัพท์ วลี หรือประโยคที่มีส่วนประกอบของอักษรพ้องรูปในชีวิตประจำวัน เนื่องจากในชีวิตประจำวันกลุ่มตัวอย่างมักพบคำว่า “医生” มากกว่าคำว่า “大夫” ทำให้ไม่คุ้นชินกับการใช้คำว่า “大夫” ส่งผลให้เกิดข้อผิดพลาดในการอ่านคำว่า “大夫” เป็น “[dàfu]” ซึ่งเสียงอ่านที่ถูกต้อง อ่านว่า “[dàifu]”

6.2.6 การอ่านอย่างเร่งรีบโดยไม่สังเกตบริบท

สาเหตุดังกล่าวนี้ หมายถึง กลุ่มตัวอย่างรีบอ่านโดยไม่ได้พิจารณาบริบทของประโยคหรืออักษรพ้องรูปนั้นอย่างรอบคอบ ทำให้ไม่สามารถตีความและอ่านอักษรพ้องรูปได้ถูกต้อง ตัวอย่างเช่น

[12] “我先睡了两个小时觉，又看了一个小时书。” และ “你觉得上海怎么样？”

จากตัวอย่างข้างต้น พบว่า สาเหตุข้อผิดพลาดเกิดจาก การรีบอ่านประโยคโดยไม่ได้สังเกตบริบทของประโยค กลุ่มตัวอย่างไม่สังเกตว่า “睡觉” เป็นคำ 离合词 (คำกริยาที่สามารถแยกกันได้) ดังตัวอย่าง睡[shuì]了两个小时觉[jiào] และเนื่องจาก

ความเร่งรีบในการอ่านทำให้เกิดข้อผิดพลาด โดยอ่านคำว่า “睡觉[shuìjiào]” จากประโยคนี้เป็น 睡[shuì]了两个小时觉[jué]

7. สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะและสาเหตุของข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปของนักศึกษาชั้นปีที่ 1–3 สาขาวิชาภาษาจีน คณะศิลปศาสตรมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ โดยใช้แบบทดสอบการอ่านอักษรพ้องรูปภาษาจีนเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลและนำมาวิเคราะห์เชิงพรรณนา ผลการศึกษาสามารถสรุปและอภิปรายผล ได้ดังนี้

ผลการศึกษาพบว่า ข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปสามารถจำแนกออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) ข้อผิดพลาดในลักษณะของคำศัพท์ 2) ข้อผิดพลาดในลักษณะของวลี และ 3) ข้อผิดพลาดในลักษณะของประโยค โดยข้อผิดพลาดที่พบมากที่สุดคือข้อผิดพลาดในลักษณะของคำศัพท์ รองลงมา คือ ลักษณะของวลี และน้อยที่สุดคือลักษณะของประโยค โดยข้อผิดพลาดในลักษณะของคำศัพท์พบได้บ่อยที่สุด เนื่องจากผู้เรียนส่วนใหญ่ยังมีความรู้เกี่ยวกับเสียงอ่านของอักษรพ้องรูปในรูปคำศัพท์เดี่ยวไม่เพียงพอ อีกทั้งอักษรพ้องรูปบางตัวมีเสียงอ่านหลายเสียง ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของภาษาจีนที่ผู้เรียนต้องอาศัยการจดจำ จึงทำให้เกิดข้อผิดพลาดได้ง่าย การที่ผู้เรียนสับสนหรือไม่สามารถเลือกเสียงอ่านที่เหมาะสมได้ในระดับคำ สอดคล้องกับแนวคิดของ Corder (1981) และ Richards & Schmidt (2010) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ความผิดพลาดในกระบวนการเรียนภาษาสะท้อนให้เห็นถึงระดับความรู้ภาษาของผู้เรียน และเป็นจุดที่ผู้สอนสามารถใช้เพื่อวางแผนการสอนให้ตรงกับปัญหาของผู้เรียนได้อย่างตรงจุด

ส่วนสาเหตุของข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูป จากการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาของข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูป พบว่า สาเหตุของข้อผิดพลาดสามารถจำแนกออกเป็น 6 ประเด็น ได้แก่ 1) ความรู้ที่มีในอักษรพ้องรูปไม่เพียงพอ 2) การอ่านเป็นคำอื่นที่ไม่มีความเกี่ยวข้องใด ๆ กับอักษรพ้องรูป 3) การจดจำคำศัพท์ที่ไม่แม่นยำ 4) ความสับสนของเสียงอ่านอักษรพ้องรูป 5) ความถี่ในการพบเจออักษรพ้องรูปในชีวิตประจำวัน และ 6) การอ่านอย่างเร่งรีบโดยไม่สังเกตบริบท ซึ่งผลการศึกษาสอดคล้องกับแนวคิดของ Corder (1981) ที่อธิบายว่า ข้อผิดพลาดทางภาษาเป็นสัญญาณของพัฒนาการด้านภาษาที่ยังไม่สมบูรณ์ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ธนัษฐ นามวัฒน์ (2562) ที่พบว่า อักษรพ้องรูปเป็นอุปสรรคสำคัญของผู้เรียนภาษาจีนทุกระดับ เนื่องจากต้องอาศัยความเข้าใจทั้งรูป เสียง และความหมายร่วมกัน และยังสอดคล้องกับ Li Yu (2023)

ที่ได้กล่าวไว้ว่า การสอนอักษรพ้องรูปควรพิจารณาทั้งบริบทและโครงสร้างของประโยค เพื่อช่วยให้ผู้เรียนลดข้อผิดพลาดในการออกเสียง

8. ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูปของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 สาขาวิชาภาษาจีน คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ คณะผู้วิจัยได้เสนอแนะแนวทาง ดังนี้

8.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

1) ผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการเปรียบเทียบเสียงอ่านของอักษรพ้องรูปในลักษณะคำศัพท์ วลี และประโยค เช่น จัดทำแบบฝึก “จับคู่เสียงอ่านกับความหมาย” หรือ “เลือกเสียงอ่านให้เหมาะกับบริบท” และการใช้บัตรคำ (Flashcards) หรือเกมจับคู่เสียงและบริบทในการฝึกซ้ำเป็นประจำ

2) จัดทำคลังคำศัพท์อักษรพ้องรูปที่มีตัวอย่างประกอบเสียงอ่าน ความหมาย และประโยคใช้งาน พร้อมไฟล์เสียงหรือคลิปวิดีโอ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนด้วยตนเอง นอกเวลาเรียน

3) ควรมีการฝึกอ่านออกเสียงอย่างสม่ำเสมอ โดยเฉพาะประโยคที่มีอักษรพ้องรูป เพื่อเสริมความมั่นใจในการใช้เสียงอ่านที่ถูกต้อง เช่น การฝึกอ่านเป็นกลุ่ม การออกเสียงหน้าชั้นเรียน หรือกิจกรรม “อ่านข่าวสั้น/บทสนทนา” ที่เน้นคำพ้องรูป

8.2 ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผลการสอบวัดระดับ HSK กับลักษณะข้อผิดพลาดในการอ่านอักษรพ้องรูป ทั้งนี้ เพื่อประเมินว่าผู้เรียนในระดับคะแนนต่าง ๆ มีแนวโน้มผิดแบบเดียวกันหรือแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งสามารถนำไปใช้เพื่อออกแบบกิจกรรมเฉพาะกลุ่มผู้เรียนตามระดับความสามารถได้

2) ควรใช้วิธีวิจัยแบบผสม (Mixed methods) โดยมีการสัมภาษณ์เชิงลึก ควบคู่กับแบบสอบถามเพิ่มเติมนอกเหนือจากแบบทดสอบ เพื่อให้เข้าใจมุมมองของผู้เรียนเกี่ยวกับความยากของอักษรพ้องรูป ทักษะคิด และกลยุทธ์การเรียนรู้ เพื่อให้ผู้สอนได้วางแผนการสอนได้อย่างตรงจุดยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ธนัชร นามวัฒน์. (2562). การศึกษาเปรียบเทียบการออกเสียง ความหมาย และชนิดของอักษรของรูป“多音字”ในภาษาจีน. วารสารวิชาการมนุษยและสังคม, 3(2), 85-99.

- เจียรชัย เอี่ยมวรเมธ. (2558). พจนานุกรมภาษาจีน-ไทย (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: บุ๊คไทม์.
- นันทน์ภัส ชิตนุรัตน์ เว็บเบอร์, และนันทวัน อินหาทกรวด. (2023). การศึกษาข้อผิดพลาดในการใช้คำศัพท์ภาษาจีนของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีนคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร. *MCU Ubonratchathani Journal of Buddhist Studies*, 5(2), 165-174.
- Corder, S. P. (1981). *Error analysis and Interlanguage*. Great Britain: Oxford University Press.
- Lu,L (2023). Research and Lus; iL. teaching application of polyphonics in Chinese as a foreign language. *Transactions on Education*, 5(3), 52-57. doi: 10.23977/trance.2023.050309
- Richards, J.C& Schmidt ,R (2010). *Longman dictionary of language teaching & applied linguistics* (4th edition). Edinburgh Gate: Pearson.
- United Nations. (1946). *Official languages*. Retrieved 2024, from <https://www.un.org/en/our-work/official-languages>
- Wati, L., Afrimonika, Y., (2022). Analisis penguasaan huruf polifonik pada mahasiswa angkatan 2019 prodi pendidikan bahasa mandarin fkip untan. *Journal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(12), 3126-3133. doi: 10.26418/jppk.v11i12.60057
- Yamane, T. (1967). *Statistics: An introductory analysis* (2nd ed.). New York: Harper and Row.
- Ellis, P. (1999). *第二语言习得研究* (Second edition). 上海: 上海外语教育出版社.
- 陈小雨. (2018). *泰国学生HSK4级中多音字教学研究* (Master's thesis). 天津: 天津师范大学. Retrieved from <https://kns.cnki.net>
- 黄伯荣, 廖序东. (2007). *现代汉语* (4th edition). 北京: 高等教育出版社.
- 谈丽红. (2020). *留学生学习汉语多音字的情况及教学研究——以南昌大学中级留学生为例* (Master's thesis). 南昌: 人文学院中文系. Retrieved from <https://kns.cnki.net>
- 王志国. (2023). 《国际中文教育中文水平等级标准》初等水平汉字多音字及其教学方法研究. *语言与中华文化学术季刊*, 10(2), 437-454.
- 魏星, 王小辉, 魏亮, 等. (2019). 科技名词多音字探析. *本语学研究*, 21(6), 5-6. doi: 10.3969/j.jssn.1673-8578.2019.06.001

**การพัฒนาบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ KPRU MOOC
ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ
และสื่อ สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร**

อรุณลักษณ์ รัตนพันธุ์ และนารณรี เฟื่องอิม

อาจารย์สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศึกษา
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
Received 06/03/25 Revised 28/06/25 Accepted 29/06/25

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร 2) ศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัลสารสนเทศ และสื่อ ในภาคเรียนที่ 1/2567 โดยการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 1 หมู่เรียน ได้แก่ นักศึกษาโปรแกรมวิชาการศึกษาปฐมวัยชั้นปีที่ 1 จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) บทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การหาค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์มีประสิทธิภาพ 80.90/81.80 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์โดยภาพรวมแต่ละด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.92, S.D. = 0.07$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ ด้านสื่อมัลติมีเดีย รองลงมาคือ ด้านการใช้งานบทเรียน ด้านองค์ประกอบของบทเรียน และด้านการนำเสนอเนื้อหา ตามลำดับ

คำสำคัญ : การพัฒนาบทเรียน, มุก, ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ, นักศึกษา

Developing Online Lessons via KPRU MOOC Platform on Digital, Information, and Media Literacy for KPRU Students

Arunlak Rattanapun and Nathnaree Fuangim

Lecturer in Library and Information Studies, Faculty of Humanities and Social Sciences,
Kamphaeng Phet Rajabhat University

Received 06/03/25 Revised 28/06/25 Accepted 29/06/25

Abstract

This research article aims to 1) develop online platform-based lessons for the Digital, Information, and Media Literacy Course for students in the Faculty of Education at Kamphaeng Phet Rajabhat University, and 2) study the effectiveness of teaching through the online platform. The target group consisted of students enrolled in the Digital, Information, and Media Literacy course in the first semester of the 2024 academic year. Purposive sampling was employed to select one class consisting of 25 first-year students from the Early Childhood Education program. The research instruments included 1) online platform – based lessons, 2) a learning achievement assessment form, and 3) a student satisfaction assessment form. Data were analyzed using efficiency value (E_1/E_2), mean, and standard deviation, efficiency. The research findings revealed that 1) the online lessons demonstrated an effectiveness score of 80.90/81.80, which was higher than the specified criteria, 2) the students showed significantly improved academic achievement after learning through the online and 3) students' overall satisfaction with the lessons was at a high level ($\bar{X} = 3.92$, S.D. = 0.07). When considering each aspect, the highest average was Satisfaction Score multimedia, followed by lesson usability, lesson components, and content presentation, respectively.

Keywords: Lesson development Digital, Mooc Information and Media Literacy, Undergraduate Students

1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาในยุคปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนและการออกแบบห้องเรียนตามการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ยุคใหม่ สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาของประเทศไทยที่เน้นด้านการพัฒนามนุษย์อย่างรอบด้าน เพื่อตอบรับกับการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรวดเร็ว โดยให้ความสำคัญเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในปัจจุบันการเรียนการสอนจึงปรับเปลี่ยนรูปแบบเดิมไปสู่การเรียนออนไลน์ที่มีระบบบริหารจัดการการเรียนการสอน ในรูปแบบผสมผสาน โดยเน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทการเรียนรู้ของผู้เรียน และสอดคล้องกับการจัดการศึกษาที่เน้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ทุกคนสามารถเข้าถึง เรียนรู้ได้อย่างไม่มีขีดจำกัด ทุกเวลา และทุกสถานที่ (สมัครสมรภักดีเทวา และเอนกณ บางท่าไม้, 2564)

การเรียนการสอนออนไลน์ (Online learning) เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงวิธีเรียนในรูปแบบเดิมให้เป็นรูปแบบใหม่ โดยใช้เทคโนโลยีรองรับผู้เรียนซึ่งไม่จำกัดจำนวนผู้เรียน การพัฒนาหลักสูตรออนไลน์ที่อาศัยเว็บเทคโนโลยีทำให้ทุกคนสามารถเข้าเรียนผ่านอินเทอร์เน็ตได้โดยไม่จำกัด สถานที่ ทรัพยากรออนไลน์จะเน้นทั้งบทเรียนและ แหล่งทรัพยากรแบบเปิด ส่วนกิจกรรมและการประเมินผลเน้นเรื่องความท้าทายให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การกำกับควบคุมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตลอดจนการมีปฏิสัมพันธ์ทั้งกิจกรรมและการประเมินตามสภาพจริงในบริบทการเรียนรู้ร่วมกัน

ปัจจุบันมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงทั้งในและต่างประเทศมีการจัดทำการเรียนการสอนออนไลน์ในระบบมุก MOOC : Massive Open online Course) และเปิดโอกาสให้ผู้สนใจได้ลงทะเบียนเรียนฟรีในเรื่องที่ตนสนใจโดยไม่กำหนด เพศ อายุ หรือพื้นฐานการเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งเอื้อประโยชน์ให้ผู้สนใจมีอิสระในการเรียนรู้มากขึ้น และไม่ถูกจำกัดสิทธิ์เหมือนการเรียนรู้ในระบบปกติ (นรรีชต์ ผืนเขียว, 2563) อีกทั้งผู้เรียนสามารถรับเกียรติบัตรจริงเมื่อเรียนจบหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ช่วยพัฒนารูปแบบการสอนให้มีความน่าสนใจ ทันสมัยและเปิดโอกาสทางการศึกษาให้แก่ผู้เรียน โดยไม่จำกัดเวลา สถานที่ และทำให้ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำงาน หรือบริการต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ การออกแบบบทเรียนผ่านเว็บไซต์จึงเหมาะสมกับธรรมชาติของเนื้อหาวิชาและผู้เรียน ส่งผลให้การเรียนการสอนผ่านเว็บเป็นเรื่องต้นตอ เกิดความท้าทายใหม่ ๆ แก่ผู้ออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอนออนไลน์ที่เป็นประโยชน์กับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน มีความสนใจใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเอง (ปริญญญา ยวงทอง, 2564)

สำหรับประเทศไทยมีการส่งเสริมให้มีการจัดการศึกษาออนไลน์ระดับอุดมศึกษา โดยสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาได้จัดตั้งโครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย ในการทำหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุนให้สถาบันอุดมศึกษาจัดทำสื่อการเรียนแบบอีเลิร์นนิ่ง (E-Learning) และแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ (Educational recourses) เพื่อการใช้งาน ร่วมกันระหว่างมหาวิทยาลัยต่าง ๆ และให้ความรู้เรื่องการสร้างสื่อที่มีคุณภาพสูงให้แก่ คณาจารย์และผู้สนใจทั่วไป รวมไปถึงจัดตั้งเว็บไซต์เพื่อนำเสนอสื่อการเรียนแบบอีเลิร์นนิ่ง ให้นิสิต นักศึกษา ประชาชนทั่วไปเข้าเรียนรู้ตามอัธยาศัยโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย (Open courseware) เพื่อรองรับ “การศึกษาระบบเปิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต” (Lifelong learning space) โดยใช้รูปแบบของการเรียนการสอนผ่านแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ ออนไลน์หลากหลายรายวิชาการรับตามความต้องการของผู้เรียน รองรับการ Upskill และ Reskill ให้กับผู้เรียนได้เพิ่มทักษะความรู้ในการทำงาน และพัฒนาคนไทยทุกคนให้มีความพร้อมไปสู่ศตวรรษใหม่แห่งการเปลี่ยนแปลง (กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2564) จะเห็นว่าในปัจจุบันประเทศไทยมีสถาบันอุดมศึกษาหลายแห่ง รวมทั้งสถาบันและหน่วยงานที่ให้ความรู้เฉพาะทางในระดับการศึกษาต่าง ๆ จำนวนมาก เปิดรายวิชาและจัดการเรียนการสอนอย่างมีคุณภาพและมาตรฐาน ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้สนใจเข้าเรียนได้ตามความต้องการเพื่อส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้ในประเทศขึ้น ถือได้ว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต โดยเน้นหลักการและเหตุผลว่า การศึกษามีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์และ กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการดำรงชีพ รวมทั้ง การเรียนรู้ตลอดชีวิตยังสร้างความได้เปรียบการประกอบอาชีพที่ต้องแข่งขันกันในทุก ๆ ด้าน การจัดการเรียนการสอนออนไลน์เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่รองรับผู้เรียน จำนวนมาก ไม่จำกัดเพศ วัย การศึกษา โดยให้บริการฟรี และเป็นการเรียนรู้แบบ Anywhere Anytime นั่นคือ เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลาผ่านบทเรียนออนไลน์เพื่อเปิดโอกาสให้ ทุกคนที่สนใจได้มีโอกาสเรียนรู้ผ่านคอร์สเรียนจำนวนมาก มีรายวิชาและเนื้อหาที่หลากหลายให้เลือกเรียนได้ตามอัธยาศัย ถือได้ว่าเป็นการจัดการศึกษาในยุคปัจจุบัน และอนาคตที่มุ่งให้ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (วิทยา วาโย และคณะ, 2563)

มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชรมีนโยบายในการส่งเสริมและสนับสนุนอาจารย์ ผู้สอนในการพัฒนาบทเรียนออนไลน์และการวิจัยอย่างต่อเนื่องเพื่อนำไปสู่การพัฒนา นักศึกษาให้มีทักษะในการเรียนรู้และใช้เทคโนโลยีอย่างเท่าทัน จึงได้มีการจัดการเรียน

การสอนหลากหลายวิธีการตามแผนพลิกโฉมมหาวิทยาลัย ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านระบบ Microsoft Teams และการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านระบบ MOOC เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์โดยผู้เรียนสามารถเข้าศึกษาได้ผ่านช่องทางออนไลน์ นอกจากนี้มหาวิทยาลัยได้จัดทำข้อเสนอโครงการพลิกโฉมมหาวิทยาลัย (Reinventing university) ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 และได้รับงบประมาณจากสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สป.อว.) เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดเวลา ไม่ได้จำกัดเพียงแต่การเรียนรู้ในห้องเรียนเท่านั้น ภายใต้โครงการพลิกโฉมมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชรด้วยการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) สู่การพัฒนาท้องถิ่นที่ยั่งยืน จึงกำหนดกิจกรรมจัดระบบธนาคารหน่วยกิต (Credit bank) หลักสูตร Online และมีนโยบายให้รายวิชาการศึกษาทั่วไปนำร่องในการจัดทำบทเรียนออนไลน์ในระบบ KPRU MOOC เพื่อให้การดำเนินงานตามพันธกิจของมหาวิทยาลัย จำนวน 7 รายวิชาตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชรเรื่อง รายชื่อผู้ได้รับทุนสนับสนุนการพัฒนาหลักสูตร Online โครงการพลิกโฉมมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชรด้วยการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) สู่การพัฒนาท้องถิ่นที่ยั่งยืน ปีงบประมาณ 2565 ดังนั้นสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนจึงได้จัดทำโครงการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้วยแพลตฟอร์มการศึกษาออนไลน์เพื่อเป็นการส่งเสริมให้หลักสูตรมีการจัดการเรียนการสอนในระบบคลังหน่วยกิตระดับอุดมศึกษา (Credit bank) และการเชื่อมโยงทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชรให้มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด โดยเน้นนำร่องหมวดวิชาการศึกษาทั่วไป ทั้งนี้รายวิชาความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ เป็นอีกวิชาหนึ่งที่ได้รับทุนสนับสนุน การสร้างบทเรียนออนไลน์เพื่อการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นวิชาบังคับในกลุ่มเทคโนโลยีที่นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนตามที่หลักสูตรกำหนด ซึ่งมีนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนจำนวนมาก

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจพัฒนาบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ สังกัดคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ซึ่งเป็น 1 ใน 7 รายวิชาหมวดวิชาการศึกษาทั่วไปที่มหาวิทยาลัยกำหนด เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน โดยนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบไฟล์เอกสารและวิดีโอบรรยาย พร้อมทั้งประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเองจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของเนื้อหาในแต่ละบทเรียน และแบบทดสอบภาพรวมของรายวิชาเพื่อนำผลที่ได้มาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแพลตฟอร์มการศึกษาออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อพัฒนาบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2.2 เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

3. การทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 การเรียนการสอนแบบออนไลน์

การเรียนการสอนแบบออนไลน์มีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา สื่อการเรียนและแหล่งเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ระบบการติดต่อสื่อสาร ระบบเครือข่าย เทคโนโลยีสารสนเทศ การวัดและ การประเมินผล รูปแบบการเรียนการสอน มีหลายวิธีที่จะทำให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้ ซึ่งต้องมีการพิจารณาองค์ประกอบและรูปแบบที่สอดคล้องเหมาะสมกับลักษณะวิชาและบริบทของผู้เรียน จะนำไปสู่การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ (วิทยา วาโย และคณะ, 2563) ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนออนไลน์จากหลักการ ADDIE ซึ่งเป็นโมเดลการออกแบบการสอน และการผลิตบทเรียนออนไลน์ 5 ขั้นตอน ได้แก่

3.1.1 วิเคราะห์ (Analyze) เป็นขั้นตอนการวิเคราะห์เพื่อการออกแบบการสอน และการผลิตบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เช่น การวิเคราะห์เนื้อหาของบทเรียนที่เหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และตรงกับเป้าหมายของรายวิชา จัดลำดับเนื้อหา วิเคราะห์ผู้เรียนเพื่อให้ได้บทเรียนที่มีคุณภาพและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย วิเคราะห์สภาพแวดล้อม อุปกรณ์สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน

3.1.2 ออกแบบ (Design) เป็นขั้นตอนการแปลงความคิดและนำเสนอเป็นรูปธรรม การสร้างเป็นบทเรียนออนไลน์ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ได้แก่ วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา แบบทดสอบก่อนบทเรียน (Pretest) สื่อ กิจกรรม วิธีการนำเสนอ และแบบทดสอบหลังบทเรียน (Posttest) การจัดลำดับความสัมพันธ์ของเนื้อหาแต่ละบทเรียน กิจกรรมการเรียน และรายละเอียดอื่น ๆ

3.1.3 พัฒนา (Develop) เป็นขั้นตอนของการลงมือปฏิบัติ การสร้างบทเรียนตามผลการออกแบบที่ต้องอาศัยผู้มีความเชี่ยวชาญหลายด้าน เช่น นักออกแบบคอมพิวเตอร์ กราฟิก นักคอมพิวเตอร์ผู้ดูแลและจัดการระบบการจัดการเรียนการสอน ซึ่งต้องคำนึงถึง

ตัวอักษรของเนื้อหา ขนาด รูปแบบตัวอักษร ให้มีลักษณะเหมือนกัน รูปแบบเดียวตลอด หนึ่งบทเรียน วิดีทัศน์บรรยาย Hypertext และใช้เมนูแบบปุ่ม (Button) ที่แสดงสัญลักษณ์ สื่อความหมายได้อย่างเข้าใจและชัดเจน

3.1.4 นำไปใช้ (Implement) เป็นการนำบทเรียนที่ผ่านการพัฒนาเผยแพร่บนระบบเครือข่าย (Network) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนและร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งในขั้นตอนนี้ อาจารย์ผู้สอนและทีมผู้ดำเนินการจัดทำบทเรียนออนไลน์ต้องเก็บข้อมูลรวบรวมความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และปัญหาต่าง ๆ ที่พบจากการเรียนเพื่อการปรับปรุงต่อไป

3.1.5 ประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นตอนที่ต้องดำเนินการทุกขั้นตอนตั้งแต่การประเมินการวิเคราะห์ การประเมินการออกแบบ การประเมินการพัฒนา และการประเมินเมื่อนำบทเรียนออนไลน์ไปใช้จริงทั้งการประเมินระหว่างดำเนินงาน (Formative evaluation) และประเมินภายหลังการดำเนินงาน (Summative evaluation) การประเมินจะทำให้ทราบข้อมูลเพื่อการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องในขั้นตอนต่าง ๆ

3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มะลิ จรรย์ภรณ์ (2563) ได้ศึกษา การพัฒนาห้องเรียนดิจิทัลด้วย Google Sites รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001 ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของห้องเรียนดิจิทัลด้วย ูกูเกิ้ลไซต์ (Google Sites) รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพมีประสิทธิภาพโดยรวม เท่ากับ 82.75/81.11 ซึ่งผ่านเกณฑ์ประสิทธิภาพที่ตั้งไว้ที่ระดับ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้ห้องเรียนดิจิทัลด้วย Google Sites มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่เรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนดิจิทัลด้วย Google Sites โดยภาพรวมอยู่ระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.40

ขวัญชัย ช้วน และธารทิพย์ ช้วน (2563) ได้ศึกษาการพัฒนบทเรียนออนไลน์ (E-Learning) รายวิชาการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนออนไลน์ (E-Learning) รายวิชาการจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.65/85.45 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษาหลังเรียนบทเรียนออนไลน์ (E-Learning) รายวิชาการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) โดยเฉลี่ยมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ (E-Learning) รายวิชาการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด

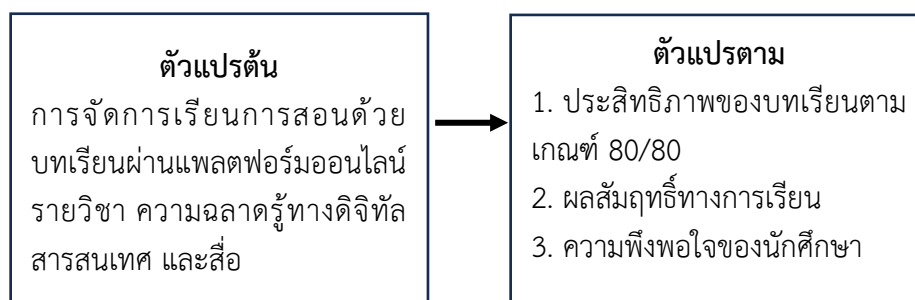
เผด็จ อำนาจเพียง (2566) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนบทเรียนออนไลน์วิชา เทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง รหัสวิชา 30204-2203 สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจ

ดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษาขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนออนไลน์วิชาเทคโนโลยี สื่อเสมือนจริงมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.18/82.24 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) บทเรียนออนไลน์วิชาเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริงสำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงมีดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนโดยรวมอยู่ในระดับเท่ากับ 0.6359 หรือคิดเป็นร้อยละ 63.59 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้นักศึกษาหลังเรียนบทเรียนออนไลน์วิชาเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริงสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์วิชาเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริงอยู่ในระดับมาก

ศุภรัตน์ จามรมาน และนฤมล ศิริวงษ์ (2566) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาสำหรับนิสิตครูมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์มีประสิทธิภาพ 81.68/83.61 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักศึกษามีระดับทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.79)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแสดงให้เห็นว่าบทเรียนออนไลน์เป็นสื่อที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา โดยมีการเชื่อมโยงเนื้อหาในรูปแบบไฟล์เอกสาร วิดิทัศน์บรรยายที่นักศึกษาสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ง่าย เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้เป็นอย่างดี ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาบทเรียนออนไลน์ให้สามารถใช้ในระบบ KPRU MOOC ที่มหาวิทยาลัยได้พัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าไปศึกษาและเรียนรู้ด้วยตนเอง

4. กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

5. วิธีการวิจัย

5.1 การพัฒนาบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน รายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ สำหรับนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร มีขั้นตอนดังนี้

5.1.1 ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์จำนวน 3 คน

5.1.2 ขอบเขตเนื้อหา ได้แก่ การพัฒนาบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ สำหรับนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

5.1.3 ขอบเขตด้านตัวแปร ตัวแปรต้น ได้แก่ บทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ สำหรับนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ตัวแปรตาม ได้แก่ ประสิทธิภาพของบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ตามเกณฑ์ 80/80

5.1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

5.1.5 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างโดยอาศัยหลักการและขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาอย่างมีระบบตามหลักการดำเนินการตามกรอบแนวคิด ADDIE ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

5.1.5.1 ศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์เนื้อหา (Analysis) ได้แก่ 1) ศึกษาเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้อง และวิเคราะห์เนื้อหาบทเรียนจากคำอธิบายรายวิชา เอกสารประกอบการสอน แผนการสอนของรายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ รวมถึงวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน 2) วิเคราะห์นักศึกษา ความพร้อมของผู้เรียน และความต้องการในการเรียนรู้ 3) ศึกษาเครื่องมือสำหรับการสร้างบทเรียนออนไลน์ด้วย Moodle e-learning ระบบบริหารจัดการสื่อการเรียนการสอนออนไลน์มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร KPRU MOOC

5.1.5.2 ออกแบบบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ (Design) ได้แก่ 1) กำหนดโครงสร้างรายละเอียดของบทเรียน ออกแบบเนื้อหาบทเรียนออนไลน์และกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์แต่ละบทเรียนและจุดมุ่งหมายของรายวิชา โดยมีการจำแนกบทเรียนเพื่อให้ง่ายต่อการเรียนรู้และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของเนื้อหาและจุดมุ่งหมายของรายวิชา ได้แก่ บทเรียนที่ 1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับความฉลาดรู้ทางดิจิทัล บทเรียนที่ 2 ทักษะดิจิทัลกับวิถีชีวิตใหม่ บทเรียนที่ 3 การรู้สารสนเทศ บทเรียนที่ 4 การรู้เท่าทันสื่อ บทเรียนที่ 5 เทคโนโลยีดิจิทัล บทเรียนที่ 6

พลเมืองดิจิทัล บทเรียนที่ 7 การสร้าง การนำเสนอ และการแบ่งปันสารสนเทศ บทเรียนที่ 8 จริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ 2) ออกแบบโครงสร้าง และลักษณะของบทเรียนออนไลน์โดยประกอบด้วย 2.1) รายละเอียดส่วนหน้าแสดง รายวิชาและ Overview 2.2) รายละเอียดส่วนหน้าหลักหรือ Home 2.3) รายละเอียด ส่วนหน้า Course เนื้อหาบทเรียน 2.4) แบบทดสอบก่อนเรียน 2.5) แบบทดสอบหลังเรียน โดยคำนึงถึงลักษณะของการใช้งานการออกแบบหน้าจอ การเลือกสี รูปภาพ ตัวอักษร ที่เหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียนออนไลน์และนักศึกษา มีการเชื่อมโยงบทเรียนที่สามารถ ใช้งานได้ง่าย

5.1.5.3 พัฒนาบทเรียนออนไลน์ (Develop) เป็นขั้นตอนการพัฒนา บทเรียนออนไลน์ด้วยแพลตฟอร์ม KPRU MOOC โดยการนำเสนอเนื้อหาบทเรียนดังนี้ 1) เขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ตามเอกสารการออกแบบที่ได้รับการตรวจสอบเนื้อหา ที่ถูกต้องแล้ว ผู้วิจัยได้เรียบเรียงและตรวจสอบข้อมูลและพัฒนาบทเรียนออนไลน์ โดยใช้ เครื่องมือและโปรแกรมต่าง ๆ ได้แก่ โปรแกรม Microsoft Office (Word/Power Point) โปรแกรมสำหรับการสร้างบทเรียนออนไลน์ โปรแกรมสำหรับการบันทึกภาพเคลื่อนไหว และโปรแกรมสำหรับการตกแต่งภาพ จากนั้นนำโครงสร้างเนื้อหาของบทเรียนที่ผ่านการ ตรวจสอบความถูกต้องแล้วมาพัฒนาเป็นบทเรียนออนไลน์ประกอบด้วย แนะนำรายวิชา โครงสร้างเนื้อหา ประมวลรายวิชา อาจารย์ผู้สอนและช่องทางการติดต่อ ข้อกำหนดในการ เรียน บทเรียนมีทั้งไฟล์เอกสาร Microsoft Word ไฟล์ PDF Power Point และวีดิทัศน์ แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียนเพื่อความสะดวกในการให้ผู้เรียนเลือกเรียน ได้ตามที่ต้องการและสามารถย้อนกลับมาเรียนบทเรียนได้ 2) ตรวจสอบคุณภาพบทเรียน ออนไลน์ เป็นขั้นตอนการนำบทเรียนออนไลน์ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนา บทเรียนออนไลน์จำนวน 3 คน ตรวจสอบคุณภาพ ซึ่งบทเรียนออนไลน์มีคุณภาพโดยรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 01.79)

5.1.5.4 การใช้บทเรียนออนไลน์ (Implement) นำบทเรียนออนไลน์ ที่แก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ 3 ครั้ง ดังนี้ 1) การทดสอบการใช้กับ ผู้เรียนแบบเดี่ยว (1:1) โดยนำไปทดลองกับนักศึกษาโปรแกรมวิชาภาษาไทย รหัสหมู่เรียน 6612201 ที่ไม่เคยใช้กลุ่มตัวอย่าง 3 คน ที่ยังไม่เคยเรียนรายวิชานี้มาก่อน โดยใช้เด็กอ่อน ปานกลาง และเด็กเก่ง อย่างละ 1 คน 2) การทดสอบการใช้กับผู้เรียนแบบกลุ่มเล็ก (1:10) โดยนำไปทดลองกับนักศึกษาโปรแกรมวิชาภาษาไทย รหัสหมู่เรียน 6612201 ที่ไม่เคย ใช้กลุ่มตัวอย่าง 9 คน ที่ยังไม่เคยเรียนรายวิชานี้มาก่อน โดยใช้เด็กอ่อน ปานกลาง และ เด็กเก่ง อย่างละ 3 คน และ 3) การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1: 100) โดยนำไป ทดลองกับนักศึกษาโปรแกรมวิชาภาษาไทย รหัสหมู่เรียน 6612201 ที่ไม่เคยใช้กลุ่มตัวอย่าง

25 คน ที่ยังไม่เคยเรียนรายวิชานี้มาก่อน โดยใช้เด็กอ่อน ปานกลาง และเด็กเก่ง อย่างละ 7-8 คน โดยการทดสอบการใช้ในแต่ละครั้งผู้วิจัยได้แจ้งวัตถุประสงค์การทดลอง อธิบายวิธีการเรียน ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ศึกษาบทเรียนด้วยตนเอง พร้อมทำแบบฝึกหัดของบทเรียนทั้งหมด 8 บทเรียน และทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest)

5.1.5.4.1 5.1.5-5) การประเมินผล (Evaluation) ผู้วิจัยนำแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนมาตรวจให้คะแนน แล้วทำการวิเคราะห์ผลการทดสอบ หาประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ที่สร้างขึ้นและนำผลที่ได้มาคำนวณหาค่า(E_1/E_2) จากการทดลองใช้จำนวน 3 ครั้ง ผลการหาประสิทธิภาพครั้งที่ 1 มีค่าเท่ากับ 60.41/63.66 ซึ่งมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และมีข้อเสนอแนะของนักศึกษา เช่น เนื้อหาและการนำเสนอวิธีทัศน์บางบทเรียนมีมากเกินไปใช้เวลาศึกษานาน จึงได้ปรับปรุงแก้ไข ผลการหาประสิทธิภาพครั้งที่ 2 มีค่าเท่ากับ 73.47/75.66 ซึ่งมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดนำผลการทดลองที่ได้มาวิเคราะห์หาข้อบกพร่องต่าง ๆ เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข ให้ดียิ่งขึ้นและผลการหาประสิทธิภาพครั้งที่ 3 มีค่าเท่ากับ 80/80.64 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้

5.1.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัย เกี่ยวข้องกับการสร้างบทเรียนออนไลน์ สร้างบทเรียนออนไลน์ และตรวจสอบคุณภาพ บทเรียนออนไลน์โดยผู้เชี่ยวชาญ นำมาปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปทดลองใช้ 3 ครั้ง และนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

5.1.7 การวิเคราะห์ข้อมูล การหาประสิทธิภาพบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์โดยการหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)

5.2 การจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์รายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร มีขั้นตอนดังนี้

5.2.1 ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล การศึกษาครั้งนี้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาโปรแกรมวิชาการศึกษาปฐมวัย รหัสหมู่เรียน 6711202 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ ในภาคเรียนที่ 1/2567 จำนวน 1 หมู่เรียน จำนวน 25 คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง

5.2.2 ขอบเขตเนื้อหา ได้แก่ บทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในการจัดการเรียน การสอนรายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ สำหรับนักศึกษาคณะ

ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยมีการกำหนดขอบเขตเพื่อใช้ในการดำเนินงาน ได้แก่ 1) ประมวลรายวิชา 2) โครงสร้างเนื้อหา 3) สื่อการเรียนรู้ 4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ 7) การให้ข้อมูลรายวิชา และ 8) ข้อสอบ

5.2.3 ขอบเขตด้านตัวแปร ตัวแปรต้น ได้แก่ บทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 2) ความพึงพอใจของนักศึกษา

5.2.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 2) แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา

5.2.5 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

5.2.5.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีขั้นตอนดังนี้ 1) ศึกษาเอกสารแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถาม 2) ศึกษาเนื้อหาของรายวิชาความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ 3) สร้างแบบทดสอบปรนัยให้ครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับรายวิชาเป็นแบบตัวเลือก 5 ตัวเลือก ข้อสอบเป็นแบบคูชานานใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 60 ข้อ 4) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำโดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC : Index of Item-Objective Congruence) ซึ่งมีค่าระหว่าง 0.65-1.00 และมีการปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ 5) นำข้อสอบที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้กับทดลองใช้กับนักศึกษาโปรแกรมวิชาภาษาไทย รหัสหมู่เรียน 6612201 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและนำแบบทดสอบที่ผ่านกระบวนการทดสอบแล้วมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (D) และค่าความเชื่อมั่น (R) โดยพิจารณาตามเกณฑ์ข้อสอบเลือกเฉพาะข้อที่มีระดับความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 และคัดเลือกเฉพาะข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson: KR) ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.82 แสดงว่าแบบทดสอบเป็นที่ยอมรับได้

5.2.5.2 แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา มีขั้นตอนดังนี้ 1) ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียน 2) สร้างแบบประเมินความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับตามวิธีของ ลิกอร์ท (Likert) 3) นำแบบประเมินความพึงพอใจเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องและวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงตรงของแบบประเมินความพึงพอใจโดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าเท่ากับ 1 และ 4) จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

5.2.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล 1) ดำเนินการจัดเตรียมห้องคอมพิวเตอร์และเครื่องมือระบบเครือข่ายพร้อมทั้งบทเรียนออนไลน์ให้มีความพร้อมต่อการใช้งาน 2) อธิบายวิธีการใช้งานบทเรียนออนไลน์ โครงสร้างเนื้อหาบทเรียนแต่ละบท ไฟล์เอกสารแต่ละประเภท การทำแบบทดสอบ การบันทึกผลการเรียน 3) ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียนของรายวิชา 4) ดำเนินการเรียนโดยใช้บทเรียนออนไลน์ที่ได้จัดเตรียมไว้ ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร จำนวน 8 บทเรียนรวม 16 สัปดาห์ดังนี้

หัวข้อ /บทเรียน	กิจกรรมการเรียนการสอน
สัปดาห์ที่ 1-2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับความฉลาดรู้ทางดิจิทัล และทักษะดิจิทัลกับวิถีชีวิตใหม่	การเรียนการสอนบทเรียนออนไลน์แต่ละบทเรียนมีวิธีการดังนี้ - ทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความรู้พื้นฐานก่อนเริ่มเรียนแต่ละบทเรียน จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที
สัปดาห์ที่ 3-5 การรู้สารสนเทศ	- ศึกษาเนื้อหาบรรยายจากคลิปวิดีโอด้วยตนเองใช้เวลา 1 ชั่วโมง (จำนวนคลิปขึ้นอยู่กับเนื้อหาของบทเรียน)
สัปดาห์ที่ 6-7 การรู้เท่าทันสื่อ	- ทบทวนเนื้อหาจากไฟล์เอกสารทั้ง PDF และ Power Point
สัปดาห์ที่ 8-9 เทคโนโลยีดิจิทัล	- ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมในห้องเรียนควบคู่กับการเรียนออนไลน์โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านวิธีการที่หลากหลาย)
สัปดาห์ที่ 10 พลเมืองดิจิทัล	- สรุป อภิปรายร่วมกันในห้องเรียน
สัปดาห์ที่ 11-13 การสร้าง การนำเสนอ และการแบ่งปันสารสนเทศ	- ทำแบบทดสอบหลังเรียนของแต่ละบทเรียนจำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที
สัปดาห์ที่ 14-15 กฎหมายและจริยธรรมเกี่ยวกับความฉลาดรู้ทางดิจิทัล	- วัดผลสัมฤทธิ์หลังจบทุกบทเรียนเพื่อประเมินความเข้าใจของผู้เรียน จำนวน 60 ข้อ 60 นาที
สัปดาห์ที่ 16 การวัดผลสัมฤทธิ์และประเมินความพึงพอใจต่อบทเรียน	- ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

5.2.7 การวิเคราะห์ข้อมูล 1) วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยหาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าระดับความพึงพอใจโดยหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

6. ผลการวิจัย

6.1 ผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

คนที่	คะแนนทดสอบท้ายบท								คะแนนรวม (80)	คะแนนหลังเรียน (100)
	1 (10)	2 (10)	3 (10)	4 (10)	5 (10)	6 (10)	7 (10)	8 (10)		
1	7	7	7	8	8	8	7	7	59	79
2	7	9	9	6	9	7	7	6	60	84
3	7	7	8	7	9	8	8	7	61	84
4	7	8	8	8	7	8	9	9	64	86
5	9	8	8	9	8	9	8	7	64	80
6	8	8	9	9	9	8	8	7	67	85
7	8	8	8	8	9	7	10	7	65	79
8	8	9	9	8	8	8	9	8	67	77
9	8	8	7	9	8	8	8	9	65	86
10	8	7	6	8	8	7	8	8	60	85
11	8	9	8	6	6	8	7	9	61	88
12	8	7	8	8	9	8	9	7	64	69
13	8	8	8	9	10	9	9	8	69	80
14	7	9	9	9	8	8	8	8	66	78
15	7	9	9	9	8	8	8	7	65	80
16	9	9	8	8	8	9	7	9	67	70
17	9	8	8	9	9	7	9	6	65	89
18	7	8	8	8	9	9	9	7	65	84
19	8	8	8	9	8	9	8	9	67	85
20	7	9	9	8	9	8	8	9	67	85
21	7	8	9	8	9	9	9	7	66	80
22	9	9	8	9	7	7	8	8	65	80
23	9	9	8	9	9	9	9	7	69	88
24	8	8	8	9	7	8	9	9	66	79
25	8	7	8	8	9	8	10	6	64	85
รวม	195	204	203	206	208	202	209	191	1618	2045
เฉลี่ย	7.8	8.16	8.12	8.24	8.32	8.08	8.36	7.64	64.72	81.80
S.D.	0.76	0.74	0.72	0.87	0.90	0.70	0.86	1.03	2.70	5.04
ร้อยละ	78.00	81.60	81.20	82.40	83.20	80.80	83.60	76.40	80.90	81.80
รวม $E_1 / E_2 = 80.90 / 81.80$									$\Sigma^x=1618$ $E_1=80.90$	$\Sigma^y=2045$ $E_2=81.80$

จากตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพบทเรียนที่ได้จากการเรียนระหว่างเรียน บทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์พบว่า E_1 มีค่าเท่ากับ 80.90 และผลคะแนนที่ได้จาก แบบทดสอบหลังเรียน E_2 มีค่าเท่ากับ 81.80 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอน ด้วยบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพของกระบวนการและ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_1/E_2) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

6.2 ผลการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

6.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

ตารางที่ 2 คะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

แบบทดสอบ	จำนวน (คน)	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน
ก่อนเรียน (T1)	25	100	73.12	7.70
หลังเรียน (T2)	25	100	81.80	5.04

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วย บทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในระบบ KPRU MOOC รายวิชาความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 73.12 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 81.80 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า คะแนนการทำ แบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

6.2.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยภาพรวมแต่ละด้าน

ข้อ	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความ พึงพอใจ
1	ด้านสื่อมัลติมีเดีย	4.03	0.14	มาก
2	ด้านการใช้งานบทเรียน	4.00	0.15	มาก
3	ด้านองค์ประกอบของบทเรียน	3.87	0.02	มาก

ข้อ	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
4	ด้านการนำเสนอเนื้อหา	3.86	0.13	มาก
รวม		3.92	0.07	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ โดยภาพรวมแต่ละด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.92$, S.D. = 0.07) เมื่อจำแนกแต่ละด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านสื่อมัลติมีเดีย ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.14) รองลงมาคือ ด้านการใช้งานบทเรียน ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.15) ด้านองค์ประกอบของบทเรียน ($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 0.02) และด้านการนำเสนอเนื้อหา ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 0.13) ตามลำดับ

7. สรุปและอภิปรายผล

7.1 ผลการหาประสิทธิภาพบทเรียนที่ได้จากการเรียนระหว่างเรียนบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์พบว่า E_1 มีค่าเท่ากับ 80.90 และผลคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบหลังเรียน E_2 มีค่าเท่ากับ 81.80 แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_1/E_2) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ซึ่งสอดคล้องกับนักวิจัยหลายท่าน (ศุภรัตน์ จามรمان และนฤมล ศิริวงษ์, 2566; เพลด็จ อำนาเพียง, 2566; นรินาถ ที่แสงแดง, 2566; ขวัญชัย ช้วนา และธารทิพย์ช้วนา, 2563) อาจเป็นผลสืบเนื่องมาจากบทเรียนออนไลน์รายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ ที่สร้างขึ้นได้พัฒนาอย่างมีระบบ มีการตั้งวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การออกแบบเนื้อหา การแสดงผลการเรียนรู้ที่หลากหลายพร้อมทั้งได้ผ่านการตรวจสอบและได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ และมีการนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสอดคล้องกับหลักการออกแบบการสร้างบทเรียนออนไลน์ตามหลักการ ADDIE Model ซึ่งผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ทำให้บทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมในการเรียนการสอนและบทเรียนน่าสนใจเหมาะสมต่อวัยของผู้เรียน นอกจากนี้ยังพบว่า การเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ในแต่ละสัปดาห์อาจารย์ผู้สอนได้กำกับ ติดตาม ดูแล และให้คำแนะนำตลอดชั่วโมงเรียน และมีการปรับรูปแบบการเรียนทั้งในห้องเรียนควบคู่ไปกับการเรียนผ่านออนไลน์ มีใบงานให้ฝึกปฏิบัติเพิ่มเติมเพื่อให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ได้จริง

7.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในระบบ KPRU MOOC รายวิชา ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล สารสนเทศ และสื่อ มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 73.12 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 81.80 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า คะแนนการทำแบบทดสอบ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับนักวิจัยหลายท่าน (เผด็จ อำนาจเพียง, 2566; ศุภรัตน์ จามรมาน และนฤมล ศิริวงษ์, 2566; กิติกร ทิพนัด วันวิสาข์ โชรัมย์ รุ่งโรจน์ พงศ์กิจวิฑูร และจิรศักดิ์ วิวัฒน์โสภาร, 2564; มะลิ จรรยาภรณ์, 2563; ขวัญชัย ขั้วนา และธารทิพย์ ขั้วนา, 2563) ทั้งนี้เนื่องจากบทเรียนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นประกอบด้วยขั้นตอน การออกแบบและพัฒนาได้อย่างมีระบบตามรูปแบบของ ADDIE Model พร้อมทั้งมีการทำ แบบทดสอบทั้งก่อนการเรียน ระหว่างเรียนแต่ละบทเรียน และทำแบบทดสอบหลังเรียน เมื่อผู้เรียนเรียนครบทั้ง 8 บทเรียน เพื่อประเมินความรู้ ความเข้าใจของนักศึกษา จะเห็นได้ ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้นและส่งผลให้ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของ บทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์สูงขึ้นตามไปด้วยเช่นกัน ส่วนผลการประเมิน ความพึงพอใจของผู้เรียนโดยภาพรวมแต่ละด้านอยู่ในระดับมาก เมื่อจำแนกแต่ละด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านสื่อมัลติมีเดีย รองลงมาคือ ด้านการใช้งานบทเรียน ด้านองค์ประกอบของบทเรียน และด้านการนำเสนอเนื้อหา ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่า บทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพและเหมาะสมที่จะนำไปใช้เป็นสื่อการเรียน การสอนที่เป็นทางเลือกให้กับผู้เรียนที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง ลดข้อจำกัดด้านสถานที่ และเวลาตามที่ต้องการ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ทั้งรูปแบบไฟล์เอกสารและวิดีโอคำบรรยาย มีการประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเองจาก แบบทดสอบทั้งก่อนเรียนหลังเรียนของเนื้อหาในแต่ละบทเรียน และแบบทดสอบภาพรวม ของรายวิชา ถือได้ว่าเป็นการสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้เรียนสามารถเสริมความรู้ นอกเหนือจากการเรียนในชั้นเรียนปกติและใช้เป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการเรียนการสอนได้ จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับนักวิจัยหลายท่านที่พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมากเช่นกัน (เผด็จ อำนาจเพียง, 2566; ธัญวดี กำจัดภัย และเกศรินทร์ สมราช, 2565; ขวัญชัย ขั้วนา และ ธารทิพย์ ขั้วนา, 2563; มะลิ จรรยาภรณ์, 2563; กิรตินฎา พงุทพิกุล, 2561) และ สอดคล้องกับวิวัฒน์ มีสุวรรณ (2561) ที่ได้กล่าวว่า การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนและเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้รับประสบการณ์ตรงได้เรียนรู้ด้วยตนเอง มีความเชื่อมั่น รู้จักรับผิดชอบ มีส่วนร่วม ในการเรียนรู้ด้วยการผสมผสานสื่อการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและมีรูปแบบ ที่เหมาะสม จะเห็นได้ว่า บทเรียนออนไลน์นี้ยังเอื้ออำนวยประโยชน์ให้กับนักศึกษา

ในการศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้ได้ตามความซ้ำเร็วของตนเองและสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ส่งผลให้นักศึกษามีความพึงพอใจในบทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ได้พัฒนาขึ้น

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

8.1.1 จากผลการวิจัยพบว่า บทเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์สามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอยู่ในระดับดี แสดงให้เห็นว่าบทเรียนออนไลน์สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้จริง ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้บทเรียนต่าง ๆ ทั้งรายวิชาได้ทุกที่ทุกเวลาด้วยตนเองและสามารถทบทวนบทเรียนซ้ำได้

8.1.2 การจัดทำคลิปวิดีโอที่สั้นกระชับและปริมาณเนื้อหาในแต่ละบทเรียนต้องมีความเหมาะสมไม่มากจนเกินไป และการกำหนดภาระงาน/ชิ้นงานต้องพิจารณาให้เหมาะสมและมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่นำเสนอในแต่ละบทเรียน

8.1.3 อุปกรณ์ที่จะนำมาใช้ในการเรียนบทเรียนออนไลน์ควรมีความพร้อมทางด้านคุณสมบัติและเครื่องมือระบบอินเทอร์เน็ต เพราะอาจทำให้เข้าบทเรียนไม่ได้เนื่องจากบทเรียนออนไลน์ผ่านต้องเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตจึงจะสามารถใช้งานได้

8.1.4 การสร้างแรงจูงใจด้วยเกียรตินิรโทษกรรมออนไลน์เพื่อเป็นคะแนนเสริมให้กับผู้เรียนที่ผ่านการเรียนบทเรียนออนไลน์ครบตามเกณฑ์ที่กำหนดจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจมากขึ้น

8.1.5 มหาวิทยาลัยควรเลือกแพลตฟอร์มการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ที่เหมาะสมและรองรับจำนวนผู้เรียนที่เพิ่มขึ้น

8.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

8.2.1 ควรมีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่ใช้วิธีการเรียนในห้องเรียน และกลุ่มที่เรียนรู้ผ่านสื่อบทเรียนออนไลน์

8.2.2 ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ผ่านสื่อบทเรียนออนไลน์เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขบทเรียนออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

8.2.3 ควรศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์เพื่อนำผลการศึกษาไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียน

8.2.4 ควรสำรวจความต้องการสิ่งสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์เพื่อนำผลมาจัดเตรียมสิ่งสนับสนุนการเรียนออนไลน์ให้มีความพร้อมและเหมาะสมกับการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2564, มกราคม 20). *โครงการพัฒนามหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย (Thai MOOC)*. สืบค้นจาก <https://www.mhesi.go.th/index.php/flagship-project/3035-thai-mooc.html>
- กิตติกร ทิพนัด วันวิสาข์ โชรรัมย์ รุ่งโรจน์ พงศ์กิจจิตร และจิรศักดิ์ วิพัฒน์โสภากกร. (2564). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะศตวรรษที่ 21 โดยใช้บทเรียนออนไลน์. *ศึกษา วารสารศึกษาศาสตร์*, 8(1), 124-130.
- กิริติณญา พงพตภูมิ. (2561). *การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการฝึกอบรมเรื่องการสร้างข้อสอบออนไลน์ด้วย Google application สำหรับครูโรงเรียนอ่างศิลาพิทยาคม*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการฝึกอบรมเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ขวัญชัย ช้วน และธารทิพย์ ช้วน. (2563). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ (E-Learning) รายวิชาการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร*, 7(2), 295-306.
- ธัญวดี กำจัดภัย และเกศรินทร์ สมราช. (2565). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์เพื่อสร้างเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 เรื่อง การเขียน เพื่อการสื่อสารผ่านเว็บบล็อก สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 24(3), 169-179.
- นงลักษณ์ อัจฉปัญญา. (2563, เมษายน 5). *เมื่อไวรัสโควิด-19 กำลังพลิกโฉมระบบการศึกษาโลก*. สืบค้นจาก <https://www.eef.or.th/30577/>.
- นรรัตน์ ฝันเชียร. (2563, มกราคม 28). *MOOC มหาวิทยาลัยออนไลน์ ที่เรียนได้ทุกที่ทั่วโลก*. สืบค้นจาก <https://www.truelookpanya.com/education/content/78220-teaartedu-teaart->.
- นรินาถ ทีแสงแดง. (2566). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก. ใน *รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการ*

- ระดับชาติครุศาสตรศึกษาระดับที่ 5 นวัตกรรมราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น, (น. 718-726). เชียงราย: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ประไพโรจน์ จันทะบัณฑิต. (2560). *การพัฒนาบทเรียนออนไลน์รายวิชาการแปลภาษาจีน-ไทย สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง* (รายงานการวิจัย). ราชบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- ปริญญา ยวงทอง. (2564). *การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ เรื่อง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษาในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 7. วิทยานิพนธ์การศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.*
- เผด็จ อำนาจเพ็ญ. (2566). รายงานการพัฒนาบทเรียนออนไลน์วิชาเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง รหัสวิชา 30204-2203 สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษาขอนแก่น. *วารสารวิจัยและนวัตกรรมการอาชีวศึกษา*, 7(1), 71-77.
- มะลิ จรรยาภรณ์. (2563). *การพัฒนาห้องเรียนดิจิทัลด้วย Google Sites รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001. ศรีสะเกษ : สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยการอาชีพศรีสะเกษ.*
- วิทยา วาโย และคณะ. (2563). การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19: แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน. *วารสารศูนย์อนามัยที่ 9*, 14(34), 285-298.
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2561). ผลการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศด้วยกระบวนการห้องเรียนกลับด้าน. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 20(3), 3 - 11.
- ศุภรัตน์ จามรมาน และนฤมล ศิริวงษ์. (2566). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาสำหรับนิสิตครูมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. *วารสารวิจัยทางการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 18(1), 15-30.
- สมักรสมร ภักดีเทวา และเอกนถน บางท่าไม้. (2564). การเรียนรู้ยุคใหม่กับการเรียนการสอนออนไลน์ในสถาบันอุดมศึกษา. *วารสารสุโขทัยธรรมนิราช*, 34(1), 1-18.

การบูรณาการศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาประเทศ

ปลินดา ระมิงค์วงศ์

อาจารย์สาขาการพัฒนาชุมชน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

Received 23/07/24 Revised 18/11/24 Accepted 27/11/24

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดศาสตร์พระราชาและการนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาประเทศด้านต่าง ๆ และชี้ให้เห็นถึงประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการประยุกต์ใช้ศาสตร์พระราชา โดยใช้วิธีการศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาประเทศและศาสตร์พระราชา ผลการศึกษาพบว่า ศาสตร์พระราชา หมายถึง องค์ความรู้สำคัญที่พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงศึกษา สังสม พัฒนา เพื่อการพัฒนาประเทศให้ประชาชนอยู่ดีกินดี มีความสงบสุข แบ่งออกเป็น 3 มิติ ได้แก่ ศาสตร์แห่งการพัฒนา ศาสตร์แห่งความประพฤติ และศาสตร์แห่งการอยู่ร่วมกัน มีการบูรณาการศาสตร์พระราชาไปใช้ในการพัฒนาทรัพยากรธรรมชาติ การพัฒนาการศึกษา การพัฒนาที่เน้นการพึ่งพาตนเอง การประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับปัจเจกไปจนถึงระดับประเทศ การพัฒนาสุขภาวะของคนและการพัฒนาคนยากไร้ด้วยโอกาสในสังคม นอกจากนี้ ศาสตร์พระราชายังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาประเทศตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 เพื่อให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติได้อีกด้วย

คำสำคัญ: ศาสตร์พระราชา, การพัฒนา, การพัฒนาที่ยั่งยืน, การบูรณาการ, การพัฒนาประเทศ

Integrating the King's Philosophy for National Development

Palinda Ramingwong

Lecturer in Community Development Program,
Faculty of Humanities and Social Sciences, Chiang Mai Rajabhat University
Received 23/07/24 Revised 18/11/24 Accepted 27/11/24

Abstract

This academic article aims to examine the concept of the King's Philosophy and its application across various areas of national development, highlighting the benefits derived from its implementation. This study utilizes a document-based research approach. The findings indicate that the King's Philosophy refers to the essential body of knowledge that His Majesty King Bhumibol Adulyadej the Great, Rama IX, had studied, accumulated, developed, and employed for the country's development to ensure the well-being and happiness of the people. The philosophy encompasses three dimensions: the science of development, the science of behavior, and the science of co-existence. The King's Philosophy has been integrated into various aspects of national development, including natural resource development, education development, self-reliance-focused development, and the application of the Sufficiency Economy Philosophy at all levels from individuals to the national scale. It also contributes to the improvement of people's well-being and the development of the underprivileged in society. Additionally, the King's Philosophy can be applied to align with the 20-year National Strategy and the 13th National Economic and Social Development Plan to help achieve the United Nations Sustainable Development Goals.

Keywords: The King's Philosophy, Development, Sustainable Development, Integration, National Development

1. บทนำ

นับตั้งแต่ที่พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร เสด็จขึ้นเถลิงถวัลย์สิริราชสมบัติ ตั้งแต่วันที่ 9 มิถุนายน 2489 เป็นต้นมา พระองค์ทรงใส่พระทัยในทุกข์สุขของพสกนิกรทั้งหลายทั่วทุกภูมิภาคมาตั้งแต่ต้นรัชกาล จนถึงปัจจุบันมีผลงานอันเนื่องมาจากพระราชดำริของพระองค์กว่า 5,151 โครงการ กระจายอยู่ทั่วทุกภูมิภาคของประเทศไทย (สำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ, 2565) พระองค์ทรงมีสายพระเนตรยาวไกลในด้านการพัฒนา เนื่องจากทรงเน้นย้ำถึงความสำคัญของการพัฒนาประเทศตามแนวทางการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable development) ซึ่ง ณ ขณะนั้นยังไม่ได้เป็นที่กล่าวถึงแพร่หลายในวงกว้างเช่นในปัจจุบัน ดังเช่นพระราชดำรัสในการเสด็จออกมหาสมาคมในงานพระราชพิธีเฉลิมพระชนมพรรษา พุทธศักราช 2529 วันศุกร์ที่ 5 ธันวาคม 2529 ความว่า “...ทุกวันนี้ประเทศไทยยังมีทรัพยากรพร้อมมูล ทั้งทรัพยากรธรรมชาติและทรัพยากรบุคคล ซึ่งเราสามารถนำมาใช้เสริมสร้างความอุดมสมบูรณ์และเสถียรภาพอันถาวรของบ้านเมืองได้เป็นอย่างดี ข้อสำคัญเราจะต้องรู้จักใช้ทรัพยากรทั้งนั้นอย่างฉลาด คือไม่นำมาทุ่มเทใช้ให้สิ้นเปลืองไปโดยไร้ประโยชน์ หรือได้ประโยชน์ไม่คุ้มค่า หากแต่ระมัดระวังใช้ด้วยความประหยัดรอบคอบ ประกอบด้วยความคิดพิจารณาตามหลักวิชา เหตุผล และความ ถูกต้องเหมาะสม โดยมุ่งถึงประโยชน์แท้จริงที่จะเกิดแก่ประเทศชาติ ทั้งในปัจจุบันและอนาคตอันยืนยาว...” (กองทุนบำเหน็จบำนาญข้าราชการ, 2550, น. 69) นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2504 ที่มีการประกาศใช้แผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติฉบับแรก ได้มีการบูรณาการศาสตร์พระราชามาใช้ในกระบวนการพัฒนาประเทศมาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการประยุกต์ใช้ศาสตร์พระราชามาเพื่อการพัฒนาประเทศในด้านต่าง ๆ โดยวิธีการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาประเทศและศาสตร์พระราชามา เพื่อชี้ให้เห็นถึงประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการน้อมนำศาสตร์พระราชามาใช้ในการพัฒนาประเทศ

2. ศาสตร์พระราชากับการประยุกต์ใช้เพื่อการพัฒนาประเทศ

ศาสตร์พระราชามา หมายถึง องค์ความรู้สำคัญที่พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงศึกษา สังสม พัฒนา เพื่อการพัฒนาประเทศให้ประชาชนอยู่ดีกินดี มีความสงบสุข ตั้งอยู่บนพื้นฐานของกิจที่ทรงทำ คำที่ทรงแนะ/สอนจากพระราชประสงค์ 3 มิติ คือ มิติที่ 1 ศาสตร์แห่งการพัฒนา (Science of development) มิติที่ 2 ศาสตร์แห่งความประพฤติ การครองตนในสังคมอย่างสงบสุข (Science of behavior) มิติที่ 3 ศาสตร์แห่งการอยู่ร่วมกัน ประองตอง และ

สงบสุข (Science of co-existence) ซึ่งมีพื้นฐานมาจาก 3 ป. ได้แก่ ปฏิบัติ ปฏิยัติ และ ปฏิเวธ จากความหมายของ 3 ป. อธิบายได้ว่า พระองค์ทรงทำให้เห็นเด่นชัดในด้าน **การปฏิบัติ** เช่น การประดิษฐ์นวัตกรรมการแก้ปัญหาดิน การแก้ปัญหาน้ำ การแก้ปัญหาป่า การแก้ปัญหาความยากจนของราษฎร **ปฏิยัติ** คือ ทรงสอน ทรงชี้แนะให้ปฏิบัติจริง ๆ รวมทั้ง การปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมและแบบแผนของการประพฤติที่ดีงาม **ปฏิเวธ** คือ ผลงานจากการทรงกระทำ เกิดประโยชน์แก่ประชาคมและประเทศชาติ รวมทั้งนานาชาติ เพราะในปัจจุบันหลายประเทศได้น้อมนำศาสตร์พระราชเป็นแนวทางในการพัฒนาประเทศ (วิชฌุ เครื่องาม, 2560)

ถึงแม้คำว่า “พัฒนา” และ “ทฤษฎีการพัฒนา” จะเป็นกรอบคิดที่ถือกำเนิดขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 แต่สิ่งที่ทฤษฎีการพัฒนาระแสหลักในยุคคริสต์ศตวรรษ 1960 พยายามจะอธิบาย คือ ประเด็นทำอะไรให้ประเทศด้อยพัฒนาสามารถพัฒนาให้เจริญขึ้นหรือกลายเป็นประเทศในระบบทุนนิยมอุตสาหกรรมที่ถูกใช้เป็น “ต้นแบบ” หรือ “เป้าหมายในอุดมคติ” ที่ประเทศด้อยพัฒนาจะต้องก้าวไปให้ถึง ด้วยลักษณะที่เป็นสูตรสำเร็จที่จะใช้สร้างการพัฒนา ไม่ว่าจะเป็นเศรษฐกิจเสรีนิยม การค้าเสรี การเปิดประเทศ ประชาธิปไตย หรือแม้แต่จิตวิญญาณของความเป็นทุนนิยมที่ถูกส่งออกไปแนะนำให้ประเทศกำลังพัฒนาใช้

หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 สงบลงในปี ค.ศ. 1945 และหลังจากการก่อตั้งองค์การสหประชาชาติในปี ค.ศ. 1943 มีการทบทวนการกำหนดแนวทางความสัมพันธ์ระหว่างประเทศขึ้นมาใหม่ และมีการนำเสนอแนวความคิดที่ว่า ประเทศที่ร่ำรวยที่พัฒนาแล้วควรให้ความช่วยเหลือทางเศรษฐกิจแก่ประเทศที่ยังไม่พัฒนาหรือประเทศด้อยพัฒนา ประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งมีบทบาทสำคัญในองค์การสหประชาชาติ เป็นประเทศหัวหอกสำคัญในการช่วยสร้าง “การพัฒนา” ให้แก่ประเทศด้อยพัฒนาต่าง ๆ ทั่วโลก โดยทิศทางการพัฒนาจะต้องอยู่ในแนวทางเสรีนิยมประชาธิปไตยและเมืองคกร เช่น ธนาคารโลกเป็นผู้พิจารณาให้ความช่วยเหลือด้านการเงินตามคำขอของประเทศด้อยพัฒนา เพื่อนำเงินไปปรับปรุงโครงสร้างสาธารณูปโภคพื้นฐานเพื่อเพิ่มกำลังในการผลิต ในขณะที่เดียวกันยังให้ความช่วยเหลือทางเทคนิคในด้านผู้เชี่ยวชาญต่าง ๆ ส่วนกองทุนการเงินระหว่างประเทศเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือประเทศต่าง ๆ ในกรณีที่มีความขัดข้องในด้านเงินทุนสำรองระหว่างประเทศ (จามะรี เชียงทอง, 2549)

ประเทศไทยได้รับแนวทางการวางแผนพัฒนาประเทศภายใต้คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญจากธนาคารโลกที่มุ่งยกระดับรายได้และคุณภาพชีวิตของประชากร โดยมีการจัดทำแผนพัฒนาการเศรษฐกิจแห่งชาติ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2504 เป็นต้นมา จนถึงปัจจุบันเป็นระยะเวลากว่า 60 ปี นับว่าประสบความสำเร็จในแง่รายได้ประชาชาติที่เพิ่มสูงขึ้น

หลายสิบเท่า แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องเผชิญกับปัญหาที่รุมเร้าทั้งในทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ตลอดจนปัญหาทางการเมืองที่ชัดเจนขึ้น ความแตกแยกทางสังคมที่เกิดขึ้น นับเป็นผลกระทบจากความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและความไม่เป็นธรรมที่แฝงอยู่ในโครงสร้างการพัฒนา กอปรกับกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) ที่เกิดขึ้นอย่างกว้างขวางในทศวรรษที่ 90 ส่งผลให้สภาพของปัญหาและบริบทของการพัฒนามีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะประเด็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ภาวะโลกร้อน และโครงสร้างประชากรที่เปลี่ยนไป ตลอดจนการบริหารจัดการโดยรวมที่ขาดประสิทธิภาพ และขาดการคำนึงถึงความยั่งยืนของการพัฒนา ทำให้การพัฒนาไม่กระจายไปสู่ทุกภาคส่วนและทุกพื้นที่ของประเทศอย่างเท่าเทียม (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2556) ส่งผลให้มีการอัญเชิญหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร มาบรรจุไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 (พ.ศ. 2545 - 2549) เนื่องจากรัฐบาลในขณะนั้นได้เล็งเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นภายในประเทศจากการดำเนินตามแนวทางการพัฒนาประเทศกระแสหลัก รัฐบาลจึงตระหนักถึงความสำคัญและความเป็นไปได้ในการนำหลักการทรงงานและองค์ความรู้ของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร มาปรับใช้ในการพัฒนา

หากมีการพิจารณาอย่างถ่องแท้และลึกซึ้งจะพบว่า ตลอดระยะเวลาการทรงงานกว่า 70 ปี ของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร มีการนำศาสตร์พระราชามาใช้ในการดำเนินงานพัฒนาอย่างต่อเนื่องยาวนาน ทั้งที่พระองค์ท่านทรงปฏิบัติเองและหน่วยงานต่าง ๆ น้อมนำไปใช้ โดยในบทความนี้จะจำแนกการประยุกต์ใช้ศาสตร์พระราชาตามพระราชประสงค์ 3 มิติของพระองค์ท่าน ดังนี้

2.1 ศาสตร์แห่งการพัฒนา พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงใช้ศาสตร์นี้ในการพัฒนาประเทศไทย ได้แก่

2.1.1 การพัฒนาบนฐานทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงตระหนักว่า “ปัจจัยแห่งชีวิต” คือ ทรัพยากรธรรมชาติ อันได้แก่ ดิน น้ำ และป่าไม้ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการผลิตเพื่อการอุปโภคบริโภคทั้งปวง ประกอบกับที่พระองค์ทรงเป็นนักพัฒนาบนพื้นฐานของความยั่งยืน พระองค์จึงทรงมีแนวทางการพัฒนาที่เริ่มจากพื้นฐานลำดับแรก คือ เพื่อปากท้องประชาชน ต่อมาคือ เพื่อความมั่นคงของสังคม และสุดท้าย คือ เพื่อความยั่งยืนของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

พระองค์จึงทรงมีแนวทางการอนุรักษ์ทรัพยากรดิน น้ำ ป่าไม้ และสิ่งแวดล้อม โดยทรงมุ่งรักษาความหลากหลายทางชีวภาพและความสมดุลของระบบนิเวศ ตลอดจนส่งเสริมให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการ เพื่อให้ “คน” และ “ธรรมชาติ” อยู่ร่วมกันอย่างพึ่งพาอาศัยและเอื้อประโยชน์ต่อกัน อันเป็นรากฐานของการพัฒนาประเทศในระยะยาวสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยพระองค์มีพระราชดำริศึกษาค้นคว้า และทดลองโครงการต่าง ๆ ด้วยพระองค์เอง และนำความรู้ที่ผ่านการทดลองจนได้ผลเป็นที่แน่ชัดแล้ว จึงพระราชทานแนวพระราชดำริในการป้องกัน แก้ไข ฟื้นฟู และพัฒนาแก้พสกนิกรอย่างเหมาะสมกับสภาพสังคมและสภาพแวดล้อมของแต่ละท้องถิ่น ซึ่งเป็นที่มาของ “ศูนย์ศึกษาการพัฒนาอันเนื่องมาจากพระราชดำริ” ทั้ง 6 ศูนย์ ที่กระจายอยู่ทั่วประเทศไทย จัดตั้งขึ้นเพื่อสนองพระราชโอรบายในการเสริมสร้างการเรียนรู้แก่ประชาชนในชนบท ให้ศูนย์ศึกษาการพัฒนาฯ เป็นแหล่งค้นคว้าหาความเหมาะสมของแต่ละพื้นที่ของเกษตรกร ทั้งเรื่อง ดิน น้ำ ลม ไฟ และโครงการปลีกล้วย รวมถึงบทเรียนต่าง ๆ ที่สรุปรวมความคิด แนวคิด แนวทางการพัฒนาของพระองค์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของประชาชน โดยลดข้อจำกัดด้านการเดินทางเพื่อไปศึกษา ทำให้เกิดการจัดตั้งศูนย์ศึกษาการพัฒนาฯ กระจายอยู่ในภาคต่าง ๆ ทั้ง 4 ภูมิภาค ได้แก่ 1) ศูนย์ศึกษาการพัฒนาเขาหินซ้อนอันเนื่องมาจากพระราชดำริ 2) ศูนย์ศึกษาการพัฒนาห้วยทรายอันเนื่องมาจากพระราชดำริ 3) ศูนย์ศึกษาการพัฒนาอ่าวคุ้งกระเบนอันเนื่องมาจากพระราชดำริ 4) ศูนย์ศึกษาการพัฒนาภูพานอันเนื่องมาจากพระราชดำริ 5) ศูนย์ศึกษาการพัฒนาห้วยฮ่องไคร้อันเนื่องมาจากพระราชดำริ และ 6) ศูนย์ศึกษาการพัฒนาพิภพทองอันเนื่องมาจากพระราชดำริ (สรเสรีญ วงษ์ชะอุ่ม, 2554)

โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับวิธีการแก้ไข ทำนุบำรุงรักษา และปรับปรุงสภาพทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมให้ดีขึ้น เพราะทรัพยากรธรรมชาติเหล่านี้เป็นรากฐานที่สำคัญของการดำรงชีวิตของประชาชน ยกตัวอย่าง เช่น การดูแลทรัพยากรดิน พระองค์ทรงเริ่มโครงการพัฒนาที่ดินหุบกะพง เมื่อปี พ.ศ. 2511 เพื่อแก้ปัญหาราษฎรที่ขาดแคลนที่ดินทำกิน การอนุรักษ์ดินด้วยหญ้าแฝก การห่มดินด้วยฟางหรือเศษใบไม้เพื่อให้ดินมีความชุ่มชื้น จุลินทรีย์ทำงานได้ดี เป็นต้น ส่วนการดูแลทรัพยากรน้ำนั้น พระองค์ทรงริเริ่มโครงการบริหารจัดการน้ำแล้ง การบริหารจัดการน้ำท่วม การจัดการน้ำเสีย การจัดการน้ำเค็มและน้ำกร่อย การสร้างเขื่อนกักเก็บน้ำ การก่อสร้างทางผันน้ำ การสร้างคันกันน้ำ การระบายน้ำออกจากพื้นที่ลุ่ม (โครงการแก้มลิง) เป็นต้น และหลักการสร้างแหล่งเก็บน้ำเพื่ออนุรักษ์ฟื้นฟูสิ่งแวดล้อม เช่น การกักเก็บน้ำไว้บนที่สูงให้มากที่สุด การสร้างฝายทดน้ำ การขุดลอกดิน ซึ่งช่วยแก้ไขและป้องกันปัญหาจากน้ำได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนการดูแลทรัพยากรป่าไม้นั้น พระองค์ทรงมีแนวพระราชดำริในการแก้ไขปัญหาป่าไม้ถูกทำลาย และปัญหาทรัพยากรธรรมชาติและ

สิ่งแวดล้อมเสื่อมโทรมด้วยการทรงรวมงานพัฒนาที่เกี่ยวข้องทั้งหมดเข้าไปทำงานในพื้นที่อย่างประสานสัมพันธ์กัน แนวพระราชดำริด้านอนุรักษ์ ป่าไม้ ป่าไม้อ่อนนุ่ม รวมถึงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ได้แก่ ป่าไม้สาธิต การฟื้นฟูสภาพป่าและการปลูกป่าด้วยวิธีการ “ปลูกป่าในใจคน” การปลูกป่าทดแทนในพื้นที่ป่าไม้ที่ถูกบุกรุกแผ้วถางและพื้นที่ป่าเสื่อมโทรม ตลอดจนการทำฝายต้นน้ำ การทำป่าเปียก การรักษาป่าต้นน้ำ การอนุรักษ์และฟื้นฟูป่าชายเลน ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นแนวทางที่ช่วยอนุรักษ์และรักษาทรัพยากรอื่น ๆ ได้ด้วยเช่นกัน (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, ม.ป.ป.)

2.1.2 การพัฒนาการศึกษาตามแนวทางศาสตร์พระราชา

ตลอดระยะเวลาของการครองราชย์ พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตรทรงสนพระราชหฤทัย ในการศึกษาของพสกนิกรเป็นอย่างยิ่ง พระองค์ทรงมีพระราชปณิธานที่จะให้การศึกษาแก่ประชาชนอย่างทั่วถึงและมีคุณภาพ พระองค์จึงทรงส่งเสริมเกื้อหนุนการศึกษาทุกระดับ ทั้งในระบบโรงเรียนและการศึกษานอกระบบให้มีมาตรฐานสูงขึ้น ยกตัวอย่างเช่น การพระราชทานทรัพย์ส่วนพระองค์เพื่อสนับสนุนการจัดตั้งโรงเรียนสำหรับเยาวชนชาติพันธุ์และเยาวชนในชนบทห่างไกล ได้แก่ “โรงเรียนเจ้าพ่อหลวงอุปถัมภ์” ที่จังหวัดเชียงใหม่ “โรงเรียนร่มเกล้า” ที่จังหวัดนครพนม และ “โรงเรียนราชประชาสถา” สำหรับเยาวชนที่เป็นบุตรธิดาของคนไข้โรคเรื้อรัง ซึ่งมีได้ติดโรคจากบิดามารดา การพระราชทานทุนการศึกษาในทุกระดับ เช่น ทุนการศึกษาในมูลนิธิช่วยนักเรียนขาดแคลน ทุนการศึกษาแก่นักเรียนชาวเขา ทุนมูลนิธิราชประชานุเคราะห์ และทรงก่อตั้งทุนภูมิพลและทุนอานันทมหิดล เพื่อส่งเยาวชนไปศึกษาวิทยาการระดับสูงสาขาต่าง ๆ ในต่างประเทศ

นอกจากจะทรงพระกรุณาสนับสนุนการศึกษาในระบบโรงเรียนและมหาวิทยาลัยดังกล่าวแล้ว พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ยังทรงมีพระราชดำริด้วยว่าราษฎรในชนบทโดยเฉพาะในท้องถิ่นทุรกันดารควรได้รับการศึกษาเพื่อให้สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตและยกระดับความเป็นอยู่ให้สามารถอยู่ได้ด้วย การ “พึ่งตนเอง” ซึ่งเป็นการพัฒนาแบบยั่งยืน โดยพระราชทานโครงการต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาอาชีพและความเป็นอยู่ของราษฎรในท้องถิ่น เช่น โครงการหลวงพัฒนาต้นน้ำลำธาร โครงการพัฒนาพื้นที่ดินพรุในภาคใต้ โครงการประมงพระราชทาน โครงการโรงเรียนพระดาบส (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2554)

นอกจากนี้ ยังมีการน้อมนำศาสตร์พระราชมานำใช้ในการบริหารจัดการทรัพยากรในชุมชนและโรงเรียนให้เกิดประโยชน์สูงสุดด้วยการให้นักเรียนมีอาหารกลางวันรับประทานครบทุกวันตลอดปีการศึกษา โดยคำนึงถึงการศึกษาข้อมูลอย่างเป็นระบบ

ตามบริบทของภูมิสังคม สร้างการมีส่วนร่วม ให้รู้จักสามัคคี พึ่งตนเองอย่างพออยู่พอกิน ประหยัด เรียบง่าย ได้ประโยชน์สูงสุดผ่านโครงการเกษตรเพื่ออาหารกลางวันด้วยศาสตร์พระราชามาหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในชื่อ “เกษตรสัมพันธ์ เกษตรสนใจ และเกษตรร่วมใจ” (สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา, 2564)

2.1.3 การพัฒนาเพื่อเน้นการพึ่งตนเอง (Self-reliance)

แนวพระราชดำริเกี่ยวกับการส่งเสริมชุมชนหรือการพัฒนาชนบทที่สำคัญ ๆ คือ การทรงช่วยเหลือและพัฒนาให้คนในชนบทเกิดการพึ่งตนเองได้ โดยในเบื้องต้น พระองค์ทรงมุ่งเน้นการใช้หลักการมีส่วนร่วมของประชาชน และใช้หลักประชาธิปไตย ในการดำเนินการ ทรงยึดหลักสภาพของท้องถิ่นเป็นแนวทางในการดำเนินงานตามโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ ทั้งด้านสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณีของแต่ละท้องถิ่น เพราะทรงตระหนักดีว่าการเปลี่ยนแปลงใด ที่ดำเนินการโดยฉับพลันอาจก่อผลกระทบต่อค่านิยม ความคุ้นเคย และวิถีการดำรงชีพ เป็นอย่างมาก พระองค์มักทรงทำหน้าที่กระตุ้นให้เกษตรกรทั้งหลายคิดหาหนทางที่จะช่วยตนเอง พึ่งตนเองเป็นหลักโดยไม่มีการบังคับ และไม่ใช้การสั่งการให้เกษตรกร ปฏิบัติตาม เพราะจะเป็นการปฏิบัติงานโดยไม่ได้เกิดจากความพึงพอใจหรือความต้องการ พระองค์ทรงสร้างความเข้มแข็งให้ชุมชนด้วยการสร้างโครงสร้างพื้นฐานหลักที่จำเป็นต่อการผลิต อันจะเป็นรากฐานนำไปสู่การพึ่งตนเองในระยะยาวได้ โดยโครงสร้างพื้นฐานที่พระองค์ทรงให้ความสำคัญ คือ แหล่งน้ำ เพราะเป็นปัจจัยหลักที่จะทำให้เกษตรกรที่ส่วนใหญ่ต้องพึ่งพาน้ำฝน มีโอกาสที่จะปลูกพืชได้ตลอดปี ทำให้ชุมชนสามารถพึ่งตนเองได้ระดับหนึ่งในเรื่องอาหาร และเมื่อชุมชนแข็งแรงดีแล้ว ก็อาจจะมีการสร้างโครงสร้างพื้นฐานอื่น ๆ ที่จำเป็นต่อการยกระดับรายได้ของชุมชนต่อไป นอกจากนี้ พระองค์ยังส่งเสริมให้ประชาชนเกิดการรวมกลุ่มเพื่อแก้ไขปัญหาหลักของชุมชนชนบท โดยเฉพาะการรวมตัวกันเป็นสหกรณ์ พระองค์จะทรงเน้นเสมอถึงความจำเป็นที่จะต้องกระตุ้นให้เกิดการรวมตัวกันในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาที่ชุมชนเผชิญอยู่ร่วมกัน และกระตุ้นผู้นำชุมชนให้เป็นผู้นำในการพัฒนา โดยทรงพิจารณาผู้นำในด้านคุณธรรม ความโอปปาติกะ ความเป็นคนในท้องถิ่นและรักท้องถิ่น (คณะกรรมการขับเคลื่อนสืบสานศาสตร์พระราชาสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ, 2560)

วิธีการพัฒนาเพื่อให้เกิดการพึ่งตนเองได้นั้น พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงชี้แนะว่า ควรต้องค่อย ๆ กระทำตามลำดับขั้นตอน โดยการสร้างพื้นฐานให้ประชาชนมีความพอกินพอใช้ก่อน คือ ชุมชนจะต้องพึ่งตนเองได้ในเรื่องของอาหารก่อนเป็นอันดับแรก แล้วจึงค่อย ๆ เสริมสร้างความเจริญและฐานะทางเศรษฐกิจในลำดับที่สูงขึ้นต่อไปได้ แนวทางที่ทรงพระราชทาน

ให้แก่พสกนิกรเพื่อนำไปสู่การพึ่งตนเองได้ คือ “การทำเกษตรทฤษฎีใหม่” โดยทรงให้ความสำคัญกับการทำการเกษตรเพื่อพออยู่พอกินก่อน โดยแบ่งพื้นที่ออกเป็นสัดส่วน 30 : 30 : 30 : 10 โดย 30 เปอร์เซ็นต์แรก ให้ขุดสระน้ำเพื่อกักเก็บน้ำไว้ใช้ โดยไม่หวังพึ่งน้ำจากธรรมชาติเพียงอย่างเดียว อีก 30 เปอร์เซ็นต์ที่สอง ปลูกข้าวเพื่อไว้กิน ส่วนอีก 30 เปอร์เซ็นต์ที่สาม ปลูกพืชไร่ พืชสวน และผักสวนครัวสำหรับบริโภคและขายได้ด้วย อาทิ พริก หอม ตะไคร้ กระเทียม มะพร้าว ผักและผลไม้ต่าง ๆ เมื่อทำครบถ้วนแล้วจะสามารถมีอาหารบริโภคได้โดยไม่ต้องซื้อ สำหรับ 10 เปอร์เซ็นต์ที่เหลือเป็นที่อยู่อาศัย การดำเนินการตามแนวทางนี้จะทำให้มีอาหารในการบริโภคอย่างล้นเหลือ ผลผลิตที่เหลือสามารถนำไปขายได้ โดยการรวมกลุ่มและนำไปขายที่เดียวกัน หรือแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์อย่างอื่นตามวัตถุดิบที่มีได้ จากนั้นรวมกลุ่มกันเป็นสหกรณ์ หรือร้านค้าชุมชนขึ้นมาเพื่อเป็นแหล่งขายสินค้าภายในชุมชน จากอุตสาหกรรมนี้นำไปสู่ธุรกิจได้ เป็นการทำตามลำดับขั้น และทำให้เกิดรายได้ที่ยั่งยืน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2554) แนวทางเรื่องทฤษฎีใหม่ของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ยังสะท้อนให้เห็นถึงวิสัยทัศน์ของพระองค์ที่ตระหนักถึงความสำคัญของความมั่นคงทางอาหาร (Food security) ซึ่งเป็นปัญหาใหญ่ระดับโลก จนกระทั่งองค์การสหประชาชาติต้องระบุเป็นเป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) เป้าหมายที่ 2 อีกด้วย (United Nations, 2020)

2.2 ศาสตร์แห่งความประพฤติ ที่พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงใช้ในการพัฒนาประเทศไทย ได้แก่

2.2.1 การพัฒนาบนพื้นฐานหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ได้พระราชทานพระบรมราโชวาทและพระราชดำรัสชี้แนะ “หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและวิถีปฏิบัติแก่พสกนิกรชาวไทยมาโดยตลอดกว่า 40 ปี โดยพระองค์ทรงเน้นย้ำแนวทางการพัฒนาที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของทางสายกลางและความไม่ประมาท โดยคำนึงถึงความพอประมาณ ความมีเหตุผล การสร้างภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ตลอดจนใช้ความรู้คุณธรรม และดำเนินชีวิตด้วยความเพียร เนื่องจากพระองค์ทรงมองเห็นอันตรายที่จะเกิดกับสังคมไทยในอนาคต อันเนื่องมาจากการพัฒนาที่ขาดความสมดุล เน้นการสร้างความเร็วเติบโตทางเศรษฐกิจและวัตถุเป็นหลัก พึ่งพิงปัจจัยภายนอกสูง โดยมีได้คำนึงถึงการสร้างพื้นฐานความสามารถในการพึ่งพาตนเองได้ของประชาชนให้มีความเข้มแข็งก่อน จนสุดท้ายส่งผลให้ความเจริญ

ส่วนใหญ่ยังกระจุกตัวอยู่ในเมืองและไม่กระจายไปสู่คนในชนบทหรือผู้ด้อยโอกาสในสังคมได้อย่างทั่วถึง

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นปรัชญาที่ชี้ถึงแนวทางการดำรงอยู่และปฏิบัติตนของประชาชนในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับบุคคล ระดับครอบครัว ระดับชุมชน จนถึงระดับรัฐ ทั้งในการพัฒนาและบริหารประเทศให้ดำเนินไปในทางสายกลาง โดยเฉพาะการพัฒนาเศรษฐกิจเพื่อให้ก้าวทันต่อยุคโลกาภิวัตน์ พระองค์ทรงรับสั่งถึงหลัก 3 ประการ และเงื่อนไขประกอบ 2 ประการ เป็นแนวทางของการพัฒนาประเทศ และจะนำไปใช้ในการบริหารงานในองค์กรใด ๆ ก็ได้ ดังนี้

ประการที่หนึ่ง ให้ใช้เหตุผลเป็นเครื่องนำทาง อย่าใช้กิเลสตัณหาเป็นเครื่องนำทาง อย่าทำตามกระแส ต้องมีความกล้าหาญเพียงพอที่จะเลือกหนทางว่าประเทศไทยต้องการจะพัฒนาไปทางไหน ไม่จำเป็นต้องทำตามกระแสของโลก เพราะเหตุผล คือ ประเทศแต่ละแห่งไม่เหมือนกัน ดังนั้นต้องรักษาสติและปัญญาให้มั่นคง รู้จักใช้เหตุผลในการเลือกใช้ชีวิตของตนเอง

ประการที่สอง ทำอะไรพอประมาณ การพอประมาณ คือ ตรวจสอบศักยภาพของตนเองก่อนว่ามีจุดแข็งตรงไหน ฐานของตนเองอยู่ตรงไหน การจะพัฒนาอะไรต้องดูจากศักยภาพแต่ละเรื่องว่าอยู่ที่ไหน เรามีขีดความสามารถควบคุมได้หรือไม่ และยึดเส้นทางสายกลาง ความพอดี สมดุล

ประการที่สาม ทำอะไรให้มีภูมิคุ้มกันตลอดเวลา เพราะไม่รู้ว่าสถานการณ์ข้างหน้าจะเกิดอะไรขึ้น เพราะสถานการณ์ต่าง ๆ มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้การวางแผนพัฒนาทำได้ยาก มีปัจจัยความเสี่ยงอยู่ตลอดเวลา จึงต้องมีวิสัยทัศน์ (Vision) แล้วเดินไปสู่จุดนั้น ดังนั้นการจะสร้างภูมิคุ้มกันต้องมีวิสัยทัศน์ผูกโยงไปด้วย พระองค์ยังทรงให้มีเงื่อนไขรองรับที่สำคัญ 2 ประการ คือ คนต้องมีคุณธรรม จริยธรรม มีธรรมาภิบาล และดำเนินชีวิตด้วยความรอบรู้ รอบคอบ

หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงให้ความสำคัญกับ “การพัฒนาคน” ในการดำเนินชีวิตอย่างมั่นคงบนพื้นฐานของการพึ่งตนเอง ความพอมีพอกิน การรู้จักพอประมาณ การคำนึงถึงความมีเหตุผล การสร้างภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ไม่ประมาท ตระหนักถึงความถูกต้องในหลักวิชา มีคุณธรรมเป็นกรอบในการดำเนินชีวิต โดยมีแนวคิดในการทำงาน คือ “เข้าใจ เข้าถึง และร่วมพัฒนา” อย่างสอดคล้องกับ “ภูมิสังคม” ที่หลากหลายของระบบภูมินิเวศ เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ประเพณี เพื่อผลประโยชน์ของประชาชน โดยประชาชนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ เป็นการมุ่งสู่การพึ่งตนเอง (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2563)

นอกจากหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงจะถูกนำไปใช้ในการพัฒนาประเทศไทยแล้ว องค์การสหประชาชาติได้นำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปเผยแพร่และใช้ใน 166 ประเทศ จินางค์กูร โรจนนันต์ (2563) ได้สรุปถึงการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในการพัฒนาประเทศต่าง ๆ ดังนี้

2) เศรษฐกิจพอเพียงเป็นปรัชญาที่มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการจัดความยากจน และการลดความเสี่ยงทางเศรษฐกิจของคนจน

3) ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเป็นพื้นฐานของการสร้างพลังอำนาจของชุมชนและการพัฒนาศักยภาพชุมชนให้เข้มแข็ง เพื่อเป็นรากฐานของการพัฒนาประเทศ

4) เศรษฐกิจพอเพียงช่วยยกระดับความรับผิดชอบต่อสังคมของบริษัท ด้วยการสร้างข้อปฏิบัติในการทำธุรกิจที่เน้นผลกำไรในระยะยาวในบริบทที่มีการแข่งขัน

5) หลักเศรษฐกิจพอเพียงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการปรับปรุงมาตรฐานของธรรมาภิบาล

6) ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสามารถใช้เป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายของชาติ เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันต่อสถานการณ์ที่เข้ามากระทบโดยฉับพลัน และเพื่อปรับปรุงนโยบายต่าง ๆ ให้เหมาะสม

2.3 ศาสตร์แห่งการอยู่ร่วมกัน ที่พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงใช้ในการพัฒนาประเทศไทย ได้แก่

2.3.1 การพัฒนาคนให้มีสุขภาวะที่ดี

พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงเล็งเห็นถึงความสำคัญของคนมาตั้งแต่ช่วงแรกของการขึ้นครองสิริราชสมบัติ แต่รัฐบาลหรือผู้มีอำนาจเพิ่งตระหนักและเห็นความสำคัญของการพัฒนาคนอย่างจริงจัง โดยการปรับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540 - 2544) จากแนวคิดการพัฒนาเดิมที่เน้นการพัฒนาเศรษฐกิจเป็นจุดมุ่งเน้นหลักของการพัฒนาแต่เพียงอย่างเดียวมาเป็นการเน้นคนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา เพราะคนเป็นปัจจัยชี้ขาดความสำเร็จของการพัฒนาในทุกเรื่อง โดยมองว่า การพัฒนาเศรษฐกิจเป็นเพียงเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะช่วยให้คนมีความสุขและมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นเท่านั้น ไม่ใช่เป็นเป้าหมายของการพัฒนาอีกต่อไป (สภากาการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2540)

พระองค์ทรงให้ความสำคัญกับงานสาธารณสุขเป็นอย่างยิ่ง ดังจะเห็นว่าโครงการที่พระราชทานให้กับประชาชนในระยะแรก ๆ เป็นการพระราชทานพระราชทรัพย์ส่วนพระองค์ในการก่อสร้างสถานบริการสาธารณสุข และระยะต่อมาเป็นโครงการพัฒนา

สุขภาพอนามัยให้แก่ประชาชน เพราะพระองค์ทรงเล็งเห็นว่าเมื่อประชาชนมีร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรงจะนำไปสู่สุขภาพจิตที่ดี และส่งผลให้การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมตามไปด้วย ดังนั้นในการเสด็จพระราชดำเนินไปทรงเยี่ยมราษฎร พระองค์ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้คณะแพทย์ในขบวนเสด็จตรวจรักษาราษฎร และทรงพบว่า ราษฎรจำนวนมากขาดการดูแลรักษาในด้านสุขภาพอนามัย โครงการหน่วยแพทย์พระราชทานจึงได้ถือกำเนิดขึ้นในปี พ.ศ. 2510 ต่อมาเมื่อมีการเสด็จแปรพระราชฐานไปประทับแรมเพื่อเยี่ยมราษฎรในพื้นที่โครงการต่าง ๆ โครงการพระราชดำริด้านการแพทย์จึงได้ขยายขอบข่ายออกไปอย่างกว้างขวาง (สำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ, 2563)

2.3.2 การพัฒนาเพื่อคนยากไร้ด้อยโอกาสในสังคม

พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงมีพระปฐมบรมราชโองการว่า “เราจะครองแผ่นดินโดยธรรมเพื่อประโยชน์สุขแห่งมหาชนชาวสยาม” ในพระราชพิธีบรมราชาภิเษก ณ พระที่นั่งไพศาลทักษิณ เมื่อวันที่ 5 พฤษภาคม พ.ศ. 2493 จวบจนถึงปัจจุบัน เป็นที่ประจักษ์แก่ปวงชนชาวไทยและนานาประเทศว่า พระองค์ทรงเป็นพลังแห่งแผ่นดินที่ทรงนำพาประเทศไทยเจริญก้าวหน้ามาจนถึงปัจจุบัน พระองค์ทรงกำหนดเป้าหมายในการครองแผ่นดินด้วยการพัฒนาช่วยเหลือประชาชนทุกหมู่เหล่า ผลของการดำเนินการพัฒนาดังกล่าวจะต้องนำมาซึ่งประโยชน์สุข นั่นคือประโยชน์ที่มาพร้อมกับความสุขของประชาชนเป็นสำคัญ พระองค์เสด็จฯ เยี่ยมเยียนพสกนิกรในภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ ทำให้พระองค์ได้ทรงสัมผัสและทรงทราบปัญหาพื้นฐานของประชาชน จึงทรงตัดสินใจว่า จะต้องทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเพื่อช่วยเหลือประชาชนของพระองค์ หลักการพัฒนาตามแนวพระราชดำริและหลักการทรงงานเพื่อพัฒนาคนยากไร้ ด้อยโอกาส รวมถึงปวงชนทุกคน ทุกสถานภาพ คือ การพัฒนาคน (People) เพื่อให้คนได้ประโยชน์ (Profit) และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม (Planet) อย่างลงตัว กลมกลืน หรือเป็นการพัฒนาที่สอดคล้อง สมดุล ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ (Economic) สังคม (Social) และสิ่งแวดล้อม (Environment) เพื่อนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน และเป็นที่มาของการตั้งโครงการหลวง (Royal project) ขึ้นด้วยพระราชทรัพย์ส่วนพระองค์ ดำเนินงานโดยความร่วมมือของอาสาสมัครหน่วยงานต่าง ๆ และงบประมาณสนับสนุนจากองค์กรต่างประเทศ มีเป้าหมายในการดำเนินงาน คือ ช่วยชาวเขาเพื่อมนุษยธรรม ช่วยชาวเขาโดยลดการทำลายทรัพยากรธรรมชาติ คือ ต้นน้ำลำธาร กำจัดการปลูกฝิ่น รักษาดินและใช้พื้นที่ให้ถูกต้อง คือ ให้อยู่ในส่วนที่ควรเป็นป่าและทำไร่ทำสวนในส่วนที่ควรเพาะปลูก อย่าให้ส่วนทั้งสองนี้รุกล้ำซึ่งกันและกัน และผลิตพืชผลเพื่อเพิ่มประโยชน์ทางเศรษฐกิจแก่ประเทศ

ปัจจุบัน มูลนิธิโครงการหลวงมีพื้นที่ดำเนินงานเพื่อพัฒนาชุมชนชาวเขา ประกอบด้วยศูนย์พัฒนาโครงการหลวงจำนวน 39 แห่ง ครอบคลุมพื้นที่ 6 จังหวัดในเขตภาคเหนือ ประกอบด้วย เชียงใหม่ 27 ศูนย์ เชียงราย 7 ศูนย์ แม่ฮ่องสอน 2 ศูนย์ ลำพูน 1 ศูนย์ พะเยา 1 ศูนย์ และตาก 1 ศูนย์ โดยจัดตั้งขึ้นในช่วงปลายปี พ.ศ. 2559 ภายใต้ชื่อ ศูนย์พัฒนาโครงการหลวงเลอตอ ตำบลแม่ต๋น อำเภอแม่ละมาด จังหวัดตาก ซึ่งเป็นพื้นที่ที่อยู่ห่างไกลและทุรกันดาร ราษฎรมีความยากจน บางพื้นที่มีการปลูกฝิ่น เพื่อถวายเป็นพระราชกุศลและน้อมรำลึกในพระมหากรุณาธิคุณของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ที่ทรงก่อตั้งโครงการหลวง เพื่อพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ของชาวไทยภูเขาให้ดีขึ้น ประกอบอาชีพที่เหมาะสม ทดแทนการปลูกฝิ่น และฟื้นฟูป่าต้นน้ำลำธาร (มูลนิธิโครงการหลวง, 2564) การปฏิบัติงานเช่นนี้สามารถสร้างประโยชน์ให้แก่เกษตรกรทดแทนการปลูกฝิ่นได้เป็นอย่างดี ในปี พ.ศ. 2537 โครงการควบคุมยาเสพติดของสหประชาชาติ (UNDCP) ได้ทูลเกล้าฯ ถวายเหรียญทองเพื่อสดุดีพระเกียรติคุณในการแก้ปัญหาเสพติด โดยส่งเสริมให้ชาวเขาเลิกปลูกฝิ่นแต่ปลูกพืชอื่นแทน จึงกล่าวได้ว่า โครงการหลวงเป็นโครงการปลูกพืชทดแทนฝิ่นแห่งแรกของโลก (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2556, น. 7)

3. ศาสตร์พระราชากับก้าวต่อไปของการพัฒนาประเทศไทย

ปัจจุบันประเทศไทยกำลังอยู่ในช่วงของการพัฒนาประเทศตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) ซึ่งแผนพัฒนาฯ ฉบับนี้มีจุดเน้นและเป้าหมายของการพัฒนาที่เป็นรูปธรรม สามารถบ่งบอกทิศทางการพัฒนาที่เด่นชัดที่ประเทศควรมุ่งไปในระยะ 5 ปีถัดไป คือการทำให้ไทยกลายเป็นประเทศที่ “มีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ตามเจตนารมณ์ของยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) (ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561 - 2580), 2561) เป็นผลที่เกิดจากกระบวนการสังเคราะห์ข้อมูลอย่างรอบด้าน รวมถึงการสนับสนุนให้ภาคีการพัฒนาทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างกว้างขวาง ตั้งแต่ขั้นตอนการกำหนดกรอบทิศทางของแผน ไปจนถึงการยกร่างแผนในการกำหนดทิศทางของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 ให้ประเทศสามารถก้าวข้ามความท้าทายต่าง ๆ เช่น สถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 การพัฒนาของเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดด การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศที่มีความรุนแรง การเป็นสังคมสูงวัยของประเทศไทยและหลายประเทศทั่วโลก ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงด้านภูมิรัฐศาสตร์ระหว่างประเทศ โดยจะต้องอาศัยหลักการและแนวคิด 4 ประการ ดังนี้

1) **หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง** โดยการสืบสาน รักษา ต่อยอด การพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ผ่านการกำหนดทิศทางการพัฒนา ประเทศอย่างมีเหตุผล มีความพอประมาณ มีภูมิคุ้มกันบนฐานของความรู้ คุณธรรม และ ความเพียร ผ่านแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับต่อไป รวมถึงนโยบายระดับ ท้องถิ่น โดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับสถานการณ์และเงื่อนไขระดับประเทศและระดับ โลกทั้งในปัจจุบันและอนาคตอันใกล้ และศักยภาพของทุนทางเศรษฐกิจ ทุนทางสังคม และ ทุนทางทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของประเทศ

2) **การสร้างความสามารถ “ล้มแล้ว ลุกไว”** โดยมุ่งเน้นการพัฒนาใน 3 ระดับ ประกอบด้วย 1) การพร้อมรับ หรือ ระดับ “อยู่รอด” ในการแก้ไขข้อจำกัดหรือจุดอ่อน ที่มีอยู่ 2) การปรับตัว หรือ ระดับ “พอเพียง” ในการปรับเปลี่ยนปัจจัยที่จำเป็นเพื่อ เสริมสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม รวมถึงปรับทิศทาง รูปแบบ และแนวทางการพัฒนาให้สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ และ 3) การเปลี่ยนแปลงเพื่อพร้อมเติบโตอย่างยั่งยืน หรือ ระดับ “ยั่งยืน” ในการผลักดันให้เกิด การเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างในมิติต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างความสามารถของบุคคลและ สังคมในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งเพื่อสนับสนุนให้ประเทศสามารถเติบโตได้อย่างมี คุณภาพและยั่งยืน

3) **เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืนของสหประชาชาติ** โดยกำหนดทิศทาง การพัฒนาที่อยู่บนพื้นฐานของแนวคิด “ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง” มุ่งเสริมสร้างคุณภาพชีวิตที่ดี ให้กับประชาชนทุกกลุ่ม ทั้งในมิติของการมีปัจจัยที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตขั้นพื้นฐาน ที่เพียงพอ การมีสภาพแวดล้อมที่ดี การมีปัจจัยสนับสนุนให้มีสุขภาพที่สมบูรณ์ทั้งทาง ร่างกายและจิตใจ การมีโอกาสที่จะใช้ศักยภาพของตนในการสร้างความเป็นอยู่ที่ดี และ การมุ่งส่งต่อทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ดีไปยังคนรุ่นต่อไป

4) **การพัฒนาเศรษฐกิจชีวภาพ (Bioeconomy) เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular economy) เศรษฐกิจสีเขียว (Green economy) (BCG Model)** โดย ให้ความสำคัญกับการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีสมัยใหม่และ ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ ควบคู่กับการรักษาความสมดุล ระหว่างการอนุรักษ์และการใช้ประโยชน์จากฐานทรัพยากรธรรมชาติและความหลากหลาย ทางชีวภาพ รวมถึงการปรับเปลี่ยนรูปแบบการผลิต การให้บริการและการบริโภค เพื่อลด ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570), 2565)

จากระยะเวลากว่า 60 ปีที่ผ่านมา การพัฒนาประเทศไทยตามแนวทางการพัฒนา กระแสหลักก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงแก่ประเทศและประชาชนในหลากหลายมิติ

จุดเริ่มต้นของการพัฒนาเกิดจากการสนับสนุนของประเทมหาอำนาจให้ดำเนินการตามรอยเท้าเพื่อนำไปสู่การเป็นประเทศพัฒนาแล้ว แต่ผลที่เกิดขึ้นยังไม่ใช่ว่า เนื่องจากผลที่เกิดจากการพัฒนาตามแนวทางทุนนิยมเสรีนิยม ประเทศไทยยังอยู่ในสถานะ **“เศรษฐกิจดี สังคมยังมีปัญหา การพัฒนายังไม่สมดุล”** สืบเนื่องจากการก้าวอย่างเข้าสู่การพัฒนาประเทศโดยไม่ได้คำนึงถึงรากฐานของประเทศ ซึ่งมีฐานในภาคการเกษตร แต่กลับมุ่งไปสู่การเป็นประเทศอุตสาหกรรมใหม่ที่ต้องอาศัยฐานของประเทศอื่นทั้งสิ้น เมื่อรากฐานของประเทศไม่แข็งแรง ต้องพึ่งพาทภายนอกเป็นอย่างมาก เมื่อเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ขึ้นก็ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาประเทศ กลายเป็นการพัฒนาที่ล้มเหลวในที่สุด (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2556)

ดังนั้น แนวทางในการพัฒนาประเทศในอนาคตจึงมีความจำเป็นที่จะต้องวางรากฐานประเทศให้มีความมั่นคงและเข้มแข็งมากยิ่งขึ้น โดยต้องก้าวอย่างมีหลักการ เพื่อให้สามารถรับมือกับความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นได้ โดยอาศัยหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ในด้านความมีเหตุผล พอประมาณ มีภูมิคุ้มกัน ใช้อยู่เป็นรากฐาน มุ่งสร้างสมดุลของการพัฒนา ใช้แนวคิด “Resilience” หรือ “ล้มแล้วลุกไว” เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการเรียนรู้ ความสามารถในการปรับตัว และความสามารถในการปรับเปลี่ยน ตลอดจนความสามารถในการคาดการณ์ล่วงหน้า เพื่อให้สามารถฟื้นฟูได้เร็ว และอยู่บนฐานของโมเดลเศรษฐกิจ BCG และเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDGs) เพื่อสร้างโอกาสและ ลดความเสี่ยงในด้านต่าง ๆ ได้แก่ การลดผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม และการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การสร้างโอกาสและลดความเสี่ยงจากเทคโนโลยี การลดความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและสังคม รวมถึงการจัดข้อจำกัดที่บ้านทอนขีดความสามารถของประเทศ (ดนุชา พิชยนันท์, 2565)

4. บทสรุป

หลักการทรงงานและแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดในการพัฒนาของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ที่เรียกว่าศาสตร์พระราชาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาได้ในทุกระดับ เนื่องจากพระองค์ท่านได้ทรงปฏิบัติให้พสกนิกรเห็นเป็นตัวอย่างมาตลอด 70 ปี ตามแนวทาง 3 ป. ได้แก่ ปฏิบัติ ปรัชญา และ ปฎิเวธ กล่าวคือ พระองค์ท่านทรงทำให้เห็นเด่นชัดในการปฏิบัติ เช่น การประดิษฐ์นวัตกรรม การแก้ปัญหาทรัพยากรธรรมชาติ การแก้ปัญหาคความยากจนของราษฎร ปรัชญา คือ ทรงสอน ทรงชี้แนะให้ปฏิบัติจริง ๆ รวมทั้งการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และแบบแผนของการประพฤติที่ดีงาม ปฏิเวธ คือ ผลงานจากการทรงกระทำที่เกิดประโยชน์แก่ประชาชนและประเทศชาติ รวมทั้งระดับนานาชาติ ผู้เขียนมีความเห็นว่า หากทำความเข้าใจ

เข้าใจอย่างลึกซึ้งซึ่งแล้วจะพบว่า ศาสตร์พระราชเป็นแนวทางการพัฒนาที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อเตรียมตัวรับมือกับปัญหาที่อาจเกิดขึ้น แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว และพัฒนาสภาพที่เป็นอยู่ให้ดีขึ้นจนนำไปสู่ความมั่นคงและยั่งยืนได้ แตกต่างจากแนวทางการพัฒนากระแสหลักที่มุ่งให้คนสร้างความยั่งยืนจากจำนวนเงินและตัวเลขทางเศรษฐกิจเป็นหลักจนก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ มากมาย ศาสตร์พระราชเป็นศาสตร์ที่สามารถประยุกต์ใช้ได้ทุกระดับ ตั้งแต่ระดับปัจเจก ระดับครอบครัว ระดับชุมชน ระดับประเทศ และระดับนานาชาติ หากมีการน้อมนำไปปฏิบัติตามอย่างจริงจัง จะสามารถสร้างความยั่งยืนให้เกิดขึ้นในทุกระดับได้อย่างแน่นอน

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. (2556). โครงการหลวง เริ่มต้นความสุขอย่างยั่งยืนสู่พสกนิกร. *อุตสาหกรรมสาร*, 55, 5-7.
- กองทุนบำเหน็จบำนาญข้าราชการ. (2550). *ประมวลพระบรมราชวาทและพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว พุทธศักราช 2529 - 2534*. กรุงเทพฯ: เกรย์แมทเทอร์.
- คณะกรรมการขับเคลื่อนสืบสานศาสตร์พระราชฯ สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ. (2560). *การขับเคลื่อนสืบสานศาสตร์พระราชฯเพื่อการปฏิรูปประเทศ*. สืบค้นจาก <https://dl.parliament.go.th/backoffice/viewer2300/web/viewer.php>
- จามะรี เชียงทอง. (2549). *สังคมวิทยาการพัฒนา*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- จินางค์กูร โรจนนันต์. (2563). *ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ*. สืบค้นจาก <https://sdgs.nesdc.go.th/wp-content/uploads/2020/10/บรรยายเศรษฐกิจพอเพียง-ณ-สนง.กปร..pdf>
- ดนุชา พิชยนันท์. (2565). พลิกโฉมประเทศไทย ก้าวไปด้วยกัน. ใน *เอกสารประกอบการประชุมประจำปี สำนักงานสภาการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ วันที่ 23 กันยายน 2565*. (น. 3-8). กรุงเทพฯ: สำนักงานสภาการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) (2565, 24 ตุลาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 139 ตอนพิเศษ 258 ง. หน้า 1 - 143.
- มูลนิธิโครงการหลวง. (2564). *ความเป็นมา*. สืบค้นจาก <https://royalproject.org/page/history/>

- ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561 - 2580). (2561, 8 ตุลาคม). ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 135 ตอนที่ 82 ก. หน้า 1 - 71.
- วิชัญ เครื่องงาม. (2560). *การปฏิรูปกฎหมาย เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ*. กรุงเทพฯ: สถาบันพระปกเกล้า.
- สภาการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2540). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่แปด* (พ.ศ. 2540 - 2544). สืบค้นจาก https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=3783
- สรเสรี วงศ์ชะอุ่ม. (2554). *การวางแผนพัฒนาประเทศ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์การพิมพ์เพชรรุ่ง.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2554). *การทรงงานพัฒนาประเทศของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว*. กรุงเทพฯ: ศูนย์การพิมพ์เพชรรุ่ง.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2556). *วิวัฒนาการของการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของไทย*. กรุงเทพฯ: ศรีเมืองการพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ. (2563). *กษัตริย์นักพัฒนา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ธนอรุณการพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ. (2565). *สรุปภาพรวมข้อมูลโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ*. สืบค้นจาก http://www.rdpb.go.th/rdpb/projectData/files/summary_roy_project65.pdf
- สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา. (2564). *รายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง ข้อเสนอเชิงนโยบายในการปฏิรูปการศึกษาและแนวทางการนำหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้ตามศาสตร์พระราชาสู่การปฏิบัติที่ยั่งยืนของคณะกรรมการการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการ 3 สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (ม.ป.ป.). *ศาสตร์กษัตริย์ หลักการทรงงาน หลักการครองราชย์ แนวพระราชดำริ และทฤษฎีในการพัฒนาประเทศของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชบรมนาถบพิตร*. กรุงเทพฯ: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2563). *แนวพระราชดำริการพัฒนาสู่ความยั่งยืน*. กรุงเทพฯ: สหมิตรพรินติ้ง แอนด์ พับลิชชิง.
- United Nations. (2020). *The sustainable development goals report*. Retrieved from <https://unstats.un.org/sdgs/report/2022/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2022.pdf>

ปัจจัยที่ส่งผลให้อาหารญี่ปุ่นก้าวสู่ระดับโลก

วาทัญญู ศรีอุทัย, อรุณพล แคนโพธิ์, ศศิธร ศรีรัตน์ และสุตารัตน์ สมบัติ

อาจารย์หลักสูตรภาษาญี่ปุ่น คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

Received 09/10/24 Revised 27/03/25 Accepted 27/03/25

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ในการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลให้อาหารญี่ปุ่นขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้จากองค์การยูเนสโก ในปี พ.ศ. 2556 ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยแรกคือการดำเนินงานด้านต่าง ๆ ของชาวญี่ปุ่นถือเป็นสิ่งสำคัญที่ขับเคลื่อนให้อาหารญี่ปุ่นเป็นที่รู้จักทั่วโลก ชาวญี่ปุ่นมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบอาหารที่ได้รับจากตะวันตกกลายเป็นอาหารญี่ปุ่นซึ่งชาวญี่ปุ่นและผู้คนทั่วโลกสามารถสัมผัสได้ ปัจจัยที่ 2 การดำเนินงานระหว่างประชาชนและภาครัฐทำให้อาหารและวัฒนธรรมการรับประทานอาหารญี่ปุ่นในท้องถิ่นเป็นอาหารที่มีจุดเด่นและเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น การให้ความสำคัญ ปลุกฝังความรู้ด้านโภชนาการอาหารและวัฒนธรรมการรับประทานอาหารญี่ปุ่น โดยครอบครัวและโรงเรียนช่วยกันปลุกฝังเรื่องโภชนาการให้นักเรียนเพื่อให้เห็นความสำคัญของอาหาร และวัฒนธรรมการรับประทานอาหารญี่ปุ่นเพื่อดำรงรักษาอาหารญี่ปุ่นให้อยู่คู่สังคมญี่ปุ่นตลอดไป

คำสำคัญ : อาหารญี่ปุ่น, อาหารญี่ปุ่นดั้งเดิม, วัฒนธรรมในการรับประทานอาหารญี่ปุ่น

Factors Contributing to Japanese Cuisine Becoming a UNESCO World Heritage

**Wathanyu Sriuthai, Uraphon Daenpho, Sasitorn Srirat,
and Sudarat Sombat**

Lecturers in Japanese Program, Faculty of Humanities and Social Sciences,
Chiang Mai Rajabhat University

Received 09/10/24 Revised 27/03/25 Accepted 27/03/25

Abstract

This article analyzes the historical and current factors that led to Japanese cuisine's recognition as a UNESCO World Heritage. Japanese cuisine was registered as an intangible cultural heritage by UNESCO in 2013. The Japanese Ministry of Agriculture, Forestry and Fisheries submitted the application, emphasizing four key features: (1) the use of natural ingredients with seasonings suited to local conditions, preserving traditional flavors; (2) nutritional balance and health benefits; (3) reflection of seasonal and natural beauty; and (4) deep connections to Japanese customs, traditions, and lifestyle. Beyond these features, ongoing efforts by the Japanese people have also played a vital role in promoting Japanese cuisine both domestically and globally. The Japanese have incorporated Western food styles into their cuisine, making it accessible both locally and internationally. Collaboration between the public and government has shaped a unique and distinctive food culture. Families and schools share the responsibility of educating students about nutrition and the cultural significance of Japanese cuisine. These efforts help preserve and promote Japanese food traditions for future generations.

Keywords: Japanese Food, Traditional Japanese Food, Japanese Culinary Traditions

1. บทนำ

ในปี พ.ศ. 2556 อาหารญี่ปุ่นได้ขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้จากองค์การยูเนสโก โดยในการขอขึ้นทะเบียนในครั้งนี้ ทางกระทรวงเกษตร ป่าไม้ และประมงญี่ปุ่นได้นำคำว่า “วาโชคุ” เป็นคำที่แสดงความหมายเกี่ยวกับอาหารญี่ปุ่น วัฒนธรรม ธรรมชาติ ตลอดจนสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและสะท้อนได้ถึงความเป็นอาหารญี่ปุ่น รวมไปถึงจุดเด่นทั้ง 4 ข้อที่ทางกระทรวงเกษตร ป่าไม้ และประมงญี่ปุ่นนำมาใช้ในการขอขึ้นทะเบียนมรดกโลกจากทางยูเนสโก (農林水産省(編), 2015)

จุดเด่นทั้ง 4 ข้อที่ทางกระทรวงเกษตร ป่าไม้ และประมงญี่ปุ่น ได้หยิบยกมาเป็นการแสดงว่า อาหารญี่ปุ่นเป็นทั้งอาหารที่มีประโยชน์ต่อสุขภาพ และยังสะท้อนถึง ธรรมชาติ วัฒนธรรมต่าง ๆ ตลอดจนแนวความคิดของชาวญี่ปุ่นที่มีการสืบทอดต่อกันมาอย่างยาวนาน จนทำให้อาหารญี่ปุ่นมีเอกลักษณ์เฉพาะแตกต่างกับอาหารชาติอื่น

การที่อาหารญี่ปุ่นได้ขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกนอกจากจุดเด่นทั้ง 4 ข้อ อาจมีปัจจัยที่ส่งผลทำให้อาหารญี่ปุ่นได้ขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลก ดังนั้นในบทความนี้ผู้เขียนจะกล่าวถึงการดำเนินงานของชาวญี่ปุ่นในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน รวมไปถึงความร่วมมือของภาครัฐและภาคประชาชนตลอดจนแนวคิดเรื่องความใส่ใจ โภชนาการอาหารของชาวญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน พร้อมทั้งวิเคราะห์ถึงสาเหตุและปัจจัยในด้านต่าง ๆ จากการดำเนินงานของชาวญี่ปุ่นที่ทำให้อาหารญี่ปุ่นได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรม

2. วาโชคุ คืออะไร

หากกล่าวถึงอาหารญี่ปุ่นแล้วในภาษาญี่ปุ่นก็จะมีการใช้คำว่า วาโชคุ อยู่เสมอ รวมถึงทางกระทรวงเกษตร ป่าไม้ และประมงญี่ปุ่น 農林水産省 (編) (2015) ใช้คำว่า วาโชคุ ในการขอขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรมของอาหารญี่ปุ่น ส่วนความหมายของคำว่า วาโชคุ จากพจนานุกรมภาษาญี่ปุ่น (新村出, 2008) ได้ให้ความหมายว่า วาโชคุ คืออาหารญี่ปุ่น หรือ อาหารสไตล์ญี่ปุ่น เพียงอย่างเดียว และ 原田信男 (2016) ให้ความหมายว่า วาโชคุ คือวัฒนธรรมอาหารที่สะท้อนถึงฤดูกาลตลอดจนความเป็นท้องถิ่นในแต่ละท้องของประเทศญี่ปุ่น นอกจากนี้ในการตีความหมายของ วาโชคุ ในปัจจุบันนั้นก็ยังเป็นที่ถกเถียงกันว่า อาหารรูปแบบใดที่จะถือว่าเป็น วาโชคุ เนื่องด้วยว่า อาหารญี่ปุ่นเป็นอาหารที่มีความหลากหลายทั้ง อาหารญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม ตลอดจนอาหารที่ได้รับอิทธิพลจาก

ทางชาติตะวันตกแล้วถูกดัดแปลงจนกลายเป็นอาหารญี่ปุ่นที่ไม่เหลือร่องรอยความเป็นตะวันตก

จากความหมายข้างต้นจะเห็นได้ว่าคำว่า วาโชคุ นั้น มีความหมายกว้างและแตกต่างกันตามการรับรู้ของผู้คนหรือหน่วยงาน ด้วยเหตุนี้จึงอาจอนุมานได้ว่า วาโชคุ คือ อาหารญี่ปุ่นทั้งแบบดั้งเดิมและแบบร่วมสมัยที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ตลอดจนธรรมชาติและความเป็นท้องถิ่นของประเทศญี่ปุ่น และในบทความนี้จะใช้คำว่า อาหารญี่ปุ่น หรือ อาหารญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม แทนคำว่า วาโชคุ เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ

3. การเปลี่ยนแปลงของอาหารญี่ปุ่น

การที่อาหารญี่ปุ่นสามารถคงอยู่กับสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบัน จนได้ขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรมนั้น จุดสำคัญอย่างหนึ่งมาจากการที่ชาวญี่ปุ่นได้ปรับรูปแบบอาหารและรูปแบบการรับประทานอาหารญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ในที่นี้ผู้เขียนจะกล่าวถึงกระบวนการปรับรูปแบบอาหารและรูปแบบการรับประทานอาหารของชาวญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

3.1 การเปลี่ยนแปลงของอาหารญี่ปุ่นในอดีต

ชาวญี่ปุ่นได้มีการพัฒนาและปรับรูปแบบการรับประทานอาหารญี่ปุ่นให้เข้ากับยุคสมัยมาตั้งแต่ในสมัยอดีต ซึ่งตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือในช่วงสมัยเมจิที่ภายหลังประเทศญี่ปุ่นได้ทำการเปิดประเทศและรับวัฒนธรรมต่าง ๆ จากชาวต่างชาติเข้ามา รวมถึงวัฒนธรรมการรับประทานอาหาร ที่ชาวญี่ปุ่นได้นำมาปรับให้เข้ากับวัฒนธรรมการรับประทานอาหารของตนเองได้อย่างลงตัว อาหารญี่ปุ่นที่สะท้อนถึงกระบวนการดังกล่าวได้อย่างเด่นชัดมีอยู่ 2 ประเภท ได้แก่ กิวนาเบะ/สุกียากี้และหมูทอดทงคัตสึ

3.1.1 กิวนาเบะและสุกียากี้

ในยุคเมจิเป็นยุคที่ประเทศญี่ปุ่นได้รับวัฒนธรรมการรับประทานอาหารมาจากต่างประเทศ โดยเฉพาะการรับประทานอาหารเนื้อวัวซึ่งไม่เคยปรากฏอยู่ในญี่ปุ่นมาก่อน ด้วยเหตุนี้ชาวญี่ปุ่นในสมัยนั้นคิดหาวิธีการรับประทานอาหารเนื้อวัว จึงทำให้เกิดอาหารที่เรียกว่า กิวนาเบะและสุกียากี้ โดยที่กิวนาเบะนั้นเกิดขึ้นในโตเกียวมักจะรับประทานโดยการนำเนื้อไปต้มกับผักแล้วปรุงรสด้วยเครื่องปรุงต่าง ๆ และสุกียากี้นั้นเกิดขึ้นในโอซาก้า มักจะรับประทานโดยการนำเนื้อไปย่างกับผักแล้วปรุงรสด้วยเครื่องปรุงต่าง ๆ ในการรับประทานอาหารทั้ง 2 อย่างนี้ ชาวญี่ปุ่นได้สร้างรูปแบบการรับประทานอาหารโดยใช้เครื่องปรุงในครัวเรือน

ที่คุ้นเคยมาเป็นส่วนประกอบสำคัญ เช่น โขยุ มิโสะ เหล้าสาเก เหล้ามิริน ฯลฯ เพื่อให้สามารถรับประทานเนื้อวัวซึ่งเป็นอาหารที่ชาวญี่ปุ่นสมัยนั้นไม่คุ้นเคยได้อย่างลงตัว จึงทำให้อาหารชนิดนี้ได้รับความนิยมตั้งแต่สมัยเมจิและยังได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบัน ภาพที่ 1 และ 2 เป็นอาหารประเภทเนื้อวัวที่รับประทานอาหารบนกระทะร้อนและราดด้วยซอส



ภาพที่ 1 กิวนาเบะ



ภาพที่ 2 สุกียากี้

จากรูปแบบในการรับประทานอาหารประเภทเนื้อวัวของชาวญี่ปุ่น ในลักษณะนี้สะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดของชาวญี่ปุ่นว่า ชาวญี่ปุ่นนั้นมักจะสร้างรูปแบบการกินอาหารที่ได้จากต่างชาติโดยที่ใช่วัตถุดิบที่ตนเองคุ้นเคยเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการประกอบอาหาร ไม่เพียงจะทำให้อาหารเหล่านั้นรับประทานง่ายขึ้นสำหรับชาวญี่ปุ่น แต่ยังเป็นการสร้างอัตลักษณ์ของอาหาร ตลอดจนรูปแบบการรับประทานอาหารเหล่านั้น กลายเป็นรูปแบบของประเทศญี่ปุ่นที่ทั้งชาวญี่ปุ่นและผู้คนทั่วโลกรู้จักมาจนถึงปัจจุบัน รวมทั้งจากการที่ชาวญี่ปุ่นใช่วัตถุดิบแบบดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่นมาใช้ในการสร้างรูปแบบการรับประทานในลักษณะดังกล่าวนี้ สอดคล้องกับจุดเด่นของอาหารญี่ปุ่นที่ทางกระทรวงเกษตร ป่าไม้ และประมงญี่ปุ่น ได้เสนอในการจดทะเบียนมรดกโลกของทางยูเนสโก ในจุดเด่นข้อ 1 ที่ว่า “อาหารญี่ปุ่นเป็นอาหารที่ใช่วัตถุดิบจากธรรมชาติ และมีการปรุงรสชาติให้เหมาะสมกับสภาพท้องถิ่น โดยที่ยังคงรสชาติวัตถุดิบแบบดั้งเดิมเอาไว้” จากจุดนี้อาจทำให้กล่าวได้ว่าทั้งกระบวนการและความคิดในการสร้างรูปแบบการรับประทานอาหารในลักษณะนี้อาจจะเป็นอีกวิธีคิดหนึ่งที่ทำให้ทั้งอาหารญี่ปุ่น ตลอดจนรูปแบบการรับประทานได้รับการยอมรับจนทำให้อาหารญี่ปุ่นได้รับการจดทะเบียนเป็นมรดกโลกทางด้านวัฒนธรรม

3.1.2 หมูทอดหุ่คัศลี

หมูทอดหุ่คัศลีมีประวัติที่มารวมถึงมีพัฒนาการอย่างชัดเจน แต่เดิมอาหารชนิดนี้มีที่มาจากทวีปยุโรปในภาษาอังกฤษเรียกว่า “Cutlet” ซึ่งเป็นอาหารประเภทซุบแ่งทอดที่ทำมาจากเนื้อวัวรับประทานร่วมกับผักและซอส และได้เข้ามาสู่ประเทศญี่ปุ่นในสมัยเมจิ โดยในช่วงแรกมักนิยมนำเนื้อวัวมาเป็นส่วนประกอบหลักต่อมาได้มีการปรับเปลี่ยนโดยใช้เนื้อหมูและนำไปทอดในรูปแบบเดียวกับแฮมปุระ ภายหลังชาวญี่ปุ่นได้มีการนำหมูทอดหุ่คัศลีไปรับประทานร่วมกับข้าวญี่ปุ่น ต่อมา มีการเพิ่มผักและซุบมิโสะเข้ามาในชุดอาหารเพื่อให้่ายต่อการรับประทานอาหารของชาวญี่ปุ่นที่มักจะรับประทานอาหารโดยมีข้าวญี่ปุ่นเป็นอาหารหลักร่วมกับซุบมิโสะ การทำซอสที่รับประทานคู่กับหมูทอดหุ่คัศลีในช่วงแรกทำโดยใช้พื้นฐานของการทำโชยุ ซึ่งเป็นวัตถุดิบที่ชาวญี่ปุ่นคุ้นเคยและปรับให้มีเอกลักษณ์มาจนถึงปัจจุบัน หลังจากนั้นก็มีอาหารญี่ปุ่นประเภทอื่น ๆ ที่ชาวญี่ปุ่นได้มีการนำข้าว ผัก และซุบมิโสะมารับประทานร่วมด้วยอีกหลายชนิด จากการที่ชาวญี่ปุ่นได้มีการปรับรูปแบบการรับประทานในลักษณะดังกล่าวนี้ จึงทำให้เกิดรูปแบบการรับประทานอาหารแบบ 1 ซุบ และกับข้าว 2 หรือ 3 อย่าง ซึ่งเป็นรูปแบบการกินอาหารชุดรูปแบบหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นที่จะมีข้าวเป็นส่วนประกอบหลัก โดยมักจะเห็นในประเภทอาหารชุดของประเทศญี่ปุ่น รูปแบบการรับประทานอาหารในลักษณะดังกล่าวก็ได้กลายมาเป็นรูปแบบการรับประทานอาหารของชาวญี่ปุ่นในทุกครัวเรือนมาจนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 3 อาหารชุดหมูทอดหุ่คัศลีกระเพาะร้อนราดซอสมิโสะ อาหารญี่ปุ่นที่อยู่ในรูปของอาหารชุดตามแบบ 1 ซุบและกับข้าว 2 หรือ 3 อย่าง

หากพิจารณาจากรูปแบบการรับประทานอาหารดังกล่าวนี้ ทำให้เห็นได้ว่า รูปแบบการรับประทานอาหารที่ชาวญี่ปุ่นปริมาณนั้นมักจะต้องมีอาหาร เครื่องปรุง และ วัตถุดิบของประเทศญี่ปุ่น ตลอดจนรูปแบบการรับประทานอาหารที่ตนเองคุ้นเคยเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งอยู่เสมอ ซึ่งเป็นรูปแบบการรับประทานอาหารญี่ปุ่นที่พบเห็นได้ทั่วไปในปัจจุบัน อีกทั้งการปรับรูปแบบการรับประทานอาหารญี่ปุ่นของชาวญี่ปุ่นในลักษณะนี้เป็นการรับประทานอาหารร่วมกับชาวญี่ปุ่น ซุปมิโซะ เครื่องปรุงต่าง ๆ ที่ตนเองคุ้นเคย ไม่เพียงจะทำให้มีจุดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวแล้วแต่ยังทำให้รูปแบบการรับประทานอาหารของชาติเหล่านั้นที่เป็นรูปแบบการรับประทานโดยการทานร่วมกับซอสและมักจะนิยมในการรับประทานเนื้อวัวเป็นหลักนั้นให้กลายมาเป็นรูปแบบการรับประทานอาหารที่มีวัฒนธรรมอาหารญี่ปุ่นรวมไปถึงการนำวัตถุดิบของญี่ปุ่นเข้าไปผสมผสานได้อย่างสมบูรณ์ จนทำให้รูปแบบการรับประทานอาหารและอาหารเหล่านั้นถูกมองเป็นอาหารญี่ปุ่นมากกว่าอาหารต่างชาติ นอกจากนี้ยังทำให้มองได้ว่า ในการปรับรูปแบบการรับประทานอาหารญี่ปุ่นของชาวญี่ปุ่นในลักษณะนี้ สอดคล้องกับจุดเด่นของอาหารญี่ปุ่นที่ทางกระทรวงเกษตร ป่าไม้ และประมงญี่ปุ่นได้เสนอในการจัดขึ้นทะเบียนมรดกโลกของทางยูเนสโกในจุดเด่นข้อ 4 ที่ว่า “อาหารญี่ปุ่นเป็นอาหารที่มีความเกี่ยวข้องกับขนบธรรมเนียม ประเพณี รวมถึงการใช้ชีวิตของชาวญี่ปุ่นอย่างลึกซึ้ง” จากจุดนี้อาจทำให้กล่าวได้ว่า กระบวนการในการปรับรูปแบบการรับประทานอาหารในลักษณะนี้มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่นจนทำให้เกิดรูปแบบการรับประทานที่มีความโดดเด่นสะท้อนความเป็นตัวตนและวิถีคิดของชาวญี่ปุ่นจนทำให้อาหารญี่ปุ่นได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางด้านวัฒนธรรม

ทั้งการสร้างและการปรับรูปแบบการรับประทานอาหารดังที่ยกตัวอย่างในข้างต้น เป็นที่น่าสังเกตว่า ชาวญี่ปุ่นมักจะรักษารูปแบบการรับประทานอาหารหรือวัตถุดิบที่ตนเองคุ้นเคย ถึงแม้ว่าจะมีการรับอิทธิพลและวัฒนธรรมของอาหารและรูปแบบการรับประทานอาหารจากต่างประเทศเข้ามาก็ตาม ซึ่งจากจุดนี้เป็นสิ่งที่สะท้อนแนวคิดของชาวญี่ปุ่นที่มักจะนำสิ่งที่ตนเองคุ้นเคยมาเป็นจุดหลักในการยึดโยงหรือปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่รับจากต่างประเทศให้มาเป็นของตนเองจนทำให้อาหารญี่ปุ่นเป็นอาหารที่มีเสน่ห์และได้รับการยอมรับจากทั้งชาวญี่ปุ่นและชาวต่างชาติ ตลอดจนจนเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเข้มแข็งของวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่มาจากแนวคิดนี้ด้วยเช่นกัน

3.2 การปรับตัวในสมัยปัจจุบัน

ในปัจจุบันชาวญี่ปุ่นมีการทำอาหารญี่ปุ่นให้เข้ากับยุคสมัย ผู้คนและสภาพสังคมได้ด้อยลงตัว โดยมีกรณีศึกษาที่น่าสนใจอยู่ 2 ประเด็นดังนี้

ประเด็นแรกคืองานวิจัยของ เทอดอล • เบสเตอร์ ในหัวข้อ “การคงอยู่ของอาหารญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมกับโลกาภิวัตน์ด้านวัฒนธรรมการรับประทานอาหาร” ได้สำรวจแล้วพบว่า ในปัจจุบันชาวญี่ปุ่นมีการทำอาหารญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมหลายรูปแบบ เช่น อาหารไคเซกิ (เป็นอาหารชุดราคาแพงที่มักนิยมจัดเลี้ยงในงานสังสรรค์หรือในโรงแรม) ตลอดจนอาหารญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมที่ขายตามท้องตลาดทั่วไป เช่น ข้าวห่อสาหร่าย อุด้ง ขนมหั่นแบบ ฯลฯ รวมถึงอาหารประจำถิ่นในแต่ละจังหวัด (เทอดอล • เบสเตอร์, 2017) หากพิจารณาจากข้อมูลดังกล่าวแล้วจะเห็นว่า การที่ชาวญี่ปุ่นทำอาหารญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมให้มีรูปแบบที่หลากหลายนั้น ไม่เพียงแต่จะเป็นการสร้างมูลค่าให้กับอาหารญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมแล้ว ยังเป็นการทำให้ชาวญี่ปุ่นและชาวต่างชาติสามารถสัมผัสและรู้จักกับอาหารญี่ปุ่นได้ในชีวิตประจำวันโดยไม่ต้องรอให้ถึงเทศกาลพิเศษหรือเทศกาลทางประเพณีสำคัญแต่เพียงอย่างเดียว

ประเด็นที่สองคืองานวิจัยเชิงสำรวจของ 宇都宮由佳他 ในหัวข้อ “การสำรวจพฤติกรรมบริโภคและการทำกิจกรรมในช่วงสิ้นปีและช่วงปีใหม่ของชาวญี่ปุ่น” กล่าวถึงผลสำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรมบริโภคอาหาร โอเซจิ (ซึ่งเป็นอาหารญี่ปุ่นโบราณที่ชาวญี่ปุ่นมักนิยมรับประทานกันในช่วงขึ้นปีใหม่) ของชาวญี่ปุ่นตั้งแต่ช่วงอายุ 20 ปี จนถึงช่วงอายุ 50 ปี ในช่วงปี พ.ศ. 2560 ถึงปี พ.ศ. 2563 พบว่า ชาวญี่ปุ่นในทุกช่วงวัยส่วนใหญ่ยังนิยมบริโภคอาหารโอเซจิอยู่ แต่ไม่ค่อยนิยมทำรับประทานกันเอง มักนิยมซื้อในร้านสะดวกซื้อหรือห้างสรรพสินค้า ด้วยเหตุผลที่ว่า การทำอาหารโอเซจิ ในแต่ละครั้งใช้เวลาทำนานและมีความยุ่งยากในการทำในแต่ละขั้นตอน ประกอบกับในช่วงปีใหม่นั้นร้านสะดวกซื้อหรือห้างสรรพสินค้ามักจะมีอาหารโอเซจิวางขาย ตลอดจนมีการเปิดจอง อาหารโอเซจิ ก่อนช่วงปีใหม่ และยอดขายอาหารโอเซจิ ก็เพิ่มสูงขึ้นในแต่ละปี (宇都宮由佳他, 2022)

หากพิจารณาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ตั้งแต่ช่วงปลายสมัยเมจิและไทโชแล้วจะเห็นได้ว่า ในยุคสมัยดังกล่าวเป็นยุคสมัยที่วัฒนธรรมอาหารต่างชาติ ทั้งอาหารจีน อาหารตะวันตก ฯลฯ ได้หลั่งไหลเข้ามาในประเทศญี่ปุ่น โดยเฉพาะในสังคมเมืองที่อยู่ห่างไกลจากชนบทและผู้คนไม่สามารถที่จะดำเนินการสืบทอดวัฒนธรรมดั้งเดิมโดยเฉพาะวัฒนธรรมการรับประทานอาหารญี่ปุ่นดั้งเดิมในช่วงเทศกาลปีใหม่ จากสาเหตุดังกล่าวทำให้ชาวญี่ปุ่น โดยเฉพาะกลุ่มคนที่อยู่ในวงการการศึกษา วงการอาหาร รวมไปถึงทางภาครัฐ

ได้มีการเผยแพร่วัฒนธรรมอาหารญี่ปุ่นดั้งเดิม โดยได้มีการหยิบเอาอาหารโอเซจิ ที่เป็นตัวแทนในการสะท้อนถึงความเป็นดั้งเดิมเกี่ยวข้องกับเทศกาลและประเพณีแบบดั้งเดิมของชาวญี่ปุ่นมาเผยแพร่ผ่านนิตยสารให้แก่ชาวญี่ปุ่นในสมัยนั้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ชาวญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมได้เป็นที่รู้จักแก่ชาวญี่ปุ่นร่วมกับ อาหารต่างชาติ และเป็นการให้คนในสังคมเมืองในยุคสมัยนั้นได้รู้จักและสามารถสัมผัสได้ถึงอัตลักษณ์และวัฒนธรรมอาหารแบบดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น

จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันได้สะท้อนให้เห็นว่า ชาวญี่ปุ่นนั้นมีแนวคิดและมีความพยายามที่จะทำให้ชาวญี่ปุ่นเป็นที่รู้จักและจับต้องได้สำหรับทุกคน และเป็นการสืบทอดอัตลักษณ์ความเป็นชาวญี่ปุ่นและประเพณีที่เกี่ยวข้องได้เหมาะสมตามยุคสมัย ตั้งแต่อดีตจนถึงยุคปัจจุบัน จากการดำเนินงานในลักษณะนี้ของชาวญี่ปุ่นไม่เพียงแต่ทำให้ชาวญี่ปุ่นได้รับความนิยมและสามารถเข้าถึงชาวญี่ปุ่นทุกรุ่นแล้ว ยังทำให้วัฒนธรรมการบริโภคอาหารญี่ปุ่นไม่เลือนหายไปจากสังคมญี่ปุ่นพร้อมกับการส่งต่อสิ่งที่ยึดโยงวัฒนธรรมวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่นให้แก่คนรุ่นต่อไป

จากทั้ง 2 ประเด็นสรุปได้ว่า การปรับอาหารญี่ปุ่นให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบันของชาวญี่ปุ่นมุ่งเน้นให้อาหารญี่ปุ่นทุกรูปแบบและทุกประเภทเป็นอาหารที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งถือได้ว่าเป็นอีกกระบวนการหนึ่งที่ทำให้อาหารญี่ปุ่นเป็นที่แพร่หลายทั้งในและนอกประเทศจนอาจเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้อาหารญี่ปุ่นได้รับการจดทะเบียนให้เป็นมรดกโลก

4. การสร้างมูลค่าให้อาหารญี่ปุ่น

ในปัจจุบันการสร้างมูลค่าให้อาหารญี่ปุ่นถือเป็นอีกกระบวนการหนึ่งที่ทำให้อาหารญี่ปุ่นได้รับการจดทะเบียนให้เป็นมรดกโลก โดยในการขับเคลื่อนหลักจะมีองค์กรพัฒนาและสนับสนุนอาหารญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมโดยที่มีกระทรวงเกษตร ป่าไม้ และประมงญี่ปุ่นเป็นผู้สนับสนุน นอกจากนี้ยังมีกระบวนการการสร้างมูลค่าให้อาหารในญี่ปุ่นในแต่ละท้องถิ่น ด้วยวิธีการที่หลากหลายรูปแบบ และตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดมาจากการสร้างมูลค่าอาหารญี่ปุ่นของเมืองอิชิโนะเซกิ จังหวัดอิวาเตะ โดยในงานวิจัยของ 朽尾圭亮・市川颯 ในหัวข้อ “การทำให้สินค้าท้องถิ่นกลายเป็นสินค้าขึ้นชื่อประจำเมืองกรณีศึกษา การทำให้วัฒนธรรมการรับประทานโมจิในเมืองอิชิโนะเซกิ กลายมาเป็นสินค้าขึ้นชื่อโมจิประจำเมือง” ได้มีการทำวิจัยเกี่ยวกับกระบวนการต่าง ๆ ในการสร้างมูลค่าอาหารญี่ปุ่นของเมืองอิชิโนะเซกิ จังหวัดอิวาเตะ (朽尾圭亮・市川颯, 2017) ที่มีการ

ริเริ่มดำเนินงานก่อนที่อาหารญี่ปุ่นจะได้รับการจดทะเบียนให้เป็นมรดกโลกในปี พ.ศ. 2556 โดยการขับเคลื่อนกระบวนการในการสร้างมูลค่าอาหารมีขั้นตอนและการดำเนินการดังนี้

การสร้างสินค้าขึ้นชื่อโมจิของเมืองอิชิโนะเซกิ จังหวัดอิวาเตะ

ในการสร้างสินค้าขึ้นชื่อโมจิของเมืองอิชิโนะเซกิ จังหวัดอิวาเตะ มีที่มาสืบเนื่องจากเมืองอิชิโนะเซกิ จังหวัดอิวาเตะแต่เดิมเคยเป็นเมืองที่มีเส้นทางคมนาคมที่สำคัญรวมถึงเป็นเมืองที่วัฒนธรรมในการรับประทานโมจิ มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้คนในทุกชนชั้นตั้งแต่โบราณมาจนถึงปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้หน่วยงานภาครัฐและผู้คนในเมืองได้มีความคิดที่จะนำเอาวัฒนธรรมการรับประทานโมจิในท้องถิ่นของตนเองมาสร้างเป็นสินค้าขึ้นชื่อประจำเมือง ซึ่งในการดำเนินงานนั้นทางหน่วยงานภาครัฐในท้องถิ่นและผู้คนในเมืองได้มีการวางแผนในการดำเนินงานไว้อยู่ 2 แบบแผน ซึ่งแผนการดำเนินงานดังกล่าวได้เริ่มดำเนินมาตั้งแต่ในช่วงประมาณปี พ.ศ. 2543 โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

แบบแผนแรก คือการปลูกฝังจิตสำนึกให้ผู้คนในท้องถิ่นได้ตระหนักถึงคุณค่าของผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่นของตนเองรวมถึงการทำให้ผลิตภัณฑ์นั้นกลายเป็นสินค้าขึ้นชื่อประจำท้องถิ่นเพื่อทำให้วัฒนธรรมการรับประทานกินโมจิของท้องถิ่นเป็นที่รู้จักและทำให้โมจิซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ประจำท้องถิ่นกลายเป็นสินค้าเศรษฐกิจ

โดยในกระบวนการนี้ ทางหน่วยงานภาครัฐในท้องถิ่นจะมอบหมายให้หน่วยงานด้านวัฒนธรรมประจำเมืองเป็นผู้ทำหน้าที่ ซึ่งกิจกรรมที่หน่วยงานด้านวัฒนธรรมได้จัดขึ้นเป็นประจำในทุกปีคือกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ลองรับประทานอาหารท้องถิ่นที่มีโมจิเป็นส่วนประกอบหลักในช่วงเวลารับประทานอาหารกลางวันร่วมกับให้ผู้เชี่ยวชาญมาให้อธิบายข้อมูลในแง่มุมต่าง ๆ เพื่อทำให้เด็กนักเรียนเหล่านั้นได้รู้ถึงคุณค่าของผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่นที่มีความเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและวัฒนธรรมในการรับประทานอาหารญี่ปุ่น ตลอดจนวิถีชีวิตที่สืบทอดกันมาตั้งแต่อดีตสู่ปัจจุบัน พร้อมกับนำข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับโมจิในท้องถิ่นเผยแพร่ในสื่อโซเชียลเพื่อให้อาหารท้องถิ่นเป็นที่รู้จักมากขึ้น

นอกจากนี้หน่วยงานภาครัฐประจำเมืองจะมอบหมายให้หน่วยงานด้านสังคมประจำเมืองเป็นผู้ทำหน้าที่เผยแพร่วัฒนธรรมเกี่ยวกับโมจิในท้องถิ่นให้เป็นที่รู้จักร่วมกับหน่วยงานด้านวัฒนธรรมประจำเมือง โดยจัดกิจกรรมเทศกาลโมจิ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้คนแต่ละภูมิภาคของประเทศญี่ปุ่นนำโมจิจากท้องถิ่นของตนเองมาวางขายพร้อมกับเผยแพร่ความเป็นท้องถิ่นของตนเองและยังเป็นการทำให้โมจิของเมืองอิชิโนะเซกิ จังหวัดอิวาเตะเป็นที่รู้จักแก่ผู้คนที่มาเข้าร่วมงาน โดยให้ชาวเมืองทุกคนมีส่วนร่วมในการ

ดำเนินงานซึ่งกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ทางเมืองอิชิโนะเซกิ จังหวัดอิวาเตะเริ่มขึ้นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548 มาจนถึงปัจจุบัน

แบบแผนที่ 2 คือการที่ทำให้ท้องถิ่นของตนเองมีชื่อเสียงพร้อม ๆ กับการทำให้ผลิตภัณฑ์อาหารที่ผลิตในท้องถิ่นของตนเป็นที่รู้จัก

กระบวนการนี้ ทางหน่วยงานภาครัฐประจำเมืองได้มอบหมายให้หน่วยงานด้านเศรษฐกิจประจำเมืองเป็นผู้ดำเนินงาน โดยได้มีการจัดทำแผนพักรวมถึงแผนที่ระบุถึงตำแหน่งที่ตั้งของร้านขายโมจิรวมไปถึงสถานที่สำคัญต่าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้โมจิในท้องถิ่นเป็นที่รู้จักแก่นักท่องเที่ยวที่มาเยือนรวมถึงเป็นการส่งผลทำให้เศรษฐกิจในเมืองดีขึ้นด้วยเช่นกัน

จากกระบวนการในแบบแผนงานทั้งหมดที่ทางเมืองอิชิโนะเซกิ จังหวัดอิวาเตะดำเนินงานมานั้น ทำให้สามารถวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลทำให้อาหารญี่ปุ่นกลายเป็นที่รู้จักจนได้ขึ้นทะเบียนมรดกโลกมี 4 ประเด็นดังต่อไปนี้

ประเด็นแรก คือการดำเนินการปลูกฝังให้เยาวชนได้เรียนรู้และรู้จักถึงวัฒนธรรมอาหารท้องถิ่นตั้งแต่เด็กเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ จากกระบวนการนี้ทำให้เยาวชนได้เรียนรู้และซึมซับในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอาหารและอาหารในท้องถิ่นของตนเองและทำให้เกิดความรู้สึกว่าเป็นเรื่องใกล้ตัว ส่งผลให้เยาวชนเกิดจิตสำนึกและให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมดังกล่าวจนนำไปสู่การพัฒนาหรือรักษาวัฒนธรรมอาหารเหล่านั้นสืบเนื่องต่อไป

ประเด็นที่ 2 ทุกคนมีส่วนร่วมในการดำเนินงานตั้งแต่หน่วยงานรัฐในท้องถิ่น องค์กรต่าง ๆ รวมไปถึงประชาชนทั่วไป การดำเนินงานในลักษณะดังกล่าวนี้ ไม่เพียงแต่เป็นการทำให้ทั้งหน่วยงานรัฐในท้องถิ่น องค์กรต่าง ๆ รวมถึงประชาชนทั่วไปได้ช่วยเหลือกันและดำเนินงานร่วมกันแล้ว ยังทำให้วัฒนธรรมอาหารและอาหารในท้องถิ่นเข้าถึงผู้คนในทุกระดับชั้น ส่งผลทำให้วัฒนธรรมอาหารและอาหารในท้องถิ่นกลายเป็นที่รู้จักในระดับท้องถิ่น ระดับประเทศ จนไปถึงระดับโลกได้

ประเด็นที่ 3 หน่วยงานรัฐในท้องถิ่น จะเป็นผู้ประสานงานและมอบหมายให้หน่วยงานที่รับผิดชอบหน้าที่ในด้านต่าง ๆ รวมถึงประชาชนเป็นผู้ดำเนินงานทั้งหมด เพื่อให้สามารถดำเนินงานได้ตามเป้าหมาย เนื่องจากในแต่ละหน่วยงานรวมถึงประชาชนจะมีความรู้ ความสามารถในการดำเนินงานที่แตกต่างกัน สามารถช่วยเหลือดำเนินงานร่วมกันและส่งผลให้วัฒนธรรมอาหารและอาหารในท้องถิ่นได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

จนทำให้วัฒนธรรมอาหารเหล่านั้นกลายเป็นสินค้าขึ้นชื่อประจำท้องถิ่นที่ เป็นที่รู้จักและก้าวไปสู่ระดับประเทศ และระดับโลกในที่สุด

ประเด็นที่ 4 หน่วยงานภาครัฐ องค์กรต่าง ๆ และประชาชนท้องถิ่นได้ดำเนินงานโดยยึดแบบแผนที่น่าเอาประวัติความเป็นมาที่สำคัญของวัฒนธรรมอาหารท้องถิ่นและประวัติศาสตร์ต่าง ๆ ในท้องถิ่นมาเป็นสิ่งสำคัญในการดำเนินงาน ซึ่งการดำเนินงานในลักษณะนี้ ไม่เพียงจะทำให้วัฒนธรรมอาหารท้องถิ่นกลายเป็นที่รู้จักแล้ว แต่ยังทำให้ผู้คนได้เข้าใจถึงประวัติศาสตร์และความเป็นมาเกี่ยวกับท้องถิ่นและอาหารไปพร้อมกัน ซึ่งถือได้ว่าการดำเนินงานในรูปแบบดังกล่าวเป็นการสร้างความเป็นอัตลักษณ์อันโดดเด่นให้แก่วัฒนธรรมอาหารท้องถิ่นที่มีความแตกต่างจากที่อื่นอย่างชัดเจน

ในการวิเคราะห์นี้เป็นเพียงตัวอย่างกรณีศึกษาการดำเนินงานของเมืองอิซิโนเซกิ จังหวัดอิวาเตะ แต่อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า อาหารญี่ปุ่นได้ขึ้นทะเบียนมรดกโลกจากยูเนสโก นั้น มีสาเหตุเนื่องมาจากการดำเนินงานในการทำให้วัฒนธรรมอาหารและอาหารในท้องถิ่น รวมไปถึงการทำให้อาหารท้องถิ่นให้กลายเป็นที่รู้จักนั้นเริ่มจากการปลูกฝังถึงความสำคัญของวัฒนธรรมอาหารท้องถิ่นให้เยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เป็นรากฐานสำคัญ รวมทั้งการดำเนินงานร่วมกันของทุกภาคส่วนอย่างเป็นระบบและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้วัฒนธรรมอาหารและอาหารในท้องถิ่นกลายเป็นที่รู้จักทั้งกับคนในท้องถิ่น คนทั่วประเทศ ไปจนถึงระดับโลก ด้วยความร่วมมือของผู้คนจากทุกภาคส่วน โดยที่ยังยึดเอาความเป็นท้องถิ่นมาเป็นจุดเด่นที่สำคัญในการดำเนินงาน และกระบวนการนี้ยังถือได้ว่าเป็นยุทธศาสตร์เชิงย่อยที่ส่งผลต่อยุทธศาสตร์เชิงใหญ่ ซึ่งถือได้ว่าเป็นกลยุทธ์ที่มีความเฉพาะตัวที่ทำให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จ

5. การให้ความสำคัญทางโภชนาการทางอาหาร

การที่อาหารญี่ปุ่นได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกโลกจากยูเนสโกนั้น อีกสาเหตุหนึ่งมาจากจุดเด่นข้อ 2 ที่ว่า “อาหารญี่ปุ่นเป็นอาหารที่มีความสมดุลทางโภชนาการและเป็นอาหารที่ดีต่อสุขภาพ” ตามที่กระทรวงเกษตร ป่าไม้ และประมงญี่ปุ่นได้ยื่นเสนอไป โดยจากใจความของจุดเด่นข้อ 2 นั้นโดยมากจะกล่าวถึงอาหารที่มีความสดใหม่และผ่านการปรุงโดยใช้รสจากวัตถุดิบเป็นหลักมากกว่าเครื่องปรุงอื่น ๆ ซึ่งทำให้อาหารญี่ปุ่นเป็นอาหารที่ดีต่อสุขภาพสำหรับผู้รับประทาน อาหารญี่ปุ่นจึงกลายเป็นอาหารที่มีความสมดุลทางโภชนาการและเป็นอาหารที่ดีต่อสุขภาพในปัจจุบันนี้ นอกจากวัตถุดิบที่นำมาใช้

ในการประกอบอาหารแล้วยังมีปัจจัยภายนอกที่ให้ความสำคัญทางโภชนาการทางอาหารของประเทศญี่ปุ่นดังตัวอย่างดังนี้

5.1 การให้ความสำคัญทางโภชนาการด้านอาหารในครัวเรือน

จากงานวิจัยของ 芳本信子 ในหัวข้อ “แนวคิดของแม่กับการเปลี่ยนแปลงของค่านิยมของวัฒนธรรมการรับประทานอาหารในปัจจุบัน” (芳本信子, 1996) ได้ศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลให้ความสำคัญทางโภชนาการด้านอาหารในครัวเรือนเกิดขึ้นในช่วงหลังสงครามโลกจนมาถึงปัจจุบัน ซึ่งทำให้เห็นแนวคิดของคุณแม่ชาวญี่ปุ่นที่มีต่ออาหารตลอดจนโภชนาการ ค่านิยมในการรับประทานอาหาร ตลอดจนวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการรับประทานอาหารญี่ปุ่นดังรายละเอียดต่อไปนี้

ในช่วงปี พ.ศ. 2499 ซึ่งเป็นช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 และเป็นยุคที่ประเทศญี่ปุ่นกำลังเริ่มฟื้นตัว จึงทำให้เกิดอุตสาหกรรมในการผลิตอาหารสำเร็จรูป รวมไปถึงการมีร้านอาหารข้างนอกผุดขึ้นเป็นจำนวนมาก เพื่อตอบสนองต่อการใช้ชีวิตของผู้คนที่ต้องไปทำงาน จึงทำให้เกิดการรับประทานอาหารนอกบ้านและอาหารสำเร็จรูปเพิ่มมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็ส่งผลกระทบต่อรูปแบบการใช้ชีวิตของชาวญี่ปุ่นหลายอย่าง เช่น วัฒนธรรมในการรับประทานอาหารญี่ปุ่น แต่เดิมมีการถ่ายทอดจากในครัวเรือน ซึ่งในช่วงนั้นวัฒนธรรมดังกล่าวกำลังจะค่อย ๆ สูญหายและถูกวัฒนธรรมการรับประทานอาหารนอกครัวเรือนเข้ามาแทนที่ จึงทำให้แม่ชาวญี่ปุ่น ผู้ทำหน้าที่หลักในการดูแลเรื่องอาหารการกินในครอบครัวในสมัยนั้นมีความคิดที่ให้ความสำคัญกับโภชนาการของอาหารพร้อมกับการสืบทอดวัฒนธรรมการรับประทานอาหารญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมให้แก่ลูก เพื่อให้สอดคล้องและรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย รวมถึงการให้ลูกได้รับประทานอาหารที่มีประโยชน์ต่อร่างกายและสืบทอดวัฒนธรรมในการรับประทานอาหารญี่ปุ่นต่อไป ซึ่งแนวคิดดังกล่าวก็ได้รับการสืบทอดจากคนรุ่นต่อรุ่นมาจนถึงปัจจุบัน จากที่กล่าวมาจึงถือได้ว่าแม่ซึ่งเป็นผู้ทำหน้าที่ในการดูแลครัวเรือนในสมัยนั้นเป็นบุคคลหลักที่ส่งต่อวัฒนธรรมการรับประทานอาหารญี่ปุ่นที่มีมาแต่เดิมให้แก่คนรุ่นต่อไป รวมไปถึงเป็นผู้ริเริ่มในการให้ความสำคัญกับโภชนาการทางอาหารให้แก่สังคมญี่ปุ่นมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

จากการให้ความสำคัญทางโภชนาการด้านอาหารในครัวเรือนดังที่กล่าวมาในข้างต้น ทำให้วิเคราะห์ได้ว่า ถึงแม้ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่มีการรับประทานอาหารนอกบ้านและการรับประทานอาหารสำเร็จรูปเกิดขึ้นก็ตาม แต่ภายหลังที่ได้เริ่มมีการให้ความสำคัญทางโภชนาการด้านอาหารในครัวเรือน โดยเริ่มจากการที่แม่ได้ให้ลูก

ได้รับประทานอาหารที่มีประโยชน์แก่ร่างกายพร้อม ๆ กับการรักษาขนบธรรมเนียมในการรับประทานอาหารเช้าให้เด็ก ๆ ได้ซึมซับแนวคิดดังกล่าวจากผู้เป็นแม่ จากการกระทำดังกล่าวนี้จึงอาจจะเป็นอีกสาเหตุที่ส่งผลให้คนยุคหลังเริ่มเห็นความสำคัญเกี่ยวกับคุณค่าทางโภชนาการที่มีในอาหารเช้า เช่น การจัดตั้งหน่วยงานต่าง ๆ ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับโภชนาการในอาหารรวมไปถึงการที่ชาวญี่ปุ่นมีแนวคิดในการรับประทานอาหารโดยที่จะคำนึงถึงสุขภาพ จึงส่งผลทำให้การรับประทานอาหารเช้าซึ่งเป็นอาหารที่มีโภชนาการและมีประโยชน์ต่อร่างกายไม่สูญหายไปจากสังคมญี่ปุ่น

นอกจากนี้ยังเป็นการสะท้อนถึงความใส่ใจในโภชนาการอาหารเช้าของชาวญี่ปุ่นที่เห็นได้ในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นร้านอาหาร โรงเรียน ฯลฯ ที่จะคัดสรรแต่วัตถุดิบที่มีประโยชน์แก่ร่างกายมาปรุงอาหาร โดยเฉพาะอาหารเช้าซึ่งจุดเริ่มต้นจากการใส่ใจโภชนาการในครัวเรือน จนทำให้อาหารญี่ปุ่นเป็นที่รู้จักไปทั่วโลกในด้านอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการและมีประโยชน์กับร่างกาย จึงอาจกล่าวได้ว่า แนวคิดของคุณแม่ในครัวเรือนนั้นอาจจะเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถส่งผลทำให้อาหารญี่ปุ่นไปสู่ระดับโลกได้

5.2 การให้ความสำคัญทางโภชนาการทางอาหารในโรงเรียน

การให้ความสำคัญทางโภชนาการทางอาหารนั้นทางประเทศญี่ปุ่นมีการดำเนินการโดยองค์กรพัฒนาและสนับสนุนอาหารเช้าแบบดั้งเดิมโดยที่มีกระทรวงเกษตร ป่าไม้ และประมงญี่ปุ่นเป็นผู้สนับสนุน ซึ่งไม่เพียงแต่พัฒนาและสร้างมูลค่าให้แก่อาหารเช้าแบบดั้งเดิมแล้ว ยังได้มีการไปเยือนโรงเรียนต่าง ๆ เพื่ออบรมให้ความรู้ด้านการทำอาหารด้านวัฒนธรรมในการรับประทานอาหารเช้า ตลอดจนการให้ความสำคัญด้านโภชนาการทางอาหารไปพร้อม ๆ กัน การให้ความสำคัญทางโภชนาการด้านอาหารในครัวเรือนไม่เพียงแต่จะได้รับการสนับสนุนจากกระทรวงเกษตร ป่าไม้ และประมงญี่ปุ่น แล้วยังได้รับการสนับสนุนจากกระทรวง ศึกษาธิการ วัฒนธรรม กีฬา วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ซึ่งในแต่ละโรงเรียนก็ได้มีการดำเนินการต่าง ๆ แตกต่างกันไป

จากการศึกษางานวิจัยของ 石川香子・坂本元子・宇田川孝子 เรื่อง “การศึกษาและวิเคราะห์เกี่ยวกับการให้ความรู้เกี่ยวกับการรับประทานอาหารเช้าและโภชนาการในประเทศญี่ปุ่น” พบว่าในช่วงปี พ.ศ. 2548 แต่ละโรงเรียนมีแนวทางในการให้ความรู้ด้านการรับประทานอาหารเช้าและโภชนาการด้านอาหารอย่างไร โดยได้ทำการสำรวจและหาข้อมูลจากโรงเรียนในประเทศญี่ปุ่น 47 จังหวัด โดยจากการสำรวจและการหาข้อมูลจะเห็นได้ว่า โรงเรียนแต่ละจังหวัดของประเทศญี่ปุ่นโดยส่วนมากจะใช้วิธีในการให้

ความรู้ด้านโภชนาการด้านอาหารโดยรวม และโภชนาการที่มีในอาหารญี่ปุ่นรวมถึงความรู้ด้านวัฒนธรรมการรับประทานอาหารญี่ปุ่น ผ่านการให้ความรู้โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การรับประทานอาหารร่วมกันในชั้นเรียน และการได้ปลูกผักผลไม้ด้วยตนเอง รวมไปถึงการให้ความรู้เกี่ยวกับผลเสียจากการรับประทานอาหารที่ไม่ถูกสุขอนามัย ขณะเดียวกันโรงเรียนในอีกหลาย ๆ จังหวัดได้สอนวิธีการเลือกซื้ออาหาร ตลอดจนวิธีการรับประทานอาหารให้ถูกสุขลักษณะเพิ่มเติมด้วยเช่นกัน (石川香子・坂本元子・宇田川孝子, 2005)

หากพิจารณาจากกิจกรรมที่โรงเรียนในแต่ละจังหวัดของประเทศไทยญี่ปุ่นดำเนินการแล้วทำให้เห็นได้ว่า ในแต่ละโรงเรียนนั้นมุ่งเน้นการให้ความรู้ด้านโภชนาการด้านอาหารแก่นักเรียนผ่านการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงตั้งแต่สิ่งที่เป็นพื้นฐานไปจนถึงการรับประทานอาหาร จากกิจกรรมนี้ถือเป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนมีความรู้ด้านโภชนาการด้านอาหารโดยภาพรวมและรู้จักส่วนประกอบต่าง ๆ ของอาหารญี่ปุ่น รวมถึงความสำคัญของอาหารญี่ปุ่นและโภชนาการที่มีในอาหาร

นอกจากเรื่องของโภชนาการทางอาหารแล้ว อีกสิ่งหนึ่งในทุกโรงเรียนให้ความสำคัญคือ การให้ความรู้ด้านวัฒนธรรมการรับประทานอาหารญี่ปุ่น ซึ่งกระบวนการดังกล่าวนี้ยังได้สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงเกษตร ป่าไม้ และประมงญี่ปุ่นที่มุ่งเน้นให้เยาวชนญี่ปุ่นมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมในการรับประทานอาหารญี่ปุ่น รวมไปถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องดังที่กล่าวไปข้างต้น อีกทั้งในกระบวนการดังกล่าวของโรงเรียน ยังมีลักษณะคล้ายกับกิจกรรมในการปลูกฝังจิตสำนึกให้ผู้คนในท้องถิ่นได้ตระหนักถึงคุณค่าของอาหารและวัฒนธรรมในการรับประทานอาหารซึ่งเป็นสิ่งที่ชาวเมืองได้ดำเนินการอยู่ ดังที่ได้กล่าวไปในหัวข้อการสร้างมูลค่าให้แก่อาหารญี่ปุ่น ซึ่งทั้งหมดนี้อาจจะเป็นส่วนหนึ่งที่ยังคงทำให้รูปแบบการรับประทานอาหารญี่ปุ่นที่สืบทอดกันมานั้น กลายเป็นรูปแบบการรับประทานอาหารที่มียังคงมีรูปแบบของส่วนประกอบของอาหารที่ให้ความสำคัญกับโภชนาการเป็นหลักโดยที่ไม่มีการดัดแปลงจนทำให้อาหารเหล่านั้นสูญเสียคุณค่าทางโภชนาการและสูญเสียรูปแบบในการรับประทาน ซึ่งรูปแบบการรับประทานอาหารในลักษณะดังกล่าวยังคงได้รับการสืบทอดและเผยแพร่จากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน

จากข้อมูลข้างต้นอาจกล่าวได้ว่า การที่ชาวญี่ปุ่นให้ความสำคัญด้านโภชนาการทางด้านอาหาร ทั้งการประกอบอาหารหรือวิธีการรับประทานอาหารตามรูปแบบวัฒนธรรม

การรับประทานอาหารญี่ปุ่นที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวนั้น ส่วนหนึ่งมีผลมาจากการศึกษาที่ชาวญี่ปุ่นได้รับการอบรมตั้งแต่เด็กมาจากรโรงเรียน

หากจะกล่าวถึงภาพรวมด้านการให้ความสำคัญทางโภชนาการทางอาหารจะทำให้เห็นได้ว่า การที่ชาวญี่ปุ่นมีความรู้ด้านโภชนาการตลอดจนรูปแบบการรับประทานอาหารญี่ปุ่นนั้น เป็นผลมาจากการอบรมสั่งสอนจากครอบครัวและการศึกษาในโรงเรียนที่มีปลูกฝังอย่างต่อเนื่อง ภายใต้การสนับสนุนและช่วยเหลือจากหน่วยงานทางภาครัฐ และยังถือได้ว่าการดำเนินงานลักษณะดังกล่าวนี้มีลักษณะตรงกับจุดเด่นข้อ 2 ที่ทางกระทรวงเกษตร ป่าไม้ และประมงญี่ปุ่น ได้นำอาหารญี่ปุ่นยื่นขอขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกจากยูเนสโก โดยกล่าวถึงจุดเด่นดังกล่าวว่า “อาหารญี่ปุ่นเป็นอาหารที่มีความสมดุลทางโภชนาการและเป็นอาหารที่ดีต่อสุขภาพ” ซึ่งเป็นเอกลักษณ์สำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้อาหารญี่ปุ่นได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางด้านวัฒนธรรมในที่สุด

6. สรุป

อาหารญี่ปุ่นเป็นอาหารที่มีชื่อเสียงด้านโภชนาการตลอดจนเป็นอาหารที่มีเอกลักษณ์ทางด้านวัฒนธรรมและสะท้อนความเป็นท้องถิ่นที่อยู่คู่กับสังคมญี่ปุ่นมายาวนานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งการที่อาหารญี่ปุ่นสามารถก้าวไปสู่ระดับโลกได้นั้นไม่เพียงแต่มีเอกลักษณ์หรืออัตลักษณ์เฉพาะตัวเพียงอย่างเดียว แต่สิ่งที่ถือเป็นหัวใจหลักมาจากการที่ชาวญี่ปุ่นได้ร่วมดำเนินงานมาตั้งแต่ในสมัยอดีต ทั้งการปรับเปลี่ยนรูปแบบอาหารญี่ปุ่นและวัฒนธรรมการรับประทานอาหารญี่ปุ่นให้ทันต่อยุคสมัยตลอดจนการสืบทอดสิ่งดังกล่าวมาจนถึงยุคปัจจุบัน โดยนำความเป็นท้องถิ่นและการใส่ใจด้านสุขภาพเป็นมาจุดเด่นของการสืบทอดเพื่อให้อาหารญี่ปุ่นกลายเป็นอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการและเป็นอาหารที่มีประวัติความเป็นมาตลอดจนมีวัฒนธรรมอาหารที่สะท้อนถึงความเป็นท้องถิ่นและวัฒนธรรมญี่ปุ่นออกมาได้อย่างเด่นชัด ซึ่งการดำเนินงานของชาวญี่ปุ่นในการทำให้อาหารญี่ปุ่นได้ก้าวสู่ระดับโลกนั้น เป็นการดำเนินงานร่วมกันของภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาชนที่ให้ความช่วยเหลือและทำงานได้อย่างสอดประสานกันภายใต้วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายเดียวกัน จนทำให้การดำเนินงานทุกอย่างในการทำให้อาหารญี่ปุ่นไปสู่ระดับโลก ประสบความสำเร็จได้ในที่สุด

7. ข้อเสนอแนะ

ในการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลทำให้อาหารญี่ปุ่นก้าวสู่มรดกโลกนั้น ทางผู้เขียนได้ทำการหยิบยกถึงประเด็นการความร่วมมือระหว่างหน่วยงานในภาครัฐ หน่วยงานภาคเอกชน และประชาชนร่วมมือกันทำให้อาหารญี่ปุ่นมีการเปลี่ยนแปลงมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันจนส่งผลทำให้อาหารญี่ปุ่นได้ขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลก ซึ่งหากจะมีการวิเคราะห์ถึงปัจจัยในเชิงลึกแล้วผู้เขียนมีความเห็นว่าหากมีการหยิบยกอาหารประเภทอื่นที่นอกเหนือจากที่ผู้เขียนได้หยิบยกมาวิเคราะห์ จะทำให้เห็นถึงมุมมองต่าง ๆ ที่ส่งผลทำให้อาหารญี่ปุ่นได้ขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกได้เช่นกัน

เอกสารอ้างอิง

- 新村出 (2008). 『広辞苑 第六版』. 東京 : 岩波書店. [shinmuraizuru (2008) 『Kojien 6th Edition』 . Tokyo : Iwanamishoten]
- 原田信男 (2016). 『和食の歴史 (和食文化ブックレット 5)』. 京都 : 思文閣出版. [haradanobuo (2016). 『History of Japanese Cuisine (Japanese Food Culture Booklet 5)』 . Tokyo : shibunkakushuppan]
- 農林水産省 (編) (2015). 『「和食」を未来へ』 [Ministry of Agriculture, Forestry and Fisheries (ed.) (2015). 『“Washoku” to the Future』]
- 石川香子・坂本元子・宇田川孝子 (2005). 「日本における食育に関する一考察」『和洋女子大学紀要』 45 巻, pp. 67-81 . [ishikawakyoko・sakamotomotoko・udagawatakao (2005). A Study on Food Education in Japan』 『Bulletin of the Japanese and Western Women's University』 Volume 45, pp. 67-81 .]
- 宇都宮由佳他 (2022). 「年末年始の行事と食の実態調査-2017 年と 2020 年の比較研究研究」『会誌食文化研究』 18 号, pp. 39-47 . [utsunomiyayuka. Et al. (2022). 「Survey on New Year's events and food - Comparative study of 2017 and 2020」 『Journal of Food Culture Research』 Volume 18, pp. 39-47 .]
- テオドル・ベスター (2017). 「和食」『食文化遺産とグローバル化する食文化』 特集号, pp. 19-22 . [deodoru・besuta (2017). 「Japanese cuisine」 『Food Heritage and the Globalization of Food Culture』 Special issue, pp. 19-22 .]

- 枋尾圭亮・市川顕 (2017). 「ガバナンスの視点を用いた地域ブランド形成モデル: 一関市における伝統もち食文化を通じた地域ブランド化の試み」 『産研論集』 44 号, pp. 79-90 . [tochiokeisuke ・ ichikawaakira (2017). 「 A model for regional branding using a governance perspective: An attempt at regional branding through traditional mochi food culture in Ichinoseki city 」 『 Collection of Industrial Research Papers 』 Volume 44, pp. 79-90 .]
- 芳本信子 (1996). 「現代の食文化にみられる変容と人間(特に母親)の食意識について」 『名古屋文理短期大学紀要』 21 号, pp. 141-149 . [yoshimoto (1996). 「 The changes in modern food culture and the food consciousness of people (especially mothers) 」 『 Nagoya literature and science Junior College Bulletin 』 Volume 21, pp. 141-149 .]

คำแนะนำสำหรับผู้เขียน

วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่บทความวิจัย บทความทางวิชาการ และบทความทวิการณหนังสือทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์โดยตีพิมพ์ทั้งแบบรูปเล่มและวารสารอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้เพื่อเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้ ข้อค้นพบ ข้อคิดเห็นทางวิชาการและวิจัยแก่นักวิชาการ อาจารย์ นักศึกษา นักวิจัย ตลอดจนบุคคลทั่วไปทั้งชาวไทยและต่างประเทศที่มีความสนใจทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

กำหนดออก (Publication Frequency)

วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มีกำหนดออกปีละ 2 ฉบับ คือ

ฉบับที่ 1 เดือน มกราคม – มิถุนายน

ฉบับที่ 2 เดือน กรกฎาคม – ธันวาคม

กระบวนการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review Process)

บทความทุกบทความต้องผ่านการพิจารณาโดยกองบรรณาธิการของวารสาร และได้รับการตรวจอ่านจากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน/บทความ (Double blind) ทั้งนี้ผู้เขียนต้องปรับปรุง แก้ไขบทความตามที่คุณวุฒิให้ข้อเสนอแนะก่อนตีพิมพ์ หากบทความไม่ผ่านการพิจารณา กองบรรณาธิการจะแจ้งผลให้ทราบ แต่จะไม่ส่งต้นฉบับคืนให้แก่ผู้เขียน

หมายเหตุ

* กองบรรณาธิการทรงไว้ซึ่งสิทธิในการพิจารณาและตัดสินใจตีพิมพ์ในวารสาร

** ทศนะและข้อคิดเห็นที่ปรากฏในบทความต่าง ๆ ของวารสารเป็นของผู้เขียน มิใช่ความคิดเห็นของกองบรรณาธิการ และมิใช่ความรับผิดชอบของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ข้อกำหนดในการส่งต้นฉบับบทความเพื่อตีพิมพ์ (Author Guidelines)

เรื่องที่จะเสนอตีพิมพ์

บทความที่รับตีพิมพ์ต้องเป็นบทความวิจัย บทความทางวิชาการ หรือบทความทวิการณหนังสือทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ซึ่งต้องเป็น

บทความที่ไม่เคยเผยแพร่ หรือตีพิมพ์ในวารสารใดมาก่อน และไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณาบทความเพื่อตีพิมพ์

การเตรียมต้นฉบับ

1. ความยาวของเนื้อหาต้นฉบับต้องมีความยาว 20-24 หน้ากระดาษขนาด B5 (รวมตาราง แผนภาพ และบรรณานุกรม) ต้นฉบับภาษาไทยใช้อักษร TH Sarabun ขนาด 16 พอยท์ ต้นฉบับภาษาอังกฤษใช้ Time New Roman ขนาด 12 พอยท์

2. การตั้งค่านำกระดาษ ตั้งค่าขอบกระดาษทุกด้านเว้นระยะ 1 นิ้ว และให้ระบุเลขกำกับกับทุกหน้าบริเวณมุมขวาบน

3. ส่วนประกอบของต้นฉบับบทความประกอบด้วย

3.1 ชื่อเรื่อง ชื่อผู้เขียนทุกคน และสถานที่ทำงาน (ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)

3.2 บทคัดย่อความยาวไม่เกิน 250 คำ และคำสำคัญ 3-5 คำ (ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)

3.3 เนื้อเรื่อง

3.3.1 บทความวิจัย ประกอบด้วย ที่มาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ สมมติฐาน (ถ้ามี) กรอบแนวคิด (ถ้ามี) วิธีการวิจัย ผลการศึกษา สรุปและอภิปรายผล ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และเอกสารอ้างอิง

3.3.2 บทความวิชาการ ประกอบด้วย บทนำ หัวข้อเนื้อหาที่น่าสนใจ บทวิเคราะห์สังเคราะห์ทางวิชาการ บทสรุป ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และเอกสารอ้างอิง

4. การอ้างอิงทุกบทความไม่ว่าจะเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษใช้การอ้างอิงตามรูปแบบ APA 6th edition ทั้งการอ้างอิงในเนื้อหา และรายการอ้างอิงท้ายบทความ

รูปแบบการอ้างอิงในเนื้อหา ใช้วิธีการอ้างอิงแบบนาม-ปี โดยระบุชื่อผู้แต่ง และปีที่พิมพ์ไว้ด้านหน้าหรือหลังของข้อความที่อ้างอิง คั่นด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) หากเป็นการอ้างอิงแบบคัดลอกความต้องระบุเลขหน้าด้วย

ตัวอย่าง

ราชบัณฑิตยสถาน (2554, น. 26)..... หรือ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554, น. 26)

Creswell & Smith (2018) หรือ (Creswell & Smith, 2018)

รูปแบบรายการอ้างอิงท้ายบทความ ให้รวบรวมรายการอ้างอิงทั้งหมดไว้ท้ายบทความ โดยเรียงลำดับตามตัวอักษรของชื่อผู้แต่ง โดยเรียงชื่อผู้แต่งชาวไทยไว้ก่อนชาวต่างชาติ

ตัวอย่าง

หนังสือ

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเรื่อง. (ครั้งที่พิมพ์). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

สุรชาติ พุทธิมา. (2558). *บรรณานุกรม วรรณคดีและสาระสังเขป*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

Creswell, J. W. (2008). *A concise introduction to mixed methods research*. California: SAGE.

บทความวารสาร

ชื่อผู้เขียนบทความ. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. ชื่อวารสาร, ปีที่(ฉบับที่), เลขหน้า.

ไชยวรุท โกศล. (2561). ดนตรีหนังตะลุงในจังหวัดสงขลา: ความเปลี่ยนแปลงจากอดีตสู่ปัจจุบัน. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 5(2), 39-49.

Pornumpaisakul, N. & Yenbutra, P. (2018). Synthesis of researches in teaching Thai as a foreign language. *KKU International Journal of Humanities and Social Sciences*, 8(2), 109-151.

เอกสารการประชุมวิชาการ

ชื่อผู้เขียนบทความ. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. ใน ชื่อบรรณาธิการ (บ.ก.) (ถ้ามี), ชื่อการประชุม, (น.). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

ไพฑูรย์ สีนลาร์ตัน. (2549). การศึกษาไทยในยุคปัจจุบัน. ใน กนกวรรณ สีนสุข (บ.ก.), รายงาน การสัมมนาเรื่องการศึกษาไทยในยุคโลกาภิวัตน์, (น. 12-19). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Afolabi, A. F. & Abidoye, J. A. (2011). *The integration of information and communication technology in library operations towards effective library services*. In *proceeding of the the 1st International*

Technology, Education and Environment Conference. (pp. 620-628),
The International Conference on Teaching, Learning and Change
2011, Omoku, Nigeria. Retrieved from
<http://www.hrmars.com/admin/pics/267.pdf>

บทความหรือบทในหนังสือ

ชื่อผู้เขียนบทความ. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. ใน ชื่อบรรณาธิการ (บ.ก.) (ถ้ามี),
ชื่อหนังสือ, (น.). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

บุญทริกา เจริญชินวุฒิ. (2559). การศึกษาวิธีการผลิตและการบรรเลงขิม กรณีศึกษานาย
วินิจ พุกสวัสดิ์. ใน หนังสือรวมบทความวิจัยของการประชุม วิชาการระดับชาติ
SMARTS ครั้งที่ 6: อัตลักษณ์แห่งเอเชีย 2016, คณะวิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 17 มิ.ย. 2559, (น. 1220 -1228). กรุงเทพฯ: คณะ
วิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

Bates, A., Shifflet, R. & Lin, M. (2013). In Hattie, J. & Anderman, E. M. (eds.),
International Guide to Student Achievement. (pp. 7-9). New York, NY:
Routledge.

วิทยานิพนธ์/ดุษฎีนิพนธ์

ผู้เขียนวิทยานิพนธ์. (ปีที่พิมพ์). ชื่อวิทยานิพนธ์. ระดับวิทยานิพนธ์ สาขาวิชา
คณะ มหาวิทยาลัย.

สุจิรา อัมรักเลิศ. (2547). การดำเนินงานห้องสมุดดิจิทัลในสถาบันอุดมศึกษา สังกัด
ทบวงมหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

Choemprayong, S. (2010). *The transition of worldviews: Collective information
behavior during the 2006 Thai Coup D'état*. Doctor of Philosophy
(Information and Library Science) University of North Carolina at
Chapel Hill North Carolina, USA.

แหล่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. สืบค้นจาก URL

วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2568

สำนักโฆษก กลุ่มประชาสัมพันธ์และเผยแพร่. (2560, พฤษภาคม 5). ข่าวทำเนียบรัฐบาล.

สืบค้นจาก<http://www.thaigov.go.th/news/contents/details/3545>

Holland, B. (2015, January 14). *21st century libraries: The leaning commons*.

Retrieved from <https://www.edutopia.org/blog/21st-century-libraries-learning-commons-beth-holland>

การส่งต้นฉบับ

กรุณาส่งบทความในรูปแบบไฟล์ word (.docx) ทางเว็บไซต์ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/husocjr/index>