



FINE
ARTS
JOURNAL

SRINAKHARINWIROT
UNIVERSITY

วารสารศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

FINE ARTS JOURNAL
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

ปีที่ ๓๐ ฉบับที่ ๑ (มกราคม-มิถุนายน ๒๕๖๙)

Vol. 30 No. 1 (January-June 2026)

ISSN 3027-8864 (Print)

ISSN 3027-8872 (Online)

วารสารศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University: FAJSWU) เป็นวารสารวิชาการราย 6 เดือน จัดพิมพ์ปีละ 2 ฉบับ ได้แก่ ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) และฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม) มีพันธกิจในการส่งเสริมและเผยแพร่องค์ความรู้ทางศิลปกรรมศาสตร์ผ่านผลงานวิชาการที่มีคุณภาพ ครอบคลุมบทความ 4 ประเภท ได้แก่ บทความวิจัย บทความวิชาการ บทความปริทัศน์ และบทวิจารณ์หนังสือ โดยมุ่งเน้นเนื้อหาที่มีศักยภาพในการขับเคลื่อนความคิดเชิงวิพากษ์ การสร้างสรรค์ และนวัตกรรมในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง อาทิ ทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ ศิลปะการแสดง ศิลปะศึกษา ศิลปวัฒนธรรม ศิลปะบำบัด ศิลปะการออกแบบ ศิลปหัตถกรรมและศิลปะตกแต่ง ตลอดจนศิลปะดิจิทัล

วารสารมุ่งหมายเป็นเวทีทางวิชาการสำหรับคณาจารย์ นิสิตนักศึกษา นักวิชาการ และนักวิจัย ทั้งภายในและภายนอกสถาบัน โดยบทความทุกชิ้นจะต้องผ่านกระบวนการประเมินคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) แบบไม่เปิดเผยตัวตนจากผู้ประเมิน (double-blind) อย่างน้อย 3 ท่าน ซึ่งมีได้สังกัดเดียวกับผู้เขียน และมาจากหลากหลายสถาบัน เพื่อให้มั่นใจในมาตรฐานทางวิชาการและความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ก่อนจะได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการให้ตีพิมพ์เผยแพร่ ทั้งนี้ บทความที่ส่งมาตีพิมพ์จะต้องเป็นผลงานต้นฉบับที่ไม่เคยเผยแพร่ในแหล่งใดมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาของวารสารหรือสำนักพิมพ์อื่น

เนื้อหา ความคิดเห็น และข้อถกเถียงที่ปรากฏในวารสาร ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนแต่เพียงผู้เดียว มิได้สะท้อนหรือจำเป็นต้องสอดคล้องกับทัศนะของบรรณาธิการบริหาร บรรณาธิการ หรือกองบรรณาธิการ นอกจากนี้ ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อความถูกต้องของเนื้อหา รวมถึงกรณีการลอกเลียนแบบ การละเมิดลิขสิทธิ์ หรือการกระทำใด ๆ ที่ขัดต่อจริยธรรมทางวิชาการ ซึ่งอาจนำไปสู่ผลกระทบทางกฎหมาย โดยวารสารมิได้มีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อกรณีดังกล่าวในทุกประการ

ที่ปรึกษา

อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

คณบดีวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

ผู้อำนวยการสถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย

บรรณาธิการบริหาร

รองศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร.ชนกฤต ใจสุตา

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉานิก หวังพานิช

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัฒนจิตา เดชครุธ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ ดร.กษิด์เดช เนื่องจำนงค์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กองบรรณาธิการจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

Professor Dr. hab. Aleksandra Dziurosz

Fryderyk Chopin University of Music in Warsaw

ศาสตราจารย์ ดร.วีรชาติ เปรมานนท์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ ดร.สุภาวี ศิรินคราภรณ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิทร์ เผ่าสวัสดิ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.ธนัชร กิตติก้อง

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธุ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยอดขวัญ สวัสดิ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทธิรงค์ จุฑาพฤตจักร

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นวลรวี กระต่ายทอง

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

กองบรรณาธิการจากผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

รองศาสตราจารย์ ดร.ปิยวดี มากพา

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รองศาสตราจารย์ ดร.เทพิกา รอดสการ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ฝ่ายประสานงานและบริหารจัดการวารสาร

นางศิริรัตน์ พรมนาง

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

นางสาวนัยนา วงษ์ยี่เมาะ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

นายณัฐวุฒิ สอนวิจิตร

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

นายภาคพล เมฆสุวรรณ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

นายทีฆภัฏ สนธิสุข

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

นางสาวปิยธิดา วงศ์สุวรรณ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พิสูจน์อักษร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วชิรพงษ์ แหยมด้อย

นางสาวธนิชชา ตาสี

นายฟูรกอน สลาม

ภาพจากปก

ชื่อภาพ: The Symphony of Imagination

แนวคิด: ศิลปะ เปรียบเหมือนซิมโฟนี ที่ไม่ใช่มีแค่เพลงเสียงเพลง แต่มันประกอบไปด้วยสี รูปทรง การเคลื่อนไหว และจินตนาการ ผู้หญิงในภาพ คือ ตัวแทนของ “นักประพันธ์แห่งความคิดสร้างสรรค์” ที่ปลดปล่อยงานศิลป์ออกมาในทุกรูปแบบ

ศิลปิน: นายขวลิต อภิธรรมนิธิ ศิษย์เก่ารุ่นที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ออกแบบปก

นายภาคพล เมฆสุวรรณ

พิมพ์ที่

สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เลขที่ 254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่

เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330 โทรศัพท์ 0 2218 3549-50

เว็บไซต์ www.chulapress.com อีเมล cupress@chula.ac.th

เจ้าของ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เลขที่ 114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110

โทรศัพท์ 0 2260 0123 ต่อ 103

เว็บไซต์ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/jfofa>

อีเมล fofajournal@gmail.com

บทบรรณาธิการ

ในช่วงเวลาที่คำว่า “ศิลปะ” ถูกขยายความหมายออกไปอย่างกว้างขวางภายใต้แรงขับเคลื่อนของเทคโนโลยีดิจิทัล เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และพลวัตทางสังคมวัฒนธรรม คำถามที่ควรถูกตั้งอย่างจริงจังมิใช่เพียงว่า ศิลปะกำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร หากแต่คือ เรากำลังเข้าใจศิลปะภายใต้กรอบคิดใด และกรอบคิดนั้นยังเพียงพอต่อการอธิบายปรากฏการณ์ศิลปะร่วมสมัยที่มีความซับซ้อนหลากหลายมิติหรือไม่

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในวาระครบรอบปีที่ 30 ฉบับนี้ ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นพื้นที่เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ หากตั้งใจจะเป็นพื้นที่ของการทบทวนเชิงโครงสร้างต่อฐานคิดของศิลปกรรมศาสตร์ในบริบทไทยและนานาชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อที่เส้นแบ่งระหว่าง “การสร้างสรรค์” และ “การวิจัย” กำลังเลื่อนรางลงอย่างมีนัยสำคัญ

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา หนึ่งในข้อจำกัดสำคัญของวงการศิลปกรรมศึกษา คือ การดำรงอยู่ของกรอบคิดแบบแยกส่วน ที่วาง “การปฏิบัติ” ไว้ตรงข้ามกับ “องค์ความรู้” ส่งผลให้การสร้างสรรค์มักถูกตีความว่าเป็นกิจกรรมเชิงสุนทรีย์ที่ขาดความเป็นวิชาการ ในขณะที่การวิจัยถูกจำกัดให้อยู่ในรูปแบบของการอธิบายวิเคราะห์ หรือวิพากษ์จากภายนอก อย่างไรก็ตาม แนวโน้มในระดับนานาชาติและบทความในวารสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนว่า กรอบคิดดังกล่าวกำลังถูกท้าทายและรื้อสร้างอย่างเป็นระบบ

สิ่งที่กำลังเกิดขึ้นไม่ใช่เพียงการ “เพิ่ม” การวิจัยเข้าไปในกระบวนการสร้างสรรค์ หากแต่เป็นการเปลี่ยนสถานะของการสร้างสรรค์ให้กลายเป็นกระบวนการผลิตองค์ความรู้ในตัวของมันเอง ภายใต้กรอบของความรู้เชิงปฏิบัติและความรู้เชิงปฏิบัติการ ที่เกิดขึ้นผ่านการตัดสินใจ การรับรู้ และการกระทำของร่างกายในสถานการณ์จริง

ในขณะเดียวกัน การเติบโตของเทคโนโลยีดิจิทัลได้เปิดพื้นที่ใหม่ให้การสร้างสรรค์และการวิจัยแต่ก็ได้สร้างความท้าทายใหม่ในประเด็นความเป็นเจ้าของทางปัญญา การใช้สื่อ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน ศิลปกรรมศาสตร์ในปัจจุบันจึงต้องเผชิญกับภาวะ “ความไม่แน่นอนเชิงโครงสร้าง” ซึ่งไม่สามารถจัดการได้ด้วยกรอบคิดแบบเดิม หากแต่ต้องอาศัยความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์และการออกแบบกรอบแนวคิดใหม่อย่างต่อเนื่อง

ภายใต้บริบทดังกล่าว วารสารฉบับนี้จึงมิได้เสนอคำตอบสำเร็จรูป หากแต่ตั้งใจจะทำหน้าที่เป็นพื้นที่ของการตั้งคำถามและพื้นที่ของความคิดที่เปิดโอกาสให้นักวิชาการและศิลปินได้ร่วมกันขยายขอบเขตของสิ่งที่เรียกว่า “ความรู้” ในศิลปกรรมศาสตร์ให้ลึกซึ้งและหลากหลายยิ่งขึ้น

ท้ายที่สุดนี้ กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้เขียนบทความ ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ และผู้อ่านทุกท่าน ที่มีส่วนร่วมในการผลักดันวารสารให้เป็นมากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์ หากเป็น “พื้นที่ทางปัญญา” ที่มีชีวิตซึ่งมีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางของศิลปกรรมศาสตร์ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

รองศาสตราจารย์ ดร.ธรรกร จันทนะสาโร

บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

จรรยาบรรณการตีพิมพ์และแนวปฏิบัติทางวิชาการ (Publication Ethics and Academic Practice Guidelines)

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University: FAJSWU) ให้ความสำคัญกับการรักษามาตรฐานสูงสุดด้านความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ความรับผิดชอบ ความโปร่งใส และความเป็นธรรมในกระบวนการตีพิมพ์ผลงานวิชาการ โดยยึดหลักจริยธรรมสากลด้านการตีพิมพ์และแนวปฏิบัติที่สอดคล้องกับบริบทของศาสตร์ด้านศิลปกรรมศาสตร์ ทั้งนี้วารสารมุ่งส่งเสริมคุณภาพขององค์ความรู้ การเคารพสิทธิทางปัญญา และความรับผิดชอบต่อร่วมกันของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย ได้แก่ ผู้นิพนธ์บทความ บรรณาธิการ และผู้ทรงคุณวุฒิ (ผู้ประเมินบทความ)

วารสารยึดหลักแนวปฏิบัติด้านจริยธรรมการตีพิมพ์ตามมาตรฐานสากลของคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์ (Committee on Publication Ethics: COPE) เพื่อรักษาคุณภาพและความน่าเชื่อถือทางวิชาการในระดับชาติและระดับนานาชาติ

1. หน้าที่ของผู้เขียนบทความ (Duties of Authors)

ผู้นิพนธ์บทความที่ส่งมายังวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จะต้องปฏิบัติตามหลักจริยธรรมทางวิชาการอย่างเคร่งครัด และรับผิดชอบต่อเนื้อหาของบทความของตนเอง

1.1 ความเป็นต้นฉบับและความถูกต้อง

บทความจะต้องเป็นผลงานต้นฉบับของผู้นิพนธ์ มิใช่งานที่ลอกเลียน คัดลอก หรือดัดแปลงจากผลงานของผู้อื่นโดยมิชอบ และต้องมีการอ้างอิงแหล่งที่มาอย่างถูกต้องครบถ้วนในทุกกรณี

1.2 การสร้างองค์ความรู้ใหม่

เนื้อหาของบทความควรสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ แนวคิดใหม่ หรือการตีความใหม่ที่มีคุณค่าทางวิชาการในศาสตร์ด้านศิลปกรรม เช่น ทฤษฎีศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ ศิลปะการแสดง ศิลปะศึกษา ศิลปวัฒนธรรม ศิลปะบำบัด ศิลปะการออกแบบ ศิลปหัตถกรรมและศิลปะตกแต่ง ศิลปะดิจิทัล หรือสาขาอื่นที่เกี่ยวข้องตามขอบข่ายของวารสาร

1.3 การอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล

แหล่งข้อมูล บุคคล แนวคิด และผลงานที่เกี่ยวข้องจะต้องได้รับการอ้างอิงอย่างเหมาะสมตามหลักวิชาการ และรายชื่อผู้นิพนธ์ต้องสะท้อนถึงผู้ที่มีส่วนร่วมในงานวิชาการนั้นอย่างแท้จริง

1.4 การเปิดเผยผลประโยชน์ทับซ้อน

ผู้นิพนธ์ต้องเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับผลประโยชน์ทับซ้อน ไม่ว่าจะเป็นด้านการเงิน องค์กร หรือความสัมพันธ์ส่วนบุคคล ที่อาจส่งผลกระทบต่อความหรือเนื้อหาของบทความ

1.5 ความถูกต้องของข้อมูล

ข้อมูล การวิเคราะห์ ผลการวิจัย หรือผลการศึกษา จะต้องนำเสนออย่างถูกต้อง ซื่อสัตย์ ตรวจสอบได้ และอธิบายวิธีการหรือกรอบแนวคิดที่ใช้ไว้อย่างชัดเจน

1.6 การรับรองจริยธรรมการวิจัย

หากบทความเกี่ยวข้องกับมนุษย์ ชุมชน หรือองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่มีความละเอียดอ่อน ผู้พิมพ์ควรตระหนักถึงความสำคัญของการขอรับรองจริยธรรมการวิจัย และสามารถแนบหลักฐานการรับรองดังกล่าวมายังกองบรรณาธิการเพื่อประกอบการพิจารณาได้

1.7 การไม่ส่งตีพิมพ์ซ้ำหรือส่งพร้อมกันหลายแห่ง

บทความจะต้องไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่น และหากเคยเผยแพร่ในรูปแบบใดมาก่อน ผู้พิมพ์ต้องแจ้งรายละเอียดให้ชัดเจน

1.8 การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI)

การใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์หรือระบบสร้างเนื้อหาอัตโนมัติ เช่น Generative AI สามารถใช้เพื่อช่วยสนับสนุนกระบวนการจัดเตรียมต้นฉบับในบางกรณี เช่น การตรวจสอบภาษา การจัดรูปแบบ หรือการช่วยสืบค้นข้อมูลเบื้องต้น อย่างไรก็ตาม ผู้พิมพ์ต้องรับผิดชอบต่อความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ และความเป็นต้นฉบับของเนื้อหาทั้งหมดด้วยตนเอง โดยเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถมีสถานะเป็นผู้พิมพ์บทความได้

หากมีการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการจัดเตรียมบทความ ผู้พิมพ์ควรเปิดเผยรายละเอียดการใช้งานอย่างเหมาะสมตามหลักความโปร่งใสทางวิชาการ

1.9 การลอกเลียนผลงานทางวิชาการ

วารสารไม่รับบทความที่มีลักษณะการลอกเลียนผลงานทางวิชาการ (Plagiarism) การปลอมแปลงข้อมูล (Fabrication) การบิดเบือนข้อมูล (Falsification) การเผยแพร่ซ้ำโดยมิชอบ (Duplicate Publication) การแบ่งเผยแพร่ผลงานวิจัยอย่างไม่เหมาะสม (Salami Publication) หรือการกระทำอื่นใดที่ขัดต่อจริยธรรมทางวิชาการ

กองบรรณาธิการอาจใช้โปรแกรมตรวจสอบการคัดลอกผลงานทางวิชาการเพื่อประกอบการพิจารณาบทความก่อนเข้าสู่กระบวนการประเมิน และหากตรวจพบการกระทำที่เข้าข่ายละเมิดจริยธรรมวารสารขอสงวนสิทธิ์ในการปฏิเสธ ระบุ หรือเพิกถอนบทความตามความเหมาะสม

1.10 แนวปฏิบัติอื่นของวารสาร

ผู้พิมพ์จะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขและแนวปฏิบัติอื่นของวารสารอย่างเคร่งครัด เพื่อรักษาคุณภาพทางวิชาการให้อยู่ในมาตรฐานระดับสูง

2. หน้าที่ของบรรณาธิการ (Duties of Editors)

บรรณาธิการของวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีบทบาทสำคัญในการกำกับดูแลคุณภาพและความเป็นธรรมของกระบวนการพิจารณาบทความ

2.1 ความเป็นอิสระในการตัดสินใจ

การตัดสินใจรับหรือปฏิเสธบทความต้องพิจารณาจากคุณค่าทางวิชาการ ความแปลกใหม่ และความสอดคล้องกับขอบข่ายของวารสาร โดยปราศจากอิทธิพลจากปัจจัยภายนอกหรืออคติส่วนบุคคล

2.2 การรักษาความลับ

ข้อมูลเกี่ยวกับบทความ ผู้นิพนธ์ และผู้ประเมิน จะต้องได้รับการเก็บรักษาเป็นความลับอย่างเคร่งครัด

2.3 การจัดการกระบวนการประเมินอย่างโปร่งใส

บรรณาธิการต้องคัดเลือกผู้ประเมินที่มีความเชี่ยวชาญสอดคล้องกับเนื้อหาของบทความ และกำกับดูแลกระบวนการประเมินให้เป็นไปอย่างรัดกุม เป็นธรรม และไม่ลำเอียง

2.4 การจัดการกับข้อร้องเรียนด้านจริยธรรม

หากพบกรณีที่น่าสงสัยว่าละเมิดจริยธรรมทางวิชาการ เช่น การลอกเลียนผลงาน การปลอมแปลงข้อมูล หรือการบิดเบือนข้อมูล บรรณาธิการต้องดำเนินการตรวจสอบข้อเท็จจริงและดำเนินการตามความเหมาะสมโดยไม่ล่าช้า

2.5 การส่งเสริมคุณภาพผลงานวิชาการ

บรรณาธิการควรให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์แก่ผู้นิพนธ์ เพื่อพัฒนาคุณภาพของบทความให้สอดคล้องกับมาตรฐานวิชาการระดับชาติและระดับสากล

3. หน้าที่ของผู้ประเมินบทความ (Duties of Reviewers)

ผู้ประเมินบทความมีบทบาทสำคัญในการรักษาคุณภาพและความน่าเชื่อถือของวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3.1 การรักษาความลับ

บทความที่ได้รับมอบหมายให้ประเมินจะต้องถูกเก็บรักษาเป็นความลับ และห้ามนำข้อมูลไปใช้หรือเปิดเผยไม่ว่ากรณีใด

3.2 การประเมินอย่างเป็นกลางและสร้างสรรค์

การประเมินควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของคุณค่าทางวิชาการ ปราศจากอคติส่วนบุคคล พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะที่ชัดเจน มีเหตุผล และเอื้อต่อการพัฒนาคุณภาพของบทความ

3.3 การตรงต่อเวลา

ผู้ประเมินควรส่งผลการประเมินภายในระยะเวลาที่กำหนด หากไม่สามารถดำเนินการได้ ควรแจ้งบรรณาธิการหรือผู้ประสานงานล่วงหน้า

3.4 การหลีกเลี่ยงผลประโยชน์ทับซ้อน

ผู้ประเมินควรปฏิเสธการประเมินบทความ หากมีความสัมพันธ์หรือผลประโยชน์ใดที่อาจก่อให้เกิดอคติในการประเมิน

3.5 ความเชี่ยวชาญในสาขา

ผู้ประเมินควรรับประเมินเฉพาะบทความที่อยู่ในขอบเขตความเชี่ยวชาญของตนเอง และอาจเสนอชื่อผู้เชี่ยวชาญเพิ่มเติมหากเห็นสมควร

3.6 การเฝ้าระวังด้านจริยธรรม

หากตรวจพบความผิดปกติ เช่น การลอกเลียนผลงาน ข้อมูลผิดพลาด หรือปัญหาด้านจริยธรรมอื่นใด ผู้ประเมินต้องแจ้งบรรณาธิการโดยทันที

4. ระบบการประเมินบทความ (Peer Review Process)

บทความทุกบทความที่ส่งมายังวารสารจะได้รับการพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 3 ท่าน ในรูปแบบการประเมินแบบปกปิดรายชื่อสองทาง (Double-Blind Peer Review) โดยผู้พิมพ์และผู้ประเมินจะไม่ทราบข้อมูลระหว่างกัน เพื่อส่งเสริมความเป็นธรรม ความโปร่งใส และมาตรฐานทางวิชาการของกระบวนการพิจารณาบทความ ทั้งนี้ ผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิถือเป็นข้อมูลสำคัญประกอบการตัดสินใจของกองบรรณาธิการ

5. การเพิกถอนบทความ (Retraction Policy)

วารสารขอสงวนสิทธิ์ในการเพิกถอนบทความที่ได้รับการตีพิมพ์แล้ว หากตรวจพบภายหลังว่ามี การละเมิดจริยธรรมทางวิชาการ การปลอมแปลงข้อมูล การบิดเบือนผลการวิจัย การลอกเลียนผลงาน หรือการกระทำอื่นใดที่ส่งผลกระทบต่อความน่าเชื่อถือทางวิชาการของบทความ

การดำเนินการเพิกถอนบทความจะเป็นไปตามกระบวนการตรวจสอบข้อเท็จจริงอย่างรอบคอบ และยึดหลักความเป็นธรรมต่อทุกฝ่าย

6. ความโปร่งใสของข้อมูลและการตรวจสอบได้ (Data Transparency and Reproducibility)

ผู้พิมพ์ควรจัดเก็บข้อมูลการวิจัย เอกสารประกอบ หรือข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับบทความไว้ อย่างเหมาะสม เพื่อรองรับการตรวจสอบทางวิชาการในกรณีจำเป็น ทั้งนี้ ข้อมูลที่เปิดเผยต้องไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล จริยธรรมการวิจัย หรือข้อจำกัดทางกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

7. ลิขสิทธิ์และสิทธิในการเผยแพร่ (Copyright and Licensing)

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารถือเป็นความรับผิดชอบของผู้พิมพ์ โดยผู้พิมพ์ยินยอมให้วารสารมีสิทธิในการเผยแพร่บทความเพื่อประโยชน์ทางวิชาการ ทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ภายใต้เงื่อนไขและนโยบายของวารสาร

ความคิดเห็น เนื้อหา และข้อสรุปที่ปรากฏในบทความเป็นของผู้พิมพ์แต่เพียงผู้เดียว และไม่ถือเป็นจุดยืนหรือความคิดเห็นของกองบรรณาธิการวารสารเสมอไป

สารบัญ

หน้า

บทความวิจัย

THE CREATION OF THAI MUSICAL ARTS: THE LEGEND OF LAVO 1-20

การสร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์ไทย: ตำนานละโว้

Supanut Nutmakul : ศุภณัฐ นุตมากุล

GRAPHIC DESIGN ON SOUVENIR PRODUCTS INSPIRED BY THE CULTURAL 21-34

HERITAGE OF TAI DAM COMMUNITY IN BAN NA PA NAD,

KHAO KAEW SUB-DISTRICT, CHIANG KHAN DISTRICT, LOEI PROVINCE

การออกแบบกราฟิกบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จากวัฒนธรรมชุมชนไทดำ บ้านนาป่าหนาด

ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

Monchaya Sabuar : มนชญา สาระบัว

INNOVATION DESIGN OF A MODULAR CAT HOUSE USING 35-50

ECO-FRIENDLY MATERIALS

นวัตกรรมการออกแบบบ้านแมวด้วยระบบโมดูลาร์จากวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

Pornchanok Pueng-on : พรชนก พึ่งอ่อน

Miyoung Soe : มียอง ซอ

Kriangsak Khiaomang : เกียรติศักดิ์ เขียวมั่ง

THE DEVELOPMENT OF WATERCOLOR PAINTING ACTIVITIES FOR 51-70

UNDERGRADUATE STUDENTS BASED ON THE RESEARCH AND DEVELOPMENT

PROCESS COMBINED WITH EXPERIENTIAL LEARNING CONCEPTS: A COLLABORATION

BETWEEN THAI AND CHINESE ART TEACHERS

การพัฒนากิจกรรมระบายสีน้ำสำหรับนิสิตระดับอุดมศึกษาตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา ร่วมกับ

แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยความร่วมมือระหว่างครูศิลปะไทยและจีน

Chakapong Phaetlakfa : จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า

Korakot Phaetlakfa : กรกฎ แพทย์หลักฟ้า

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

CONSTRUCTION OF A TEACHING MODEL FOR CHINESE TRADITIONAL INSTRUMENTS FOR VISUALLY IMPAIRED STUDENTS IN SPECIAL EDUCATION SCHOOLS การสร้างแบบจำลองการสอนดนตรีจีนสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องการมองเห็นในโรงเรียน การศึกษาพิเศษ	71-88
Jianyu Zhu : ชู เจียนหยู Tepika Rodsakan : เทพิกา รอดสการ Nuttika Soontorntanaphol : นัฐิกา สุนทรชนผล	
THE DEVELOPMENT OF A THAI DANCE ACTIVITY PACKAGE TO PROMOTE LEARNING AMONG PRIMARY SCHOOL STUDENTS การพัฒนาชุดกิจกรรมทางนาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กประถมศึกษา การศึกษาคู่	89-108
Sureerat Chinpong : สุรรัตน์ จินพงษ์	
ARRANGEMENT OF INDIGENOUS ISAN LULLABY ACCOMPANIMENTS FOR DEVELOPING BASIC BRASS PRACTICAL PERFORMANCE SKILLS การเรียบเรียงดนตรีประกอบเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสานเพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะปฏิบัติ กลุ่มเครื่องลมทองเหลืองขั้นพื้นฐาน	109-130
Akarawat Chaumklang : อัครวัตร เชื้อมกลาง Suteerapong Pinitpol : สุธีระพงษ์ พิณีพล Surasak Hanteerapitak : สุรศักดิ์ หาญธีระพิทักษ์	
THE PROCESS OF KHON PERFORMANCE PRODUCTION IN SECONDARY-LEVEL DEMONSTRATION SCHOOLS IN BANGKOK กระบวนการจัดแสดงโขนของโรงเรียนสาธิตในกรุงเทพมหานคร (ระดับมัธยมศึกษา)	131-148
Phanida Puangbupha : พนิดา ปวงบุผา Suphannee Boonpeng : สุพรรณณี บุญเพ็ง	

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

PROFESSIONAL STANDARDS AND QUALIFICATIONS SYSTEMS AS A FRAMEWORK FOR THE CAREER DEVELOPMENT OF KHON PERFORMERS	149-166
--	---------

ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพสู่แนวทางการพัฒนาอาชีพนักแสดงโขน

Pawinee Boonserm : ภาวิณี บุญเสริม

Kerdsiri Noknoi : เกิดศิริ นกน้อย

Teeradach Klinchan : ชีรเดช กลิ่นจันทร์

Kanjana Laochockchaikul : กาญจนา เหล่าโชคชัยกุล

A STUDY OF VOCAL PERFORMANCE ACHIEVEMENT THROUGH A CHOIR INSTRUCTION PACKAGE BASED ON THE CONCEPTS OF ZOLTAN KODALY AND CARL ORFF AMONG GRADE 8 STUDENTS AT CHUMCHON WATBANGKHAN SCHOOL	167-182
--	---------

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการขับร้องด้วยชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของ
โซตาน โคดาย และคาร์ล ออร์ฟ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางขัน

Thanaphong Khodanu : ธนพงษ์ ขอดอนุ

Chanick Wangphanich : ฌานิก หวังพานิช

THE USE OF MATERIALS AS A MEANS OF COMMUNICATION IN 20 TH CENTURY ARCHITECTURE: A CASE STUDY OF FRANK LLOYD WRIGHT, MIES VAN DER ROHE, AND LOUIS I. KAHN	183-202
---	---------

การใช้วัสดุในมุมมองการสื่อสารในงานสถาปัตยกรรมศตวรรษที่ 20 กรณีศึกษา แฟรงก์ ลอยด์ ไรต์,
มีส วาน เดอร์ โรห์, และหลุยส์ ไอ. คาห์น

Sutthipan Udom : สุทธิพันธุ์ อดม

Jeerasak Keusombut : จีระศักดิ์ เกื้อสมบัติ

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

NORA DRAMA: SANSILPA THAKSIN SIAM

203-218

ละครโนรา: สานศิลป์ทักษิณสยาม

Kritsana Saisunee : กฤษณะ สายสุนีย์

Sauvanit Vingvorn : เสาวณิต วังวอน

Supat Narksen : สุพัฒน์ นาคเสน

THE CREATIVE PROCESS OF 2D ANIMATION FROM SAND PAINTING
BASED ON PERCEPTION THEORY

219-234

กระบวนการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติจากจิตรกรรมทรายด้วยทฤษฎีการรับรู้

Sompong Leerasiri : สมพงษ์ ลีระศิริ

ANALYSIS OF EXCLUSIVE AND INCLUSIVE DEMARCATION
CHARACTERISTICS IN URBAN DESIGN

235-254

การวิเคราะห์หาคูณลักษณะของการแบ่งเขตพื้นที่แบบจำแนกเฉพาะ และการแบ่งเขตพื้นที่
แบบครอบคลุม ในการออกแบบชุมชนเมือง

Thanatwass Wongtimarat : ธนัฐวัสส์ วงศ์ทิมารัตน์

Likit Kittisakdinan : ลิขิต กิตติศักดิ์นันท์

บทความวิชาการ

AERA MODEL: A LEARNING MANAGEMENT MODEL FOR DANCE
PERFORMANCE SKILLS

255-274

โมเดลเอร่า: รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์

Likhit Jaidee : ลิขิต ใจดี

Weeraphat Klinsang : วีรภัทร กลิ่นสังข์

บทวิจารณ์หนังสือ

MASTERING CONTEMPORARY JEWELRY DESIGN: INSPIRATION, PROCESS,
AND FINDING YOUR VOICE

275-279

Thanakit Jaisuda : ธนกฤต ใจสุตา

THE CREATION OF THAI MUSICAL ARTS: THE LEGEND OF LAVO

การสร้างสรรคดีริยางคศิลป์ไทย:ตำนานละโว้

Supanut Nutmakul^{1*}

ศุภณัฐ นุตมากุล^{1*}

Abstract

Background and Objectives: The research entitled “The Creation of Thai Musical Arts: The Legend of Lavo” is based on the concept of employing Thai music as a medium to convey the historical narrative of Lavo, presently known as Lopburi Province. The study aims to conserve and enhance local wisdom through creative and sustainable development. Its primary objectives are: (1) to examine the historical evolution of Lavo from the prehistoric period to the present day, and (2) to create a Thai musical composition in the form of a Phleng Tap Rueang (thematic suite) titled “The Legend of Lavo,” reflecting the region’s cultural identity and promote appreciation of Thai music in contemporary contexts.

Methods: This study applies a qualitative and creative-based research design, guided by Khru Suebsak Duriyapaneet’s “Nine Knowings” (9 Ru) theory of Thai music composition. Data were gathered from academic literature, historical documents, prior research, and local legends such as The Legend of Lopburi by Phra Khru Praphat Suthakhun. The researcher organized, analyzed, and synthesized these sources to establish compositional guidelines consistent with principles of Thai Sangkitalak theory. The final composition was evaluated by three experts in Thai musical arts, focusing on theoretical accuracy, aesthetic value, and artistic appropriateness.

Key Findings: The creative work, “The Legend of Lavo,” comprises 25 songs divided into eight movements. It narrates Lopburi’s history from the myth of Tharapa and Tharapi to modern times, using Khap Sepha (narrative singing) and Phleng Tap Rueang melodies, with the Khong Mue (gong-hand melody) as the primary framework. Each movement reflects the social, political, cultural, and musical transformations of the region. Notably, “Tharapa Sin Tharaphi Dap” symbolizes generational conflict, while “March Phibunsongkhram” portrays

Research Article

Received: 29 August 2024

Revised: 16 October 2025

Accepted: 22 October 2025

** Corresponding author*

email: supanut.n@lawasri.tru.ac.th

How to cite:

Nutmakul, S. (2026).

The creation of Thai musical arts: The legend of Lavo. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 30(1), 1-20.

Keywords: The Creating; Thai Musical Arts; The Legend of Lavo

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์; ดุริยางคศิลป์ไทย; ตำนานละโว้

¹ Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University, Thailand

¹ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

modern military progress. Overall, the work presents a systematic musical representation of Lopburi's evolving identity across time.

Implications of the Study: The research contributes to the preservation and continuation of Thai musical heritage by blending traditional compositional wisdom with contemporary creativity. It demonstrates how Thai music can serve as a medium for cultural communication, tourism promotion, and regional economic development, particularly in Lopburi Province.

Conclusions and Future Study: The study concludes that creation of Thai musical art through local historical contexts deepens cultural understanding and promotes sustainable heritage. Future research should extend the project into digital media platforms, develop contemporary performance adaptations, and integrate this creative approach into educational curricula to ensure the sustained relevance of Thai musical arts in both national and global arenas.

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคดีริยางคศิลป์ไทย: ตำนานละโว้” มีพื้นฐานจากแนวคิดการใช้ศิลปะดนตรีไทยเพื่อสื่อสารเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของเมืองละโว้หรือจังหวัดลพบุรีในปัจจุบัน โดยมีเป้าหมายเพื่ออนุรักษ์และต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เกิดคุณค่าเชิงสร้างสรรค์และยั่งยืน วัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้แก่ (1) ศึกษาพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของเมืองละโว้ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน และ (2) สร้างสรรคดีริยางคศิลป์ไทยในรูปแบบเพลงดับเรื่อง “ตำนานละโว้” เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของพื้นที่ และส่งเสริมการรับรู้คุณค่าทางดนตรีไทยในบริบทใหม่

วิธีการศึกษา: การวิจัยใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และมีลักษณะเป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative-Based Research) โดยอาศัยกรอบแนวคิดจากทฤษฎี “9 รู้” ของครูสิบศักดิ์ ดุริยประณีต ผสมผสานกับการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา งานวิจัย และตำนานท้องถิ่น เช่น ตำนานเมืองลพบุรี ของพระครูประภัสร์สุดคุณ ผู้วิจัยได้จัดระเบียบวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลทางประวัติศาสตร์และดนตรี เพื่อสร้างแนวทางการประพันธ์เพลงตามหลักสังคีตลักษณ์ไทย ผลงานได้รับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านดุริยางคศิลป์ไทย 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความถูกต้องทางหลักวิชาการ สุนทรียศาสตร์ และความเหมาะสมของการนำเสนอ

ผลการศึกษาที่สำคัญ: ผลงานดุริยางคศิลป์ไทย “ตำนานละโว้” ประกอบด้วยเพลงจำนวน 25 เพลง แบ่งเป็น 8 องค์ ครอบคลุมเนื้อหาเรื่องราวตั้งแต่ยุคตำนานควายทรรพาทรี จนถึงลพบุรีในปัจจุบัน โดยนำเสนอผ่านการขับเสภาและทำนองเพลงดับเรื่อง ใช้ทำนองมี้องเป็นโครงสร้างหลัก ตัวอย่างเช่น เพลง “ทรรพาสัน ทรีพิดับ” ถ่ายทอดความขัดแย้งเชิงสัญลักษณ์ของยุคสมัย ส่วน “มาร์ชพิบูลสงคราม” แสดงถึงความเจริญด้านการทหารในยุคใหม่ ผลงานทั้งหมดสะท้อนวิวัฒนาการของลพบุรีในมิติทางสังคม การเมือง วัฒนธรรม และดนตรีไทยอย่างเป็นระบบ

นัยสำคัญของการศึกษา: งานวิจัยนี้มีคุณค่าทางวิชาการและสังคมในด้านการอนุรักษ์และพัฒนา ภูมิปัญญาดนตรีไทย โดยผสมผสานองค์ความรู้ดั้งเดิมกับการสร้างสรรค์ร่วมสมัยให้สอดคล้องกับ บริบทปัจจุบัน นอกจากจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมแล้ว ยังสามารถประยุกต์ใช้เป็น เครื่องมือในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดลพบุรี ได้อย่างยั่งยืน

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: สรุปได้ว่า การสร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์ไทยผ่านบริบท ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เป็นแนวทางสำคัญในการสืบทอดศิลปวัฒนธรรมและพัฒนาอัตลักษณ์ ดนตรีไทยในยุคดิจิทัล แนวทางต่อยอดในอนาคต คือ การเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อดิจิทัล การสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย และการบูรณาการผลงานเข้าสู่หลักสูตรการเรียนการสอน เพื่อให้ศิลปินดนตรีไทยดำรงอยู่ในสังคมไทยและเวทีนานาชาติอย่างยั่งยืน

1. บทนำ

เมืองลพบุรีมีประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนานหลายพันปี โดยตั้งอยู่ในทำเลยุทธศาสตร์เกือบ ใจกลางประเทศไทย มีแม่น้ำสำคัญหลายสายไหลผ่าน เช่น แม่น้ำป่าสักและแม่น้ำลพบุรี ซึ่งในอดีตเป็น เส้นทางคมนาคมที่เชื่อมต่อไปยังเมืองโบราณอื่น ๆ เช่น เมืองศรีเทพ และยังสามารถเชื่อมโยงไปถึงลุ่มน้ำโขง ได้อีกด้วย การขุดค้นทางโบราณคดีได้ยืนยันถึงความสำคัญของเมืองนี้ โดยพบแหล่งโบราณคดีที่เก่าแก่ กว่าหมื่นปีอย่างท่าแค และหลักฐานที่แสดงถึงการเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายการค้าขนาดใหญ่มาตั้งแต่ยุค หินใหม่ตอนปลาย มีการค้นพบวัตถุโบราณหลากหลายชนิด ทั้งลูกปัดแก้ว เครื่องมือเหล็ก และทองแดง นอกจากนี้ยังพบร่องรอยการผลิตทองแดงในพื้นที่ ซึ่งสิ่งค้นพบเหล่านี้ล้วนบ่งชี้ว่าลพบุรีเป็นชุมชนโบราณ ที่มีความเจริญก้าวหน้า มีการติดต่อแลกเปลี่ยนกับโลกภายนอกอย่างกว้างขวาง ทั้งทางบกและทางทะเล (ตรงใจ หุตางกูร และวินัย พงศ์ศรีเพียร, 2558, น. 13-20)

เมืองละโว้ หรือจังหวัดลพบุรีในปัจจุบัน เป็นดินแดนที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานและเป็นศูนย์รวม ของชนหลากหลายเชื้อชาติ เช่น มอญ เขมร และไทย ด้วยทำเลที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ที่สำคัญ มีแม่น้ำลพบุรี และคลองสาขาเป็นเส้นทางคมนาคมหลัก ทำให้สามารถติดต่อกับดินแดนอื่นได้อย่างกว้างขวาง ตั้งแต่ ลุ่มน้ำเจ้าพระยาไปจนถึงพม่าและเขมร การเชื่อมโยงนี้ส่งผลให้ละโว้กลายเป็นศูนย์กลางของการค้า การสงคราม และการแลกเปลี่ยนทางอารยธรรมมาตั้งแต่อดีต หลักฐานทางโบราณคดีชี้ชัดว่าพื้นที่นี้มีการ ตั้งถิ่นฐานของมนุษย์มาตั้งแต่ยุคหิน โดยมีการค้นพบเครื่องมือหินในถ้ำกระดำ โครงกระดูกและภาชนะ ดินเผาที่บ้านโคกเจริญ ซึ่งบ่งชี้ถึงความเจริญต่อเนื่องมาถึงยุคสำริด ต่อมาในยุคโลหะตอนปลาย ยังพบร่องรอย ความก้าวหน้าด้านดาราศาสตร์เพื่อการเกษตร แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของชุมชนที่ขยายตัวสู่ที่ราบลุ่มและมีการติดต่อกับโลกภายนอกอยู่เสมอ (วัลลภา รุ่งศิริแสงรัตน์, 2537, น. 3-5)

จังหวัดลพบุรี หรือเมืองละโว้ในอดีต มีประวัติศาสตร์อันยาวนานและรุ่งเรือง เริ่มต้นตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 12 ในฐานะเมืองท่าสำคัญทางฝั่งตะวันออกของกลุ่มน้ำเจ้าพระยา ด้วยทำเลที่ตั้งที่สามารถติดต่อได้ทั้งทางบกและทางน้ำ อีกทั้งยังได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมจากอาณาจักรกัมพูชา ทำให้มีความเจริญก้าวหน้าอย่างมาก ในสมัยกรุงศรีอยุธยา ลพบุรีมีบทบาทเป็นเมืองหน้าด่าน ก่อนจะรุ่งเรืองถึงขีดสุดในรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ซึ่งทรงยกให้เป็น “ราชธานีแห่งที่ 2” และประทับเป็นเวลายาวนาน ทำให้เมืองได้รับการพัฒนาอย่างสูง แต่หลังสิ้นรัชกาล เมืองก็ถูกทิ้งร้างจนเสื่อมโทรมลง จนกระทั่งสมัยรัตนโกสินทร์ พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงโปรดให้บูรณะขึ้นใหม่ และต่อมาในยุคจอมพล ป. พิบูลสงคราม ได้รับการพัฒนาเป็นศูนย์กลางทางการทหาร นอกจากนี้ ลพบุรียังเป็นศูนย์กลางทางการศึกษามาตั้งแต่อดีต ดังปรากฏว่าพ่อขุนรามคำแหงเคยเสด็จมาศึกษา ณ ที่แห่งนี้ (วัลลภา รุ่งศิริแสงรัตน์, 2537, น. 84-100)

ดุริยางคศิลป์ไทยมีประวัติศาสตร์การพัฒนาที่ยาวนานและต่อเนื่อง เริ่มต้นตั้งแต่สมัยทวารวดี ซึ่งได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมจากอาณาจักรเพื่อนบ้านอย่างขอมและอินเดีย ทำให้เกิดความหลากหลายของเครื่องดนตรีและท่วงทำนอง ต่อมาในสมัยสุโขทัยและอยุธยา ดนตรีไทยได้พัฒนารูปแบบที่ชัดเจนขึ้น มีการจัดวงดนตรีประเภทต่าง ๆ เช่น วงปี่พาทย์ วงมโหรี และวงเครื่องสาย ซึ่งถูกนำมาใช้ทั้งในราชสำนักและในวิถีชีวิตของสามัญชน ทำให้เกิดการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น ดุริยางคศิลป์ไทยรุ่งเรืองอย่างยิ่งในสมัยรัตนโกสินทร์ โดยเฉพาะในรัชกาลที่ 4 ถึง 6 ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากราชสำนัก ทำให้มีการจัดระบบการเรียนการสอนและบันทึกโน้ตอย่างเป็นทางการ นำไปสู่การประพันธ์เพลงที่ซับซ้อนและงดงามยิ่งขึ้น ในปัจจุบัน ดนตรีไทยยังคงมีการพัฒนาอย่างไม่หยุดนิ่ง ทั้งในด้านการอนุรักษ์มรดกเดิม และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่โดยผสมผสานกับดนตรีสากล เพื่อให้เข้ากับยุคสมัยและเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ (สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2553, น. 98-157)

การส่งเสริมดนตรีไทยให้ยังคงมีความสำคัญนั้น จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือและความทันสมัย เพื่อให้ผู้ฟังเกิดการยอมรับและเพลิดเพลินกับสุนทรียะที่ส่งผลต่อจิตใจ ด้วยเหตุนี้ “เพลงตำนานละโว้” ผู้วิจัยจึงสร้างบทบาทสำคัญขึ้นต่อวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ให้กับจังหวัดลพบุรี โดยการเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ต่าง ๆ ผ่านบทร้องและทำนองที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ให้มีความสอดคล้องกับยุคต่าง ๆ ในเหตุการณ์สำคัญแต่ละช่วงเวลา ตั้งแต่สมัยละโว้กระทั่งปัจจุบัน ซึ่งการเล่าเรื่องผ่านดนตรีไทยนั้น เป็นเรื่องที่ยากต่อความเข้าใจของผู้ฟังในสมัยปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นสร้างสรรค์เป็นเพลงตบเรื่อง โดยฟังทั้งบทร้องและดนตรีจึงจะเข้าใจ จากการศึกษาประวัติศาสตร์เบื้องต้น ผู้วิจัยทราบถึงเรื่องราวที่สำคัญต่อประเทศไทยอยู่มาก จึงสนใจที่จะศึกษาเพิ่มเติมให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น เพื่อที่จะนำข้อมูลนั้น ๆ มาเรียบเรียงวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงานทางด้านดุริยางคศิลป์ไทยในลำดับต่อไป

โครงการวิจัย “สร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์ไทย: ตำนานละโว้” มุ่งเน้นการใช้เสียงเพลงเพื่อเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ของจังหวัดลพบุรี โดยมีเป้าหมายในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ และส่งเสริมเศรษฐกิจที่ยั่งยืน ผ่านการสร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์ที่สะท้อนความหลากหลายทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น การดำเนินโครงการจะใช้ความรู้จากหลายแขนง เช่น ประวัติศาสตร์ สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ภาษาไทย ศิลปะ โบราณคดี นาฏศิลป์ไทย และดนตรีไทย โดยการศึกษาพฤติกรรมความเป็นอยู่ของมนุษย์ สิ่งปลูกสร้างที่มีมาแต่เดิม และประวัติศาสตร์ของลพบุรี เพื่อสร้างทำนองที่สอดคล้องกับบริบทประวัติศาสตร์ โครงการนี้ตั้งใจที่จะกระตุ้นเศรษฐกิจการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในลพบุรี และสร้างความตระหนักถึงคุณค่าของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผ่านการนำเสนอทางสื่อออนไลน์ วิทยู และโทรทัศน์ ด้วยความมุ่งหวังในการอนุรักษ์และเผยแพร่ตำนานละโว้เพื่อการพัฒนาสังคมที่ยั่งยืน และส่งเสริมการหมุนเวียนทางเศรษฐกิจในชุมชน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาความเป็นมาเมืองละโว้สู่จังหวัดลพบุรีในปัจจุบัน
- 2.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานดุริยางคศิลป์ไทย: ตำนานละโว้ ให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืน

3. ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัย ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตงานวิจัยไว้ ดังนี้

3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

3.1.1 การสร้างสรรค์ผลงานทางดุริยางคศิลป์: ตำนานละโว้ โดยนำองค์ความรู้ที่ได้จากผลวิจัยเรื่ององค์ความรู้ทางด้านการประพันธ์เพลงไทย กรณีศึกษาครูสืบศักดิ์ ดุริยประณีต มาเป็นหลักในการสร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยกำหนดวิเคราะห์เฉพาะทำนองหลัก (มือซ้อง) เท่านั้น

3.1.2 การสร้างสรรค์ผลงานทางดุริยางคศิลป์: ตำนานละโว้ ผู้วิจัยประพันธ์ทำนองจากเรื่องราวผ่านหนังสือตำนานเมืองลพบุรี เขียนโดยพระครูประภัสร์สุตคุณ (พระครูสุทัศน์ สุทสสโน) (2555) และประวัติศาสตร์ตั้งแต่สมเด็จพระนารายณ์มหาราชปราบดาภิเษกขึ้นเป็นพระมหากษัตริย์แห่งกรุงศรีอยุธยา (พ.ศ. 2199) จนถึงปัจจุบัน เท่านั้น

3.2 ขอบเขตด้านบุคคล

รับการประเมินผลงานการสร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์ไทยจากแบบประเมินผลงานการสร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์ไทย โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยกำหนดจากตำแหน่งทางวิชาการ ดังนี้ 1) ศาสตราจารย์ 2) รองศาสตราจารย์ และ 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์

3.3 ขอบเขตด้านพื้นที่

ผู้วิจัยจำกัดการดำเนินการลงภาคสนามเพื่อประกอบการสร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์ไทยเพียงจังหวัดลพบุรี ได้แก่ พื้นที่ทางประวัติศาสตร์ที่ได้รับข้อมูลจากตำนานเมืองลพบุรี เขียนโดยพระครูประภัสร์สุตคุณ (พระครูสุทัศน์) และพื้นที่ทางประวัติศาสตร์จากการสืบค้นเอกสาร ตำรา ที่ค้นคว้า เท่านั้น

3.4 ขอบเขตด้านเวลา

กำหนดด้านการสืบค้นข้อมูลเพื่อประกอบการสร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์ไทย แบ่งออกเป็น 3 ประเด็น คือ 1) ความเป็นมาก่อนก่อตั้งเมืองละโว้ 2) เรื่องเล่าจากตำนานเมืองลพบุรี โดยพระครูประภัสร์สุตคุณ (พระครูสุทัศน์) และ 3) ความเป็นมาสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชปราบดาภิเษกขึ้นเป็นพระมหากษัตริย์แห่งกรุงศรีอยุธยา (พ.ศ. 2199) จนถึงปัจจุบัน

4. วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์ไทย: ตำนานละโว้” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ดำเนินการในลักษณะการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative-Based Research) ผู้วิจัยได้ศึกษาเพลงประเภทเพลงตับเรื่องจากสารานุกรมเพลงไทย เพื่อใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างเชิงแนวคิด และประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านการประพันธ์เพลงไทยของครูสืบทอด ดุริยประณีต (ทฤษฎี “9 รู้”) เป็นกรอบแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการวิจัยเน้นการรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยจัดระเบียบข้อมูลเป็น 3 ประเด็นหลัก คือ องค์ความรู้เชิงทฤษฎี เนื้อหาทางประวัติศาสตร์และตำนานเมืองลพบุรี และโน้ตเพลงที่ประพันธ์ขึ้น จากนั้นจึงตรวจสอบและปรับแก้ข้อมูลเพื่อความถูกต้องแม่นยำ ในขั้นตอนสุดท้าย ผลงานสร้างสรรค์ทางดุริยางคศิลป์ได้ผ่านการประเมินคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ผ่านแบบประเมินที่สร้างขึ้นเพื่อตรวจสอบความถูกต้องตามหลักการสุนทรียศาสตร์ และความเหมาะสมของผลงาน

4.1 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย เริ่มต้นหลังได้รับอนุมัติโครงการ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องอย่างครอบคลุม เพื่อรวบรวมข้อมูลขั้นปฐมภูมิ พร้อมทั้งกำหนดกลุ่มตัวอย่างเชิงแนวคิด คือ เพลงประเภทเพลงตับเรื่อง เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ จากนั้นนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาผ่านกระบวนการจำแนก วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบในหลายขั้นตอน พร้อมทั้งตรวจสอบและปรับแก้ข้อมูลเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์และถูกต้องที่สุด ข้อมูลที่สังเคราะห์แล้วถูกนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานดุริยางคศิลป์ “ตำนานละโว้” ซึ่งได้รับการประเมินคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ในลำดับสุดท้าย ผู้วิจัยได้นำผลการประเมินมาวิเคราะห์ สรุป และอภิปรายผล ก่อนจะเรียบเรียงเป็นรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์เพื่อนำเสนอและเผยแพร่ผลงานในวารสารวิชาการต่อไป

4.2 เครื่องมือในการทำการวิจัย

สร้างเครื่องมือในการวิจัย คือ แบบประเมินผลงาน เรื่อง “สร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์: ตำนานละโว้” โดยแบ่งหัวข้อของเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลงานสร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์ ดังนี้ ส่วนที่ 1 ความถูกต้องตามหลักการประพันธ์เพลงไทย ส่วนที่ 2 สุนทรียศาสตร์ต่อผลงานสร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์ไทย: ตำนานละโว้ ส่วนที่ 3 ทักษะเกี่ยวกับความเหมาะสมต่อผลงานสร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์ไทย: ตำนานละโว้ และส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะต่อผลงานสร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์ไทย: ตำนานละโว้ (เพลงย่อย)

5. ประโยชน์ของการวิจัย

ผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยคาดว่าจะสร้างประโยชน์ 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

5.1 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับด้านวิชาการ สามารถนำหลักการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านดุริยางคศิลป์ไทยมาเขียนเป็นเอกสารการสอนแทนรายวิชาการนำเสนอผลงานทางดนตรีศึกษา วิชาการประพันธ์เพลง วิชาสุนทรียศาสตร์ และวิชาการด้านประวัติศาสตร์ดนตรีไทย ผู้ได้รับผลประโยชน์ ได้แก่ นักเรียนนักศึกษา ครู อาจารย์ และผู้ที่สนใจ

5.2 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับด้านสังคม ชุมชน และพื้นที่ ผลงานการสร้างสรรคทางด้านดุริยางคศิลป์ไทย: ตำนานละโว้ จะเป็นการโฆษณาเพื่อพัฒนาให้สังคม ชุมชน และพื้นที่ต่าง ๆ ในจังหวัดลพบุรีเกิดการพัฒนายอดได้หลากหลายด้าน เช่น การเป็นอยู่ การอนุรักษ์ อาหาร ผ้า และอื่น ๆ อีกจำนวนมาก ผู้ได้รับผลประโยชน์ ได้แก่ ทุกคน ทุกหน่วยงานในจังหวัดลพบุรี

5.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับด้านเศรษฐกิจ สามารถกระตุ้นเศรษฐกิจการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ อาหาร การอยู่อาศัย และศิลปะด้านอื่น ๆ เป็นการหมุนเวียนรายจ่ายภายในประเทศ และรองรับนักท่องเที่ยวจากต่างชาติได้ดีอีกเช่นกัน ผู้ได้รับผลประโยชน์ ได้แก่ จังหวัดลพบุรี หน่วยงานการท่องเที่ยว และหน่วยงานวัฒนธรรม

6. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยปรากฏเป็นผลงานสร้างสรรค์ทางดุริยางคศิลป์ไทยชุด “ตำนานละโว้” ซึ่งเป็นบทเพลงที่ประพันธ์ขึ้นผ่านกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์จากการศึกษาข้อมูลทางประวัติศาสตร์และตำนานของเมืองลพบุรี ผลงานชุดนี้ประกอบด้วยบทเพลงทั้งสิ้น 25 เพลง ที่จัดเรียงโครงสร้างเป็น 8 องค์ เพื่อบอกเล่าเรื่องราวตามลำดับเวลาอย่างสมบูรณ์ เนื้อหาของบทเพลงได้ร้อยเรียงประวัติศาสตร์ของเมืองละโว้ตั้งแต่ยุคปรัมปรา (องค์ที่ 1: ตำนานละโว้) โดยกล่าวถึงเรื่องเล่าและที่มาของเมือง ผ่านช่วงเวลาสำคัญทางประวัติศาสตร์ (องค์ที่ 2: ความเป็นมาเมืองลพบุรี) สู่ยุคทองที่

รู้เรื่องที่สุดในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช (องค์ที่ 3: สมเด็จพระนารายณ์มหาราชปราบดาภิเษก) และเหตุการณ์การสวรรคต (องค์ที่ 4: สวรรคตสมเด็จพระนารายณ์มหาราช) ตามด้วยยุคเสื่อมถอย (องค์ที่ 5: ลพบุรีเมืองร้าง) จากนั้นบทเพลงได้นำเสนอการฟื้นฟูเมืองในยุคสมัยใหม่ (องค์ที่ 6: ป. พิบูลสงคราม) การสะท้อนภาพลักษณ์ร่วมสมัย (องค์ที่ 7: วานรบุรี) และปิดท้ายด้วยการแสดงอัตลักษณ์ของลพบุรีในปัจจุบัน ที่ผสมผสานประวัติศาสตร์อันยาวนานเข้ากับวัฒนธรรมร่วมสมัยได้อย่างลงตัว (องค์ที่ 8: ละครเทพนรินทร์) โดยสรุปแยกเป็นแต่ละองค์ได้ ดังนี้

6.1 องค์ที่ 1: ตำนานละโว้ ประกอบด้วย 1) ตำนานเมืองลพบุรี สองชั้น 1.1) ทรพาสันทรพิดับ 1.2) หนุมาณครองเมือง 1.3) เสมอชุนสรวททะเลชุนสรว 2) สองชายชิงศรีประจันทร สองชั้น 3) กราวโคตะบอง สองชั้น 4) พระยาแกรกพิชิตอสูร สองชั้น 5) ระบายปรางค์สามยอด สองชั้น และ 6) ฉิ่งพระครูสุทัศนฯ ชั้นเดียว

ตำนานเมืองลพบุรีประกอบด้วยเรื่องเล่าปรัมปราที่หลากหลาย ซึ่งสะท้อนความเชื่อและอัตลักษณ์ของดินแดน เริ่มจาก “ตำนานทรพากับทรพิ” ที่ว่าด้วยการต่อสู้แย่งชิงอำนาจของควายป่า ซึ่งนำไปสู่ความขัดแย้งระหว่างพาลีและสุครีพ ตามด้วยเรื่องราวของยักษ์และบุคคลศักดิ์สิทธิ์ เช่น “ท้าวกกขนาก” และธิดา “นางศรีประจันทร” ซึ่งสัมพันธ์กับตำนานการสร้างภูมิประเทศและความศรัทธาทางศาสนา นอกจากนี้ยังมีเรื่องเล่าของกษัตริย์ผู้ทรงอิทธิฤทธิ์อย่าง “ท้าวโคตะบอง” ผู้มีกระบองวิเศษเป็นอาวุธ และ “พระยาแกรก” วิศวกรผู้สร้างความเจริญรุ่งเรืองให้เมืองลพบุรีหลังจากปราบท้าวกกขนากได้สำเร็จ เรื่องราวทั้งหมดนี้ได้หลอมรวมกันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญและเป็นรากฐานแห่งจินตนาการของเมืองละโว้มาจนถึงปัจจุบัน

ในองค์ที่ 1 พบลักษณะเฉพาะของบทเพลง คือ การดำเนินทำนองในลักษณะความเป็นมาต่าง ๆ เช่น เพลงทรพาสันทรพิดับ เป็นการย่างเท้าของควาย การสู้รบ และการตาย

6.2 องค์ที่ 2: ความเป็นมาเมืองลพบุรี ประกอบด้วย 7) ปฐมลพพ ชั้นเดียว 8) ปฐมราชย์ ชั้นเดียว 9) ทูตยวารปิตุลาครองเมือง สองชั้น และ 10) กาลบท สองชั้น

ประวัติศาสตร์ทางศิลปะและสถาปัตยกรรมของลพบุรีสะท้อนถึงการผสมผสานทางวัฒนธรรมอันหลากหลายและต่อเนื่อง ในยุคทวารวดี ลพบุรีมีพัฒนาการทางศิลปะที่เน้นเอกลักษณ์ท้องถิ่น โดยเฉพาะการสร้างศาสนสถานทางพุทธศาสนาที่สะท้อนความเชื่อและรูปแบบเฉพาะตัว ต่อมาเมื่อเข้าสู่ยุคขอม เมืองได้รับอิทธิพลจากอาณาจักรเขมรอย่างชัดเจน เห็นได้จากสถาปัตยกรรมปราสาทหิน เช่น พระปรางค์สามยอด ซึ่งกลายเป็นสัญลักษณ์สำคัญของเมืองและแสดงถึงการผสมผสานระหว่างศิลปะไทยและขอมอย่างลงตัว ครั้นถึงสมัยกรุงศรีอยุธยา โดยเฉพาะในรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ลพบุรีได้กลายเป็นเมืองหน้าด่านและราชธานีแห่งที่ 2 มีการสร้างพระราชวังนารายณ์ราชนิเวศน์ ซึ่งในช่วงเวลานี้เองที่

อิทธิพลจากตะวันตก โดยเฉพาะฝรั่งเศส ได้เข้ามาผสมผสานกับศิลปะไทย เกิดเป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น

ในองค์ที่ 2 พบลักษณะเฉพาะของบทเพลง คือ ลักษณะเพลงจะเป็นสังคีตลักษณะเพลงแบบสมัยกรุงศรีอยุธยา โดยศึกษาโครงสร้างเพลงจากกลุ่มเพลงดัมโบรีโบราณ เช่น เพลงลีลากระทุ่ม สองชั้น

6.3 องค์ที่ 3: สมเด็จพระนารายณ์มหาราชปราบดาภิเษก ประกอบด้วย 11) ทินโชติเรืองรอง สองชั้น 12) อภิรักษ์ละโว้ธานี สองชั้น 13) กราวฮอลันดา สองชั้น 14) นิรมิตราชธานี สองชั้น และ 15) ลพบุรี สองชั้น-ชั้นเดียว

รัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชเริ่มต้นขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งทางการเมืองภายหลังสิ้นรัชกาลสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง โดยพระองค์ทรงสามารถรวบรวมกำลังเข้ายึดอำนาจ และขึ้นครองราชย์ได้สำเร็จ ตลอดรัชกาลพระองค์ทรงมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้อาณาจักรอยุธยา ด้วยพระวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล ทรงมุ่งพัฒนาการทูตและการค้าระหว่างประเทศให้รุ่งเรือง โดยได้ส่งคณะทูตไปเจริญสัมพันธไมตรีกับนานาชาติ เช่น ฝรั่งเศสและเปอร์เซีย หนึ่งในพระราชกรณียกิจที่โดดเด่น คือ การย้ายศูนย์กลางการบริหารไปยังเมืองลพบุรี และสร้างพระราชวังนารายณ์ราชนิเวศน์ขึ้น ในช่วงเวลานี้ พระองค์ยังทรงไว้วางพระราชหฤทัยในตัวคอนสแตนติน ฟอลคอน ขุนนางชาวกรีก ซึ่งความใกล้ชิดนี้ได้สร้างความไม่พอใจแก่ขุนนางบางกลุ่ม และนำไปสู่ความขัดแย้งทางการเมืองภายในราชสำนักในช่วงปลายรัชกาล

ในองค์ที่ 3 พบลักษณะเฉพาะของบทเพลง คือ เพลงในองค์ที่ 3 นี้จะเป็นกลุ่มเพลงที่สร้างความรู้สึกให้รับรู้ถึงการส่องสว่าง ความยินดี และสำเนียงของภาษาในช่วงที่กล่าวถึงพวกฮอลันดา เป็นต้น

6.4 องค์ที่ 4: สวรรคตสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ประกอบด้วย 16) พระนารายณ์มหาราช สองชั้น และ 17) โศกนารายณ์ สองชั้น

เมื่อสมเด็จพระนารายณ์มหาราชประชวรหนัก พระเพทราชา ซึ่งเป็นขุนนางผู้มีอำนาจในขณะนั้น ได้ฉวยโอกาสนำกองกำลังเข้ายึดอำนาจ และสั่งประหารชีวิตคอนสแตนติน ฟอลคอน ข้าราชการชาวกรีก ผู้ทรงอิทธิพลในสมัยพระนารายณ์ ไม่นานหลังจากนั้น สมเด็จพระนารายณ์มหาราชก็เสด็จสวรรคต เมื่อสิ้นพระนารายณ์ พระเพทราชาจึงขึ้นครองราชย์ในฐานะกษัตริย์องค์ใหม่ของกรุงศรีอยุธยา และทรงสถาปนาราชวงศ์บ้านพลูหลวงขึ้น ซึ่งปกครองอยุธยาจนถึงการเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2 พระเพทราชาทรงมีนโยบายสำคัญในการลดอิทธิพลของฝรั่งเศสที่เคยมีบทบาทอย่างมากในสมัยพระนารายณ์ โดยหลังจากพระนารายณ์สวรรคต ฝรั่งเศสก็สูญเสียอำนาจและผลประโยชน์ในสยาม เนื่องจากการต่อต้านของพระเพทราชา อันเป็นผลทำให้ฝรั่งเศสถูกบังคับให้ถอนกองทัพออกจากบางกอก (กรุงเทพมหานครในปัจจุบัน)

ในองค์ที่ 4 พบลักษณะเฉพาะของบทเพลง คือ เพลงโศกนารายณ์ สองชั้น ได้ศึกษามาจาก เพลงเขมรราชบุรี สองชั้น ที่ใช้ประกอบการเวียนศพเวลาใช้วงปี่พาทย์นางหงส์บรรเลง โดยนำโครงสร้าง ลูกโยน การวางจำนวนท่อน ที่สอดคล้องกับเพลงเขมรราชบุรี สองชั้น เป็นต้น

6.5 องค์ที่ 5: ลพบุรีเมืองร้าง ประกอบด้วย 18) ละโว้วังเวง สองชั้น

ภายหลังการสวรรคตของสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เมืองลพบุรีซึ่งเคยรุ่งเรืองในฐานะราชธานี สำรองได้เริ่มเข้าสู่ยุคเสื่อมถอยและถูกทิ้งร้างจนสูญเสียความสำคัญทางการเมืองไปในที่สุด สาเหตุสำคัญ เกิดจากการเปลี่ยนแปลงผู้ปกครองมาสู่สมเด็จพระเพทราชา ซึ่งทรงมีนโยบายที่แตกต่างออกไป โดยทรงให้ความสำคัญกับกรุงศรีอยุธยาเป็นศูนย์กลางหลักเพียงแห่งเดียว ทำให้ลพบุรีถูกละเลยและขาดการพัฒนา นอกจากนี้ การเปลี่ยนนโยบายต่างประเทศโดยการตัดความสัมพันธ์กับชาติตะวันตก โดยเฉพาะฝรั่งเศส ยังทำให้ลพบุรีซึ่งเคยเป็นศูนย์กลางการทูตและการค้านานาชาติหมดบทบาทลง เมื่อเมืองขาดความสำคัญ การดูแลรักษาสิ่งปลูกสร้างต่าง ๆ จึงไม่เพียงพอ ส่งผลให้พระราชวังนารายณ์ราชนิเวศน์และอาคารสำคัญ อื่น ๆ ถูกทิ้งร้างและเสื่อมสภาพไปตามกาลเวลา

ในองค์ที่ 5 พบลักษณะเฉพาะของบทเพลง คือ การบรรเลงด้วยฆ้องวงใหญ่วงเดียว และเครื่อง จังหวะชั้นเดียว คือ บัณเฑาะว์ เพื่อสร้างสุนทรียะที่วังเวง เค้างกว้าง หม่นหมอง เป็นต้น

6.6 องค์ที่ 6: ป. พิบูลสงคราม ประกอบด้วย 19) ร.4 โปรดฯ บุรณะ สองชั้น และ 20) มาร์ช พิบูลสงคราม

จอมพล ป. พิบูลสงคราม มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาและฟื้นฟูเมืองลพบุรีในช่วงระหว่างและ หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เมืองลพบุรีได้รับการปรับปรุงให้กลับมามีความสำคัญทางการทหารและการปกครอง อีกครั้ง เพราะตั้งอยู่ในพื้นที่ยุทธศาสตร์ใกล้กรุงเทพฯ เหมาะสำหรับการป้องกันและการสื่อสาร จอมพล ป. ได้พัฒนาเมืองลพบุรีให้เป็นฐานทัพและศูนย์กลางทางการทหารที่สำคัญ พร้อมกับการพัฒนาโครงสร้าง พื้นฐานทางเศรษฐกิจและสังคม เช่น การสร้างโรงเรียน โรงพยาบาล และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เพื่อรองรับประชากรและทหารที่เข้ามาอยู่อาศัย นอกจากนี้ เขายังมีบทบาทในการฟื้นฟูพระราชวังนารายณ์ ราชนิเวศน์ ซึ่งเป็นโบราณสถานสำคัญ โดยการบูรณะและปรับปรุงพื้นที่เพื่อให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวและ อนุสรณ์สถานทางประวัติศาสตร์ ส่งเสริมความภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมของเมืองลพบุรีและประเทศไทย

ในองค์ที่ 6 พบลักษณะเฉพาะของบทเพลง คือ การสร้างสุนทรียะที่ครึกโครม เพื่อแสดงให้เห็นถึง การปกครองระบอบทหารและความเป็นระเบียบเรียบร้อย เป็นต้น

6.7 องค์ที่ 7: วานรบุรี ประกอบด้วย 21) วานรบุรี สองชั้น และ 22) วานรศิวิไลซ์ สองชั้น

การที่ “ลิงครองเมือง” ไม่ใช่ยุคทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นทางการ แต่เป็นคำที่ใช้เพื่ออธิบาย ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันของเมืองลพบุรี ซึ่งเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายว่าเป็นเมืองที่มีประชากรลิง

จำนวนมาก โดยเฉพาะบริเวณใจกลางเมืองที่มีลึงอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก มีบทบาทสำคัญต่อวิถีชีวิตและเศรษฐกิจของเมืองนี้ โดยเฉพาะบริเวณพระปรางค์สามยอด ซึ่งลึงแสมที่นี่คุ้นเคยกับการอยู่ร่วมกับมนุษย์ และได้รับอาหารจากนักท่องเที่ยวและชาวบ้าน ลึงมีบทบาทสำคัญในการดึงดูดนักท่องเที่ยว แต่ก็สร้างปัญหาด้านการรบกวนชีวิตประจำวัน การทำลายทรัพย์สิน และปัญหาสุขอนามัยในเมือง

ในองค์ที่ 7 พบลักษณะเฉพาะของบทเพลง คือ เพลงที่แสดงออกถึงความสุขสนาน โดยต้องการสื่อถึงกลุ่มลึงที่อาศัยเป็นจำนวนมากในจังหวัดลพบุรี

6.8 องค์ที่ 8: ลวงศรีเทพรินทร์ ประกอบด้วย 23) ลวงศรีบุรี สองชั้น 24) พระกาฬบันดาลพร สองชั้น และ 25) ลวงรินทร์ สองชั้น

ลพบุรีในปัจจุบันเป็นจังหวัดที่มีความสำคัญทั้งด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ โดยเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในฐานะ “เมืองลึง” จากเทศกาลเลี้ยงโต๊ะจีนลึงอันเป็นเอกลักษณ์ อีกทั้งเมืองนี้ยังคงดึงดูดนักท่องเที่ยวด้วยโบราณสถานอันทรงคุณค่า เช่น พระปรางค์สามยอดและพระราชวังนารายณ์ราชนิเวศน์ รวมถึงแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่งดงาม ลพบุรีเป็นเมืองที่ผสมผสานมรดกทางประวัติศาสตร์เข้ากับการพัฒนาในยุคใหม่อย่างลงตัว ตัวอย่างที่ชัดเจน คือ การเกิดขึ้นของวงดนตรีร่วมสมัย “วงลวงรินทร์” ใน พ.ศ. 2567 ซึ่งเกิดจากการรวมตัวของนักศึกษาผู้มีความสามารถทางดนตรี วงนี้ได้สร้างสรรค์ผลงานโดยผสมผสานเครื่องดนตรีไทยอย่างระนาดเอกเข้ากับกีตาร์ และได้รับการยอมรับจากการประกวดในเวทีระดับประเทศ สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่มีชีวิตชีวาของลพบุรี ซึ่งยังคงมีการสร้างสรรค์และแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง

ในองค์ที่ 8 พบลักษณะเฉพาะของบทเพลง คือ เพลงลวงรินทร์เลือกใช้วงดนตรีร่วมสมัย และปรับวงให้เกิดความสนุกสนาน พร้อมทั้งการร่วมวัฒนธรรมที่ในปัจจุบันมีการเปิดกว้างในสื่อต่าง ๆ ให้ได้ศึกษา

จากข้อมูลข้างต้นที่ผู้วิจัยนำเสนอ นั้น สามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านดุริยางคศิลป์ไทย: ตำนานละโว้ จากหลักการประพันธ์เพลง “9 รู้” ของครูสืบศักดิ์ ดุริยประณีต และประสบการณ์ทางด้านดุริยางคศิลป์ไทยของผู้วิจัยได้ ดังนี้

ตำนานละโว้ สองชั้น (ทรพาสินทร์พิดับ)

---ด	---ร	---ด	-ด--	---ด	---ร	---ด	-ด--
-ช--	-ล--	-ช--	-ช--	-ช--	-ล--	-ช--	-ช--
--ดด	--รร	--รร	--ดด	--ดด	--รร	--รร	--ดด
-ช--	-ล--	-ล--	-ช--	-ช--	-ล--	-ล--	-ช--
-ร--	--ดร	มร--	-ด--	-ร--	--ดร	มร--	-ด--
ล-ดล	ชล--	--ดล	-ช--	ล-ดล	ชล--	--ดล	-ช--
--รม	--ชล	-ชลด	-ร-ม	--ม-	ร-ร	--ม-	ร-ร
-ด--	รม--	ม--ด	-ร-ม	-ม--	-ด-ม	-ม--	-ด-ม
-ม-ม	-ม--	มม--	ร-ด	--ด-	ล-ล	--ด-	ล-ล
-ช-ล	-ช-ม	---ร	---ด	-ด--	-ช-ด	-ด--	-ช-ด
--ชล	--ด	ม-ร	ด-ร	--ม-	-ร-ด	--ล-	-ช-ม
-ม--	ชล--	--ด	---ช	-ร--	ด-ล	-ช--	ม-ร
--ด-	-ล-ช	--ม-	-ร-ด	--ด-	ด-ด	--ม-	-ร-ด
-ล--	ช-ม-	-ร--	ด-ล-	ชช-ช	--ช-	-ช--	ช-ช-
-ช--	-ช--	-ม--	-ร--	-ด--	-ด--	-ร--	-ม--
ช-ม	--รร	--ดด	--ลล	--ชช	--ลล	--ดด	--รร
--ชช	----	--ชม	----	--ช	----	--ช	----
-ช-ม	----	-ช-	----	-ช-	----	-ช-	----
--ม	-ช-ล	-ด-ล	-ช-ม	----	-ช-ล	-ร-ด	-ล-ช
--ด	-ช-ล	-ด-ล	-ช-	--ด	-ช-ล	-ร-ด	-ล-ช

ภาพที่ 1 ตัวอย่างโน้ตเพลงไทย เพลง “ตำนานละโว้ สองชั้น” (ทรพาสันทรพิดับ)

(ศุภณัฐ นุตมากุล, ประเทศไทย, 2568)

จากโน้ตเพลงข้างต้น ผู้วิจัยมีหลักจินตนาการท่วงทำนองของเพลงให้มีความสอดคล้องกับกิริยาท่าทางของควายให้มากที่สุด โดยสามารถอธิบายจำแนกแต่ละบรรทัด ดังนี้

- - - ด	- - - ร	- - - ด	- ด - -	- - - ด	- - - ร	- - - ด	- ด - -
- ชู - -	- ลู - -	- ชู - -	- ชู - -	- ชู - -	- ลู - -	- ชู - -	- ชู - -

ภาพที่ 2 ตัวอย่างโน้ตเพลงไทย บรรทัดที่ 1

(ศุภณัฐ นุตมากุล, ประเทศไทย, 2568)

จินตนาการตามทำนองเพลง (บรรทัดที่ 1): เป็นการกำเนิดของทรีพีที่กำลังฝึกหัดทรงตัวตั้งไข่ในการยืนเท้าทั้ง 4 ลงพื้นดิน อีกทั้งยังฝึกเดินด้วยการย่อเท้าทั้ง 4 ให้มั่นคง

- - ด ด	- - ร ร	- - ร ร	- - ด ด	- - ด ด	- - ร ร	- - ร ร	- - ด ด
- ชู - -	- ลู - -	- ลู - -	- ชู - -	- ชู - -	- ลู - -	- ลู - -	- ชู - -

ภาพที่ 3 ตัวอย่างโน้ตเพลงไทย บรรทัดที่ 2

(ศุภณัฐ นุตมากุล, ประเทศไทย, 2568)

จินตนาการตามทำนองเพลง (บรรทัดที่ 2): ทรีพีทำการย่อเท้าวัตรอยเท้าทรพา ซึ่งเป็นพ่อผู้ให้กำเนิดอย่างนี้ทุกวัน กระทั่งวันหนึ่งรอยเท้านั้นเสมือนกับรอยเท้าของทรพา

- ร - -	- - ด ร	ม ร - -	- ด - -	- ร - -	- - ด ร	ม ร - -	- ด - -
ลู - ด ลู	ชู ลู - -	- - ด ลู	- ชู - -	ลู - ด ลู	ชู ลู - -	- - ด ลู	- ชู - -

ภาพที่ 4 ตัวอย่างโน้ตเพลงไทย บรรทัดที่ 3

(ศุภณัฐ นุตมากุล, ประเทศไทย, 2568)

จินตนาการตามทำนองเพลง (บรรทัดที่ 3): ทรพีครุ่นคิดวางแผนจะกำจัดทรพาผู้เป็นพ่อที่ให้กำเนิด เพราะเห็นว่าทรพาเริ่มแก่หมดยาวแรง อีกทั้งทรพีก็ย่างเข้าสู่วัยรุ่นเต็มตัว มีผลกำลังมากพอที่จะล้มทรพาได้แล้ว

-- ร ม	-- ซ ล	- ซ ล ต่	- ร้ - ม่	-- ม่ -	ร้ - ร้ ม่	-- ม่ -	ร้ - ร้ ม่
- ต --	ร ม --	ม -- ต	- ร - ม	- ม --	- ต่ - ม	- ม --	- ต่ - ม

ภาพที่ 5 ตัวอย่างโน้ตเพลงไทย บรรทัดที่ 4
(ศุภณัฐ นุตมากุล, ประเทศไทย, 2568)

จินตนาการตามทำนองเพลง (บรรทัดที่ 4): วันหนึ่งทรพีรู้สึกว่าคุณพ่อพร้อมที่จะสู้กับทรพาแล้ว ดังนั้นจึงออกจากถ้ำมาสู้กับทรพา จนกระทั่งทรพาล้มตาย และทรพีได้ขึ้นเป็นใหญ่

- ม่ - ม่	- ม่ --	ม่ม --	ร้ ร้ - ต่	-- ต่ -	ล - ล ต่	-- ต่ -	ล - ล ต่
- ซ - ล	- ซ - ม	--- ร	--- ต	- ต --	- ซ - ต	- ต --	- ซ - ต

ภาพที่ 6 ตัวอย่างโน้ตเพลงไทย บรรทัดที่ 5
(ศุภณัฐ นุตมากุล, ประเทศไทย, 2568)

จินตนาการตามทำนองเพลง (บรรทัดที่ 5): ต่อมาทรพีก็ครองความเป็นใหญ่ แต่ด้วยความที่ทรพีเป็นควายที่เกเรมาก จึงทำให้สัตว์เล็กสัตว์ใหญ่พากันเดือดร้อนไปหมด โดยเฉพาะลิงจำนวนมาก เพราะทรพีเที่ยวโค่นต้นไม้ที่จะกินผลทุกต้นจนหมด โดยเฉพาะต้นกล้วย

-- ซ ล	-- ต่ ร้	ม ร --	ต ร้ - ต่	-- ม่ -	- ร้ - ต่	-- ล -	- ซ - ม
- ม --	ซ ล --	-- ต่ ล	--- ซ	- ร้ --	ต่ - ล -	- ซ --	ม - ร -

ภาพที่ 7 ตัวอย่างโน้ตเพลงไทย บรรทัดที่ 6
(ศุภณัฐ นุตมากุล, ประเทศไทย, 2568)

จินตนาการตามทำนองเพลง (บรรทัดที่ 6): เมื่อเหตุการณ์ที่ทรพีอาละวาดรุกรานสัตว์ต่าง ๆ ในป่าจนเกิดความเสียหายเป็นอย่างมาก ขวั้นจึงล่องรู้ไปถึงพาลีและสุครีพ จากนั้นทั้งสองจึงได้มาปราบทรพี ต่อสู้กันอยู่หน้าปากถ้ำ

- - ด -	- ล - ช	- - ม -	- ร - ด	- - ด -	ด ด - ด	- - ม -	- ร - ด
- ล - -	ช - ม -	- ร - -	ด - ล -	ช ช - ช	- - ช -	- ช - -	ช - ช -
- ช - -	- ช - -	- ม - -	- ร - -	- ด - -	- ด - -	- ร - -	- ม - -
ช - ม ม	- - ร ร	- - ด ด	- - ล ล	- - ช ช	- - ล ล	- - ด ด	- - ร ร

ภาพที่ 8 ตัวอย่างโน้ตเพลงไทย บรรทัดที่ 7-8
 (ศุภณัฐ นุตมากุล, ประเทศไทย, 2568)

จินตนาการตามทำนองเพลง (บรรทัดที่ 7-8): พาลีอาสาที่จะเป็นคู่ต่อสู้กับทรพี เมื่อเริ่มต่อสู้กันก็ไม่มีแววว่าจะมีใครชนะ กระทั่งใช้เวลาไปถึง 7 วัน 7 คืน ทรพีเห็นว่าทำไม่ดีจึงหนีเข้าไปในถ้ำ แต่พาลีก็ได้ตามเข้ามาปราบทรพี และสั่งกับสุครีพไว้ว่า “ถ้าเลือดที่ไหลออกมาเป็นสีแดงใส ให้เอาหินปิดปากถ้ำทันที แต่ถ้าเป็นเลือดข้นไม่ต้องปิด เพราะเป็นเลือดควาย”

- - ช ช	-----	- - ช ฆ	-----	- - ช ๖	-----	- - ช ๓	-----
- ช - ฆ	-----	- ช - ๖	-----	- ช - ๓	-----	- ช - ๓	-----

ภาพที่ 9 ตัวอย่างโน้ตเพลงไทย บรรทัดที่ 9
 (ศุภณัฐ นุตมากุล, ประเทศไทย, 2568)

จินตนาการตามทำนองเพลง (บรรทัดที่ 9): ขณะที่กำลังสู้กันอยู่นั้น ก็มีฝนตกลงมาอย่างหนัก พาลีได้ปราบ
ทรพพิสำเร็จ และเลือดที่ไหลออกมาจากปากถ้ำโดนน้ำฝน จึงกลายเป็นสีแดงใส่ทั่วบริเวณนั้น

- - - รร	- ช - ล	- ต - ล	- ช - ม	- - - รร	- ช - ล	- ร - ต	- ล - ช
- - - รร	- ช - ล	- ต - ล	- ช - ม	- - - รร	- ช - ล	- ร - ต	- ล - ช

ภาพที่ 10 ตัวอย่างโน้ตเพลงไทย บรรทัดที่ 10

(ศุภณัฐ นุตมากุล, ประเทศไทย, 2568)

จินตนาการตามทำนองเพลง (บรรทัดที่ 10): เมื่อเห็นว่าเลือดที่ไหลออกมาจากปากถ้ำเป็นสีแดงใส สุครีพ
ที่เข้าใจผิดคิดว่าพาลีตาย จึงเอามือมาปิดปากถ้ำ ส่วนพาลีเข้าใจว่าสุครีพคิดจะฆ่าตน จึงโมโห ทำให้พาลี
และสุครีพโกรธเคืองกันตั้งแต่นั้นมา

ทั้งนี้ จากเพลงตำนานละโว้ สองชั้น (ทรพาสันทรพิดับ) ก่อให้เกิดชื่อสถานที่ต่าง ๆ ในจังหวัดลพบุรี
ในปัจจุบัน เช่น บ้านหินสองกอง ตำบลท่าหิน หนองหัวกระบือ และเขาทับควาย



ภาพที่ 11 เขาทับควาย

(ธัญญธร กองสาสน, ประเทศไทย, 2567, ภาพถ่ายส่วนตัว)

จากเพลงตำนานละโว้ สองชั้น (ทราปสันทรพีดับ) พบว่า เป็นเพลงท่อนเดียว มีอัตราจังหวะสองชั้น ใช้ทางเสียงเพียงออบน (ด ร ม x ซ ล x) ตลอดทั้งเพลง ไม่พบเสียงจรใด ๆ อีกทั้งยังพบกลวิธีการบรรเลง เช่น การตีสะบัด 3 เสียงขึ้น การตีคู่เสียงต่าง ๆ การตีสลับมือ



ตำนานละโว้

ภาพที่ 12 QR Code ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านดุริยางคศิลป์ไทย: ตำนานละโว้
(ศุภณัฐ นุตมากุล, ประเทศไทย, 2568)

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

วิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์ไทย: ตำนานละโว้” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า โครงสร้างของผลงานการสร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์ไทย: ตำนานละโว้ ประกอบด้วยกันทั้งหมด 8 องค์ ในการนำเสนอผลการวิจัย โดยแบ่งได้ดังนี้ 1) องค์ที่ 1 ตำนานละโว้ 2) องค์ที่ 2 ความเป็นมาเมืองลพบุรี 3) องค์ที่ 3 สมเด็จพระนารายณ์มหาราชปราบดาภิเษก 4) องค์ที่ 4 สวรรคตสมเด็จพระนารายณ์มหาราช 5) องค์ที่ 5 ลพบุรีเมืองร้าง 6) องค์ที่ 6 ป. พิบูลสงคราม 7) องค์ที่ 7 วานรบุรี และ 8) องค์ที่ 8 ลະศรีเทพนรินทร์ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านดุริยางคศิลป์ไทยที่ไม่ใช่เพียงการเล่าเรื่องราวของตำนานเมืองละโว้เท่านั้น แต่ยังเป็นสื่อที่สามารถใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวและการอนุรักษ์วัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน นอกจากนี้ ผลงานยังสามารถนำไปเผยแพร่ในเชิงสาธารณะ เพื่อให้ผู้คนได้รับรู้และเข้าใจถึงคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดลพบุรี

7.1 ตำนานเมืองลพบุรี

จากการอภิปรายผลการวิจัยพบว่า รากฐานทางอัตลักษณ์ของเมืองละโว้ (ลพบุรี) ถูกสร้างขึ้นจากกลุ่มตำนานปรัมปราที่สำคัญซึ่งมีมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ โดยตำนาน “ทราพาและทรพี” ไม่ใช่เป็นเพียงนิทานเกี่ยวกับสัตว์ แต่ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์สะท้อนการต่อสู้ การเปลี่ยนแปลง และพลวัตเชิงอำนาจในยุคสมัยนั้น ขณะเดียวกัน เรื่องราวของบุคคลในตำนาน เช่น ท้าวโคตะบองและนางศรีประจันตร์ ได้สะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมหลักของสังคมโบราณ ทั้งในด้านความเข้มแข็งของผู้นำและศรัทธาทางศาสนาที่ฝังรากลึก ซึ่งการวิเคราะห์นี้สอดคล้องกับบันทึกของพระครูประกาศ์สุตคุณ ที่ช่วยยืนยันองค์ประกอบสำคัญในตำนาน ดังนั้นเรื่องเล่านี้คือโครงสร้างทางวัฒนธรรมและความเชื่อที่เป็นรากฐานในการสร้างอัตลักษณ์ของเมืองละโว้มาอย่างยาวนาน

7.2 ความเป็นมาเมืองละโว้ สู่สมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช

จากการอภิปรายผลการวิจัยพบว่า พัฒนาการของเมืองละโว้ (ลพบุรี) สะท้อนการเปลี่ยนแปลงทางอำนาจและอิทธิพลทางวัฒนธรรมอย่างชัดเจนในแต่ละยุคสมัย ซึ่งในยุคขอม การรับอิทธิพลทางศิลปะสถาปัตยกรรมที่ปรากฏในสิ่งก่อสร้างสำคัญอย่างพระปรางค์สามยอด ชี้ให้เห็นถึงการผนวกรวมเมืองละโว้เข้ากับอาณาจักรเขมร ต่อมาในสมัยอยุธยา โดยเฉพาะรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช บทบาทของเมืองได้เปลี่ยนเป็นศูนย์กลางทางการทหารและการปกครองของสยาม ซึ่งสอดคล้องกับงานเขียนของ ประจักษ์ศรีไชยเชียร (2562) ที่ชี้ว่าการเปลี่ยนแปลงรูปแบบศิลปะนี้สะท้อนอำนาจทางการเมือง และยังตั้งข้อสังเกตว่า คำว่า “ศิลปะลพบุรี” อาจเป็นแนวคิดที่ถูกสร้างขึ้นภายหลังเพื่ออธิบายความสืบเนื่องทางประวัติศาสตร์ศิลป์ของชาติ สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าอัตลักษณ์ของลพบุรีถูกหล่อหลอมจากอิทธิพลภายนอก และได้รับการตีความผ่านมุมมองทางประวัติศาสตร์ในยุคต่อมา

7.3 ความเป็นมาจังหวัดลพบุรี

จากการอภิปรายผลการวิจัยพบว่า ประวัติศาสตร์ของลพบุรีมีลักษณะเป็นวัฏจักรแห่งความเสื่อมและการฟื้นฟู โดยมีบทบาทของผู้ปกครองเป็นปัจจัยสำคัญ หลังการสวรรคตของสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เมืองได้ถูกทิ้งร้างเป็นเวลานาน ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลของ กำพล จำปาพันธ์ (2565) ที่ชี้ว่าการฟื้นฟูเมืองครั้งสำคัญริเริ่มโดยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 4) การบูรณะพระราชวังและพระราชทานนามว่า “พระนารายณ์ราชนิเวศน์” สะท้อนถึงพระราชประสงค์ในการรื้อฟื้นและสืบต่อความรุ่งเรืองในอดีตอย่างมีนัยสำคัญ รากฐานนี้ได้นำไปสู่การพัฒนาเป็นศูนย์กลางทางการทหารในสมัยจอมพล ป. พิบูลสงคราม และกลายเป็นเมืองท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่มีชีวิตชีวา หรือ “เมืองลิง” อันเป็นที่รู้จักในปัจจุบัน

7.4 ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านดุริยางคศิลป์ไทย: ตำนานละโว้

จากการอภิปรายผลการวิจัยพบว่า กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานดุริยางคศิลป์ไทย “ตำนานละโว้” ประสบความสำเร็จ โดยมีรากฐานจากหลักการประพันธ์เพลงที่เป็นระบบ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ทฤษฎี “9 รู้” ของครูสืบทัดดี ดุริยประณีต เป็นแกนหลัก ซึ่งสอดคล้องกับงานของ ศุภณัฐ นุตมากุล (2565) ที่ชี้ว่าทฤษฎีนี้ครอบคลุมทุกมิติที่จำเป็นสำหรับนักประพันธ์ ตั้งแต่ความรู้ด้านหลักการไปจนถึงความเข้าใจผู้ฟัง การใช้กรอบทฤษฎีที่แข็งแกร่งนี้ ทำให้ผู้วิจัยสามารถตีความเรื่องราวและถ่ายทอด “อรรถรสบทเพลง” ออกมาได้ อย่างลึกซึ้ง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อัครนิย เบลี้นศรี (2558) ที่เน้นย้ำความสำคัญขององค์ประกอบทางดนตรีในการสร้างความหมายและสุนทรียะ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การสร้างสรรค์ดุริยางคศิลป์ไทยที่มีคุณภาพไม่ได้อาศัยเพียงจินตนาการ แต่ต้องตั้งอยู่บนองค์ความรู้เชิงทฤษฎีที่ลึกซึ้งและครอบคลุม ควบคู่กับความสามารถในการตีความทางศิลปะ เพื่อให้ผลงานสามารถสื่อสารนัยทางวัฒนธรรมได้อย่างสมบูรณ์

8. ข้อเสนอแนะ

ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านดุริยางคศิลป์ไทย: ตำนานละโว้ เป็นการนำเสนอเพียงจังหวัดลพบุรีจังหวัดเดียว ซึ่งสามารถนำแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านดุริยางคศิลป์ไทยไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบอื่น ๆ โดยมุ่งเน้นถึงผลลัพธ์ที่มีประโยชน์ต่อสาธารณชนสืบไป

9. รายการอ้างอิง

- กำพล จำปาพันธ์. (2565, 7 พฤศจิกายน). ลพบุรีสมัยพระนารายณ์: ร่องรอยการพัฒนาในอดีตและมรดกทางวัฒนธรรม. *ศิลปวัฒนธรรม*. สืบค้นเมื่อวันที่ 26 สิงหาคม 2567 จาก https://www.silpa-mag.com/history/article_45648
- ตรงใจ หุตางกูร, และวินัย พงศ์ศรีเพียร. (2558). *มรดกความทรงจำแห่งนบุรีศรีลโวหปุระ*. กรุงเทพมหานคร: ศักดิ์โสภารการพิมพ์.
- ประภัสสร ชูวิเชียร. (2562). ศิลปะลพบุรี. *ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร*. สืบค้นเมื่อวันที่ 26 สิงหาคม 2567 จาก <https://e-shann.com/%E0%B8%A8%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B8%9B%E0%B8%B0%E0%B8%A5%E0%B8%9E%E0%B8%9A%E0%B8%B8%E0%B8%A3%E0%B8%B5/>
- วัลลภา รุ่งศิริแสงรัตน์. (2537). *ลพบุรี: อดีต-ปัจจุบัน*. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศุภณัฐ นุตมากุล. (2565). *องค์ความรู้ด้านการประพันธ์เพลงไทย กรณีศึกษาครูสืบทัดดี ดุริยประณีต*. ลพบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2553). *ดนตรีไทยมาจากไหน*. กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยดุริยางคศิลป์.

สุทัศน์ สุทสุสโน (พระครูประภัสร์สุตคุณ). (2555). *ตำนานเมืองลพบุรี*. ลพบุรี: สำนักงานยุวพุทธิกสมาคม
ลพบุรี.

อัศนีย์ เปี้ยนศรี. (2558). *การสร้างสรรค์ผลงานทางดุริยางคศิลป์ ชุด ตำนานเทพนพเคราะห์* (วิทยานิพนธ์
ปริญญาดุขฎฐบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

GRAPHIC DESIGN ON SOUVENIR PRODUCTS INSPIRED BY THE CULTURAL HERITAGE OF TAI DAM COMMUNITY IN BAN NA PA NAD, KHAO KAEW SUB-DISTRICT, CHIANG KHAN DISTRICT, LOEI PROVINCE

การออกแบบกราฟิกบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จากวัฒนธรรมชุมชนไทดำ
บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

Monchaya Sabuar^{1*}

มนชญา สระเบ้า^{1*}

Abstract

Background and Objectives: The culture of the Tai Dam community in Ban Na Pa Nad, Khao Kaew Sub-district, Chiang Khan District, Loei Province, represents a valuable local heritage worthy of broader dissemination. However, it has gradually faded from social recognition. In reality, Tai Dam culture constitutes an important form of ethnic cultural heritage that is at risk of disappearing in contemporary society. This study was conducted with the following objectives: (1) to investigate the cultural identity of the Tai Dam community; (2) to design graphic elements for souvenir products based on Tai Dam cultural identity; and (3) to examine consumer satisfaction toward the developed souvenir products.

Methods: This research employed a qualitative research design, integrating documentary research, fieldwork involving in-depth interviews, photographic documentation, and participant observation for data collection. The collected data were systematically analyzed through categorization, prioritization, and synthesis to derive design guidelines.

Key Findings: The findings indicate that the Tai Dam community possesses distinctive cultural identities, including Tai Dam script, traditional music and dance, and ethnic attire. These cultural elements were synthesized and applied as conceptual foundations in the graphic design of souvenir products. The designed products were evaluated by tourists and residents in Chiang Khan District, Loei Province. The results revealed a very high level of consumer satisfaction ($\bar{x} = 4.62$, $SD = 0.52$).

Research Article

Received: 31 October 2024

Revised: 24 December 2024

Accepted: 24 December 2024

** Corresponding author*

email: monchaya.sa@spu.ac.th

How to cite:

Sabuar, M. (2026). Graphic design on souvenir products inspired by the cultural heritage of Tai Dam community in Ban Na Pa Nad, Khao Kaew Sub-district, Chiang Khan District, Loei Province. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 30(1), 21-34.

¹ School of Communication Arts, Sripatum University, Thailand

¹ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Implications of the Study: Tai Dam cultural heritage demonstrates strong potential for creative development and design innovation. This research contributes to the creation of new design prototypes and represents an initial step toward integrating culturally significant heritage into the creative economy, with implications for community-based income generation.

Conclusions and Future Study: The study entitled “Graphic Design on Souvenir Products Inspired by Tai Dam Community Culture in Ban Na Pa Nad, Khao Kaew Sub-district, Chiang Khan District, Loei Province” can be further expanded and integrated into various domains, including promotional media design, packaging development, innovative product creation, digital media production, and educational materials related to local arts and culture. Tai Positioning Dam motifs and artistic identity as core elements can enhance product value, strengthen community distinctiveness, and promote sustainable tourism in the area.

Keywords: Graphics; Culture; Tai Dam people; Souvenirs Learners

คำสำคัญ: กราฟิก; วัฒนธรรม; ชาวไทดำ; ของที่ระลึก

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: วัฒนธรรมของชุมชนชาวไทดำ บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย เป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นอันดีงามที่ควรค่าแก่การนำมาเผยแพร่ให้เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง แต่กลับค่อย ๆ ถูกกลืนเลือนไปจากสังคม ซึ่งในความเป็นจริงแล้ววัฒนธรรมไทดำนั้นเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ ซึ่งอาจกำลังถูกกลืนเลือนจากสังคมในปัจจุบัน บทความนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อศึกษาวัฒนธรรมชุมชนชาวไทดำ (2) เพื่อออกแบบกราฟิกบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก (3) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

วิธีการศึกษา: กระบวนการดำเนินการวิจัยจากการศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร ลงพื้นที่ในการสัมภาษณ์เชิงลึก บันทึกข้อมูลภาพถ่าย และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลและได้นำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์ เริ่มจากการเรียงลำดับความสำคัญและสรุปข้อมูล

ผลการศึกษาที่สำคัญ: ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาแนวทางออกแบบกราฟิกบนของที่ระลึกที่มีอัตลักษณ์จากวัฒนธรรมชุมชนชาวไทดำ และผลจากการศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบกราฟิกบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จากวัฒนธรรมชุมชนชาวไทดำ บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย พบว่า ชุมชนชาวไทดำมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น คือ ตัวอักษรไทดำ วัฒนธรรมการร้องรำรวมถึงเครื่องแต่งกายของชาวชาติพันธุ์ไทดำ ซึ่งผู้วิจัยนำอัตลักษณ์ดังกล่าวมาเป็นฐานแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก และผลงานการออกแบบดังกล่าวได้รับผลตอบรับจากการถูกประเมินโดยนักท่องเที่ยวและผู้คนในอำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย มีระดับความพึงพอใจของผู้บริโภคอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งมีค่า $\bar{x} = 4.62$ และค่า $SD = 0.52$

นัยสำคัญของการศึกษา: วัฒนธรรมชุมชนไทดำนั้นมีคุณค่าในการนำมาต่อยอดด้านการสร้างสรรค์และการออกแบบ ก่อให้เกิดต้นแบบใหม่ ๆ อย่างสร้างสรรค์ เป็นก้าวแรกสู่การนำมรดกอันทรงคุณค่าเข้าสู่เส้นทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สร้างรายได้สู่ชุมชน

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบกราฟิกบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จากวัฒนธรรมชุมชนชาวไทดำ บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย” สามารถนำไปบูรณาการและต่อยอดได้อย่างหลากหลาย ทั้งด้านการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ การพัฒนาบรรจุภัณฑ์สินค้า การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ ตลอดจนการจัดทำสื่อดิจิทัลและสื่อการเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยอาศัยตลาดและอัตลักษณ์ทางศิลปะของไทดำเป็นแกนสำคัญ อันจะช่วยให้มูลค่า สร้างความโดดเด่นให้ชุมชน และส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่อย่างยั่งยืน

1. บทนำ

วัฒนธรรมกับชุมชนเป็นสิ่งที่อยู่คู่กันมาตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษ คนในชุมชนมักปฏิบัติสืบทอดต่อกัน มาจากรุ่นสู่รุ่น เป็นการสืบทอดเจตนารมณ์อันดีที่มีมาช้านาน พระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2553 ได้ให้ความหมายของ “วัฒนธรรม” ว่า วิธีการดำเนินชีวิต ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม จารีตประเพณี พิธีกรรม และภูมิปัญญา ซึ่งกลุ่มชนและสังคมได้ร่วมสร้างสรรค์ ส่งเสริม ปลูกฝัง สืบทอด เรียนรู้ ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลง เพื่อให้เกิดความเจริญงอกงามทั้งด้านจิตใจและวัตถุอย่างสันติสุขและยั่งยืน จึงสามารถกล่าวได้ว่า “วัฒนธรรม” หมายถึง ทุกสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม และยังหมายถึง แบบแผนพฤติกรรมทั้งหมดของสังคมที่สืบทอดมานับแต่อดีต ผ่านการเรียนรู้ คิดค้น ดัดแปลง เพื่อสนองความต้องการและพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ โดยวิวัฒนาการสืบทอดกันมาอย่างมีแบบแผน เพื่อให้เกิดความเจริญรุ่งเรืองและมั่นคงในสังคม ซึ่งมีความเชื่อมโยงในมิติของการอนุรักษ์ผ่านการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มชาติพันธุ์ไทดำมีถิ่นฐานเดิมอยู่ในแคว้นสิบสองจุไทย ดังกล่าวไว้ในพงศาวดารเมืองโลว่า “เมืองที่พวกผู้ไทอาศัยอยู่นั้น คือ เมืองแกนหนึ่ง เมืองควายหนึ่ง เมืองตุงหนึ่ง เมืองม่วยหนึ่ง เมืองลาหนึ่ง เมืองโมะหนึ่ง เมืองหวัดหนึ่ง เมืองซางหนึ่ง รวมทั้งหมดเป็น 8 เมือง ประกอบด้วยเมืองผู้ไทขาว 4 เมือง ผู้ไทดำ 8 เมือง รวมเป็น 12 เมือง จึงเรียกว่าเมืองสิบสองผู้ไท แต่ปัจจุบันเรียกสิบสองจุไทย” (ยุกติ มุกดาวิจิตร, 2557)

การปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมในประเทศไทยมีผลต่อการรักษาวัฒนธรรมในระดับภูมิภาคและระดับจังหวัด เพราะการส่งเสริมและคุ้มครองวัฒนธรรมท้องถิ่นนั้นส่งผลให้มีการสร้างองค์กรที่รับผิดชอบในการอนุรักษ์สถานที่สำคัญทางวัฒนธรรม เช่น พิพิธภัณฑ์ และอุทยานประวัติศาสตร์ มีการสนับสนุนกิจกรรมวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สร้างสรรค์ และมีการสร้างสภาพแวดล้อมที่กำหนดกรอบแนวทางในการรักษาวัฒนธรรม ดังนั้น การปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมในทุก ๆ ระดับย่อมมีความสำคัญ เพื่อสร้างความเป็นอยู่ที่ยั่งยืนและสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมให้มีโอกาสทางด้านเศรษฐกิจ

ชุมชนบ้านนาป่าหนาด เป็นชุมชนที่มีศักยภาพที่จะสามารถพัฒนาของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น สามารถนำเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมมาประยุกต์เข้ากับงานออกแบบร่วมสมัย สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ชุมชน เช่น ลวดลายปักผ้าพื้นเมือง สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับสินค้าหลากหลายรูปแบบ เช่น เครื่องประดับ กระเป๋า ผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้าน หรือเครื่องเขียน โดยยังคงความงามดั้งเดิมไว้ แต่ปรับให้ร่วมสมัยและตอบโจทย์ผู้บริโภคยุคใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของ จารุสริทธิ์ เครือจันทร์ (2563) ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกนั้นมีหลากหลายรูปแบบ เช่น ผลิตภัณฑ์ที่ใช้สำหรับอุปโภคและบริโภค ของตกแต่ง เครื่องประดับ ซึ่งมีอิทธิพลมาจากความเชื่อ ศาสนา การเมือง วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และสังคมของพื้นที่ชุมชนนั้น ๆ เช่น ลวดลายของเครื่องแต่งกายที่สามารถนำมาต่อยอดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ในศาสตร์การออกแบบกราฟิก ทำให้ของที่ระลึกมีรูปแบบที่แตกต่างกัน แต่สะท้อนอัตลักษณ์ความเป็นท้องถิ่น สามารถสื่อความเป็นท้องถิ่นของแหล่งท่องเที่ยวในชุมชน ส่งผลให้มีผลิตภัณฑ์ที่ไม่เหมือนใคร ผู้ซื้อและผู้รับสามารถตระหนัก

ถึงคุณค่าและความสำคัญของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกได้เป็นอย่างดี ตลอดจนการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ที่มีเรื่องราวของชุมชนซึ่งจะช่วยเพิ่มมูลค่าและดึงดูดนักท่องเที่ยว ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการบันทึกและถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นผ่านงานออกแบบ จึงควรส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้จากผู้สูงอายุสู่คนรุ่นใหม่ในชุมชน เพื่อรักษาภูมิปัญญาดั้งเดิม พร้อมกับพัฒนาทักษะการออกแบบและการตลาดสมัยใหม่แก่เยาวชน เป็นการสร้างแบรนด์ให้กับชุมชนให้เข้มแข็ง สามารถช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับของที่ระลึก และสร้างความภาคภูมิใจให้กับคนในชุมชน นำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจที่ยั่งยืน การพัฒนาของที่ระลึกจึงไม่เพียงสร้างรายได้แต่ยังเป็นการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมให้คงอยู่อย่างมีชีวิตชีวา ผ่านการผสมผสานระหว่างภูมิปัญญาดั้งเดิมกับการออกแบบร่วมสมัย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาวัฒนธรรมชุมชนไทดำ
- 2.2 เพื่อออกแบบกราฟิกที่สะท้อนอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทดำบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก
- 2.3 เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

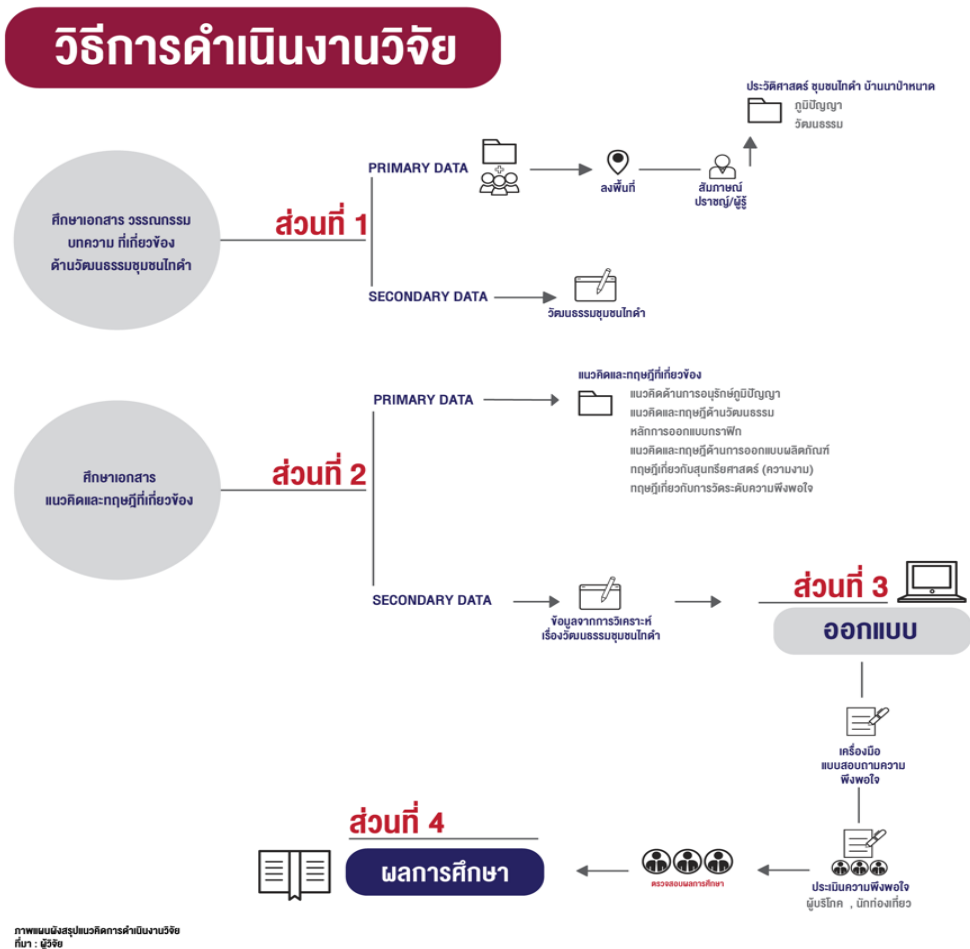
3. ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาเนื้อหาด้านวัฒนธรรมชุมชน ได้แก่ เรื่องราววิถีชีวิต วัฒนธรรม และประเพณี เช่น การร้องเพลง การรำ การพูด การเขียน การแต่งกาย งานด้านหัตถกรรมและพิธีกรรมต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบการศึกษาจากภาคเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม สำหรับใช้ในการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ สู่กระบวนการออกแบบกราฟิกบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ตลอดจนนำผลการออกแบบไปประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภค จากพื้นที่การศึกษา บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย จำนวน 100 คน

4. วิธีดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัยนั้น ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลภาคเอกสาร และเก็บรวบรวมข้อมูลจากการลงพื้นที่ชุมชนบ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย พื้นที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบ้านนาป่าหนาด อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย มีขั้นตอนดังนี้ (1) ผู้วิจัยออกแบบเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากการลงพื้นที่ โดยสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้นำชุมชนไทดำบ้านนาป่าหนาดในเรื่องประวัติความเป็นมา การอยู่อาศัย ภาษา การแต่งกาย เป็นต้น และใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วมกับกิจกรรมทางวัฒนธรรมของชุมชน เช่น การละเล่น การรำ การร้องเพลง และบันทึกข้อมูลภาพถ่าย (2) ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากภาคเอกสาร เช่น หนังสือบันทึกประวัติศาสตร์เกี่ยวกับการอพยพย้ายถิ่นฐานของชาติพันธุ์ในประเทศไทย

รวมถึงเอกสารและงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (3) จากนั้นผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์
สรุปข้อมูล (Qualitative analysis) เพื่อจับประเด็นที่น่าสนใจในการนำเรื่องราวของวัฒนธรรมไทดำมา
ต่อยอดเป็นลวดลายสร้างสรรค์ และสังเคราะห์ข้อมูล ตรวจสอบข้อเท็จจริง ตลอดจนนำประเด็นเนื้อหาที่
วิเคราะห์เรื่องราววัฒนธรรมไทดำมาพัฒนาต่อให้เกิดเป็นลวดลายต้นแบบจำนวน 10 ลาย (4) ผู้วิจัยใช้แนวคิด
และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยมาเป็นกรอบแนวคิดในงานออกแบบลวดลายต้นแบบทั้งหมด 10 ลาย
และทำการผลิตต้นแบบเพื่อนำไปประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยในพื้นที่อำเภอ
เชียงคาน จังหวัดเลย และ (5) จากนั้นผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมผลประเมินความพึงพอใจและตรวจสอบผลการ
ศึกษา แล้วจึงสรุปผลการวิจัยในรูปแบบของเอกสารเพื่อดำเนินการงานวิจัยให้เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 1 รูปภาพแสดงวิธีการดำเนินงานวิจัย
(มนชญา สาระบัว, ประเทศไทย, 2567)

5. ประโยชน์ของการวิจัย

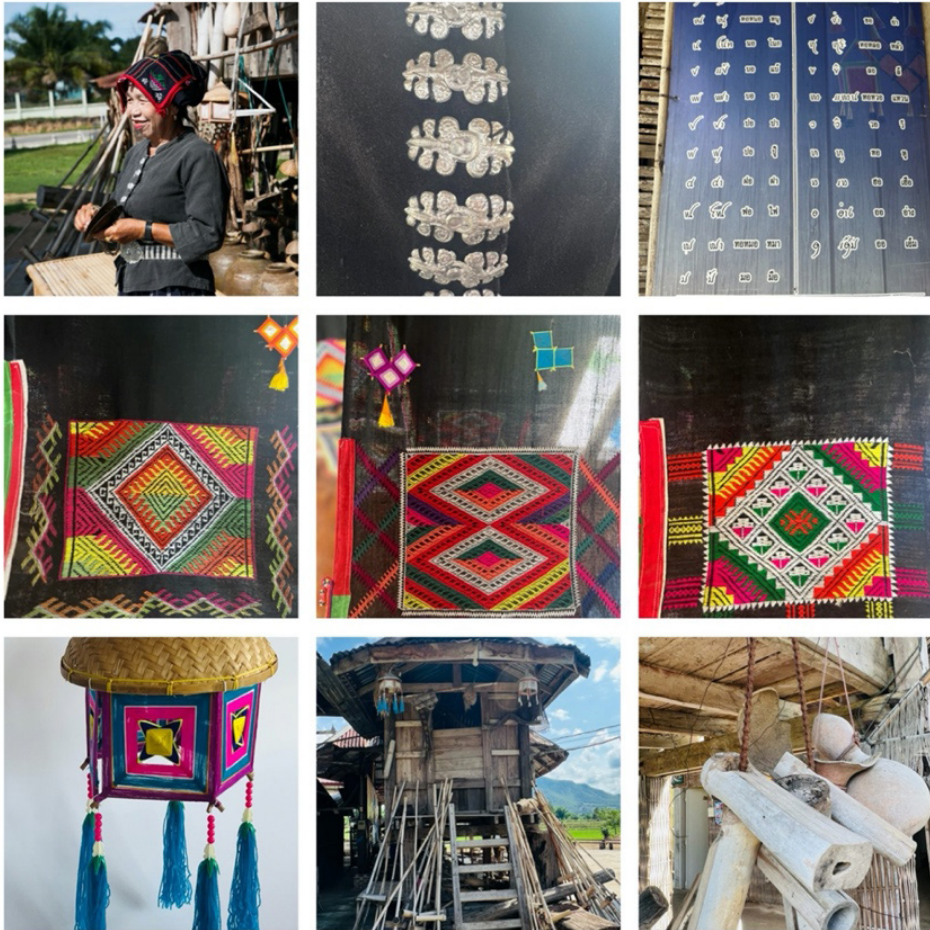
- 5.1 ได้ข้อมูลและองค์ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมชุมชนไทดำ
- 5.2 ได้ต้นแบบผลงานการออกแบบกราฟิกบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก
- 5.3 ได้ข้อมูลความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

6. ผลการวิจัย

6.1 ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาวัฒนธรรมชุมชนไทดำ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ คุณกรณ์ ไพศุนย์ นายกสมาคมหมู่บ้านวัฒนธรรมไทดำ ให้ความคิดเห็นว่า ชาวไททรงดำที่บ้านนาป่าหนาด นั้นเป็นชาวไทกลุ่มหนึ่งที่เคยตั้งรกรากอยู่ในเมืองไทดำ บริเวณลุ่มแม่น้ำดำและแม่น้ำแดง เขตเวียงจันทน์เมื่อ พ.ศ. 2425 ในสมัยสงครามฮ่อ หลังจากสงครามยุติลง ชาวไทดำส่วนหนึ่งจึงได้อพยพถิ่นฐานเข้ามาสู่ประเทศไทย รู้จักในชื่อ “ไทดำ” หรือเรียกกันอีกชื่อว่า “ลาวโซ่ง” อาศัยในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรี และส่วนหนึ่งอาศัยอยู่ทางภาคกลาง ส่วนกลุ่มสุดท้ายอาศัยอยู่ที่บ้านนาป่าหนาด จังหวัดเลย นอกจากนี้ ชาวไทดำที่อพยพเข้ามายังบ้านนาป่าหนาดส่วนใหญ่เป็นชนชั้นราชวงศ์แทบทั้งสิ้น

ประวัติไทดำบ้านนาป่าหนาดนั้น เดิมตั้งถิ่นฐานอยู่ ณ อาณาจักรสิบสองจุไทย บริเวณแม่น้ำแดง แม่น้ำดำ แม่น้ำอู และแม่น้ำโขง มีพระเจ้าล้านเจืองเป็นผู้สร้างเมืองแกง (เดียนเปียนฟู) และสถาปนาเป็นเมืองหลวงเมื่อ พ.ศ. 2006 ทิศใต้และทิศตะวันตกติด สปป.ลาว มีชนบทธรรมเนียม จาริต ประเพณีที่งดงาม อีกทั้งมีภาษาพูดและภาษาเขียนเป็นของตนเอง การอพยพสู่ประเทศไทยครั้งที่ 1 ใน พ.ศ. 2323 สมัยธนบุรี ใน พ.ศ. 2335, 2371, 2381 ตามลำดับ และในสมัยรัตนโกสินทร์ (ช่วงรัชกาลที่ 1 และรัชกาลที่ 3) ยกทัพไปตีเมืองแกง จากนั้นอพยพไปอยู่จังหวัดเพชรบุรี ต่อมาในครั้งที่ 5 พ.ศ. 2423 สมัยรัชกาลที่ 5 ยกทัพไปปราบฮ่อ ได้อพยพไปอยู่บ้านนาป่าหนาด ต่อมาในครั้งที่ 6 พ.ศ. 2518 หนีภัยคอมมิวนิสต์เข้าสู่ประเทศไทย แล้วเดินทางไปยังประเทศสหรัฐอเมริกา ฝรั่งเศส แคนาดา และออสเตรเลีย

พระยาภูธราภัย หรือพระยาชมภู นำทัพไปปราบฮ่อ ได้อพยพชาวไทดำจากเมืองแกงและเมืองพวน อาณาจักรสิบสองจุไทย สู่กรุงเทพฯ เมื่อ พ.ศ. 2423 มีตัวแทนชาวไทดำ 5 คน ได้เข้าเฝ้าสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ต่อมา พ.ศ. 2430 ได้อพยพกลับ สปป.ลาว และอาณาจักรสิบสองจุไทยอีกครั้งหนึ่ง จากนั้นอพยพกลับประเทศไทยอีกครั้งเมื่อ พ.ศ. 2450 โดยตั้งอยู่บ้านนาป่าหนาดเมื่อ พ.ศ. 2460 จนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 2 ภาพอัตลักษณ์ของชุมชนชาวไทยดำ
(มนชญา สระบัว, ประเทศไทย, 2567)

อักษรไทดำ

ก	๑ ก(เสียงสูง)	๑	๓
ง	๒ ง	๒	๔ ง(เสียงสูง)
ข	๓ ข	๓	๕ ข/บ
ค	๔ ค(เสียงสูง)	๔	๖ ค(เสียงสูง)
จ	๕ จ	๕	๗ จ
ฉ	๖ ฉ	๖	๘ ฉ
ช	๗ ช	๗	๙ ช
ซ	๘ ซ	๘	๑๐ ซ
ด	๙ ด(เสียงสูง)	๙	๑๑ ด
ต	๑๐ ต	๑๐	๑๒ ต
ถ	๑๑ ถ	๑๑	๑๓ ถ
ท	๑๒ ท	๑๒	๑๔ ท
ธ	๑๓ ธ	๑๓	๑๕ ธ
น	๑๔ น	๑๔	๑๖ น
บ	๑๕ บ(เสียงสูง)	๑๕	๑๗ บ(เสียงสูง)
ป	๑๖ ป	๑๖	๑๘ ป
ผ	๑๗ ผ	๑๗	๑๙ ผ
ฝ	๑๘ ฝ	๑๘	๒๐ ฝ
ม	๑๙ ม	๑๙	๒๑ ม(เสียงสูง)
ย	๒๐ ย	๒๐	๒๒ ย
ร	๒๑ ร	๒๑	๒๓ ร
ล	๒๒ ล	๒๒	๒๔ ล
ว	๒๓ ว	๒๓	๒๕ ว
อ	๒๔ อ	๒๔	๒๖ อ(เสียงสูง)
ฮ	๒๕ ฮ	๒๕	๒๗ ฮ

ภาพที่ 3 ภาพตัวอักษรชาวไทดำ
(มนชญา สระบัว, ประเทศไทย, 2567)

ปัจจุบัน พิพิธภัณฑ์ไทดำ บ้านนาป่าหนาด ได้จำลองบ้านแบบชาวไทดำในอดีต ตัวบ้านเป็นเรือนเครื่องผูก หลังคามุงด้วยหญ้าคา ใต้ถุนสูง ภายในแบ่งเป็นห้องต่างๆ ไล่ลำดับจากหน้าบ้าน บันไดด้านหน้าเป็นบันไดสำหรับผู้ชายเท่านั้น ห้องแรกเป็น “ห้องบรรพบุรุษ” เป็นของผีเรือน ผีปู่ย่า ถัดมาเป็นห้องผีมืด ห้องลูกสาว ห้องลูกชาย ห้องโถงกลาง และส่วนสุดท้ายเป็นที่ประกอบอาหาร มีบันไดสำหรับผู้หญิง ในยามว่างจากการทำเกษตรกรรมทำนา เพาะปลูก กลุ่มสตรีชาวไทดำจะทำผ้าทอมือแบบโบราณ ผ้าที่ทอนั้นเรียกว่า “ซิ่นนางหาญ” มีตำนานเล่าขานถึงหญิงสาว 3 พี่น้องที่ทอซิ่นผืนนี้ หญิงคนแรกมัดลาย

และทอ แต่เสียชีวิตก่อนเสร็จ หญิงคนที่ 2 ทอต่อ แต่ก็เสียชีวิตเช่นกัน หญิงคนที่ 3 บอกกล่าวผีเรือนว่า หากทอเสร็จจะเซ่นไหว้สำหรับ จึงทำให้ทอชิ้นสำเร็จ ชาวไทดำนิยมใช้ชิ้นนางหาญในการประกอบพิธี เสนเรือน หมู่บ้านนาป่าขนาดใหญ่มีอัตลักษณ์โดดเด่นทั้งด้านประเพณี อาหาร ดนตรีพื้นบ้าน การร้อง การรำ ยำรำ ไทดำ ภาษา และเครื่องแต่งกาย พบเห็นได้จากพิธีกรรมเสนเรือน การแต่งกายด้วยเครื่องประดับและ ลวดลายเสื้อผ้า ตัวอย่างเช่น เสื้อโต (เสื้อไทดำผู้ชาย) เป็นเสื้อลำลอง ผ้าฝ้ายสีครามเข้มหรือดำ คอตั้ง แขนยาว ติดกระดุมเงิน ส่วนเสื้อก้อม (เสื้อไทดำผู้หญิง) แตกต่างตรงที่คอตั้ง ไม่มีปก ปัจจุบันวิถีชีวิตของ ชาวไทดำเปลี่ยนแปลงไปบ้าง แต่ยังคงรักษาขนบธรรมเนียมประเพณีดั้งเดิมไว้อย่างเหนียวแน่น แม้เทคโนโลยี เปลี่ยนแปลง แต่เสน่ห์ของวิถีชีวิตแบบชาวไทดำยังคงอยู่ นับเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่า

ผู้วิจัยได้สรุปการสังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนไทดำ เพื่อเป็นฐานข้อมูลในการออกแบบที่มาจาก อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม โดยแบ่งเป็นประเภท ได้ดังนี้

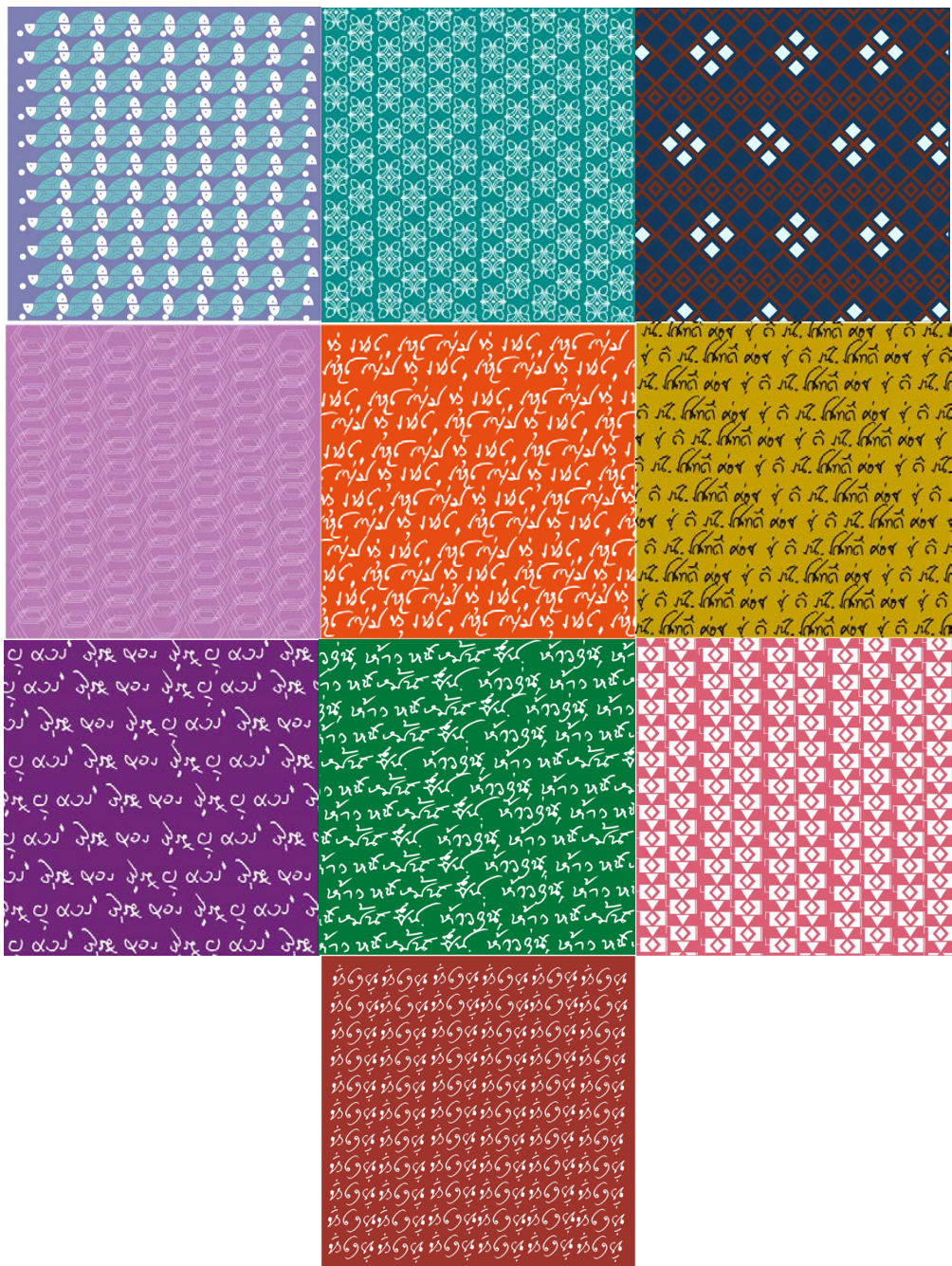
- 1) ด้านการแต่งกาย ผู้หญิงสวมเสื้อก้อม สีดำหรือคราม คอไม่มีปก ติดกระดุมเงิน นุ่งซิ่นลาย แต่งโม ผู้ชายสวมเสื้อโตดำสีดำหรือคราม คอตั้ง แขนยาว ติดกระดุมเงิน และกางเกงขายาว
- 2) ด้านงานหัตถกรรม มีการทอผ้าฝ้ายย้อมครามแบบดั้งเดิมและการปักผ้าด้วยลวดลาย เอกลักษณ์ ส่วนด้านการจักสานเครื่องใช้จากไม้ไผ่ และมีการทำเครื่องเงินและเครื่องประดับ
- 3) ความเชื่อและพิธีกรรม ชาวไทดำมีการนับถือผีบรรพบุรุษ มีการทำพิธีเสนเรือน (พิธีเลี้ยง ผีเรือน) มีพิธีแต่งงานแบบดั้งเดิม และมีพิธีศพที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ
- 4) ด้านสถาปัตยกรรม เป็นเรือนไทดำแบบดั้งเดิม ยกพื้นสูง ยุ้งข้าวทรงสูง และมีศาลเจ้าประจำ หมู่บ้าน
- 5) ด้านอาหารพื้นถิ่น มีอาหารท้องถิ่น ข้าวแดกงา แกงหน่อไม้ ปลารำหมัก ขนมหุ้ง และแจ่วดำ
- 6) ภูมิปัญญาท้องถิ่น มีการประดิษฐ์เครื่องมือทำมาหากินเฉพาะท้องถิ่น และการรักษาโรค ด้วยสมุนไพร
- 7) ศิลปะการแสดง มีการฟ้อนแคนและการขับร้องเพลงทำนองต่าง ๆ รวมถึงการเล่นดนตรีพื้นบ้าน

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาจุดเด่นที่สามารถนำไปพัฒนาการออกแบบลวดลาย และได้คำนึง ถึงการออกแบบในเรื่องของการรักษาความเป็นอัตลักษณ์ดั้งเดิม การผสมผสานระหว่างความร่วมมือกับ ภูมิปัญญา การคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยและความสวยงาม การสื่อความหมายทางวัฒนธรรม ความเหมาะสม กับกลุ่มเป้าหมาย สอดคล้องกับ ฉลาดชาย รมิตานนท์ (2550) ได้กล่าวถึงอัตลักษณ์ว่ามีกระบวนการถูกผลิต ให้เกิดขึ้น ซึ่งสามารถถูกบริโภคและถูกควบคุมจัดการให้อยู่ในวัฒนธรรม และยังมีการสร้างความหมาย ผ่านทางระบบต่าง ๆ ของการสร้างภาพตัวแทน เพื่อนำมาสร้างเป็นอัตลักษณ์ของเรา ดังนั้น ผู้วิจัยจึง ได้ข้อสรุป ได้แก่ 1) ลวดลายผ้าทอที่เป็นเอกลักษณ์ 2) รูปแบบของเครื่องประดับเงิน 3) โครงสร้างและ องค์ประกอบของสถาปัตยกรรม 4) สีสันทนและการจัดวางองค์ประกอบในชุดแต่งกาย และ 5) รูปแบบของ เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน

6.2 ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อออกแบบกราฟิกบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก
ผู้วิจัยได้นำผลจากการศึกษาในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ด้านลวดลายเสื้อผ้าและภาษาของชาวไทดำมาทำ การศึกษาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างเป็นแนวคิด (Concept) และสร้างรูปแบบลวดลายกราฟิก ในขั้นตอนของแบบร่าง (Sketch) มาทั้งหมด 10 ลาย โดยที่มาของแต่ละลวดลายนั้นมาจาก เครื่องแต่งกาย (ส่วนกระดุม) ลวดลายปักบนผ้าพื้นเมืองชาวไทดำ ภาพที่ลวดลายจากรูปารูปทรงของที่อยู่ออาศัย และ ข้อความภาษาไทยคำซึ่งเป็นคำที่มีความหมายดี เช่น คำว่า “โชคดี” “เจริญ” “รวย” “สุขภาพแข็งแรง” และ “สวัสดิ์”

การออกแบบลวดลาย หรือบางท่านใช้คำว่า “การผูกลาย” (ปฏิพัทธ์ ดาระดา, 2539) ซึ่งได้รับการตอบรับจากชุมชนในทางที่ดี เพื่อให้ผู้วิจัยได้นำมาพัฒนาเป็นต้นแบบของลวดลายกราฟิกที่สมบูรณ์ ขั้นตอนต่อมาผู้วิจัยจึงทดลองนำไปใช้กับผลิตภัณฑ์ประเภทของที่ระลึกต่าง ๆ โดยใช้วิธีการสร้างต้นแบบจริง และทำแบบประเมินความพึงพอใจเพื่อวัดความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก และปรึกษากับชุมชนเพื่อคัดเลือกและปรับหาด้านแบบก่อนจะผลิตผลงานจริงเพื่อส่งมอบให้กับชุมชนบ้าน นาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ซึ่งสอดคล้องกับหลักการออกแบบลวดลายประดับ เป็นแนวปฏิบัติที่สามารถนำไปใช้ในการวางแผน กำหนดรูปแบบของทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี ฯลฯ ให้เกิดความแปลกใหม่ เหมาะสมในการนำไปใช้งานกับผลงานศิลปกรรมหรือผลิตภัณฑ์ ประเภทต่าง ๆ (พินาลิน สาริยา, 2549)

6.3 ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จำนวน 100 คน ผู้วิจัยพบว่า ส่วนมากผู้บริโภคเลือกให้ผลิตภัณฑ์อยู่ในอันดับที่ 1 เนื่องจากเป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ได้กับทุกเพศทุกวัย เป็นสินค้าในกระแสการรณรงค์ลดโลกร้อน และมีราคาที่สามารถจับต้องได้ มีค่า คะแนนคิดเป็นร้อยละ 43 ผลิตภัณฑ์เครื่องเขียน (สมุดโน้ต) อยู่ในอันดับที่ 2 เนื่องจากเป็นสินค้าที่ใช้ได้ กับกลุ่มเป้าหมายบางคน แต่ยังคงเป็นสินค้าที่กลุ่มตัวอย่างเลือก มีค่าคะแนนคิดเป็นร้อยละ 31 และผลิตภัณฑ์ เสื้อที่ระลึกอยู่ในอันดับที่ 3 เนื่องจากเป็นสินค้าที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะ ไม่สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน ได้ในทุก ๆ วัน มีค่าคะแนนคิดเป็นร้อยละ 26 ซึ่งมีผลรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่า $\bar{x} = 4.62$ และค่า $SD = 0.52$



ภาพที่ 4 ลวดลายจากอัตลักษณ์ของชุมชนไทดำ

(มนชญา สาระบัว, ประเทศไทย, 2567)



ภาพที่ 5 ผลงานการออกแบบกราฟิกบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

(มนชญา สระบัว, ประเทศไทย, 2567)

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ได้ดังนี้ (1) เพื่อศึกษาวัฒนธรรมชุมชนไทดำ สามารถสรุปได้ว่า วัฒนธรรมชุมชนไทดำ บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์อย่างมาก และควรค่าแก่การรักษาไว้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สามารถนำไปต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อีกหลากหลายรูปแบบ เช่น เป็นพื้นที่ของการท่องเที่ยวตามวิถีชุมชนแบบสร้างสรรค์ เรียนรู้แนวคิดวัฒนธรรมของชุมชนไทดำ (2) เพื่อออกแบบกราฟิกบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก สามารถสรุปได้ว่า วัฒนธรรมชุมชนไทดำมีคุณค่าในการนำมาต่อยอดด้านการสร้างสรรค์และการออกแบบ

ก่อให้เกิดต้นแบบใหม่ ๆ อย่างสร้างสรรค์ เป็นก้าวแรกสู่การนำมรดกอันทรงคุณค่าเข้าสู่เส้นทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สร้างรายได้สู่ชุมชน (3) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่สามารถสรุปได้ว่า การผลิตสินค้าของที่ระลึกที่มีความทันสมัย เหมาะสมกับทุกเพศทุกวัย สามารถกระตุ้นความสนใจให้กับนักท่องเที่ยวในพื้นที่และผู้บริโภคอื่นที่สนใจได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสามารถสร้างรายได้ที่มากขึ้นให้กับชุมชนท้องถิ่นจากงานที่เล่าถึงคุณค่าและเรื่องราวอัตลักษณ์จากชุมชน

ผู้วิจัยอภิปรายผลการวิจัยนี้ได้ว่า “การออกแบบกราฟิกบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จากวัฒนธรรมชุมชนไทดำ บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย” มีผลสรุปการวิจัยที่สามารถนำไปพัฒนาในด้านต่าง ๆ ได้ ทั้งด้านการนำผลข้อมูลจากการลงพื้นที่มาสร้างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีลวดลายจากวัฒนธรรมของชาวไทดำ และด้านของข้อมูลที่น่าไปเผยแพร่ในเชิงวิชาการเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจเรื่องดังกล่าว โดยสรุป การออกแบบจากวัฒนธรรมไทดำที่บ้านนาป่าหนาดนั้นแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมกับการปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัย ซึ่งนับเป็นแนวทางที่น่าสนใจในการรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในโลกสมัยใหม่ สอดคล้องกับแนวคิดของ อภิญา เฟื่องฟูสกุล (2543) จากงานวิจัยเรื่อง อัตลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด ที่กล่าวว่า อัตลักษณ์เป็นผลจากการคิด การตีความ และการอธิบายความจริงของผู้คนและสังคม อัตลักษณ์เป็นมโนทัศน์ที่สัมพันธ์กับตรงนี้และตรงนั้น (Here and There) ตัวฉันและคนอื่น (Self and Other) ผู้กระทำและสิ่งที่ถูกกระทำ (Subject and Object) ซึ่งการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถสร้างคุณค่าเพิ่มและเป็นการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมควบคู่ไปกับการปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัย และข้อค้นพบจากการวิจัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในหลากหลายมิติ เช่น การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ ตลอดจนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ที่ผสมผสานวัฒนธรรมและศิลปะพื้นถิ่น นอกจากนี้ ข้อมูลจากการวิจัยยังสามารถนำไปใช้เป็นทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้และเผยแพร่ความรู้ด้านวัฒนธรรมชุมชนในพื้นที่ ทั้งในระบบการศึกษาและสำหรับบุคคลทั่วไป ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงเป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้ศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นในเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งอาจนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและคุณค่าทางวัฒนธรรมในชุมชนอย่างยั่งยืน

8. ข้อเสนอแนะ

ผลงานจากงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบกราฟิกบนผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จากวัฒนธรรมชุมชนไทดำ บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย” สามารถนำผลการวิจัยไปสร้างสรรค์บูรณาการกับศาสตร์อื่น ๆ เพื่อต่อยอดได้ทั้งด้านข้อมูลและด้านการออกแบบสื่อประเภทอื่น ๆ เช่น

8.1 ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์และออฟไลน์ ใช้ลวดลายและองค์ประกอบทางศิลปะที่สื่อถึงวัฒนธรรมไทดำ เพื่อเผยแพร่ข้อมูลและดึงดูดความสนใจจากผู้พบเห็น

8.2 ประยุกต์ใช้ลวดลายไทดำในการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับสินค้าในพื้นที่อำเภอเชียงคาน ให้มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นที่โดดเด่นและน่าสนใจ

8.3 สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกรูปแบบใหม่ ๆ โดยนำศิลปะและวัฒนธรรมไทดำมาบูรณาการ กับศาสตร์อื่น ๆ เช่น การออกแบบเครื่องประดับ ของใช้ในชีวิตประจำวัน หรือแม้แต่การพัฒนาแอปพลิเคชัน เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทดำ

8.4 จัดทำหนังสือ e-book หรือสื่อมัลติมีเดีย เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้และเรื่องราวของวัฒนธรรม ไทดำ โดยใช้ลวดลายและองค์ประกอบทางศิลปะที่พัฒนามาจากงานวิจัยนี้

8.5 ประยุกต์ใช้งานวิจัยนี้เป็นฐานข้อมูลในการจัดทำหลักสูตรหรือกิจกรรมการเรียนรู้ด้านศิลปะ และวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับโรงเรียนและชุมชน เพื่อปลูกฝังความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตนเอง

ดังนั้น ผลการวิจัยนี้สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้อย่างหลากหลาย ทั้งในด้านข้อมูล การออกแบบ และการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทดำ อันจะนำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มและ ส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่

9. รายการอ้างอิง

- จารุสิทธิ์ เครือจันทร์. (2563). *ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับของที่ระลึก*. สืบค้นเมื่อวันที่ 26 ตุลาคม 2567 จาก <http://netra.lpru.ac.th/~weta/w1/index.html>
- ฉลาดชาย รมิตานนท์. (2550). *อัตลักษณ์วัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลง*. เชียงใหม่: คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ปฏิพัทธ์ ดาระดาช. (2539). *ลายไทย ภาพไทย เล่ม 2*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- พินาณิน สาริยา. (2549). *การออกแบบลวดลาย*. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- ยุกติ มุกดาวิจิตร. (2557). *การรู้หนังสือ สถานที่และการก่อตัวของเมืองไทดำ: บททดลองเสนอประวัติศาสตร์ การเมืองไทดำในเวียดนามยุคก่อนสมัยใหม่ (มุมมองจากเอกสาร “ความได้เมือง”)*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- อภิญาญา เฟื่องฟูสกุล. (2543). *อัตลักษณ์ (identity): การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด*. เชียงใหม่: ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

INNOVATION DESIGN OF A MODULAR CAT HOUSE USING ECO-FRIENDLY MATERIALS

นวัตกรรมการออกแบบบ้านแมวด้วยระบบโมดูลาร์จาก วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

Pornchanok Pueng-on^{1*} พรชนก พึ่งอ่อน^{1*}

Miyoung Soe² มียอง ซอ²

Kriangsak Khiaomang³ เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง³

Abstract

Background and Objectives: Humans have been domesticating animals since 9,000 BCE, and pet ownership has become increasingly popular, especially following the COVID-19 pandemic, which significantly impacted lifestyles and family structures. The trend of “Pet Humanization” has led to increased spending on pet-related products. Cats are among the most popular pets; however, many commercial cat products do not align with feline behavior or body size, and they also contribute to excessive plastic waste. This research focuses on studying feline behavior to design a modular cat house that accommodates cat’s natural instincts while utilizing environmentally friendly materials. Therefore, this study aims to: (1) Study the behavior of cats and their owners. (2) Explore the use of eco-friendly materials in cat house design. (3) Design a modular cat house using sustainable materials. (4) Evaluate cat owners’ satisfaction with the proposed modular cat house design.

Methods: This study employs a mixed-methods research approach, divided into two main sections: Quantitative Research: (1) Surveying cat owners through an online questionnaire (n = 100). (2) Surveying marketing experts through an online questionnaire (n = 20). Qualitative Research: (1) Conducting in-depth interviews with five design experts. (2) Analysis of feline behavior, including popular cat breeds in Thailand. (3) Reviewing design theories and consumer behavior to inform the initial design process.

Research Article

Received: 11 November 2024

Revised: 20 March 2025

Accepted: 31 March 2025

* *Corresponding author*

email: pornchanok.

puengon@gmail.com

How to cite:

Pueng-on, P., Soe, M., &

Khiaomang, K. (2026).

Innovation design of a modular cat house using eco-friendly materials. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 30(1), 35-50.

¹ Graduate Student, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, Thailand

¹ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, Thailand

² คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, Thailand

³ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Key Findings: The study revealed that cats exhibit diverse behaviors, prompting the adoption of a modular system for the cat house design. Following the development three initial prototypes and their refinement into a final model, a satisfaction survey was conducted among 100 cat owners. The evaluation results demonstrated high satisfaction rates across all criteria: design (87.00%), aesthetic appeal (87.42%), durability (89.10%), ease of transport (84.80%), environmental friendliness (89.20%). The overall satisfaction rate was 87.55%, which corresponds to a “Good” level.

Implications of the Study: This research is significant in developing a cat house design that aligns with feline behavior and owner preferences. The modular system allows for easy customization and adaptability, thereby reducing waste from repeated purchases. Additionally, the use of eco-friendly materials helps minimize plastic waste and environmental impact. Consequently, this study not only enhances the convenience of cat ownership but also contributes to pollution reduction and sustainable resource utilization.

Conclusion and Future Study: The findings indicate that the modular cat house effectively accommodates various feline behaviors, including sleeping, playing, scratching, and hiding. The design is highly adjustable to fit different living spaces. Wood, selected as the primary material, is eco-friendly, reusable, and biodegradable. Additionally, using corrugated cardboard for scratching surfaces reduces waste and improves cost efficiency. For future research, further structural improvements should be explored to enhance durability and ease of assembly. Integrating smart technology, such as motion sensors to track cat behavior, and investigating alternative sustainable materials could further minimize environmental impact and enhance the sustainability of pet product design.

Keywords: Cat house; eco-friendly materials; feline behavior; modular design

คำสำคัญ: บ้านแมว; วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม; พฤติกรรมของสัตว์ตระกูลแมว; การออกแบบที่ปรับเปลี่ยน ประกอบได้

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: มนุษย์เลี้ยงสัตว์มาตั้งแต่ 9,000 ปีก่อนคริสตกาล และปัจจุบันการเลี้ยงสัตว์ได้รับความนิยมมากขึ้น โดยเฉพาะหลังการระบาดของโควิด 19 ที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตและโครงสร้างครอบครัว กระแส Pet Humanization ทำให้การใช้จ่ายเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงเพิ่มขึ้น แมวเป็นหนึ่งในสัตว์เลี้ยงยอดนิยม แต่ผลิตภัณฑ์สำหรับแมวบางส่วนไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมและขนาดตัว อีกทั้งสร้างขยะพลาสติกจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงศึกษาพฤติกรรมแมวเพื่อออกแบบบ้านแมวระบบโมดูลาร์ที่เหมาะสมกับพฤติกรรมแมว และใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม งานวิจัยเรื่อง นวัตกรรมการออกแบบบ้านแมวด้วยระบบโมดูลาร์จากวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพฤติกรรมของแมวและผู้เลี้ยงแมว 2) ศึกษาแนวทางการใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมในการออกแบบบ้านแมว 3) ออกแบบบ้านแมวด้วยระบบโมดูลาร์จากวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และ 4) ประเมินความพึงพอใจของผู้เลี้ยงแมวที่มีต่อการออกแบบบ้านแมวด้วยระบบโมดูลาร์จากวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

วิธีการศึกษา: การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสม แบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลัก ได้แก่ เชิงปริมาณ ประกอบด้วย 1) การเก็บข้อมูลกลุ่มเป้าหมายผู้เลี้ยงแมวผ่านแบบสอบถามออนไลน์ จำนวน 100 ชุด 2) การเก็บข้อมูลผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาดผ่านแบบสอบถามออนไลน์ จำนวน 20 ชุด

และเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย 1) การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 5 คน 2) ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานและพฤติกรรมของแมว ศึกษาวิเคราะห์สายพันธุ์แมวที่นิยมเลี้ยงในประเทศไทย ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการออกแบบ และศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผู้บริโภค เพื่อนำไปสู่การออกแบบขั้นต้น

ผลการศึกษาที่สำคัญ: ผลการวิจัยพบว่า แมวมีพฤติกรรมที่หลากหลาย เนื่องจากความหลากหลายนี้ ผู้วิจัยจึงใช้ระบบโมดูลาร์ในการออกแบบ หลังจากทดลองออกแบบขั้นต้น 3 แบบและพัฒนาเป็นแบบสุดท้ายแล้ว มีการประเมินความพึงพอใจจากผู้เลี้ยงแมว 100 คน ผลการประเมินพบว่า 1) ความพึงพอใจด้านการออกแบบ ร้อยละ 87 2) ความพึงพอใจด้านความสวยงาม ร้อยละ 87.42 3) ความพึงพอใจด้านความคงทนแข็งแรง ร้อยละ 89.10 4) ความพึงพอใจด้านการขนส่ง ร้อยละ 84.80 5) ความพึงพอใจด้านการรักษาสีเงา ร้อยละ 89.20 คิดเป็นภาพรวมได้รับผลประเมิน ร้อยละ 87.55 อยู่ในเกณฑ์ที่ดี

นัยสำคัญของการศึกษา: การศึกษานี้มีความสำคัญในแง่ของการพัฒนาแนวทางการออกแบบบ้านแมวที่ตอบโจทย์พฤติกรรมของแมวและความต้องการของผู้เลี้ยง โดยใช้ระบบโมดูลาร์ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามลักษณะการใช้งาน ช่วยเพิ่มความสะดวกและลดความสับสนเปลี่ยนในการซื้อผลิตภัณฑ์ซ้ำ ๆ นอกจากนี้ ยังเน้นการใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เพื่อลดปริมาณขยะและผลกระทบต่อธรรมชาติ งานวิจัยนี้จึงไม่เพียงช่วยให้การเลี้ยงแมวมีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ยังมีส่วนช่วยในการลดมลภาวะและส่งเสริมการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า บ้านแมวระบบโมดูลาร์สามารถตอบสนองพฤติกรรมของแมวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการนอน การเล่น การผนเล็บ และการซ่อนตัว อีกทั้งสามารถปรับเปลี่ยนขนาดและรูปแบบให้เข้ากับพื้นที่ของผู้เลี้ยงได้สะดวก ที่ใช้คือไม้ ซึ่งเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม สามารถนำกลับมาใช้ใหม่และย่อยสลายได้ตามธรรมชาติ นอกจากนี้ การใช้กระดาษลังในส่วนลิ้นชักช่วยลดขยะและเพิ่มความคุ้มค่าในการใช้งาน แนวทางการศึกษาในอนาคต ควรมีการพัฒนาโครงสร้างบ้านแมวให้สามารถปรับเปลี่ยนได้ง่ายขึ้น และเพิ่มความแข็งแรงของวัสดุเพื่อรองรับการใช้งานที่หลากหลาย ควรศึกษาการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ เช่น ระบบเซนเซอร์ตรวจจับพฤติกรรมของแมว รวมถึงสำรวจวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมมากขึ้น เพื่อลดผลกระทบต่อธรรมชาติและเพิ่มความยั่งยืนในการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับสัตว์เลี้ยง

1. บทนำ

มนุษย์มีการเลี้ยงสัตว์มาตั้งแต่ 9,000 ปีก่อนคริสตกาล สัตว์ที่เริ่มนำมาเลี้ยงเป็นชนิดแรก ๆ คือ แพะ แกะ สุนัข กระทั่งยุคหินใหม่ มนุษย์เริ่มทำกิจกรรมอย่างจริงจัง (ซีเคียล, 2567, ย่อหน้า 1) จนเกิดการเปลี่ยนผ่านหลายยุคหลายสมัย ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทในชีวิตของมนุษย์มากขึ้น มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างแพร่หลาย และเมื่อเกิดการระบาดของไวรัสโควิด 19 ตั้งแต่เดือนธันวาคม พ.ศ. 2562 ถึงปัจจุบัน ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตของผู้คนทั่วโลก เหตุการณ์การระบาดดังกล่าวนี้ส่งผลให้มนุษย์ไม่สามารถเดินทาง ทำงาน ท่องเที่ยว หรือใช้ชีวิตร่วมกันได้อย่างปกติ จนเกิดเป็นวิถีชีวิตแบบใหม่

เมื่อพฤติกรรมของมนุษย์เปลี่ยนไปตามวิถีชีวิตแบบใหม่ ทำให้ผู้คนเริ่มมองหากิจกรรมเพื่อเติมเต็มเวลาว่างและลดความเครียดจากสภาวะการระบาดของไวรัสโควิด 19 ประกอบกับแนวโน้มโครงสร้างประชากรของไทยที่กำลังเข้าสู่สังคมสูงวัย (Aged Society) รวมถึงการขยายตัวของครอบครัวที่ไร้ลูกหลาน

ครอบครัวที่ผู้ชายหรือผู้หญิงอยู่คนเดียวและไม่มีลูก และคู่รักที่ไม่มีบุตรมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น ส่งผลให้คนหลายกลุ่มมีความต้องการเพื่อน จึงทำให้มีการซื้อหรือรับสัตว์มาเลี้ยงมากขึ้น จากข้อมูลของ The American Pet Products Association (APPA) ระบุว่า ในปี 2021 สัดส่วนครอบครัวยุโรปที่มีสัตว์เลี้ยง (Pet Ownership) เพิ่มขึ้นเป็น 70% จากค่าเฉลี่ย 67% ในช่วง ค.ศ. 2018-2020 โดยเฉพาะสุนัขและแมวที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นมากกว่าประเภทอื่น (เนชั่นทีวี, 2564, ย่อหน้า 3) จนทำให้เกิดเป็นพฤติกรรม Pet Humanization

พฤติกรรม Pet Humanization ทำให้มูลค่าการใช้จ่ายเพื่อสัตว์เลี้ยงเพิ่มสูงขึ้นในประเทศไทยธุรกิจขายปลีกสัตว์เลี้ยงและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องได้รับความนิยมสูงขึ้นมาก เห็นได้จากภาพรวมผลประกอบการ 3 ปี ตั้งแต่ พ.ศ. 2561-2563 ประมาณ 10,000 ล้านบาทต่อปี เติบโตโดยเฉลี่ย 10% ในทุก ๆ ปี (พัทธธีรา ดวงประทีปกุล, 2565, น. 15) สอดคล้องกับตัวเลขส่งออกอาหารสัตว์เลี้ยงของไทยที่เพิ่มขึ้นต่อเนื่อง ตั้งแต่ พ.ศ. 2560-2563 อีกทั้งแนวโน้มการเลี้ยงสัตว์เลี้ยงเหมือนคนในครอบครัว ส่งผลให้ตลาดสัตว์เลี้ยงมีโอกาสดีต่อไปอีกมาก และทำให้เกิดบริการใหม่ ๆ เพื่อตอบโจทย์เทรนด์ Pet Humanization

แมวเป็นหนึ่งในสัตว์เลี้ยงที่ได้รับความนิยมอย่างมาก นิยตามธรรมชาติของแมวมีความหลากหลายทั้งสีขน น่ารัก ชน เวลาที่อารมณ์ดีมักจะเข้ามาคลอเคลีย แต่ในบางเวลาแมวก็น่ากลัวและมีโลกส่วนตัวสูงถึงจะมีพฤติกรรมที่ไม่ตายตัวและคาดเดาได้ยาก ทว่าเป็นสัตว์เลี้ยงที่ใช้พื้นที่น้อย ดูแลง่ายพอสมควร จึงทำให้คนรุ่นใหม่นิยมเลี้ยงแมวมากขึ้น โดยเว็บไซต์ Statista ได้รวบรวมสถิติการเลี้ยงแมวไว้เมื่อ ค.ศ. 2019 สรุปได้ว่า 10 ประเทศที่มีผู้เลี้ยงแมวมากที่สุดในโลก โดยเปรียบเทียบสัดส่วนผู้เลี้ยงแมวกับจำนวนประชากรของแต่ละประเทศ พบว่า ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีผู้เลี้ยงแมวในอันดับที่ 8 คิดเป็นร้อยละ 33 ของจำนวนประชากรทั้งหมด (วอยซ์ออนไลน์, 2561, ย่อหน้า 3) จะเห็นได้ว่าประเทศไทยนิยมเลี้ยงแมวเป็นอย่างมาก จึงทำให้มีการขายผลิตภัณฑ์สำหรับแมวมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นบ้านแมว ของเล่นแมว ชามอาหาร ฯลฯ แต่ผลิตภัณฑ์เหล่านี้สร้างขยะพลาสติกประมาณ 300 ล้านปอนด์ในอเมริกาเหนือเพียงแห่งเดียว ทำให้มีขยะพลาสติกตกค้างในหลุมฝังกลบจำนวนมาก ซึ่งเป็นอันตรายต่อสิ่งแวดล้อม เพราะเป็นผลิตภัณฑ์ที่ไม่สามารถรีไซเคิลได้ เนื่องจากทำจากหรือมีวัสดุพลาสติกบางชนิดอยู่ด้วย (Han, 2023, para. 25) อีกทั้งผลิตภัณฑ์สำหรับแมวบางประเภทไม่ตอบโจทย์กับพฤติกรรมของแมว ซื้อมาแล้วแมวไม่ยอมใช้ หรือไม่เหมาะสมกับขนาดตัวของแมว ทำให้ผู้เลี้ยงต้องสิ้นเปลืองในการซื้ออุปกรณ์เหล่านี้ซ้ำ ๆ จนกว่าจะเจอผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับแมว และหากไม่สามารถนำผลิตภัณฑ์ที่เคยซื้อไปประยุกต์เป็นอุปกรณ์อื่น ๆ ได้ จะทำให้เกิดขยะในที่สุด

จากข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่าสถานการณ์ของโลกและประเทศไทยในปัจจุบันส่งผลให้นิยมนิยมนการเลี้ยงสัตว์เลี้ยงเพิ่มสูงขึ้น และมีแนวโน้มที่จะเติบโตต่อไปในอนาคต แมวคือหนึ่งในสัตว์เลี้ยงที่ได้รับความนิยมอันดับต้น ๆ แต่ปัญหาที่พบคือผลิตภัณฑ์สำหรับแมวส่วนใหญ่ไม่สอดคล้องกับขนาดและพฤติกรรม

ของแมว อีกทั้งก่อให้เกิดปัญหาสิ่งแวดล้อมได้ ผู้วิจัยจึงมีเป้าหมายในการศึกษาพฤติกรรมของแมวเพื่อนำไปสู่การออกแบบบ้านแมวด้วยระบบโมดูลาร์ เพื่อตอบสนองต่อพฤติกรรมของแมวและตอบโจทยความต้องการของผู้เลี้ยงแมวในปัจจุบัน โดยเลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมเพื่อลดปัญหาขยะที่เกิดขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาข้อมูลพฤติกรรมของแมวและผู้เลี้ยงแมว
- 2.2 เพื่อศึกษาแนวทางการใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมในการออกแบบบ้านแมว
- 2.3 เพื่อออกแบบบ้านแมวด้วยระบบโมดูลาร์จากวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม
- 2.4 เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เลี้ยงแมวที่มีต่อการออกแบบบ้านแมวด้วยระบบโมดูลาร์จากวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

3. ขอบเขตของการวิจัย

ศึกษาข้อมูลในเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิสัยและพฤติกรรมของแมว ความเป็นมา ตลอดจนการศึกษาพฤติกรรมผู้เลี้ยงแมว ผู้ดำเนินธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับแมว ศึกษาแนวคิดการออกแบบ ทฤษฎีโมดูลาร์ รวมถึงการศึกษาข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยมีขอบเขตของการวิจัย ดังนี้ 1) ศึกษาสายพันธุ์แมวที่ได้รับความนิยมในประเทศไทยเท่านั้น โดยไม่จำกัดสายพันธุ์ และ 2) กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เลี้ยงแมวเพศหญิง ทุกกลุ่มอายุ สถานที่เลี้ยงแมว ได้แก่ บ้านเดี่ยว คอนโดฯ และหอพัก ในประเทศไทย ไม่จำกัดพื้นที่

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินงานวิจัยและเก็บข้อมูล สามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ทบทวนวรรณกรรม สรุปลงและสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ข้อมูลพื้นฐานของแมว ข้อมูลพฤติกรรมแมว แนวคิดการออกแบบ และแนวคิดระบบโมดูลาร์

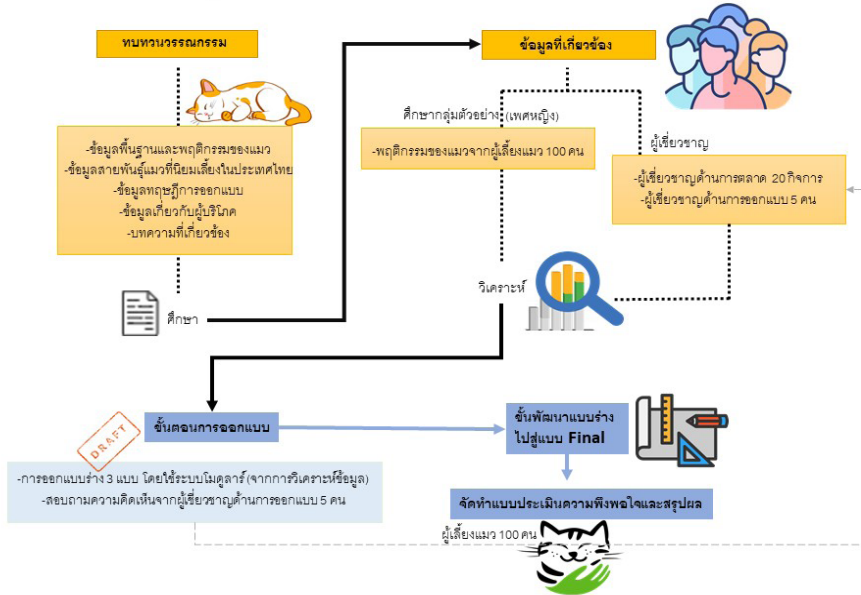
ขั้นตอนที่ 2 เก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ศึกษากลุ่มตัวอย่างผู้เลี้ยงแมว โดยแจกแบบสอบถามผู้เลี้ยงแมว จำนวน 100 คน

ขั้นตอนที่ 3 เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 20 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 5 คน

ขั้นตอนที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลและออกแบบ ทำการวิเคราะห์ข้อมูล จากนั้นออกแบบเบื้องต้น 3 แบบ โดยศึกษาข้อมูลจากการเก็บข้อมูลของผู้เลี้ยงแมว และพัฒนาเป็นการออกแบบบ้านแมวด้วยระบบโมดูลาร์ (Final)

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินความพึงพอใจ ประเมินความพึงพอใจของผู้เลี้ยงแมวที่มีต่อการออกแบบบ้านแมวด้วยระบบโมดูลาร์

การดำเนินงานวิจัยและเก็บข้อมูล



ภาพที่ 1 รูปภาพแสดงวิธีดำเนินการวิจัย
(พรชนก พิงอ่อน, ประเทศไทย, 2567)

5. ประโยชน์ของการวิจัย

- 5.1 ได้ผลการศึกษาข้อมูลพฤติกรรมของแมวและผู้เลี้ยงแมว
- 5.2 ได้ผลการศึกษาแนวทางการใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมในการออกแบบบ้านแมว
- 5.3 ได้ออกแบบบ้านแมวด้วยระบบโมดูลาร์จากวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม
- 5.4 ต้นแบบผลิตภัณฑ์นี้จะช่วยให้ผู้เลี้ยงแมวมีความสะดวกในการเลี้ยงแมวมากขึ้น สามารถปรับเปลี่ยนบ้านแมวให้เหมาะสมตามขนาดของแมวและกิจกรรมที่แมวชอบได้ และสามารถนำผลการวิจัยไปเป็นแนวทางในการออกแบบบ้านสัตว์เลี้ยงชนิดอื่นได้

6. ผลการวิจัย

6.1 สรุปการวิเคราะห์ข้อมูล

6.1.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเป็นเพศหญิง สถานะโสด อายุ 25-34 ปี เงินเดือน 25,000-45,000 บาท การศึกษาปริญญาตรีหรือเทียบเท่า อาชีพข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ พักอาศัยบ้านเดี่ยว แมวที่เลี้ยงส่วนใหญ่คือเก็บมาเลี้ยงหรือแมวมาอาศัยอยู่เอง จำนวนแมวที่เลี้ยง 1-2 ตัว เหตุผลในการเลี้ยงคือชอบแมว อายุแมวโดยเฉลี่ย 1-7 ปี (แมวโต)

6.1.2 สรุปข้อมูลพฤติกรรมของแมว

จากแบบสอบถามผู้เลี้ยงแมว จำนวน 100 คน พบว่า แมวที่เลี้ยงในปัจจุบันเป็นแมวที่มาอยู่เอง และเก็บมาเลี้ยง หมายความว่าผู้เลี้ยงไม่สามารถคัดเลือกนิสัยแมวได้ ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลของแมว 10 สายพันธุ์ที่คนไทยนิยมเลี้ยง ได้แก่ สายพันธุ์เปอร์เซีย (Persian Cat), สายพันธุ์เมนคูน (Maine Coon Cat), สายพันธุ์อเมริกันชอร์ตแฮร์ (American Shorthair), สายพันธุ์บริติชชอร์ตแฮร์ (British Shorthair), สายพันธุ์เอ็กโซติกชอร์ตแฮร์ (Exotic Shorthair), สายพันธุ์สก๊อตติชโฟลด์ (Scottish Fold), สายพันธุ์เบงกอล (Bengal), สายพันธุ์สฟิงซ์ (Sphynx), สายพันธุ์วิเชียรมาศ (Siamese Cat) และสายพันธุ์ชาวมณี (Khao Manee Cat) (ยิปปีแซปปี, ม.ป.ป., ย่อหน้า 1) มาวิเคราะห์ร่วมกับคำตอบจากกลุ่มตัวอย่าง และนิสัยแมวทั่วไปเพื่อหาพฤติกรรมร่วมของแมว

ตารางที่ 1 สรุปข้อมูลพฤติกรรมของแมว
(พรชนก พึ่งอ่อน, ประเทศไทย, 2567)

พฤติกรรม	พฤติกรรมแมวจากกลุ่มตัวอย่าง	พฤติกรรมแมวจากแมวนิยมเลี้ยง 10 สายพันธุ์	นิสัยแมวจากแมวไทยทั่วไป
ปีน	●		
กระโดด	●		●
เรียบร้อย สงบ		●	●
ตื่นตัว ชอบเล่น ขี้เล่น เป็นนักรล่า ขี้สงสัย ชอบสำรวจ		●	●
ชอบเล่นของเล่นซับซ้อน		●	
อ้วน			●

จากตารางที่ 1 พบว่า แมวมีพฤติกรรมหลากหลาย ทั้งชอบปีนป่าย ชอบกระโดด และในบางสายพันธุ์มีพฤติกรรมเรียบร้อย สงบ แต่ในขณะเดียวกันก็พร้อมล่า ชอบสำรวจ และขี้สงสัย

6.1.3 สรุปความชอบของแมว

ตารางที่ 2 สรุปความชอบของแมว

(พรชนก พึ่งอ่อน, ประเทศไทย, 2567)

ความชอบ	ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง	ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด
ที่นอน	เบาะนอน ลังกระดาษ	เปลแมว เบาะนอน ลังกระดาษ
ของเล่น	ไม้ตกแมว กล่องฝนเล็บ คอนโดแมว อุโมงค์แมว	-

จากตารางที่ 2 คำตอบของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า แมวชอบเบาะนอนและลังกระดาษมากที่สุด ของเล่นที่ชอบ คือ ไม้ตกแมว กล่องฝนเล็บ คอนโดแมว และอุโมงค์แมวมากที่สุด ส่วนคำตอบของผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด พบว่า แมวชอบเปลแมว เบาะนอน และลังกระดาษมากที่สุด จะเห็นได้ว่าทั้งสองกลุ่มเลือกเบาะนอนและลังกระดาษเหมือนกัน

6.1.4 สรุปปัญหาที่พบ

ตารางที่ 3 สรุปปัญหาที่พบ

(พรชนก พึ่งอ่อน, ประเทศไทย, 2567)

ปัญหาจากกลุ่มตัวอย่าง	ปัญหาจากผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด
1. แมวที่เลี้ยงไม่ใช้บ้านแมว	1. ราคาสูงเมื่อเทียบกับการออกแบบ ความสวยงาม และการใช้งาน (บ้านแมว)
2. แมวที่เลี้ยงไม่เล่นของเล่น	2. ขนาดไม่เหมาะสมกับพื้นที่พักอาศัย (บ้านแมว)
3. บ้านแมวเล็กกว่าตัวแมว ทำให้แมวไม่เล่น	3. การประกอบและติดตั้ง (บ้านแมว/ของเล่น)
	4. การใช้งานไม่ตอบโจทย์พฤติกรรมของแมว (ของเล่น)
	5. ไม่มีความแข็งแรง (ของเล่น)

จากตารางที่ 3 ปัญหาจากกลุ่มตัวอย่าง พบว่า แมวที่เลี้ยงไม่ใช้บ้านแมว และไม่เล่นของเล่น อีกทั้งบ้านแมวมีขนาดไม่เหมาะสมกับตัวแมว ทำให้แมวไม่ยอมใช้บ้านแมว ส่วนปัญหาจากผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด พบว่า บ้านแมวมีราคาสูงเมื่อเทียบกับการออกแบบ ความสวยงาม และการใช้งาน อีกทั้งมีขนาดไม่เหมาะสมกับพื้นที่พักอาศัย การประกอบติดตั้งยาก และของเล่นไม่มีความแข็งแรง

6.1.5 การใช้ทฤษฎีโมดูลาร์

โมดูลาร์ดีไซน์ (Modular Design) คือ รูปแบบการออกแบบที่แบ่งระบบต่าง ๆ เป็นส่วนย่อย ๆ สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ เรียกว่า โมดูล (Module) เมื่อนำโมดูลแต่ละส่วนมาประกอบเข้าด้วยกันจะเกิดเป็นระบบโมดูลาร์ (Modular System) การออกแบบลักษณะนี้จะผลิตรูปร่างชิ้นงานออกมาให้เหมือนหรือคล้ายคลึงกันเพื่อง่ายต่อการประกอบเข้าด้วยกัน หรืออาจผลิตรูปร่างให้แตกต่างกันเพื่อให้เมื่อประกอบเข้าด้วยกันแล้วสามารถเพิ่มฟังก์ชันต่าง ๆ ได้มากขึ้น (พรพรรณ ทองจันทร์, 2564, ย่อหน้า 2)

โมดูลาร์จะใช้วิธีการต่อกันไปเรื่อย ๆ แบบไม่จำกัด เป็นลักษณะที่แยกชิ้นได้ และประกอบกันได้ สามารถแบ่งย่อยได้เป็น 3 แบบ คือ 1) แบบที่รูปร่างเหมือนกัน 2) แบบที่รูปร่างสัมพันธ์กันแต่ไม่เหมือนกัน และ 3) แบบที่รูปร่างไม่เหมือนกันแต่นำมาใช้งานร่วมกัน นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตามประโยชน์ใช้สอยได้อีก คือ 1) แบบที่แยกชิ้นออกจากกันแล้วยังใช้งานได้ และ 2) แบบที่ต้องประกอบกันจึงจะใช้งานได้

สรุป โมดูลาร์ (Modular) คือ ระบบที่เน้นการถอดแยกและประกอบชิ้นส่วนได้ โดยการประยุกต์ใช้ต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยและการออกแบบ

6.1.6 สรุปข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์โดยแบ่งข้อความออกเป็น 5 ข้อ ได้แก่ 1) คำถามเกี่ยวกับทฤษฎีโมดูลาร์ ด้านรูปร่างรูปทรง 2) วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม 3) ทฤษฎีโมดูลาร์ด้านการออกแบบพื้นที่ 4) การใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง และ 5) การแบ่งสัดส่วนพื้นที่กับพฤติกรรมของแมว

ตารางที่ 4 สรุปข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
(พรชนก พึ่งอ่อน, ประเทศไทย, 2567)

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ 1	ผู้เชี่ยวชาญ 2	ผู้เชี่ยวชาญ 3	ผู้เชี่ยวชาญ 4	ผู้เชี่ยวชาญ 5
1	รูปร่างและรูปทรงที่มีการผสมผสานกัน	รูปร่างและรูปทรงที่มีการผสมผสานกัน	รูปร่างและรูปทรงที่มีการผสมผสานกัน	รูปร่างและรูปทรงที่มีการผสมผสานกัน	รูปร่างและรูปทรงที่มีการผสมผสานกัน
2	- ไม้รีไซเคิล (1) - ไม้พาลาเท (2) - กระดาษลูกฟูก (3)	- ไม้ไผ่ (4) - ไม้ที่มีกลิ่นหอม (กระต๊อ ผ่อนคลาย เยียวยาความรู้สึก)	- ไม้ไผ่ (4) - ไม้รีไซเคิล (1) - กระดาษลูกฟูก (3)	- ไม้รีไซเคิล (1) - ไม้พาลาเท (2) - กระดาษลูกฟูก (3)	- ไม้ไผ่ (4) - ไม้รีไซเคิล (1) - กระดาษลูกฟูก (3) - หนัง
3	รูปร่างสัมพันธ์กันแต่ไม่เหมือนกัน (1)	รูปร่างไม่เหมือนกันแต่นำมาใช้งานร่วมกัน (2)	รูปร่างไม่เหมือนกันแต่นำมาใช้งานร่วมกัน (2)	รูปร่างสัมพันธ์กันแต่ไม่เหมือนกัน (1)	รูปร่างสัมพันธ์กันแต่ไม่เหมือนกัน (1)
4	- ติดกล่องเพื่อดูแลและปรับอุณหภูมิร้อนเย็น (1) - ระบบกำจัดขนร่วง (2) - เซนเซอร์จับเวลาเพื่อปล่อยให้แมวเข้าบ้าน	- เทคโนโลยีฆ่าเชื้อแบคทีเรีย	- การควบคุมแสงและอุณหภูมิ (1)	- ใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม	- เทคโนโลยีที่ช่วยลดขั้นตอนการดูแลแมวหรือช่วยเอาใจใส่แมวได้มากขึ้น (2)
5	พฤติกรรมแมวมีความยืดหยุ่น การออกแบบที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ถอดประกอบง่าย หรือปรับเป็นรูปทรงอื่นๆ ได้ง่าย	แบ่งพื้นที่เล่นและนอนเป็น 50:50 เพื่อศึกษาพฤติกรรมของแมวก่อน จากนั้นปรับสัดส่วนและนำทฤษฎีโมดูลาร์เข้ามาใช้	ตามพฤติกรรมของแมว และสามารถปรับเปลี่ยนได้ เพื่อให้มีการผสมผสานมากขึ้น	นอน 25% เล่น 75%	แมวเป็นสัตว์ขี้เบื่อ แต่ชอบทดลองสิ่งใหม่ๆ ส่วนเล่นอาจจะอยู่ใน 1 โมดูลที่สามารถเพิ่มลดสลับ จำนวนได้ตามที่คนต้องการ

จากตารางที่ 4 สามารถสรุปได้ว่า การออกแบบบ้านแมวโดยใช้ระบบโมดูลาร์ ควรเลือกรูปร่างและรูปทรงที่มีการผสมผสานกัน และมีความสัมพันธ์กันแต่ไม่เหมือนกัน โดยเลือกใช้วัสดุไม้รีไซเคิล ไม้พาลาเท ไม้ไผ่ และกระดาษลูกฟูก

ทั้งนี้ เมื่อนำผลสรุปจากกลุ่มตัวอย่าง ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และจากเอกสารงานวิจัย สามารถสรุปแนวทางการออกแบบได้ดังนี้ บ้านแมวที่สามารถตอบโจทย์พฤติกรรมการเล่นและกระโดดได้ สามารถนอนได้ ซ่อนตัวได้ เสริมพัฒนาการด้านการเล่นและการสำรวจ อีกทั้งจากปัญหาที่พบ ยังต้องทำให้บ้านแมวสามารถปรับเปลี่ยนได้ ไม่น่าเบื่อ ขยับได้ และเปลี่ยนที่ได้ วัสดุที่เลือกใช้ คือ ไม้และลังกระดาษ ดังรูปภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แนวทางการออกแบบ
(พรชนก พิงอ่อน, ประเทศไทย, 2567)

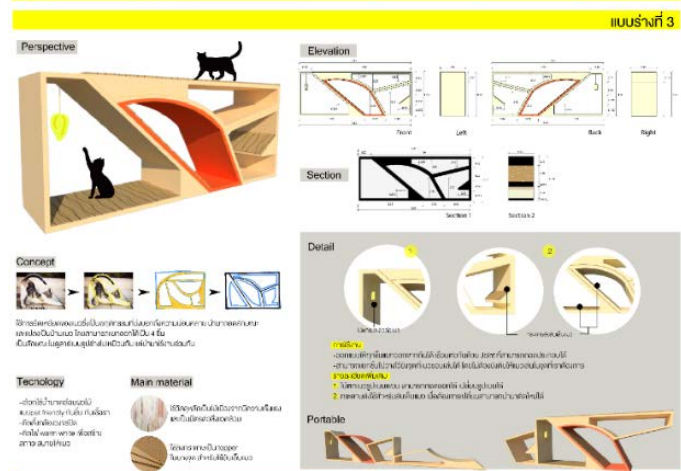
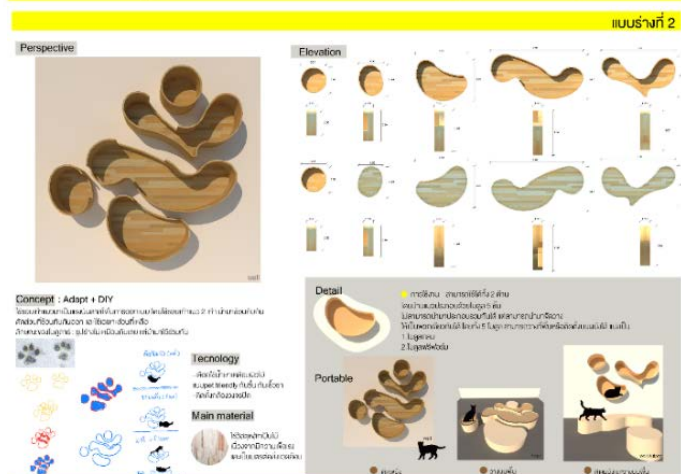
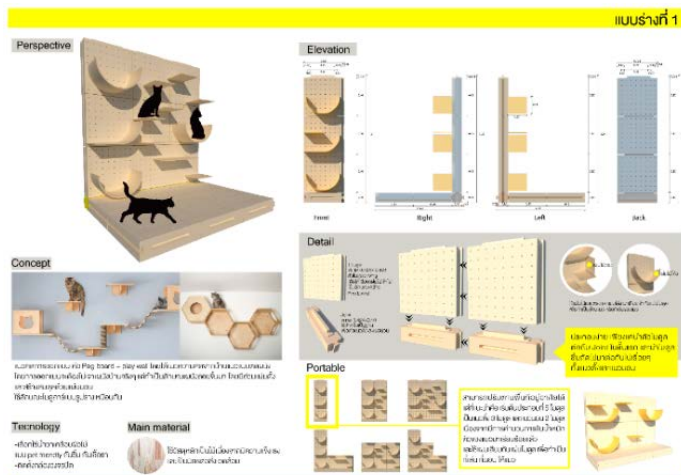
6.2 ผลงานการออกแบบบ้านแมว

6.2.1 การออกแบบร่าง

งานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้สรุปข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบ ทั้งจากการทบทวนวรรณกรรม และจากกลุ่มตัวอย่าง รวมถึงผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาดและด้านการออกแบบ ได้ดังนี้

- 1) บ้านแมวที่ป็นได้ กระโดดได้ (วัสดุที่ไม่ลื่น)
- 2) บ้านแมวที่นอนได้ ซ่อนตัวได้ เสริมพัฒนาการด้านการเล่นและการสำรวจ
- 3) ปรับเปลี่ยนได้ ไม่น่าเบื่อ ขยับได้ เปลี่ยนที่ได้

มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมาย เพศหญิง อายุ 25-34 ปี สถานะโสด ภาระน้อย พร้อมจ่าย มีเงินและมีเวลา ด้วยพื้นฐานของเพศทำให้มีทางเลือกมาก สามารถเลือกสิ่งที่ดีและเหมาะสมได้ และสรุปออกมาเป็นแบบร่างขั้นต้น 3 แบบ โดยให้เป็นไปตามทฤษฎีโมดูลาร์ ดังแสดงในภาพที่ 3



ภาพที่ 3 การออกแบบร่างขั้นต้น 3 แบบ
(พรชนก พึ่งอ่อน, ประเทศไทย, 2567)

6.2.2 การออกแบบขั้นสุดท้าย

ผู้วิจัยพิจารณาแบบร่างขั้นต้นทั้ง 3 แบบ ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจนได้ข้อสรุป และเลือกแบบร่างขั้นต้นแบบที่ 3 เพื่อพัฒนาแบบต่อไป



ภาพที่ 4 ผลงานการออกแบบ
(พรชนก พึ่งอ่อน, ประเทศไทย, 2567)

เมื่อดำเนินการออกแบบขั้นสุดท้ายเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการออกแบบ กลุ่มเป้าหมายในการประเมินครั้งนี้ คือ ผู้เลี้ยงแมวจำนวน 100 คน มีหัวข้อในการประเมินทั้งหมด 5 ด้าน และมีผลการประเมิน ดังนี้ 1) ด้านการออกแบบ ร้อยละ 87 2) ด้านความสวยงาม ร้อยละ 87.42 3) ด้านความคงทนแข็งแรง ร้อยละ 89.10 4) ด้านการขนส่ง ร้อยละ 84.80 และ 5) ด้านการรักษาสิ่งแวดล้อม ร้อยละ 89.20 ได้รับผลการประเมินโดยรวม ร้อยละ 87.55 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.66 อยู่ในเกณฑ์ที่ดี

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

จากวัตถุประสงค์ของการดำเนินการวิจัย สามารถสรุปผลและอภิปรายผลได้ดังนี้

7.1 การศึกษาข้อมูลพฤติกรรมของแมวและผู้เลี้ยงแมว

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง พบว่า พฤติกรรมของแมวแบ่งเป็น 4 ด้าน คือ 1) พฤติกรรมการเล่น 2) พฤติกรรมการลับเล็บ 3) พฤติกรรมการพักผ่อน และ 4) พฤติกรรมการนอนหลับ โดยพฤติกรรมจะแยกออกจากนิสัย สำหรับแมวนั้นนิสัยมาจาก 3 ปัจจัย คือ พันธุกรรม การเข้าสังคม และความเชื่อใจ ทั้งนี้ แมวมีการแสดงออกทางร่างกายและการใช้เสียง ผู้เลี้ยงต้องสังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกทั้งทางร่างกายและน้ำเสียง เพื่อให้เข้าใจความต้องการของแมวอย่างแท้จริง เมื่อผู้เลี้ยงสามารถเข้าใจได้ว่าแมวมีพฤติกรรมอย่างไรและต้องการอะไร ผู้เลี้ยงจึงจะสามารถตอบสนองความต้องการเหล่านั้นได้อย่างถูกต้อง

7.2 การศึกษาแนวทางการใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมในการออกแบบบ้านแมว

วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน คือ วัสดุที่ก่อให้เกิดผลเสียต่อมนุษย์และสิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการผลิต การใช้งาน ไปจนถึงการกำจัด แนวทางการเลือกวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมพิจารณาจากคุณสมบัติ ดังนี้ 1) สามารถใช้ซ้ำและรีไซเคิลได้ 2) มีความคงทน สามารถใช้งานได้คุ้มค่า 3) เป็นวัสดุที่ไม่ใช้แล้วหมดไป สามารถผลิตเพิ่มได้ 4) ช่วยลดมลพิษในสิ่งแวดล้อม 5) สามารถย่อยสลายได้ในธรรมชาติ และ 6) มีการใช้พลังงานในการผลิตต่ำ

วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมสามารถนำมาทำบ้านแมวได้ เพราะมีความแข็งแรง คงทน และปลอดภัยต่อแมวและผู้เลี้ยง เนื่องจากวัสดุบางชนิดไม่มีสารอันตรายและมาจากธรรมชาติ 100% อย่างไรก็ตามในการเลือกใช้ต้องคำนึงถึงพฤติกรรมของแมวด้วย เช่น แมวมีพฤติกรรมลับเล็บ ซึ่งไม่เหมาะกับการใช้กระดาน ลูกฟูกที่สามารถยุบและเสียหายได้จากการฝนเล็บ หรือหากแมวมีพฤติกรรมปัสสาวะเรื้อรังจากอาการเจ็บป่วยหรือการแสดงอาณาเขต วัสดุที่เป็นกระดานจะเสียหายได้ง่าย จึงไม่ควรเลือกใช้เป็นวัสดุหลัก

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จึงเลือกใช้ไม่เป็นวัสดุหลัก เช่น ไม้พาเลท ไม้รีไซเคิล หรือไม้ไผ่ ทั้งนี้ การออกแบบบ้านแมวควรเลือกใช้วัสดุ 2 ส่วน คือ 1) ส่วนของโครงสร้าง และ 2) ส่วนของวัสดุตกแต่ง การแบ่งกลุ่มวัสดุจะช่วยให้สามารถเลือกใช้วัสดุได้หลากหลาย และเพิ่มความน่าสนใจให้กับชิ้นงาน

7.3 การออกแบบบ้านแนวด้วยระบบโมดูลาร์จากวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

การออกแบบบ้านแนวนี้ มีการรวบรวมข้อมูลจากหลายแหล่ง เริ่มจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการออกแบบและทฤษฎีโมดูลาร์ รวมถึงการสำรวจข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างและคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ข้อมูลทั้งหมดถูกนำมาประมวลผลเพื่อสรุปแนวทางในการออกแบบ จากนั้นจึงเริ่มต้นการออกแบบเป็นแบบร่างขั้นต้น 3 แบบ เพื่อให้สามารถนำไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเพิ่มเติม จนได้รูปแบบที่ตรงกับความต้องการและสามารถพัฒนาแบบต่อไปได้

ขั้นตอนการออกแบบ มีการพิจารณาคุณสมบัติหลายประการ เช่น การใช้งานที่เหมาะสมกับพฤติกรรมและความต้องการของแนว ความสวยงามที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม และการเลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้ ได้นำทฤษฎีโมดูลาร์มาใช้ในการออกแบบ เพื่อให้สามารถปรับปรุงและต่อบ้านแนวได้ตามความต้องการในอนาคต ผลลัพธ์ที่ได้ คือ บ้านแนวที่มีฟังก์ชันการใช้งานที่เหมาะสมและความสวยงามที่ทันสมัย พร้อมทั้งคำนึงถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในระยะยาว

7.4 การประเมินความพึงพอใจของผู้เลี้ยงแมวที่มีต่อการออกแบบบ้านแนวด้วยระบบโมดูลาร์จากวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน โดยมีการวัดคะแนนจากแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 100 ชุด ผลการคำนวณค่าสถิติ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความพึงพอใจอยู่ที่ร้อยละ 87.55 (SD = 0.66) ในขณะที่ค่ามัธยฐานอยู่ที่ 87.6 คะแนน และค่า Confidence Interval 95% อยู่ระหว่าง 78.88-92.32 คะแนน

สามารถแยกเป็นรายด้านได้ดังนี้

- 7.4.1 ด้านการออกแบบ ร้อยละ 87
- 7.4.2 ด้านความสวยงาม ร้อยละ 87.42
- 7.4.3 ด้านความคงทนแข็งแรง ร้อยละ 89.10
- 7.4.4 ด้านการขนส่ง ร้อยละ 84.80
- 7.4.5 ด้านการรักษาสิ่งแวดล้อม ร้อยละ 89.20

งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า สุนทรียศาสตร์ของบ้านแนวไม่ได้ขึ้นอยู่กับความสวยงามเพียงอย่างเดียว แต่ต้องคำนึงถึงพฤติกรรมของแนว ความเหมาะสมของวัสดุ และความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การใช้ระบบโมดูลาร์ช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นในการใช้งาน และสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการของผู้เลี้ยงและแนวเอง ความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ อยู่ในระดับดีมาก แสดงให้เห็นว่าการออกแบบบ้านแนวตามแนวทางนี้สามารถตอบโจทย์ในเชิงฟังก์ชันและความสวยงามได้อย่างลงตัว

8. ข้อเสนอแนะ

การวิจัยนี้เป็นการออกแบบบ้านแมวสำหรับกลุ่มแมวโตที่มีพฤติกรรมปีนป่ายและกระโดด ในการพัฒนาต่อยอด ควรมีการออกแบบสำหรับแมวสูงอายุ แมวป่วย หรือออกแบบเพื่อแมวส่วนรวม (Cat Universal Design)

9. กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 ขอขอบคุณบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา ที่เล็งเห็นความสำคัญและให้การสนับสนุนทุนวิจัย ขอขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งผู้ประกอบการ ผู้เลี้ยงแมว และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ สำหรับข้อมูลที่ทำให้สามารถนำมาใช้ในงานวิจัยนี้

10. รายการอ้างอิง

- ชีเครือวิล. (2567, 22 พฤษภาคม). *ยุคสมัยที่เปลี่ยนไป คนไทยกว่า 49% เลี้ยงสัตว์แทนลูก*. สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2567 จาก <https://www.sequelonline.com/?p=164338>
- เนชั่นทีวี. (2564, 7 ธันวาคม). *“ทาสหมา-ทาสแมว” จ่ายหนัก ฟุ้งตามเทรนด์ Pet Humanization*. สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2567 จาก <https://www.nationtv.tv/news/378855830>
- พัทธ์ธีรา ดวงประทีปกุล. (2565). *แผนธุรกิจให้บริการสุนัขแบบครบวงจร “HAPPY PAWS”* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหิดล, กรุงเทพมหานคร.
- พรพรรณ ทองจันทร์. (2564, มีนาคม). *Modular Design โมดูลาร์ ดีไซน์. Living Young*. สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2567 จาก <https://www.bareo-isyss.com/2019/living-young/modular-design-%E0%B9%82%E0%B8%A1%E0%B8%94%E0%B8%B9%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%8C/>
- ยิปปีแฮปปี้. (ม.ป.ป.). *สายพันธุ์แมวที่นิยมเลี้ยงในไทย*. สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2567 จาก <https://www.yippeehappy.com/en/blog/detail/656/>
- วอยซ์ออนไลน์. (2561, 8 สิงหาคม). *ไทยติดอันดับ 8 ประเทศที่มีผู้เลี้ยงแมวมากสุดในโลก*. สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2567 จาก <https://voicetv.co.th/read/rkiWMzdHX>
- Han, J. (2023, May 25). The environmental impact of pets: Working towards sustainable pet ownership. *Earth.org*. Retrieved August 31, 2024, from <https://earth.org/environmental-impact-of-pets/>

THE DEVELOPMENT OF WATERCOLOR PAINTING ACTIVITIES FOR UNDERGRADUATE STUDENTS BASED ON THE RESEARCH AND DEVELOPMENT PROCESS COMBINED WITH EXPERIENTIAL LEARNING CONCEPTS: A COLLABORATION BETWEEN THAI AND CHINESE ART TEACHERS

การพัฒนากิจกรรมระบายสีน้ำสำหรับนิสิตระดับอุดมศึกษาตามกระบวนการวิจัยและพัฒนาาร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยความร่วมมือระหว่างครูศิลปะไทยและจีน

Chakapong Phaetlakfa¹ จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า¹

Korakot Phaetlakfa^{2*} กรกฎ แพทย์หลักฟ้า^{2*}

Abstract

Background and Objectives: Prevailing problems in the design of watercolor painting activities in higher educational institutions are characterized by teacher-centered instruction and an emphasis on imitation, which limits learners' opportunities for self-directed, experiential learning. Consequently, students lack essential supportive learning skills, and these activities fail to accommodate learner diversity. To address these issues, this study entitled "The Development of Watercolor Painting Activities for Undergraduate Students based on The Research and Development Process Combined with Experiential Learning Concepts: A Collaboration between Thai and Chinese Art Teachers" aimed to develop watercolor painting activities using a research and development (R&D) process in conjunction with experiential learning theory. Additionally, the study sought to compare students' watercolor painting and supportive learning skills before and after participating in the developed activities.

Methods: This mixed-methods research utilized both quantitative and qualitative approaches. The purposively selected sample for activity development comprised 17 higher education watercolor instructors from Thailand, eight watercolor experts from Thailand and China, and two specialists from both countries.

¹ Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Thailand

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² Faculty of Agriculture, Kasetsart University, Thailand

² คณะเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Research Article

Received: 2 February 2026

Revised: 28 April 2026

Accepted: 28 April 2026

** Corresponding author*

email: korakot.pha@ku.ac.th

How to cite:

Phaetlakfa, C., & Phaetlakfa, K. (2026). The development of watercolor painting activities for undergraduate students based on the research and development process combined with experiential learning concepts: A Collaboration between Thai and Chinese Art Teachers. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 30(1), 51-70.

The experimental group consisted of 49 art education undergraduate students, selected through simple random sampling with the sample size determined using Yamane's formula. The research was conducted across in three phases encompassing four stages: problem analysis, prototype development, efficiency verification, and implementation of the activity model. The research instruments included interview forms, practical performance tests, and assessment criteria for watercolor painting and supportive learning skills, all of which were validated by three experts.

Key Findings: The findings revealed that: (1) the developed activity model comprised five components—concepts and principles, objectives, content, activity procedures, and assessment. The development process yielded a PAAR cyclical activity model with four stages: Planning, Action, Assessment, and Reflection, accompanied by three instructional units: “Human and Events,” “Human and Environment,” and “Human and Society.” (2) The implementation results demonstrated that students' watercolor painting skills and supportive learning skills after participation were significantly higher than before at the .05 level. These results indicate that the activity model, grounded in experiential learning and research and development processes, effectively enhanced artistic skills and self-directed learning among undergraduate students.

Implications of the Study: The development of watercolor painting activities based on experiential learning and a research and development process, emphasizes authentic, hands-on practice. This approach fosters continuous self-directed learning tailored to diverse student learning styles, effectively improves both watercolor painting proficiency and essential supportive learning skills.

Conclusion and Future Study: The results confirm that integrating a research and development processes with experiential learning offers a highly effective approach for advancing higher education watercolor instruction by cultivating practical skills, critical thinking, and artistic appreciation. Future studies should consider adapting this model to other artistic disciplines to promote creative works that exhibit both aesthetic merit and enduring educational value.

Keywords: Experiential learning; Research and development; Thai and Chinese art teachers; Watercolor painting

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงประสบการณ์;
กระบวนการวิจัยและพัฒนา;
ครูศิลปะไทยและจีน;
การระบายสีน้ำ

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: สภาพปัญหาการออกแบบกิจกรรมระบายสีน้ำในสถาบันการศึกษาที่พบ คือ ปัญหาครูเป็นศูนย์กลางของการสอน เน้นการทำตามครู ทำให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ตรงน้อยลง ขาดทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ที่จำเป็นอื่น ๆ กิจกรรมไม่ตอบสนองความหลากหลายของผู้เรียน การวิจัยเรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการระบายสีน้ำสำหรับนิสิตระดับอุดมศึกษาด้วยกระบวนการวิจัยและพัฒนา ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์” มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการระบายสีน้ำสำหรับนิสิตระดับอุดมศึกษาด้วยกระบวนการวิจัยและพัฒนา ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และเพื่อเปรียบเทียบทักษะการระบายสีน้ำและทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ของนิสิตก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว

วิธีการศึกษา: งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมประกอบด้วยอาจารย์ผู้สอนสัณฐานระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย 17 คน ผู้เชี่ยวชาญการระบายสีน้ำจากประเทศไทยและสาธารณรัฐประชาชนจีน รวม 8 คน และผู้ทรงคุณวุฒิจากทั้ง 2 ประเทศ รวม 2 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง ส่วนกลุ่มทดลองเป็นนิสิตสาขาศิลปะศึกษา จำนวน 49 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบง่าย และกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามสูตรของทาร์ ยามาเน การดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์สภาพปัญหา การพัฒนาด้านแบบ การตรวจสอบประสิทธิภาพ และการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แบบทดสอบภาคปฏิบัติ และเกณฑ์การประเมินทักษะการระบายสีน้ำและทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

ผลการศึกษาที่สำคัญ: ผลการวิจัย พบว่า 1) รูปแบบกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบ 5 ด้าน ได้แก่ แนวคิดและหลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กระบวนการจัดกิจกรรม และการประเมินผล ผลการพัฒนาได้รูปแบบกิจกรรมเป็นวงจร PAAR 4 ขั้นตอน ได้แก่ การวางแผน ดำเนินการ ประเมินผล และสะท้อนผล มีแผนกิจกรรม 3 หัวข้อ คือ “มนุษย์กับเหตุการณ์” “มนุษย์กับสภาพแวดล้อม” และ “มนุษย์กับสังคม” 2) ผลการทดลองใช้รูปแบบ พบว่า นิสิตมีคะแนนทักษะการระบายสีน้ำและทักษะสนับสนุนการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปได้ว่า การพัฒนารูปแบบกิจกรรมตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ร่วมกับกระบวนการวิจัยและพัฒนาเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะศิลปะ และการเรียนรู้ด้วยตนเองของนิสิตระดับอุดมศึกษา

นัยสำคัญของการศึกษา: การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการระบายสีน้ำตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ร่วมกับการใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา มุ่งออกแบบกิจกรรมที่เน้นการให้ผู้เรียนเรียนรู้การระบายสีน้ำจากการลงมือทำจริง กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับสไตล์การเรียนรู้ของผู้เรียน จึงช่วยพัฒนาทักษะการระบายสีน้ำและทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ที่จำเป็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า การบูรณาการกระบวนการวิจัยและพัฒนาตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นแนวทางที่มีศักยภาพสูงต่อการพัฒนารูปแบบการสอนสีน้ำในระดับอุดมศึกษา เพราะช่วยให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น เห็นคุณค่าในศิลปะอย่างแท้จริง จึงควรนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนศิลปะแขนงอื่น ๆ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่มีความงามและคุณค่าทางการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

1. บทนำ

สถาบันการศึกษาทั้งระดับนานาชาติและของประเทศไทยต่างให้ความสำคัญกับการปฏิรูปการศึกษา เนื่องจากการศึกษาที่มีคุณภาพส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพชีวิตของประชาชนและศักยภาพของประเทศโดยรวม การปฏิรูปดังกล่าวมุ่งปรับปรุงระบบการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และตอบสนองความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกภาคส่วน ดังที่ อุทัย ภูเจริญ (2564, น. 26) กล่าวว่า “การศึกษาคือปัจจัยกำลังอำนาจที่สำคัญที่สุดของชาติ การศึกษาช่วยพัฒนาคนและคนพัฒนาชาติ”

การพัฒนาคนในยุคปัจจุบันจึงต้องมุ่งเน้นการปฏิรูปการเรียนรู้ให้ผู้เรียนรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคศตวรรษที่ 21 ที่เทคโนโลยีพัฒนาอย่างก้าวกระโดด ต้องพัฒนาคนให้มีความสามารถในการปรับตัว

ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะที่หลากหลายเพื่อการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพท่ามกลาง การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ เออร์เดม บาจิ และโคชียิกิต (Erdem, Bagci, & Kocyigit, 2019, p. 2) ที่ชี้ให้เห็นว่า “...การใช้เทคโนโลยีที่แพร่หลายนำมาซึ่งวิถีชีวิตใหม่ให้กับผู้คน ซึ่งแตกต่างอย่างมากจากศตวรรษที่ผ่านมา...นักเรียนจึงต้องการชุดทักษะใหม่ ๆ เพื่อไปสู่อนาคตที่ซับซ้อน และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง...”

ทักษะดังกล่าวมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และการประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทจริง อย่างไรก็ตาม ระบบการศึกษาไทยยังคงเผชิญกับปัญหาสำคัญ โดยเฉพาะ ด้านคุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่ยังไม่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มศักยภาพ ลักษณะ ไชยฤทธิ์ (2565, น. 424-425) ชี้ให้เห็นว่า “...ปัญหาของการศึกษาไทยแสดงภาพเชิงประจักษ์มากขึ้นเรื่อย ๆ ผ่านการ เปรียบเทียบในระดับบั้งท้ายกลุ่มประเทศอาเซียน ได้แก่ ปัญหาคุณภาพการศึกษาไม่ได้มาตรฐาน...ปัญหา การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการท่องจำเนื้อหาสาระมากเกินไป”

ขณะที่ วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา (2562, น. 1) เน้นย้ำความสำคัญของทักษะการสร้าง นวัตกรรมว่า “โลกอนาคตเป็นพื้นที่สำหรับคนที่มีศักยภาพในการสร้างสรรค์นวัตกรรม (Creative and Innovative) ทุกสาขาอาชีพมีความต้องการบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถแปลงความคิด สร้างสรรค์นั้นไปเป็นนวัตกรรมได้...” ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเพื่อให้สามารถผสมผสานทักษะ ต่าง ๆ เข้าด้วยกันเพื่อสร้างนวัตกรรมได้

นอกจากนี้ สง่า วงศ์ไชย (2564, น. 35) ยังสะท้อนปัญหาด้านภาระงานของครูที่ส่งผลให้ไม่ สามารถออกแบบการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ พรทิพย์ ทับทิมทอง และจุไรรัตน์ สุตรุ่ง (2560, น. 367) ที่พบว่า “ภาระงานที่ไม่เกี่ยวข้องกับการสอนส่งผลกระทบ เชิงลบต่อประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้” ในบริบทของการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในระดับอุดมศึกษา มีเป้าหมายในการผลิตครูศิลปะให้กับสังคม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงต้องมุ่งพัฒนาทักษะวิชาชีพเฉพาะ และทักษะสนับสนุนการเรียนรู้อื่น โดยเฉพาะด้านความคิดสร้างสรรค์

ชิมิต (Schmid, 2005, p. 4) ระบุว่า “กิจกรรมสร้างสรรค์สามารถนำไปใช้ในการส่งเสริมพัฒนาการ ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของทุกคนได้” กิจกรรมศิลปะช่วยส่งเสริมทักษะต่าง ๆ ทั้งการสังเกต การแลกเปลี่ยน เรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงาน การสื่อความคิด ของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจ และการเข้าสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิจกรรมการระบายสีน้ำ เป็นกิจกรรมศิลปะพื้นฐานในระดับอุดมศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์และการประกอบอาชีพในอนาคต การจัดการเรียน การสอนสีน้ำในปัจจุบันเน้นบทบาทของครูเป็นสำคัญ เน้นการทำตามครู และมุ่งฝึกทักษะทางศิลปะ

เป็นหลัก ผู้เรียนจึงขาดโอกาสในการพัฒนาทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ได้อย่างเพียงพอ สอดคล้องกับผลการค้นคว้าของ แพรวนภา อินทสิทธิ์ (2562, น. 3-4) ซึ่งสรุปได้ว่า “ผู้เรียนจำนวนมากยังวาดภาพตามแบบ ขาดความกล้าในการแสดงออก และขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เนื่องจากการจัดกิจกรรมของครูยังขาดความต่อเนื่องและสื่อไม่หลากหลาย ปัญหาดังกล่าวสะท้อนความจำเป็นที่ครูต้องปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความแตกต่างของผู้เรียน ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ด้วยตนเอง” การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์จึงเป็นอีกแนวคิดที่เหมาะสมจะนำมาใช้พัฒนารูปแบบกิจกรรมสัปดาห์นี้ เพราะเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้และทักษะต่าง ๆ ผ่านการลงมือทำจริง การคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยครูเป็นผู้แนะแนวทาง เน้นการทดลองเทคนิคในการระบายสีน้ำอย่างมีขั้นตอน มีความเหมาะสมกับลักษณะการเรียนรู้และความสนใจของผู้เรียน ทำท่ายให้อยากเรียนรู้ สนับสนุนการใช้สื่อเทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูล ส่งเสริมการพัฒนาประสบการณ์สุนทรีย์ของผู้เรียน นอกจากนี้ยังช่วยสร้างพื้นฐานให้ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างมีคุณภาพ

การพัฒนาแบบกิจกรรมการเรียนรู้สัปดาห์นี้สำหรับนิสิตระดับอุดมศึกษาควรเน้นกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบและครอบคลุมทั้งบริบททางการศึกษา ความต้องการของผู้เรียน และความคิดเห็นจากผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน รูปแบบกิจกรรมต้องผ่านการตรวจสอบประสิทธิภาพด้วยวิธีการที่น่าเชื่อถือ เพื่อให้รูปแบบกิจกรรมมีคุณภาพและเหมาะสมต่อการพัฒนาผู้เรียน การใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนาจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสม เนื่องจากเป็นวิธีการที่มีขั้นตอนชัดเจนและเป็นระบบ ดังที่ ศิริชัย กาญจนวาสี (2559, น. 1) อธิบายว่า “การวิจัยและพัฒนาเป็นแนวทางทางการศึกษาที่มุ่งสร้างนวัตกรรมและองค์ความรู้ใหม่เพื่อใช้ในการพัฒนาการศึกษา ทั้งด้านหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ สื่อ และการประเมินผล” กระบวนการวิจัยและพัฒนาจึงเป็นแนวทางที่มีประโยชน์ในการสร้างสรรค์กิจกรรมใหม่ ๆ ซึ่งสามารถปรับใช้ได้จริงในสังคมปัจจุบัน

ด้านศิลปวัฒนธรรม สาธารณรัฐประชาชนจีนเป็นชนชาติที่มีความเชี่ยวชาญด้านการใช้หมึกและสีบนผ้าไหมหรือกระดาษ (ink and color paintings) มาอย่างยาวนาน ดังที่ ยอดชาย พรหมอินทร์ (2562, น. 3) ระบุว่า “ชาวจีนรู้จักใช้หมึกและสีมาตั้งแต่สมัยราชวงศ์ถัง และรุ่งเรืองสูงสุดในราชวงศ์ซ่ง โดยถือว่าธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจหลักในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ แนวคิดนี้สะท้อนความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับชีวิตและสิ่งแวดล้อม” ส่วนในประเทศไทย พัฒนาการของสีน้ำเริ่มแพร่หลายตั้งแต่ช่วง พ.ศ. 2546 เรื่องศักดิ์ ปัตถาวโร (2559, น. 7) ค้นพบว่า “มีศิลปินและครูศิลปะหลายท่านเป็นผู้บุกเบิกการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำ เช่น สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอฯ พระยานริศรานุวัดติวงศ์ หม่อมเจ้าการวิก จักรพันธ์ ต่อมาอารี สุทธิพันธุ์ ได้พัฒนาแนวการสอนสีน้ำแบบ เอ เอส (AS Style) ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อการสีน้ำของไทย” การแลกเปลี่ยนความรู้ด้านศิลปะระหว่างไทยและจีนมีมาอย่างต่อเนื่อง ผ่านการจัดนิทรรศการและกิจกรรมศิลปะนานาชาติที่เปิดโอกาสให้ศิลปินและ

เยาวชนได้ร่วมสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน ความร่วมมือนี้ไม่เพียงส่งเสริมมิตรภาพระหว่างสองประเทศ แต่ยังช่วยยกระดับมาตรฐานการสอนสีน้ำและการพัฒนาศิลปศึกษาในระดับสากล ดังนั้น กิจกรรมการเรียนการสอนสีน้ำจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะทางศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน อีกทั้งเป็นเวทีแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างประเทศ ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ทางศิลปวัฒนธรรม และสนับสนุนการพัฒนาแวดวงศิลปศึกษาอย่างยั่งยืน

จากบริบทดังกล่าว ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการระบายสีน้ำสำหรับนิสิตระดับอุดมศึกษาควรพัฒนาด้วยความร่วมมือของผู้ที่เกี่ยวข้องหลายฝ่าย ทั้งอาจารย์ผู้สอนศิลปะ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทางศิลปะของประเทศไทยและสาธารณรัฐประชาชนจีน โดยการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมระบายสีน้ำดังกล่าวควรพัฒนาด้วยกระบวนการวิจัยและพัฒนาาร่วมกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาทักษะที่หลากหลายของนิสิตระดับอุดมศึกษา อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาของสังคมไทยโดยรวมต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนากิจกรรมการระบายสีน้ำสำหรับนิสิตระดับอุดมศึกษา ด้วยกระบวนการวิจัยและพัฒนาาร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

2.2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการระบายสีน้ำและทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ของนิสิตระดับอุดมศึกษา ก่อนและหลังการเรียนด้วยกิจกรรมการระบายสีน้ำที่พัฒนาขึ้นตามกระบวนการวิจัยและพัฒนาาร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

3. สมมติฐานของการวิจัย

ทักษะการระบายสีน้ำและทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ของนิสิตระดับอุดมศึกษาหลังเรียนด้วยกิจกรรมการระบายสีน้ำที่พัฒนาขึ้นตามกระบวนการวิจัยและพัฒนาาร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้มีขอบเขต ดังนี้

4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นกิจกรรมการระบายสีน้ำที่มีเนื้อหา 3 เรื่อง ดังนี้ 1) เนื้อหา “มนุษย์กับเหตุการณ์” 2) เนื้อหา “มนุษย์กับสภาพแวดล้อม” และ 3) เนื้อหา “มนุษย์กับสังคม”

4.2 ขอบเขตด้านพื้นที่ การวิจัยดำเนินการศึกษา 2 พื้นที่ คือ มหาวิทยาลัยด้าหลี่ สาธารณรัฐประชาชนจีน และมหาวิทยาลัยในประเทศไทย

5. วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) ประยุกต์ใช้แนวคิดวงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการ PAAR Model (Plan-Act-Assess-Reflect) ซึ่งดัดแปลงจากแนวคิดของ Kemmis และ McTaggart (1988) เพื่อใช้เป็นกรอบในการพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการวิเคราะห์สภาพปัญหา (Plan) 2) ขั้นการพัฒนาต้นแบบกิจกรรม (Act) 3) ขั้นการตรวจสอบประสิทธิผลและปรับปรุงรูปแบบกิจกรรม (Assess) และ 4) ขั้นการสะท้อนผลและนำไปใช้ (Reflect) การดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (Plan) เป็นขั้นของการวางแผน (Plan) โดยศึกษาข้อมูลพื้นฐานเพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหาการเรียนการสอนระบายสีน้ำ และสำรวจความต้องการของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบกิจกรรมในทุกภาคส่วน รวมทั้งวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากเอกสาร ตลอดจนเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนระบายสีน้ำ ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนำข้อมูลมาสังเคราะห์และกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาต้นแบบรูปแบบกิจกรรมระบายสีน้ำ

ระยะที่ 2 การพัฒนาต้นแบบและตรวจสอบคุณภาพ (Act-Assess) ในระยะนี้เป็นขั้นของการดำเนินการ (Act) และการประเมินผล (Assess) นำข้อมูลจากระยะที่ 1 มาพัฒนาต้นแบบรูปแบบกิจกรรมระบายสีน้ำ จากนั้นนำต้นแบบไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบคุณภาพ และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมและแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 กิจกรรม ต่อมาดำเนินการตรวจสอบประสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรม โดยทดลองใช้กับนิสิตที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน เพื่อประเมินคุณภาพเบื้องต้น และทดลองใช้ (Try-out) กับนิสิตจำนวน 7 คน เพื่อค้นหาข้อบกพร่อง ปัญหา และข้อจำกัดของรูปแบบกิจกรรม ก่อนนำข้อมูลที่ได้นำมาปรับปรุงแก้ไขรูปแบบและแผนกิจกรรมให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ระยะที่ 3 การทดลองใช้และสะท้อนผล (Act-Reflect) เป็นขั้นของการนำรูปแบบไปใช้จริง (Act) และการสะท้อนผล (Reflect) โดยนำรูปแบบกิจกรรมระบายสีน้ำที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนิสิตระดับอุดมศึกษา และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลอง จากนั้นนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสะท้อนผลการใช้รูปแบบกิจกรรม เพื่อนำไปสู่ข้อสรุปเกี่ยวกับประสิทธิผลและความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรม รวมทั้งเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อยอดในอนาคต

กลุ่มตัวอย่างและเครื่องมือวิจัย กลุ่มตัวอย่างในการพัฒนารูปแบบกิจกรรม ประกอบด้วย อาจารย์ผู้สอนสีน้ำระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย จำนวน 17 คน ผู้เชี่ยวชาญการระบายสีน้ำจากประเทศไทยและสาธารณรัฐประชาชนจีน จำนวน 8 คน และผู้ทรงคุณวุฒิจากทั้ง 2 ประเทศ จำนวน 2 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) กลุ่มทดลองเป็นนิสิตสาขาศิลปศึกษา จำนวน 49 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบง่าย และกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามสูตรของทาโร ยามาเน เครื่องมือที่ใช้ใน

การวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แบบทดสอบภาคปฏิบัติ และแบบประเมินทักษะการระบายสีน้ำและทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ เครื่องมือทั้งหมดผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน และมีการหาประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมตามเกณฑ์ 85/85 ดำเนินการทดลองกับนิสิตระดับอุดมศึกษา สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ t-test dependent

6. ประโยชน์ของการวิจัย

ทำให้ทราบถึงแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมระบายสีน้ำเพื่อพัฒนาทักษะการระบายสีน้ำและทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ของนิสิตระดับอุดมศึกษา เป็นประโยชน์ต่อนิสิต ครูผู้สอนระบายสีน้ำ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชน ทั้งระดับมหาวิทยาลัย โรงเรียนมัธยม และโรงเรียนอาชีวศึกษาที่จะประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมการระบายสีน้ำเพื่อนำไปใช้สอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนในระดับต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาองค์กรและบุคลากร

7. ผลการวิจัย

การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการระบายสีน้ำสำหรับนิสิตระดับอุดมศึกษา เป็นการพัฒนามาบนฐานแนวคิดกระบวนการวิจัยและพัฒนาพร้อมกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ มีผลการดำเนินการแต่ละขั้นตอน ดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1

ขั้นตอนที่ 1 (R1) ขั้นศึกษาค้นคว้าวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการรูปแบบกิจกรรมการระบายสีน้ำสำหรับนิสิตระดับอุดมศึกษา ดำเนินการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ สังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี เอกสารวิชาการ ทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการระบายสีน้ำทั้งในและต่างประเทศ วิเคราะห์สภาพปัญหา ความต้องการกิจกรรมระบายสีน้ำ และสัมภาษณ์ความคิดเห็นจากผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ได้ข้อสรุปองค์ประกอบของรูปแบบกิจกรรมระบายสีน้ำในงานวิจัยนี้ 5 ด้าน ตามรายละเอียด ดังนี้

1) **แนวคิดและหลักการของรูปแบบกิจกรรม** ผู้เรียนระดับอุดมศึกษามีศักยภาพด้านการคิดขั้นสูง ชอบความท้าทาย และมีความแตกต่างด้านความถนัดและประสบการณ์ อย่างไรก็ตาม ยังขาดความรู้และประสบการณ์ในการระบายสีน้ำ ขณะที่การจัดการเรียนการสอนมุ่งเน้นทักษะทางเทคนิคเป็นหลัก และยังไม่ครอบคลุมทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ที่จำเป็น ดังนั้น ผู้วิจัยพบว่าแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เหมาะจะนำมาใช้ในการออกแบบเพื่อพัฒนากิจกรรมการระบายสีน้ำของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

แนวความคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มุ่งให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง คำนึงถึงความสนใจและความแตกต่างระหว่างบุคคล พร้อมทั้งสร้างพื้นฐานประสบการณ์ก่อนการเรียนรู้ ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมสู่การสร้างสรรคสิ่งใหม่ เกิดความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่ดี สามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ กระบวนการเรียนรู้เน้นการคิด การลงมือทำ และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยผู้สอนทำหน้าที่ชี้แนะ ติดตาม และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ มีหลักการที่นักวิชาการได้เสนอไว้ ดังนี้

กันทภา สุทธิอาจ (2561, น. 22) สรุปหลักการของจอห์น ดิวอี้ว่า “...การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นวงจรของการทดลองกระทำ เริ่มจากการรับรู้ปัญหาแล้วเริ่มหาทางแก้ปัญหา จากนั้นลองกระทำจนเกิดประสบการณ์จากผลของการกระทำ และในที่สุดผู้เรียนจะสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการยืนยันในความรู้เดิมหรือเกิดการเปลี่ยนความรู้เดิมเป็นความรู้ใหม่” สรุปหลักการ คือ 1) การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง 2) การคิดไตร่ตรอง

จตุพร ผ่องลุนहित (2560, น. 17) สรุปหลักการของเดวิด เอ. โคลบ ดังนี้ “การเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นกระบวนการที่เกิดในตัวผู้เรียน เป็นวงจรแห่งการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้อาจจะเริ่มจากจุดใดจุดหนึ่งของวงจรการเรียนรู้ก็ได้ แต่ต้องดำเนินการให้ครบวงจรแห่งการเรียนรู้...มีลักษณะสำคัญ 4 อย่าง คือ 1) ประสบการณ์การเรียนรู้ 2) การสังเกตและการไตร่ตรอง 3) การพิจารณาถึงความเห็นและการสร้างแนวคิด 4) การตรวจสอบและการบูรณาการ”

จากการวิเคราะห์ข้างต้น ผู้วิจัยสรุปหลักการได้ดังนี้

- (1) หลักการมีส่วนร่วม เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน
- (2) หลักการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง เชื่อมโยงประสบการณ์เดิมสู่สถานการณ์ใหม่ พัฒนาการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา โดยผู้สอนเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้
- (3) หลักการสะท้อนกลับและประเมินผล ประเมินทั้งกระบวนการและผลลัพธ์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบกิจกรรม วัตถุประสงค์ของรูปแบบกิจกรรมการระบายสีน้ำในงานวิจัยมีดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการระบายสีน้ำของนิสิตระดับอุดมศึกษา และ 2) เพื่อพัฒนาทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ของนิสิตระดับอุดมศึกษา

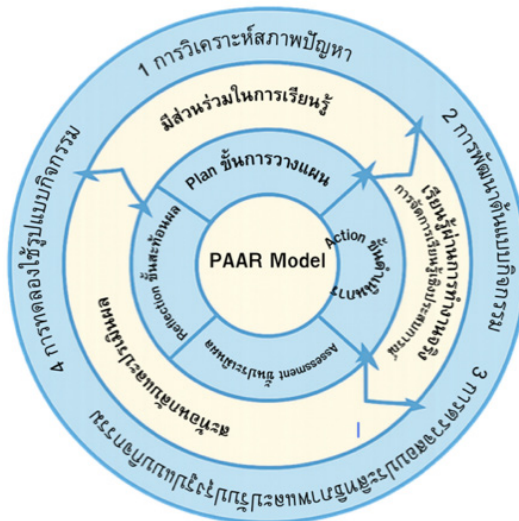
3) เนื้อหากิจกรรม การกำหนดเนื้อหา กิจกรรมควรคำนึงถึงลักษณะผู้เรียนวัยรุ่นที่มีความกระตือรือร้น สนใจสิ่งท้าทาย มีประสบการณ์ และสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง เนื้อหาควรสอดคล้องกับความสนใจ ครอบคลุมเหตุการณ์สำคัญ สภาพแวดล้อม และบริบทสังคม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมาย พร้อมทั้งกระตุ้นจินตนาการ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสะท้อนโลกภายในและภายนอกตามจินตนาการเฉพาะตน และจัดลำดับความยากง่ายให้เหมาะสมกับผู้เรียน

4) **กระบวนการจัดกิจกรรม** จากการศึกษาเอกสารและการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ผู้วิจัยได้สรุปขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ตามรายละเอียด ดังนี้

- (1) **ขั้นสร้างความสนใจ (Interesting)** กระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับเนื้อหาใหม่ โดยใช้สื่อหลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
- (2) **ขั้นสร้างประสบการณ์ (Concrete Experience)** ให้ผู้เรียนสืบค้นความรู้และฝึกปฏิบัติจริงผ่านกระบวนการกลุ่มและเทคโนโลยี เพื่อเกิดประสบการณ์ตรง
- (3) **ขั้นสร้างความคิดรวบยอดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization)** ผู้เรียนวิเคราะห์สังเคราะห์ และสะท้อนคิด เพื่อพัฒนาเป็นองค์ความรู้หรือแนวคิดใหม่อย่างเป็นระบบ
- (4) **ขั้นการประยุกต์ (Applying)** นำความรู้และแนวคิดที่ได้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ เพื่อพัฒนาทักษะและการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

5) **การประเมินผล** จากการวิเคราะห์เอกสารและแบบสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่าการประเมินพัฒนาการควรประเมินจากการสะท้อนผลจากการปฏิบัติงานจริงของผู้เรียน เน้นการประเมินผลลัพธ์ว่าผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระและทักษะอะไรบ้างในระดับใด ควรให้ความสำคัญทั้งการประเมินพัฒนาการและการประเมินผลงานของผู้เรียน ที่สามารถทบทวนความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ จากการเรียนรู้มาแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนรู้และผลงานของตนได้

ขั้นตอนที่ 2 (D1) ขั้นการพัฒนาต้นแบบ (รูปแบบกิจกรรมระบายสีน้ำและกิจกรรมระบายสีน้ำสำหรับนิสิตระดับอุดมศึกษา 3 กิจกรรม)



ภาพที่ 1 แบบจำลอง PAAR Model (Plan-Act-Assess-Reflect)³

(Kemmis & McTaggart, 1988)

³ รูปภาพแบบจำลองดังกล่าว ผู้วิจัยได้ดัดแปลงจาก Kemmis & McTaggart (1988)

รูปแบบกิจกรรมระบายสีน้ำพัฒนาจากการวิเคราะห์องค์ประกอบ 5 ด้าน ได้แก่ แนวคิดและหลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กระบวนการ และการประเมินผล ผสานหลักการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ 3 ประการ คือ การมีส่วนร่วมของผู้เรียน การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง และการสะท้อนผล ผู้วิจัยพัฒนารูปแบบเป็นวงจร PAAR ดัดแปลงจากแนวคิดของ Kemmis และ McTaggart (1988) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ Plan, Action, Assessment และ Reflection อย่างเป็นระบบ

- (1) ขั้น Plan มุ่งกำหนดแผนกิจกรรม เนื้อหา และการประเมินที่สอดคล้องกับประสบการณ์ผู้เรียน
- (2) ขั้น Action ให้ผู้เรียนค้นคว้า วิเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างสรรค์ผลงานจากประสบการณ์ตรง โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก กระบวนการเรียนรู้ในขั้นนี้ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนย่อย คือ สร้างความสนใจ สร้างประสบการณ์ สร้างความคิดรวบยอด และการประยุกต์
- (3) ขั้น Assessment ประเมินทั้งทักษะการระบายสีน้ำและทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน
- (4) ขั้น Reflection สะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมในรอบถัดไป

รูปแบบกิจกรรมประกอบด้วย 3 แผน ได้แก่ มนุษย์กับเหตุการณ์ มนุษย์กับสภาพแวดล้อม และมนุษย์กับสังคม

การวิจัยระยะที่ 2

ขั้นตอนที่ 3 (R2) ขั้นการตรวจสอบประสิทธิภาพและปรับปรุงรูปแบบกิจกรรม เป็นการตรวจสอบประสิทธิภาพและปรับปรุงรูปแบบกิจกรรม PAAR และแผนกิจกรรม 3 แผน ผู้วิจัยทดลองใช้เบื้องต้นกับนิสิต 3 คน และทดลอง (Try-out) กับนิสิต 7 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อประเมินคุณภาพและค้นหาข้อบกพร่อง มีผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ร่วมตรวจสอบและประเมินประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 ก่อนนำข้อมูลไปปรับปรุง

ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญเสนอให้เน้นกระบวนการกลุ่มและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงใช้สื่อศิลปะที่หลากหลายเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ควรส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูล และให้ผู้เรียนสะท้อนแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของตน ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะทั้งหมดมาปรับปรุงรูปแบบและแผนกิจกรรมให้สมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง

ผลการตรวจสอบประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมสีน้ำสำหรับนิสิตระดับอุดมศึกษา พบว่าประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนระหว่างเรียน (E1) คิดเป็นร้อยละ 83.85 ค่าคะแนนสอบหลังเรียน (E2) คิดเป็นร้อยละ 85.22 มีค่า E1/E2 เท่ากับ 83.85/85.22 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ 85/85

การวิจัยระยะที่ 3

ขั้นตอนที่ 4 (D2) ขั้นการทดลองใช้รูปแบบ ขั้นตอนนี้เป็นการนำรูปแบบและแผนกิจกรรมการเรียนรู้ระบายสีน้ำที่ได้รับการปรับปรุงและพัฒนาเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการทดลอง มีรายละเอียด ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบทักษะการระบายสีน้ำและทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ของนิสิตระดับอุดมศึกษา ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการระบายสีน้ำที่พัฒนาขึ้นตามกระบวนการวิจัยและพัฒนาร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ตารางที่ 1 แสดงผลการทดสอบคะแนนก่อน-หลังการทดลองสอนด้วยรูปแบบกิจกรรมระบายสีน้ำทุกด้าน (กรกฎ แพทย์หลักฟ้า, ประเทศไทย, 2568)

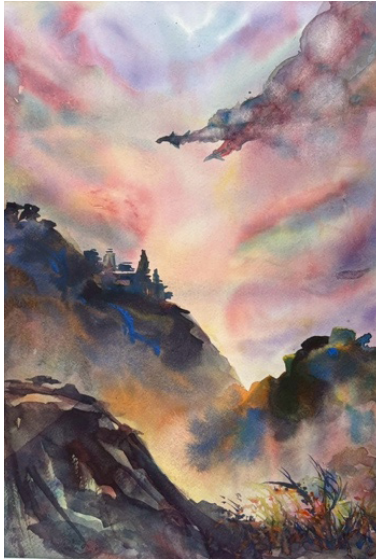
รายการประเมิน	คะแนนเฉลี่ย ก่อนเรียน	คะแนนเฉลี่ย หลังเรียน	SD ก่อนเรียน	SD หลังเรียน	ค่า t	นัยสำคัญ
ทักษะการระบายสีน้ำโดยรวม	21.18	23.96	2.01	2.45	-15.39	.05*
การออกแบบและองค์ประกอบภาพ	4.63	7.47	1.44	1.39	-13.08	.05*
เทคนิคการระบายสี (คุณลักษณะสีน้ำ)	4.59	7.51	1.40	1.29	-12.48	.05*
ความคิดสร้างสรรค์	4.88	7.65	1.54	2.47	-7.82	.05*

จากผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการระบายสีน้ำและทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ ทำให้สามารถประเมินได้ว่า รูปแบบและแผนกิจกรรมการเรียนรู้ระบายสีน้ำที่ได้รับการปรับปรุงและพัฒนา มีประสิทธิภาพสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ สามารถพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิตทั้งด้านทักษะการระบายสีน้ำโดยรวม ทักษะด้านการออกแบบและการจัดองค์ประกอบภาพ ทักษะด้านเทคนิคการระบายสีที่แสดงคุณลักษณะของสีน้ำ และทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการนำเสนองาน (ทักษะการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะการแก้ปัญหา) ของนิสิตระดับอุดมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนิสิตมีทักษะการระบายสีน้ำและทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ภาพที่ 2 ผลงานตัวอย่างการเปรียบเทียบผลการทดสอบด้วยแบบทดสอบภาคปฏิบัติ
หัวข้อ “จินตนาการเกี่ยวกับโบราณสถาน” ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยแผนกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นตาม
กระบวนการวิจัยและพัฒนา ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
(จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า, ประเทศไทย, 2568)

ทั้งนี้ ผลการใช้แผนกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการระบายสีน้ำและทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนระหว่างการทดลอง โดยวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (แผนกิจกรรม 3 แผน) มีดังนี้



ภาพที่ 3 ภาพลำดับที่ 1 ผลงานนิสิตจากการทดลองใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ระบายสีน้ำ

หัวข้อ “มนุษย์กับเหตุการณ์”

(จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า, ประเทศไทย, 2568)

จากผลการวิเคราะห์ (ภาพที่ 3) กิจกรรมและผลงาน พบว่า เมื่อได้เรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมนี้ ผู้เรียนได้วาดภาพสะท้อนเหตุการณ์สงครามความขัดแย้งระหว่างประเทศไทยกับกัมพูชา ซึ่งเป็นประเด็นร้อนทางสังคม ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ระหว่างกันด้านการสืบค้นความรู้ แนวคิด กระบวนการ และบริบทที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานและการใช้เทคโนโลยีช่วยสืบค้นข้อมูล ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการระบายสีน้ำโดยรวมที่ดี สามารถจัดองค์ประกอบในภาพให้เกิดความสมดุล ตามการรับรู้ด้านความรู้สึกได้อย่างน่าสนใจ ใช้รูปแบบสัญลักษณ์เป็นรูปเครื่องบินขับไล่ที่กำลังโจมตีโบราณสถาน สะท้อนภาพสงครามและการทำลายล้าง กระตุ้นให้สังคมตระหนักเกี่ยวกับภัยที่เกิดจากความขัดแย้งทางความคิดและการแสดงอำนาจระหว่างกัน ก่อให้เกิดความเสียหายต่อมรดกทางวัฒนธรรมและความเดือดร้อนของประชาชน ผู้เรียนใช้เทคนิคการระบายสีแบบเปียกบนเปียกและการระบายเคลือบเป็นหลัก เพื่อแสดงคุณลักษณะความชุ่มและความโปร่งใสของสีน้ำได้อย่างสวยงาม สะท้อนบรรยากาศความอึมครึม น่ากลัวของสงครามด้วยโทนสีร้อนที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกสะเทือนใจ เลือกใช้รูปทรงเครื่องบินรบเป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนเรื่องราวของสงคราม ผู้เรียนใช้ทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการเรียนรู้ ทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะการแก้ปัญหา เพื่อการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน ผ่านการปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอน ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 4 ภาพลำดับที่ 2 ภาพผลงานนิสิตในกิจกรรมการระบายสีน้ำ หัวข้อ “มนุษย์กับสภาพแวดล้อม”
(จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า, ประเทศไทย, 2568)

จากผลการวิเคราะห์ (ภาพที่ 4) กิจกรรมและผลงาน พบว่า เมื่อได้เรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมนี้ ผู้เรียนได้ระบายสีน้ำเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวสภาพแวดล้อมภายนอก ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์จากโลกภายในของผู้เรียนผลัดกันออกมาให้เป็นรูปแบบจิตรกรรมสีน้ำร่วมสมัยได้อย่างสวยงาม ผู้เรียนพัฒนาความรู้และทักษะต่าง ๆ จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น การใช้เทคโนโลยีช่วยสืบค้นข้อมูล และพัฒนาประสบการณ์สุนทรีย์ทางตรงจากการลงมือทำจริงด้วยตนเอง ผู้เรียนได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์จากการไปศึกษาสัตว์น้ำจากแหล่งธรรมชาติและการสืบค้นข้อมูลออนไลน์ ผนวกกับการใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตน ได้พัฒนาทักษะการระบายสีน้ำโดยรวมที่ดี สามารถจัดวางองค์ประกอบภาพได้อย่างลงตัว โดยจัดวางรูปทรงที่โดดเด่นสะดุดตาไว้กลางภาพทำให้เกิดความสมดุลและความน่าสนใจ รูปทรงที่ใช้เป็นสัญลักษณ์ของสัตว์น้ำที่สะท้อนความงามของภาพสัตว์ในโลกแห่งจินตนาการของผู้เรียนเอง ใช้เทคนิคการระบายเปียกบนเปียกและแห้งบนเปียกเป็นหลัก ทำให้ภาพดูนุ่มนวลและช่วยสร้างบรรยากาศสภาพแวดล้อมใต้ท้องทะเลได้อย่างสวยงาม ภาพสะท้อนให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงรูปทรงจากธรรมชาติภายนอกให้เป็นรูปทรงตามจินตนาการของผู้เรียน สะท้อนว่ากิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ เช่น ทักษะด้านการเรียนรู้ ทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะการคิดแก้ปัญหา และทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และการนำเสนอผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 5 ภาพลำดับที่ 3 ภาพผลงานนิสิตในกิจกรรมการระบายสีน้ำ หัวข้อ “มนุษย์กับสังคม”
(จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า, ประเทศไทย, 2568)

จากผลการวิเคราะห์ (ภาพที่ 5) กิจกรรมและผลงาน พบว่า เมื่อได้เรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมระบายสีน้ำเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วยกันผ่านระบบครอบครัว ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้และทักษะต่าง ๆ จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น การใช้เทคโนโลยีช่วยสืบค้นข้อมูล และพัฒนาประสบการณ์สุนทรีย์ทางตรงจากการลงมือทำจริงด้วยตนเอง ผู้เรียนได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์จากประสบการณ์ตรงในครอบครัวและชุมชนชนบทที่บ้านเกิดซึ่งเป็นสังคมของชาวนา ผู้เรียนได้วาดภาพสะท้อนการประกอบอาชีพการทำนา ซึ่งเป็นสังคมการเกษตรที่สมาชิกในครอบครัวหรือในชุมชนต้องพึ่งพาอาศัยกัน เป็นสังคมที่มีความเอื้ออาทรต่อกัน ภาพนี้สื่อความหมายถึงสังคมชนบทที่ผู้เรียนอาศัยอยู่ ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการระบายสีน้ำโดยรวมที่ดี สามารถจัดองค์ประกอบภาพด้วยการเลือกเขียนภาพใบหน้าของตนไว้ตรงกลางภาพ ด้านล่างเป็นภาพกลุ่มชาวนากำลังทำนา และมุมขวาด้านบนเป็นกลุ่มดอกไม้ การจัดองค์ประกอบภาพโดยรวมมีความสมดุล ใช้เทคนิคการระบายเรียบและเทคนิคการระบายเคลือบ และใช้สีโมโนโทนเพื่อคลุมบรรยากาศของภาพ ทำให้เกิดความกลมกลืนและความเป็นเอกภาพ กิจกรรมนี้สนับสนุนทักษะการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการเรียนรู้ ทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะการแก้ปัญหา เพื่อการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานผ่านการปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอน ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

8. การสรุปผลและการอภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบกิจกรรมการระบายสีน้ำ PAAR ที่พัฒนาขึ้นบนฐานแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ร่วมกับกระบวนการวิจัยและพัฒนา เป็นนวัตกรรมที่สามารถตอบสนองวัตถุประสงค์ในการพัฒนาทักษะการระบายสีน้ำและทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ของนิสิตระดับอุดมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ สอดคล้องกับแนวคิดของ ศิริชัย กาญจนวาสี (2559, น. 1) ที่อธิบายว่า “การวิจัยและพัฒนาเป็นแนวทางทางการศึกษาที่มุ่งสร้างนวัตกรรมและองค์ความรู้ใหม่เพื่อใช้ในการพัฒนาการศึกษา” โดยกระบวนการทั้ง 4 ขั้น ได้แก่ การวางแผน การดำเนินการ การประเมินผล และการสะท้อนผล ช่วยให้การจัดการเรียนรู้มีลักษณะเป็นระบบและต่อเนื่อง

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาเชิงลึก พบว่า แม้โครงสร้างของโมเดลจะมีความเป็นระบบ แต่ก็มี “ข้อจำกัดเชิงบวก” ที่เป็นเงื่อนไขสำคัญของความสำเร็จ กล่าวคือ ในขั้นการดำเนินการที่ใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นฐานนั้น จำเป็นต้องอาศัยการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเข้มข้น ผ่านหลักการสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ การมีส่วนร่วม การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง และการสะท้อนคิด แม้เงื่อนไขดังกล่าวอาจเป็นข้อจำกัดในกรณีที่ผู้เรียนขาดความพร้อมหรือแรงจูงใจ แต่อีกด้านหนึ่งกลับเป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของ นัยนา ดอรรณ, ประสาน มาลากุล ณ อยุธยา และผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2563, น. 20) ที่อธิบายว่า “เป็นกระบวนการสร้างความรู้โดยการปรับเปลี่ยนประสบการณ์อย่างต่อเนื่องจากการสังเกต การสะท้อนความคิด และการสรุปความคิดรวบยอดนำไปสู่การปฏิบัติ” และสอดคล้องกับ กันตภา สุทธิอาจ (2561, น. 22) ที่อ้างถึงแนวคิดของจอห์น ดิวอี้ว่า “เป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงและเน้นการคิดแบบไตร่ตรอง”

ในขณะเดียวกัน ลักษณะของกิจกรรมที่ออกแบบให้มีความยืดหยุ่นและสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน แม้จะเป็นจุดเด่นที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ แต่ก็สะท้อนข้อจำกัดในเชิงการควบคุมตัวแปรและความสม่ำเสมอของผลลัพธ์ กล่าวคือ ผู้เรียนที่มีพื้นฐานหรือระดับความสามารถแตกต่างกัน อาจมีผลลัพธ์การเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นข้อจำกัดเชิงวิธีวิจัย แต่ในเชิงการเรียนรู้กลับถือเป็นข้อดีที่ช่วยรองรับความแตกต่างระหว่างบุคคลได้อย่างเหมาะสม

นอกจากนี้ แม้กระบวนการจัดกิจกรรมจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ใช้กระบวนการกลุ่ม และใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ แต่ก็ยังมีข้อจำกัดเชิงลบในด้านเวลาและทรัพยากร เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ต้องใช้เวลาเพียงพอในแต่ละขั้น โดยเฉพาะขั้นการสะท้อนคิดและการสร้างความคิดรวบยอด หากมีข้อจำกัดด้านเวลา อาจส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถพัฒนาความเข้าใจเชิงลึกได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งการจัดกิจกรรมสีน้ำยังต้องอาศัยวัสดุอุปกรณ์และสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม ซึ่งอาจเป็นข้อจำกัดในบางบริบท

ผลการทดลองใช้กิจกรรม พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่ารูปแบบกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพจริงในการส่งเสริมการเรียนรู้ ทั้งด้านทักษะการระบายสีน้ำและทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ โดยเฉพาะด้านการออกแบบองค์ประกอบ ความคิดสร้างสรรค์ เทคนิคการใช้สีน้ำ และการนำเสนอผลงาน อย่างไรก็ตาม การประเมินผลยังมีข้อจำกัดในเชิงอัตวิสัย เนื่องจากการประเมินผลงานศิลปะและความคิดสร้างสรรค์อาจขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้ประเมิน แม้จะมีเกณฑ์กำหนดไว้ก็ตาม

ผลการวิจัยดังกล่าวยังสอดคล้องกับแนวคิดของ จตุพร ผ่องลุนहित (2560, น. 120) ที่ชี้ว่า “ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมไปเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริงช่วยแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ ๆ” โดยกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่ ผ่านการลงมือปฏิบัติ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการสะท้อนคิด ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเชิงลึกและสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างเป็นรูปธรรม อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดอีกประการหนึ่ง คือ การนำผลการวิจัยไปใช้ในบริบทอื่น เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตระดับอุดมศึกษา ทำให้การขยายผลไปยังระดับการศึกษาอื่นหรือผู้เรียนที่มีพื้นฐานแตกต่างกัน จำเป็นต้องมีการปรับรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสม

โดยสรุป แม้โมเดล PAAR และแผนกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นจะมีข้อจำกัดด้านเวลา ทรัพยากร ความพร้อมของผู้เรียนและผู้สอน รวมถึงการประเมินผล แต่ข้อจำกัดเหล่านี้มิได้เป็นเพียงอุปสรรค หากแต่สะท้อนถึงเงื่อนไขของความสำเร็จในการนำไปใช้ กล่าวคือ หากสามารถจัดการเงื่อนไขดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม โมเดลนี้จะเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีศักยภาพสูงในการพัฒนาทักษะการระบายสีน้ำและทักษะสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืนต่อไป

9. ข้อเสนอแนะ

9.1 ข้อเสนอแนะเชิงการนำไปใช้

9.1.1 ผู้สอนในสาขาศิลปศึกษาและศิลปกรรมศาสตร์สามารถนำกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาการระบายสีน้ำ หรือรายวิชาอื่นที่เกี่ยวข้อง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระมากขึ้น

9.1.2 หน่วยงานทางการศึกษาในระดับอุดมศึกษาควรสนับสนุนการพัฒนาและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ร่วมกับสถาบันต่างประเทศ เช่น สาธารณรัฐประชาชนจีน เพื่อยกระดับมาตรฐานการเรียนการสอนศิลปะในระดับสากล

9.2 ข้อเสนอแนะเชิงวิจัยในอนาคต

9.2.1 ควรขยายการวิจัยไปสู่กลุ่มตัวอย่างในสถาบันอื่น เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์และยืนยันความเที่ยงตรงของกิจกรรมที่พัฒนา

9.2.2 ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในศิลปะแขนงอื่น เช่น สื่อะครลิเก สีนํ้ามัน หรือสื่อผสม เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิผลของแนวทางการสอน

9.2.3 ควรศึกษาผลกระทบระยะยาวของกิจกรรมต่อทักษะการคิดสร้างสรรค์และทักษะชีวิตของผู้เรียน เพื่อใช้เป็นข้อมูลสนับสนุนในการพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาในอนาคต

10. รายการอ้างอิง

- กันตภา สุทธิอาจ. (2561). *การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเน้นประสบการณ์ตามสภาพจริงเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น* (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฌีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, กรุงเทพมหานคร.
- จตุพร ผ่องลุนทิต. (2560). *ผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีต่อทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- นัยนา ดอรรณ, ประสาน มาลากุล ณ อยุธยา, และผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2563). การเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์. *วารสารจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต*, 10(2), 20-28. สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2569 จาก <http://journal.psy.kbu.ac.th/jour/20211101/05.pdf>
- พรทิพย์ ทับทิมทอง, และจุไรรัตน์ สุดรุ่ง. (2560). การวิเคราะห์ผลของการใช้เวลาในการปฏิบัติการงานสอนที่มีต่อประสิทธิภาพการสอนของครูในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา*, 12(2), 353-369. สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2569 จาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/142990>
- แพรวณา อินทสิทธิ์. (2562). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพโดยการเรียนตามหลักการของเดวิสร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ความสุขในการเรียน และความรับผิดชอบวิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.
- ยอดชาย พรหมอินทร์. (2562). *เอกสารคำสอนรายวิชาจิตกรรมสีน้ำ*. ปัตตานี: มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- เรืองศักดิ์ ปัตถะวโร. (2559). *เทคนิคสีน้ำ*. อุดรธานี: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- ลักขณา ไชยฤทธิ์. (2565). การพัฒนาคุณภาพทางการศึกษาของประเทศไทยในยุคโลกาภิวัตน์. *วารสารการบริหาร นิตยบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 8(8), 423-434. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2569 จาก <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jsa-journal/article/view/254879>
- วิชัย วงษ์ใหญ่, และมารุต พัฒนาผล. (2562). *การพัฒนาทักษะสร้างสรรค์นวัตกรรม*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ผู้นำพัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.

- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2559). การวิจัยและพัฒนาการศึกษาไทย. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 8(2), 1-18. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2569 จาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/view/77495>
- สง่า วงศ์ไชย. (2564). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21. *วารสารเดอะนิวเวอร์ดิอัน (สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ)*, 1(1), 33-46. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2569 จาก https://so01.tci-thaijo.org/index.php/The_New_Viridian/article/view/245716
- อุทัย ภู่เจริญ. (2564). การศึกษาสร้างคน คนสร้างประเทศชาติ. *วารสารมหาจุฬาลงกรณราชสาร*, 12(1), 25-33. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2569 จาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/gajasara/article/view/252763>
- Erdem, C., Bagci, H., & Kocyigit, M. (2019). *21st century skills and education*. UK: Cambridge Scholars Publishing.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (Eds.). (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Melbourne, Australia: Deakin University Press.
- Schmid, T. (2005). *Promoting health through creativity for professionals in health, arts and education*. London: Whurr Publishers.

CONSTRUCTION OF A TEACHING MODEL FOR CHINESE TRADITIONAL INSTRUMENTS FOR VISUALLY IMPAIRED STUDENTS IN SPECIAL EDUCATION SCHOOLS

การสร้างแบบจำลองการสอนดนตรีจีนสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่อง การมองเห็นในโรงเรียนการศึกษาพิเศษ

ชู เจียนหยู¹ Jianyu Zhu¹
เทพิกา รอดสการ^{2*} Tepika Rodsakan^{2*}
นัฐริกา สุนทรธนผล³ Nuttika Soontorntanaphol³

Abstract

Background and Objectives: Vocational education serves as a crucial component of education for individuals with disabilities, holding profound significance for their independence and personal development. For these individuals, the ultimate purpose of education lies in enhancing life skills, social adaptability, and personal potential, thereby fostering self-actualization and societal contribution. Therefore, vigorously developing vocational education for people with disabilities is a vital measure to advance special education and improve its overall quality. This study aims to develop an instructional model for Chinese traditional instruments for visually impaired students, to help them enhance both their musical proficiency and self-identity.

Methods: Through preliminary needs assessment and an investigation of the current situation, an instructional model for Chinese transitional instruments suitable for visually impaired students in special education vocational schools was constructed based on the survey results.

Key Findings: This study establishes: a model comprising three core components: 1) the theoretical foundation and underlying logic of its construction; 2) the key supporting dimensions for its development; and 3) eight instructional principles for its implementation.

Research Article

Received: 3 March 2026

Revised: 18 May 2026

Accepted: 20 May 2026

* *Corresponding author*
email: tepika@g.swu.ac.th

How to cite:

Zhu, J., Rodsakan, T., & Soontorntanaphol, N. (2026). Construction of a teaching model for chinese traditional instruments for visually impaired students in special education schools. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 30(1), 71-88.

¹ Graduate Student, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Thailand

¹ นิติศาสตรบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Thailand

² คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

³ Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Thailand

³ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Implications of the Study: This study three core implications:

1. Through implementation of this teaching model, more students with visual impairment can master Chinese traditional instruments, secure suitable employment, improve their quality of life, enhance their self-identity, and better integrate into society.

2. Through the framework provided by this study, special education vocational schools that previously lacked the teaching capacity or specialized faculty can smoothly establish and run Chinese traditional instruments ensemble courses.

3. Through the design of this model, more people with visual impairment can deeply understand and master Chinese traditional instruments, thereby promoting and inheriting this Chinese traditional instruments among people with disabilities.

Conclusions and Future Study: Theoretical Framework Adaptation: Centered on Outcome-Based Education (OBE) as the core framework, this approach integrates Kodály methodology (rhythmic recitation and solfege), flipped classroom practices (pre-class audio preparation in-class interactive activities), and traditional Chinese musical instrument pedagogy. It establishes a closed-loop logic of “needs-objectives-implementation-evaluation-optimization” to fully accommodate the sensory characteristics of visually impaired students, who rely primarily on auditory and tactile perception. Future studies should focus on empirically testing the longitudinal efficacy of this model across diverse special education settings.

The core elements of the framework are clearly defined: The model incorporates seven influencing factors; activity design, teaching methods, learning methods, learning environment, artistic practice, professional guidance, and evaluation mechanisms, and focuses on four core competencies: single-instrument performance, technical mastery, independent practice, and stage art practice), By integrating these with external contextual factors such as student motivation and the campus environment, the model forms a comprehensive, multidimensional support system.

Adaptation of teaching principles: This model establishes eight core teaching principles: (student-centered, multisensory integration, progressive learning, collaborative assistance, immediate feedback, safety and accessibility, cultural preservation, and sustainable development. These principles directly address the unique needs of visually impaired students, while simultaneously fostering skill cultivation, physical and mental development, and cultural heritage objectives.

Future Research Perspectives on Model Practice Optimization: Long-term field experiments should be conducted across multi-regional special education schools to optimize the instructional systems by integrating longitudinal data on student skill development and employment outcomes Furthermore, personalized adaptation plans must be developed to cater to different types of visual impairments (such as total blindness and low vision) as well as specific musical instrument specialties.

Keywords: Chinese traditional instruments; Inclusive education; Model development (or Model construction); Students with visual impairment

คำสำคัญ: เครื่องดนตรีชาติพันธุ์; การศึกษาแบบเรียนรวม; การสร้างแบบจำลอง; นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น

Resource and Faculty Development: Future efforts should focus on developing Braille audio versions of graded textbooks alongside intelligent auxiliary teaching aids; Additionally, a “theory + and practice” faculty training system should be established, paired with the construction of a national resource-sharing platform for instructional materials.

Expansion of research scope: Future research should extend this model to compulsory education stages and other special groups such as students with hearing impairments. Additionally, it is essential to explore the model’s application within extracurricular clubs and artistic groups for individuals with disabilities.

Technology and Policy Empowerment: This path involves introducing AI and VR technologies to develop immersive learning tools alongside advocating for policy support such as dedicated funding and curriculum design to enhance the “teaching employment” linkage mechanism.

Cultural and International Reference: This dimension emphasizes integrating regional characteristics with Chinese traditional instruments and cultural connotations. Furthermore, it seeks to draw upon advanced international experiences to deepen the model’s localization and optimization.

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: การอาชีวศึกษาเป็นองค์ประกอบสำคัญของการศึกษาสำหรับผู้ที่มีความต้องการพิเศษ โดยมีนัยสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตและการพัฒนาของบุคคลกลุ่มนี้ เป้าหมายสูงสุดของการศึกษาอยู่ที่การเสริมสร้างทักษะชีวิต ความสามารถในการปรับตัวทางสังคม และศักยภาพเชิงคุณค่า อันนำไปสู่การบรรลุศักยภาพตนเองและการมีส่วนร่วมต่อสังคม ดังนั้น การส่งเสริมการอาชีวศึกษาสำหรับผู้ที่มีความต้องการพิเศษอย่างจริงจังจึงเป็นมาตรการสำคัญ ในการพัฒนาการศึกษาพิเศษและยกระดับคุณภาพการศึกษา งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแบบจำลองการจัดการเรียนการสอนเครื่องดนตรีชาติพันธุ์สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น เพื่อช่วยยกระดับทักษะทางดนตรีและเสริมสร้างอัตลักษณ์ของตนเอง

วิธีการศึกษา: การวิจัยนี้ดำเนินการผ่านการประเมินความต้องการเบื้องต้นและการสำรวจสภาพ ปัจจุบัน จากนั้นจึงสร้างแบบจำลองการสอนเครื่องดนตรีชาติพันธุ์ที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นในสถานศึกษาอาชีวศึกษาพิเศษ โดยอาศัยผลการสำรวจเป็นฐาน

ผลการวิจัยสำคัญ: งานวิจัยนี้ได้กำหนดองค์ประกอบหลักของแบบจำลองจำนวน 3 ประการ ได้แก่ 1) ตรรกะแกนกลางและรากฐานเชิงทฤษฎีของการสร้างแบบจำลอง 2) มิติสนับสนุนสำคัญ ในการพัฒนาแบบจำลอง และ 3) หลักการจัดการเรียนการสอน 8 ประการสำหรับกรับานาแบบจำลองไปใช้

นัยสำคัญของการวิจัย: งานวิจัยนี้มีนัยสำคัญหลัก 3 ประการ ได้แก่ 1) แบบจำลองการสอนที่พัฒนาขึ้นช่วยให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นสามารถพัฒนาทักษะการบรรเลงเครื่องดนตรีจีนพื้นบ้าน เพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ ยกระดับคุณภาพชีวิต เสริมสร้างอัตลักษณ์ตนเอง และสามารถบูรณาการเข้าสู่สังคมได้ดียิ่งขึ้น 2) แบบจำลองนี้ช่วยให้สถานศึกษาอาชีวศึกษาสำหรับคนพิการที่ขาดความพร้อมด้านบุคลากรสามารถจัดการเรียนการสอนด้านวงดนตรีชาติพันธุ์

ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ 3) แบบจำลองนี้ส่งเสริมให้ผู้พิการทางการมองเห็นมีโอกาสเรียนรู้และเข้าใจเครื่องดนตรีชาติพันธุ์จีนอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น อันนำไปสู่การอนุรักษ์และสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมดังกล่าวในกลุ่มผู้พิการ

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต: การปรับใช้กรอบแนวคิดเชิงทฤษฎี: งานวิจัยนี้ใช้แนวคิดการจัดการศึกษาแบบมุ่งผลลัพธ์ (Outcome-Based Education: OBE) เป็นแกนหลัก โดยบูรณาการวิธีการสอนแบบโคดály (Kodály) (จังหวะและโซลเฟจ) แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (การเตรียมตัวล่วงหน้าก่อนเรียนและกิจกรรมเชิงโต้ตอบในชั้นเรียน) รวมถึงการสอนเครื่องดนตรีจีนแบบดั้งเดิม เพื่อสร้างวงจรเชิงตรรกะแบบปิด ได้แก่ “ความต้องการ-วัตถุประสงค์-การดำเนินการ-การประเมินผล-การปรับปรุง” ทั้งนี้ เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น ซึ่งพึ่งพาประสาทสัมผัสด้านการได้ยินและการสัมผัสเป็นหลัก ในด้านองค์ประกอบหลักของแบบจำลอง ถูกกำหนดไว้อย่างชัดเจนโดยประกอบด้วยปัจจัยที่มีอิทธิพล 7 ประการ ได้แก่ การออกแบบกิจกรรม วิธีการสอน วิธีการเรียนรู้ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ การปฏิบัติทางศิลปะ การแนะนำวิชาชีพ และกลไกการประเมินผล โดยมุ่งเน้นสมรรถนะหลัก 4 ด้าน ได้แก่ การบรรเลงเครื่องดนตรีเดี่ยว ความชำนาญด้านเทคนิค การฝึกซ้อมด้วยตนเอง และการปฏิบัติการแสดงบนเวที ทั้งนี้ ยังบูรณาการปัจจัยภายนอก เช่น แรงจูงใจของผู้เรียนและสภาพแวดล้อมในสถานศึกษา เพื่อสร้างระบบสนับสนุนแบบพหุมิติ ในด้านหลักการจัดการเรียนการสอน กำหนดหลักการสอนหลัก 8 ประการ ได้แก่ การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การบูรณาการหลายประสาทสัมผัส การเรียนรู้แบบลำดับขั้น การช่วยเหลือแบบร่วมมือ การให้ข้อมูลย้อนกลับทันที ความปลอดภัยและการเข้าถึง การอนุรักษ์วัฒนธรรม และการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยครอบคลุมทั้งความต้องการเฉพาะของผู้เรียน การพัฒนาทักษะการเจริญเติบโตทั้งด้านร่างกายและจิตใจ และการสืบทอดวัฒนธรรม ในด้านแนวทางการวิจัยในอนาคต ควรดำเนินการทดลองภาคสนามระยะยาวในสถานศึกษาการศึกษาพิเศษในหลายภูมิภาค เพื่อปรับปรุงระบบการสอนโดยบูรณาการข้อมูลด้านทักษะและการจ้างงานของผู้เรียน รวมถึงพัฒนาแนวทางการปรับใช้เฉพาะบุคคลสำหรับผู้ที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นในระดับต่าง ๆ (ตาบอดสนิท/สายตาสั้น) และความเชี่ยวชาญด้านเครื่องดนตรี ในด้านการพัฒนาทรัพยากรและบุคลากร ควรพัฒนาหนังสือเรียนแบบอักษรเบรลล์และสื่อเสียง รวมถึงสื่อการสอนอัจฉริยะ ตลอดจนจัดตั้งระบบพัฒนาครูในรูปแบบ “ทฤษฎีควบคู่ปฏิบัติ” และสร้างแพลตฟอร์มการแบ่งปันทรัพยากรการสอนระดับชาติ ในด้านการขยายขอบเขตการวิจัย ควรขยายการประยุกต์ใช้แบบจำลองไปสู่ระดับการศึกษาภาคบังคับและกลุ่มผู้เรียนพิเศษอื่น ๆ เช่น ผู้มีความบกพร่องทางการได้ยิน รวมถึงการประยุกต์ใช้ในเกมกิจกรรมนอกหลักสูตรและกลุ่มศิลปะสำหรับผู้ที่มีความต้องการพิเศษ ในด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนโยบาย ควรนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) และความเป็นจริงเสมือน (VR) มาใช้พัฒนาเครื่องมือการเรียนรู้แบบสมจริง พร้อมทั้งผลักดันนโยบายสนับสนุน เช่น งบประมาณเฉพาะและการออกแบบหลักสูตร เพื่อเสริมสร้างกลไกเชื่อมโยงระหว่างการศึกษากับการจ้างงาน ในด้านมิติทางวัฒนธรรมและสากล ควรบูรณาการลักษณะเฉพาะของภูมิภาคเข้ากับเครื่องดนตรีชาติพันธุ์และบริบททางวัฒนธรรม รวมถึงนำประสบการณ์สากลที่ก้าวหน้ามาปรับใช้ เพื่อยกระดับความเหมาะสมเชิงบริบทและประสิทธิภาพของแบบจำลอง

1. Introduction

Vocational education constitutes a fundamental component of disability education, bearing profound significance for the survival and holistic development of individuals with disabilities. The ultimate purpose of education for this population extends beyond academic achievement to encompass the enhancement of life skills, social adaptability, and value potential, thereby enabling self-actualization and meaningful societal contribution (Chen, 2000). The Regulations on Education for Persons with Disabilities, revised and adopted by the People's Republic of China in 2017, explicitly state: "To develop education for persons with disabilities, implement the policy of combining popularization and improvement, taking popularization as the key, guarantee compulsory education, emphasize the development of vocational education, actively carry out preschool education, and gradually develop higher secondary education." Within this policy context, both the practice of and theoretical inquiry into vocational education for persons with disabilities have gained considerable momentum among Chinese scholars. Vigorously developing vocational education for the disabled is thus widely regarded as a vital measure to advance the progress and improve the quality of special education in China.

Among the diverse forms that vocational education for the disabled can take, music education—and specifically Chinese traditional instruments instruction—holds particular promise for visually impaired learners. Music has long been recognized as a uniquely accessible domain for individuals with visual impairment, given their characteristic reliance on auditory and tactile perception (Alvin, 1965; Graham & Beer, 1980). In the Chinese context, this recognition has deep historical roots: Gong (2012) documented how missionary educators in late Qing China pioneered systematic music instruction for blind students, establishing an enduring tradition in which music served as a vehicle for skill development, social participation, and self-sufficiency. Contemporary research further suggests that structured musical engagement can significantly enhance both performance skills and psychological well-being among visually impaired learners (Xie, 2006). However, despite this recognized potential, the systematic integration of Chinese traditional instruments music into vocational special education curricula remains underdeveloped, particularly with regard to structured teaching models tailored to the sensory and cognitive characteristics of visually impaired students.

Chinese national musical instruments constitute a vital component of the nation's intangible cultural heritage. Instruments such as qing (stone chimes), drums, bells, wind instruments, and sheng (mouth organ) emerged as early as primitive society, and historical records indicate that nearly 70 types of national instruments existed by the Zhou Dynasty, classified according to production materials into the Bayin (eight sound) system: metal, stone, earth, wood, leather, silk, bamboo, and gourd. Through continuous innovation over centuries, these instruments evolved into the four modern performance categories of wind, plucked, string, and percussion. Today, the Chinese national orchestra—composed of these four instrumental families—stands as the only artistic performance form worldwide comparable to the Western symphony orchestra in composition, scale, and part distribution. Given their widespread dissemination across China over millennia, it is noteworthy that individuals with disabilities, including those with visual impairment, form a significant yet often overlooked segment of Chinese folk instrumental performers.

Despite this cultural and educational context, there currently exists a pronounced lack of Chinese traditional instruments learning programs and instructional systems specifically designed for individuals with visual impairments, relative to the general population. Neither comprehensive teaching models nor fully developed supporting content have been established to address this gap. The present study aims to address this deficiency by constructing a systematic, replicable teaching model tailored to the needs of visually impaired students in special education vocational schools.

2. Objectives

To establish a teaching model of Chinese traditional instruments ensemble for visually impaired students in vocational education schools for the disabled.

3. Research hypothesis

Grounded in Outcome-Based Education (OBE) theory and multisensory teaching principles, the proposed GO-BD-SC-KM-RT-SP teaching model was developed with the expectation that its implementation would enhance visually impaired students' Chinese traditional instruments learning outcomes. It is hypothesized that, following model

implementation, students will demonstrate measurable improvement in (a) instrument playing technique and (b) ensemble ability, as assessed through the study's dual-core evaluation system.

4. Scope of study

4.1 Participants (Sample): The sample for the needs assessment and current situation investigation comprised visually impaired high school students (Grades 1-3) from special education vocational schools, aged approximately 14-17 years. It should be noted that students in these schools generally enroll one to two years later than their peers in mainstream education, so slight age variation may occur.

4.2 Geographical Scope: This study focuses on Sichuan Province, China. Sichuan, a major province in western China, encompasses both megacities such as Chengdu and relatively underdeveloped areas such as Garzê Tibetan Autonomous Prefecture and Liangshan Yi Autonomous Prefecture, reflecting considerable internal socioeconomic diversity. Demonstrating the model's applicability across different economic and cultural contexts within the same province enhances its significance.

4.3 Musical Instruments: As this study centers on Chinese national musical instrument ensemble instruction, the instruments covered include erhu, pipa, bamboo flute, zither, dulcimer, ruan, and Chinese percussion.

4.4 Timeframe: The teaching cycle of this model spans three years, comprising six semesters, with 16 class hours per semester.

4.5 Theoretical Framework: The study draws on Chinese national musical instrument pedagogy, instructional model design theory, Kodály music teaching theory, Outcome-Based Education (OBE) theory, and flipped classroom teaching theory.

5. Methodology

This study employs instructional model construction methodology to develop a teaching model for Chinese traditional instruments ensemble instruction tailored to visually impaired students in special education vocational schools. The research process

comprises three phases: literature analysis and theoretical framework development, needs assessment and current situation investigation, and model design and implementation. First, we collected and organized literature on special education, music education for visually impaired students, outcome-based education (OBE), Kodály teaching methods, flipped classrooms, and instructional model development to establish theoretical foundations. Second, through questionnaire surveys, group interviews, and field research, we examined the current state of Chinese traditional instruments instruction in special education vocational schools, student learning characteristics, teaching challenges, and practical needs of teachers and students. Finally, based on theoretical support and survey findings, we systematically constructed a comprehensive instructional model encompassing core concepts, teaching principles, curriculum content, implementation steps, and evaluation systems, ensuring alignment with the sensory characteristics and learning patterns of visually impaired students. By integrating qualitative and quantitative research methods—including literature review, questionnaire surveys, interviews, and systematic model construction—we ensured the developed instructional model possesses systematic coherence, logical structure, and practical operability.

6. Outputs and benefits

6.1 Outputs

This study develops a complete, implementable teaching model for traditional Chinese musical instrument ensemble training tailored to visually impaired students, structured around the sequential steps GO→BD→SC→KM→RT→SP to form a closed-loop instructional system covering goal setting, backward design, stratified teaching, Kodály methodology, role transformation, stage practice, and continuous optimization. It further establishes standardized operational protocols, a dual-core evaluation system centered on ensemble ability and playing technique, and a reusable resource package including training materials, task sheets, and practice workflows, providing special education teachers with a ready-to-use framework to address gaps in curriculum, process, and assessment.

6.2 Benefits

For students, the model enhances instrumental proficiency, collaborative skills, self-confidence, and social participation while expanding career options beyond traditional sectors; for schools and teachers, it simplifies curriculum design, elevates instructional professionalism, and enriches special vocational education's aesthetic connotations. Practically, it fosters a sustainable “goal-design-instruction-practice-feedback-optimization” cycle that aligns with visually impaired learners' needs, while culturally and socially, it promotes the inheritance of traditional Chinese music, advances educational equity, and establishes a replicable paradigm for special education music instruction.

7. Results

This study successfully constructed a systematic and operable teaching model for traditional Chinese musical instrument ensemble training for visually impaired students, which consists of six sequential and interrelated modules: Goal-Oriented (GO), Backward Design (BD), Student-Centered (SC), Kodaly Method (KM), Role Transformation (RT), and Stage Practice (SP). The model forms a complete closed-loop teaching process including hierarchical goal-setting, backward teaching design, differentiated classroom teaching, collaborative practice, stage performance and continuous feedback optimization. The application and verification show that the model can effectively improve students' instrumental playing techniques and ensemble abilities, and the dual-core evaluation system with playing technique and ensemble ability as the core can accurately reflect students' learning progress. At the same time, the model significantly enhances students' self-confidence, participation awareness and social adaptability, provides teachers with standardized teaching procedures and supporting resources, effectively solves the practical problems of lack of curriculum standards, imperfect processes and unscientific evaluation in teaching practice, and promotes the standardized and sustainable development of national instrumental music education for visually impaired students in special vocational education.

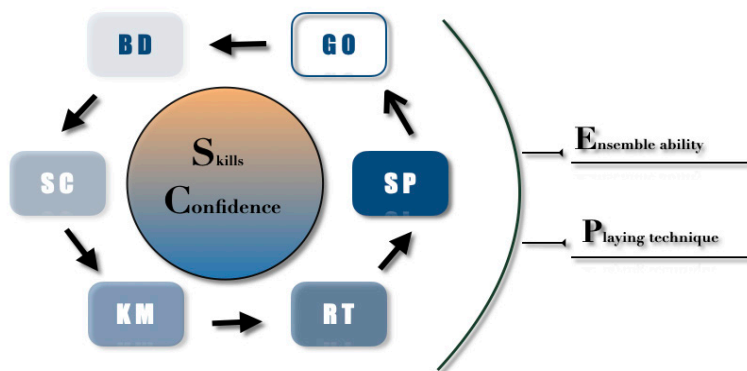


Fig. 1 Teaching Model of Chinese traditional instruments for Students with Visual Impairment
(Zhu, Rodsakan & Soontorntanaphol, Thailand, 2025)

7.1 The core of this model is Skills: training and enhancement of Chinese traditional instruments performance skills. Enhanced self-confidence among students with visual impairments.

7.2 Model Innovation Points and Implementation Steps: The theoretical framework primarily used in this model includes: OBE (Objective-Based Education), flipped classroom, Kodaly teaching method, and China Instrument Teaching Overview. The specific theories employed in the model are: GO (Goal-Oriented), BD (Backward Design), SC (Student-Centered), KM (Kodaly Method), RT (Role Transformation), and SP (Stage Practice). The implementation steps of this model focus on GO (goal orientation), combined with six theories: BD (backward design), SC (student-centered), KM (Kodaly teaching method), RT (role transformation), and ST (stage practice), to form a complete process of “setting goals—backward design—layered teaching—practice exercises—feedback optimization—goal updating.” This approach ensures teaching logic, student-centeredness, and practical teaching effectiveness. The specific steps are as follows:

Step 1: GO (goal orientation): Establish core objectives. The key is to use GO (goal orientation) theory to clarify the overall teaching goals and layered objectives, setting the direction for the entire teaching process and ensuring all activities revolve around these goals.

(1) Establish overarching objectives: Define the ultimate teaching outcomes by
(2) integrating core competencies required by the discipline (e.g., mastering specific erhu performance techniques at a given stage).

(3) Hierarchical goal decomposition: Adopting a student-centered (SC) approach, divide the overarching objectives into three tiers based on students' varying foundational levels and learning capacities—basic objectives (mandatory for all students), advanced objectives (additional requirements for high-achieving students), and extended objectives (optional for interested students)—ensuring progress tracking for every learner.

(4) Clarify objective criteria: Formulate measurable targets with precision, such as “Basic Objective: Accurately perform C major scales or compositions, providing a foundation for subsequent reverse design methodologies.”

Step 2: (1) Reverse Designing the Teaching Plan Using the BD (Reverse Design) methodology, start by focusing on the objectives established in Step 1 and work backward to determine: which teaching components to design, how to assess student performance, and what instructional materials to prepare, ensuring the teaching process precisely aligns with the goals.

Determine evaluation methods: First, clarify how to assess whether students have achieved the objectives. Based on the previously defined specific goals, design two evaluation approaches—formative assessment (observing classroom performance and group practice activities) and summative assessment (scoring technical skills and stage presentations). Evaluation criteria should align with tiered objectives while also considering students' subjectivity.

(2) Reverse-engineering teaching components: Break down instructional steps according to evaluation criteria, with each step centered on “achieving objectives and facilitating assessment.” Prioritize using KM (Kodály Method) to align with music education characteristics, such as designing sight-singing exercises, rhythm training, and ensemble practice segments.

(3) Developing teaching resources: Prepare appropriate materials based on instructional components and students' foundational levels, including Kodály gesture charts and rhythm cards. Ensure these materials support learning objectives while accommodating diverse learning paces and adhering to student-centered pedagogy principles.

Step 3: The SC+KM layered teaching approach centers on student-centered learning (SC) integrated with Kodály Methodology (KM). It implements the instructional components from Step 2, fostering active student engagement to progressively achieve learning objectives while laying groundwork for subsequent role transitions and stage-based practice.

(1) Tiered Introduction: Design differentiated warm-up activities based on students' proficiency levels. For beginners, use rhythmic imitation games; intermediate learners can practice simple sight-singing chain exercises; advanced students interested in the subject may employ Kodály gestures to enhance rhythm and pitch accuracy while maintaining engagement.

(2) Independent Practice + Collaborative Learning: Adopt a student-centered approach where learners independently practice sight-singing and rhythm coordination, with peer support for error correction within groups. Teachers act as facilitators and mentors, implementing Kodály's "Listen-Sing-Practice-Evaluate" methodology to systematically develop musical foundations while catering to diverse needs and ensuring full participation.

(3) Real-Time Feedback: Apply formative assessment strategies outlined in Step 2 to continuously monitor learning progress and adjust teaching pace. For instance, students with pitch challenges receive additional Kodály gesture practice, while high-performing learners receive early guidance for role transitions to maintain instructional focus.

Step 4: RT+SP Practical Exercises By integrating RT (role transformation) and ST (stage practice), students can consolidate their knowledge through hands-on experience, verify whether teaching objectives have been achieved, and enhance comprehensive skills—transitioning from 'learning' to 'application.'

(1) Role Transition in RT Method: Guide students to shift roles from “pure learners” to “performers, instructors, and evaluators” through group collaboration. Assign roles including musicians, conductors, and performance reviewers, allowing students to organize ensemble rehearsals with teacher guidance, fully embodying student-centered learning principles.

(2) ST Stage Practice: Create a simple stage setup for group presentations showcasing learned skills such as ensemble performances, solo pieces, and sight-singing demonstrations. Align with Kodaly teaching methodology to emphasize pitch accuracy and rhythmic precision, while encouraging students to incorporate personal stage elements to achieve extended learning objectives.

(3) Practical Feedback Session: Following summative assessment criteria, teachers and students jointly evaluate stage performances focusing on target achievement levels (e.g., whether foundational objectives were met by all students). Collect practical feedback on challenges like pitch inaccuracies, technical proficiency gaps, rhythmic inconsistencies, stage anxiety, and teamwork coordination issues to inform subsequent optimization adjustments.

Step5: Feedback-driven Optimization By integrating process evaluations, summative assessments, and student feedback from the preceding four steps, refine teaching components, adjust goal-setting and instructional methods, and return to goal-oriented teaching (GO). This establishes a closed-loop cycle of “setting objectives—designing—teaching—practice—optimization—new objectives,” ensuring continuous pedagogical advancement

(1) Feedback Collection: Gather evaluations through student self-assessment, peer group reviews, and teacher feedback to identify strengths and areas for improvement in teaching practices. Key considerations include the appropriateness of Kodaly method implementation, sufficient student role transitions, and whether stage practice activities are too simplistic or overly challenging.

(2) Targeted Optimization: Adjust instructional designs based on identified issues—for example, allocate more time for Kodaly sight-singing exercises when addressing pitch accuracy issues, incorporate stage etiquette and performance skills training during lessons to enhance stage presence, and refine tiered objectives and teaching modules to accommodate significant student proficiency disparities while emphasizing learner-centered approaches.

(3) Goal Updating: Establish updated teaching objectives for the next cycle by incorporating progress data from optimized practices. Reapply the “goal-setting → backward design” closed-loop process to continuously refine instruction, ensuring all six theoretical components remain effective and ultimately develop a practical, sustainable teaching methodology.

7.3 Evaluation System: The final evaluation system primarily assesses two dimensions: Ensemble ability (musical collaboration) and Playing technique (instrumental performance skills). Through training with this model, students with visual impairments can ultimately enhance their capabilities in both areas.

8. Conclusion and discussion

8.1 Conclusion

This study constructed a systematic, operable and targeted teaching model for national instrumental ensemble training for visually impaired students in vocational education, which integrates Goal-Oriented (GO), Backward Design (BD), Student-Centered (SC), Kodály Method (KM), Role Transformation (RT) and Stage Practice (SP) into a complete closed-loop teaching system. The results verify that the model can effectively improve students’ instrumental playing techniques and ensemble cooperation abilities, and the dual-core evaluation system centered on playing skills and ensemble ability can accurately reflect learning outcomes. Meanwhile, the model significantly enhances students’ self-confidence, participation awareness and social adaptability, provides standardized teaching procedures and practical resources for teachers, solves the problems of missing curriculum standards, incomplete teaching processes and unscientific evaluation

in current music teaching for visually impaired students, and promotes the standardized, characteristic and sustainable development of national instrumental music education in special vocational education. In addition, the model takes into account the physical and mental characteristics and learning rules of visually impaired students, highlights student-centeredness and competency-oriented training, and realizes the unity of skill training, psychological growth and cultural inheritance, which has strong practical value and promotional significance.

8.2 Discussion

The present study constructed a systematic teaching model for Chinese traditional instruments ensemble instruction tailored to visually impaired students, and the findings offer several points for discussion when situated within the broader literature.

First, the integration of Outcome-Based Education (OBE) with Kodály methodology and flipped classroom practices in this model aligns with and extends prior work on music education for exceptional learners. Graham and Beer (1980) emphasized that effective music instruction for exceptional children requires structured, multisensory approaches that accommodate diverse learning needs. The GO-BD-SC-KM-RT-SP model operationalizes this principle by embedding auditory and tactile pedagogical strategies—such as Kodály rhythm syllables, solfège, and pre-class audio materials—within a coherent, goal-driven framework. While Graham and Beer advocated broadly for adaptive music teaching, the present study contributes a domain-specific model that focuses specifically on Chinese traditional instruments ensemble learning, an area previously underexplored.

Second, the model's emphasis on multisensory integration and stage-based practice resonates with earlier findings in Chinese special music education research. Xie (2006), in an experimental study of national music education for blind children, reported that structured musical engagement improved both performance skills and psychological well-being among visually impaired learners. The current model corroborates Xie's emphasis on structured skill development but extends it by embedding the instructional process within a closed-loop OBE framework that systematically links learning objectives, teaching activities, and evaluation. Additionally, the use of Kodály-based sight-singing and

ear-training exercises in the model echoes Hou's (2013) argument that such auditory training methods are particularly well-suited to visually impaired erhu learners, who rely predominantly on aural perception for pitch accuracy and musical expression.

Third, from a historical and philosophical perspective, music education for the visually impaired in China has long been recognized as both a skill-development pathway and a means of social participation. Gong (2012) documented how Isaac Mason pioneered systematic music instruction for blind students in late Qing China, establishing an enduring tradition in which music served as a vehicle for self-sufficiency and social integration. The present model extends this tradition into contemporary vocational special education by framing Chinese traditional instruments ensemble training not only as musical skill development but as a pathway toward employment, self-identity, and cultural participation. Similarly, Alvin (1965) argued early on that music holds unique value for children with disabilities, not merely as therapy but as a legitimate educational domain that fosters holistic development. The current study provides a concrete instructional framework that realizes this vision within the specific context of Chinese traditional instruments music.

However, certain limitations must be acknowledged. Chen (2000), in a study on higher music education for the visually impaired, noted significant challenges including insufficient specialized teaching materials, limited teacher preparation, and a lack of systematic curricula. Similar challenges were encountered during the development of the present model, particularly regarding the scarcity of Braille scores for Chinese traditional instruments and the need for teachers trained in both special education and music pedagogy. These constraints suggest that while the model offers a replicable structure, its implementation fidelity depends heavily on institutional support and teacher professional development. Furthermore, because the present study focused on model construction in Sichuan Province, the generalizability of findings to other regions with different Chinese traditional instruments traditions and educational resources requires further investigation. Future research should also examine the model's applicability across diverse disability categories, as the current focus on visual impairment limits broader claims about the model's universal effectiveness in special education settings.

9. Suggestion

Implement the GO-BD-SC-KM-RT-SP closed-loop model strictly, adopt student-centered and stratified teaching, and use Kodály method and stage practice to enhance learning effectiveness.

Strengthen professional training for special education music teachers to improve their ability in curriculum design, individualized teaching and comprehensive evaluation.

Provide adequate teaching resources including suitable national instruments, Braille scores and audio materials, and create a supportive learning environment.

Optimize the dual evaluation system of playing technique and ensemble ability, combine formative and summative assessment to promote timely teaching adjustment.

Expand cooperation with art groups and communities to provide more stage opportunities, and promote the model to more schools and groups.

10. Acknowledgement

The author wishes to Special thanks are extended to Chengdu Special Education School and Sichuan Vocational Middle School for Special Education for their strong support during the practice implementation and data collection phases. The author also gratefully acknowledges all participating students, teachers, and staff for their cooperation and commitment. Finally, heartfelt thanks go to the author's family and friends for their continued encouragement and understanding.

11. References

- Alvin, J. (1965). *Music for the handicapped child*. U.K.: Oxford University Press.
- Chen, M. D. (2000). A study on higher music education for the visually impaired. *Journal of Changchun University*, 10(3), 63-64.
- Gong, H. Y. (2012). Isaac Mason and music education for the blind in late Qing China. *Music Research*, (2), 31-36.

- Graham, R. M., & Beer, A. S. (1980). *Teaching music to the exceptional child: A handbook for mainstreaming*. U.S.: Prentice Hall.
- Hou, X. (2013). *A study on sight-singing and ear-training in erhu teaching* (Master's thesis). Shandong Normal University, China.
- Xie, Z. G. (2006). Reflections inspired by experimental outcomes of national music education for blind children. In *Collected papers on Chinese social music research*. n.p.

THE DEVELOPMENT OF A THAI DANCE ACTIVITY PACKAGE TO PROMOTE LEARNING AMONG PRIMARY SCHOOL STUDENTS

การพัฒนาชุดกิจกรรมทางนาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ของเด็กประถมศึกษา

Sureerat Chinpong^{1*}

สุรรัตน์ จินพงษ์^{1*}

Abstract

Background and Objectives: Active learning plays a crucial role in the 21st-century classroom. It is a learner-centered approach that emphasizes learners' learning through practice, knowledge creation, and increased participation in learning through innovative teaching and learning media that meet the needs of all learners. This research investigates and develops a set of dance learning activities based on the concept of board games to create learning media and innovations appropriate for the age of elementary school learners. It also promotes learning in terms of understanding and key academic achievement skills, while creating a positive and enjoyable learning dance atmosphere. Therefore, this research aims to 1) develop a Dance Learning Activity Package for the dance course to encourage learning among primary school students; and 2) create a prototype of the Dance Learning Activity Package for commercial use.

Methods: The sample comprised 85 primary school students aged 9-12 years at Bangchak School (Komon Prasert-Uthit) from grades 4-6, selected by using cluster sampling. The instruments consisted of 1) a Dance Learning Activity Package, composed of three sets with seven board games 2) an activity-package quality evaluation form, 3) a learning achievement test, and 4) a student satisfaction questionnaire regarding the activity package. The results were calculated using simple descriptive statistics, including mean and standard deviation, along with a t-test for Dependent Samples, performed in SPSS.

Key Findings: The results indicated that 1) students' learning achievement in the dance subject significantly improved after participating in the Dance Learning Activity Package, which includes three sets with seven board games; the post-test

Research Article

Received: 26 August 2025

Revised: 15 November 2025

Accepted: 18 November 2025

** Corresponding author*

email: sureeratc@g.swu.ac.th

How to cite:

Chinpong, S. (2026).

The development of a Thai dance activity package to promote learning among primary school students.

Fine Arts Journal:

Srinakharinwirot University,
30(1), 89-108.

Keywords: Dance; Learning activity package; Learning achievement; Satisfaction; Prototype

คำสำคัญ: นาฏศิลป์; ชุดกิจกรรมการเรียนรู้; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; ความพึงพอใจ; ต้นแบบ

¹ Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Thailand

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

scores were significantly higher than the pre-test scores at a the .05 level, 2) Student satisfaction with the Thai dance learning activity package (three sets of activities) was, overall, at the highest level, and 3) A prototype activity package for commercial use was developed, consisting of three board game sets - Set 1: Folk Dance (2 games: 4-part Monopoly and Random shooting jigsaw puzzles); Set 2: Khon Characters (3 games: Who's Thotsakan?, Accessories Bingo and Speed language game); and Set 3: Performance Components (2 games: Picture a jigsaw game and Fun dice game) along with an activity implementation manual. The quality control assessment of the Dance Learning Activity Package prototype by three experts yielded a mean score of 4.78 (SD = 0.52), indicating that the package meets the required criteria and is of high quality.

Implications of the Study: This result presents guidelines for designing Thai dance instruction in for primary school teachers at level 1. These guidelines can also be adapted for use across other grade levels. Furthermore, teaching modern children requires diverse and engaging methods that stimulate learners' interest and encourage active participation, leading to quality, goal-oriented learning outcomes for today's students.

Conclusions and Future Study: Using board games enhances students' understanding and learning, allowing them to express their knowledge and skills freely during performing arts activities. It also helps foster a positive classroom atmosphere and makes teaching and learning more enjoyable. Future research should examine game-based learning integrated with technology and digital tools to provide easier and quicker access for students, enabling them to challenge themselves while playing. This approach sparks interest, reduces boredom, creates novel learning environments, enables self-directed review, and fosters positive attitudes toward success in learning performing arts, with potential for broader application.

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: การออกแบบการเรียนรู้เชิงรุกถือว่ามีความสำคัญกับห้องเรียนศตวรรษที่ 21 เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติ สร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้นผ่านสื่อนวัตกรรมการสอนและการจัดการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนทุกคน งานวิจัยนี้ศึกษาและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ตามแนวคิดของบอร์ดเกม เพื่อสร้างสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนที่อยู่ในระดับประถมศึกษา อีกทั้งส่งเสริมการเรียนรู้ด้านความเข้าใจ ทักษะ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สำคัญ สร้างความสุขและความสนุกในการเรียนวิชานาฏศิลป์ให้กับผู้เรียนได้ ดังนั้น การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชานาฏศิลป์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้

ของผู้เรียนในระดับประถมศึกษา และ 2) พัฒนาด้านแบบของชุดกิจกรรมทางนาฏศิลป์เพื่อต่อยอดในเชิงพาณิชย์

วิธีการศึกษา: กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาที่มีอายุ 9-12 ปี ของโรงเรียนบางจาก (โกลบ ประเสริฐอุทิศ) จำนวน 85 คน จากชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ นาฏศิลป์ 2) แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรม 3) แบบทดสอบ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้นาฏศิลป์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติ t-test for dependent sample โดยใช้โปรแกรม SPSS

ผลการศึกษาที่สำคัญ: 1) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ประกอบด้วยชุดกิจกรรม 3 ชุด (7 บอร์ดเกม) พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้นาฏศิลป์สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ประกอบด้วยชุดกิจกรรม 3 ชุด พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้นาฏศิลป์สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) พัฒนาด้านแบบของชุดกิจกรรมทางนาฏศิลป์เพื่อต่อยอดเชิงพาณิชย์ ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม ชุดที่ 1: นาฏศิลป์พื้นบ้าน (2 เกม) เกมเศรษฐี 4 ภาค และเกมสุมยิงเปิดจิกซอร์ ชุดที่ 2: ตัวละครโจน (3 เกม) Who's ทศกัณท์ Accessories Bingo และภาษาท่าประลองความเร็ว ชุดที่ 3: องค์ประกอบการแสดง (2 เกม) เกมจิกซอร์ต่อภาพ และลูกเต๋าหรรษา 2) จัดทำคู่มือการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการตรวจสอบคุณภาพต้นแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วยบอร์ดเกม จำนวน 3 ชุด โดยผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยที่ 4.78 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.52 แสดงว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีความสอดคล้องเชิงโครงสร้างเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้และอยู่ในระดับดีมาก

นัยสำคัญของการศึกษา: ผลการวิจัยนี้เสนอแนวทางการออกแบบการสอนนาฏศิลป์ในระดับประถมศึกษาช่วงชั้นที่ 1 สำหรับครูผู้สอน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการสอนในระดับช่วงชั้นอื่นได้ รวมถึงการสอนเด็กยุคใหม่ต้องมีวิธีการสอนที่หลากหลาย สนุก และสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความอยากเรียนรู้ และนำไปสู่การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพของผู้เรียนยุคใหม่ได้อย่างมีคุณภาพ

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: ชุดกิจกรรมโดยการใช้บอร์ดเกมร่วมในการสอน จะส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้อย่างเข้าใจ สามารถแสดงออกถึงความรู้ ทักษะ เมื่อผู้เรียนได้มีการคิดและการแสดงออกอย่างอิสระในการปฏิบัตินาฏศิลป์ นอกจากนี้ ยังช่วยสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนและความสนุกสนานกับการเรียนการสอนได้มากขึ้น แนวทางการศึกษาในอนาคตที่น่าสนใจควรมีการวิจัยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเพื่อให้เด็กเข้าถึงได้ง่ายและสะดวกรวดเร็วมากขึ้น ให้เกิดความท้าทายในการเล่นเกมที่ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนใจ ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ สามารถเรียนรู้ทบทวนได้ด้วยตัวเอง และมีเจตคติที่ดีเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จในการเรียนรู้นาฏศิลป์ อีกทั้งนำไปประยุกต์ใช้ในอนาคตได้

1. Introduction

The current approach to educational management goes beyond just teaching. It must be diverse and adapt its methods to keep pace with the rapidly changing society, culture, and technology, aiming to develop students' knowledge and skills necessary for active participation in society. As the world becomes more globalized, all sectors of society, including education-an essential part of human development and knowledge creation-are affected. This leads to progress, a culture of interdependence, and universal standards, making the exchange, and development of knowledge more accessible and faster (Charoenwongsak, 2017). Therefore, education must reform teaching to focus on knowledge and skill development in the 21st century so that students can be aware of their environment, live happily, or lead society as positive citizens. The current educational management emphasizes students. Teachers will facilitate teaching and learning while utilizing various teaching media and providing learning resources for students to study and research independently. Students will shift from being listeners to practitioners, applying their thoughts, expressing their ideas, working collaboratively, seeking knowledge on their own, and taking responsibility (Dechakupt, 2001).

Performing arts are a cultural heritage that expresses creativity and national identity. Thai people hold them in high regard, as they embody a valuable culture that demands inheritance, preservation, and creation. They also serve as a means of acquiring knowledge, skills, and experience through various performing arts. Currently, education is continually developed and consumes a significant amount of budget for management; however, the results are not as expected because the education system still faces policy-level issues that impact operational work. In particular, the quality of teaching is still a problem that needs to be urgently solved to organize the teaching and learning process so that students can gain skills. According to the Ministry of Education (2009), the teaching and learning conditions are plagued by various issues such as students' intellectual and physical differences, the presence of multiple subjects, the lack of continuity in each lesson, and the lack of seriousness among some students, all of which negatively impact the organization of activities and the overall quality of teaching and learning. In addition, teachers still employ traditional teaching methods, such as lecturing

in front of the class, emphasizing that instructors are the primary leaders of learning, and there is still limited use of innovative media in teaching and learning within the dance subject. In addition, the learning media are not appropriate or captivating to create motivation for students to learn. Consistent with lamphaya (2018, pp. 234-235), education management that is appropriate for the world in the 21st century must be carried out to provide students with knowledge, skills, and experiences that can be applied in daily life, further education, and work duties. There needs to be a change in the content of teaching management, including the approach to educational leadership, so that the teaching management process is student-centered. It should start with teacher development to bring about changes in content, teaching materials, and management methods.

The current National Education Act must emphasize that students can think, do, solve problems, and live happily in society according to their abilities. Therefore, teaching and learning focus on enabling students to do research and practice with understanding, and the introduction of technology is playing an increasingly important role in teaching and learning (Wongsilpakul, 2004, p. 1). The development of teaching and learning quality emphasizes the learning process through various methods, including the use of technology and diverse learning media, to enhance the benefits and produce a range of media that increase the efficiency of both teachers' teaching and learning, as well as students' self-learning (Wattananarong, 1993, p. 113). Effective learning must begin with correct perception (Phumiphak, 1981, p. 65). Correct perception requires the use of effective and appropriate media to help learning, make teaching and learning activities achieve their goals, stimulate students' interest and participation in learning, and help students learn more in a limited time as well as be able to remember quickly and remember for a long time (Waisusuk, 1991, p. 103). The importance of using media in the teaching system is that it allows students to learn in line with the teaching and learning objectives by connecting knowledge and experience (Ruangsuwan, 1990, p. 112).

The purpose of organizing Thai dance teaching activities is to build and cultivate positive character traits in students and to foster knowledge and understanding of dance. The primary purpose of teaching emphasizes building character traits that lead to the development of students' emotions, society, and personality. Therefore, teaching must

emphasize practical practice. Dance activities promote students' imagination, enabling them to express themselves to others through gestures, which a foundation step by step (Ministry of Education, 2009, p. 141) that responds to learning and creates happiness for students. After studying the problem, it was found that most dance teachers still use demonstration teaching combined with lectures. It is teacher-centered teaching, not designing a variety of teaching methods, because dance learning emphasizes skill development and following instructions. Teachers must be those who provide knowledge and skills in dance to teach. There is a problem that arises from teachers being unable to teach all subjects because of limitations and lack of knowledge and expertise, which causes the organization of teaching activities to be of poor quality. Additionally, most schools lack teaching media and equipment that facilitate the organization of activities. Another issue is that many teachers perceive the creation of instructional media as insignificant, leading to a shortage of time to produce high-quality media. In addition, there are fewer teachers with expertise in dance than the schools require. In addition, Thai dance is a subject that requires more practice than theory, so there is no need to use various technological knowledge to facilitate teaching (Wannachalem, 1999, p. 2).

Current teaching and learning must be adjusted to keep up with the times. Learning management in the form of active learning involves participation in learning and learning from practical experiences. The use of media must, therefore, be diverse. Board games are a learning medium for active learning management. They play an essential role in the 21st-century classroom by helping to create learning and change students' thinking skills. They also contain a positive and fun learning atmosphere, which is a way to 'stimulate' students to understand the learning. As Khan and Pearce (2015) stated, learning through board games is a novel approach to creating learning experiences for students, which helps increase their learning efficiency. The nature of board games encourages students to interact with each other, which helps them perceive and remember more knowledge than learning through lectures alone. They also add learning content to the lesson content, both in and out of class.

Management quality is influenced by indicators, so it is necessary to develop the use of board game teaching media to be used in teaching activities of the dance

subject to be of quality, along with various teaching methods. This will help students change their learning behavior effectively on their own. When they are focused, various learning activities become more effective, making complex things easier to understand. Therefore, it can help them summarize the lesson quickly, resulting in effective learning that enables them to understand and remember the content. They will participate in various activities based on their individual abilities and promote a positive learning environment while having fun with learning.

As mentioned above, the researcher is interested in developing a dance learning activity package to be used in teaching dance subjects, enabling students to gain knowledge, understanding, skills, and ideas that are interrelated and can be applied in real-life situations. Importantly, it will create a positive learning atmosphere for students.

2. Objectives

This research aims to 1) develop a Dance Learning Activity Package for dance subjects to encourage learning among primary school students; and 2) create a prototype of the Dance Learning Activity Package for commercial use.

3. Scope of study

The sample used in the research was 85 primary school students aged 9-12 at Bangchak School (Komon Prasert-Uthit) from grades 4-6, selected by cluster sampling.

The contents include the performing arts, as outlined in the core curriculum set by the Ministry of Education, based on the Basic Education Curriculum 2008, at the primary level, encompassing folk dance, Khon characters, and performance components.

The research instruments consist of the experimental tool, Dance Learning Activity Package, and the data-collection tools: 1) learning achievement assessment form, 2) satisfaction assessment form, and 3) activity package quality assessment form.

The variables consist of 1) the independent variable: Dance Learning Activity Package for primary school students, and 2) the dependent variables: learning achievement and satisfaction towards the Dance Learning Activity Package.

4. Methodology

This research is a quasi-experimental research. The sample used in the research was 85 primary school students aged 9-12 at Bangchak School (Komon Prasert-Uthit) from grades 4-6, selected by cluster sampling.

The research instruments consist of the experimental tool, Dance Learning Activity Package, and the data-collection tools: 1) learning achievement assessment form, 2) satisfaction assessment form, and 3) activity package quality assessment form.

The researcher used the principles of active learning, game-based learning and the process for developing board games (Tinsman, 2008) as guidelines for creating board games in Dance Learning Activity Package.

The research conducted the research according to the following steps.

Step 1 is to analyze basic information to study the needs of students and teachers, teaching problems in the dance subject, learning standards and indicators of the performing arts, as well as the formats of various board games to be used in developing a learning activity package that promotes learning about dance.

Step 2 is to determine learning objectives from studying the subject content and indicators of the performing arts according to the core curriculum set by the Ministry of Education according to the Basic Education Curriculum 2008 at the primary level and the additional teaching content specified for learning by the school.

Step 3 is to bring the content of the dance subject to the board game design. Since each selected content will be different according to the lesson, the design must consider the difficulty of the content so it will be appropriate for the gameplay method, which encourages students to understand the learning material and be ready to have fun playing the game. This creates motivation for students to learn.

Step 4 is to analyze and develop a learning activity package that promotes dance learning for primary school students. In this research, the researcher designed and developed a set of board game activities. The game design concept must consider the age of the players, the number of players, the duration, the level of difficulty, the

playing method and rules, and the illustrations and colors of the game to be appropriate for the players, the playing manual, and the development to be consistent with the content of learning dance that the players will learn through playing different games. This will motivate them, make them have fun, and imagine what they would like to learn in each lesson combined with the challenges of the game that require competition.

Step 5 is to develop a prototype board game for learning about dance. The creation of the learning activity package is determined as follows: 1) creating the game, components, and equipment used in each activity board game set, 2) selecting materials used in making the board game, 3) designing the size, weight, shape, image, color, letters, text, and various graphics. And then, developing a learning activity package that includes three sets with seven board games, as shown in Table 1.

Table 1: Board games in Dance Learning Activity Package
(S. Chinpong, Thailand, 2026)

Sets	Games
Set 1: Folk Dance	1) 4-part Monopoly 2) Random shooting jigsaw puzzles
Set 2: Khon Characters	1) Who's Thotsakan? 2) Accessories Bingo 3) Speed language game
Set 3: Performance Components	1) Picture a jigsaw game 2) Fun dice game

Step 6 is to evaluate the efficiency and effectiveness of the Dance Learning Activity Package for primary school students and the validity of a learning achievement assessment form, a satisfaction assessment form, and an activity package quality assessment form.

5. Outputs and benefits

In terms of the academic section, this learning activity package enhances the quality and effectiveness of dance instruction for primary school students by developing their knowledge, skills, and practical application in real-life situations, aligning with their needs and age. Importantly, it will foster joy in learning dance, motivating students and fostering positive attitudes toward learning in the long term. In terms of society, this learning activity package will serve as a prototype for learning activities for children throughout the country, both during and outside of school hours, at school, at home, and in learning settings.

6. Results

6.1 Result of students' learning achievement in the dance subject

Table 2: Comparison of learning achievement in the dance subject before and after learning with the Dance Learning Activity Package (Set 1: Folk Dance)
(S. Chinpong, Thailand, 2026)

	Score	$\bar{x}$	SD	t	p
Pretest	30	11.48	2.89	48.361*	.000
Posttest	30	25.78	3.08		

*Statistically significant at the .05 level.

According to Table 2, the students' scores before learning were 11.48, and after learning, they were 25.78. When comparing the scores of both tests, it was found that the post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level.

Table 3: Comparison of learning achievement in the dance subject before and after learning with the Dance Learning Activity Package (Set 2: Khon Characters)
(S. Chinpong, Thailand, 2026)

	Score	$\bar{x}$	SD	t	p
Pretest	30	13.71	3.95	24.153*	.000
Posttest	30	21.14	3.13		

*Statistically significant at the .05 level.

According to Table 3, the students' scores before learning were 13.71, and after learning, they were 21.14. When comparing the scores of both tests, it was found that the post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level.

Table 4: Comparison of learning achievement in the dance subject before and after learning with the Dance Learning Activity Package (Set 3: Performance Components)
(S. Chinpong, Thailand, 2026)

	Score	$\bar{x}$	SD	t	p
Pretest	25	16.03	3.29	10.865*	.000
Posttest	25	21.11	3.61		

*Statistically significant at the .05 level.

According to Table 4, the students' scores before learning were 16.03, and after learning, they were 21.11. When comparing the scores of both tests, it was found that the post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level.

6.2 Results of students' satisfaction towards Dance Learning Activity Package

Table 5: students' satisfaction towards Dance Learning Activity Package in all sets
(S. Chinpong, Thailand, 2026)

items	Set 1		Set 2		Set 3	
	$\bar{x}$	SD	$\bar{x}$	SD	$\bar{x}$	SD
Learning activity package format						
It is interesting.	4.65	0.65	4.55	0.60	4.60	0.72
	Highly satisfied		Highly satisfied		Highly satisfied	
It has captivating illustrations, letters, and colors.	4.53	0.45	4.45	0.63	4.65	0.57
	Highly satisfied		Fairly well		Highly satisfied	
It has clear explanations of steps, methods of playing, and rules of the game.	4.57	0.54	4.53	0.72	4.52	0.76
	Highly satisfied		Highly satisfied		Highly satisfied	
It creates motivation to learn and makes it more fun.	4.83	0.39	4.51	0.69	4.52	0.74
	Highly satisfied		Highly satisfied		Highly satisfied	
Contents and learning						
It has accurate content that is consistent with the content being studied.	4.79	0.43	4.64	0.59	4.75	0.60
	Highly satisfied		Highly satisfied		Highly satisfied	
It is consistent with the learning objectives.	4.58	0.49	4.62	0.59	4.65	0.56
	Highly satisfied		Highly satisfied		Highly satisfied	
It helps to create a better understanding of the learning.	4.55	0.50	4.53	0.72	4.55	0.51
	Highly satisfied		Highly satisfied		Highly satisfied	
It promotes easier understanding of the lesson.	4.51	0.69	4.49	0.72	4.64	0.52
	Highly satisfied		Fairly well		Highly satisfied	
It helps you review knowledge and experiences from playing games.	4.53	0.72	4.51	0.69	4.50	0.60
	Highly satisfied		Highly satisfied		Highly satisfied	

Table 5: students' satisfaction towards Dance Learning Activity Package in all sets
(S. Chinpong, Thailand, 2026) (Continued)

items	Set 1		Set 2		Set 3	
	$\bar{x}$	SD	$\bar{x}$	SD	$\bar{x}$	SD
Teaching media						
It is diverse and interesting.	4.45	0.55	4.53	0.72	4.59	0.50
	Highly satisfied		Highly satisfied		Highly satisfied	
It encourages students to participate in learning.	4.55	0.60	4.50	0.51	4.55	0.51
	Highly satisfied		Highly satisfied		Highly satisfied	
It is captivating and appropriate for the students' ages.	4.64	0.59	4.55	0.57	4.64	0.58
	Highly satisfied		Highly satisfied		Highly satisfied	
It helps students to practice learning.	4.53	0.61	4.62	0.59	4.68	0.45
	Highly satisfied		Highly satisfied		Highly satisfied	
Overall	4.59	0.54	4.54	0.69	4.59	0.58
	Highly satisfied		Highly satisfied		Highly satisfied	

According to Table 5, it was found that students were highly satisfied with the Dance Learning Activity Package overall, with a mean score of 4.57 and a standard deviation of 0.60. Considering each set in the activity package, it was found that all 3 sets had high satisfaction. Students were highly satisfied with the Dance Learning Activity Package (Set 1: Folk Dance) overall, with a mean score of 4.59 and a standard deviation of 0.54. Considering each aspect, it was found that all items in each part show a mean score of 4.54 or higher, indicating that students were highly satisfied with the learning activity package format with a mean score of 4.64, a standard deviation of 0.50, contents and learning with a mean score of 4.59, a standard deviation of 0.56, and teaching media with a mean score of 4.54, a standard deviation of 0.58. Also, students were highly satisfied with the Dance Learning Activity Package (Set 2: Khon Characters) overall, with a mean score of 4.54 and a standard deviation of 0.69. Considering each aspect, it was found that all items in

each part show a mean score of 4.51 or higher, indicating that students were highly satisfied with the learning activity package format with a mean score of 4.51, a standard deviation of 0.66, contents and learning with a mean score of 4.56, a standard deviation of 0.66, and teaching media with a mean score of 4.55, a standard deviation of 0.70. In addition, students were highly satisfied with Dance Learning Activity Package (Set 3: Performance Components) overall, with a mean score of 4.54 and a standard deviation of 0.69. Considering each aspect, it was found that all items in each part show a mean score of 4.57 or higher, indicating that students were highly satisfied with the learning activity package format with a mean score of 4.57, a standard deviation of 0.69, contents and learning with a mean score of 4.60, a standard deviation of 0.55, and teaching media with a mean score of 4.60, a standard deviation of 0.58.

6.3 Result of quality control of the Dance Learning Activity Package prototype for commercial uses

Table 6: quality control of Dance Learning Activity Package prototype
(S. Chinpong, Thailand, 2026)

Dance Learning Activity Package (prototype)	$\bar{x}$	SD	Level of Quality
Set 1: Folk Dance	4.80	0.38	High
Set 2: Khon Characters	4.74	0.50	High
Set 3: Performance Components	4.81	0.34	High
Overall	4.78	0.52	High

The results of the quality control of the Dance Learning Activity Package prototype for commercial use, as presented in Table 6, indicate that the package meets the specified criteria and is of high quality, with a mean score of 4.78 and a standard deviation of 0.52. For each set in the activity package, it was found that all 3 sets had a high-quality range, in order of a mean score of 4.80 and a standard deviation of 0.38 in Set 1: Folk Dance; a mean score of 4.74 and a standard deviation of 0.50 in Set 2: Khon Characters; and a mean score of 4.81 and a standard deviation of 0.34 in Set 3: Performance Components.

7. Conclusions and discussions

The results are summarized as follows.

7.1 The comparison of students' learning achievement in the dance subject before and after they participated in the Dance Learning Activity Package, consisting of three sets with seven board games, shows that the post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at a statistical level of .05 in all sets.

7.2 The results of students' satisfaction with the Dance Learning Activity Package for primary school students, consisting of three sets with seven board games, show that students were highly satisfied with the Dance Learning Activity Package for primary school students in all sets.

7.3 The results of the quality control of the Dance Learning Activity Package prototype by three experts show a mean score of 4.78 and a standard deviation of 0.52, indicating that the package meets the specified criteria and is of high quality.

The discussions are as follows.

In terms of students' learning achievement in the dance subject before and after they participated in the Dance Learning Activity Package, students' scores in the post-test were more distributed than in the pre-test scores. The research found that using a dance learning activity package with students was a delightful way to engage them in the game. They cooperated in doing the activities, helped each other think of answers, and helped analyze the content being learned through cooperation. As stated by Khammanee (2014), teaching using games is a method that helps students learn various things in a fun and challenging way. The students are the players themselves, allowing them to gain direct experience. It is a method that enables students to have high participation opportunities, which is consistent with Khan and Pearce (2015). Learning using board game learning media is a new method to create learning experiences for students and helps increase efficiency in learning. In addition, Chajitvanichkul (2024, p. 17) researched the development of educational games in the form of a virtual universe, utilizing Roblox, to promote knowledge of exponents among Mathayom 1 students. It was found that students' academic achievement had improved after learning, which was significantly

higher than before learning at a statistical level. 05. Songsang (2020) studied the results of using board games in teaching science subjects on the topic of ecosystems to promote analytical thinking abilities for Mathayom 3 students. The research results found that academic achievement in the topic of ecosystems after learning was significantly higher than before learning at a level of 05. The characteristics of board games, which encourage students to interact with each other, aid in the perception and retention of more knowledge compared to traditional lecture-based learning. It is also packed with learning content from both inside and outside of the classroom. When students are focused, various learning activities must be more effective turning complex things into easy ones. Therefore, it can help to summarize ideas in the lesson quickly. As a result, students learn to understand and remember the learning content, leading to effective quality learning (Rotkhum, 2016).

In terms of students' satisfaction toward the Dance Learning Activity Package, students showed high satisfaction with the Dance Learning Activity Package. The researcher found that the board game stimulates, creates interest, helps students have fun, and creates a better learning atmosphere, as Jiraworapong (2017) stated that learning through games is an educational innovation that has taken the fun of games and designed them into a new form, combining the content of various subject lessons together to create enjoyment, happiness in learning, and also gain knowledge. In particular, games with simulated situations are fun, enjoyable, and challenging, making learning less boring and giving a positive feeling. This is consistent with the research of Limprem wattana and Thamwattana (2017, pp. 107-132), who conducted research on board game playing behavior and components of factors affecting teenagers from playing games in Bangkok. It was found that the main reasons for playing board games are play for entertainment, fun, and relaxation. In addition, board games also have a positive effect on education and intelligence. It helps train the brain, increases creativity, aids in making better decisions and solving problems, and enhances focus during studying. Therefore, learning by using board game activity sets as an essential learning medium helps stimulate students' interest. The teaching media helps create a relaxed atmosphere in the classroom and learning. Because the teaching format will change according to the game media used, students

will enjoy learning more. It is understood that this approach not only helps students learn independently but also enables them to communicate and consult with each other in a group setting. While learning from playing games, students also encounter challenges. Students are interested and do not feel bored. It creates a new learning atmosphere that is not repetitive, relying solely on the teacher's lecture. Therefore, teaching and learning are more effective.

In terms of quality, the Dance Learning Activity Package prototype for commercial use meets the specified criteria and is of high quality. This could be attributed to the researcher's systematic process of creating and developing board games, which involved studying textbooks, documents, and research related to board game creation, as well as studying the learning needs, interests, and preferences of students based on their age. And study the core curriculum of basic education. B.E. 2551, Arts (Dance) learning group, principles, theories of board game design, then analyze, determine the content, and design the elements of each game to be different according to the content being learned, game format, character design, colors, letters, and student playing styles, the number of people focusing on group play that must think together, analyze, and find answers. Consistent with the concept of Ledford and Sleeman (2002), which stated that the use of learning media must be planned, designed, and produced in line with the content, objectives, and learning management methods. To provide students with tangible experience, such a concept aligns with the idea of Cagiltay, Ozcelik and Ozcelik (2015), which states that educational games effective in achieving their goals. Developers need to study the design principles and elements of the game so that they can develop first. Therefore, the design and development of a board game activity set must have a systematic plan, work steps, and an analysis of general basic data. Each board game set has learning objectives that define and link to other objectives as well as the content. To create a prototype of an activity set, follow these steps: 1) creating a game, components, and equipment used in each activity board game set; 2) selecting materials used in making board games; 3) designing images, colors, fonts, text, various graphics, size, weight, and shape; 4) determining the number of players, duration, and difficulty level of the game; and 5) Having a manual explaining the method of play and rules of the game. This aligns with

the findings of the School of Changemakers (2017), which highlighted the significance of prototyping as the most straightforward, cost-effective, and rapid method for transforming ideas into tangible forms. In addition to reducing the risk of investing in developing a product that is not known to meet user needs, creating a simple prototype and testing it can be improved and developed to meet the needs of real users. The prototype of an activity package must have a fun way to play, challenge abilities, and competition according to age. It should be an easy-to-play game that is uncomplicated and suitable for the student's age. Creating a prototype for commercial development is a way to reduce investment risk. This approach aims to ignite students' curiosity and enhance their learning experience.

8. Suggestion

This result presents the guidelines for designing dance instruction in primary school for teachers. They can be applied to teaching at other levels. Furthermore, teaching modern children requires diverse fun, and engaging teaching methods that stimulate learners' interest and encourage them to learn, leading to quality, goal-oriented learning for today learners.

9. References

- Cagiltay, N. E., Ozcelik, E., & Ozcelik, N. S. (2015). The effect of competition on learning in games. *Computers & Education*. 87. 35-41.
- Chajitvanichkul, P. (2024). Development of educational games in the form of a virtual universe using roblox to promote knowledge about exponents for secondary school students. *Journal of Teachers' Studies: Udon Thani Rajabhat University*, 1(6) (January-June 2024), 29-46.
- Charoenwongsak, K. (2017). *Globalization-based education: The case of Harvard education*. Retrieved January 6, 2021, from <http://drdancando.com>
- Dechakupt, P. (2001). *Learner-centered teaching: Concepts, methods and teaching techniques*. Bangkok: The Master Group Management.
- lamphaya, K. (2018). *Teacher professional development*. Nonthaburi: 21 Century Print.

- Jiraworapong, P. (2017). *Learning through game-based learning or GBL*. Retrieved February 10, 2023, from <https://antawe.wordpress.com/2013/12/30/game-baesd-learning/>
- Khammanee, T. (2014). *Teaching science: Knowledge for organizing effective learning processes*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Khan, A., & Pearce, G. (2015). A Study into the effect of a board game on flow in undergraduate business students. *The International Journal of Management Education*, 13(3). 193-201.
- Ledford, B.R., & Sleeman, P.J. (2002) *Instructional design: System strategies*. Greenwich: Information Age Publishing.
- Limpremwattana, W., & Thamwattana, K. (2017). Behavior in playing board games and components of factors of impact from playing games of teenagers in Bangkok. *Journal of Social Research*, 40(2), 107-132.
- Ministry of Education. (2009). *Core curriculum for basic education, B.E. 2551 (2008)*. Bangkok: Teachers Council of Thailand.
- Phumiphak, C. (1981). *Teaching and educational technology*. Bangkok: Srinakharinwirot University.
- Rotkhum, K. (2016). The effect of using games on learning and retention in learning english vocabulary of grade 5 students. *Journal of Graduate Studies: Valaya Alangkorn Rajabhat University under the Royal Patronage*, 10(2), 17-45.
- Ruangsuwan, C. (1990). *Design and development technology*. Bangkok: Odeon Store.
- School of Changemakers. (2017, March 17). *Prototype: How to turn ideas into action instantly knowledge tools*. Retrieved February 10, 2023, from <https://www.schoolofchangemakers.com/knowledge/15264/>
- Songsang, N. (2020). *A study of the effects of using board games in teaching science subjects: ecosystems to promote analytical thinking ability for Mathayom 3 students at Srisamrongchanupatham school* (Independent Study for Master's Degree). Naresuan University, Phitsanulok, Thailand.
- Tinsman, B. (2008). *The game inventor's guidebook: How to invent and sell board games, card games, role-playing game, & everything in between!*. New York: Morgan James Publishing.

- Waisusuk, B. (1991). *Teaching documents on skills and teaching techniques* (Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Thonburi Teachers' College). Bangkok: Photocopy.
- Wannachalem, S. (1999). *The results of using video programs to train basic Khon dance skills for grade 3 primary school students* (Master's thesis). Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand.
- Wattananarong, K. (1993). *Technical education technology*. Bangkok: King Mongkut's University of Technology North Bangkok.
- Wongsilpakul, K. (2004). *Development of multimedia computer lessons on Natyasaptam for students bachelor's degree* (Master's Thesis). Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand.

ARRANGEMENT OF INDIGENOUS ISAN LULLABY ACCOMPANIMENTS FOR DEVELOPING BASIC BRASS PRACTICAL PERFORMANCE SKILLS

การเรียบเรียงดนตรีประกอบเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน
เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะปฏิบัติกลุ่มเครื่องลมทองเหลืองขั้นพื้นฐาน

Akarawat Chaumklang^{1*} อัครวัตร เชื้อมกลาง^{1*}

Suteerapong Pinitpol² สุธีระพงษ์ ปินิจพล²

Surasak Hanteerapitak³ สุรศักดิ์ หาญธีระพิทักษ์³

Abstract

Background and Objectives: Isan folk songs are a cultural heritage passed down from ancestors and remain an integral part of the daily lives of local communities. It is essential to apply this cultural heritage in various fields. This research aimed to study Isan folk lullabies, develop fundamental brass instrument practice exercises based on Isan folk lullabies, and arrange musical accompaniments for these lullabies to ensure that learners acquire proper performance skills through collaborative learning within brass ensembles.

Methods: This study employed a mixed-methods research approach with two target groups: five brass instrument experts and thirty students enrolled in the Brass Performance I course. Participants were selected using purposive sampling. The research instruments included document analysis forms and questionnaires. Qualitative data were analyzed through content analysis, while quantitative data were analyzed using frequency distribution and percentage calculations.

Key Findings: The findings revealed that (1) Isan folk lullabies feature traditional melodies, with “Norn Sa La” selected for this study; (2) the development of fundamental brass instrument exercises considered both performance and listening skills to help learners accurately perceive pitch. The exercises included long-tone exercises, articulation exercises, lip flexibility exercises, scale exercises, melody-based exercises, melody performance, melodic variation, stylistic interpretation, and ear-training exercises; (3) the musical arrangements incorporated

Research Article

Received: 21 October 2024

Revised: 30 March 2025

Accepted: 2 April 2025

** Corresponding author*

email: akr.a@hotmail.com

How to cite:

Chaumklang, A., Pinitpol, S., & Hanteerapitak, S. (2026). Arrangement of indigenous Isan lullaby accompaniments for developing basic brass practical performance skills. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 30(1), 109-130.

^{1, 2} Faculty of Humanities and Social Sciences, Rajabhat Mahasarakham University, Thailand

^{1, 2} คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

³ Faculty of Education, Rajabhat Mahasarakham University, Thailand

³ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

string and percussion instruments, employing melodic harmonization to enrich the timbre and provide a guiding melodic line for performance; and (4) the fundamental brass instrument exercises were deemed at the highest level ($\bar{x} = 4.31$, $SD = 0.748$).

Implications of the Study: This research presents an instructional approach that integrates local cultural knowledge into brass instrument education while emphasizing harmonic arrangement in developing repertoire suitable for performance. Additionally, it contributes to the preservation of local cultural heritage.

Conclusion and Future Research: This study represents an effort to apply cultural heritage derived from local wisdom to music education and performance activities within multicultural societies. It serves as a foundation for the dissemination of Isan folk culture at the international level.

Keywords: arrangement; brass instrument; Isan folk music; lullabies

คำสำคัญ: การเรียบเรียง; เพลงกล่อมเด็ก; พื้นบ้านอีสาน; เครื่องลมทองเหลือง

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: เพลงพื้นบ้านอีสาน เป็นมรดกตกทอดทางวัฒนธรรมจากบรรพบุรุษมาสู่คนยุคหลัง เป็นสิ่งที่ดำรงอยู่ในชีวิตประจำวันของคนในพื้นที่ จึงควรประยุกต์ใช้ประโยชน์จากวัฒนธรรมในด้านต่าง ๆ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน สร้างแบบฝึกปฏิบัติทักษะเครื่องลมทองเหลืองขั้นพื้นฐานจากเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน และเรียบเรียงดนตรีประกอบเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะปฏิบัติที่ถูกต้อง โดยเรียนรู้ไปพร้อมกันในกลุ่มเครื่องลมทองเหลือง

วิธีการศึกษา: การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน มีกลุ่มเป้าหมาย 2 กลุ่ม ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องลมทองเหลือง 5 ท่าน และผู้เรียนที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง 1 จำนวน 30 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบวิเคราะห์เอกสาร แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ และการหาค่าแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ

ผลการศึกษาที่สำคัญ: ผลการวิจัยพบว่า 1) เพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสานเป็นเพลงที่มีทำนองโบราณ เพลงที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ “เพลงนอนสาหล่า” 2) การสร้างแบบฝึกหัดเครื่องลมทองเหลืองขั้นพื้นฐาน คำนึงถึงทักษะปฏิบัติและทักษะการฟัง เพื่อให้ผู้ปฏิบัติเข้าใจในระดับเสียงที่ถูกต้อง ประกอบด้วยเนื้อหาสาระการฝึกซ้อมของกลุ่มเครื่องลมทองเหลือง ได้แก่ แบบฝึกเทคนิคฝึกกล่าเสียงยาว/ฝึกใช้ลิ้น/ฝึกความยืดหยุ่นของริมฝีปาก/ฝึกไล่บันไดเสียง แบบฝึกจากทำนองเพลง/บรรเลงทำนองเพลง/แปรทำนอง/ฝึกสำเนียง/ฝึกทดเสียง 3) การเรียบเรียงดนตรีประกอบใช้เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายและเครื่องกระทบ ใช้การสอดประสานแนวทำนองเพื่อเพิ่มความหลากหลายของเสียงดนตรี มีการเล่นทำนองเพื่อเป็นแนวทางในการบรรเลง 4) แบบฝึกหัดเครื่องลมทองเหลืองขั้นพื้นฐานมีความเหมาะสมโดยรวม ($\bar{x} = 4.31$, $SD = 0.748$) อยู่ในระดับมากที่สุด

นัยสำคัญของการศึกษา: ผลการวิจัยนี้ เป็นการนำเสนอแนวทางในการใช้องค์ความรู้จากวัฒนธรรมท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มเครื่องลมทองเหลือง และให้ความสำคัญกับการเรียบเรียงเสียงประสาน เพื่อให้เป็นบทเพลงที่ใช้ในการแสดงดนตรี นอกจากนี้ยังเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมจากภูมิปัญญาท้องถิ่น

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: การวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการประยุกต์ใช้ประโยชน์จากวัฒนธรรมที่เกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและการทำกิจกรรมทางดนตรีในสังคมพหุวัฒนธรรม นำไปสู่การเผยแพร่วัฒนธรรมในระดับสากล

1. บทนำ

การศึกษาดนตรีระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย ประกอบด้วยรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมา และทฤษฎี อันเป็นองค์ความรู้หลักในการศึกษาของศาสตร์ด้านโสตศิลป์ อีกองค์ประกอบที่สำคัญคือวิชาทักษะปฏิบัติ เพื่อสร้างความชำนาญในการบรรเลงดนตรีที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนจะต้องมีเครื่องดนตรีหลักที่สามารถปฏิบัติได้เป็นอย่างดี เรียกว่า “เครื่องมือเอก” ณรุทธิ์ สุทธจิตต์ (2555) อธิบายการศึกษาดนตรีว่า ควรประกอบด้วยความสมดุลในส่วนประกอบของสาระดนตรี ประกอบด้วย 1) วรรณกรรมทางดนตรี ที่ว่าด้วยเรื่องประวัติศาสตร์ความเป็นมาตลอดจนชีวประวัติและผลงานของคีตกวี 2) องค์ประกอบทางดนตรี ที่ว่าด้วยเรื่องโครงสร้างของดนตรี จัดอยู่ในวิชาทฤษฎีดนตรี 3) ทักษะปฏิบัติดนตรี ที่ว่าด้วยเรื่องทักษะการฟัง ร้อง เคลื่อนไหว การเล่น การสร้างสรรค์ และการฝึกปฏิบัติ เพื่อให้เกิดความสามารถในการบรรเลงดนตรี จัดอยู่ในรายวิชาปฏิบัติดนตรี

ฉานิก หวังพานิช (2559) สรุปการเรียนการสอนดนตรีในระดับอุดมศึกษาว่า การเรียนการสอนดนตรี นอกจากความหลากหลายของสาระดนตรีแล้ว ยังมีความแตกต่างทางความคิด ความสามารถ และความถนัดของผู้เรียนด้วย ผู้สอนต้องคำนึงถึงการจัดเนื้อหาสาระดนตรีอย่างมีระบบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้ศึกษาและทำความเข้าใจกับสาระดนตรีอย่างลึกซึ้ง และควรคำนึงถึงการจัดการชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความสุขในห้องเรียน

ในสถาบันอุดมศึกษา โดยเฉพาะมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีการเปิดสอนสาขาวิชาดนตรี หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต (ดนตรี) และหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ทั้งสองหลักสูตรเปิดสอนรายวิชาทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง เครื่องดนตรีประเภทลมทองเหลืองแบ่งเป็น 5 เครื่องมือ ประกอบด้วยทรัมเป็ต ฮอรัณ ทรอมโบน ยูโฟเนียม และทูบา การจัดการเรียนการสอนแต่ละเครื่องมือ ต้องอาศัยผู้สอนที่มีความชำนาญเฉพาะเครื่องมือ ในการจัดทำแนวทางการบริหารจัดการเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนสอดคล้องและเป็นไปตามที่วางแผนไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร เพราะเทคนิคการพัฒนาทักษะปฏิบัติในแต่ละเครื่องมือั้นแตกต่างกัน นักดนตรีประเภทเครื่องลมทองเหลืองสามารถประกอบอาชีพในวงดนตรีประเภทต่าง ๆ เช่น วงซิมโฟนีออร์เคสตรา วงบิ๊กแบนด์ วงสตริงคอมโบ วงเร็กเก้-สกา วงลูกทุ่ง วงหมอลำ รับราชการเป็นพลตรในกองทัพบก เป็นผู้สอนดนตรีในสถานศึกษา วงโยธวาทิต เป็นนักดนตรีในห้องบันทึกเสียง หรือเป็นช่างซ่อมเครื่องดนตรี ซึ่งเป็นอาชีพที่สร้างรายได้ค่อนข้างสูง การจัดทำแผนบริหารรายวิชาต้องครอบคลุมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะปฏิบัติให้เป็นไปตามความต้องการของผู้ประกอบการ

สภาพการจัดการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง มหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ส่วนใหญ่หลักสูตรจะเปิดสอนรายวิชาทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง 1-6 และเปิดให้ผู้เรียนเลือกเครื่องมือตามถนัด ถือเป็นเครื่องมือเอกที่ผู้เรียนต้องเรียนตั้งแต่รายวิชาทักษะปฏิบัติเครื่องลม

ทองเหลือง การจัดการเรียนการสอนจะเป็นการสอนด้วยวิธีการให้ภาระงานเป็นรายบุคคลแตกต่างกันไปตามเครื่องมือเอก เพราะไม่มีสื่อการสอนที่เป็นแบบเรียนร่วมกัน คือ ไม่สามารถปฏิบัติทักษะพร้อมกันได้ เนื่องจากต้องใช้โน้ต แบบฝึกหัด หรือโน้ตเพลงที่แตกต่างกันไป

ประเด็นที่เป็นผลกระทบในการจัดการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง มหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เริ่มจากประเด็นของผู้สอน มหาวิทยาลัยบางแห่งไม่มีผู้สอนที่จบการศึกษาเครื่องเอกลมทองเหลือง จึงทำให้ต้องจัดหาผู้รับผิดชอบการสอนรายวิชานี้ หรือหลายมหาวิทยาลัยมีผู้สอนที่จบเครื่องเอกลมทองเหลือง แต่เป็นเอกเฉพาะเครื่องมือ เช่น ผู้สอนเรียนจบเอกทรมเป็ต แต่ต้องสอนผู้เรียนเอกทูบา โดยที่เทคนิคการเป่าของทั้งสองเครื่องมือนี้แตกต่างกัน ด้วยปัญหาข้างต้นจึงทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้และประสบการณ์ในการเรียนไม่เต็มที่

หากจะแก้ปัญหานี้ มหาวิทยาลัยต้องจัดหาผู้สอนเครื่องเอกลมทองเหลืองแต่ละ 5 คน หรือมหาวิทยาลัยบางแห่งใช้วิธีจ้างอาจารย์พิเศษเพื่อแก้ปัญหานี้

ประเด็นการคัดเลือกนักศึกษาเพื่อเข้าเรียน โดยปกตินักเรียนที่มีความสามารถทางดนตรีมักจะเลือกสอบในมหาวิทยาลัยใหญ่หรือมีชื่อเสียงทางดนตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏจึงได้คัดเลือกนักศึกษาที่มีความสามารถทางดนตรีในระดับพอใช้ถึงปานกลาง รวมถึงระดับดีเข้ามาเป็นบางส่วน หรืออาจมีเพียงใจรักอยากเรียนดนตรี เข้าเรียนตามนโยบายของแต่ละแห่ง

บางกรณีนักศึกษาอาจเคยเล่นดนตรีมาก่อน แต่ปฏิบัติทักษะได้ไม่ถูกต้อง จึงจำเป็นต้องมีการปรับพื้นฐานในการปฏิบัติทักษะเครื่องลมทองเหลือง ผู้สอนต้องแก้ไขโดยการวางพื้นฐานที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียนเหมือนเริ่มต้นเรียนรู้ใหม่

ประเด็นสื่อการสอนที่เน้นการฝึกทักษะส่วนตัว เพราะประเทศไทยไม่มีสื่อการสอนทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองแบบเรียนร่วมกัน หากมีสื่อการสอนในรายวิชาทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองที่มีวิธีการที่ถูกต้อง มีมาตรฐานที่ผู้เรียนทุกเครื่องมือสามารถเรียนร่วมกันได้ อาจเป็นส่วนช่วยให้การจัดการเรียนการสอนรายวิชาทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองมีประสิทธิภาพมากขึ้น

จากประเด็นข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการใช้เพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านในภาคอีสาน ซึ่งเป็นเพลงที่ผู้ฝึกปฏิบัติคุ้นเคย ประกอบกับมีจังหวะที่ช้า จึงเหมาะสมกับผู้ฝึกปฏิบัติทักษะดนตรีขั้นพื้นฐาน และมีการเรียบเรียงดนตรีประกอบเพื่อช่วยพัฒนาทักษะการฟังของผู้ฝึกปฏิบัติ เป็นแนวทางให้ผู้ปฏิบัติได้ฝึกซ้อมอย่างมีคุณภาพ สามารถฝึกซ้อมด้วยตนเอง รวมถึงฝึกซ้อมร่วมกับผู้ปฏิบัติเครื่องมืออื่นในกลุ่มเครื่องลมทองเหลืองได้

การสร้างชุดฝึกทักษะที่มีดนตรีประกอบและการทดเสียงของโน้ตของทุกเครื่องมือ จะสามารถพัฒนาทักษะการปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองได้

ดังนั้น ในฐานะที่เป็นผู้สอนดนตรีซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรง จึงมีความคิดที่จะทำวิจัยเรื่อง การเรียบเรียงดนตรีประกอบเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสานเพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะปฏิบัติกลุ่มเครื่องลมทองเหลืองขั้นพื้นฐาน เพื่อศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน เพื่อสร้างแบบฝึกปฏิบัติพัฒนาทักษะเครื่องลมทองเหลืองขั้นพื้นฐานจากเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน เพื่อเรียบเรียงดนตรีประกอบเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน และเพื่อประเมินความเหมาะสมของแบบฝึกหัดทักษะปฏิบัติจากเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน ใช้ในการประกอบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองในมหาวิทยาลัย โดยเฉพาะมหาวิทยาลัยที่ไม่มีผู้สอนปฏิบัติกลุ่มเครื่องลมทองเหลือง หรือผู้สอนปฏิบัติกลุ่มเครื่องลมทองเหลืองไม่ครบทุกเครื่องมือ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้สำหรับผู้เริ่มฝึกปฏิบัติทักษะเครื่องลมทองเหลืองขั้นพื้นฐานในสถานศึกษาระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และบุคคลทั่วไปที่สนใจในการฝึกปฏิบัติพัฒนาทักษะเครื่องลมทองเหลืองขั้นพื้นฐาน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

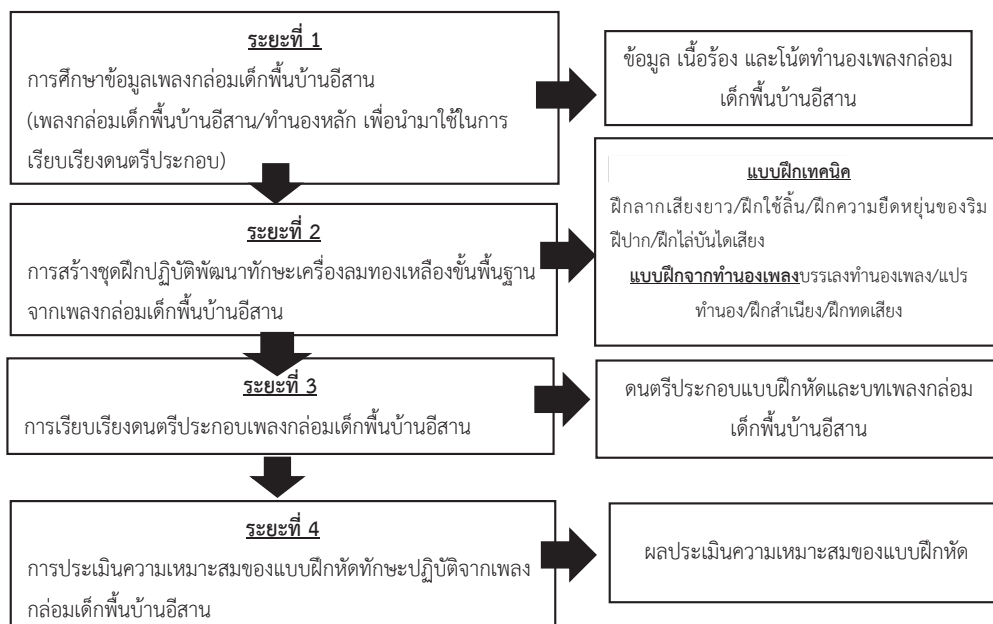
- 2.1 เพื่อศึกษาข้อมูลเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน
- 2.2 เพื่อสร้างแบบฝึกปฏิบัติทักษะเครื่องลมทองเหลืองจากเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน
- 2.3 เพื่อเรียบเรียงดนตรีประกอบเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน
- 2.4 เพื่อประเมินความเหมาะสมของแบบฝึกหัดทักษะปฏิบัติจากเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน

3. ขอบเขตการวิจัย

3.1 ขอบเขตด้านประชากร การศึกษาวิจัยนี้ มีกลุ่มเป้าหมาย 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องลมทองเหลือง 5 ท่าน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) และ 2) ผู้เรียนที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง 1 จำนวน 30 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling)

3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา มุ่งเน้นการสร้างแบบฝึกจากสาระสำคัญในการปฏิบัติทักษะเครื่องลมทองเหลือง โดยเน้นการยกระดับมาตรฐานการฝึกปฏิบัติระดับพื้นฐาน ให้ความรู้ความเข้าใจ และให้ผู้เรียนเรียนรู้ไปพร้อมกันได้ในทุกเครื่องมือ

3.3 กรอบแนวคิดการวิจัย การวิจัยนี้แบ่งเป็น 4 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน ระยะที่ 2 การสร้างชุดฝึกปฏิบัติพัฒนาทักษะเครื่องลมทองเหลืองขั้นพื้นฐานจากเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน เน้นสาระสำคัญในการพัฒนาทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง ระยะที่ 3 การเรียบเรียงดนตรีประกอบเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน และระยะที่ 4 การประเมินความเหมาะสมของแบบฝึกหัดทักษะปฏิบัติจากเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน มีกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย
(อัครวัตร เชื้อมกลาง, ประเทศไทย, 2568)

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ขั้นตอนการทำวิจัย

การวิจัยนี้ มีวิธีการดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งาน และเว็บไซต์ แบ่งเป็นการศึกษาข้อมูลเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน และการเรียนการสอนเครื่องลมทองเหลือง นำไปสู่แนวทางการพัฒนาสื่อการสอนปฏิบัติทักษะเครื่องลมทองเหลือง

ระยะที่ 2 การสร้างชุดฝึกปฏิบัติพัฒนาทักษะเครื่องลมทองเหลืองขั้นพื้นฐานจากเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน มุ่งเน้นสาระสำคัญในการพัฒนาทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง และข้อมูลผลวิเคราะห์จากระยะแรก

- 1) นำแบบฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ
- 2) แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
- 3) จัดทำเป็นแบบฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง

ระยะที่ 3 การเรียบเรียงดนตรีประกอบเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน จากผลวิเคราะห์จากระยะที่ 1 และ 2 และสาระสำคัญในการพัฒนาทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง

- 1) เรียบเรียงดนตรีประกอบเทคนิคการพัฒนาทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง
- 2) เรียบเรียงดนตรีประกอบเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน
- 3) ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ
- 4) แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ระยะที่ 4 การประเมินความเหมาะสมของแบบฝึกหัดทักษะปฏิบัติจากเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน

- 1) นำแบบฝึกไปให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่จะนำผลวิจัยไปใช้เพื่อประเมินผลความเหมาะสม
- 2) เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นในการใช้สื่อ
- 3) นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สรุป และอภิปรายผลวิจัย

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถาม ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีลักษณะของคำถามปลายเปิด (Open-end Questions) และคำถามปลายปิด (Close-end Questions) มีเกณฑ์การให้คะแนนคำตอบจำนวน 5 ระดับความคิดเห็นตามมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) จากนั้นนำแบบสอบถามและเครื่องมือวิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

- 1) แก้ไขปรับปรุงแบบสอบถามและเครื่องมือวิจัยตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
- 2) ใช้ค่าดัชนีชี้วัดความสอดคล้อง (IOC)

4.3 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในด้านความตรงเชิงเนื้อหาหรือ (Item Content Validity) เป็นการตรวจสอบความสอดคล้องของคำถามแต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเก็บข้อมูลหรือไม่ โดยการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน และให้คะแนนเป็นดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามจุดประสงค์
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามจุดประสงค์
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามจุดประสงค์

หลังจากนั้นนำผลการตรวจสอบความสอดคล้องของผู้ทรงคุณวุฒิมาคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ในการเก็บข้อมูล โดยใช้สูตรของโรวินELLIและแฮมเบิลตัน (Rovinelli and Hambleton) (อ้างถึงใน พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540) มีเกณฑ์การตัดสินความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์ ดังนี้

ถ้า $IOC > 0.5$ ถือว่าข้อคำถามข้อนั้นวัดได้สอดคล้องกับจุดประสงค์

ถ้า $IOC \leq 0.5$ ถือว่าข้อคำถามข้อนั้นวัดได้ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือจะใช้เกณฑ์ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ซึ่งการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในงานวิจัยนี้ มีค่าเท่ากับ 0.69

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เพื่อให้สามารถตอบคำถามของการวิจัยได้ตามที่กำหนดไว้ มีวิธีการเก็บข้อมูล 2 ลักษณะ คือ 1) การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร เป็นการศึกษาเอกสารที่มีการบันทึกประเด็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง โดยค้นคว้าเอกสารจากสถาบันการศึกษา หนังสือ ตำรา วิทยานิพนธ์ และอินเทอร์เน็ต เป็นต้น และ 2) การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม มีลำดับการเก็บข้อมูลโดยลงพื้นที่ใช้เครื่องมือเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อศึกษาความคิดเห็นและความเหมาะสม รวมถึงเนื้อหาองค์ความรู้สาระสำคัญในการพัฒนาทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง ศึกษาจากเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบโครงสร้างแบบสอบถาม (questionnaire)

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 1) การวิเคราะห์ข้อมูลเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้าน 2) การวิเคราะห์ทำนองเพลงพื้นบ้านที่เหมาะสมกับการฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง 3) การวิเคราะห์การเรียบเรียงดนตรีประกอบเพื่อการบรรเลงเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน และ 4) การวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมของชุดฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองจากเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน

5. ประโยชน์ของการวิจัย

5.1 ด้านวิชาการ มีแบบฝึกทักษะเครื่องลมทองเหลืองที่สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน และเรียนรู้พร้อมกันได้ทุกเครื่องมือ

5.2 ด้านสังคม แก้ปัญหาการขาดแคลนผู้สอนปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองในแต่ละเครื่องมือเอก

5.3 ด้านนโยบาย ตอบสนองนโยบายรัฐบาลในการนำทุนทางภูมิปัญญา ศิลปะ และวัฒนธรรม มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์

6. ผลการวิจัย

เพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน เป็นเพลงที่อยู่คู่วัฒนธรรมในวิถีชีวิตของชาวอีสานมาอย่างยาวนาน โดยการขับร้องด้วยทำนองโบราณ การวิจัยนี้ได้คัดเลือกบทเพลงกล่อมเด็ก “นอนสาหล่า” เนื่องจากเป็นเพลงที่มีจังหวะช้า มีทำนองที่มีช่วงเสียงไม่กว้างมาก และมีความเหมาะสมสำหรับผู้ฝึกปฏิบัติระดับพื้นฐาน

ตัวอย่างเพลงกล่อมเด็ก “นอนสาหล่า”

อ้อ...อ้อ...อ้อ...นอนสาเด้อหล่าหลับตา แม่สิกล่อม นอนตื่นแล้วเจ้าจ้งแอ่วกินนม แม่ไปไฮหมกไข่
มาหา แม่ไปนาจีปลามาป้อน แม่เลี้ยงม่อนอยู่ในป่าสวนมอน นอนตะแคงกะอยู่กักไม้เน็ง ฟังเสียงเอ็นกะอ้าย
บ่าวสิลา เพ็นไปนาจับอึ่งมาแล้ว จับอึ่งแล้วเลี้ยงวัวเลี้ยงควาย ควายกูเสียอีแม่กูด่า เดินเข้าป่าเห็นนกแจ้นแว้น
แจ้นแว้นเอ้ยเห็นควายกู บ่อเห็นบ่อแท้จักว่าโตได้ อ้อ...อ้อ...อ้อ...

อ้อ...อ้อ...อ้อ...นอนสาเด้อหล่าหลับตา แม่สิกล่อม นอนแต่เช้าเจ้าอย่าตึงคิง นอนจริงจริงหลับตา
จ้อยจ้อย ลูกอ่อนนอนหลับแล้วแม่สิกวย เขาขายกล้วยแม่สิซื้อให้กิน อย่าสูติงนอนสาลูกแก้ว นอนอู่แก้วใน
อู่สายไหม แม่สิไกวไปมาไวไว นอนอุไทยกวยไปโดนเด่น กวยโอนเอ็นหลับแล้วอย่าตึง อ้อ...อ้อ...อ้อ...

ทำนองเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน (นอนสาหล่า)

อัศวร เชื่อมกลาง



ภาพที่ 2 ทำนองเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน
(อัศวร เชื่อมกลาง, ประเทศไทย, 2568)

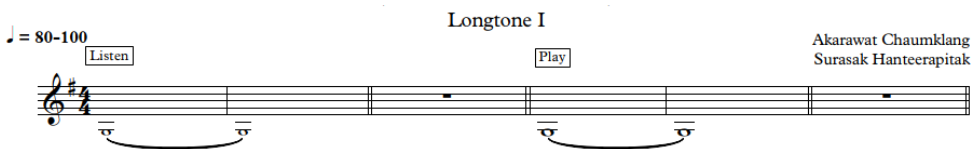
การสร้างแบบฝึกปฏิบัติทักษะเครื่องลมทองเหลืองขั้นพื้นฐานจากเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน

การสร้างแบบฝึกหัดเครื่องลมทองเหลืองขั้นพื้นฐาน คำนึงถึงทักษะปฏิบัติและทักษะการฟัง เพื่อให้ผู้ปฏิบัติได้เข้าใจระดับเสียง (Pitch) ที่ถูกต้อง การสร้างแบบฝึกจึงจัดทำตัวอย่างเสียงให้ผู้ฝึกปฏิบัติได้ฟัง จากนั้นปฏิบัติตามในทุกแบบฝึกหัด โดยแบบฝึกทักษะปฏิบัติแบ่งเป็น 2 หัวข้อ ตามเนื้อหาการฝึกซ้อมของกลุ่มเครื่องลมทองเหลือง ได้แก่ แบบฝึกเทคนิค และแบบฝึกจากบทเพลง ดังนี้

แบบฝึกเทคนิค

1. แบบฝึกหัดเป่าลากเสียงยาว แบ่งเป็น 4 แบบฝึกหัด ได้แก่

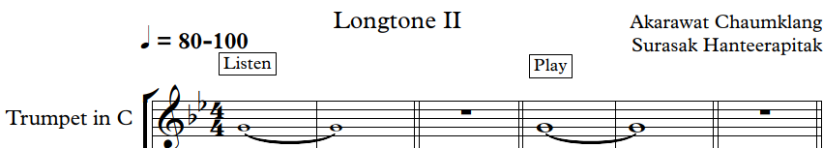
1.1 แบบฝึกหัดเป่าลากเสียงยาวในบันไดเสียงเมเจอร์



ภาพที่ 3 แบบฝึกหัดเป่าลากเสียงยาวในบันไดเสียงเมเจอร์

(อัศววัตร เชื่อมกลาง, และสุรศักดิ์ หาญธีระพิทักษ์, ประเทศไทย, 2568, ภาพโน้ตดนตรี)

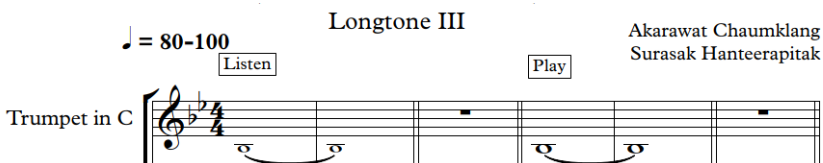
1.2 แบบฝึกหัดเป่าลากเสียงยาวในบันไดเสียงไมเนอร์



ภาพที่ 4 แบบฝึกหัดเป่าลากเสียงยาวในบันไดเสียงไมเนอร์

(อัศววัตร เชื่อมกลาง, และสุรศักดิ์ หาญธีระพิทักษ์, ประเทศไทย, 2568, ภาพโน้ตดนตรี)

1.3 แบบฝึกหัดเป่าลากเสียงยาวในบันไดเสียงเพนทาโทนิคเมเจอร์



ภาพที่ 5 แบบฝึกหัดเป่าลากเสียงยาวในบันไดเสียงเพนทาโทนิคเมเจอร์

(อัศววัตร เชื่อมกลาง, และสุรศักดิ์ หาญธีระพิทักษ์, ประเทศไทย, 2568, ภาพโน้ตดนตรี)

1.4 แบบฝึกหัดเป่าลากเสียงยาวแบบโน้ตเดียว

♩ = 80-100

Listen

Longtone IV

Play

Akarawat Chaumklang
Surasak Hanteerapitak

Trumpet in C

ภาพที่ 6 แบบฝึกหัดเป่าลากเสียงยาวแบบโน้ตเดียว

(อัครวัตร เชื่อมกลาง, และสุรศักดิ์ หาญธีระพิทักษ์, ประเทศไทย, 2568, ภาพโน้ตดนตรี)

2. แบบฝึกหัดทักษะการใช้ลิ้น

2.1 แบบฝึกหัดการใช้ลิ้นที่ 1

♩ = 80-120

Listen

Tonguing I

Play

Akarawat Chaumklang
Surasak Hanteerapitak

Trumpet in C

ภาพที่ 7 แบบฝึกหัดการใช้ลิ้นที่ 1

(อัครวัตร เชื่อมกลาง, และสุรศักดิ์ หาญธีระพิทักษ์, ประเทศไทย, 2568, ภาพโน้ตดนตรี)

2.2 แบบฝึกหัดการใช้ลิ้นที่ 2

♩ = 80-120

Listen

Tonguing II

Play

Akarawat Chaumklang
Surasak Hanteerapitak

Trumpet in C

ภาพที่ 8 แบบฝึกหัดการใช้ลิ้นที่ 2

(อัครวัตร เชื่อมกลาง, และสุรศักดิ์ หาญธีระพิทักษ์, ประเทศไทย, 2568, ภาพโน้ตดนตรี)

3. แบบฝึกหัดการยืดหยุ่นของริมฝีปาก

$\text{♩} = 80-160$ Lip Slur Akarawat Chaumklang
Surasak Hanteerapitak

Listen Play

Trumpet in C

ภาพที่ 9 แบบฝึกหัดการยืดหยุ่นของริมฝีปาก

(อัครวัตร เชื่อมกลาง, และสุรศักดิ์ หาญธีระพิทักษ์, ประเทศไทย, 2568, ภาพโน้ตดนตรี)

4. แบบฝึกหัดการไล่บันไดเสียง

$\text{♩} = 80-100$ Scale I Akarawat Chaumklang
Surasak Hanteerapitak

Listen Play

Trumpet in C

ภาพที่ 10 แบบฝึกหัดการไล่บันไดเสียง

(อัครวัตร เชื่อมกลาง, และสุรศักดิ์ หาญธีระพิทักษ์, ประเทศไทย, 2568, ภาพโน้ตดนตรี)

แบบฝึกหัดจากทำนองเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน

1. แบบฝึกหัดเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสานจากการพัฒนาทำนอง โดยการขยายความยาวของทำนอง (Augmentation) เพื่อให้ทำนองง่ายขึ้น เหมาะสำหรับผู้ฝึกปฏิบัติทักษะขั้นพื้นฐาน

Easy Melody Ch.Akarawat
H.Surasak

Listen Play

Trumpet in C

ภาพที่ 11 แบบฝึกหัดเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสานจากการพัฒนาทำนอง

(อัครวัตร เชื่อมกลาง, และสุรศักดิ์ หาญธีระพิทักษ์, ประเทศไทย, 2568, ภาพโน้ตดนตรี)

2. แบบฝึกหัดเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสานแบบแปรทำนอง

Variation

Ch.Akarawat
H.Surasak

Listen Play

Trumpet in C

Musical notation for Variation exercise, Trumpet in C, 4/4 time. The exercise consists of two measures. The first measure contains a half note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, and a half note C5. The second measure contains a half note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, and a half note F#4. The key signature has one flat (Bb).

ภาพที่ 12 แบบฝึกหัดเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสานแบบแปรทำนอง
(อัครวัตร เชื่อมกลาง, และสุรศักดิ์ หาญธีระพิทักษ์, ประเทศไทย, 2568, ภาพโน้ตดนตรี)

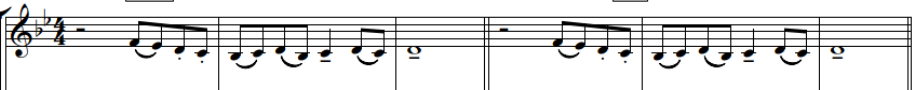
3. แบบฝึกหัดเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสานแบบใส่สำเนียง

Articulation

Ch.Akarawat
H.Surasak

Listen Play

Trumpet in C

Musical notation for Articulation exercise, Trumpet in C, 4/4 time. The exercise consists of two measures. The first measure contains a half note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, and a half note C5. The second measure contains a half note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, and a half note F#4. The key signature has one flat (Bb).

ภาพที่ 13 แบบฝึกหัดเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสานแบบใส่สำเนียง
(อัครวัตร เชื่อมกลาง, และสุรศักดิ์ หาญธีระพิทักษ์, ประเทศไทย, 2568, ภาพโน้ตดนตรี)

4. แบบฝึกหัดเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสานแบบการทอดเสียง/การเปลี่ยนบันไดเสียง

Transposition

Ch.Akarawat
H.Surasak

Listen Play

Trumpet in C

Musical notation for Transposition exercise, Trumpet in C, 4/4 time. The exercise consists of two measures. The first measure contains a half note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, and a half note C5. The second measure contains a half note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, and a half note F#4. The key signature has one flat (Bb).

ภาพที่ 14 แบบฝึกหัดเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสานแบบการทอดเสียง/การเปลี่ยนบันไดเสียง
(อัครวัตร เชื่อมกลาง, และสุรศักดิ์ หาญธีระพิทักษ์, ประเทศไทย, 2568, ภาพโน้ตดนตรี)

การเรียบเรียงดนตรีประกอบเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน

การเรียบเรียงดนตรีประกอบ (Accompaniment) เป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการจัดเรียงและการสร้างเสียงประสาน รวมทั้งการสอดแทรกแนวทำนองที่ช่วยเสริมให้กับเพลงหรือการแสดงดนตรีของนักดนตรีหลัก อาศัยหลักการเรียบเรียงเสียงประสาน หลักการสอดแทรกแนวทำนอง และแนวประกอบที่เหมาะสม ทั้งนี้รูปแบบการจัดทำเปิดโอกาสให้ผู้ฝึกได้ฟังทำนองเป็นตัวอย่าง ควบคู่กับรูปแบบดนตรีประกอบเพื่อให้ผู้ฝึกสามารถบรรเลงร่วมและนำไปใช้ในการแสดงได้

ดนตรีประกอบที่สร้างขึ้นมีการกำหนดความเร็วของจังหวะ (Tempo) แตกต่างกัน 3 ระดับ ได้แก่ 80 BPM, 90 BPM และ 100 BPM

ISAN Lullaby Acc.

Akarawat Chaumklang

$\text{♩} = 80$

Brass

Violin I

Violin II

Viola

Violoncello

Drum Set

mf

f

6

ภาพที่ 15 โน้ตเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสาน
(อัครวัตร เชื่อมกลาง, ประเทศไทย, 2568)

ผลการประเมินแบบฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองระดับพื้นฐาน

ตารางที่ 1 แสดงร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยรวมของแบบฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง (อัครวัตร เชื้อมกลาง, ประเทศไทย, 2568)

ข้อที่	รายละเอียดของคู่มือ	$\bar{x}$	SD	ระดับความเหมาะสม
1.	ด้านรูปแบบ	4.28	.772	มากที่สุด
2.	ด้านเนื้อหา	4.25	.746	มากที่สุด
3.	ด้านการนำไปใช้	4.37	.721	มากที่สุด
4.	ด้านความเที่ยงตรงในการใช้งาน	4.40	.725	มากที่สุด
5.	ด้านความเชื่อมั่นในการใช้งาน	4.27	.775	มากที่สุด
เฉลี่ย		4.31	.748	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ความเหมาะสมโดยรวมของแบบฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองระดับพื้นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.31$) เมื่อจำแนกรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านความเที่ยงตรงในการใช้งาน ($\bar{x} = 4.40$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านการนำไปใช้ ($\bar{x} = 4.37$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{x} = 4.25$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 2 แสดงร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านรูปแบบของแบบฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง

(อัครวัตร เชื้อมกลาง, ประเทศไทย, 2568)

ข้อที่	รายละเอียดของคู่มือ	$\bar{x}$	SD	ระดับความเหมาะสม
1.	มีขนาดรูปเล่มเหมาะสม	4.25	.782	มากที่สุด
2.	ตัวอักษรและตัวโน้ตอ่านง่าย ชัดเจน	4.31	.714	มากที่สุด
3.	การนำเสนอกิจกรรมแต่ละขั้นตอนมีความชัดเจน	4.08	.793	มาก
4.	ความสมดุลในการจัดวางรูปแบบขอบเขตของเนื้อหา	4.14	.804	มาก
5.	การลำดับความนำไปสู่ความสนใจ	4.12	.796	มาก
6.	ความต่างที่ช่วยให้ผู้ฝึกมีใจจดจ่อและสนใจยิ่งขึ้น	4.10	.854	มาก
7.	ความเรียบง่ายสบายตาไม่ยุ่งเหยิง	4.46	.692	มากที่สุด
8.	สัดส่วนเหมาะสมทำให้น่าศึกษา	4.14	.767	มาก
9.	ความเป็นเอกภาพสมบูรณ์ไปด้วยกันได้ภาพรวม	4.38	.748	มากที่สุด
เฉลี่ย		4.28	.772	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ความเหมาะสมด้านรูปแบบของแบบฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองระดับพื้นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.28$) เมื่อจำแนกรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความเรียบง่ายสบายตาไม่ยุ่งเหยิง ($\bar{x} = 4.46$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ความเป็นเอกภาพสมบูรณ์ไปด้วยกันได้ภาพรวม ($\bar{x} = 4.38$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ การนำเสนอกิจกรรมแต่ละขั้นตอนมีความชัดเจน ($\bar{x} = 4.08$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 3 แสดงร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง

(อัครวัตร เชื้อมกลาง, ประเทศไทย, 2568)

ข้อที่	รายละเอียดของคู่มือ	$\bar{x}$	SD	ระดับความเหมาะสม
1.	คำชี้แจงเกี่ยวกับการเตรียมการที่จำเป็น	4.25	.752	มากที่สุด
2.	วัตถุประสงค์ของคู่มือกำหนดไว้ชัดเจน	4.34	.711	มากที่สุด
3.	ระบุขอบข่ายเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม	4.24	.760	มากที่สุด
4.	เนื้อหาครอบคลุมตามวัตถุประสงค์	4.11	.785	มาก
5.	กระบวนการหรือขั้นตอนในการดำเนินการ	4.41	.702	มากที่สุด
6.	คำแนะนำการศึกษาคู่มือเขียนได้ชัดเจน	4.09	.788	มาก
7.	เข้าใจง่าย เนื้อหาความรู้มีความเหมาะสมตรงกับความ ต้องการและความจำเป็น	4.33	.721	มากที่สุด
เฉลี่ย		4.25	.746	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ความเหมาะสมด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองระดับพื้นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.25$) เมื่อจำแนกรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ กระบวนการหรือขั้นตอนในการดำเนินการ ($\bar{x} = 4.41$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ วัตถุประสงค์ของคู่มือกำหนดไว้ชัดเจน ($\bar{x} = 4.34$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ คำแนะนำการศึกษาคู่มือเขียนได้ชัดเจน ($\bar{x} = 4.09$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 4 แสดงร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านการนำไปใช้ของแบบฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง

(อัครวัตร เชื่อมกลาง, ประเทศไทย, 2568)

ข้อที่	รายละเอียดของคู่มือ	$\bar{x}$	SD	ระดับความเหมาะสม
1.	กำหนดขั้นตอนการศึกษาคู่มือไว้ชัดเจน	4.41	.714	มากที่สุด
2.	กำหนดกิจกรรมเนื้อหาและแบบฝึกได้สัมพันธ์กัน	4.12	.753	มาก
3.	มีกิจกรรมประเมินผลเหมาะสมกับเนื้อหา	4.26	.748	มากที่สุด
4.	ความรู้เสริมหรือแบบฝึกปฏิบัติ เพื่อช่วยในการฝึกฝน	4.46	.707	มากที่สุด
5.	เอื้ออำนวยให้ผู้ฝึกมีความเข้าใจด้วยตนเอง	4.59	.682	มากที่สุด
เฉลี่ย		4.37	.721	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ความเหมาะสมด้านการนำไปใช้ของแบบฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองระดับพื้นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.37$) เมื่อจำแนกรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ เอื้ออำนวยให้ผู้ฝึกมีความเข้าใจด้วยตนเอง ($\bar{x} = 4.59$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ความรู้เสริมหรือแบบฝึกปฏิบัติ เพื่อช่วยในการฝึกฝน ($\bar{x} = 4.46$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ กำหนดกิจกรรมเนื้อหาและแบบฝึกได้สัมพันธ์กัน ($\bar{x} = 4.12$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 5 แสดงร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านความเที่ยงตรงในการใช้งานของแบบฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง

(อัครวัตร เชื่อมกลาง, ประเทศไทย, 2568)

ข้อที่	รายละเอียดของคู่มือ	$\bar{x}$	SD	ระดับความเหมาะสม
1.	คู่มืออธิบายให้เข้าใจทักษะทางดนตรีได้ถูกต้อง	4.39	.721	มากที่สุด
2.	แก้ปัญหาและคำแนะนำเกี่ยวกับการป้องกันและแก้ไข ปัญหา	4.02	.775	มาก
3.	ความเหมาะสมกับช่วงวัย	4.61	.685	มากที่สุด
4.	ความเหมาะสมกับระดับทักษะในการฝึกฝน	4.58	.704	มากที่สุด
5.	ความเหมาะสมในระดับความยากง่ายต่อผู้ฝึก	4.42	.738	มากที่สุด
เฉลี่ย		4.40	.725	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 พบว่า ความเหมาะสมด้านความเที่ยงตรงในการใช้งานของแบบฝึกทักษะปฏิบัติ เครื่องลมทองเหลืองระดับพื้นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.40$) เมื่อจำแนกรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความเหมาะสมกับช่วงวัย ($\bar{x} = 4.61$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ความเหมาะสมกับระดับทักษะในการฝึกฝน ($\bar{x} = 4.58$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ การแก้ปัญหาและคำแนะนำเกี่ยวกับการป้องกันและแก้ไขปัญหา ($\bar{x} = 4.02$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 6 แสดงร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านความเชื่อมั่นในการใช้งานของแบบฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง

(อัครวัตร เชื่อมกลาง, ประเทศไทย, 2568)

ข้อที่	รายละเอียดของคู่มือ	$\bar{x}$	SD	ระดับความเหมาะสม
1.	การประเมินผลเห็นผลได้จริง	4.23	.769	มากที่สุด
2.	สามารถตรวจสอบความเข้าใจของผู้ปฏิบัติตามขั้นตอนที่เสนอแนะได้	4.35	.757	มากที่สุด
3.	ผู้ปฏิบัติสามารถตรวจสอบคำตอบของตนเอง	4.19	.794	มาก
4.	สามารถตรวจสอบเนื้อหาจากแหล่งข้อมูลอื่น	4.27	.787	มากที่สุด
5.	แหล่งข้อมูลและแหล่งอ้างอิงมีความน่าเชื่อถือ	4.31	.766	มากที่สุด
เฉลี่ย		4.27	.775	มากที่สุด

จากตารางที่ 6 พบว่า ความเหมาะสมด้านความเชื่อมั่นในการใช้งานของแบบฝึกทักษะปฏิบัติ เครื่องลมทองเหลืองระดับพื้นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.27$) เมื่อจำแนกรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ สามารถตรวจสอบความเข้าใจของผู้ปฏิบัติตามขั้นตอนที่เสนอแนะได้ ($\bar{x} = 4.35$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ แหล่งข้อมูลและแหล่งอ้างอิงมีความน่าเชื่อถือ ($\bar{x} = 4.31$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ ผู้ปฏิบัติสามารถตรวจสอบคำตอบของตนเอง ($\bar{x} = 4.19$) ความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

การใช้ดนตรีที่มีทำนองคุ้นเคยเป็นฐานในการฝึกซ้อมดนตรี เป็นการเอื้ออำนวยให้ผู้ฝึกปฏิบัติเข้าใจได้ง่ายขึ้น การนำเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านอีสานมาใช้ในการฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง โดยสร้างสรรค์ผ่านการเรียบเรียงดนตรีประกอบตามหลักการเรียบเรียงบทเพลง และถอดสาระมาเป็นแบบฝึกทักษะกลุ่มเครื่องลมทองเหลืองขั้นพื้นฐาน ถือเป็นการประยุกต์ใช้ทำนองเพลงจากภูมิปัญญาพื้นบ้านของชาวอีสานก่อให้เกิดบทเพลงและแบบฝึกที่มีเอกลักษณ์จากวัฒนธรรมของคนไทย

สอดคล้องกับ Olson (2016) ที่กล่าวว่า หนึ่งในลักษณะเด่นของดนตรีพื้นบ้าน คือ สามารถจดจำได้ง่ายสำหรับผู้ฟัง ทั้งในวัฒนธรรมต้นกำเนิดและนอกวัฒนธรรมนั้น แม้ว่าผู้ฟังอาจไม่รู้จักทำนองเพลงโดยเฉพาะ หรือไม่ทราบว่ามีต้นกำเนิดมาจากวัฒนธรรมใด ก็สามารถรับรู้ได้ว่าเป็นดนตรีพื้นบ้านในบางรูปแบบ โดยอาศัยลักษณะสำคัญ ได้แก่ ความสามารถในการร้องตามได้ ทำนองและจังหวะที่เรียบง่ายซ้ำ ๆ และลักษณะเสียงที่มีความเป็น “ดั้งเดิม” ซึ่งตั้งอยู่บนสเกลบางประเภท

นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับ มินทรา พันตะเวช (2557) ที่ศึกษาการพัฒนาบทเรียนเปียโนสำหรับนักเรียนระดับพื้นฐานถึงระดับกลางโดยใช้การเรียบเรียงดนตรีพื้นบ้านไทย เสนอแนวทางการคัดเลือกและเรียบเรียงบทเรียน รวมถึงการวิเคราะห์องค์ประกอบทางดนตรี เช่น ทำนอง บันไดเสียง การดำเนินคอร์ด เคเดนซ์ตอนจบ และโครงสร้างของบทเพลง ซึ่งเป็นกรอบสำคัญในการนำดนตรีพื้นบ้านมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน

อีกทั้งสอดคล้องกับ วีระ ฉิมพลี (2559) ที่พัฒนาเอกสารประกอบการสอนรายวิชาการปฏิบัติเครื่องเป่าลมทองเหลือง (ทรัมเป็ต) โดยประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพลงร่ำวงย้อนยุคสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ 83.02/83.94 ผ่านเกณฑ์ 80/80 ตามที่กำหนดไว้

การสร้างแบบฝึกทักษะในการวิจัยนี้ บูรณาการร่วมกับกระบวนการฝึกซ้อมเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง โดยคำนึงถึงความเหมาะสมด้านรูปแบบ เนื้อหาสาระ และการนำไปใช้กับผู้เรียนระดับพื้นฐาน รวมถึงความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นในการใช้งาน แบบฝึกมีคำอธิบายเป็นภาษาไทย ทำให้ผู้ฝึกสามารถฝึกซ้อมด้วยตนเองได้ ประกอบด้วยปก คำนำ คำชี้แจงในการใช้คู่มือ สารบัญ เนื้อหาสาระ ขั้นตอนการฝึกทักษะ การประเมินผลทักษะการบรรเลงของตนเอง และแหล่งอ้างอิง/แหล่งข้อมูลสำหรับการเรียนรู้เพิ่มเติม

ทั้งนี้ สอดคล้องกับแนวคิดของ สิริกร ประสพสุข (2555) ที่กล่าวถึงลักษณะของคู่มือที่ดี ได้แก่ 1) ด้านรูปแบบ มีขนาดรูปเล่มเหมาะสม ตัวอักษรอ่านง่าย ชัดเจน รูปประกอบเหมาะสมกับเนื้อหา และการนำเสนอกิจกรรมแต่ละขั้นตอนมีความชัดเจน 2) ด้านเนื้อหา วัตถุประสงค์ของคู่มือกำหนดไว้ชัดเจน ระบุขอบข่ายเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม เนื้อหาครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ และคำแนะนำการศึกษาคู่มือ

มีความชัดเจน เข้าใจง่าย และ 3) ด้านการนำไปใช้ กำหนดขั้นตอนการศึกษาคู่มือไว้อย่างชัดเจน กำหนดกิจกรรมเนื้อหาและแบบฝึกได้สัมพันธ์กัน และมีกิจกรรมประเมินผลที่เหมาะสม

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ควรเตรียมพื้นฐานการปฏิบัติทักษะเครื่องลมทองเหลืองให้พร้อม เช่น การจับเครื่อง ทำทาง การบรรเลง การฝึกการหายใจ และการศึกษาเนื้อหาในแบบฝึกปฏิบัติทักษะการบรรเลง รวมถึงการประยุกต์ใช้แบบฝึกหัด เช่น การทดเสียง การเปลี่ยนสำเนียง การเปลี่ยนความดัง-เบา และการเพิ่มความเร็วของจังหวะ เพื่อพัฒนาทักษะในการบรรเลง

8.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

8.2.1 ศึกษาเพลงกล่อมเด็กพื้นบ้านในพื้นที่อื่น ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

8.2.2 พัฒนาแบบฝึกทักษะและดนตรีประกอบจากทำนองพื้นบ้านในท้องถิ่นต่าง ๆ

8.2.3 พัฒนาแบบฝึกทักษะสำหรับเครื่องดนตรีประเภทอื่นนอกเหนือจากงานวิจัยนี้

9. รายการอ้างอิง

- ณานิก หวังพานิช. (2559). การจัดการชั้นเรียนเพื่อการเรียนการสอนดนตรีในระดับอุดมศึกษา. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 1(20), 2-10.
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2555). *ดนตรีศึกษา: หลักการและสาระสำคัญ* (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพมหานคร: สำนักทดสอบทางการศึกษาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- มินตรา พันตะเวช. (2557). *การพัฒนาบทเรียนเปียโนสำหรับนักเรียนระดับพื้นฐานถึงระดับกลางโดยใช้การเรียบเรียงดนตรีพื้นบ้าน* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- วีระ นิยมพลี. (2559). การพัฒนาเอกสารประกอบการสอนรายวิชาการปฏิบัติเครื่องเป่าลมทองเหลือง (ทรัมเป็ต) โดยประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพลงร่ำวงย้อนยุคสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โปรแกรมวิชาดนตรีสากล มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์*, 1(11), 234-244.

สิริกร ประสพสุข. (2555). การพัฒนาคู่มือการจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้เพิ่มเติมสำหรับครูระดับมัธยมศึกษาตอนต้นสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 5 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี, อุบลราชธานี.

Olson, C.M. (2016). *From Blackbirds to Lynyrd Skynyrd: Exploring the definition and use of folk music in clarinet literature* (Unpublished master's thesis). Southern Illinois University, Carbondale, United States.

THE PROCESS OF KHON PERFORMANCE PRODUCTION IN SECONDARY-LEVEL DEMONSTRATION SCHOOLS IN BANGKOK

กระบวนการจัดแสดงโขนของโรงเรียนสาธิตในกรุงเทพมหานคร (ระดับมัธยมศึกษา)

Phanida Puangbupha^{1*} พนิดา ปวงบุผา^{1*}

Suphannee Boonpeng² สุพรรณณี บุญเพ็ง²

Abstract

Background and Objectives: This research article is part of the thesis “Khon Performance in Demonstration Schools.” The study aims to examine the process of Khon performances production in secondary-level demonstration schools in Bangkok, with particular attention to instructional practices and the conceptual frameworks used to transmit knowledge for organizing Khon performances.

Methods: This study employs a qualitative research design, including documentary research (books, research studies, and relevant scholarly articles). Additionally, observations were conducted in two methods; 1) participant observation, in which the researcher assisted teaching Khon and Thai classical dance, worked as a stage director, and participated in publicizing the performances, and 2) non-participant observation, by watching live Khon performances and reviewing video recordings of various demonstration school performances. The scope of the research includes the conceptual frameworks, teaching and learning methods, and the process of organizing Khon performances in demonstration schools.

Key Findings: Preliminary findings indicated that three secondary-level demonstration schools in Bangkok have consistently organized Khon performances for at least five consecutive years. Each of these schools applies different teaching approaches based on their respective educational philosophies: 1) Srinakharinwirot University Prasarnmit Demonstration School (Secondary) applies the Theory of Multiple Intelligences in its curriculum, emphasizing hands-on practice to develop both physical and mental proficiency. Khon is offered as both compulsory and

Research Article

Received: 31 March 2025

Revised: 20 May 2025

Accepted: 22 May 2025

** Corresponding author*

email: phanidapuangbupha.
chula@gmail.com

How to cite:

Puangbupha, P., & Boonpeng, S.
(2026). The process of
Khon performance
production in secondary-level
demonstration schools in
Bangkok. *Fine Arts Journal:
Srinakharinwirot University*,
30(1), 131-148.

Keywords: Production;
Khon; Demonstration
School

คำสำคัญ: การจัดแสดง; โขน;
โรงเรียนสาธิต

¹ Graduate Student, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, Thailand

¹ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

² Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, Thailand

² คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

elective courses for students in grades 7-12. Performers are selected through an audition process, and performances are held annually and on special occasions.

2) Kasetsart University Laboratory School, Center for Educational Research and Development adopts the “1 Morality, 5 Disciplines” (1 ศ 5 ส) approach, which integrates Thai cultural traditions into education. Khon is taught through an extracurricular club at the secondary level, combining theoretical learning with practical training. Students practice Khon alongside storytelling activities, and performances are staged on various occasions. 3) Darunsikhalai School applies the Constructionism Learning Theory, integrating Khon into a required course structured as a project-based learning subject in Grade 7. Students develop theoretical understanding through research and report writing, while practical training is provided by external instructors. Casting and training are determined in part by students’ physical attributes, and performances are organized for special events.

Implications of the Study: Demonstration schools that organize Khon performances adopt different teaching and learning approaches based on their educational philosophies. All schools place significant emphasis on practical training to ensure that students develop technical skills and a profound understanding of Khon as a traditional performing art. Khon performances production in demonstration schools play a vital role in preserving and promoting Thai cultural heritage among young people.

Conclusion and Future Research: The findings indicate that Khon performances production in demonstration schools not only contributes to the preservation of Thailand’s cultural heritage but also plays an essential role in enhancing students’ learning skills and personal development through the rehearsal and performance processes. Future studies should explore other concepts or theories that can be applied to Khon education.

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ เรื่อง การแสดงโขนโรงเรียนสาธิต มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการจัดแสดงโขนของโรงเรียนสาธิตระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร ด้านการเรียนการสอน และแนวคิดที่ใช้ในการถ่ายทอดองค์ความรู้เพื่อจัดการแสดงโขน เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ

วิธีการศึกษา: วิจัยดำเนินการวิจัย คือ การศึกษาเอกสาร ได้แก่ หนังสือ งานวิจัย บทความวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสังเกตการณ์ ทั้งแบบมีส่วนร่วมจากการที่ผู้วิจัยเป็นผู้ช่วยอาจารย์ผู้ถ่ายทอดทำการในการฝึกซ้อม ผู้กำกับเวที และการประชาสัมพันธ์การแสดง การสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมจากการชมการแสดงสด และการชมวีดิทัศน์การแสดงโขนสาธิตต่าง ๆ ขอบเขตของการวิจัยคือ แนวคิด การเรียนการสอนโขน และกระบวนการแสดงโขนในโรงเรียนสาธิต

ผลการศึกษาที่สำคัญ: ผลการวิจัยเบื้องต้นพบว่า โรงเรียนสาธิตระดับมัธยมศึกษาใน กรุงเทพมหานครที่มีการจัดแสดงโขนอย่างน้อย 5 ปีต่อเนื่อง มีจำนวน 3 แห่ง คือ 1) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ใช้ทฤษฎีทฤษฎีการจัดการเรียนการสอน มุ่งเน้นการปฏิบัติจริงเพื่อให้เกิดความชำนาญทางร่างกายและจิตใจ มีรายวิชาบังคับและรายวิชาเลือกในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง 6 คัดเลือกนักแสดงโดยการทดสอบความสามารถ จัดแสดงในงานประจำปีและในโอกาสต่าง ๆ 2) โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ใช้แนวคิด 1 ศ 5 ส และปลูกฝังขนบธรรมเนียมไทย มีชมรมในระดับมัธยมศึกษา เรียนทฤษฎีกับปฏิบัติ ฝึกหัดโขนกับการเล่นโน้ต และจัดแสดงในโอกาสต่าง ๆ 3) โรงเรียนศรีอยุธยา ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา มีรายวิชาบังคับ โดยเป็นการทำโครงการในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรียนทฤษฎีจากการทำรายงาน และเรียนปฏิบัติจากการสอนโดยบุคคลภายนอก การฝึกหัดพิจารณาจากสรีระ และจัดแสดงในโอกาสต่าง ๆ

นัยสำคัญของการศึกษา: โรงเรียนสาธิตที่มีการจัดแสดงโขนมีแนวทางการเรียนการสอนที่แตกต่างกันไปตามปรัชญาการศึกษาของแต่ละแห่งที่ให้ความสำคัญกับการฝึกปฏิบัติ เพื่อให้ นักเรียนมีทักษะและความเข้าใจในศิลปะโขนอย่างแท้จริง การจัดแสดงโขนในโรงเรียนสาธิตจึงมีบทบาทสำคัญในการสืบสานและเผยแพร่วัฒนธรรมไทยแก่เยาวชน

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า การจัดแสดงโขนในโรงเรียนสาธิตไม่เพียงช่วยอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของไทย แต่ยังมียุทธศาสตร์ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และคุณลักษณะของนักเรียนผ่านกระบวนการฝึกซ้อมและการแสดง จึงควรมีการศึกษาแนวคิดหรือทฤษฎีอื่น ๆ ที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนโขนต่อไป

1. บทนำ

โขน นาฏกรรมเก่าแก่ของไทยที่ประกอบด้วยศิลปะอันเป็นมรดกสำคัญของชาติหลากหลายแขนง ได้แก่ วรรณศิลป์ วิศวกรรมศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และนาฏศิลป์ การแสดงโขนเริ่มมีมาตั้งแต่สมัยอยุธยา และพัฒนาและมีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย เอกลักษณ์ของผู้แสดง คือ การสวมหน้ากาก (หัวโขน) ให้ตรงตามลักษณะของผู้แสดง เช่น ยักษ์ ลิง ฯลฯ ส่วนตัวพระ ตัวนาง และเทวดา สมัยก่อนมีการสวมหัวโขนเช่นกัน แต่ปัจจุบันใช้การแต่งหน้าผู้แสดงแทนการสวมหัวโขน การดำเนินเรื่องหรือดำเนินเรื่องเป็นทำนอง เรียกว่า การพากย์และการเจรจา (กรมประชาสัมพันธ์, 2566) กล่าวได้ว่าโขนเป็นศิลปะทางการแสดงที่ทรงคุณค่าและมีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมหลากหลายรูปแบบของไทย แสดงถึงความเป็นประเทศที่มีอารยธรรมอันสูงส่ง สามารถอนุรักษ์และสืบทอดให้คงอยู่เรื่อยมา (ฐาปนีย์ สังสิทธิ์, 2556, น. 59) จนกระทั่ง พ.ศ. 2561 โขนได้รับการยกย่องจากองค์การยูเนสโกให้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมวลมนุษยชาติ

การสืบทอดโขนในอดีตจะสืบทอดกันภายในราชสำนัก จากนั้นจึงเผยแพร่ออกมาสู่ภายนอก โขนมียุครุ่งเรืองแต่ก็มียุคเสื่อมความนิยมลง เช่น สมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว โปรดเกล้าฯ ให้ตั้งกรมมหรสพ ทรงรับโอนกรมกองต่าง ๆ มาอยู่ในสังกัด ไม่ว่าจะเป็นกรมโขน กรมปี่พาทย์ และ

ยังโปรดเกล้าฯ ให้ก่อตั้งโรงเรียนพรานหลวงขึ้นเพื่อฝึกหัดศิลปินให้มีรู้ความสามารถในการแสดงโขน จนเป็นที่กล่าวขานว่ายุคนั้นโขนเจริญรุ่งเรืองมาก ต่อมาก็เริ่มเสื่อมความนิยมลง เพราะมีคณะโขนเอกชน มากจนเกิดการประชันกัน (ประวิทย์ ฤทธิบุลย์, 2561, น. 130) ประจวบเหมาะกับการเปลี่ยนแปลง การปกครองและภาวะสงคราม เป็นเหตุให้มีการยุบกรมมหรสพ ช่วงเปลี่ยนผ่านนี้เองทำให้การแสดงโขน เริ่มเสี่ยงที่จะเลือนหาย

ภายหลังภาครัฐเล็งเห็นความสำคัญดังกล่าว จึงมีสถาบันการศึกษาจำนวนมากที่มีการฝึกหัดโขน ในโรงเรียนทั่วไปและในระดับอุดมศึกษาทั่วประเทศ ประกอบกับกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดนโยบาย ยุกระดับคุณภาพการศึกษา ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ทางด้านทฤษฎีและด้านปฏิบัติในรูปแบบการเรียนรู้แบบ ลงมือปฏิบัติ (Active Learning) การส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมการแสดงโขนเป็นหนึ่งในนโยบายที่ภาครัฐ ให้ความสำคัญอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เกิดกระบวนการฝึกหัดจนเกิดผลสัมฤทธิ์

โรงเรียนสาธิต เป็นกลุ่มโรงเรียนในกำกับดูแลของคณะศึกษาศาสตร์หรือคณะครุศาสตร์ของ มหาวิทยาลัยต่าง ๆ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้บัณฑิตนักศึกษาฝึกปฏิบัติงานและเป็นสถานที่ศึกษาวิจัย ตลอด ระยะเวลาที่ผ่านมาได้ตอบสนองต่อนโยบายของภาครัฐ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการส่งเสริมและสนับสนุนให้ มีการฝึกหัดโขน หากสำรวจเฉพาะในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นศูนย์กลางความเจริญด้านการศึกษา จะพบว่ามีโรงเรียนสาธิตภายใต้การกำกับดูแลของมหาวิทยาลัยจำนวน 3 แห่ง ที่มีการฝึกหัดโขนตามพันธกิจ หลักของโรงเรียนที่ส่งเสริมทำนุบำรุงและสืบสานศิลปวัฒนธรรมของไทยให้คงอยู่ในระบบการศึกษาระดับ มัธยมศึกษาอย่างต่อเนื่อง ได้แก่ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัย และพัฒนาการศึกษา ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และโรงเรียนดรฤณสิกขาลัย ของ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

อย่างไรก็ดี โรงเรียนสาธิตในกรุงเทพมหานคร ที่จัดการแสดงโขนอย่างต่อเนื่องเหลือเพียง 3 แห่งที่ ผู้วิจัยนำมาเป็นกรณีศึกษา ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นอาจารย์ประจำสาขาศิลปการแสดงของโรงเรียนสาธิต จึงมี ความสนใจที่จะศึกษากระบวนการจัดแสดงโขนของโรงเรียนสาธิตระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นแนวทางพัฒนาการสอนแก่โรงเรียนสาธิตแห่งอื่น ๆ ทั้งยังเป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประจำชาติ ให้คงอยู่กับระบบการศึกษาไทยต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษากระบวนการจัดแสดงโขนของโรงเรียนสาธิตระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา มุ่งศึกษาแนวคิด การเรียนการสอน การฝึกหัด และการแสดง เพื่อหากระบวนการจัดแสดงโขนของโรงเรียนสาธิตระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร

3.2 ขอบเขตด้านสถานที่ โรงเรียนสาธิตระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานครที่มีการจัดแสดงโขน 3 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา และโรงเรียนद्रุณสิกขาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

3.3 ขอบเขตด้านเวลา ระหว่าง พ.ศ. 2562-2567 รวมระยะเวลา 5 ปี อย่างต่อเนื่อง

4. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมุ่งศึกษาจากโรงเรียนสาธิตในแต่ละแห่งตามขอบเขตเพื่อหากระบวนการจัดแสดงโขนของโรงเรียนสาธิตระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร จำแนกออกเป็น 4 ขั้นตอน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1 การศึกษาจากเอกสาร โดยเก็บรวบรวมเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวกับประเด็นการวิจัย คือ หนังสือ งานวิจัย บทความ และแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง จากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือและสามารถอ้างอิงที่มาได้ ประกอบด้วย 3 แหล่ง คือ ห้องสมุดโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) สำนักวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และห้องคลังความรู้ มิวเซียมสยาม

4.2 การสังเกตการณ์ สังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมจากการสอนและฝึกหัดการแสดง แบบไม่มีส่วนร่วมจากภาพถ่ายและวิดีโอที่บันทึกการฝึกหัดและการแสดงต่าง ๆ

4.3 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลด้วยวิธีการตรวจสอบสามเส้าในการศึกษาเชิงคุณภาพ เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์กระบวนการจัดแสดงโขนของโรงเรียนสาธิตระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร

4.4 การนำเสนอผลการศึกษา รายงานผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์โดยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา

5. ประโยชน์ของการวิจัย

5.1 เพื่อทราบกระบวนการจัดแสดงโขนของโรงเรียนสาธิตระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร

5.2 เป็นแนวทางพัฒนาการศึกษาของโขนโรงเรียนสาธิตแห่งอื่น

6. ผลการวิจัย

โรงเรียนสาธิตเป็นโรงเรียนภายใต้การกำกับดูแลของคณะครุศาสตร์หรือคณะศึกษาศาสตร์ของมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อสาธิตการเรียนการสอนแก่นิสิต นักศึกษา ครู และอาจารย์จากการศึกษาพบว่า โรงเรียนสาธิตระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานครที่มีพันธกิจในการทำนุบำรุงและส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มีจำนวน 5 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายมัธยม) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา และโรงเรียนตรุณสิกขาลัยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี แต่โรงเรียนที่มีการจัดการแสดงโขนมาอย่างต่อเนื่องเป็นประจำระหว่าง พ.ศ. 2562-2567 รวมระยะเวลา 5 ปี มีเพียง 3 แห่ง โดยผู้วิจัยจะกล่าวถึงกระบวนการจัดการแสดงโขน จำแนกออกเป็น 3 โรงเรียน คือ

6.1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) เป็นโรงเรียนในสังกัดของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ สถาปนาเมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม พ.ศ. 2495 ช่วง พ.ศ. 2562-2567 การจัดการเรียนการสอนมี 3 หลักสูตร ได้แก่ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรรูปแบบการเรียนรู้ไตรภาษา และหลักสูตรนานาชาติ

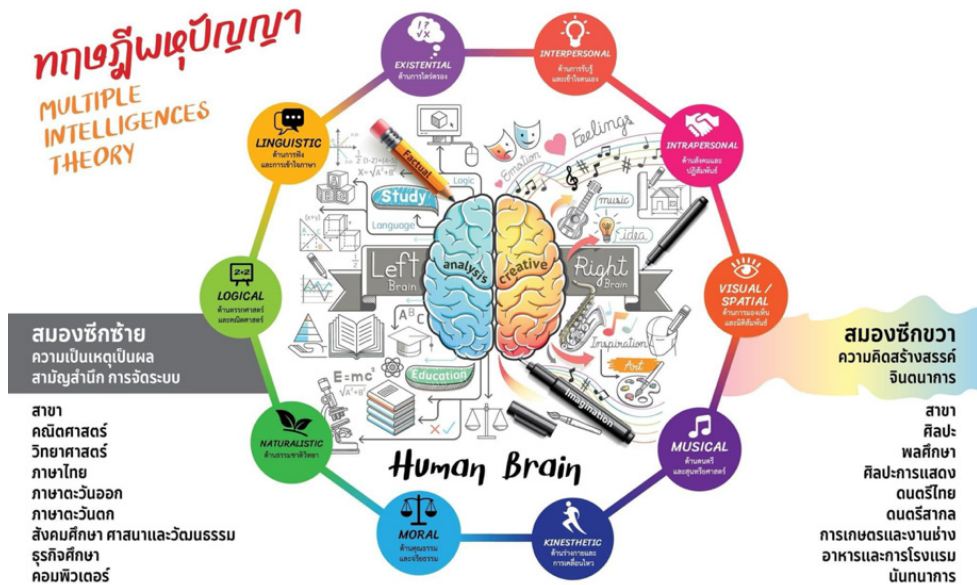
ปรัชญา คือ สึกขา วิรุฬหิ สมปตฺตา หมายถึง การศึกษา คือ ความเจริญงอกงาม โดยเจริญงอกงามด้วยอารยวุฒิ 5 ประการ ได้แก่ งามด้วยศรัทธา งามด้วยศีล งามด้วยสุตะ งามด้วยจาคะ และงามด้วยปัญญา

วิสัยทัศน์ คือ เป็นต้นแบบในการจัดการศึกษาโดยใช้หลักสูตรขั้นพื้นฐานและหลักสูตรนานาชาติ บนฐานการวิจัยและสาธิตการสอนที่ส่งเสริมทุกปัญญา ภาวะผู้นำ คุณธรรม และวินัยของผู้เรียน โดยสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก

พันธกิจ 5 ประการ คือ 1) ร่วมผลิตบัณฑิตและเป็นศูนย์ฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู 2) เป็นต้นแบบการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพ 3) สร้างสรรค์นวัตกรรมและการวิจัยที่มีคุณภาพ 4) บริการวิชาการที่มีคุณภาพ เพื่อให้ชุมชนและสังคมเข้มแข็งและยั่งยืน 5) ส่งเสริมและทำนุบำรุงวัฒนธรรมและศิลปะ และ 6) พัฒนาระบบบริหารที่มีคุณภาพและหลักธรรมาภิบาล

6.1.1 แนวคิด

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) มีแนวคิดสำคัญในการจัดการเรียนการสอนที่เรียกว่า ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory) เป็นทฤษฎีที่แสดงถึงการมองเห็นศักยภาพของมนุษย์ว่ามีหลากหลายด้านที่โดดเด่นและแตกต่างกันตามทักษะและความถนัดของตนเอง โดยมีทั้งหมด 10 ด้าน ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ทฤษฎีพหุปัญญา

(โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม), 2566)

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) นำทฤษฎีดังกล่าว มาเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนในทุกรายวิชา รวมไปถึงการเรียนการสอนศิลปะการแสดง (โขน) โดยเริ่มจากความสนใจของผู้เรียน ต่อมาผู้สอนจึงสร้างแรงจูงใจจากการปฏิบัติจริงในลักษณะของการปฏิบัติ ซ้ำ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นเคยและชำนาญทางร่างกาย ควบคู่ไปกับความรู้สึกที่ดีทางจิตใจที่มีต่อการ ฝึกหัด เมื่อผู้เรียนเริ่มคุ้นชินแล้วก็จะมีความแข็งแรง คล่องแคล่ว ในทางหนึ่งก็ทำให้เกิดแรงผลักดันใน การฝึกฝนตนเอง หรือการต่อท่าร่ายมากยิ่งขึ้น

6.1.2 การเรียนการสอน

โขนของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) เป็นการ จัดการเรียนการสอนและการแสดงโขนตามนโยบายส่งเสริมผลผลิตทางการศึกษา เพื่ออนุรักษ์ศิลปะและ วัฒนธรรม จึงมีการสนับสนุนและผลักดันให้ผู้เรียนสามารถผลิตผลงานทางศิลปะและวัฒนธรรมอย่าง ต่อเนื่อง จนกระทั่งสามารถเผยแพร่สู่สาธารณชนได้ รายวิชาที่เกี่ยวข้องกับโขน จำแนกออกเป็น 2 ระดับ การศึกษา ได้แก่ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนี้

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น หรือ ม. 1-3 มี 2 รายวิชา คือ 1) วิชาศิลปะพื้นฐาน เป็นวิชาบังคับ รวบรวมรายวิชาดนตรี นาฏศิลป์ และศิลปะ รวมกันเป็น 1 รหัสวิชา แต่จะแบ่งออกเป็นรายวิชาละ 1 ภาคการศึกษา กล่าวคือ ผู้เรียนจะเรียนครบทุกรายวิชาใน 3 ภาคการศึกษา สำหรับรายละเอียดของรายวิชา นาฏศิลป์จะมุ่งเน้นการศึกษาพื้นฐานทางนาฏศิลป์ทั้งในด้านทฤษฎีและด้านปฏิบัติ เช่น วิวัฒนาการละครไทย ประเภทของละครไทย นาฏยศัพท์และภาษาท่านาฏศิลป์ การปฏิบัติร่างมาตรฐาน และการแสดงนาฏศิลป์ พื้นเมือง ฯลฯ 2) วิชาเพิ่มเติม เป็นวิชาเลือก แบ่งออกเป็น 2 รายวิชา ได้แก่ รายวิชานาฏศิลป์ (ละคร) และรายวิชานาฏศิลป์ (โขน) โดยเป็นการเริ่มเรียนในเพลงพื้นฐาน เช่น ละครพระ-นาง เรียนเพลงช้า เพลงเร็ว เพลงแม่บทเล็ก และโขนยักษ์-ลิง เรียนแม่ท่าต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักสรีระและการจัดระเบียบร่างกายของตนเองในการรำ ก่อนจะฝึกปฏิบัติเพลงที่ยากเป็นลำดับต่อไป

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ ม. 4-6 มี 2 รายวิชา คือ 1) วิชาศิลปะพื้นฐาน เป็นวิชาบังคับ ซึ่งมีตารางการเรียนการสอนเช่นเดียวกับของระดับมัธยมศึกษาตอนต้น แต่ในรายละเอียดเนื้อหาจะมีความซับซ้อนกว่า เช่น การประดิษฐ์ท่ารำ นาฏศิลป์พื้นเมืองกับอิทธิพลทางวัฒนธรรม การออกแบบและสร้างสรรค์อุปกรณ์ประกอบการแสดง นาฏศิลป์กับการละครในชีวิตประจำวัน ฯลฯ 2) สาขาวิชาศิลปะ การแสดงและภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นวิชาเอก มุ่งเน้นการศึกษานาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์สากลทั้งในด้านทฤษฎีและด้านปฏิบัติ เพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียนในการเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา

6.1.3 การฝึกหัดและการแสดง

การฝึกหัดโขนของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) นอกจากในรายวิชาดังที่กล่าวไปแล้ว เมื่อมีงานแสดงก็จะมีการฝึกหัดเฉพาะครั้งคราว โดยเริ่มจากการแจกบทโขน และคัดเลือกนักแสดงที่มีความเหมาะสมจากการทดสอบความสามารถ (Audition) 4 ตัวละคร คือ พระ นาง ยักษ์ และลิง จำแนกผู้เข้าทดสอบออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) นักเรียนโครงการความสามารถพิเศษ (Quota) ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 2) นักเรียนรายวิชาเลือกเพิ่มเติม ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 3) นักเรียนสาขาศิลปะการแสดง ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และ 4) นักเรียนที่มีความสนใจทั่วไป หลังจากคัดเลือก จึงจะเริ่มฝึกซ้อมการแสดง ซึ่งแบ่งกลุ่มซ้อมตามประเภทของตัวละคร โดยมีผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญคอยกำกับ ต่อมาจึงจะมีการฝึกซ้อมรวมกันเป็นตอนภายในโรงเรียน และฝึกซ้อมในสถานที่แสดงจริงตามลำดับ การฝึกซ้อมใช้ระยะเวลาราว 2-3 เดือนก่อนแสดงจริง

การแสดงโขนถูกจัดขึ้นเป็นประจำทุกปี มีชื่องานว่า โขนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง จัดแสดงตอนต่าง ๆ เช่น ลัก্ষมีสีดา พรหมาสตร นาคบาศ ฯลฯ นอกเหนือจากนี้ ยังมีการแสดงโขนในงาน The RAMAYANA International Festival ตอน พระรามตามกวาง สีดาหาย ถวายพล ณ สาธารณรัฐอินเดีย และการแสดงในงานสายสัมพันธ์ ชูดี วิรัชยลิ่ง เป็นต้น



ภาพที่ 2 การฝึกหัดโขนของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
ตอน ศีกพรหมาสูตร์
(พนิดา ปวงบุผา, ประเทศไทย, 2566)

6.2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา เป็นโรงเรียนในสังกัดของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ สถาปนาเมื่อวันที่ 22 เมษายน พ.ศ. 2514 ช่วง พ.ศ. 2562-2567 การจัดการเรียนหลักสูตรสถานศึกษาฐานสมรรถนะ จำแนกออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ กลุ่มที่ 2 กลุ่มสมรรถนะเพื่อชีวิต กลุ่มที่ 3 กลุ่มสุนทรียะและทักษะกลไก ซึ่งรายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์จัดอยู่ในกลุ่มที่ 3

ปรัชญา คือ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา เป็นสถาบันที่ให้การศึกษอบรมกุลบุตร กุลธิดา ให้พร้อมที่จะเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา พัฒนานักเรียนให้มีความเจริญงอกงามทางปัญญา มีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะชีวิตและความรู้ความสามารถเต็มตามศักยภาพแห่งตน มีจิตสำนึกในหน้าที่ นำประสบการณ์มาแก้ไขปัญหาก็เผชิญอยู่ได้อย่างเหมาะสม เพื่อความสุข ความสงบ และประโยชน์ของส่วนรวมเป็นสำคัญตามวิถีประชาธิปไตยบนพื้นฐานของความเป็นไทยอย่างมั่นคง

วิสัยทัศน์ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา คือ เป็นองค์กรที่มีความเป็นเลิศในการจัดการศึกษา เป็นต้นแบบวิชาชีพครู สร้างสรรค์นวัตกรรม พัฒนานักเรียนให้เป็นพลเมืองโลกที่มีคุณภาพสูงในยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล บนพื้นฐานของความเป็นไทยได้อย่างยั่งยืน

พันธกิจ 6 ประการ คือ 1) สร้างนักเรียนทุกคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีศักยภาพในการพัฒนาตนเอง ครอบครัว ชุมชน ประเทศชาติ และสังคมโลก 2) วิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา 3) จัดประสบการณ์วิชาชีพศึกษาศาสตร์ที่มีมาตรฐาน 4) ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของชาติ 5) ให้บริการและความร่วมมือทางวิชาการแก่สังคม และ 6) บริหารทรัพยากรโรงเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

6.2.1 แนวคิด

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา มีแนวคิดเฉพาะในการฝึกหัดและแสดงโขนที่เรียกว่า 1 ศ 5 ส ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แนวคิด 1 ศ 5 ส

(พนิดา ปวงบุผา, ประเทศไทย, 2566)

ลำดับ	แนวคิด 1 ศ 5 ส	ความหมาย
1	ศ ศึกษา	ผู้เรียนทำการศึกษด้วยตนเองจากวิทัศน์ก่อนการเรียน
2	ส สังเกต	ผู้เรียนสังเกตจากรุ่นพี่หรือผู้สอนในกระบวนการทำรำ รวมถึงมารยาทต่าง ๆ
3	ส สอบถาม	ผู้เรียนหมั่นสอบถามในเรื่องที่สงสัย กล้าคิดและกล้าที่จะสอบถาม
4	ส ใส่ทำ	ผู้เรียนรับถ่ายทอดท่ารำแล้วสามารถจดจำและปฏิบัติตามได้
5	ส สม่่าเสมอ	ผู้เรียนหมั่นฝึกหัดอย่างสม่ำเสมอ
6	ส แสดง	ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะต่าง ๆ ที่เรียนมาไปใช้แสดงได้

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา มีแนวคิดดังกล่าวที่ครอบคลุมตั้งแต่เริ่มฝึกหัดไปจนกระทั่งออกแสดง ซึ่งนอกจากจะส่งเสริมความรู้และความสามารถของผู้เรียนแล้ว ยังเป็นการปลูกฝังมารยาท ความเคารพต่อครูบาอาจารย์ ความกล้าแสดงออก รวมถึงความรับผิดชอบอีกด้วย

6.2.2 การเรียนการสอน

การเรียนการสอนโขนของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา บรรจุอยู่เฉพาะในหลักสูตรระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 โดยมีการเรียนการสอนสัปดาห์ละ 1 คาบเรียน ระยะเวลาประมาณ 45 นาที รายละเอียดเนื้อหาจะเกี่ยวกับพื้นฐานทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติ เช่น ประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการของโขน ประเภทของโขน ท่ารำโขนเบื้องต้น รวมถึงท่ารำประกอบ คำพากย์ ฯลฯ ต่อมาในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 การเรียนการสอนโขนจะถูกบรรจุเป็นวิชาเลือกที่เรียนรวมกัน หรือที่เรียกว่า ชมรมและกิจกรรมเพื่อส่วนรวม โดยจะมีการคัดเลือกผู้เรียนที่มีความสนใจเข้าร่วมชมรม สำหรับกิจกรรมเพื่อส่วนรวม เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6

จะฝึกหัดโขนนอกเหนือจากคาบเรียนปกติสัปดาห์ละ 2 วัน ช่วงเวลา 16.00-18.00 น. ซึ่งจะเป็นไปตามที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด จุดมุ่งหมายเพื่อฝึกหัดผู้เรียนให้เกิดความชำนาญหรือซ้อมการแสดงในโอกาสต่าง ๆ

6.2.3 การฝึกหัดและการแสดง

การฝึกหัดโขนของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา เริ่มจากการค่อย ๆ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรักก่อน เนื่องจากความรักและความศรัทธาในการแสดงโขน จะทำให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการในการฝึกหัด โดยผู้สอนจะนำการฝึกหัดประกอบกับการเล่นนิทาน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและสามารถต่อยอดในระดับที่ยากต่อไป ผู้สอนจะปรับวิธีการฝึกหัดให้เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละวัยด้วยความใส่ใจ ทั้งนี้ จะแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ระดับประถมศึกษาตอนต้น ฝึกหัดเป็นเชนยักษ์-เชนลิง 2) ระดับประถมศึกษาตอนปลาย ฝึกหัดเป็นเสนายักษ์-เสนาลิง และ 3) ระดับมัธยมศึกษา ฝึกหัดเป็นตัวดีตามบทบาทต่าง ๆ

มีการแสดงโขนเป็นส่วนหนึ่งในงานประจำปี และจะจัดแสดงในวาระสำคัญต่าง ๆ ของโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย รวมไปถึงการรับเชิญจากหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน เช่น งานดนตรีในสวน งานเกษตรแฟร์ ฯลฯ ตัวอย่างงานที่แสดง อาทิ การแสดงโขน ตอน ศักมังกกรกัณฐ์ ในงานดนตรีในสวน ครั้งที่ 36 การแสดงโขน ชุด มัตสยาวดาร ในการแสดงผลงานโครงการส่งเสริมความถนัด ความสนใจ และความสามารถพิเศษของผู้เรียนด้านโขน



ภาพที่ 3 การแสดงโขนของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา
ตอน น้อมถวายพระพรองค์วชิราลงกรณราชา เทิดพระเกียรติโขนสุราทนต์
(พนิดา ปวงบุผา, ประเทศไทย, 2567)

6.3 โรงเรียนตรุลสิกขาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

โรงเรียนตรุลสิกขาลัย เป็นโรงเรียนในสังกัดของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ สถาปนาเมื่อวันที่ 20 กรกฎาคม พ.ศ. 2543 ช่วง พ.ศ. 2562-2567 การจัดการเรียนการสอนจำแนกออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ชั้นเรียนโครงการ และชั้นเรียนวิชาและทักษะพื้นฐานต่าง ๆ

ปรัชญา คือ บุคคลเจริญได้ด้วยจริยธรรมในการดำเนินชีวิตฉันใด องค์กรก็เจริญได้ด้วยจริยธรรมในการดำเนินการฉันนั้น

วิสัยทัศน์ คือ พัฒนาคนไทยให้เป็นพลเมืองโลก

พันธกิจ 4 ประการ คือ 1) นักเรียนรู้เชิงรุก (Proactive Learner) คือ นักเรียนที่มีความใฝ่รู้ กระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ในเรื่องที่ตนเองสนใจ หรือแม้แต่เรื่องอื่น ๆ ที่ไม่ได้สนใจก็ตามได้ด้วยตนเอง หาคำตอบผ่านการลงมือปฏิบัติ ทดลอง ทดสอบ หรือหาข้อมูล และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ 2) วินัยภายใน (Self-Discipline) คือ สิ่งที่ต้องปฏิบัติเพื่อให้อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างราบรื่นเรียบร้อย และต้องปฏิบัติตนด้วยความเต็มใจของตนเอง โดยที่ไม่ต้องมีกฎหรือบุคคลมาบังคับ 3) คุณภาพภายใน (Altruism) คือ คุณภาพของจิตใจ มีความมั่นคงทางอารมณ์ มีศีลธรรมจรรยาและศรัทธาในความดีงาม เมื่อมีความมั่นคงจากภายในก็จะส่งผลให้เห็นคุณภาพภายนอก คือ มีพฤติกรรมอันดีงาม และไม่เบียดเบียนผู้อื่น โดยมีหลักปฏิบัติที่ระบุว่า มีมารยาทที่ดีงาม รู้จักกาลเทศะ และรักษาศิลปวัฒนธรรมความเป็นไทยไว้ได้ และ 4) ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม (Social Responsibility) คือ การประพฤติตนให้เป็นพลเมืองดี ไม่สร้างความเดือดร้อนแก่สังคมและสิ่งแวดล้อม นำความรู้ความสามารถพัฒนาชุมชนรอบตัวและขยายไปสู่สังคม

6.3.1 แนวคิด

โรงเรียนตรุลสิกขาลัยนำทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) ของ Prof. Seymour Papert แห่ง MIT Media Lab มาจัดการเรียนการสอน โดยมุ่งเน้นการสอนน้อย (Teach Less) เรียนรู้ด้วยตนเองมาก (Learn More) ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ในวิชาบังคับระดับมัธยมศึกษา ปีที่ 1 มีการนำรายวิชาโครงการมาจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับโซน เพื่อฝึกฝนและพัฒนาทักษะ รวมถึงกระบวนการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกประเด็นตามอัธยาศัย โครงการโซนจึงเป็นผลงานเชิงประจักษ์ที่นอกจากจะให้ผู้เรียนได้ฝึกหัดและจัดแสดงแล้ว ยังแสดงถึงความสามารถในการทำงานร่วมกัน ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในการทำงานอื่น ๆ ต่อไปได้อีกด้วย

6.3.2 การเรียนการสอน

การเรียนการสอนโซนของโรงเรียนตรุลสิกขาลัยถูกบรรจุอยู่ในรายวิชาโครงการ ซึ่งเป็นวิชาบังคับของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เรียนจำนวน 2 วันต่อสัปดาห์ (วันพฤหัสบดีและวันศุกร์) ในวันพฤหัสบดี เรียนด้านทฤษฎีผ่านรายงาน 5 บท ประกอบด้วย บทที่ 1 ความเป็นมาและนิยาม

ของโขน บทที่ 2 ตัวละครและบทร้อง บทที่ 3 กระบวนการไหว้ครู การยืดหยุ่นร่างกาย และการฝึกหัดเบื้องต้น บทที่ 4 การสะท้อนความรู้ของผู้เรียน และบทที่ 5 สรุปผล รวมไปถึงยังมีการเรียนโขนในรายวิชาภาษาอังกฤษ วันศุกร์ เรียนด้านปฏิบัติ โดยมีอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกที่ได้รับเชิญมาฝึกหัดโขนให้แก่ผู้เรียน รวม 12 สัปดาห์ใน 1 ภาคการศึกษา

เมื่อเรียนครบหลักสูตรในรายวิชาโครงการแล้ว ผู้เรียนจะร่วมกันทำการแสดงโขน ระยะเวลาไม่เกิน 1 ชั่วโมง เริ่มจากคัดเลือกตอนที่将会แสดง มักจะเน้นกระบวนท่ารบ แต่ตัดบางช่วงบางตอนออกตามความเหมาะสม การแสดงโขนจะเผยแพร่แก่ผู้เรียนในโรงเรียนและผู้ปกครองสามารถเข้าชมได้

6.3.3 การฝึกหัดและการแสดง

ก่อนเริ่มฝึกหัด ผู้สอนจะแบ่งผู้เรียนตามประเภทของตัวละคร คือ พระ นาง ยักษ์ และลิง โดยพิจารณาจากสรีระ เนื่องจากแต่ละปีการศึกษามีผู้เรียนราว 20 คน ในแต่ละสัปดาห์จะได้เรียนทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติ กล่าวคือ ผู้เรียนจะได้ทำความเข้าใจประวัติความเป็นมาของโขนก่อน จากนั้นจึงเริ่มฝึกหัดเบื้องต้น เช่น การตัดมือ การเดินเส้า การถีบเหลี่ยม และกระบวนท่าต่าง ๆ ไปจนถึงการรำตีบทตามคำพากย์และเจรจา

การแสดงโขนของโรงเรียนตรุณสิกขาลัย เป็นการแสดงภายในโรงเรียน เช่น การแสดงโขน ตอน กุมภกรรณพุงหอกโมกขศักดิ์ ในการแสดงผลงานของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในงาน DSIL DAY รวมไปถึงการแสดงภายนอกโรงเรียน เช่น การแสดงโขน ชุด ยกรบ ในงานเลี้ยงรับรองเอกอัครราชทูต ณ กรุงฮานอย ประเทศเวียดนาม เนื่องในวันชาติไทยและวันพ่อแห่งชาติ ทั้งนี้ พ.ศ. 2568 โรงเรียนกำลังริเริ่มที่จะแปลบทโขนเป็นภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการแสดง



ภาพที่ 4 การแสดงโขนของโรงเรียนตรุณสิกขาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
ตอน พระรามตามกวาง
(พนิดา ปวงบุผา, ประเทศไทย, 2568)

จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่า โรงเรียนสาธิตทั้ง 3 แห่ง มีกระบวนการจัดแสดงโซนที่เฉพาะตน และมีการบูรณาการศาสตร์หลากหลายสาขาเข้าด้วยกัน เช่น บทละคร นักแสดง เครื่องแต่งกาย ดนตรี ฉาก เวที ฯลฯ โดยมีการริเริ่มสถาปนา การกำหนดปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของโรงเรียน ซึ่งมีความสำคัญต่อการกำหนดแนวคิด การเรียนการสอน การฝึกหัดและการแสดงโซนที่แตกต่างกัน ถึงแม้โรงเรียนจะพัฒนาให้ทันสมัย แต่ยังคงคำนึงถึงการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมไทย โดยเปิดโอกาสให้เด็กสามารถเลือกเรียนโซนได้ด้วยความสมัครใจ การเรียนทฤษฎีและปฏิบัติซึ่งแฝงไปด้วยการสร้างควมสามัคคี การบ่มเพาะมารยาท รวมไปถึงความรับผิดชอบ การฝึกหัดจากประสบการณ์จริง จนกระทั่งเด็กสามารถแสดงศักยภาพของตนและเผยแพร่สู่สาธารณะ นอกจากนี้ ผู้เรียนยังได้ฝึกฝนสมาธิ พละกำลัง และความอดทน เป็นประโยชน์ที่เกิดขึ้นทั้งทางร่างกาย ทางความคิด และทางจิตใจแก่ผู้เรียน กระบวนการจัดแสดงโซนของโรงเรียนสาธิตระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร 3 แห่ง สรุปได้ดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 สรุปกระบวนการจัดแสดงโซนของโรงเรียนสาธิตระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร
(พนิดา ปวงบุผา, ประเทศไทย, 2568)

โรงเรียน	แนวคิด	การเรียนการสอน	การฝึกหัดและการแสดง
โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร	ทฤษฎีพหุปัญญา	รายวิชาบังคับ ม. 1-6; รายวิชาเลือก ม. 1-6; สาขาศิลปะการแสดงฯ	ทดสอบเพื่อคัดเลือก; การแสดงประจำปี; การแสดงในโอกาสต่าง ๆ
โรงเรียนสาธิตเกษตรฯ	1 ศ 5 ส	วิชาเลือกชมรม	ฝึกหัดกับการเล่นิทาน; การแสดงในโอกาสต่าง ๆ
โรงเรียนดรุณสิกขาลัย	ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อ สร้างสรรค์ด้วยปัญญา	รายวิชาโครงงาน; บุคคลภายนอกสอนปฏิบัติ	คัดเลือกจากสรีระผู้เรียน; การแสดงในโอกาสต่าง ๆ

จากการจัดแสดงโซนของโรงเรียนสาธิตทั้ง 3 แห่ง มีองค์ประกอบในการแสดงที่คล้ายคลึง และแตกต่างกันไปตามแนวคิดของสถานศึกษาที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ เช่น โรงเรียนดรุณสิกขาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา ทำให้ผู้เรียนสร้างสรรค์บทโฆษณขึ้นมาในรูปแบบภาษาอังกฤษ รวมถึงการนำปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) มาใช้ในการสร้างสรรค์เพลงประกอบการแสดง ฯลฯ ซึ่งโรงเรียนสาธิตแต่ละแห่งมีการจัดการแสดงโซนที่มีความโดดเด่นในรูปแบบของตนเองทั้งด้านบทละคร นักแสดง ดนตรี เครื่องแต่งกาย ฉาก และสถานที่ที่สามารถสรุปได้ดังตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 สรุปองค์ประกอบการแสดงโขนของโรงเรียนสาธิตทั้ง 3 แห่ง
(พนิดา ปวงบุผา, ประเทศไทย, 2568)

องค์ประกอบการแสดงโขน	สาธิตประสานมิตร	สาธิตเกษตรฯ	ตรุลสิกขาลัย
บทละคร	ฉบับกรมศิลปากร มีการปรับให้เหมาะสมกับผู้แสดง	ฉบับกรมศิลปากร มีการปรับให้เหมาะสมกับผู้แสดง	ฉบับกรมศิลปากร มีการปรับให้เหมาะสมกับผู้แสดง; ประพันธ์บทใหม่ตามฉันทลักษณ์ภาษาอังกฤษ มีการผสมผสานกลอนบทละครไทยและกวีนิพนธ์ภาษาอังกฤษ
นักแสดง	นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย	นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย	นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
ดนตรี	วงปี่พาทย์ บรรเลงดนตรีสด (บรรเลงโดยนักเรียนภายในโรงเรียน)	วงปี่พาทย์ บรรเลงดนตรีสด (บรรเลงโดยนักดนตรีผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกโรงเรียน)	มีการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์เพลง ซึ่งมีการผสมผสานระหว่างเพลงบรรเลงดนตรีไทยและเพลงสากล
เครื่องแต่งกาย	แต่งกายยืนเครื่อง	แต่งกายยืนเครื่อง (แบบเบา)	แต่งกายยืนเครื่อง
ฉากและอุปกรณ์การแสดง	ฉากผ้าเขียนสีเปลี่ยนตามบทโขนตอนนั้น ๆ; จอ LED แทนฉากผ้า; อุปกรณ์การแสดง เช่น ราชรถ ราชพาที เครื่องสูง; มีการใช้ม่านในการเปลี่ยนฉาก	ไม่มีการใช้ฉากเปลี่ยนตามบทโขน; อุปกรณ์การแสดง เช่น ตั่งเตี้ย อาวุธ; ไม่มีการใช้ม่านในการเปลี่ยนฉาก	ฉากผ้าไม่มีการเปลี่ยนตามบทโขน; อุปกรณ์การแสดง เช่น เตี้ยไม้ ต้นไม้; ไม่มีการใช้ม่านในการเปลี่ยนฉาก
เวที/สถานที่แสดง	โรงละคร (หอประชุมใหญ่ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย); ลักษณะเวทีมีประตูทางด้านซ้ายและขวา	ลานหน้าอาคารอุบล เรียงสุวรรณ์ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา; ลักษณะเวทีไม่มีพื้นที่กั้นบริเวณหน้าโรงและหลังโรง	ห้องพารณ อิศรเสนา ณ อยุธยา โรงเรียนตรุลสิกขาลัย; ลักษณะเวทีมีขนาดเล็ก สามารถขึ้นลงได้ทั้งด้านซ้ายและขวา

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

การศึกษากระบวนการจัดแสดงโขนของโรงเรียนสาธิตระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการจัดแสดงโขนของโรงเรียนสาธิตระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร จำนวน 3 แห่ง คือ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา และโรงเรียนद्रุณสิกขาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ช่วงระยะเวลา พ.ศ. 2562-2567 โดยการศึกษาเอกสาร การสังเกตการณ์ แบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม

จากการวิจัยพบว่าโรงเรียนสาธิตเป็นโรงเรียนในการกำกับดูแลของคณะครุศาสตร์หรือคณะศึกษาศาสตร์ของมหาวิทยาลัยต่าง ๆ สำหรับโรงเรียนสาธิตในกรุงเทพมหานครที่มีพันธกิจในการทำนุบำรุงและส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม รวมถึงมีการจัดแสดงโขนต่อเนื่อง 5 ปี มีจำนวน 3 แห่ง โดยมีกระบวนการจัดแสดงคือ

7.1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) นำทฤษฎีพุทัญญา มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมศักยภาพที่หลากหลายของนักเรียนตามความถนัดเฉพาะบุคคล การเรียนการสอนโขนเน้นการปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญทางร่างกายและจิตใจ รายวิชาบังคับระดับมัธยมศึกษาจะเรียนดนตรี นาฏศิลป์ และศิลปะ ใน 1 รหัสวิชา และยังมีวิชาเลือกตามความสมัครใจของผู้เรียน การคัดเลือกนักแสดงในงานแสดงโขนดำเนินการผ่านการทดสอบความสามารถที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มตามบทบาทต่าง ๆ คือ พระ นาง ยักษ์ และลิง ก่อนฝึกหัดและแสดงในงานประจำปีหรือในโอกาสต่าง ๆ

7.2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา นำแนวคิด 1 ศ 5 ส มาใช้ในการเรียนการสอนโขน โดยมีการปลูกฝังมารยาทและสัมมาคารวะเพิ่มเติม รายวิชาที่สอนจะมีเฉพาะหลักสูตรระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 เรียนทฤษฎีควบคู่กับปฏิบัติ การฝึกหัดโขนจะฝึกหัดประกอบกับการเล่นนิทาน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และแบ่งผู้เรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ฝึกฝนในบทบาทที่ยากขึ้นเป็นลำดับ ต่อมาในระดับมัธยมศึกษา เป็นการเรียนการสอนวิชาเลือกที่เรียนรวมกันเรียกว่า ชมรมหรือกิจกรรมเพื่อส่วนรวม ซึ่งจัดการแสดงในวาระสำคัญของโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย รวมถึงการรับเชิญจากภาครัฐและเอกชนอื่น ๆ

7.3 โรงเรียนดรุณสิกขาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี นำทฤษฎีการเรียนรู้ เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญามาจัดการเรียนการสอน รายวิชาบังคับคือการทำโครงการระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เรียนทฤษฎีจากการทำรายงาน 5 บท และเรียนปฏิบัติจากการสอนโดยผู้เชี่ยวชาญภายนอก การฝึกหัดพิจารณาจากสรีระและแบ่งตามประเภทของตัวละคร คือ พระ นาง ยักษ์ และลิง จัดการแสดง

ภายในและภายนอกโรงเรียนตามโอกาสต่าง ๆ ซึ่งการแสดงโขนของโรงเรียนสาธิตทั้ง 3 แห่งนี้มีองค์ประกอบในการจัดแสดงโขนที่คล้ายคลึงกันในส่วนของการแต่งกาย และแตกต่างกันในส่วนของบทละคร ดนตรี ฉาก เวที และสถานที่แสดง ตามแนวคิดในการเรียนรู้และบริบทต่าง ๆ ของแต่ละโรงเรียน

กระบวนการดำเนินงานของโรงเรียนสาธิต 3 แห่ง สอดคล้องกับหลักการจัดการแสดงของ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2544, น. 253) ที่จำแนกออกเป็น 4 ส่วน คือ

(1) การเตรียมงาน ทุกโรงเรียนมีการเรียนการสอนทฤษฎีและปฏิบัติก่อนแสดง มีการฝึกหัดและการพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ ในการจัดแสดง เช่น คน เวลา วิธีการ โอกาส ฯลฯ

(2) การดำเนินการ ทุกโรงเรียนมีการลงมือปฏิบัติจริงในแต่ละด้าน ตั้งแต่การเตรียมองค์ประกอบการแสดง เช่น บท ผู้แสดง ต่อมาจึงฝึกหัดและออกแบบส่วนต่าง ๆ จากนั้นรวมงานส่วนย่อยให้เห็นเป็นรูปเป็นร่างเพื่อตรวจสอบความพร้อม แล้วจึงรวมงานจากทุกส่วนก่อนจะจัดแสดงจริง

(3) การแสดงจริง คือ การผ่านขั้นตอนที่กล่าวมาก่อนหน้าแล้วจัดแสดงจริง ซึ่งรวมถึงการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าด้วย

(4) การประเมินผล การจัดแสดงที่มีจุดประสงค์จะมีการประเมินผลเพื่อรับทราบข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่จะนำมาปรับปรุงในคราวต่อไป

ทั้งนี้ การแสดงโขนของโรงเรียนสาธิตส่วนใหญ่ยังไม่มีการประเมินผล เนื่องจากเป็นการแสดงศักยภาพของผู้เรียนที่ผ่านการเรียนทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติจนกระทั่งออกมาเป็นสัมฤทธิ์ผล สำหรับการแสดงในโอกาสต่าง ๆ มักเป็นไปเพื่อความบันเทิงและมุ่งหวังให้เป็นประสบการณ์ต่อตัวผู้เรียนเอง กระบวนการจัดแสดงโขนของโรงเรียนสาธิตในกรุงเทพมหานคร (ระดับมัธยมศึกษา) 3 แห่ง มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน โดยกระบวนการฝึกฝนและแสดงโขนช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นกลุ่ม การสื่อสาร และความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมคุณลักษณะด้านความมีวินัย ความอดทน ความรับผิดชอบ และความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมไทย

8. ข้อเสนอแนะ

ควรมีการศึกษาแนวคิดหรือทฤษฎีอื่น ๆ ที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนโขน เพื่อให้กระบวนการจัดการเรียนการสอนมีความทันสมัยและเข้าถึงผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

9. รายการอ้างอิง

- กรมประชาสัมพันธ์. (2566, 21 พฤษภาคม). โชน มรดกทางวัฒนธรรมร่วมกันสืบสานคู่แผ่นดิน [PRD]. สืบค้นเมื่อ 11 กันยายน 2567 จาก <https://www.prd.go.th/th/content/category/detail/id/2439/iid/234276>
- ฐานันท์ สังสิทธิวงศ์. (2556). โชน: ศิลปะประจำชาติไทยและสื่อวัฒนธรรมในบริบทสังคมร่วมสมัย. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ, 14(2), 59. สืบค้นเมื่อ 11 กันยายน 2567 จาก <https://so2.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/15167/13909>
- ประวิทย์ ฤทธิบุญ. (2561). โชนวิทยา: ศาสตร์ ศิลป์ ถิ่นสยาม. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 6(2), 130. สืบค้นเมื่อ 11 กันยายน 2567 จาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/169435/121888>
- โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม). (2566). ทฤษฎีพหุปัญญา. สืบค้นเมื่อ 11 กันยายน 2567 จาก <https://home.e-spsm.online/>
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2544). นาฏยศิลป์ปริทรรศน์. กรุงเทพมหานคร: หอภาพสุวรรณ.

PROFESSIONAL STANDARDS AND QUALIFICATIONS SYSTEMS AS A FRAMEWORK FOR THE CAREER DEVELOPMENT OF KHON PERFORMERS

ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพสู่แนวทาง การพัฒนาอาชีพนักแสดงโขน

ภาวิณี บุญเสริม^{1*} Pawinee Boonserm^{1*}

เกิตศิริ นกน้อย² Kertsiri Noknoi²

ธีรเดช กลิ่นจันทร์³ Teeradach Klinchan³

กาญจนา เหล่าโชคชัยกุล⁴ Kanjana Laochockchaikul⁴

Abstract

Background and Objective: Khon is a performing art that reflects the beauty of Thailand's cultural heritage, both in terms of performance and literature. At present, there is no clearly defined standard of practical skills for professional career development in Khon performance. This research therefore aims to develop guidelines for establishing and applying a system of professional standards and qualifications system to elevate and enhance the career of Khon performers. The main objectives are: 1) to examine the framework for developing professional standards and qualifications for Khon performers, based on the guidelines provided by the Thailand Professional Qualifications Institute (Public Organization), and 2) to propose strategies for adapting these professional standards to improve long-term career paths of Khon performers.

Methods: Data was gathered by examining the systematization of professional standards for performing artists in foreign countries, focus group discussions with experts, and questionnaire surveys conducted among stakeholders in the Khon professional sector.

Research Article

Received: 20 April 2025

Revised: 13 November 2025

Accepted: 14 November 2025

** Corresponding author*

email: pawipop11@gmail.com

How to cite:

Boonserm, P., Noknoi, K., Klinchan, T., & Laochockchaikul, K. (2026). Professional standards and qualifications system as a framework for the career development of Khon performers. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 30(1), 149-166.

¹ Faculty of Fine and Applied Arts, Thammasat University, Thailand

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

² College of Fine and Applied Arts and Cultural Science, Mahasarakham University, Thailand

² คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

³ Office of the Music and Drama, The Fine Arts Department, Ministry of Culture, Thailand

³ สำนักงานการสังคีต กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม

⁴ College of Innovation, Thammasat University, Thailand

⁴ วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Key Findings: The professional standards and qualifications system is a vital tool for developing and strengthening stability among Khon performers, promoting broader recognition. The approach to implementing the professional standards and qualifications system should be carried out systematically, including policy-level initiatives, the development of training curricula aligned with the standards, and support from government agencies and relevant organizations.

Implications of the Study: The professional standards and qualifications system serves as a mechanism for certifying skills and as an essential foundation for the professional development of Khon performers. It helps to connect cultural heritage with the elevation of Khon performance skills to achieve the international recognition.

Conclusions and Future Study: A professional standards and qualifications system for Khon performers can support Khon as an important intangible cultural heritage (ICH) of humanity by contributing to the preservation, transmission, and development of this traditional performing art. The system enables the conservation and advancement of Khon to become more systematic and aligned with international contexts. Integrating these approaches will help Khon in Thailand retain its value and thrive as a significant cultural heritage.

Keywords: Khon performers; Khon performance; Knowledge transmission; Professional Standards and Qualifications System

คำสำคัญ: นักแสดงโขน; การแสดงโขน; การถ่ายทอดองค์ความรู้; ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: โขนเป็นศิลปะการแสดงที่สะท้อนถึงความงดงามของมรดกทางวัฒนธรรมของไทยทั้งในเชิงศิลปะการแสดงและวรรณกรรม ปัจจุบันการแสดงโขนยังไม่มี การจัดทำมาตรฐานทักษะปฏิบัติสู่การประกอบอาชีพอย่างชัดเจน การวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการพัฒนา แนวทางการสร้างและปรับใช้ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพเพื่อยกระดับและพัฒนา อาชีพนักแสดงโขน โดยมีวัตถุประสงค์คือ (1) เพื่อศึกษาแนวทางการจัดทำมาตรฐานอาชีพและ คุณวุฒิวิชาชีพสำหรับนักแสดงโขน โดยอ้างอิงจากกรอบแนวทางของสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) และ (2) เพื่อเสนอแนะแนวทางและวิธีการนำระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิ วิชาชีพไปปรับใช้ให้สอดคล้องกับบริบทสังคม นำไปสู่การพัฒนาอาชีพโขนในระยะยาว

วิธีการศึกษา: โดยวิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วยการศึกษาการจัดระบบมาตรฐานอาชีพศิลปิน ในต่างประเทศ การประชุมสนทนากลุ่มกับผู้เชี่ยวชาญ และแบบสอบถามจากกลุ่มผู้มีส่วนได้ ส่วนเสียในวงการวิชาชีพโขน

ผลการศึกษาที่สำคัญ: ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพเป็นเครื่องมือในการพัฒนาและ ช่วยเสริมสร้างความมั่นคงในสายอาชีพศิลปินโขนให้เป็นที่ยอมรับในวงกว้าง แนวทางการปรับใช้ ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพควรดำเนินการอย่างเป็นระบบ ทั้งระดับนโยบาย การพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมตามมาตรฐานอาชีพ และการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ และองค์กรที่เกี่ยวข้อง

นัยสำคัญของการศึกษา: ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพเป็นกลไกการรับรองทักษะ และเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาอาชีพนักแสดงโขนที่สามารถเชื่อมโยงมรดกภูมิปัญญา และยกระดับมาตรฐานทักษะการแสดงโขนให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากล

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพนักแสดงโขน สามารถช่วยสนับสนุนการแสดงโขนในฐานะมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่สำคัญของมนุษยชาติ (Intangible Cultural Heritage: ICH) ในการสงวนรักษาและสืบทอดศิลปะการแสดงโขน โดยทำให้กระบวนการอนุรักษ์และพัฒนาโขนเป็นระบบและสอดคล้องกับบริบทสากล การบูรณาการ แนวทางนี้จะทำให้โขนไทยคงคุณค่าและยืนหยัดในฐานะมรดกทางวัฒนธรรม

1. บทนำ

ระบบมาตรฐานอาชีพและระบบคุณวุฒิวิชาชีพเป็นแนวทางสากลที่หลายประเทศทั่วโลกใช้ในการ กำหนดและยกระดับมาตรฐานของอาชีพต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากำลังคนให้มีประสิทธิภาพ ในประเทศไทยหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบด้านนี้คือ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) หรือ สคช. (Thailand Professional Qualification Institute: TPQI) ก่อตั้งขึ้นตามพระราชกฤษฎีกาภายใต้พระราช บัญญัติองค์การมหาชน พ.ศ. 2542 อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของนายกรัฐมนตรี สถาบันมีบทบาทสำคัญใน การพัฒนาระบบคุณวุฒิวิชาชีพของประเทศไทยให้เป็นไปตามมาตรฐานสากล (สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ, 2564) สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพนี้ได้มีการจัดทำระบบพัฒนายุทธศาสตร์วิชาชีพในประเทศไทยมากมายหลากหลายอาชีพ แต่ยังไม่เคยมีการดำเนินการจัดทำมาตรฐานวิชาชีพทางด้านศิลปะการแสดงมาก่อน จนใน พ.ศ. 2567 สถาบัน คุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) ได้มีนโยบายในการส่งเสริมและพัฒนาอาชีพนักแสดงโขนขึ้นเพื่อเป็น การอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมการแสดงโขนให้มีมาตรฐานเป็นที่ยอมรับในระดับสากล (มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์, 2567)

ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพถือเป็นกลไกสำคัญที่มีบทบาทในการยกระดับศักยภาพ และขีดความสามารถของบุคลากรในแต่ละสาขาอาชีพอย่างเป็นระบบ ในสาขาศิลปะการแสดงโขน ซึ่งเป็น ศิลปะชั้นสูงของไทยที่มีความวิจิตรบรรจงทั้งในด้านทักษะการร่ายรำและองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทย แม้ จะเป็นศาสตร์ที่มีการถ่ายทอดมาอย่างยาวนาน หากแต่ยังขาดระบบมาตรฐานที่ชัดเจนในการรับรองทักษะ ความรู้ และสมรรถนะของนักแสดงโขนอย่างเป็นทางการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับนักแสดงโขนที่ไม่ได้ศึกษา ในระบบ ดังนั้น การจัดทำมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพสำหรับนักแสดงโขนจึงเป็นแนวทางที่มีความ สำคัญในการส่งเสริมความก้าวหน้าในสายอาชีพ สร้างโอกาสในการพัฒนาตนเองและยกระดับคุณภาพของ ศิลปะการแสดงโขนให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากล

โขนเป็นศิลปะการแสดงชั้นสูงของประเทศไทยที่ได้รับการขึ้นบัญชีเป็นมรดกภูมิปัญญาทาง วัฒนธรรมของชาติ โดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม ตั้งแต่ พ.ศ. 2552 และเมื่อ พ.ศ. 2561 “การแสดงโขนใน

ประเทศไทย หรือ Khon, masked dance drama in Thailand” ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นรายการตัวแทนมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติโดยองค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือ UNESCO ปัจจุบันมีสถาบันการศึกษาจำนวนมากทั้งของภาครัฐและเอกชนที่ให้ความสำคัญกับศิลปะการแสดงโขน โดยผลิตนักแสดงโขนทั้งระดับมืออาชีพเพื่อเป็นศิลปินและเป็นครูผู้ถ่ายทอดการแสดงโขนให้กับเยาวชน หรือนักแสดงสมัครเล่นทั้งในระดับโรงเรียน ชุมชน ชุมรมในสถาบันอุดมศึกษาต่าง ๆ เพื่อเป็นการอนุรักษ์และสืบทอดศิลปะการแสดงโขนให้ดำรงอยู่ในสังคมไทย

ด้วยความสำคัญของศิลปะการแสดงโขนในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมและจำนวนของนักแสดงโขนที่มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่องในทุกปี ความต้องการในการยกระดับและพัฒนาทักษะทางอาชีพนักแสดงโขนให้มีความมั่นคงและเป็นที่ยอมรับจึงมีความสำคัญยิ่ง และหากไม่มีการจัดทำกรอบมาตรฐานอาชีพนี้อาจเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาโขนให้ยกระดับสู่ความเป็นสากลได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากไม่สามารถกำหนดสมรรถนะหลักด้านการฝึกฝน ทักษะการแสดง และการประเมินผลได้อย่างเป็นระบบแตกต่างจากประเทศตะวันตกที่มีระบบการฝึกอบรมและการรับรองมาตรฐานทางวิชาชีพที่ชัดเจน เช่น ระบบการสอบมาตรฐานบัลเลต์ของ Royal Academy of Dance (RAD) จากสหราชอาณาจักร (Royal Academy of Dance, 2019) ซึ่งมีหลักสูตรและมาตรฐานการฝึกสอนที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ทำให้ผู้เรียนจากทั่วโลกสามารถพัฒนาและเทียบเคียงสมรรถนะบัลเลต์ได้ในมาตรฐานเดียวกัน อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้ที่ได้รับการรับรองมาตรฐานมีโอกาสขยายเส้นทางสู่อาชีพที่หลากหลาย อาทิ นักเต้นมืออาชีพ ผู้สอน หรือผู้กำกับการแสดง ซึ่งเป็นตัวอย่างของระบบการพัฒนาวิชาชีพที่ส่งเสริมความมั่นคงและความยั่งยืนของศิลปะการแสดงในภาพรวม

เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนามาตรฐานอาชีพดังกล่าว สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) จึงได้ดำเนินการให้มีการจัดทำมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ อาชีพนักแสดงโขนขึ้น ถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการวางรากฐานให้กับอาชีพนักแสดงโขนของไทยให้มีระบบการรับรองสมรรถนะและคุณภาพตามเกณฑ์วิชาชีพในระดับสากล ในการนี้ คณะผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะศึกษาแนวทางการจัดทำระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพสำหรับอาชีพนักแสดงโขนตามกรอบการดำเนินงานของสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) โดยมีเป้าหมายเพื่อนำไปสู่การประยุกต์ใช้ระบบมาตรฐานดังกล่าวอย่างเหมาะสม รวมถึงการส่งเสริม สนับสนุน และเสนอแนะแนวทางที่สามารถนำไปใช้ได้จริงทั้งในระดับบุคคลและระดับองค์กร อย่างไรก็ตาม ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพสำหรับอาชีพนักแสดงโขนยังถือเป็นแนวคิดใหม่ในแวดวงนาฏศิลป์ไทย ยังต้องอาศัยการศึกษา วิเคราะห์ และพัฒนาอย่างเป็นระบบเพื่อนำไปสู่การยอมรับและการนำไปใช้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น งานวิจัยฉบับนี้จึงมุ่งหวังที่จะมีส่วนในการพัฒนาและยกระดับสมรรถนะของบุคลากรในสายอาชีพนักแสดงโขนให้สามารถปรับตัวและใช้ประโยชน์จากระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาแนวทางการจัดทำมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ อาชีพนักแสดงโขนของสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)

2.2 เพื่อเสนอแนะแนวทางการปรับใช้ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ อาชีพนักแสดงโขนของสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) เพื่อการพัฒนาอาชีพนักแสดงโขน

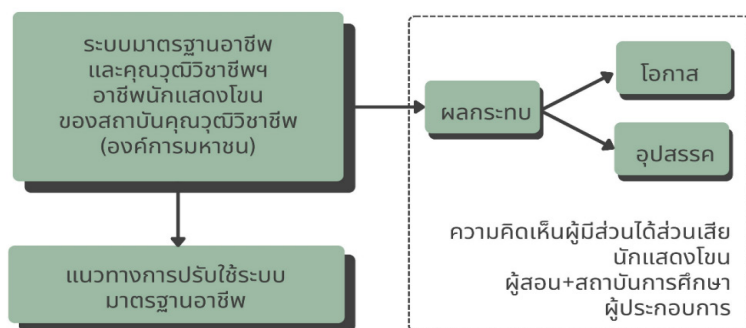
3. ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาการนำระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพสำหรับอาชีพนักแสดงโขนซึ่งจัดทำโดยสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อโครงสร้างและพัฒนาการของอาชีพนักแสดงโขนในประเทศไทย ทั้งในด้านบทบาททางวิชาชีพและการยกระดับคุณภาพของนักแสดงโขน โดยมีเป้าหมายในการนำเสนอแนวทางการปรับใช้ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพอย่างเป็นระบบ เพื่อสนับสนุนการพัฒนาอาชีพนักแสดงโขนให้มีความยั่งยืน สอดคล้องกับเกณฑ์วิชาชีพระดับสากล และเหมาะสมกับบริบททางวัฒนธรรมไทย

การดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ คณะผู้วิจัยดำเนินการศึกษาทบทวนองค์ความรู้และกรณีศึกษาการจัดทำมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพในต่างประเทศ ทั้งประเทศในฝั่งตะวันตกและภูมิภาคเอเชียที่มีการแสดงเชิงขนบประเพณีที่มีลักษณะใกล้เคียงกับโขนของไทย เช่น บัลเลต์จากสหราชอาณาจักร อุปรากรจีน (จิว) จากประเทศจีน และการแสดงละครโนจากประเทศญี่ปุ่น จากการศึกษาพบว่า ศิลปะทั้งสามประเภทมีลักษณะร่วมกับโขนในฐานะศิลปะชั้นสูงที่ต้องอาศัยการฝึกฝนทักษะและระเบียบวินัยอย่างต่อเนื่อง แต่มีความแตกต่างกันในด้านโครงสร้างการฝึกอบรมและระบบมาตรฐานอาชีพ โดยระบบมาตรฐานอาชีพบัลเลต์ของ Royal Academy of Dance (RAD) มีหลักสูตรฝึกอบรมและการประเมินสมรรถนะที่ชัดเจนในระดับนานาชาติ ผู้เรียนสามารถเทียบวุฒิและประกอบอาชีพได้หลากหลาย ส่วนจิวของประเทศจีน มีระบบการฝึกและการรับรองจากสถาบันของรัฐ เช่น Beijing Opera School ซึ่งกำหนดมาตรฐานทั้งด้านการแสดง การร้อง และศิลปะการต่อสู้ ในขณะที่ละครโนของญี่ปุ่นยังคงยึดระบบครู-ศิษย์แบบดั้งเดิม ควบคู่กับการรับรอง “ศิลปินมรดกวัฒนธรรมที่มีชีวิต” เพื่อยกระดับสถานะทางอาชีพ จากการวิเคราะห์และเปรียบเทียบแนวทางกระบวนการ และหลักเกณฑ์ในการจัดทำมาตรฐานวิชาชีพในสาขาศิลปะการแสดงของต่างประเทศ สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางอ้างอิงในการออกแบบระบบมาตรฐานที่เหมาะสมสำหรับอาชีพนักแสดงโขนในบริบทของไทยได้

นอกจากนี้ คณะผู้วิจัยยังได้ทบทวนแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ เพื่อนำมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลในการวิจัย โดยมุ่งเน้นในประเด็นสำคัญ ได้แก่

- 3.1 แนวคิดเกี่ยวกับมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพในประเทศไทย
- 3.2 โครงสร้างและระบบของคุณวุฒิวิชาชีพ (Professional Qualification System)
- 3.3 กรอบคุณวุฒิวิชาชีพ (Professional Qualification Framework)
- 3.4 แนวทางและกระบวนการพัฒนามาตรฐานอาชีพตามหลักเกณฑ์ที่เป็นที่ยอมรับในระดับสากล



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการทำวิจัย (Conceptual Framework)

(ภาวิณี บุญเสริม, เกิดศิริ นกน้อย, ชีรเดช กลิ่นจันทร์, และกาญจนา เหล่าโชคชัยกุล, ประเทศไทย, 2568)

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเพื่อศึกษาแนวทางการจัดทำมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพนี้ เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ มีวิธีดำเนินการวิจัยคือ ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น ขั้นตอนการประชุมสนทนากลุ่มกับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และขั้นตอนสรุปผล โดยมีรายละเอียดของแต่ละขั้นตอนดังนี้

4.1 ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

4.1.1 การศึกษาสถานภาพของศิลปะการแสดงโขนและอาชีพนักแสดงโขนในประเทศไทย ศึกษาข้อมูลเอกสาร หนังสือ ตำราในประเด็นที่เกี่ยวกับสถานภาพโขน และนักแสดงโขนในปัจจุบันของไทย ตลอดจนวิเคราะห์ข้อมูลบริบทที่เกี่ยวข้องกับสถานภาพอาชีพนักแสดงโขน เพื่อทำความเข้าใจบริบททางสังคม วัฒนธรรม และวิชาชีพของนักแสดงโขนในปัจจุบัน รวมถึงการวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอาชีพนักแสดงโขนในอนาคต

4.1.2 การศึกษาระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพของอาชีพนักแสดงโขน โดยศึกษาข้อมูลระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ อาชีพนักแสดงโขน ของสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (สคช.) ทั้งรายละเอียดเกี่ยวกับการกำหนดระดับคุณวุฒิ เช่น กรอบคุณวุฒิ หรือกรอบการรับรองความสามารถของบุคคลในมาตรฐานอาชีพวิชาชีพ รายละเอียดของมาตรฐานอาชีพ ประกอบไปด้วยหน่วยสมรรถนะ (Unit of Competence) สมรรถนะย่อย (Element of Competence) เกณฑ์การปฏิบัติงาน (Performance

Criteria) ขอบเขต (Range Statement) หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Requirements) ทั้งหลักฐานการปฏิบัติงานและหลักฐานความรู้ แนวทางการประเมิน (Assessment Guidance) หรือรายละเอียดของมาตรฐานสมรรถนะบุคคลในระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ อาชีพนักแสดงโขน

4.2 ขั้นตอนการประชุมสนทนากลุ่มกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

คณะผู้วิจัยดำเนินการจัดประชุมสนทนากลุ่ม (focus group) กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยคัดเลือกผู้เข้าร่วมด้วยการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้ครอบคลุมความเป็นตัวแทนของกลุ่มวิชาชีพนักแสดงโขน ทั้งที่เป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย อาจารย์ นักวิชาการทางด้านการแสดงโขน และตัวแทนที่มีความเกี่ยวข้องกับมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ อาชีพนักแสดงโขนของ สคช. เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อแนวทางการจัดทำระบบมาตรฐานอาชีพ และการนำระบบมาปรับใช้ ตลอดจนวิเคราะห์โอกาสและอุปสรรคที่มีต่อการนำระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ อาชีพนักแสดงโขนมาใช้ในบริบทสังคมไทย รวมทั้งเสนอแนะแนวทางในการปรับใช้ในเชิงปฏิบัติการอย่างเป็นรูปธรรม ผู้เข้าร่วมประกอบด้วย

4.2.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการแสดงโขน แบ่งเป็นตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ และตัวลิง รวมจำนวน 8 คน ที่มีประสบการณ์ในวิชาชีพโขนมากกว่า 30 ปี และเป็นที่ยอมรับในวงการนาฏศิลป์ไทย

4.2.2 กลุ่มผู้เกี่ยวข้องกับการผลิตศิลปินในสายอาชีพโขน ได้แก่ อาจารย์ นักวิชาการ ที่เป็นผู้ผลิตบัณฑิตทางด้านการแสดงโขน หรือกลุ่มศิลปินผู้ปฏิบัติงานจริงในสายการแสดงโขนที่มีประสบการณ์ทำงานมากกว่า 10 ปี รวมจำนวน 12 คน แบ่งเป็นตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ และตัวลิง

4.2.3 กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในสายวิชาชีพนักแสดงโขน ได้แก่ ศิลปินนักแสดงโขน ผู้ฝึกหัดโขน และผู้ประกอบการอาชีพในปัจจุบัน แบ่งเป็นตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ และตัวลิง กลุ่มละ 100 คน รวมจำนวน 400 คน ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และคู่มือการประเมินคุณวุฒิวิชาชีพ อาชีพนักแสดงโขน ซึ่งได้รับการประเมินค่าความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

4.3 ขั้นตอนสรุปผล

คณะผู้วิจัยทำการสังเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาทั้งหมดมาสรุปผล เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบของการจัดทำระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพต่ออาชีพนักแสดงโขน โอกาสและอุปสรรคในการปรับใช้ระบบดังกล่าวในบริบทของประเทศไทย และข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางเชิงนโยบายและแนวทางปฏิบัติที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาอาชีพนักแสดงโขนให้มีความมั่นคงและเป็นที่ยอมรับในระดับประเทศและระดับสากล

5. ประโยชน์ของการวิจัย

เพื่อเป็นประโยชน์ต่อวงการด้านนาฏศิลป์ไทยในการปรับใช้มาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพของสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพในการพัฒนานาฏศิลป์นักแสดง และยังเป็นข้อมูลในการพัฒนาองค์ความรู้และทักษะในการแสดงให้เป็มาตรฐานในระดับสากล

6. ผลการวิจัย

การจัดทำแนวทางระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพสำหรับอาชีพนักแสดง ดำเนินการภายใต้กรอบแนวคิดของสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) คณะผู้วิจัยดำเนินการจัดประชุมเชิงวิชาการร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ เพื่อระดมความคิดเห็นและวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของนักแสดงจนตลอดจนเกณฑ์ด้านความรู้และทักษะการปฏิบัติอย่างรอบด้าน การวิเคราะห์นี้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนากอบมาตรฐานที่เหมาะสมกับบริบทของอาชีพนักแสดง ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่จำเป็นในแต่ละระดับคุณวุฒิวิชาชีพ พร้อมกำหนดเส้นทางความก้าวหน้าในสายอาชีพอย่างเป็นลำดับขั้น ผลจากการศึกษาและวิเคราะห์ดังกล่าว นำไปสู่ข้อเสนอแนวทางการปรับใช้ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพสำหรับนักแสดง เพื่อเป็นกลไกในการยกระดับศักยภาพของบุคลากรในวิชาชีพทั้งในด้านการพัฒนาทักษะ การประเมินสมรรถนะ การรับรองวิชาชีพ และการสร้างโอกาสในการทำงานทั้งในประเทศและระดับสากล มีรายละเอียดดังนี้

6.1 แนวทางการจัดทำระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพนักแสดง

การพัฒนาระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพนักแสดง ดำเนินการตามกรอบคุณวุฒิวิชาชีพแห่งชาติ ซึ่งเป็นเครื่องมือหลักในการกำหนดระดับสมรรถนะของบุคคลตามมาตรฐานอาชีพอย่างเป็นระบบ โดยกรอบคุณวุฒิวิชาชีพ (National Qualifications Framework for Professional Qualifications: NQF-PQ) เป็นกรอบโครงสร้างที่ใช้เพื่อกำหนดระดับคุณวุฒิวิชาชีพในลักษณะขั้นบันได ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) เจตคติ (Attributes) ขอบเขตความรับผิดชอบ ลักษณะการปฏิบัติงาน ความสามารถในการริเริ่มนวัตกรรม ตลอดจนทักษะที่สำคัญและความยากง่ายในแต่ละระดับ กรอบคุณวุฒิดังกล่าวมีบทบาทในการประเมินสมรรถนะของบุคคลให้เป็นไปตามมาตรฐานที่กำหนด และยังทำหน้าที่เป็นกลไกกลางเชื่อมโยงระบบคุณวุฒิด้านการศึกษา การฝึกอบรมวิชาชีพ และประสบการณ์การทำงานในประเทศ รวมถึงสามารถเทียบเคียงกับระบบคุณวุฒิในระดับสากล สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนากำลังคนของประเทศอย่างมีคุณภาพ (สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ, 2564ก)

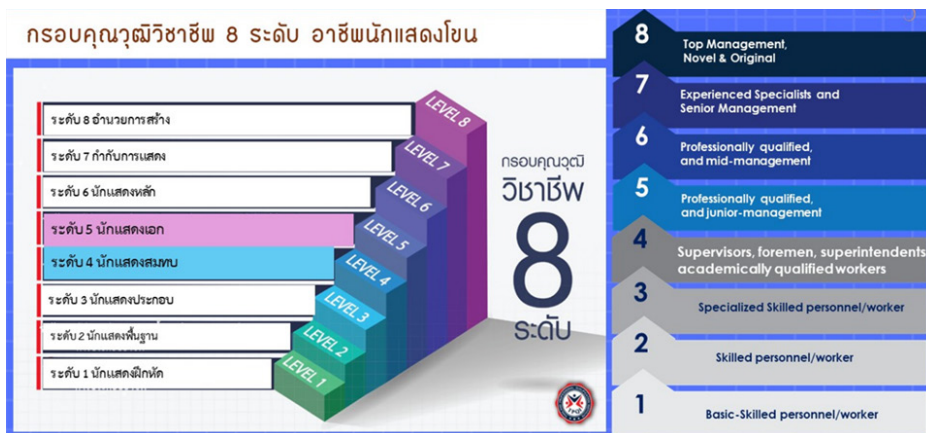
การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คณะผู้วิจัยดำเนินการจัดประชุมกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในวงการนาฏศิลป์ ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญในการแสดง และคณาจารย์จากสถาบันการศึกษาทางด้านศิลปะการแสดง ร่วมกัน

วิเคราะห์บทบาท หน้าที่ และสมรรถนะหลักที่จำเป็นของนักแสดงโขนในบริบทปัจจุบัน พร้อมทั้งเปรียบเทียบกับกรอบมาตรฐานอาชีพระหว่างประเทศ จากการสังเคราะห์ข้อมูลดังกล่าว คณะผู้วิจัยเสนอแนวทางการจัดระดับคุณวุฒิวิชาชีพนักแสดงโขนออกเป็น 8 ระดับ สอดคล้องกับกรอบคุณวุฒิวิชาชีพแห่งชาติที่กำหนดไว้ โดยสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) ทั้งนี้ การจัดระดับดังกล่าวช่วยให้สามารถกำหนดเส้นทางอาชีพ (Career Pathway) ของนักแสดงโขนได้อย่างชัดเจน ครอบคลุมตั้งแต่ระดับผู้เริ่มต้นไปจนถึงระดับผู้เชี่ยวชาญ ทั้งในด้านการแสดง การกำกับการแสดง และการอำนวยการสร้าง สามารถใช้เป็นแนวทางในการประเมินสมรรถนะ การรับรองวิชาชีพ และการพัฒนาบุคลากรด้านการแสดงโขนได้อย่างเป็นระบบ โดยมีรายละเอียดแต่ละระดับ ดังนี้

ตารางที่ 1 คำอธิบายกรอบคุณวุฒิวิชาชีพ 8 ระดับ สำหรับอาชีพนักแสดงโขน

(ภาวิณี บุญเสริม, เกิดศิริ นกน้อย, ชีรเดช กลิ่นจันทร์, และกาญจนา เหล่าโชคชัยกุล, ประเทศไทย, 2568)

ระดับ	คำอธิบาย
ระดับ 8	อำนวยการสร้าง หมายถึง ผู้มีสมรรถนะในการสร้างสรรค์องค์ความรู้หรือนวัตกรรมใหม่ในการแสดงโขน โดยเป็นผู้ที่มีผลงานโดดเด่น มีวิสัยทัศน์ และได้รับการยอมรับในระดับประเทศขึ้นไป สามารถให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการแสดงโขนได้เป็นอย่างดี
ระดับ 7	กำกับการแสดง หมายถึง ผู้มีสมรรถนะในการกำกับการแสดงโขน สามารถพัฒนาองค์ความรู้หรือนวัตกรรมใหม่ในสายอาชีพนักแสดงโขน
ระดับ 6	นักแสดงหลัก หมายถึง ผู้มีสมรรถนะด้านความรู้และทักษะการแสดงโขนระดับเชี่ยวชาญหรือขั้นสูง สามารถแสดงโขนในบทบาทสำคัญของตอนนั้น ๆ โดยเป็นผู้แสดงตัวหลักในการดำเนินเรื่อง มีประสบการณ์การแสดงโขนอย่างชำนาญ สามารถออกแบบท่ารำด้วยตนเองได้
ระดับ 5	นักแสดงเอก หมายถึง ผู้มีสมรรถนะด้านความรู้และทักษะการแสดงโขนได้เป็นอย่างดี สามารถถ่ายทอดการแสดงในบทบาทสำคัญได้
ระดับ 4	นักแสดงสมทบ หมายถึง ผู้มีสมรรถนะด้านทักษะการแสดงโขน สามารถแสดงตามบทบาทตัวละครสมทบได้
ระดับ 3	นักแสดงประกอบ หมายถึง ผู้มีสมรรถนะการแสดงโขนในระดับมาตรฐาน สามารถแสดงบทบาทตัวประกอบในการแสดงโขนภายใต้การแนะนำของครูผู้ฝึกซ้อมหรือผู้กำกับการแสดงได้
ระดับ 2	นักแสดงพื้นฐาน หมายถึง ผู้มีสมรรถนะการแสดงโขนในระดับพื้นฐาน สามารถปฏิบัติการแสดงโขนตามที่กำหนดได้
ระดับ 1	นักแสดงฝึกหัด หมายถึง ผู้มีสมรรถนะการปฏิบัติการแสดงโขนในระดับเบื้องต้น สามารถปฏิบัติท่ารำภายใต้การสนับสนุนและควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด



ภาพที่ 2 กรอบคุณวุฒิวิชาชีพ 8 ระดับ สำหรับอาชีพนักแสดงโฆษณา

(ภาวิณี บุญเสริม, เกติศิริ นกน้อย, ชีรเดช กลิ่นจันทร์, และกาญจนา เหล่าโชคชัยกุล, ประเทศไทย, 2568)

6.1.1 การพัฒนาหน่วยสมรรถนะและการจัดทำมาตรฐานอาชีพนักแสดงโฆษณา

การจัดทำมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพนักแสดงโฆษณาเป็นกระบวนการที่เกิดจากความร่วมมือของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง ตามที่กล่าวมาแล้วข้างต้น มีเป้าหมายเพื่อกำหนดมาตรฐานกลางในการระบุคุณลักษณะที่พึงประสงค์สำหรับการเป็นนักแสดงโฆษณาที่มีคุณภาพ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่แสดงถึงความสามารถด้านความรู้และทักษะการปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพ ที่เรียกว่า “สมรรถนะวิชาชีพ” สมรรถนะวิชาชีพดังกล่าวเกิดจากกระบวนการวิเคราะห์หน้าที่งาน (Functional Analysis) เพื่อกำหนดกิจกรรมหลักหรือบทบาทหลัก (Key Role) ซึ่งเป็นบทบาทที่มักเกี่ยวข้องกับบุคคลมากกว่าหนึ่งคนร่วมกันรับผิดชอบหน้าที่ที่แตกต่างกัน ภายใต้บทบาทหลักจะมีการระบุหน้าที่หลัก (Key Function) ซึ่งเป็นกลุ่มของหน่วยสมรรถนะ (Unit of Competency) ที่แต่ละหน่วยงานหรือบุคคลสามารถปฏิบัติได้ด้วยตนเองจนสำเร็จตามลักษณะของงาน โดยหน่วยสมรรถนะเหล่านี้เป็นองค์ประกอบที่นำไปสู่การกำหนด “มาตรฐานอาชีพ” (Occupational Standard) อันเป็นแนวทางที่ชัดเจนในการประเมินและพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในสาขาอาชีพนั้น (สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ, 2564ข)

จากการประชุมกลุ่มการวิจัยในครั้งนี้ คณะผู้วิจัยดำเนินการทบทวนและพัฒนาผังหน้าที่งานสำหรับนักแสดงโฆษณา (Functional Map) ประกอบด้วย การกำหนดความมุ่งหมายหลักของงาน (Key Purpose) บทบาทหลัก (Key Role) และหน้าที่หลัก (Key Function) โดยยึดแนวทางการจัดทำมาตรฐานอาชีพของสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) หรือสคช. เป็นหลัก การฝึกหัดนักแสดงโฆษณานั้น

มีการแบ่งประเภทและบทบาทการแสดงที่ชัดเจน แบ่งเป็นนักแสดงโขนพระ นาง ยักษ์ และลิง ซึ่งลักษณะของตัวละครแต่ละตัวนั้นมีการใช้ทักษะการแสดงที่แตกต่างกัน ดังนั้น การจัดทำมาตรฐานวิชาชีพจึงควรแบ่งตามประเภทของตัวละครอย่างชัดเจน ดังรายละเอียดตามตารางข้างล่างนี้

ตารางที่ 2 ความมุ่งหมาย บทบาท และหน้าที่หลักของอาชีพนักแสดงโขน

(ภาวิณี บุญเสริม, เกิดศิริ นกน้อย, ชีรเดช กลิ่นจันทร์, และกาญจนา เหล่าโชคชัยกุล, ประเทศไทย, 2568)

ความมุ่งหมาย (Key Purpose)	บทบาท (Key Role)		หน้าที่หลัก (Key Function)
เพื่อสืบทอดมรดก สงวนรักษา และต่อยอดศิลปะไทยและ วัฒนธรรมสร้างสรรค์สู่มาตรฐาน สากล	01	แสดงโขนเพื่อการอนุรักษ์ สืบทอด ต่อยอดสร้างสรรค์	011 นักแสดงโขนพระ
			012 นักแสดงโขนนาง
			013 นักแสดงโขนยักษ์
			014 นักแสดงโขนลิง

6.1.2 การพัฒนาหลักเกณฑ์การประเมิน

การพัฒนาหลักเกณฑ์การประเมินสมรรถนะในครั้งนี้ มุ่งเน้นการออกแบบแบบทดสอบและกำหนดเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจนสำหรับแต่ละระดับและบทบาทของตัวละครในศิลปะการแสดงโขน ได้แก่ ตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ และตัวลิง พิจารณาทั้งในด้านปฏิบัติ เช่น การแสดงบทบาทเฉพาะ (Role-specific Performance) และด้านทฤษฎี เช่น ความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา รูปแบบ และองค์ประกอบของโขน โดยจัดลำดับความยากง่ายของเนื้อหาตามระดับความสามารถที่ต้องการ (สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ, 2568) สำหรับการวิจัยครั้งนี้ มุ่งเน้นการประเมินในระดับคุณวุฒิวิชาชีพระดับที่ 4: นักแสดงสมทบ (Supporting Performer) และระดับที่ 5: นักแสดงเอก (Principal Performer) ซึ่งถือเป็นระดับพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการมีทักษะที่จำเป็นในการแสดงโขน มีการสอบสมรรถนะ ได้แก่ รำหน้าพาทย์ รำกราวตรวจพล กระบวนท่ารบ การตีบทและใช้บท รำเดี่ยวและรำคู่ และรำมาตรฐาน โดยมีรายละเอียดแตกต่างกันในแต่ละระดับและแต่ละตัวละคร

จากการดำเนินการประชุมเชิงปฏิบัติการร่วมกับคณะทำงานและคณะรับรองมาตรฐาน ได้จัดทำหน่วยสมรรถนะ (Unit of Competency) ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ สมรรถนะย่อย (Element of Competency) เกณฑ์การปฏิบัติงาน (Performance Criteria) ความรู้และทักษะที่จำเป็น (Required Skills and Knowledge) หลักฐานที่ต้องการ (Evidence Requirements) แบ่งเป็น หลักฐานเชิงปฏิบัติ (Workplace Evidence) และหลักฐานด้านความรู้ (Knowledge Evidence) ขอบเขตของการปฏิบัติงาน (Range Statement) และแนวทางการประเมิน (Assessment Guidance)

นอกจากนี้ได้มีการระบุรหัสอาชีพและชื่ออาชีพตามมาตรฐานสากล (International Standard Classification of Occupations: ISCO) เพื่อเชื่อมโยงกับมาตรฐานในระดับนานาชาติ และจัดกลุ่มของหน่วยสมรรถนะเพื่อจัดทำเป็นมาตรฐานอาชีพ พร้อมทั้งกำหนดระดับคุณวุฒิวิชาชีพให้สอดคล้องกับกรอบคุณวุฒิวิชาชีพแห่งชาติ (Thailand Professional Qualification Framework: TPQF) ตามรูปแบบที่สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) กำหนด

6.1.3 การรับฟังความคิดเห็น

การวิจัยครั้งนี้ ได้มีการจัดประชุมเพื่อนำเสนอผลการจัดทำมาตรฐานอาชีพและรับฟังความคิดเห็น โดยเชิญผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียจากทุกภาคส่วน ได้แก่ คณาจารย์ นักวิชาการ ศิลปินนักแสดง และผู้เชี่ยวชาญในวงการนาฏศิลป์ไทย ทั้งจากสถาบันการศึกษาที่มีการเรียนการสอนเกี่ยวกับการแสดงโขน ชมรมหรือชุมนุมนาฏศิลป์โขนละคร สถาบันและมูลนิธิที่มีการสนับสนุนฝึกหัดการแสดงโขน และหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนในสายอาชีพนักแสดงโขน และปรับมาตรฐานวิชาชีพให้ตรงกับความต้องการของวงการ ตลอดจนได้ข้อเสนอแนะแนวทางการนำระบบมาตรฐานไปใช้ในการพัฒนาทักษะของนักแสดง เชื่อมโยงกับการฝึกอบรม การพัฒนาหลักสูตร และการยอมรับในระดับสากล

นอกจากนี้ เมื่อได้มาตรฐานวิชาชีพแล้ว คณะผู้วิจัยดำเนินการประเมินความเหมาะสมของหน่วยสมรรถนะอาชีพนักแสดงโขน โดยสำรวจความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในกลุ่มอาชีพ รวมทั้งสิ้น 439 คน แบ่งเป็นนักแสดงโขนพระ 126 คน โขนนาง 103 คน โขนยักษ์ 108 คน และโขนลิง 102 คน ผลการสำรวจแสดงให้เห็นถึงระดับความคิดเห็นที่มีต่อความเหมาะสมของหน่วยสมรรถนะในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.59$, $SD = 0.64$)

6.2 แนวทางการปรับใช้ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพเพื่อการพัฒนาอาชีพนักแสดงโขน

แนวทางการปรับใช้ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพควรดำเนินการอย่างเป็นระบบ ทั้งในระดับเชิงนโยบายและการสนับสนุนทรัพยากรจากหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้มาตรฐานอาชีพนักแสดงโขนเป็นที่ยอมรับในระดับสากล การจัดการควรครอบคลุมในทุกด้าน โดยคณะผู้วิจัยได้เสนอแนวทางการปรับใช้ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพสำหรับนักแสดงโขน ดังนี้

6.2.1 การสื่อสารและสร้างความตระหนักรู้

การสื่อสารถือเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพให้เกิดการยอมรับ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในบริบทของอาชีพนักแสดงโขน ควรดำเนินงานประชาสัมพันธ์อย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย อาทิ นักแสดงโขน ครูผู้สอน ผู้ฝึกหัด ศิลปิน ผู้บริหารสถานศึกษา ตลอดจนสาธารณชนทั่วไป

การสร้างภาพตระหนักถึงความมุ่งมั่นให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ หลักการ และประโยชน์ของระบบมาตรฐานอาชีพฯ ไม่เพียงแต่ในแง่ของการยกระดับคุณภาพวิชาชีพ หากยังรวมถึงการพัฒนาเส้นทางอาชีพนักแสดงโขน และการรับรองสมรรถนะทักษะทางการแสดง ในกรณีนี้ ควรพัฒนาและเผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งสื่อออนไลน์ เช่น คลิปวิดีโอสาธิตความรู้และทักษะการแสดงโขนที่เชื่อมโยงกับหน่วยสมรรถนะในแต่ละระดับ รวมถึงกิจกรรมสัมมนาเชิงปฏิบัติการ (Workshop) เพื่อเปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องในทุกระดับอย่างทั่วถึง

6.2.2 การพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมตามมาตรฐานอาชีพ

การพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนและหลักสูตรฝึกอบรมควรดำเนินการให้สอดคล้องกับหน่วยสมรรถนะที่ระบุในมาตรฐานอาชีพฯ ทั้งความรู้เชิงวิชาการและทักษะภาคปฏิบัติ เพื่อให้ผู้สนใจทางด้านการแสดงโขนสามารถพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติที่จำเป็นต่อการเป็นนักแสดงโขนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รวมทั้งควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนจากหลากหลายภูมิหลังทางการศึกษาและสถาบันสามารถเข้าถึงการพัฒนาทักษะในมาตรฐานเดียวกันได้ เพื่อส่งเสริมความเสมอภาคและยกระดับศักยภาพของนักแสดงโขน นอกจากนี้ ควรพัฒนาระบบการประเมินสมรรถนะที่สามารถวัดผลได้อย่างเป็นรูปธรรม และเชื่อมโยงกับการเรียนการสอนทั้งในระบบและนอกระบบการศึกษา

6.2.3 การสนับสนุนจากภาครัฐและองค์กรที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนามาตรฐานอาชีพฯ นักแสดงโขนให้ประสบความสำเร็จต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายภาคส่วน อาทิ หน่วยงานด้านศิลปวัฒนธรรม สถาบันการศึกษา สถานประกอบการ และภาคเอกชน เพื่อสนับสนุนทรัพยากร องค์ความรู้ และโอกาสในการประกอบอาชีพอย่างยั่งยืน

ควรมีการผลักดันงบประมาณและนโยบายจากภาครัฐในการสนับสนุน พร้อมเชื่อมโยงมาตรฐานอาชีพเข้ากับอุตสาหกรรมบันเทิงและการท่องเที่ยวเพื่อขยายโอกาสในการจ้างงาน สนับสนุนการสร้างเครือข่ายนักแสดงโขนมืออาชีพเพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ นอกจากนี้ ควรส่งเสริมให้สถานศึกษาและคณะนาฏศิลป์ต่าง ๆ นำระบบมาตรฐานอาชีพฯ ไปใช้ในการคัดเลือกบุคลากรและออกแบบการฝึกอบรม โดยประสานความร่วมมือกับสถานศึกษาด้านศิลปะการแสดง เพื่อยกระดับวิชาชีพนักแสดงโขนอย่างเป็นระบบ

6.2.4 การติดตามและประเมินผลการใช้มาตรฐาน

การจัดระบบการประเมินควรมีเกณฑ์และกลไกที่โปร่งใส เป็นธรรม และสามารถตรวจสอบได้ โดยต้องครอบคลุมหลักฐานเชิงประจักษ์ทั้งด้านปฏิบัติและความรู้เชิงทฤษฎี การรับรองคุณวุฒิวิชาชีพควรดำเนินการโดยหน่วยงานกลางที่มีความน่าเชื่อถือและได้รับการยอมรับในระดับประเทศและนานาชาติ เพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์และความเชื่อมั่นต่ออาชีพนักแสดงโขน

ทั้งนี้ ควรกำหนดเกณฑ์และตัวชี้วัดความสำเร็จ เช่น ศักยภาพของผู้เข้าร่วมการประเมิน มาตรฐานของผู้ประเมิน รวมถึงการจัดประชุมประจำปีเพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงระบบอย่างต่อเนื่อง

6.3 ผลกระทบและโอกาสต่อการพัฒนาอาชีพนักแสดงโขน

การนำระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพไปใช้สามารถส่งผลกระทบเชิงบวกต่อการพัฒนาอาชีพนักแสดงโขนในหลายมิติ ทั้งในด้านคุณภาพ ความยั่งยืน และการสร้างโอกาสใหม่ ๆ ดังนี้

6.3.1 การยกระดับคุณภาพอาชีพและการพัฒนาทักษะอย่างเป็นระบบ

ระบบมาตรฐานอาชีพฯ มีความสำคัญในการกำหนดเกณฑ์ทักษะและความรู้ที่จำเป็นสำหรับนักแสดงโขน เช่น ทักษะด้านการรำ ความเข้าใจบทบาทตัวละคร และความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทย ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สะท้อนคุณภาพของนักแสดงโขน การมีกรอบคุณวุฒิที่ชัดเจนจะช่วยให้ผู้แสดงและผู้ฝึกหัดโขนสามารถวางแผนพัฒนาตนเองอย่างมีทิศทาง เป็นการพัฒนาทั้งทักษะด้านภาคปฏิบัติและความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับศิลปะการแสดงโขน อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (lifelong learning) และยกระดับศักยภาพของตนเองเพื่อเป็นนักแสดงโขนที่มีคุณภาพ

6.3.2 การสร้างความเท่าเทียมในวิชาชีพ

ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญต่อการสร้างความเป็นธรรมและความเท่าเทียมในการเข้าสู่สายอาชีพของนักแสดงโขน การกำหนดเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน โปร่งใส และยึดตามสมรรถนะที่สามารถวัดผลได้อย่างเป็นรูปธรรม สิ่งนี้ช่วยลดอุปสรรคด้านภูมิหลังทางสังคม หรือสถานะทางการศึกษา ทำให้นักแสดงโขนจากหลากหลายพื้นที่และพื้นเพสามารถเข้าถึงโอกาสได้อย่างเท่าเทียม โดยพิจารณาจากความสามารถจริงเป็นสำคัญ

6.3.3 การเปิดโอกาสในระดับสากล

การพัฒนาาระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพด้านการแสดงโขนไม่เพียงแต่ส่งผลในระดับชาติเท่านั้น แต่ยังสามารถขยายขอบเขตไปสู่ระดับสากล เปิดโอกาสให้ชาวต่างชาติที่มีความสนใจในศิลปะการแสดงโขนของไทยสามารถเข้ามาศึกษา ฝึกฝน และประเมินระดับความสามารถของตนได้อย่างเป็นระบบ ผ่านกรอบคุณวุฒิที่ได้รับการรับรองอย่างชัดเจน เช่นเดียวกับการแสดงบัลเลต์ที่มีการเทียบระดับอย่างเป็นสากล ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้โขนไทยได้รับการยอมรับในฐานะศิลปะการแสดงที่มีมาตรฐานระดับสากล

6.3.4 การอนุรักษ์และการสงวนรักษาคคุณค่าและเอกลักษณ์ของโขน (Safeguarding)

การอนุรักษ์โขนในฐานะมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม (Intangible Cultural Heritage: ICH) จำเป็นต้องดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพมีบทบาทสำคัญในการวางกรอบการเรียนรู้และการปฏิบัติงานที่ชัดเจน เอื้อต่อการธำรงรักษาคคุณค่าและเอกลักษณ์ของโขน ด้วยการกำหนดมาตรฐานในด้านความรู้และทักษะช่วยรักษาการแสดงนั้นไม่ให้สูญหาย ระบบมาตรฐานอาชีพฯ

จึงทำหน้าที่เสมือนเป็นเครื่องมืออนุรักษ์ที่สามารถจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบที่สามารถส่งต่อได้ เช่น การบันทึกทำรำและวิธีการฝึกซ้อม ดังนั้น ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพไม่เพียงแต่เป็นกลไกในการประเมินและรับรองสมรรถนะ แต่ยังเป็น “กลไกอนุรักษ์เชิงรุก” ที่ช่วยธำรงรักษาอัตลักษณ์ของโขนไทยให้คงอยู่ในกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกอย่างมั่นคงและยั่งยืน

6.3.5 การพัฒนาครูผู้สอนและการถ่ายทอดองค์ความรู้ในระดับมาตรฐาน

การพัฒนากระบวนมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพไม่เพียงมุ่งเน้นการยกระดับสมรรถนะของผู้แสดงโขนเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างครูผู้สอนและผู้เชี่ยวชาญในสายงานนาฏศิลป์โขนอย่างเป็นระบบ ด้วยการกำหนดมาตรฐานด้านคุณสมบัติและสมรรถนะที่ชัดเจนสำหรับผู้ถ่ายทอดความรู้ ซึ่งจะช่วยยกระดับคุณภาพของการเรียนการสอนให้เป็นไปตามหลักวิชาการ

การมีมาตรฐานดังกล่าวเอื้อต่อการพัฒนาบุคลากรในสายอาชีพ อาทิ ครูโขน ผู้ฝึกสอน และที่ปรึกษาด้านการแสดงโขนในอุตสาหกรรมบันเทิงและการท่องเที่ยว รวมถึงสร้างโอกาสในการจ้างงานที่หลากหลาย ทั้งในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน อุดมศึกษา หรือภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและการแสดง ตลอดจนการเป็นผู้ประเมินมาตรฐานอาชีพ

6.4 ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพนักแสดงโขน

การจัดทำและพัฒนาระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพสำหรับนักแสดงโขนในประเทศไทยยังคงเผชิญกับข้อจำกัดและความท้าทายหลายประการ เป็นผลจากลักษณะเฉพาะของศิลปะการแสดงโขน รวมถึงบริบทของการพัฒนาอาชีพในระบบคุณวุฒิวิชาชีพที่ยังถือว่าใหม่สำหรับสังคมไทย โดยสามารถสรุปความท้าทายและอุปสรรคที่สำคัญได้ ดังนี้

6.4.1 ความเข้าใจที่แตกต่างของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในวงการศิลปะการแสดงโขน

หนึ่งในข้อจำกัดหลัก คือ ความไม่เข้าใจหรือการตีความที่แตกต่างกันเกี่ยวกับระบบมาตรฐานอาชีพฯ ในแต่ละกลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นสถาบันการศึกษา อาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญทางนาฏศิลป์ หรือกลุ่มนักแสดงเอง เนื่องจากระบบมาตรฐานอาชีพฯ ยังเป็นแนวคิดใหม่ในสังคมไทย การขาดความเข้าใจร่วมกันอาจส่งผลต่อการยอมรับและการนำมาตรฐานไปใช้ในการปฏิบัติจริง ดังนั้นจึงควรมีการเผยแพร่หรือการจัดอบรมสัมมนา เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับระบบมาตรฐานอาชีพฯ

6.4.2 ความหลากหลายของการถ่ายทอดศิลปะการแสดงโขน

ด้วยลักษณะเฉพาะของศิลปะการแสดงโขน ซึ่งมีความหลากหลายตามสายการสอนของครูแต่ละคน ส่งผลให้ทำรำและรูปแบบการแสดงมีความแตกต่างกัน แม้ไม่ได้ถือเป็น “ข้อผิดพลาด” ในเชิงศิลปะ แต่ก็อาจกลายเป็นข้อท้าทายในการจัดทำมาตรฐานกลาง เนื่องจากต้องหาจุดร่วมที่สามารถยอมรับได้ในเชิงวิชาชีพ ขณะเดียวกันต้องรักษาเอกลักษณ์และความหลากหลายทางศิลปะเอาไว้ ดังนั้นจึงควรสร้างความเข้าใจในหลักการเชิงเทคนิคของการแสดง กำหนดมาตรฐานของการรำรำที่มีความยืดหยุ่นและยอมรับในความหลากหลายของการรำรำ

6.4.3 ความเสี่ยงในการนำระบบมาตรฐานไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม

การใช้ระบบการรับรองคุณวุฒิวิชาชีพโดยไม่มีการควบคุมอย่างเข้มงวด อาจนำไปสู่การใช้อย่างไม่เหมาะสม เช่น การอ้างอิงเพื่อผลประโยชน์เฉพาะกลุ่ม หรือการรับรองโดยขาดความชอบธรรม ดังนั้น การออกแบบระบบต้องมีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ และดำเนินการโดยหน่วยงานที่มีความน่าเชื่อถือ

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

การจัดทำระบบมาตรฐานอาชีพฯ นักแสดงโขนภายใต้สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) ถือเป็นกลไกเชิงยุทธศาสตร์ที่มีบทบาทสำคัญในการยกระดับวิชาชีพศิลปะการแสดงดั้งเดิมของไทยให้อยู่ในระบบอาชีพแห่งชาติอย่างเป็นรูปธรรม ด้วยการดำเนินการภายใต้กรอบของสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพที่มีจุดแข็งด้านโครงสร้างการบริหารจัดการที่เป็นระบบ มีกระบวนการพัฒนาและรับรองมาตรฐานอาชีพที่ชัดเจน และสามารถเชื่อมโยงกับกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ (NQF) ได้อย่างสอดคล้อง การจัดทำระบบมาตรฐานภายใต้สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพยังเอื้อต่อการเชื่อมโยงระบบการศึกษาและการพัฒนาทักษะอาชีพอย่างต่อเนื่อง (lifelong learning) สอดคล้องกับแนวทางการส่งเสริมมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม (ICH) ของ UNESCO และนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศในภาพรวม อย่างไรก็ตาม การผลักดันมาตรฐานนี้ให้เกิดขึ้นจริงจำเป็นต้องมีการสนับสนุนเชิงนโยบายอย่างต่อเนื่อง ทั้งด้านงบประมาณ กลไกสนับสนุนวิชาชีพ การประชาสัมพันธ์ และการพัฒนาครูหรือผู้ประเมินสมรรถนะที่เข้าใจบริบทของโขนไทยอย่างลึกซึ้ง

สำหรับแนวทางการพัฒนาและการปรับใช้ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพนักแสดงโขนนี้ จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายภาคส่วน ทั้งภาครัฐ สถาบันการศึกษา องค์กรศิลปวัฒนธรรม และภาคเอกชน เพื่อให้สามารถกำหนดแนวทางการรับรองสมรรถนะที่สอดคล้องกับบริบทวัฒนธรรมของโขนไทย และสร้างความเข้าใจในวงกว้าง เพื่อให้การอนุรักษ์และพัฒนาโขนเป็นไปอย่างยั่งยืน โดยระบบมาตรฐานอาชีพฯ นี้จะทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการเพิ่มศักยภาพของนักแสดงโขน และส่งเสริมการถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น

นอกจากนี้ ระบบมาตรฐานอาชีพฯ ยังมีศักยภาพในการสร้างโอกาสทางอาชีพอย่างกว้างขวาง ทั้งในด้านการแสดง การเรียนการสอน การฝึกอบรม และการเป็นผู้เชี่ยวชาญ ช่วยเพิ่มความมั่นคงและการยอมรับในวิชาชีพนักแสดงโขนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเอื้อต่อการส่งเสริมเยาวชนรุ่นใหม่ให้มีความสนใจในการฝึกการแสดงโขนมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากการสอบมาตรฐานบัลเลต์ของ Royal Academy of Dance ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับในระดับสากล ในประเด็นของการอนุรักษ์และพัฒนาอาชีพนักแสดงโขน ระบบมาตรฐานอาชีพฯ ยังทำหน้าที่เป็นเครื่องมืออนุรักษ์และถ่ายทอดองค์ความรู้จากรุ่นสู่รุ่นอย่างเป็นระบบ ช่วยป้องกันการสูญหายของทักษะทางนาฏศิลป์และภูมิปัญญาดั้งเดิม อีกทั้งยังเป็นการสนับสนุนและพัฒนาครูผู้สอน และเครือข่ายวิชาชีพโขนในลักษณะบูรณาการอีกด้วย

ดังนั้น การพัฒนาระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพสำหรับนักแสดงโขน จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการสร้างความมั่นคงในอาชีพ และเป็นการยกระดับคุณภาพศิลปินให้สามารถปรับตัวเข้ากับกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ได้ การมีกรอบมาตรฐานดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมให้โขนไม่เพียงเป็นศิลปวัฒนธรรมเพื่อการอนุรักษ์ แต่ยังสามารถขับเคลื่อนไปสู่การเป็นทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism) ได้อย่างเป็นรูปธรรม

การเชื่อมโยงระหว่างศิลปวัฒนธรรมกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์เริ่มเห็นได้ชัดในหลายประเทศ ตัวอย่างเช่น งานของ Premarathna และ Arachchi (2024) ที่ศึกษาการพัฒนา Sri Lankan Ramayana Tourism แสดงให้เห็นว่า ศิลปะการแสดงสามารถต่อยอดเป็นกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่สร้างรายได้และขยายฐานผู้ชมได้อย่างยั่งยืน ในทำนองเดียวกัน Yulianti (2020) ได้ใช้มหากาพย์รามายณะเป็นสื่อในการเผยแพร่วัฒนธรรมและภาษาของอินโดนีเซีย สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของศิลปะการแสดงดั้งเดิมในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและส่งเสริมภาพลักษณ์ของชาติ ในบริบทของประเทศไทย การสร้างระบบมาตรฐานอาชีพนักแสดงโขนจึงไม่เพียงเป็นกลไกในการรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการขยายมูลค่าทางเศรษฐกิจและยกระดับศิลปวัฒนธรรมไทยให้ก้าวสู่เวทีโลกได้

โดยสรุป ระบบมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพมิได้เป็นเพียงกลไกการรับรองทักษะ หากแต่เป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาอาชีพนักแสดงโขนในยุคปัจจุบัน ที่สามารถเชื่อมโยงมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเข้ากับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการยกระดับสถานภาพของศิลปินไทยในระดับสากลได้อย่างเป็นรูปธรรม ผลจากงานวิจัยนี้แสดงให้เห็นถึงบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงโขนกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม (Intangible Cultural Heritage: ICH) โดยส่งเสริมทั้งการอนุรักษ์และการพัฒนาที่ยั่งยืนของโขนในฐานะมรดกวัฒนธรรมไทย ทั้งในด้านการถ่ายทอดความรู้ การยกระดับอาชีพนักแสดง และการสร้างความตระหนักรู้ในระดับสากล นอกจากนี้ ยังช่วยให้โขนสามารถรับมือกับความเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบันได้โดยคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรม ควบคู่กับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมอย่างสมดุล

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ภาครัฐควรส่งเสริมการจัดทำนโยบายที่สอดคล้องกับระบบมาตรฐานอาชีพ และสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน เช่น ศูนย์อบรม วิจัย และฐานข้อมูลวิชาชีพนักแสดงโขน

8.2 ควรส่งเสริมความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษา องค์กรศิลปวัฒนธรรม และภาคเอกชน เพื่อพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมที่สอดคล้องกับมาตรฐานอาชีพนักแสดงโขน และเพิ่มช่องทางการเรียนรู้ตลอดชีวิต

8.3 สร้างกลไกการรับรองที่ยืดหยุ่นและเปิดกว้างสำหรับบุคลากรจากหลากหลายพื้นที่ ไม่จำกัดเพียงระบบการศึกษารูปแบบเดียว เพื่อขยายโอกาสให้แก่ผู้มีความสามารถทางด้านการแสดงโขนสามารถเข้าถึงการวัดระดับทักษะการแสดงอย่างแท้จริง โดยให้สถาบันทางวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยในภูมิภาค หรือ ศูนย์ศิลปะชุมชนในแต่ละจังหวัด ได้มีบทบาทร่วมในการประเมินสมรรถนะนักแสดง กลไกนี้จะช่วยให้ผู้ฝึกหัดโขนในพื้นที่ต่าง ๆ สามารถเข้าถึงกระบวนการรับรองได้สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่

9. เอกสารอ้างอิง

- มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2567). *ธรรมศาสตร์ จับมือ สคช. ดันมาตรฐานอาชีพนักแสดงโขนขึ้นเทียบระดับนานาชาติ*. สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2567, จาก <https://tu.ac.th/thammasat-040367-meeting-tpqi-occupation-khon-actor>
- สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน). (2564ก). *เกี่ยวกับสถาบัน*. สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2567, จาก <https://www.tpqi.go.th/th/objective/nJW4LDWewEb3QWewEb3Q>
- สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน). (2564ข). *คู่มือจัดทำมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ*. กรุงเทพมหานคร: สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)
- สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน). (2568). *มาตรฐานในสาขาวิชาชีพอนุรักษ์งานศิลปหัตถกรรมและงานพื้นบ้าน สาขาการแสดงศิลปะไทยและวัฒนธรรมสร้างสรรค์ อาชีพนักแสดงโขน*. สืบค้นเมื่อ 28 มีนาคม 2568 จาก <https://tpqi-net.tpqi.go.th/industrials-group>
- Premarathna, U.A.D., & Arachchi, R.S.S.W. (2024). Application of creative tourism performs in Sri Lankan Ramayana tourism to achieve creative economic development. *International Research Symposium, University of Vocational Technology*. Retrieved April 2, 2025, from <https://tess.usn.no/wp-content/uploads/2024/04/Abstracts-of-International-Research-Symposium-2023-December-at-UoVT.pdf>
- Royal Academy of Dance. (2019). *Requirements for regulated qualifications in England, Wales, and Northern Ireland*. Retrieved April 2, 2025, from https://www.royalacademyofdance.org/app/uploads/2019/06/17103334/20181002Specifications2018_Thai.pdf
- Yulianti, N. K. D. (2020). Epic Ramayana as a medium for teaching Indonesian culture and language: A perspective of Darmasiswa students. *Interdisciplinary Journal of Asia Pacific Arts*, 3(1), 15-19.

A STUDY OF VOCAL PERFORMANCE ACHIEVEMENT THROUGH A CHOIR INSTRUCTION PACKAGE BASED ON THE CONCEPTS OF ZOLTAN KODALY AND CARL ORFF AMONG GRADE 8 STUDENTS AT CHUMCHON WATBANGKHAN SCHOOL

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการขับร้องด้วยชุดการสอนขับร้องประสานเสียง
โดยใช้แนวคิดของโซตาน โคดายและคาร์ล ออร์ฟ ของนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางขัน

Thanaphong Khodanu^{1*} ธนพงษ์ ขอดอน^{1*}
Chanick Wangphanich² ฌานิก หวังพานิช²

Abstract

Background and Objectives: The researchers created a choir instruction package based on the concepts of Zoltan Kodaly and Carl Orff, to develop students' understanding of harmonic singing skills and improve their music learning achievement. The objectives of this research were to examine the learning achievement in the Basic Arts subject, specifically Western song singing, using a choir instruction package in a harmonic format based on the concepts of Zoltan Kodaly and Carl Orff, among grade 8 students at Chumchon Watbangkhan School, and to investigate students' satisfaction on the use of the choir instruction package in a harmonic format based on the concepts of Zoltan Kodaly and Carl Orff.

Methods of Study: This study employed an experimental research design using a one-group pretest-posttest approach. The sample group consisted of 26 Grade 8 students from Class 2 enrolled in the Basic Arts subject during the second semester of the 2025 academic year at Chumchon Wat Bang Khan School. Cluster sampling was employed to select a group in which most students experienced difficulties in singing skills. The research instruments consisted of: 1) the experimental tool, namely the choir instruction package in a harmonic format based on the concepts of Zoltan Kodaly and Carl Orff; and 2) data collection instruments, including a vocal achievement test (Pre-test and Post-test),

Research Article

Received: 15 December 2025

Revised: 15 January 2026

Accepted: 28 January 2026

** Corresponding author*

email: thanaphong1178@gmail.com

How to cite:

Khodanu, T., & Wangphanich, C. (2026). A study of vocal performance achievement through a choir instruction package based on the concepts of Zoltan Kodaly and Carl Orff among Grade 8 students at Chumchon Watbangkhan School.

Fine Arts Journal:

Srinakharinwirot University,
30(1), 167-182.

¹ Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Thailand

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Thailand

² คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

and a student satisfaction survey on the use of the choir instruction package. Data analysis included a comparison of learning achievement before and after the use of the choir instruction package based on the concepts of Zoltan Kodaly and Carl Orff using a dependent samples t-test, as well as an analysis of student satisfaction among grade 8 students using mean and standard deviation.

Key Findings: After learning through the choir instruction package based on the concepts of Zoltan Kodaly and Carl Orff, students' vocal achievement scores were significantly higher than their pre-instruction scores at the .05 level of statistical significance. Furthermore, students' satisfaction with the choir instruction package for Western song singing was evaluated at the highest level ($\bar{x} = 25.31$, $SD = 1.47$).

Significance of the study: The findings of this study provide teachers with an instructional approach that can be applied to activities for developing students' vocal learning and further adapted for teaching practices in the future.

Conclusion and future directions: The choir instruction package based on the concepts of Zoltan Kodaly and Carl Orff met the study objectives. It was suitable for students in terms of content and duration, attraction, and engagement. The package was engaging and promoted innovative learning experiences while encouraging self-directed learning. Furthermore, it enabled students to apply acquired knowledge to further musical practice, and achieve higher learning results. In summary, students are satisfied with the choir instruction in a harmonic format, using the concepts of Zoltan Kodaly and Carl Orff. The instruction provided students with options for reviewing knowledge and repeating practice easily, which meets the needs of contemporary learning environments.

Keywords: choral singing; Kodaly and Orff concepts; music learning achievement

คำสำคัญ: ขับร้องประสานเสียง; แนวคิดโคดัลและออร์ฟ; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดนตรี

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: ผู้วิจัยสร้างชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคดัลและคาร์ล ออร์ฟ เพื่อใช้ในการพัฒนาความสามารถให้นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการขับร้องประสานเสียง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดียิ่งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาศิลปะพื้นฐาน เรื่องการขับร้องเพลงสากล ด้วยชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคดัลและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางชัน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคดัลและคาร์ล ออร์ฟ

วิธีการศึกษา: การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีดำเนินการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 2 ในรายวิชาศิลปะพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนชุมชนวัดบางชัน จำนวน 26 คน เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบยกกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยเป็นกลุ่มที่มีนักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาเรื่องทักษะการขับร้อง ใช้การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย เครื่องมือทดลอง ได้แก่ ชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคดัลและคาร์ล ออร์ฟ และเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล

ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการขับร้อง และแบบวัดความพึงพอใจในการใช้ชุดการสอน ขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตายและคาร์ล ออร์ฟ การวิเคราะห์ข้อมูล 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน หลังจากนักเรียนเรียนรู้ ด้วยชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตายและคาร์ล ออร์ฟ ด้วย t-test แบบ dependent sample 2) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตายและคาร์ล ออร์ฟ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการศึกษาที่สำคัญ: หลังจากการเรียนรู้ด้วยชุดการสอนขับร้องประสานเสียง โดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตายและคาร์ล ออร์ฟ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านการขับร้องสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการสอนขับร้องเพลงสากลในรูปแบบการประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตายและคาร์ล ออร์ฟ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 25.31$, $SD = 1.47$)

นัยสำคัญของการศึกษา: เพื่อให้ครูผู้สอนนำไปใช้จัดกิจกรรมพัฒนาการสอนร้องเพลงของนักเรียน และสามารถต่อยอดการเรียนการสอนในอนาคตได้

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: ชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตายและคาร์ล ออร์ฟ ออกแบบมาตรงตามวัตถุประสงค์ เหมาะสมกับนักเรียนทั้งทางด้านเนื้อหาและระยะเวลา น่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งเกิดประโยชน์แก่นักเรียนในด้านการนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดในการฝึกปฏิบัติดนตรีขั้นต่อไป นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตายและคาร์ล ออร์ฟ สามารถเพิ่มทางเลือกให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ และทำการฝึกซ้ำ ๆ ได้ง่ายจากชุดการสอน ทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจและตอบสนองต่อความต้องการในการเรียนยุคปัจจุบัน

1. บทนำ

จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพ และภาษาต่างประเทศ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 10)

ในการจัดการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นักเรียนทุกคนจะต้องได้รับการศึกษาในรายวิชาดนตรีสากลเป็นวิชาพื้นฐาน มีเนื้อหาการเรียนทั้งในเรื่องของทฤษฎีดนตรีสากลและทักษะทางดนตรีสากล การสอนดนตรีในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดไว้อย่างชัดเจน เช่น การอ่าน การเขียน การร้องโน้ตสากล การร้องเพลง และการเล่นดนตรีเดี่ยวและรวมวง

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 197) แต่วิธีการที่จะนำความรู้ทางด้านดนตรีไปสู่ผู้เรียนเป็นวิธีการที่ไม่สามารถทำได้ง่าย เนื่องจากวิธีการสอนดนตรีให้บรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้นั้นเป็นกระบวนการที่แตกต่างจากการสอนศิลปะแขนงอื่น ๆ ก่อให้เกิดปัญหาทำให้นักเรียนไม่เข้าใจความรู้พื้นฐานของรายวิชาศิลปะพื้นฐาน (ดนตรีสากล) ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถต่อยอดความรู้ทางด้านดนตรีในระดับที่สูงขึ้นได้

การสอนดนตรีตามแนวคิดของโคดาย (Kodály Approach) โซตัน โคดาย (Zoltán Kodály) เป็นนักการศึกษาดนตรีและนักประพันธ์เพลงชาวฮังการี มีหลักการสอนดนตรีด้วยการจัดลำดับเนื้อหาและกิจกรรมดนตรีให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก มีขั้นตอนจากง่ายไปหายาก วิธีการสอนของโคดาย มุ่งเน้นการร้องเพลงเป็นหลัก ฝึกควบคู่ไปกับการอ่านโน้ต จนนักเรียนสามารถอ่านและเขียนโน้ตดนตรีได้ โคดายมีวิธีการใช้สัญลักษณ์มือในกิจกรรมการสอน และใช้อ่านโน้ตด้วยระบบซอล-ฟา เป็นขั้นตอนจากง่ายไปหายาก จึงสามารถฝึกสอดประสานทางดนตรีของนักเรียนได้ทั้งในด้านจังหวะ ระดับเสียง ทำนอง และการประสานเสียง (ณรุทธ์ สุทธจิตต์, 2547, น. 227)

สำหรับการสอนดนตรีตามแนวคิดของคาร์ล ออร์ฟ มีหลักการสอนที่เริ่มจากองค์ความรู้ในรูปแบบง่าย ๆ จากเพลงง่าย ๆ แล้ววางแผนการเรียนรู้ให้เป็นขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง เด็กจะเรียนรู้ทำนองและจังหวะด้วยการร้อง ท่อง เคลื่อนไหว หรือเล่นเครื่องดนตรีตั้งแต่คาบแรกของการเรียน ด้วยการใช้นาฬิกาทำนอง และทำซ้ำ ๆ แต่งคำร้องใหม่จากท่วงทำนองของเพลงเดิม หรือแต่งท่วงทำนองใหม่จากเนื้อร้องเดิม สิ่งที่ได้เรียนในบทเรียนจะเกี่ยวข้องกับสิ่งที่คุ้นเคยและรู้จัก จะช่วยให้เด็กสามารถปฏิบัติได้ (ธวัชชัย นาควงศ์, 2541, น. 1-4)

โรงเรียนชุมชนวัดบางขัน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ปทุมธานี เขต 1 จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กำหนดให้นักเรียนได้รับการเรียนรู้ครบทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สุขศึกษาและพลศึกษา การงานอาชีพ ภาษาต่างประเทศ และศิลปะ จากการจัดการเรียนการสอนพบปัญหาในรายวิชาศิลปะพื้นฐาน (ดนตรีสากล) เรื่องการขับร้องเพลงสากล โดยครูผู้สอนได้จัดการเรียนการสอนด้วยการใช้เนื้อหาการขับร้องประสานเสียง พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนยังไม่เป็นที่พึงพอใจ ทั้งนี้อาจมีหลายสาเหตุ เช่น ขาดความเข้าใจในเรื่องการขับร้องประสานเสียงเบื้องต้น ไม่ว่าจะเป็นการแยกแยะระดับเสียง การใช้เสียง การหายใจ การฟัง หรือจังหวะ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงแสวงหาแนวทางในการพัฒนาทักษะของนักเรียนให้มีพัฒนาการที่ดีขึ้น โดยใช้กระบวนการสอนที่นำแนวคิดทฤษฎีของนักการศึกษาดนตรีมาสร้างเป็นชุดการสอนในรูปแบบแบบฝึกหัด เพื่อพัฒนาความสามารถให้นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับทักษะของการขับร้องประสานเสียงเบื้องต้นได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับ สมศักดิ์ สินธุเวชชัย (2542, น. 106) ที่ให้ความหมายว่า แบบฝึก (Drill and Approach)

คือการจัดประสบการณ์การฝึกหัด เพื่อให้เกิดความจำจนสามารถปฏิบัติได้โดยอัตโนมัติ ขั้นตอนในการสอนมักเริ่มต้นด้วยการบอกหรือทำให้ดูเป็นตัวอย่าง แล้วให้ผู้เรียนทำตาม และฝึกหัดเรื่อยไปจนกระทั่งสามารถปฏิบัติได้โดยอัตโนมัติ อีกทั้ง วีระ ไทยพาณิชย์ (2528, น. 175) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกหัดว่า เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้จากการกระทำจริง เป็นประสบการณ์ตรงที่มีจุดมุ่งหมายชัดเจน ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียน สามารถเรียนรู้และจดจำได้ดี และนำไปใช้ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องได้

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยมีความสนใจสร้างชุดการสอนสำหรับครูในรูปแบบของแบบฝึกหัด การขับร้องโดยใช้แนวคิดจากทฤษฎีการสอนของโซตาน โคดายและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อใช้ในการพัฒนาความสามารถให้นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะของการขับร้องประสานเสียงเบื้องต้นได้ดียิ่งขึ้น และยังเป็นแนวทางในการต่อยอดสร้างแบบฝึกหัดในการฝึกฝนดนตรีเรื่องอื่นๆต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาศิลปะพื้นฐาน เรื่องการขับร้องเพลงสากล ด้วยชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคดายและคาร์ล ออร์ฟ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางขัน

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคดายและคาร์ล ออร์ฟ

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 1-3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนชุมชนวัดบางขัน จำนวน 90 คน

3.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 2 ในรายวิชาศิลปะพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนชุมชนวัดบางขัน จำนวน 26 คน เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบยกกกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยเป็นกลุ่มที่นักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาเรื่องทักษะการขับร้อง

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการขับร้องด้วยชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคดายและคาร์ล ออร์ฟ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางขัน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

(1) **ประชากร** นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 1-3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนชุมชนวัดบางขัน จำนวน 90 คน

(2) **กลุ่มตัวอย่าง** นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 2 ในรายวิชาศิลปะพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 26 คน ใช้วิธีการเลือกแบบยกกกลุ่ม (Cluster Sampling) ซึ่งเป็นกลุ่มที่นักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาด้านทักษะการขับร้อง

4.1.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

(1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการขับร้อง

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบทดสอบตามขั้นตอน ดังนี้

(1.1) ศึกษาแนวคิด หลักการ และเทคนิคการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดกรอบเนื้อหา

(1.2) กำหนดรูปแบบแบบทดสอบเป็นแบบประเมินทักษะการขับร้อง 6 ด้าน ได้แก่ 1) จังหวะ 2) ท่าทางและบุคลิกภาพ 3) การหายใจ 4) ทำนอง 5) น้ำเสียงและการใช้เสียง และ 6) เนื้อร้องและภาษา โดยกำหนดคะแนนด้านละ 5 คะแนน รวมคะแนนเต็ม 30 คะแนน

(1.3) ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน และคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยเลือกข้อที่มีค่า IOC มากกว่า 0.50

(1.4) ตรวจสอบคุณภาพของข้อสอบ ได้แก่ 1) ความยากง่าย (Difficulty) อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 2) อำนาจจำแนก (Discrimination) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และ 3) ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตร KR-20 ได้ค่าเท่ากับ 0.80

(1.5) นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพไปใช้ในการเก็บข้อมูลจริง

(2) แบบสอบถามความพึงพอใจ

(2.1) ศึกษาแนวทางการสร้างแบบสอบถามจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

(2.2) สร้างแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ด้านเนื้อหาสาระ (3 ข้อ) ตอนที่ 2 ด้านการดำเนินกิจกรรม (6 ข้อ) และตอนที่ 3 ด้านคุณประโยชน์ (3 ข้อ)

(2.3) ใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

(2.4) ตรวจสอบความเที่ยงตรง (IOC > 0.50) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

(2.5) นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบไปใช้จริง

เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย

4.51-5.00 = มากที่สุด

3.51-4.50 = มาก

2.51-3.50 = ปานกลาง

1.51-2.50 = น้อย

1.00-1.50 = น้อยที่สุด

4.2 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบกลุ่มเดียว วัดก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest-Posttest Design)

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลอง (ชนพงษ์ ขอดอนุ, ประเทศไทย, 2568)

กลุ่ม	ก่อนเรียน	ทดลอง	หลังเรียน
E_R	T_1	X	T_2

โดย E_R = กลุ่มทดลอง

T_1 = การทดสอบก่อนเรียน

T_2 = การทดสอบหลังเรียน

X = การจัดการเรียนรู้ด้วยชุดการสอน

4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูล ดังนี้

4.3.1 ชี้แจงวัตถุประสงค์ เนื้อหา และวิธีการเรียนรู้แก่ผู้เรียน

4.3.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pretest)

4.3.3 ดำเนินการสอนโดยใช้ชุดการสอน จำนวน 10 คาบ คาบละ 60 นาที

4.3.4 ทดสอบหลังเรียน (Posttest)

4.3.5 เก็บข้อมูลความพึงพอใจของผู้เรียน

4.3.6 วิเคราะห์และสรุปผล

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.4.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน โดยใช้ t-test แบบ Dependent Samples

4.4.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

5. ประโยชน์ของการวิจัย

5.1 เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้านการขับร้องประสานเสียงในระดับมัธยมศึกษา

5.2 เพื่อเป็นต้นแบบการออกแบบชุดการสอนดนตรีที่บูรณาการแนวคิดของโซตาน โคตายและคาร์ล ออร์ฟ อย่างเป็นระบบ

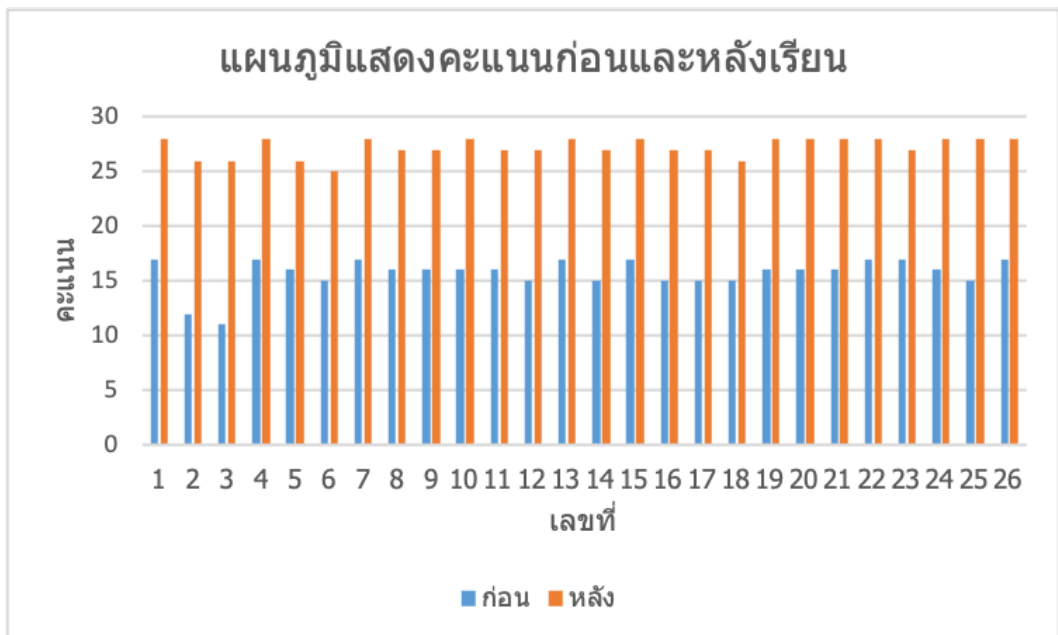
5.3 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการขับร้องของผู้เรียน

5.4 เพื่อเป็นฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนดนตรีในอนาคต

6. ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยจำแนกตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้แก่

6.1 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาศิลปะพื้นฐาน เรื่องการขับร้องเพลงสากล ด้วยชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตายและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



แผนภูมิที่ 1 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตายและคาร์ล ออร์ฟ (ธนพงษ์ ขอดอนุ, ประเทศไทย, 2568)

จากแผนภูมิที่ 1 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตยาและคาร์ล ออร์ฟ คะแนนเต็ม 30 คะแนนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางขัน จำนวน 26 คน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการขับร้องก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการเรียนรายวิชาศิลปะ เรื่องการร้องเพลงสากล (ประสานเสียง) ด้วยการใช้ชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตยาและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทำให้ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการขับร้องสูงขึ้น

ตารางที่ 2 สรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนด้านทักษะการขับร้อง
(ธนพงษ์ ขอดอนุ, ประเทศไทย, 2568)

การทดสอบ	N	$\bar{x}$	SD	t	p
ทดสอบก่อนเรียน	26	15.62	0.93	44.001*	.000
ทดสอบหลังเรียน	26	25.31	1.47		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการทดสอบก่อนและหลังเรียน พบว่า รายวิชาศิลปะพื้นฐาน เรื่องการขับร้องเพลงสากลด้วยชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตยาและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการขับร้องก่อนเรียน ($\bar{x} = 15.62$, $SD = 0.93$) และหลังเรียน ($\bar{x} = 25.31$, $SD = 1.47$) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการเรียนวิชาศิลปะพื้นฐาน เรื่องการขับร้องเพลงสากลด้วยชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตยาและคาร์ล ออร์ฟ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการขับร้องสูงขึ้น

6.2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตายและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางขัน

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตายและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยรวม (ธนพงษ์ ขอดอนุ, ประเทศไทย, 2568)

รายการ	$\bar{x}$	SD	ระดับ
1. ด้านเนื้อหาสาระของกิจกรรม	4.71	0.05	มากที่สุด
2. ด้านการดำเนินกิจกรรม	4.83	0.07	มากที่สุด
3. ด้านคุณประโยชน์ของกิจกรรม	4.81	0.06	มากที่สุด
รวม	4.78	0.05	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตายและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.78$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ได้แก่ ด้านการดำเนินกิจกรรม ($\bar{x} = 4.83$, SD = 0.07) รองลงมา คือ ด้านคุณประโยชน์ของกิจกรรม ($\bar{x} = 4.81$, SD = 0.06) และด้านเนื้อหาสาระของกิจกรรม ($\bar{x} = 4.71$, SD = 0.05)

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

7.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลการวิจัย ดังนี้

7.1.1 ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการขับร้อง ด้วยการใช้ชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตายและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางขัน พบว่า นักเรียนที่เรียนในรายวิชาศิลปะ เรื่องการร้องสากล (ประสานเสียง) ด้วยการใช้ชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตายและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางขัน มีผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการขับร้องก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า การเรียนรายวิชาศิลปะ เรื่องการร้องสากล (ประสานเสียง) ด้วยการใช้ชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตายและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการขับร้องสูงขึ้น

7.1.2 ผลความพึงพอใจที่มีต่อชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตยาและคาร์ล ออร์ฟ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.78$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในแต่ละด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านการดำเนินกิจกรรม ($\bar{x} = 4.83$, $SD = 0.07$) ด้านคุณสมบัติของกิจกรรม ($\bar{x} = 4.81$, $SD = 0.06$) และด้านเนื้อหาสาระของกิจกรรม ($\bar{x} = 4.71$, $SD = 0.05$)

7.2 อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการขับร้องของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางชัน ด้วยการใช้ชุดการสอนขับร้องเพลงสากลในรูปแบบการประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตยาและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางชัน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลอภิปรายผลได้ดังนี้

การสร้างชุดการสอนขับร้องเพลงสากลในรูปแบบการประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตยาและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางชัน ผู้วิจัยใช้เนื้อหาและรูปแบบการสอนที่หลากหลาย เหมาะสมกับนักเรียน มีการพัฒนาชุดการสอนอย่างเป็นระบบและมีคุณภาพ เนื่องจากผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของการเรียนรู้ แนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดการสอนสำหรับนักเรียน สอดคล้องกับ ทิพย์ฉัตร พละพล (2562) กล่าวว่า ชุดการสอนมีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนทุกระดับ ถือได้ว่า เป็นนวัตกรรมการสอนที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ช่วยแก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถและปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ฝึกให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบและรู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้มีทักษะในการแสวงหาความรู้ รวมทั้งช่วยจัดปัญหาการขาดแคลนครู ลดภาระและสร้างความมั่นใจให้แก่ครู เพราะชุดการสอนผลิตไว้เป็นหมวดหมู่ สามารถนำไปใช้ได้ทันที

นอกจากนี้ ชุดการสอนขับร้องเพลงสากลในรูปแบบการประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคตยาและคาร์ล ออร์ฟ ยังเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติด้วยตนเอง จากกิจกรรมต่าง ๆ ที่ค่อย ๆ เพิ่มระดับจากง่ายไปหายาก เพื่อให้นักเรียนพัฒนาทักษะการร้องเพลงอย่างเข้าใจ สอดคล้องกับ วราภรณ์ จูเจริญ (2561) ที่กล่าวว่า โคตยาได้คิดค้นและรวบรวมวิธีการสอนดนตรี ซึ่งกล่าวถึงหลักการ ปรัชญา ตลอดจนเทคนิควิธีสอนไว้อย่างละเอียดเป็นขั้นตอน ทำให้วิธีการสอนดนตรีของโคตยาเป็นการสอนดนตรีที่หลายประเทศทั่วโลกนำไปเป็นหลักในการสอนดนตรีอย่างกว้างขวาง และสอดคล้องกับ ธวัชชัย นาควงษ์ (2541, น. 1-4) ที่กล่าวว่า ออร์ฟได้กำหนดพื้นฐานการสอนดนตรีไว้ 3 สิ่ง คือ ดนตรี การเคลื่อนไหว และการพูด ทั้ง 3 สิ่งนี้เป็นสิ่งที่แยกออกจากกันไม่ได้

นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับ จิรภัทร์ ถิ่นทะเล และสิขณณ์เศก ย่านเดิม (2564) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโสตทักษะทางดนตรีด้วยชุดกิจกรรม เพื่อเสริมสร้างโสตทักษะทางดนตรีตามแนวคิดของโคดาเย สำหรับนักเรียนขับร้องประสานเสียงโรงเรียนเปรมประชาวัฒนา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดการสอนขับร้องประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโชตาน โคดาเยและคาร์ล ออร์ฟ มีผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน ($\bar{x} = 15.62$, $SD = 0.93$) และผลสัมฤทธิ์หลังเรียน ($\bar{x} = 25.31$, $SD = 1.47$) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านโสตทักษะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางขัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

จากการสังเกตพบว่า นักเรียนมีทักษะด้านการร้องเพลงที่ดีขึ้น โดยนักเรียนสามารถร้องเพลงได้ตรงตามระดับเสียง ตรงตามจังหวะและสัดส่วนของตัวโน้ตที่กำหนดให้ รวมถึงมีความสามารถในการหายใจที่เหมาะสมกับการร้องเพลง และสามารถวางท่าทางในการปฏิบัติร้องเพลงได้ถูกต้อง เหมาะสมตามหลักการร้องเพลง กิจกรรมในชุดการสอนยังส่งเสริมความสนใจของนักเรียน นักเรียนสามารถเข้าใจได้ง่ายกว่าการบรรยายของครูผู้สอน เนื่องจากนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง จึงเกิดความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม ตลอดจนนักเรียนยังสามารถนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดในทักษะทางด้านดนตรีต่อไป

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมที่ผู้วิจัยใช้ในชุดการสอนสร้างจากวิธีการสอนตามแนวคิดของโชตาน โคดาเย ที่ใช้สัญลักษณ์มือเพื่อให้เด็กนักเรียนเข้าใจเรื่องระดับเสียงมากขึ้น และนำแนวคิดของคาร์ล ออร์ฟเข้ามาบูรณาการในกิจกรรม มีลักษณะเป็นขั้นตอน เรียนด้วยการใช้ทำนองเพลงสั้น ๆ ทำซ้ำ ๆ รวมไปถึงการเริ่มใช้ตัวโน้ตในรูปแบบง่าย ๆ ก่อน และการที่นักเรียนได้เรียนในบทเพลงที่คุ้นเคยและรู้จัก เช่น บทเพลง “ช้าง” สิ่งเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนจดจำระดับเสียงได้ดีขึ้นจนสามารถเปล่งเสียงในการขับร้องออกมาด้วยทักษะที่ได้อย่างเป็นธรรมชาติ สอดคล้องกับ ณรุทธิ์ สุทธิจิตต์ (2561) ที่กล่าวไว้ว่า วิธีการของโคดาเยมีลักษณะเป็นระบบระเบียบ เป็นขั้นตอน และมุ่งเน้นการร้องเพลงเป็นหลัก รวมถึงการใช้สัญลักษณ์ของตัวโน้ตในระบบซอล-ฟา และสัญลักษณ์มือซึ่งใช้แทนระดับเสียง ช่วยพัฒนาการร้องเพลงและประสบการณ์การรับรู้ทางโสตประสาท

อีกทั้งยังสอดคล้องกับ วิทยา ไล้ทอง (2557) ที่กล่าวไว้ว่า การสอนของออร์ฟเริ่มจากสิ่งง่าย ๆ ก่อน เช่น แบบฝึกเพลง Cuckoo Clock ใช้โน้ตเพียง 2 เสียง คือ เสียงซอล (Sol) และมี (Mi) เท่านั้น โดยมีการใช้เครื่องประกอบจังหวะหรือเครื่องตีที่มีระดับเสียง เพื่อให้สะดวกและง่ายต่อบุคคลที่เริ่มต้นปฏิบัติดนตรี และสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลจิรา เฉลิมธารานุกูล (2563) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านโสตทักษะ ด้วยการใช้ชุดการสอนคาซุตามแนวคิดโคดาเย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สมุทรปราการ ผลการศึกษพบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านโสตทักษะหลังการใช้ชุดการ

สอนคาซุตามแนวคิดโคดาย มีผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน ($\bar{x} = 2.30$, $SD = .795$) และหลังเรียน ($\bar{x} = 8.00$, $SD = 1.057$) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า การเรียนรายวิชาขับร้องประสานเสียงโดยใช้ชุดการสอนคาซุตามแนวคิดโคดาย ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ด้านสโตนทักษะสูงขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะบทเพลงที่ผู้วิจัยเลือกมาใช้ทดสอบสโตนทักษะเป็นเพลงที่นักเรียนคุ้นเคยและรู้จักทำนอง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนสโตนทักษะ เมื่อนำบทเพลงที่นักเรียนคุ้นเคยและรู้จักมาใช้ในการฝึกสโตนทักษะจะช่วยให้ นักเรียนจดจำระดับเสียงได้ดีขึ้น

ดังนั้น การศึกษาการสร้างชุดการสอนขับร้องเพลงสากลในรูปแบบการประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคดายและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางชัน เป็นการส่งเสริมการเรียนการสอนในรายวิชาศิลปะ เรื่องการร้องประสานเสียง ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนที่ไม่คุ้นเคยกับการร้องประสานเสียงในชีวิตประจำวัน ชุดการสอนนี้จึงสามารถนำไปใช้สำหรับการจัดการศึกษาในห้องเรียนได้ นอกจากจะช่วยพัฒนาทักษะการร้องเพลงและทราบผลสัมฤทธิ์ทางการร้องเพลงแล้วยังสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมสำหรับครูผู้สอน ส่งเสริมการเรียนรู้ให้ตรงตามวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น และช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทักษะด้านการร้องเพลงของนักเรียนให้มีความสามารถทางการร้องที่ดีขึ้น อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนทางด้านดนตรี เพื่อให้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะพื้นฐาน เรื่องการขับร้องที่ดีขึ้น ซึ่งการพัฒนาทักษะด้านการขับร้องเป็นทักษะพื้นฐานที่จะนำไปต่อยอดในการศึกษาและฝึกปฏิบัติทางด้านดนตรีต่อไปในระดับสูง

จากผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนขับร้องเพลงสากลในรูปแบบการประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคดายและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางชัน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนขับร้องเพลงสากลในรูปแบบการประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคดายและคาร์ล ออร์ฟ อยู่ในระดับมากที่สุด ทำให้เห็นว่าชุดการสอนดังกล่าวตอบสนองความต้องการของนักเรียน สอดคล้องกับ อรรถพร คำคม (2546) ที่กล่าวไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกและมุมมอง หรือการที่บุคคลพึงพอใจต่อกิจกรรมต่าง ๆ โดยระดับความพึงพอใจจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อกิจกรรมนั้นสามารถตอบสนองความต้องการของบุคคลที่มีความรู้สึกชื่นชอบในกิจกรรมนั้น

ทั้งนี้เพราะชุดการสอนขับร้องเพลงสากลในรูปแบบการประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคดายและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางชัน มีความน่าสนใจและดึงดูดนักเรียนจากบทเพลงที่นักเรียนคุ้นเคย สอดคล้องกับ กุลจิรา เฉลิมธารานุกูล (2563) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านสโตนทักษะและความพึงพอใจในการใช้ชุดการสอนคาซุตามแนวคิดโคดาย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สมุทรปราการ ผลการศึกษาพบว่า ความพึงพอใจต่อการเรียนสโตนทักษะโดยใช้ชุดการสอนคาซุตามแนวคิดโคดาย ทั้ง 2 ด้าน คือ ด้านคุณภาพของเนื้อหา

และด้านคุณภาพของชุดการสอน อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะชุดการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเกี่ยวกับการร้องเพลง ทำให้นักเรียนได้ปฏิบัติร่วมกับเพื่อนในห้องเรียนและได้รับความสนุกสนานในแต่ละกิจกรรมที่นักเรียนได้ขับร้อง นักเรียนจะรับรู้ถึงพัฒนาการของตนเองว่ามีการพัฒนามากขึ้นเพียงใด เพราะในการขับร้อง นักเรียนจะได้ฝึกฟังเสียงจากเปียโน จากเพื่อน และจากตนเอง ทำให้เมื่อนักเรียนเริ่มเข้าใจและฟังระดับเสียงได้ นักเรียนจะรู้สึกถึงพัฒนาการของตนเองไปด้วย ทั้งนี้ ชุดการสอนยังมีสีสันสวยงาม มีความทันสมัย ส่งผลให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจเกี่ยวกับตัวชุดการสอน และสอดคล้องกับ จิรภัทร์ ถิ่นทะเล และสิขณันต์เศก ย่านเดิม (2564) ที่พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด อาจเป็นเพราะผู้วิจัยเห็นความสำคัญของเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนเป็นอันดับแรก และต้องการให้สื่อที่ใช้มีความน่าสนใจ จึงออกแบบมาเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน มีรูปภาพและสีสันที่หลากหลาย ใส่เนื้อหาข้อมูลพอประมาณ เน้นให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาผ่านทางรูปภาพ โดยครูคอยอธิบายระหว่างการเรียนรู้เป็นหลัก ในแต่ละชุดกิจกรรมที่จัดทำนั้นได้ให้คำแนะนำการใช้อย่างละเอียด อีกทั้งก่อนการเข้าสู่กิจกรรมยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามรายละเอียดขั้นตอนของการใช้ชุดกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ชุดกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง

สรุปได้ว่า ชุดการสอนขับร้องเพลงสากลในรูปแบบการประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคดายและคาร์ล ออร์ฟ ออกแบบมาตรงตามวัตถุประสงค์ มีความเหมาะสมกับนักเรียนทั้งทางด้านเนื้อหาและระยะเวลา มีความน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งเกิดประโยชน์แก่นักเรียนในด้านการนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดในการฝึกปฏิบัติดนตรีขั้นต่อไป นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น กล่าวได้ว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการสอนขับร้องเพลงสากลในรูปแบบการประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคดายและคาร์ล ออร์ฟ สามารถเพิ่มทางเลือกให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และทำการฝึกซ้ำ ๆ ได้ง่ายจากชุดการสอน ทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจและตอบสนองต่อความต้องการในการเรียนยุคปัจจุบัน

8. ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่อาจนำผลวิจัยไปใช้เพื่อแก้ปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

8.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

8.1.1 จากผลการพัฒนา พบว่า ชุดการสอนขับร้องเพลงสากลในรูปแบบการประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคดายและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางขัน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเหมาะสมกับนักเรียนในทุกกิจกรรม และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางด้านทักษะการร้องของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน จึงเห็นสมควรให้ครูผู้สอนวิชาศิลปะพื้นฐาน เรื่องการขับร้อง

นำชุดการสอนขับร้องเพลงสากลในรูปแบบการประสานเสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคคายและคาร์ล ออร์ฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดบางชัน ไปใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียน และใช้พัฒนาทักษะการขับร้องของนักเรียนได้

8.1.2 ก่อนจัดกิจกรรม นักเรียนควรเตรียมตัวให้พร้อม โดยเฉพาะเรื่องสุขภาพ หากป่วย จะส่งผลต่อการใช้เสียงในการร้องเพลง และควรชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ด้วยชุดการสอนขับร้องประสาน เสียงโดยใช้แนวคิดของโซตาน โคคายและคาร์ล ออร์ฟ เนื้อหา กิจกรรม วิธีการวัดผล ข้อตกลง และ การปฏิบัติตนในห้องเรียนให้กับนักเรียน

8.1.3 ข้อระวังในการจัดกิจกรรมมุ่งเน้นไปที่การใช้เสียง ไม่ควรให้นักเรียนร้องเพลงด้วย การตะเบ็งเสียง เนื่องจากจะทำให้ความไพเราะของเสียงขาดหายไป

8.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

8.2.1 ควรพัฒนาชุดการสอนที่นำแนวคิดของนักดนตรีศึกษามาใช้ในรายวิชาศิลปะพื้นฐาน เรื่องอื่น ๆ สำหรับนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียน เพื่อเป็นการส่งเสริมความน่าสนใจ และช่วยให้นักเรียน สามารถเข้าใจได้ง่ายกว่าการบรรยายของครูผู้สอน รวมทั้งเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ให้ดียิ่งขึ้น

8.2.2 ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดกิจกรรมดนตรีสำหรับนักเรียนในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะทางด้านดนตรีที่สูงขึ้น

8.2.3 ควรเพิ่มระยะเวลาในการจัดกิจกรรมสำหรับนักเรียนให้มากขึ้น เพื่อให้นักเรียนเกิด ความชำนาญและความทรงจำที่คงทน เพื่อนำไปต่อยอดในทักษะทางด้านดนตรีต่อไป

8.2.4 การวิจัยครั้งต่อไปอาจพิจารณาในเชิงคุณภาพ เช่น การสัมภาษณ์ เพื่อให้ทราบ ความคิดเห็นของผู้เรียน

9. รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กุลจิรา เณลิธารานุกุล. (2563). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านโสตทักษะ โดยการใช้ชุดการสอนคาซุ ตามแนวคิดโคคาย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้าสมุทรปราการ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท)*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.
- จิรภัทร์ ถิ่นทะเล, และสิษณ์เศก ย่านเดิม. (2564) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโสตทักษะทางดนตรี ด้วยชุดกิจกรรม เพื่อเสริมสร้างโสตทักษะทางดนตรี ตามแนวคิดของโคคาย สำหรับนักเรียนขับร้อง ประสานเสียงโรงเรียนเปรมประชาวัฒนา. *วารสาร มจร. พุทธปัญญาปริทรรศน์*, 6(2), 32-40.

- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2547). *ดนตรีศึกษาหลักการและสาระสำคัญ* (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพมหานคร: แอคทีฟพรีน.
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2561). *ดนตรีศึกษา : หลักการและสาระสำคัญ* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิพย์ฉัตร พละพล.(2562). *การพัฒนาชุดการสอนภาษาไทยเรื่องชนิดของคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, นครสวรรค์.
- ธวัชชัย นาควงษ์. (2541). *การสอนดนตรีสำหรับเด็กตามแนวคิดของโคได*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วรางคณา จูเจริญ.(2561). *การพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะการขับร้อง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับแนวคิดของโคดายสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, กรุงเทพมหานคร.
- วิทยา ไหลทอง. (2557). *การสอนดนตรีตามแนวคิดของออร์ฟ (Orff Schulwerk): การสอนดนตรีแบบสร้างสรรค์*. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2567 จาก <https://pws.npru.ac.th/silapachai/data/files/การสอนดนตรี/เอกสารการสอนดนตรีของออฟ.pdf>
- วีระ ไทยพานิช. (2528). *57 วิธีสอน*. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์. (2542). *มุ่งสู่คุณภาพการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: ไทยพัฒนาพานิช.
- อรรถพร คำคม. (2546). *การให้บริการสินเชื่อของธนาคารอาคารสงเคราะห์: ศึกษาจากความคิดเห็นของผู้ใช้บริการฝ่ายกิจการสาขากฎหมายและปริณิตล* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.

THE USE OF MATERIALS AS A MEANS OF COMMUNICATION IN 20TH CENTURY ARCHITECTURE: A CASE STUDY OF FRANK LLOYD WRIGHT, MIES VAN DER ROHE, AND LOUIS I. KAHN การใช้วัสดุในมุมมองการสื่อสารในงานสถาปัตยกรรมศตวรรษที่ 20 กรณีศึกษา แฟรงก์ ลอยด์ ไรต์, มิส วาน เดอร์ โรห์, และหลุยส์ ไอ. คาคห์น

Sutthipan Udom^{1*} สุทธิพันธุ์ อุดม^{1*}
Jeerasak Keusombut² จีระศักดิ์ เกื้อสมบัติ²

Abstract

Background and Objectives: This study examines the paradigm shifts in twentieth-century architecture shaped by rationalist and functionalist thought. While modernist discourse has long emphasized the concept of “material honesty,” it has rarely treated materials as a language that conveys the architect’s design intentions. The research therefore investigates how Frank Lloyd Wright, Ludwig Mies van der Rohe, and Louis I. Kahn use materials to communicate meaning, and why material-based communication is significant in architecture.

Methods: A qualitative comparative analysis was conducted on photographs, drawings, and archival texts of six canonical buildings by the three architects named above. Each case was interpreted through a material-as-language framework considering the type of materials, its mode of display, and the message it transmits.

Key Findings: Materials in modern architecture function far beyond structural or aesthetic elements, they act as rhetorical tools that express relationships between human and nature, industrial progress, and the intrinsic character of materials themselves. These material strategies stimulated innovation in both material development and construction technology that continue to influence contemporary practice.

Research Article

Received: 12 March 2025

Revised: 27 May 2025

Accepted: 22 July 2025

* *Corresponding author*
email: oakarch.udom@gmail.com

How to cite:

Udom, S., & Keusombut, J. (2026). The use of materials as a means of communication in 20th century architecture: A case study of Frank Lloyd Wright, Mies van der Rohe, and Louis I. Kahn. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 30(1), 183-202.

¹ Faculty of Architecture, Silpakorn University, Thailand

¹ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

² Faculty of Architecture, Silpakorn University, Thailand

² คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Implications of the Study: The analytical framework clarifies how technology, context, economics, and aesthetic philosophy intersect in the selection and use of materials. Interpreting materials as a language opens new dimensions for contemporary architectural design to communicate cultural values and sustainability with greater clarity.

Conclusions and Future Study: Architectural materials play a significant role as a language convey of expressing deeper meanings within architectural discourse. Future research should explore contemporary, sustainable, and alternative materials, including user perception, to further understand how material communication functions within present-day architectural contexts.

Keywords: Materials; Material in Architecture; Architecture; Modern Architecture; Frank Lloyd Wright; Mies van der Rohe; Louis I. Kahn

คำสำคัญ: วัสดุ; วัสดุในงานสถาปัตยกรรม; สถาปัตยกรรม; สถาปัตยกรรมโมเดิร์น; แฟรงก์ ลอยด์ ไรต์; ลุดวิก มีส ฟาน เดอร์ โรห์; หลุยส์ ไอ. คาห์น

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: งานวิจัยนี้เริ่มต้นจากการศึกษาความเปลี่ยนแปลงแนวคิดของสถาปัตยกรรมในศตวรรษที่ 20 ซึ่งได้รับอิทธิพลจากแนวคิดเหตุผลนิยมและฟังก์ชันนลลิสต์ การศึกษาสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ในศตวรรษที่ 20 มักกล่าวถึง “สิ่งจะวัสดุ” มาอย่างยาวนาน แต่ยังขาดการมองวัสดุในฐานะ “ภาษา” ที่ถ่ายทอดแนวคิดของผู้ออกแบบ งานวิจัยนี้ตั้งคำถามว่า แฟรงก์ ลอยด์ ไรต์, ลุดวิก มีส ฟาน เดอร์ โรห์ และหลุยส์ ไอ. คาห์น ใช้วัสดุสื่อความหมายใด และเหตุใดการสื่อสารผ่านวัสดุจึงมีความสำคัญต่อสถาปัตยกรรม

วิธีการศึกษา: ใช้การวิเคราะห์เชิงคุณภาพจากภาพถ่ายและข้อมูลต่าง ๆ ของกรณีศึกษา งานสถาปัตยกรรมของสถาปนิกสำคัญ 3 คน ได้แก่ แฟรงก์ ลอยด์ ไรต์, ลุดวิก มีส ฟาน เดอร์ โรห์ และหลุยส์ ไอ. คาห์น ทำการวิเคราะห์ในกรอบของการใช้วัสดุในฐานะของภาษาในงานสถาปัตยกรรม

ผลการศึกษาที่สำคัญ: ผลการศึกษาพบว่า วัสดุในงานสถาปัตยกรรมมิได้เป็นเพียงองค์ประกอบเชิงโครงสร้างเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือในการสื่อสารแนวคิดในการออกแบบ ทำให้เห็นมิติด้านความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เทคโนโลยีและอุตสาหกรรม หรือการแสดงออกในตัวตนของวัสดุ ส่งผลให้เกิดพัฒนาการด้านนวัตกรรมของวัสดุและด้านเทคนิคก่อสร้างที่ยังคงมีอิทธิพลต่อสถาปัตยกรรมร่วมสมัย

นัยสำคัญของการศึกษา: กรอบวิเคราะห์ที่พัฒนาขึ้นช่วยอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยี บริบท เศรษฐกิจ และปรัชญาสุนทรียะต่อการเลือกวัสดุ และยืนยันว่าการตีความวัสดุเป็นภาษาเปิดมิติใหม่ให้การออกแบบร่วมสมัยสามารถสื่อสารคุณค่าทางวัฒนธรรมและความยั่งยืนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: วัสดุมีบทบาทเป็น “ภาษา” ที่มีศักยภาพในการสื่อความหมายในงานสถาปัตยกรรม การศึกษาต่อไปควรมุ่งสำรวจวัสดุร่วมสมัย วัสดุยั่งยืน และการรับรู้ของผู้ใช้งาน เพื่อทำความเข้าใจการสื่อสารของวัสดุในสภาวะร่วมสมัยอย่างรอบด้าน

1. บทนำ

อิทธิพลของการปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial Revolution) ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างมากในโลกตะวันตก สิ่งที่ได้เห็นได้ชัดที่สุดคือการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคม เกิดชนชั้นผู้เป็นเจ้าของกิจการและโรงงานอุตสาหกรรม ส่งผลให้ในช่วงศตวรรษที่ 19 สถาปัตยกรรมแห่งยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมจริง ๆ นั้น จะพบได้ในอาคารประเภทโรงงาน โกดัง ร้านค้า และอะพาร์ตเมนต์ในเขตเมือง งานก่อสร้างสำคัญในยุคนั้นคือ พาณิชยสถาปัตยกรรม (Commercial Architecture) (วิจิตร เจริญภักตร์, 2548, น. 232) อาคารเหล่านี้ได้เริ่มมีการนำเทคนิควิทยาการก่อสร้างใหม่ ๆ และวัสดุใหม่ ๆ มาใช้กับโครงสร้างและเปลือกอาคารอย่างเปิดเผย แทนการปิดบังด้วยหินประดับดังเช่นในอดีต ผลผลิตของโรงถลุงเหล็กแบบอุตสาหกรรมยิ่งเร่งให้เหล็กกลายเป็นวัสดุหลักแห่งศตวรรษ โดยเริ่มนำมาใช้กับอาคารที่ไม่ได้ใช้ในการเชิดหน้าชูตาของบ้านเมืองก่อน เช่น อาคารโรงงาน โกดัง ที่มีการนำเหล็กมาใช้เป็นเสา เป็นโครงรับหลังคาเพื่อคลุมเนื้อที่ได้อีก ๆ เพราะเหล็กสามารถประกอบใช้เป็นโครงสร้างในช่วงเสากว้าง ๆ ได้ เมื่อเกิดการปฏิวัติอุตสาหกรรม กรรมวิธีการผลิตเหล็กได้เปลี่ยนมาเป็นระบบอุตสาหกรรม ทำให้ผลิตได้ทีละมาก ๆ ในเวลาอันน้อยนิด (วิจิตร เจริญภักตร์, 2548, น. 213-233) เมื่อก้าวสู่ต้นศตวรรษที่ 20 แนวคิดฟังก์ชันนัลลิสม์ (Functionalism) และแนวคิดสัจจะวัสดุ (Material Honesty) เริ่มได้รับการสถาปนาเป็นคุณค่าหลักของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ (Modern Architecture) วัสดุจึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงรองรับแรง แต่ถูกมองว่าต้องได้รับการเผยให้เห็นอย่างซื่อสัตย์ (Frampton, 1992) ส่งผลให้สถาปนิกบางกลุ่มในช่วงสมัยใหม่หรือช่วงศตวรรษที่ 20 มีแนวคิดในการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมเพื่อการสื่อสารความหมายอัตลักษณ์ และสุนทรียภาพของอาคาร งานวิจัยจึงมุ่งเน้นศึกษาแนวคิดการใช้วัสดุในมิติของ “วัสดุในฐานะภาษา” ในงานสถาปัตยกรรม ซึ่งเป็นมิติที่การศึกษาสถาปัตยกรรมในปัจจุบันยังมีไม่มากนัก

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาทำความเข้าใจอิทธิพลของยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคม ที่นำมาสู่พื้นฐานแนวคิดแบบฟังก์ชันนัลลิสม์ จนถึงแนวคิดการใช้วัสดุแบบสัจจะวัสดุที่เป็นพื้นฐานของแนวคิดการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมในช่วงศตวรรษที่ 20

2.2 เพื่อศึกษารอบแนวคิดการออกแบบและการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรม ที่สัมพันธ์กับบริบท เทคโนโลยี การผลิต การก่อสร้าง และค่านิยมการออกแบบในช่วงศตวรรษที่ 20

2.3 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบแนวทางการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมในช่วงศตวรรษที่ 20 โดยเฉพาะแนวคิดในการสื่อสารนัยความหมายผ่านงานสถาปัตยกรรม (Rhetoric) เพื่อถอดความหมาย อัตลักษณ์ และแนวคิดของสถาปนิกในช่วงศตวรรษที่ 20 คือ แฟรงก์ ลอยด์ ไรท์, ลุดวิก มีส ฟาน เดอร์ โรห์ และหลุยส์ ไอ. คาห์น

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ศึกษาและทำความเข้าใจแนวคิด ทฤษฎี ในงานสถาปัตยกรรม งานศิลปะ รวมถึงสภาพสังคม เศรษฐกิจ ของประเทศทางฝั่งตะวันตกเป็นหลัก

3.2 ศึกษาทฤษฎี แนวคิด และงานสถาปัตยกรรมของสถาปนิกในช่วงยุคสมัยใหม่หรือช่วง ศตวรรษที่ 20 ซึ่งครอบคลุม “ยุคสมัยใหม่” ทางสถาปัตยกรรมในโลกตะวันตก อันเป็นช่วงที่แนวคิด ฟังก์ชันนลลิสม์ (Functionalism) และแนวคิดสัจจะวัสดุ (Material Honesty) เบ่งบาน

3.3 ศึกษางานสถาปัตยกรรมของสถาปนิกที่ใช้ “วัสดุในฐานะภาษา” อย่างชัดเจน และสถาปนิก ที่มีพื้นฐานแนวคิดการใช้สัจจะวัสดุ (Material Honesty) ในการออกแบบงานสถาปัตยกรรม เพื่อให้ง่ายต่อ การวิเคราะห์และตีความการใช้วัสดุอย่างตรงไปตรงมา

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเริ่มจากการศึกษาอิทธิพลของแนวคิดฟังก์ชันนลลิสม์สู่แนวคิดหลักในการออกแบบ สถาปัตยกรรมในช่วงศตวรรษที่ 20 เพื่อทำความเข้าใจพื้นฐานแนวคิดการออกแบบสถาปัตยกรรมในช่วง ศตวรรษที่ 20 จากนั้นทำการศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบสถาปัตยกรรมของสถาปนิกยุคสมัย ใหม่ หรือช่วงศตวรรษที่ 20 โดยเลือกสถาปนิกในศตวรรษที่ 20 มา 3 คน ที่มีแนวความคิดในการออกแบบ งานสถาปัตยกรรมที่แตกต่างกัน แต่มีพื้นฐานแนวคิดการใช้วัสดุในฐานะภาษาเหมือนกัน และต่อไปศึกษา กรณศึกษาจากงานสถาปัตยกรรมที่สถาปนิกดังกล่าวออกแบบ พร้อมทั้งศึกษาข้อมูลแนวคิดการใช้วัสดุ ในอาคารนั้น ๆ เพื่อที่จะนำไปสรุปผลการวิจัยโดยการเปรียบเทียบแนวคิดการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรม

4.1 การศึกษาอิทธิพลของแนวคิดฟังก์ชันนลลิสม์สู่แนวคิดหลักในการออกแบบสถาปัตยกรรม ในช่วงศตวรรษที่ 20 หลังจากช่วงกลางศตวรรษที่ 18 จนเข้าสู่ช่วงศตวรรษที่ 19 เกิดแนวคิดที่เป็นขั้ว ตรงข้าม (Antithesis) ของสถาปัตยกรรมแบบบารอกและโรโกโก (Baroque and Rococo Architecture) ได้แก่ แนวความคิดแบบเหตุผลนิยม (Rationalism) สถาปัตยกรรมที่ยึดแนวคิดแบบเหตุผลนิยมจะดู เรียบง่าย ตรงไปตรงมา ดูเป็นนามธรรม เช่น พื้นผิวอาคารทั้งหลังราบเรียบและต่อเนื่องกันตลอด มีเครื่องประดับต่าง ๆ น้อยจนเกือบไม่มีเลย อันเป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามกับรูปแบบบารอกและโรโกโกทุกประการ โดยเฉพาะความมีเหตุผล (Rational) ที่อยู่เบื้องหลังอาคาร แนวคิดแบบเหตุผลนิยม (Rationalism) เป็น หลักการหนึ่งหรือรูปแบบหนึ่งของศิลปะ สถาปัตยกรรม และการออกแบบอุตสาหกรรม เช่น เครื่องจักรกล อุปกรณ์วิทยาศาสตร์ ที่ยึดถือความมีเหตุผลเป็นหลัก ทำให้บรรดาสถาปนิก นักคิด และนักปรัชญาหัน กลับไปใช้รูปแบบคลาสสิก (Classic) ในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 ถึงต้นศตวรรษที่ 19 เพราะมองว่าเป็น รูปแบบที่มีเหตุผล เกิดเป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมแบบนีโอคลาสสิก (Neoclassicism) ที่ออกแบบให้

มีความสัมพันธ์และสอดคล้องกันอย่างมีเหตุผล มีการใช้เส้นสายและสัดส่วนที่สัมพันธ์กัน ซึ่งก็นำวัสดุใหม่ๆ มาปรับใช้กับรูปแบบคลาสสิกเป็นโครงสร้างอาคารอย่างชาญฉลาดและเหมาะสม มีความงามที่เรียบง่าย อันเกิดจากโครงสร้างและที่ว่าง (Space) ต้องมีระบบคณิตศาสตร์หรือเรขาคณิตเป็นรากฐานที่สามารถพิสูจน์ได้ อีกทั้งงานสถาปัตยกรรมแบบนี้โอคลาสสิกยังมีแนวคิดที่เป็นเหตุเป็นผลในแง่ของความต้องการระบบที่อยู่อาศัยสนองความต้องการของมวลชน โดยคำนึงถึงมิติด้านการเงิน สุขภาพ และการสาธารณสุขโรค ซึ่งต่อมาแนวคิดแบบเหตุผลนิยมหรือนีโอคลาสสิกได้ถูกพัฒนาต่อยอดในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 และ 20 เรียกว่าแนวคิดแบบ “Functionalism” (วิจิตร เจริญภักตร์, 2548, น. 211-232)

แนวคิดแบบฟังก์ชันนลลิสม์ (Functionalism) ได้เริ่มก่อตัวขึ้นอย่างมั่นคงมาแล้วในช่วงศตวรรษที่ 19 เป็นแนวคิดหรือหลักการที่เกี่ยวกับสถาปัตยกรรม หมายความว่า การออกแบบสถาปัตยกรรมต้องยึดถือหน้าที่ใช้สอยอาคารเป็นหลัก โดยที่รูปทรง (Form) ภายนอกต้องสะท้อนถึงหน้าที่ใช้สอยภายใน และองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ควรแสดงให้เห็นถึงหน้าที่ของมันอย่างชัดเจน รวมถึงด้านโครงสร้างและวัสดุอีกด้วย โดยการนิยมใช้รูปทรงเรขาคณิตที่เรียบง่าย ตรงไปตรงมา (Geometric Simplicity) และการนิยมพื้นผิวที่ต่อเนื่องกันตลอดโดยไม่มีการประดับประดาตกแต่ง เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงที่ว่าง (Space) และปริมาตรกลวง (Hollow Volume) ภายในออกมาในรูปโฉมภายนอก อีกทั้งยังเป็นการออกแบบที่ยึดถือประโยชน์ใช้สอยขององค์ประกอบอาคารเป็นหลัก และสะท้อนออกมาในรูปโฉมภายนอกอาคารด้วย

หนึ่งในบรรดาสถาปนิกหัวก้าวหน้าในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 คือ หลุยส์ เฮนรี ซัลลิแวน (Louis Henry Sullivan, 1856-1924) สถาปนิกฝั่งอเมริกา ได้ขยายทฤษฎีฟังก์ชันนลลิสม์ให้ชัดเจนขึ้นในวลี “ฟอร์ม ฟอลโลวส์ ฟังก์ชัน (Form Follows Function)” มีความหมายเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันหลายประการ คือ รูปทรง (Form) อาจเป็นไปตามการใช้งาน (Follows Function) ในแง่หน้าที่ใช้สอยของอาคาร กล่าวคือ รูปทรงของอาคารจะต้องสะท้อนให้เห็นถึงกิจกรรมภายในที่อาคารนั้นห่อหุ้มอยู่ อีกความหมายหนึ่งคือ รูปทรง (Form) อาคารอาจเป็นไปตามการใช้งาน (Follows Function) ในแง่ของโครงสร้างและวัสดุที่ใช้ในการก่อสร้าง กล่าวคือรูปทรง (Form) ภายนอกของอาคารจะต้องสะท้อนให้เห็นถึงโครงสร้างที่แท้จริงตลอดจนแสดงสัจจะของวัสดุที่ใช้ก่อสร้างโดยไม่ปิดบังซ่อนเร้นหรือบิดเบือนไป

การศึกษาเชิงทฤษฎีและแนวคิดอิทธิพลของแนวคิดฟังก์ชันนลลิสม์ ทำให้ได้ทราบถึงแนวความคิดของสถาปัตยกรรมใหม่ในศตวรรษที่ 20 และเป็นหลักสำคัญของสถาปัตยกรรมที่เรียกว่า “สถาปัตยกรรมสมัยใหม่ (Modern Architecture)” นอกจากนี้ ยังเป็นบรรทัดฐานที่ทำให้สถาปัตยกรรมสมัยใหม่แตกต่างจากสถาปัตยกรรมในยุคอื่น ๆ จนบางคนเรียกรูปแบบสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ว่า “Functional Style” หรือ “Modern Functional Style” ซึ่งมีพื้นฐานแนวคิดการใช้วัสดุแบบสัจจะวัสดุ (Material Honesty) ในงานสถาปัตยกรรม

4.2 การศึกษาแนวคิดการออกแบบสถาปัตยกรรมของสถาปนิกยุคสมัยใหม่ หรือช่วงศตวรรษ

ที่ 20 สถาปนิกที่เป็นผู้นำในการออกแบบงานสถาปัตยกรรมในช่วงยุคสมัยใหม่ หรือช่วงศตวรรษที่ 20 นั้นมีจำนวนมาก แต่สถาปนิกที่มีพื้นฐานแนวคิดในการใช้วัสดุแบบสัจจะวัสดุ (Material Honesty) (Frampton, 1995, pp. 249-266) ได้อย่างโดดเด่น อีกทั้งยังมีมุมมองการใช้วัสดุในฐานะภาษาในงานสถาปัตยกรรม และมีผลงานที่ได้รับการอ้างอิงเพื่อการศึกษางานสถาปัตยกรรมอย่างต่อเนื่อง ได้แก่ แฟรงก์ ลอยด์ ไรต์ (Frank Lloyd Wright) ลูตวิก มีส ฟาน เดอร์ โรห์ (Mies van der Rohe) และหลุยส์ ไอ. คาห์น (Louis I. Kahn) สถาปนิกที่มีชื่อเสียงโด่งดัง และมีแนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงในช่วงศตวรรษที่ 20 เช่น แนวคิดของแฟรงก์ ลอยด์ ไรต์ มีแนวคิดที่ว่า งานสถาปัตยกรรมควรเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ มีส ฟาน เดอร์ โรห์ มีแนวคิดการออกแบบอาคารที่เรียบง่าย (Less is more) สะท้อนให้เห็นวิทยาการใหม่ ๆ จากผลผลิตของการปฏิวัติอุตสาหกรรม หรือกระทั่งหลุยส์ ไอ. คาห์น ที่มองว่าทุกองค์ประกอบของอาคารมีหน้าที่และคุณสมบัติของตัวเอง ควรแสดงออกให้เห็นถึงศักยภาพ และคุณสมบัติขององค์ประกอบเหล่านั้น ในที่นี้หมายถึงการใช้วัสดุอย่างตรงไปตรงมา ผลงานของสถาปนิกทั้ง 3 คน ทำให้เห็นถึงมิติที่แตกต่างในการใช้วัสดุในฐานะภาษาในงานสถาปัตยกรรม

4.2.1 แนวคิดการออกแบบสถาปัตยกรรม และการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมของ

แฟรงก์ ลอยด์ ไรต์ ตลอดช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ผลงานของแฟรงก์ ลอยด์ ไรต์ (Frank Lloyd Wright) มีแนวทางที่แตกต่างกันไปในแต่ละช่วงอายุของไรต์ ตั้งแต่ช่วงต้นทศวรรษ 1910 ไรต์ได้รับอิทธิพลแนวคิดการออกแบบจากการทำงานกับหลุยส์ เฮนรี ซัลลิแวน (Louis Henry Sullivan) ซึ่งมุ่งเน้นเรื่องการออกแบบเพื่อตอบสนองความต้องการในประโยชน์ของพื้นที่ใช้สอย (Form Follows Function) และไรต์ก็นำมาประยุกต์กับอิทธิพลของสถาปัตยกรรมในญี่ปุ่นที่มุ่งเน้นความสัมพันธ์ของมนุษย์ สถาปัตยกรรม และธรรมชาติ (Frampton, 1992, pp. 367-378)

จนในช่วง ค.ศ. 1930 ไรต์มีการปรับเปลี่ยนแนวทางในการออกแบบอีกครั้ง ด้วยเหตุผล 3 ประการ ได้แก่ ประการที่ 1 คือ สภาวะเศรษฐกิจตกต่ำใน ค.ศ. 1929 ทำให้ไรต์ต้องเปลี่ยนฐานลูกค้าจากชนชั้นนำมาเป็นชนชั้นกลาง ประการที่ 2 คือ อิทธิพลจากอุดมการณ์ใหม่ ทั้งโครงการบ้านจัดสรรและการวางผังเมือง ทำให้ไรต์ต้องสอดแทรกอุดมการณ์การพัฒนาสังคมไปในผลงานมากขึ้น และประการที่ 3 คือ ความต้องการพิสูจน์และต่อต้านทฤษฎี (Antithesis) ของสถาปนิกสมัยใหม่ในยุโรป โดยเฉพาะทฤษฎีหลักการออกแบบ 5 ข้อ ของเลอ คอร์บูซีเย (Le Corbusier) ที่กำลังจะเข้ามามีกระแสในอเมริกา ทำให้ไรต์ต้องยุติการตกแต่งอาคารรูปแบบพรีโคลัมเบียนและรูปแบบคิวิบิสม์ และนำวัสดุก่อสร้างใหม่มาใช้อย่างจริงจัง ทั้งคอนกรีตเสริมเหล็กและกระจก เพื่อประโยชน์สูงสุดในเรื่องมุมมองและแสงสว่าง

ดังนั้น จึงปฏิเสธไม่ได้ว่าผลงานในช่วงทศวรรษ 1930 ของไรต์มีอิทธิพลบางอย่างจากรูปแบบสากล (International Style) ด้วย เช่น การสร้างสวนดาดฟ้าและการวางผังแบบอิสระ (Free Plan) ช่วยให้อาคารมีความโปร่งบาง และใกล้ชิดธรรมชาติมากขึ้น ในด้านทฤษฎี ไรต์เริ่มใช้คำว่า “ยูโซเนีย

(Usonia)” ซึ่งเป็นคำที่ใช้เรียกชาวอเมริกันที่อาศัยอยู่ในสหรัฐอเมริกาอย่างเฉพาะเจาะจง ในการกล่าวถึงวัฒนธรรมอเมริกันในอุดมคติ ที่ทำให้ชนชั้นกลางได้มีโอกาสขยายฐานะตนเองขึ้นมาทัดเทียมชนชั้นสูงตามแนวคิดอเมริกันดรีม (ธนธร กิตติกันต์, 2564, น. 133-139)

ถึงแม้แนวความคิดในการออกแบบของไรต์จะเปลี่ยนไปตามสภาพสังคม แต่ไรต์ยังคงไว้ซึ่งแนวคิดที่มองเห็นว่างานสถาปัตยกรรมควรเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติอยู่ ทำให้แนวทางการออกแบบงานสถาปัตยกรรมของไรต์มุ่งเน้นไปที่ความกลมกลืนกับธรรมชาติ และการใช้วัสดุในสถาปัตยกรรมของไรต์จึงใช้วัสดุที่กลมกลืนกับธรรมชาติ เช่น ไม้ หิน อิฐ และคอนกรีต เป็นหลัก

4.2.2 แนวคิดการออกแบบสถาปัตยกรรม และการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมของ มีส วาน เดอ โรห์ สำหรับแนวคิดที่ถูกส่งต่อมาจากสถาปนิกหัวสมัยใหม่ในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม ส่งต่อมาถึงยุคสมัยใหม่ (Modern Age) หรือช่วงศตวรรษที่ 20 เป็นหลักการพื้นฐานเริ่มแรกของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ (Modern Architecture) คือแนวคิดการเผยให้เห็นโครงสร้างและวัสดุ ตัวอย่างที่ชัดเจนอีกหนึ่งตัวอย่างคือการใช้กระจกและเหล็กในงานของมีส ฟาน เดอ โรห์ (Mies van der Rohe) หนึ่งในอาคารที่โดดเด่นและอาจถือว่าเป็นหนึ่งในตัวแทนของยุคสมัยใหม่ (Modern Age of Architecture) นั่นคืออาคารบาร์เซโลนา พาวิลเลียน (Barcelona Pavilion) เป็นศาลาที่เป็นตัวแทนของประเทศเยอรมนีไปจัดแสดงในงานประชุมนานาชาติที่เมืองบาร์เซโลนา ออกแบบโดยมีส ฟาน เดอ โรห์ (Mies van der Rohe) มีการใช้วัสดุอย่างกระจก เหล็ก และหินขัดมัน รวมไปถึงพื้นที่ที่เปิดโล่งอย่างไม่สมมาตร (Asymmetrical)

สิ่งแรกที่มองเห็นในอาคารนี้คือ ผนังหินอ่อนราคาแพงและเสารูปไม้กางเขน ซึ่งเป็นเสาหลักประกอบ (Composite Column) และหุ้มเสาด้วยแผ่นเหล็กชุบโครเมียมยึดด้วยสกรูแบบเรียบ ทำให้ดูเหมือนเป็นเสาขึ้นเดียวซึ่งมีความล้าสมัย และได้สร้างวิทยาการก่อสร้างใหม่ เป็นภาพจำของการใช้วัสดุจากโรงงานอุตสาหกรรม (Lobell, 2020, pp. 38-39)

มีส ฟาน เดอ โรห์ จึงเป็นหนึ่งในสถาปนิกที่สำคัญในการปฏิวัติการออกแบบสถาปัตยกรรมจากความคิดและสไตล์ดั้งเดิมไปสู่สถาปัตยกรรมสมัยใหม่ (Modernism) ซึ่งมีการเน้นถึงความเป็นรูปธรรมและฟังก์ชันที่สะท้อนถึงความเป็นวิทยาศาสตร์และอุตสาหกรรมมากขึ้น (Hitchcock, 2023, pp. 616-640)

4.2.3 แนวคิดการออกแบบสถาปัตยกรรม และการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมของหลุยส์ ไอ. คาห์น ถึงแม้ว่าอาคารจะถูกสร้างขึ้นด้วยวัสดุที่หลากหลาย แต่หลุยส์ ไอ. คาห์น เปรียบเทียบวัสดุเป็นเหมือนกับความเข้มข้นของแสงที่ทรงพลังซึ่งรวมสองสิ่งเข้าด้วยกัน นั่นคือ ความเงียบ (Silence) และแสง (Light) คาห์นได้กล่าวว่า ทุก ๆ เส้นหมึกสีดำที่ขีดเขียนในแบบทางสถาปัตยกรรมนั้นคือส่วนที่แสงไม่ได้ทำการสะท้อน และส่วนนั้นจะกลายเป็นผนังหรือกำแพง และผนังคือแหล่งที่ทำให้เห็นแสง ความมืดและความเข้มข้นของแสง และกลายเป็นวัสดุในที่สุด

คาร์ห์นกล่าวว่า วัสดุในธรรมชาติ ภูเขา ลำธาร อากาศ หรือแม้กระทั่งพวกเราเอง ล้วนถูกสร้างขึ้นจากแสงที่สาดส่องมายังโลก และมวลวัตถุได้รับแสงและทอดเงาลงมา เติญหน้ากันที่พื้นดิน คาร์ห์นได้วางแนวทางในการออกแบบงานสถาปัตยกรรม เริ่มต้นจากความเป็นระเบียบ (Order) ซึ่งเป็นหลักการที่อยู่เบื้องหลังสิ่งต่าง ๆ (Lobell, 2020, pp. 34-41)

คาร์ห์นได้แลกเปลี่ยนความคิดกับสถาปนิกยุคสมัยใหม่ในเรื่องการแสดงออกซึ่งวัสดุในงานสถาปัตยกรรม ซึ่งมีเหตุผลที่แตกต่างกันออกไป สถาปนิกในยุคสมัยใหม่พยายามที่จะกระตุ้นวัฒนธรรมของความเป็นอุตสาหกรรม ในขณะที่คาร์ห์นเฝ้านหาแนวทาง “ใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมในทางที่ธรรมชาตินั้นยินยอม เพื่อให้เกิดการสรรค์สร้างจากธรรมชาติซึ่งจะสร้างขึ้นไม่ได้โดยปราศจากมนุษย์” และอนุญาตให้วัสดุแต่ละอย่างเผยถึงเนื้อแท้หรือความตั้งใจที่จะแสดงออกในตัวตนของมันเอง

ดังนั้น วัสดุในงานสถาปัตยกรรมจึงกลายเป็นสิ่งที่มีความหมายสำหรับคาร์ห์น สำหรับคาร์ห์นแล้ว ความสำคัญของความหมายของวัสดุในงานสถาปัตยกรรม เป็นสิ่งที่แสดงออกซึ่งแนวทางของระบบระเบียบ (Order) ในการออกแบบของคาร์ห์น (Ngo, 1998, pp. 11-39)

ในช่วงต้นถึงกลางศตวรรษที่ 20 แนวคิดเกี่ยวกับการเคารพวัสดุในงานสถาปัตยกรรมไม่ได้ถูกยึดถือไว้โดยหลุยส์ ไอ. คาร์ห์น แฟรงก์ ลอยด์ ไรต์ และมีส ฟาน เดอร์ โรห์ เท่านั้น แนวคิดเหล่านี้เป็นที่แพร่หลายในสถาปนิกสมัยใหม่ คือการแสดงออกถึงธรรมชาติและคุณสมบัติของวัสดุออกมาอย่างตรงไปตรงมา และได้นำเสนอสิ่งที่สำคัญ คือ “ทุกสิ่งล้วนมีคุณสมบัติ” ไม่ว่าจะเป็นในมนุษย์ ในสถาบัน ในอาคาร หรือแม้กระทั่งในวัสดุ ล้วนแต่แสวงหาการแสดงออกซึ่งคุณสมบัติของตนเอง

ในปัจจุบันนี้ ความสำคัญในการมองเห็นคุณสมบัติของสิ่งต่าง ๆ หรือแนวคิดสัจจะวัสดุถูกตั้งคำถามในแวดวงวิชาการว่า “สัจจะวัสดุ” เป็นเงื่อนไขที่จำเป็นต่อแนวคิดการออกแบบในปัจจุบันหรือไม่ เพราะด้วยเทคโนโลยีและวิทยาการในปัจจุบัน ทำให้สามารถเข้าถึงและวิเคราะห์คุณสมบัติของสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างละเอียดมากขึ้นผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เช่น การตรวจสอบดีเอ็นเอ ทำให้ความตั้งใจในการดำรงอยู่ (Existence-Will) ของสิ่งต่าง ๆ หรือแม้กระทั่งวัสดุในงานสถาปัตยกรรมเองเปลี่ยนแปลงไปเป็นเพียงแค่สิ่งหนึ่งในโลกวัตถุนิยม (Lobell, 2020, p. 40)

4.3 การเลือกกรณีศึกษาในงานสถาปัตยกรรมในช่วงศตวรรษที่ 20 ที่เป็นตัวแทนของงานสถาปัตยกรรมในยุคศตวรรษที่ 20 เพื่อวิเคราะห์แนวคิดการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรม มีเกณฑ์การเลือกคือ ต้องเป็นสถาปนิกและกรณีศึกษาของสถาปนิกข้างต้น (ข้อ 4.2) มาเป็นกรณีศึกษาคนละ 2 โครงการ ที่ตอบโจทย์การใช้วัสดุในฐานะภาษา มีแนวคิดการออกแบบและการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมที่ใช้สัจจะวัสดุ เพื่อให้สามารถศึกษา วิเคราะห์ความหมายและการสื่อสารของวัสดุได้อย่างตรงไปตรงมา โดยสถาปนิกแต่ละคนมีแนวคิดในการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมที่ต่างกัน แต่ครอบคลุม

มิติต่าง ๆ ของแนวความคิดการออกแบบในยุคสมัยใหม่ เช่น แนวความคิดการออกแบบให้กลมกลืนกับธรรมชาติและบริบทของแฟรงก์ ลอยด์ ไรต์ แนวความคิดการออกแบบโดยใช้พื้นที่ใช้สอยเป็นหลักและการออกแบบรูปร่างรูปทรงอาคารที่เรียบง่ายแต่เป็นสากลของมิส ฟาน เดอร์ โรห์ และแนวความคิดการออกแบบที่เผยให้เห็นคุณสมบัติและศักยภาพที่แท้จริงของวัสดุในงานสถาปัตยกรรมของหลุยส์ ไอ. คาห์น แต่ละโครงการที่นำมาเป็นกรณีศึกษาต้องวิเคราะห์จากงานสถาปัตยกรรมที่สามารถค้นคว้าข้อมูลได้หลายมิติ โดยเฉพาะสามารถศึกษาในมิติด้านการใช้วัสดุในฐานะภาษาในงานสถาปัตยกรรมได้อย่างชัดเจน

4.3.1 กรณีศึกษาการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมของแฟรงก์ ลอยด์ ไรต์ ผลงานสโตนเฮียวนที่มีชื่อเสียงของแฟรงก์ ลอยด์ ไรต์ ได้แก่ ฟอลลิงวอเตอร์ (Fallingwater) หรือบ้านน้ำตก มีนายแพทย์คอฟแมนน์เป็นเจ้าของ ลักษณะพิเศษของตัวบ้านคือการสร้างคร่อมอยู่บนลำธารและน้ำตก แสดงถึงแนวคิดในการปลดปล่อยผู้คนกลับไปใช้ชีวิตกับธรรมชาติ แนวคิดการนำมนุษย์กลับไปใช้ชีวิตกับธรรมชาตินั้นถูกตอกผลึก นำไปสู่การเปรียบเทียบวิธีการยื่นอาคารของเขาว่าเหมือนกับแขนขาและอวัยวะที่ยื่นออกมาจากร่างกายของสิ่งมีชีวิต ไรต์จึงเรียกสถาปัตยกรรมที่มีลักษณะแบบนี้ว่า “สถาปัตยกรรมออร์แกนิก (Organic Architecture)” (Frampton, 1992, pp. 186-191) โดยที่ไรต์เลือกใช้คอนกรีตเสริมเหล็ก (Reinforced Concrete) เป็นวัสดุหลักเพื่อสร้างระเบียงและกันสาดที่ยื่นออกไปจนถึง 5 เมตร ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของบ้านน้ำตก



ภาพที่ 1 บ้านฟอลลิงวอเตอร์ (Fallingwater House) หรือบ้านน้ำตก
(Ruschak, 2023)

เทคนิคการใช้คอนกรีตในลักษณะนี้ทำให้บ้านสามารถยื่นออกไปบนหน้าผาได้อย่างโดดเด่น ช่วยให้บ้านมีความรู้สึกเหมือนลอยอยู่เหนือธรรมชาติ ไร้ขอบเขตและการกั้นขวาง ไรต์พยายามดึงศักยภาพของคอนกรีตเสริมเหล็กมาใช้อย่างเต็มที่ โดยระเบียงและกันสาดแต่ละชั้นถูกออกแบบให้ลดหลั่นกันจนดูราวกับว่าบ้านนั้นเป็นส่วนหนึ่งกับน้ำตก การเลือกใช้คอนกรีตทำให้ไรต์สามารถสร้างสถาปัตยกรรมที่มีเส้นสายที่ลื่นไหล จากการออกแบบให้มีการยื่นคานให้ยาวในทิศทางต่าง ๆ เหมือนหน้าผาหินของน้ำตก โดยอาศัยคุณสมบัติของโครงสร้างคอนกรีตเสริมเหล็ก

อีกทั้งไรต์ยังเลือกใช้หินธรรมชาติ (Local Stone) โดยใช้หินจากท้องถิ่นเป็นวัสดุในการสร้าง ปล่องไฟและโครงสร้างต่าง ๆ ช่วยเสริมให้บ้านน้ำตกกลมกลืนกับภูมิทัศน์โดยรอบ หินที่ใช้ในโครงสร้างไม่ได้ เพียงแค่เสริมความแข็งแรง แต่ยังมีบทบาทในการผสมผสานสถาปัตยกรรมกับธรรมชาติ และช่วยให้บ้านดู เหมือนเป็นส่วนหนึ่งของภูมิทัศน์รอบ ๆ การใช้หินธรรมชาติยังสะท้อนถึงแนวคิดของไรต์ที่ต้องการให้บ้าน มีความสมบูรณ์และไม่ขัดแย้งกับสิ่งแวดล้อม

นอกจากนี้ ไรต์ใช้ไม้ในส่วนการตกแต่งภายในของบ้านและในรายละเอียดบางจุด เช่น การตกแต่งผนังหรือพื้นไม้ที่มีลวดลายธรรมชาติ ไม้เป็นวัสดุที่ช่วยสร้างบรรยากาศอบอุ่นและเชื่อมโยง ผู้พักอาศัยกับธรรมชาติได้ในทุก ๆ พื้นที่ภายในบ้าน อีกทั้ง ไม้ยังช่วยสร้างความขัดแย้งระหว่างวัสดุที่แข็งแรง และเย็นอย่างคอนกรีตและหิน กับวัสดุที่อบอุ่นและเป็นธรรมชาติอย่างไม้

อีกหนึ่งอาคารสำคัญที่อยู่ภายใต้การออกแบบของแฟรงก์ ลอยด์ ไรต์ (Frank Lloyd Wright) คืออาคารสำนักงานใหญ่ของบริษัทจอห์นสันแวกซ์ (Johnson Wax Headquarters) ตั้งอยู่ในเมือง ราซิน รัฐวิสคอนซิน อาคารแห่งนี้สะท้อนถึงแนวคิด “สถาปัตยกรรมออร์แกนิก (Organic Architecture)” ซึ่งเป็นหลักการสำคัญในงานออกแบบของไรต์ ที่วางภายในอาคารถูกออกแบบให้เป็นพื้นที่เปิดโล่งโดยไม่มี เสากลางมาขวางกั้น ทำให้เกิดพื้นที่ (space) ที่ต่อเนื่องและโปร่งสบาย

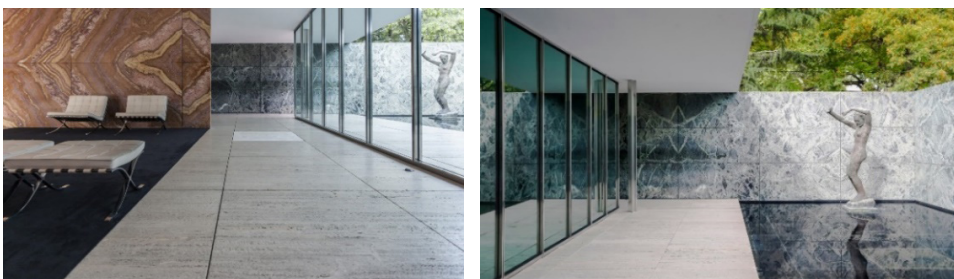
โดยที่ไรต์เลือกใช้วัสดุเพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดออร์แกนิกของเขา เช่น อิฐสีแดงเชอโรกี (Cherokee Red Brick) ใช้เป็นผนังภายนอก ช่วยสร้างความรู้สึกอบอุ่นและเป็นธรรมชาติ อิฐเหล่านี้ ถูกออกแบบให้มีรูปทรงพิเศษมากกว่า 200 แบบ เพื่อให้เหมาะสมกับงานก่อสร้างของอาคาร มีการใช้ หินทรายสีแดง (Kasota Limestone) เป็นส่วนประกอบในบางพื้นที่ เพื่อเพิ่มพื้นผิวที่แตกต่างและช่วย ให้อาคารกลมกลืนกับสภาพแวดล้อม และใช้คอนกรีตเสริมเหล็กพร้อมตาข่ายดิ่งเย็น เพื่อเสริมโครงสร้าง ของเสาคอนกรีตรูปเห็ดให้สามารถรองรับน้ำหนักหลังคาขนาดใหญ่ได้



ภาพที่ 2 อาคารสำนักงานใหญ่ของบริษัทจอห์นสันแวกซ์ (Johnson Wax Headquarter)
(Patt, 2024)

แทนหน้าต่างทั่วไป อาคารถูกออกแบบเป็นช่องแสงแนวนอนรอบอาคาร โดยรวมในการเลือกใช้วัสดุ ไรต์ออกแบบให้พื้นผิวและสีสันของอาคารเป็นโทนสีธรรมชาติ หรือเอิร์ธโทน (Earth Tones) ช่วยให้ตัวอาคารกลมกลืนกับสิ่งแวดล้อมโดยรอบ อาคารสำนักงานใหญ่ของบริษัทจอห์นสันแวกซ์ไม่เพียงเป็นนวัตกรรมด้านโครงสร้างและวัสดุ แต่ยังสะท้อนถึงแนวคิด “สถาปัตยกรรมออร์แกนิก (Organic Architecture)” ที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างอาคาร ธรรมชาติ และผู้ใช้งาน ทำให้อาคารกลายเป็นหนึ่งในผลงานที่สำคัญที่สุดของไรต์ในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 (Frampton, 1992, pp. 186-191)

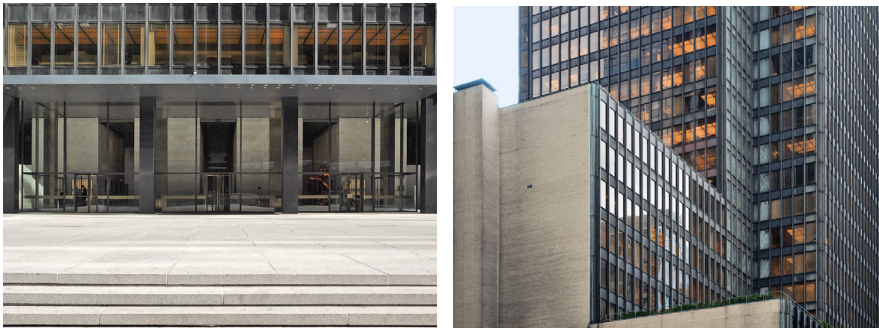
4.3.2 กรณีศึกษาการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมของมิส ฟาน เดอร์ โรห์ มิสได้มีโอกาสออกแบบอาคารบาร์เซโลนา พาวิลเลียน (Barcelona Pavilion (Pavilion of the German Republic), Barcelona, Spain, 1929) อาคารจัดแสดงของสาธารณรัฐไวมาร์ ณ งานนิทรรศการนานาชาติที่กรุงบาร์เซโลนา ประเทศสเปน ใน ค.ศ. 1929 ภายใต้โจทย์การสื่อสารถึงคำขวัญของไวมาร์เรื่องความโปร่งใส (Clarity) ความเรียบง่าย (Simplicity) และความซื่อสัตย์ (Honesty) มิสจึงนำแนวทางการออกแบบโดยการจัดผังแบบโอเพนแพลน (Open Plan) และฟรีแพลน (Free Plan) อีกทั้งยังเลือกวัสดุตกแต่งภายในอย่างพิถีพิถันโดยมิสเลือกใช้หินธรรมชาติที่มีลวดลายสวยงามและมีราคาแพง เช่น หินโอนิกซ์ (Onyx) ที่นำเข้ามาจากอิตาลีมาใช้เป็นกระเบื้องพื้นและกรุผนัง (Schulze & Windhorst, 2014, pp. 157-166)



ภาพที่ 3 อาคารบาร์เซโลนา พาวิลเลียน (Barcelona Pavilion [Pavilion of the German Republic], Barcelona, Spain) (Prieto, 2022)

แนวทางการออกแบบของมิสด้วยการลดทอนองค์ประกอบพื้น ผนัง หลังคา และงานตกแต่งให้เหลือน้อยที่สุด ถูกเรียกกันในเวลาต่อมาว่า “รูปแบบมินิมอลลิสม์ (Minimalism)” ซึ่งกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของมิส และเห็นได้ว่าแนวทางการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมของมิส นอกจากจะใช้ในการก่อสร้างแล้ว ยังใช้วัสดุเพื่อเป็นตัวแทนการสื่อสารในงานสถาปัตยกรรมอีกด้วย เช่น การใช้วัสดุที่เรียบ เช่น คอนกรีต กระเบื้อง เป็นตัวแทนที่แสดงให้เห็นถึงความเรียบง่าย (Simplicity) หรือแม้กระทั่งการใช้กระจกพื้นใหญ่ภายนอกอาคาร ยังแสดงถึงความโปร่งใส (Clarity) และความซื่อสัตย์ (Honesty) ได้อีกด้วย ดังนั้น การเลือกใช้วัสดุของมิสจึงมีนัยแฝงมากกว่าการเป็นเพียงวัสดุก่อสร้างธรรมดา (Cohen, 2007, pp. 64-71)

อาคารซีแกรม (Seagram Building, New York, USA, 1954-58) เป็นหนึ่งในผลงานสำคัญของ Ludwig Mies van der Rohe สะท้อนแนวคิดหลักของ International Style มุ่งเน้นความเรียบง่าย ความเป็นระเบียบ และความสอดคล้องระหว่างโครงสร้างและวัสดุ โดยเฉพาะการใช้เสารับน้ำหนักและแนวคิดเรื่องความโปร่งใสของพื้นที่ มีสให้ความสำคัญกับ “ความซื่อตรงของวัสดุ (Truth to Materials)” ซึ่งเป็นหลักการสำคัญของแนวคิดแบบโมเดิร์นนิสม์ (Modernism) (Cohen, 2007, pp. 141-165)



ภาพที่ 4 อาคารซีแกรม (Seagram Building New York, USA)
(Pare, 2022)

ในกรณีของอาคารซีแกรม มีสเลือกใช้วัสดุที่ไม่เพียงตอบสนองต่อประโยชน์ใช้สอย (Functions) เท่านั้น แต่ยังสะท้อนแนวคิดเชิงสุนทรียะและวิศวกรรม เช่น การใช้บรอนซ์แทนการใช้เหล็กหรืออะลูมิเนียม ซึ่งเป็นวัสดุทั่วไปในอาคารสมัยใหม่ มีสเลือกใช้บรอนซ์เนื่องจากมีคุณสมบัติทนทานต่อการกัดกร่อนสูง และมีการขยายตัวเมื่อโดนความร้อนต่ำกว่าวัสดุทั่วไป หรือการใช้กระจกโปร่งใส ผนังม่านกระจก (Curtain Wall) ช่วยสร้างความเชื่อมโยงระหว่างภายในและภายนอกของอาคาร ทำให้อาคารดูกลมกลืนกับสภาพแวดล้อม

อย่างไรก็ตาม บางส่วนในบริเวณรอยต่อของอาคารมีการใช้แผ่นหินอ่อนสีเขียวแทน เพื่อเพิ่มมิติและความลึกให้กับองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม มีสอธิบายถึงความสำคัญขององค์ประกอบเหล่านี้ว่า “สถาปัตยกรรมคือการแสดงออกของโครงสร้างและวัสดุที่แท้จริง” แนวคิดนี้สะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนในอาคารซีแกรม ซึ่งทุกองค์ประกอบได้รับการออกแบบอย่างละเอียดเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างประโยชน์ใช้สอยและความงามทางสุนทรียะ (Schulze & Windhorst, 2014, pp. 418-436)

อาคารซีแกรมเป็นหนึ่งในอาคารที่สะท้อนแนวคิด “Less is more” ของ Mies van der Rohe ได้อย่างชัดเจน ผ่านการออกแบบโครงสร้างที่เรียบง่ายแต่แม่นยำ การเลือกใช้วัสดุคุณภาพสูง และการออกแบบพื้นที่โดยรอบที่ส่งเสริมประสบการณ์ของผู้ใช้งาน อาคารแห่งนี้ถือเป็นต้นแบบของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่เชิงวิศวกรรม ซึ่งยังคงมีอิทธิพลต่อการออกแบบอาคารสูงทั่วโลกจนถึงปัจจุบัน (Krohn, 2014, pp. 166-171)

4.3.3 กรณีศึกษาการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมของหลุยส์ ไอ. คาห์น อาคารริชาร์ด เมดคัล รีเชิร์ช (Alfred Newton Richards Medical Research Building, 1961) เป็นอาคารสำหรับปฏิบัติการทดลองและค้นคว้าวิจัยด้านวิทยาศาสตร์การแพทย์ ตั้งอยู่ในมหาวิทยาลัยเพิลเดเนีย เมืองเพนซิลเวเนีย สหรัฐอเมริกา ในช่วงเวลาปลายของ ค.ศ. 1950 กระแส “กล่องกระจก” (Glass Box) ของมิส ฟาน เดอร์ โรห์ เริ่มเข้ามามีอิทธิพล และเป็นกระแสหลักสำหรับงานสถาปัตยกรรมส่วนใหญ่ในอเมริกา



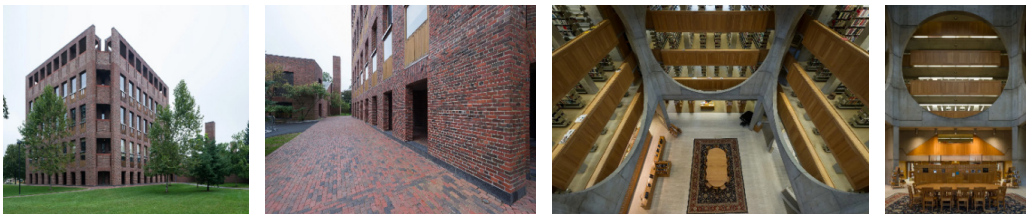
ภาพที่ 5 อาคารริชาร์ด เมดคัล รีเชิร์ช (Alfred Newton Richards Medical Research Building)
(Jaureguiberry, 2022)

ในขณะที่งานของมิสได้รับความนิยมมาก แต่ลักษณะสถาปัตยกรรมแบบกล่องกระจกสำหรับสถาปนิกคนอื่นนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ค่อยมีความหมายเท่าใดนัก คาห์นได้ออกแบบอาคารริชาร์ดเพื่อยืนยันหลักการเดิมของลัทธิสมัยใหม่ โดยให้อาคารแสดงออกถึงองค์ประกอบของอาคารทั้งหมด เช่น พื้นที่ว่าง โครงสร้าง วัสดุอาคาร กลไก และรายละเอียดต่างๆ ในการก่อสร้าง ส่งผลให้อาคารมีลักษณะการแสดงออกซึ่งภาษาที่ชัดเจนและแตกต่างอย่างสิ้นเชิงจากอาคารซีแกรม (Seagram Building) ของมิส ฟาน เดอร์ โรห์ ที่มีรูปแบบและรูปทรงที่เรียบง่ายกว่า ซึ่งทั้งอาคารริชาร์ดของคาห์นและอาคารซีแกรมของมิสได้สร้างขึ้นในเวลาเดียวกัน (Wiseman, 2020, pp. 71-76)

ความชัดเจนที่คำหันทันได้แสดงออกในเรื่องที่ว่าง (Space) และโครงสร้าง (Structure) ของอาคารริชาร์ดนั้นส่งผลต่อเนื่องไปถึงการใช้วัสดุของอาคาร ในส่วนของการใช้วัสดุของอาคารริชาร์ดเมื่อมองจากภายนอกจะเห็นโครงสร้างคอนกรีตสีเทาตัดกับสีแดงของอิฐที่ก่อขึ้นเป็นผนังของอาคาร ซึ่งในช่วงเวลาระหว่างการก่อสร้างอาคารริชาร์ด อิฐสีแดงไม่ได้เป็นที่นิยมใช้ในการก่อสร้างอาคารสมัยใหม่ในสหรัฐอเมริกาแล้ว แต่อุตสาหกรรมอิฐในเมืองฟิลาเดลเฟียนั้นเข้มแข็งมากในช่วงเวลานั้น

อิฐที่ใช้ในอาคารริชาร์ดมีผิวสัมผัส (Texture) ที่ค่อนข้างหยาบ และสีของอิฐมีความไม่สม่ำเสมอ ทำให้สอดคล้องกับอาคารเก่ารอบข้างที่มีการใช้อิฐสีแดงและอิฐสีเข้ม ด้วยผิวสัมผัสและสีที่ไม่สม่ำเสมอนี้ไม่ได้เกิดจากการเลือกมาจัดตกแต่ง แต่สะท้อนให้เห็นถึงวิธีการผลิตของอิฐ เมื่อมองดูใกล้ ๆ จะเห็นว่าพื้นผิวของอิฐส่วนใหญ่มีสีซีดจางแบบวงรี เกิดจากลักษณะการวางเรียงซ้อนกันระหว่างการเผาอิฐ

ในส่วนของวัสดุภายในอาคาร มีการใช้หินพรินซ์แคสต์คอนกรีตที่เห็นได้ชัด มากกว่าการใช้การเทคอนกรีตในที่ซึ่งมีความยุ่งยากและเลอะเทอะมากกว่า และยังมีการใช้บล็อกคอนกรีตก่อเป็นผนังสำหรับแบ่งห้องต่าง ๆ ในอาคาร วัสดุต่าง ๆ ของอาคารริชาร์ดแสดงออกถึงพลังของความดิบและความดั้งเดิมของมัน (Lobell, 2020, pp. 76-83) โดยที่ไม่ได้เติมแต่งด้วยสิ่งอื่น ๆ หรือเปลี่ยนความเป็นตัวตนของวัสดุ ทำให้วัสดุในอาคารริชาร์ดมีการแสดงออกซึ่งคุณสมบัติของมันอย่างชัดเจนและชัดเจน



ภาพที่ 6 อาคารห้องสมุดสถาบันฟิลลิปส์เอ็กซีเตอร์ (Library Phillips Exeter Academy)
(Jaureguiberry, 2020)

อีกหนึ่งอาคารที่คำหันทันออกแบบโดยใช้อิฐเป็นวัสดุหลักคือ อาคารห้องสมุดสถาบันฟิลลิปส์เอ็กซีเตอร์ (Library, Phillips Exeter Academy, 1965-1972) ตั้งอยู่ที่เมืองนิวแฮมป์เชียร์ สหรัฐอเมริกา หลังจากที่คำหันทันได้รับมอบหมายให้ออกแบบห้องสมุดจากฟิลลิปส์ เอ็กซีเตอร์ เนื่องจากคำหันทันสามารถออกแบบโดยทำงานกับอิฐและเข้าใจธรรมชาติของอิฐได้เป็นอย่างดี

เมื่อมองจากภายนอก อาคารมีลักษณะคล้ายลูกบาศก์ที่ทำจากอิฐ การออกแบบของคาห์นมีการแบ่งที่ว่างออกเป็น 3 ส่วน พร้อมกับโครงสร้างที่แตกต่างกัน ที่ว่างทั้ง 3 ส่วนนี้ ถูกจัดเป็นวงแหวน 3 ชั้น โดยวงในสุดคาห์นใช้โครงสร้างคอนกรีตเสริมเหล็ก และเป็นโครงสร้างที่มีการสานกันของคาน ทำให้เกิดเป็นผนังที่มีช่องวงกลมตรงกลาง ชั้นที่ถัดออกมาใช้โครงสร้างคอนกรีตเสริมเหล็กเทหล่อในที่ เพื่อสร้างเสาคาน ช่องลิฟต์ และบันได และวงนอกสุดใช้โครงสร้างผนังรับน้ำหนักของอิฐ เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับอาคารที่อยู่โดยรอบ

การใช้วัสดุสำหรับห้องสมุดเอ็กซีเตอร์ คาห์นใช้อิฐสำหรับภายนอกเป็นโครงสร้างผนังรับน้ำหนักของอาคาร 9 ชั้น ซึ่งเป็นวัสดุที่ผลิตในเมืองเอ็กซีเตอร์เอง และเป็นปัจจัยด้านการออกแบบที่สำคัญสำหรับสถาบัน นอกจากนี้ คาห์นยังใช้หินและหินชนวนสำหรับภายใน และตกแต่งบางส่วนของห้องสมุดด้วยไม้ธรรมชาติ ไม่ตัดกับหินให้ความรู้สึกอบอุ่นและเปล่งประกายเมื่อแสงธรรมชาติสาดส่องลงมาบนวัสดุ

ส่วนในโถงกลางของอาคารทำขึ้นจากคอนกรีต และถูกหุ้มด้วยโครงสร้างผนังรับน้ำหนักจากอิฐ แต่พื้นผิวส่วนใหญ่ที่สามารถสัมผัสได้ในอาคารคือไม้ อย่างไรก็ตาม ความตั้งใจแรกในการสร้างห้องสมุดเอ็กซีเตอร์คือการเคารพต่อวัสดุอย่างอิฐของคาห์น หรืออาจกล่าวได้ว่าในโครงการนี้เน้นการใช้งานก่ออิฐ (Masonry) ทั้งอิฐและบล็อกคอนกรีต

คาห์นกล่าวว่า “อิฐนั้นแย่มากเพราะมันทำโครงสร้างได้แค่ช่วงสั้น ในขณะที่คอนกรีตทำโครงสร้างได้ช่วงยาวกว่า” (Lobell, 2020, p. 120) นอกจากนี้ คาห์นยังใช้อิฐที่มีผิวหยาบเพื่อเน้นย้ำความเป็นอิฐภายในใช้การเทคอนกรีตในที่และเป็นปูนเปลือย แต่ส่วนที่อยู่ในระดับสายตาและผู้ใช้อาคารสามารถสัมผัสได้คือพื้นผิวของไม้ ยกเว้นส่วนของบันไดหลักบริเวณโถงอาคารที่เป็นคอนกรีตโค้ง และกรุผิวด้วยกระเบื้องแกรนโอฟิน โดยบริเวณรอบนอกจะเป็นส่วนนั่งอ่านหนังสือและทำงาน สามารถมองเห็นผนังกำแพงอิฐรับน้ำหนักอยู่ภายนอก มีการใช้ไม้โอ๊กและไม้สักตกแต่งเป็นเฟอร์นิเจอร์และชั้นวางหนังสือ (Lobell, 2020, pp. 114-125)

5. ประโยชน์ของการวิจัย

5.1 เข้าใจปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแนวคิดในการออกแบบและการใช้วัสดุในสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ เช่น เทคโนโลยีการผลิตวัสดุ ค่านิยมของสังคม รวมถึงปรัชญาของสถาปนิกในช่วงศตวรรษที่ 20 ซึ่งก่อให้เกิดองค์ความรู้เพื่อเชื่อมโยงแนวคิดการออกแบบสถาปัตยกรรมและการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมที่มีเหตุมีผลในการออกแบบสถาปัตยกรรมร่วมสมัย

5.2 เข้าใจแนวคิดการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมในฐานะ “ภาษา” ในงานสถาปัตยกรรม ที่สามารถใช้สื่อสารแนวคิดและอัตลักษณ์ของสถาปนิกได้อย่างมีนัยสำคัญ และสามารถนำมาปรับใช้กับแนวคิดในการออกแบบและการตีความการใช้วัสดุในการสื่อสารในสถาปัตยกรรมร่วมสมัยได้

6. ผลการวิจัย

หลังจากได้ทำการศึกษาวิเคราะห์กรณีศึกษาทั้ง 6 อาคาร โดยเน้นการศึกษาด้านการใช้วัสดุในแต่ละอาคาร นำข้อมูลดังกล่าวนี้เข้าสู่ขั้นตอนการสรุปผลจากการวิเคราะห์เปรียบเทียบแนวคิดการใช้วัสดุของแฟรงก์ ลอยด์ ไรต์, มีส ฟาน เดอร์ โรห์ และหลุยส์ ไอ. คาห์น จากกรณีศึกษางานสถาปัตยกรรมของสถาปนิกทั้ง 3 คน ในช่วงศตวรรษที่ 20 โดยมีประเด็น 3 ประเด็น เพื่อพิจารณาในการศึกษาเปรียบเทียบ ได้แก่ วัสดุที่ใช้ในงานสถาปัตยกรรม แนวคิดการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมแต่ละงาน ความหมายหรือสิ่งที่สถาปนิกแต่ละคนต้องการสื่อสารผ่านงานสถาปัตยกรรม

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบการวิเคราะห์กรณีศึกษางานสถาปัตยกรรมและแนวคิดการใช้วัสดุของแฟรงก์ ลอยด์ ไรต์, มีส ฟาน เดอร์ โรห์ และหลุยส์ ไอ. คาห์น (สุทธิพันธุ์ อุดม, ประเทศไทย, 2568)

สถาปนิก/ ประเด็นการ วิเคราะห์	แฟรงก์ ลอยด์ ไรต์		มีส วาน เดอ โรห์		หลุยส์ ไอ. คาห์น	
	พอลลิง วอเตอร์	อาคาร จอห์นสันแวกซ์	อาคาร บาร์เซโลนา พาวิลเลียน	อาคาร ซีแกรม	อาคารริชาร์ด เมดคัลล์ รีเชิร์ช	อาคารห้องสมุด สถาบันฟิลิปส์ เอ็กซ์เตอร์
วัสดุที่ใช้	คอนกรีต เสริมเหล็ก หิน	อิฐ และคอนกรีต เสริมเหล็ก	กระจก เหล็ก หินอ่อน	เหล็ก กระจก	อิฐ และ คอนกรีต เสริมเหล็ก	อิฐ คอนกรีต เสริมเหล็ก ไม้ และ แพรวอร์ทิน
แนวคิดใน การออกแบบ สถาปัตยกรรม	การปลดปล่อย ผู้คนกลับไป ใช้ชีวิตกับ ธรรมชาติ	แนวคิด สถาปัตยกรรม แบบออร์แกนิก	Less is more การ ลดทอนองค์ ประกอบงาน ตกแต่งให้ เหลือน้อย ที่สุด	ใช้ความเรียบ ง่ายและการ ใช้วัสดุจาก สังคมปฏิวัติ อุตสาหกรรม	ให้อาคาร แสดงออกถึง องค์ประกอบ ของอาคาร ทั้งหมด	ลูกบาศก์ที่ทำจากอิฐ อาคารทำขึ้นจากอิฐ เพื่อให้สอดคล้องกับ อาคารอื่น ๆ

ตารางที่ 1 (ต่อ)

สถาปนิก/ ประเด็นการ วิเคราะห์	แฟรงก์ ลอยด์ ไรต์		มิส วาน เดอ โรห์		หลุยส์ ไอ. คาห์น	
	ฟอลลิง วอเตอร์	อาคาร จอห์นสันแวกซ์	อาคาร บาร์เชโลนา พาวลิเลียน	อาคาร ซีแกรม	อาคารริชาร์ด เมดิสัน รีเซิร์ช	อาคารห้องสมุด สถาบันฟิลิปส์ เอ็กซ์เตอร์
แนวคิด การใช้วัสดุ และความ หมายของ วัสดุในงาน สถาปัตยกรรม	ใช้วัสดุที่ กลมกลืนกับ ธรรมชาติ และ บริบท	การใช้วัสดุสีแดง เพื่อแสดงถึงความ เป็นธรรมชาติ และแสดงถึง ความเป็นอัตลักษณ์ เฉพาะตัว	คอนกรีต กระเบื้อง เป็นตัวแทนที่ แสดงให้เห็น ถึงความเรียบ ง่าย หรือแม้ กระทั่งการ ใช้กระจก ผืนใหญ่ ภายนอก อาคารยัง แสดงถึง ความโปร่งใส และความ ซื่อสัตย์	ใช้งานวัสดุ อย่างตรงไป ตรงมา และ การใช้วัสดุ คุณภาพสูง เป็นพิเศษ ในอาคาร ช่วยเพิ่ม เอกลักษณ์ใน อาคารที่เรียบ ง่าย	แสดงออกถึงพลัง ของความดิบ และ ความดั้งเดิมของ มันหรือเปลี่ยน ความเป็นตัวตน ของวัสดุ ทำให้ วัสดุแสดงออกซึ่ง คุณสมบัติของมัน อย่างชัดเจน และ ซื่อตรง	ให้อิฐแสดง ความสามารถในการเป็น โครงสร้าง ให้ความ เคารพต่อวัสดุ อย่างอิฐ

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

จากการวิเคราะห์และเปรียบเทียบแนวคิดในการออกแบบงานสถาปัตยกรรม วัสดุที่ใช้ในงานสถาปัตยกรรม และแนวคิดการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมของสถาปนิกทั้ง 3 คน แห่งยุคสมัยใหม่ หรือช่วงศตวรรษที่ 20 ได้แก่ แฟรงก์ ลอยด์ ไรต์, มิส ฟาน เดอ โรห์ และหลุยส์ ไอ. คาห์น ทำให้เห็นถึงลักษณะแนวทางและมุมมองการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมที่แตกต่างของสถาปนิกทั้ง 3 คน ดังนี้

การใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมของแฟรงก์ ลอยด์ ไรต์ จะเน้นการใช้วัสดุที่เข้ากับบริบทของพื้นที่ เช่น พื้นที่ธรรมชาติ ไรต์ใช้วัสดุที่กลมกลืนกับธรรมชาติเป็นหลัก เช่น การใช้หินหรือคอนกรีตที่ผสมสีให้ใกล้เคียงกับธรรมชาติ หรือวัสดุที่หาได้จากท้องถิ่น เพื่อให้เข้ากับบริบท และเอื้อต่อการขนย้ายและการผลิต สอดคล้องกับแนวคิดในการออกแบบของไรต์ ทั้งแนวคิดสถาปัตยกรรมออร์แกนิก (Organic Architecture) หรือแนวคิดที่เกิดขึ้นภายหลังอย่าง “ยูโซเนีย (Usonia)” เพื่อให้ชนชั้นล่างและชนชั้นกลางสามารถเข้าถึงที่อยู่อาศัยที่มีคุณภาพได้มากขึ้น ส่งผลต่อการเลือกใช้วัสดุในการออกแบบงานสถาปัตยกรรมของแฟรงก์ ลอยด์ ไรต์

ในส่วนการใช้วัสดุของมิลส์ ฟาน เดอร์ โรห์ เน้นการใช้วัสดุ เช่น เหล็ก กระดาษ และหินอ่อน ซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์ในงานออกแบบของมิลส์ โดยมิลส์ใช้วัสดุดังกล่าวเนื่องจากเป็นผลผลิตจากยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม ทำให้สะท้อนความรู้สึกถึงความทันสมัยและความก้าวหน้า อีกปัจจัยหนึ่งคือ ความรวดเร็วและคุณภาพในการผลิตวัสดุในงานสถาปัตยกรรมที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้ง่ายต่อการก่อสร้างและการนำมาใช้ในการออกแบบ นอกจากนี้ การใช้วัสดุเหล่านี้ยังนำเสนอถึงแนวคิดด้านความเรียบง่ายในงานสถาปัตยกรรม จึงเกิดเป็นรูปแบบอาคารและแนวทางการใช้วัสดุที่ถูกเผยแพร่ไปในวงกว้าง ทั้งในยุโรปและสหรัฐอเมริกา หรือแนวคิดที่เรียกว่า “รูปแบบสากล (International Style)”

การใช้วัสดุของหลุยส์ ไอ. คาห์น มีพื้นฐานมาจากแนวคิดปรัชญาเกี่ยวกับ “Existence-Will” หรือ “เจตจำนงในการดำรงอยู่” หมายถึงการให้ความหมายแก่สรรพสิ่ง รวมถึงวัสดุในงานสถาปัตยกรรม คาห์นเชื่อว่าวัสดุแต่ละชนิดควรได้รับการใช้งานโดยไม่ปิดบังคุณสมบัติที่แท้จริง และต้องสะท้อนถึงโครงสร้าง หน้าที่ และกระบวนการผลิต วัสดุที่คาห์นให้ความสำคัญเป็นพิเศษคือ อิฐ ซึ่งไม่ได้ถูกมองเพียงในเชิงโครงสร้าง แต่ยังเป็นตัวแทนของกระบวนการทางสถาปัตยกรรม สีสนและพื้นผิวของอิฐที่เกิดจากกระบวนการเผาสะท้อนถึงความเป็นธรรมชาติ ความหนักแน่น และกาลเวลา การใช้วัสดุของคาห์นจึงเป็นมากกว่าการเลือกใช้ตามประโยชน์ใช้สอย แต่เป็นการให้ความหมายทางสุนทรียศาสตร์ ปรัชญา และสัจจะของวัสดุ

การศึกษาผลงานของไรต์ มิลส์ และคาห์น เผยให้เห็นว่าวัสดุแต่ละชนิดเมื่อถูกเลือกใช้อย่างมีเจตนา สามารถส่งสารเฉพาะตัววัสดุได้ เช่น วัสดุธรรมชาติส่งสารเรื่องความกลมกลืนและมนุษยธรรม วัสดุอุตสาหกรรมส่งสารเรื่องความทันสมัยและเหตุผลนิยม และวัสดุโครงสร้างเปลือยส่งสารเรื่องความจริงแท้และกระบวนการก่อสร้าง โดยแนวคิดการออกแบบของสถาปนิกทั้ง 3 คน แสดงให้เห็นว่าวัสดุไม่ได้เป็นกลาง หากแฝงด้วยความหมายทางวัฒนธรรมและอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้คนรับรู้ได้ (Post Digital Architecture, 2025) สอดคล้องกับแนวคิดด้านสถาปัตยกรรมร่วมสมัยที่ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ผู้ใช้งาน และความหมายทางสังคมวัฒนธรรมของงานออกแบบ (Coleman, 2020) กล่าวคือ สถาปัตยกรรมไม่ใช่เพียงการตอบสนองประโยชน์ใช้สอย แต่เป็นสื่อกลางที่สามารถตีความได้หลายมิติ ทั้งทางกายภาพและเชิงความหมาย

การใช้วัสดุอย่างมีความหมายสามารถเชื่อมโยงแนวคิดของผู้ออกแบบ ผู้ใช้งาน และบริบทเข้าด้วยกัน สร้างสถาปัตยกรรมที่มีคุณค่าทั้งด้านรูปธรรมและนามธรรม สำหรับวงการออกแบบร่วมสมัย การผสมผสานบทเรียนจากสถาปนิกยุคสมัยใหม่เข้ากับความท้าทายในยุคปัจจุบัน เช่น ความยั่งยืนและความหลากหลายทางวัฒนธรรม จะทำให้ “วัสดุในฐานะภาษา” ในงานสถาปัตยกรรมยุคใหม่มีพลังและมีความหมายยิ่งขึ้น สถาปนิกในศตวรรษที่ 21 สามารถสานต่อแนวคิดนี้ด้วยการเลือกใช้วัสดุที่ไม่เพียงตอบโจทย์ด้านการใช้สอย แต่ยังสามารถเล่าเรื่องราว สร้างอารมณ์ และสะท้อนคุณค่าได้อย่างลึกซึ้ง

8. ข้อเสนอแนะ

ควรมีการศึกษารณียศาสตร์ของสถาปนิกเพิ่มเติม และนำเสนอข้อมูลให้มีรายละเอียดมากยิ่งขึ้น รวมทั้งแสดงให้เห็นข้อมูลของงานสถาปัตยกรรมในมิติอื่น ๆ เพิ่มเติม เพื่อให้เกิดความเข้าใจในต่งงานสถาปัตยกรรม แนวคิดในการออกแบบ และแนวคิดในการใช้วัสดุได้อย่างครอบคลุมและหลากหลายยิ่งขึ้น

9. เอกสารอ้างอิง

- ธนธร กิตติกันต์. (2564). *ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมโมเดิร์น: ว่าด้วยพัฒนาการทางสังคมและเศรษฐกิจในศตวรรษที่ 20*. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้ง
- วิจิตร เจริญภักตร์. (2548). *ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมตะวันตก: คริสเตียนตอนต้นถึงสมัยใหม่*. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Cohen, J. L. (2007). *Mies Van der Rohe*. France: Hazan.
- Coleman, N. (2020). *Materials and meaning in architecture: Essays on the bodily experience of buildings*. UK: Bloomsbury.
- Frampton, K. (1992). *Modern architecture: A critical history*. UK: Thames & Hudson.
- Frampton, K. (1995). *Studies in tectonic culture*. US: MIT Press.
- Hitchcock, H. R. (2023). *Architecture: Nineteenth and twentieth centuries*. UK: Penguin Books.
- Jaureguiberry, X. de. (2020). Library Philips Exeter Academy [Photograph]. *ArchEyes*. Retrieved April 6, 2024, from <https://archeyes.com/phillips-exeter-academy-library-louis-kahn/>
- Jaureguiberry, X. de. (2022). Alfred Newton Richards Medical Research Building [Photograph]. *ArchEyes*. Retrieved April 6, 2024, from <https://archeyes.com/richards-medical-research-laboratories-louis-kahn/>
- Krohn, C. (2014). *Mies van der Rohe: The built work*. Switzerland: Birkhäuser.
- Lobell, J. (2020). *Louis Kahn: Architecture as philosophy*. US: The Monacelli Press.
- Ngo, D. (1998). *Louis I. Kahn: Conversations with students*. US: Princeton Architectural Press.
- Pare, R. (2022). Seagram Building New York, USA [Photograph]. *ArchEyes*. Retrieved April 2, 2024, from <https://archeyes.com/seagram-building-new-york-mies-van-der-rohe/>
- Patt, T. (2024). Johnson Wax Headquarters [Photograph]. *ArchEyes*. Retrieved February 2, 2025, from <https://archeyes.com/frank-lloyd-wrights-johnson-wax-headquarters-building/>

- Post Digital Architecture. (2025). *The hidden language of materials: How clients interpret wood, metal, glass, and stone*. Retrieved March 2, 2025, from <https://postdigitalarchitecture.com/blogs/articles/the-emotional-side-of-materials>
- Prieto, C. (2022). Barcelona Pavilion (Pavilion of the German Republic), Barcelona, Spain [Photograph]. *ArchDaily*. Retrieved April 2, 2024, from <https://www.archdaily.com/987001/rediscovering-the-barcelona-pavilion-through-its-material-innovations-steel-glass-and-marble>
- Ruschak, R. P. (2023). Fallingwater House [Photograph]. *ArchEyes*. Retrieved April 2, 2024, from <https://archeyes.com/fallingwater-house-frank-lloyd-wright-edgar-kaufmann/>
- Schulze, F., & Windhorst, E. (2014). *Mies van der Rohe: A critical biography* (2nd ed.). US: University of Chicago Press.
- Wiseman, C. (2020). *Louis Kahn: A life in architecture*. US: University of Virginia Press.

NORA DRAMA: SANSILPA THAKSIN SIAM

ละครโนรา: สานศิลป์ทักษิณสยาม

Kritsana Saisunee^{1*} ฤกษ์ชัย สายสุณีย์^{1*}

Sauvanit Vingvorn² เสาวณิต วิงวอน²

Supat Narksen³ สุพัฒน์ นาคเสน³

Abstract

Background and Objectives: Nora and Khon are unique and distinct performing arts. However, both types of performances have been inscribed on the UNESCO Intangible Cultural Heritage list. This research aims to create a novel performance series, “Nora Drama: Sansilpa Thaksin Siam,” by combining the unique elements of Nora- a Southern Thai folk dance with Khon, the royal court dance drama based on the Ramakien epic.

Methods: This research employed a creative research design, this study involved a literature review and field interviews to gather data for designing the performance elements., This led to presentation and evaluation of the work. Research instruments included interview questionnaires and performance evaluation forms.

Key Findings: This creative work is a unique performance that blends the distinct characteristics of Nora with those of Khon. The narrative is adapted from the Ramakien epic, and divided into three acts: Rama Chases the Deer, The Abduction of Sita, and The Monkey King Offers His Troops. Performers wear newly designed masks that resemble Khon headdresses, and Nora hunter masks. There are gaps opened around the mouth to facilitate live singing and dialogue. While the costumes and musical instruments retain traditional Nora styles, the costume color schemes are strictly dictated by Khon traditions. The choreography is grounded in Nora dance movements with some Khon movements integrated at certain points. The researcher designed this work systematically, ensuring the accuracy of both artistic traditions. This resulted in a performance innovation that adheres to traditional principles while meeting the needs of modern audiences.

Research Article

Received: 8 March 2025

Revised: 5 August 2025

Accepted: 5 August 2025

** Corresponding author*

email: kritsana.s@cdans.bpi.ac.th

How to cite:

Saisunee, K., Vingvorn, S., & Narksen, S. (2026). Nora drama: Sansilpa Thaksin Siam. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 30(1), 203-218.

Keywords: Nora Drama; Sansilpa; Thaksin; Siam; Mask

คำสำคัญ: ละครโนรา; สานศิลป์; ทักษิณ; สยาม; หน้ากาก

¹ Faculty of Arts Education, Nakhon Si Thammarat College of Dramatic Arts, Thailand

¹ คณะศิลปศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปนครศรีธรรมราช

² Faculty of Humanities, Kasetsart University, Thailand

² คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

³ Faculty of Arts Education, Nakhon Si Thammarat College of Dramatic Arts, Thailand

³ คณะศิลปศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปนครศรีธรรมราช

Implications of the Study: This research offers significant academic and practical contributions to the performing arts. It builds upon the concept of blending how the distinct characteristics of two unique performing arts can be harmoniously integrated. Furthermore, it demonstrates the practical execution of “literary transformation” bringing theoretical frameworks with tangible performance outcomes. Methodologically, this study can also be used as a case study in for designing locally culture-based performance. Finally, the findings can be applied to the development of dance curricula, cultural arts performances, and the creation of conservative contemporary works for the international stage.

Conclusions and Future Study: This creative work presents a new form of Nora performance that creatively blends the unique elements of Khon. It strictly respects the traditional practices of both art forms while using the Ramakien epic as the basis for its presentation. Therefore, this study serves as a model for the future development of creative cultural dance. Future research can extend upon this by creating Nora plays based on other parts of the Ramakien epic, or by applying this collaborative framework to other folk performance types, such as Likay and Nang Talung.

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: การแสดงโนราและการแสดงโขนเป็นศิลปะการแสดงที่มีเอกลักษณ์เฉพาะแตกต่างกัน และการแสดงทั้ง 2 ประเภท ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ขององค์การยูเนสโก งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างสรรค์การแสดงชุด “ละครโนรา: สานศิลป์ทักขิณสยาม” ด้วยการผสมผสานเอกลักษณ์ของนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ คือ การแสดง “โนรา” และนาฏศิลป์ราชสำนัก คือ การแสดงโขน เรื่องรามเกียรติ์

วิธีการศึกษา: การวิจัยครั้งนี้ใช้แนวทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) โดยการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง การลงพื้นที่สัมภาษณ์ เพื่อนำข้อมูลมาออกแบบองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ นำมาสู่การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงาน เครื่องมือวิจัยประกอบด้วยแบบสัมภาษณ์และแบบประเมินผลงาน

ผลการศึกษาที่สำคัญ: ผลงานสร้างสรรค์นี้เป็นการแสดงที่มีรูปแบบเฉพาะ มีการผสมผสานเอกลักษณ์ของโนราเข้ากับเอกลักษณ์ของโขน การประพันธ์บทละครโนรานำเค้าโครงเรื่องมาจากบทละครเรื่องรามเกียรติ์ โดยบทละครโนราแบ่งออกเป็น 3 องค์ ได้แก่ องค์ที่ 1 รามราชตามกวาง องค์ที่ 2 ลักนางสีดา และองค์ที่ 3 ลิขพญาถวายเป็นพล ผู้แสดงสวมใส่หน้ากากที่ออกแบบขึ้นใหม่ตามลักษณะของตัวละครในเรื่อง มีลักษณะคล้ายกับหัวโขนและหน้ากากพรานโนรา มีการเว้นช่องว่างบริเวณปากเพื่อให้สะดวกในการขับร้องและเจรจาของผู้แสดง เครื่องแต่งกายใช้รูปแบบการแต่งกายตามแบบอย่างการแสดงโนรา แต่มีการกำหนดสีของเครื่องแต่งกายตามลักษณะการแต่งกายในการแสดงโขน เครื่องดนตรีใช้ตามแบบแผนการแสดงโนรา สำหรับทำรำใช้ทำรำตามแบบอย่างโนรา แต่มีการนำท่ารำของโขนมาผสมผสานในบางช่วง ผู้วิจัยออกแบบอย่างมีหลักเกณฑ์และคำนึงถึงความถูกต้องตามจารีตศิลปะการแสดงทั้ง 2 ประเภท ทำให้เกิดนวัตกรรมทางการแสดงที่ยึดหลักจารีตแบบแผนเดิมและตอบโจทย์ผู้ชมยุคใหม่

นัยสำคัญของการศึกษา: งานสร้างสรรค์นี้มีนัยสำคัญในเชิงวิชาการและศิลปะการแสดงในหลายด้าน กล่าวคือ เป็นการต่อยอดแนวคิดการผสมผสานเอกลักษณ์ของศิลปะการแสดงโดยผสมผสานการแสดง 2 ประเภท ที่มีแบบแผนเฉพาะตัวได้อย่างกลมกลืน นอกจากนี้ ยังแสดงให้เห็นถึงกระบวนการ “แปรรูปวรรณกรรม” อย่างมีทฤษฎีรองรับและมีผลงานการแสดงจริง ผลงานครั้งนี้สามารถใช้เป็นกรณีศึกษาในด้านการออกแบบการแสดงบนฐานวัฒนธรรมท้องถิ่น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนนาฏศิลป์ การจัดแสดงศิลปวัฒนธรรม หรือการพัฒนาผลงานร่วมสมัยเชิงอนุรักษ์ในเวทีนานาชาติ

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: งานสร้างสรรค์นี้เป็นการสร้างสรรค์รูปแบบการแสดงโนราแนวใหม่ที่ผสมผสานเอกลักษณ์ของโนราได้อย่างสร้างสรรค์ โดยยังคงเคารพจารีตดั้งเดิมของทั้ง 2 ศาสตร์ และใช้บทละครเรื่องรามเกียรติ์เป็นเค้าโครงเรื่องในการนำเสนอ การศึกษาครั้งนี้จึงสามารถเป็นต้นแบบสำหรับการพัฒนานาฏศิลป์สร้างสรรค์เชิงวัฒนธรรมในรูปแบบอื่น ๆ ต่อไปในอนาคต งานวิจัยสามารถขยายผลไปยังการสร้างละครโนราจากตอนอื่นของเรื่องรามเกียรติ์ หรือการประยุกต์ใช้แนวคิดเดียวกันกับนาฏศิลป์พื้นบ้านประเภทอื่น เช่น ลิเก หนังตะลุง

1. บทนำ

นาฏศิลป์ไทยสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลัก คือ นาฏศิลป์พื้นบ้าน เป็นการร่ายรำของชาวบ้านในภูมิภาคต่าง ๆ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อความรื่นเริงตามวิถีชาวบ้าน เช่น การฟ้อนของภาคเหนือ การเจี๊ยงของภาคอีสาน การรำและระบำของภาคกลางและภาคใต้ อีกกลุ่มหนึ่งคือ นาฏศิลป์ราชสำนัก เป็นการร่ายรำที่มีรูปแบบ จารีต พิธีกรรม และวิธีปฏิบัติเคร่งครัด เช่น การแสดงโขนและละคร (ภัสชล พลเจริญ, 2547, น. 9)

งานวิจัยเรื่อง “ละครโนรา: สานศิลป์ทักษิณสยาม” สร้างสรรค์ขึ้นด้วยการนำเอกลักษณ์ของการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ คือ โนรา และการแสดงนาฏศิลป์ราชสำนัก คือ การแสดงโขน เรื่องรามเกียรติ์ มาผสมผสานกัน โดยผู้วิจัยศึกษาเอกลักษณ์ของการแสดงทั้ง 2 ประเภท ดังนี้

การแสดงโนรา เป็นการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ที่นิยมอย่างมาก มีวัตถุประสงค์หลักในการแสดง 2 ประการ คือ 1) การแสดงโนราเพื่อความบันเทิง เป็นการแสดงเพื่อสร้างความสนุกสนานและผ่อนคลายให้กับผู้ชมในโอกาสต่าง ๆ เช่น งานเทศกาลประจำปี งานประเพณี และงานมงคลต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมได้ชื่นชมกับศิลปะในการร้อง การรำ และการทำบท และ 2) การแสดงโนราเพื่อพิธีกรรม เป็นการแสดงในพิธีกรรมทางศาสนา ความเชื่อเรื่องวิญญาณบรรพบุรุษ และเรื่องไสยศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น การรำแก้บน แก้เหมรย และการรำโนราโรงครู (จินตนา อนุวัฒน์, 2566, น. 70-71)

การแสดงโนราเพื่อพิธีกรรมนี้ จะมีการแสดงโนราที่เรียกว่า “จับบทสิบสอง” เป็นการแสดงโนราแบบละครเฉพาะตอนสั้น ๆ จำนวน 12 เรื่อง ประกอบด้วย พระสุธน-มโนห์รา พระรถเมรี โคบุตร สังข์ทอง ดาราวงศ์ พระอภัยมณี จันทโครพ สินธุราช สังข์ศิลป์ชัย มณีพิชัย และไกรทอง (ชาญณรงค์ คงฉิม, 2567, น. 162)

การแสดงโนรา มีเอกลักษณ์การแสดงเฉพาะตัวอันโดดเด่น ทั้งในด้านท่ารำ จังหวะ ดนตรี และเครื่องแต่งกายโนราที่เรียกกันว่า “เครื่องต้น” สำหรับโนราใหญ่หรือนายโรงโนรา มีการพัฒนาปรับปรุงมาโดยตลอด ทั้งวัสดุ รูปแบบลวดลาย สีเส้น หรือขนาด ล้วนมีความสำคัญในการแสดงทั้งสิ้น โดยเฉพาะ “เทริด” เครื่องสวมศีรษะ ที่ศิลปินโนราเชื่อกันว่าเป็นที่สถิตของครูโนรา มีโครงสร้างจากไม้ที่เป็นมงคล และตกแต่งอย่างประณีต งดงาม รวมถึงเครื่องลูกปิดที่ร้อยด้วยลวดลายประณีต ผู้แสดงใช้สวมใส่แทนเสื้อ อีกทั้งเครื่องเงิน เช่น ทับทรวง ปีกนกแอ่น ปิ่นแห่ง และเล็บเงิน นอกจากนี้ยังมีกำไลข้อมือ ผ้าห้อย หางหงส์ ผ้าถุง และสนับเพลา เครื่องแต่งกายเหล่านี้ล้วนมีขนาด สีเส้น และลวดลายที่กลมกลืนกัน (สุพัตน์ นาคเสน, 2562, น. 11-16)

การแสดงโขน เป็นนาฏศิลป์ราชสำนักซึ่งพัฒนามาจากการเล่น 3 ประเภท คือ หนังใหญ่ ชักนาคดึกดำบรรพ์ และกระบี่กระบอง ได้รับการปรับปรุงให้ประณีต งดงามมากยิ่งขึ้น เดิมผู้แสดงโขนต้องสวมหัวโขนที่ปิดหน้าทั้งหมด จึงมีผู้พากย์เจรจาพูดแทน แต่ภายหลังมีการปรับให้ผู้แสดงเทพบุตร เทพธิดา และมนุษย์ชายหญิง สวมเครื่องประดับศีรษะที่เรียกว่า “ศิราภรณ์” เช่น ชฎา มงกุฎ รัตเกล้า กะบังหน้า โดยไม่ต้องปิดหน้าเต็มที่ แต่ยังคงมีผู้พากย์เจรจาแทนตามประเพณี ยกเว้นตัวตลกและฤๅษีบางบทบาทที่ต้องพูดเอง ซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์ของบทบาทดังกล่าว

ส่วนเนื้อเรื่องที่แสดงนิยมแสดงเรื่องรามเกียรติ์ ดัดแปลงมาจากรามายณะของอินเดีย ถึงแม้มีความแตกต่างกันหลายตอน เนื่องจากเรื่องมีความยาวมาก จึงแบ่งการแสดงออกเป็นชุด ๆ ตามแบบหนังใหญ่ เพื่อให้สะดวกในการแสดงแต่ละตอนตามลำดับ (กรมศิลปากร สำนักการสังคีต, 2563)

นอกจากนี้ การแสดงโขนยังมีการกำหนดจารีตเรื่องสี่ ซึ่งเป็นสิ่งบ่งบอกลักษณะ บทบาท และความสำคัญของตัวโขน มีการกำหนดสี่ 3 ลักษณะ กล่าวคือ 1) กำหนดขึ้นจากช่วงกำเนิดของตัวโขน เช่น พระราม กำเนิดในเวลาดึกสงัด (มัชฌิมยาม) จึงมีผิวกายสีเขียว 2) กำหนดขึ้นจากเชื้อสายของตัวโขน เช่น หนุมาน มีผิวกายสีขาวย เพราะเป็นบุตรพระพาย ซึ่งมีผิวกายสีขาวย และ 3) กำหนดขึ้นจากลักษณะพื้นฐานธรรมชาติที่ปรากฏ เช่น พระอาทิตย์สีแดงชาดตามสีรัศมีของแสงอาทิตย์ (ประเมษฐ์ บุญยะชัย, ม.ป.ป., น. 72-73)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ คือ โนรา และนาฏศิลป์ราชสำนัก คือ การแสดงโขน เรื่องรามเกียรติ์ ที่ต่างมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวอันโดดเด่น ภายหลังได้มีการนำการแสดงทั้ง 2 ประเภท มาจัดแสดงร่วมกัน คือ การแสดงโขนพบโนรา เรื่องรามเกียรติ์ ชุดรามมกุฎอยุธยา โดยความร่วมมือของสำนักการสังคีต กรมศิลปากร และมหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา ด้วยการนำการแสดงโขนและการแสดงโนรามาแสดงร่วมกันบนเวที

จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยนำเอกลักษณ์ของการแสดงทั้ง 2 ประเภท มาผสมผสานกันในการสร้างสรรค์การแสดงชุด “ละครโนรา: สานศิลป์ทักษิณสยาม” ด้วยการนำการแสดงโนราที่มีการแสดงเรื่องราวต่าง ๆ อย่างละครมาปรับใช้เป็นรูปแบบการแสดงนำเสนอเรื่องราวเกียรติ เช่นเดียวกับการแสดงโขน การกำหนดสีของตัวละครโนราอย่างการแสดงโขน การออกแบบหน้ากากโนราที่มีรูปทรงคล้ายกับหัวโขน เป็นต้น

ทั้งนี้ การออกแบบการแสดงที่มีการนำเอกลักษณ์ของการแสดงทั้ง 2 ประเภท มาผสมผสานหรือรวมเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้เกิดรูปแบบการแสดงโนราใหม่เพิ่มขึ้น เป็นการสร้าง “การแสดงร่วมวัฒนธรรม” ซึ่งเป็นแนวทางใหม่ในการสร้างสรรค์ให้กับวงการศิลปะการแสดงและวงการวิชาการต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์การแสดงชุด “ละครโนรา: สานศิลป์ทักษิณสยาม” ด้วยการผสมผสานเอกลักษณ์ของนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ คือ “โนรา” และนาฏศิลป์ราชสำนัก คือ การแสดงโขน เรื่องรามเกียรติ์

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ขอบเขตของโครงเรื่อง ผู้วิจัยนำเค้าโครงเรื่องจากบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เป็นวรรณกรรมต้นเรื่อง โดยเริ่มเรื่องตั้งแต่ตอนลักสีดาถึงถวายพล

3.2 ขอบเขตของรูปแบบการแสดง การแสดงครั้งนี้มีรูปแบบการแสดงเช่นเดียวกับการแสดงโนราจับบทสิบสอง ที่มีการแสดงเป็นละครเรื่องสั้น ๆ แต่ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้จะดำเนินเรื่องที่มีความยาวมากกว่าการแสดงโนราจับบทสิบสอง คล้ายกับการแสดงละครรำของนาฏศิลป์ไทย

3.3 ขอบเขตด้านพื้นที่ ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการศึกษาในพื้นที่การวิจัย ได้แก่ วิทยาลัยนาฏศิลปนครศรีธรรมราช อำเภอเมืองนครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช และคณะโนราต่าง ๆ ในพื้นที่จังหวัดนครศรีธรรมราช จังหวัดพัทลุง และจังหวัดชุมพร

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยในครั้งนี้เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลในการเรียบเรียงและวิเคราะห์เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ โดยใช้วิธีการดังต่อไปนี้

4.1.1 การศึกษาเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยศึกษา ค้นคว้าข้อมูลทั้งจากเอกสารทางวิชาการ หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นฐานในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามีประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- (1) แนวคิดเกี่ยวกับหน้ากากในนาฏกรรม เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาการสวมใส่หน้ากากของมนุษย์ นำมาสู่การสวมใส่หน้ากากในนาฏกรรม และรูปแบบของหน้ากากของแต่ละท้องถิ่น
- (2) แนวคิดเกี่ยวกับการแสดงโนรา ศึกษาในประเด็นความเป็นมาของการแสดงโนรา การแสดงโนรารำสิบสองเรื่อง หรือ “จับบทสิบสอง” และเอกลักษณ์ของการแสดงโนรา
- (3) แนวคิดเกี่ยวกับการแสดงโขน ศึกษาในประเด็นความเป็นมาของการแสดงโขน และเอกลักษณ์ของการแสดงโขน
- (4) แนวคิดเกี่ยวกับการแปรรูปวรรณกรรม เกี่ยวกับหลักการและแนวทางการแปรรูปวรรณกรรมจากวรรณกรรมรูปแบบหนึ่งมาสู่วรรณกรรมอีกรูปแบบหนึ่ง
- (5) แนวคิดเกี่ยวกับนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับแนวทางและขั้นตอนการสร้างสรรคานาฏศิลป์ และแนวทางการสร้างสรรค์ละครรำ

4.1.2 การศึกษาข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์ แบ่งประเด็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบการแสดงโนรา ได้แก่ หน้ากากในการแสดงโนรา บทละคร ดนตรีและเพลงร้อง กระบวนท่ารำ อุปกรณ์ประกอบการแสดง และเครื่องแต่งกาย แบบสัมภาษณ์นี้ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) เพื่อคัดเลือกและปรับปรุงข้อความให้สอดคล้องกับงานวิจัยครั้งนี้ ข้อความทั้งหมดต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน จากนั้นผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 4 ท่าน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งเป็นผู้มีความรู้ ความชำนาญด้านการแสดงโนราไม่น้อยกว่า 20 ปี

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล หลังจากศึกษาข้อมูลจากเอกสารและภาคสนาม ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อใช้ในการออกแบบการแสดง ดังนี้ การออกแบบท่ารำโนราควรเน้นการดึงเอกลักษณ์ท่ารำโนราจากท่าพื้นฐานดั้งเดิม ผสมผสานกับท่าทางจากโขนหรือสัตว์ เช่น ท่าลิง ท่ายักษ์ เพื่อเพิ่มความหลากหลายและสื่อสารความหมายของตัวละคร ส่วนการใช้หน้ากากควรคำนึงถึงการแสดงอารมณ์และการออกเสียงของผู้แสดง จึงมีคำแนะนำในการออกแบบหน้ากากให้เปิดบริเวณปากเพื่อให้สะดวกในการขับร้อง

การออกแบบเครื่องแต่งกายยึดหลักแนวโนราแบบดั้งเดิม โดยอาจใช้การแต่งกายอย่างเรียบง่ายหรือประยุกต์เพื่อแสดงตัวละครสมมติ ด้านดนตรีประกอบการแสดง ใช้เครื่องดนตรีประกอบการแสดงโนรา และการประพันธ์บทละครจากวรรณกรรมหรือบทพระราชนิพนธ์ ควรย่อเนื้อหาและปรับให้เข้ากับการแสดงโนรา รวมถึงเลือกใช้ฉันทลักษณ์และทำนองเพลงที่เหมาะสมกับการแสดงโนรา และสอดคล้องกับอารมณ์และการสื่อสารของตัวละครด้วย

4.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค

4.3.1 ศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและการลงภาคสนาม ในประเด็นที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับผลงานวิจัย เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบองค์ประกอบการแสดง

4.3.2 กำหนดกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ละครโนรา เพื่อเป็นกรอบในการดำเนินการสร้างสรรค์ให้เป็นไปอย่างมีแนวทางและตรงตามวัตถุประสงค์ ด้วยการผสมผสานเอกลักษณ์การแสดงโนรา เช่น บทร้องและทำนองเพลง เครื่องแต่งกาย หน้ากากพราน และองค์ประกอบการแสดงโขน เช่น บทละคร สีของเครื่องแต่งกาย และหัวโขน เพื่อสร้างสรรค์การแสดงโนรารูปแบบใหม่ขึ้นมา นำบทละครเรื่องรามเกียรติ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ตอนลักสีดาถึงถวายเป็นเค้าโครงเรื่อง กำหนดเนื้อเรื่องแบ่งออกเป็น 3 องก์ ได้แก่ องก์ที่ 1 รามราชตามกวาง องก์ที่ 2 ลักนางสีดา และองก์ที่ 3 ลิขภัยถวายเป็นผล

4.3.3 การออกแบบองค์ประกอบการแสดง จากการกำหนดกรอบแนวคิดข้างต้น นำมาสู่การออกแบบองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ได้แก่ การสร้างสรรค์บทละครโนราและดนตรี การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการคัดเลือกผู้แสดง

4.3.4 เมื่อการสร้างสรรค์ละครโนราสำเร็จครบทุกองค์ประกอบแล้ว ผู้วิจัยนำการแสดงละครโนราเสนอผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์ เพื่อรับข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขผลงานครั้งนี้ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น กำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิ คือ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการแสดงโนรา ด้านดนตรี พื้นบ้านภาคใต้ ด้านการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ หรือด้านการแสดงโขน อย่างไม่อย่างหนึ่ง ไม่น้อยกว่า 20 ปี จำนวน 5 ท่าน

5. ประโยชน์ของการวิจัย

5.1 รูปแบบการแสดงละครโนราที่มีการแสดงเป็นเรื่องราว และการสวมใส่หน้ากากในการแสดง ได้รับการอนุรักษ์พัฒนา และต่อยอดองค์ความรู้ ผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ครั้งนี้จะเป็นแนวทางหนึ่งในการศึกษา ค้นคว้า และสร้างสรรค์นาฏศิลป์สำหรับผู้สนใจต่อไป

5.2 สถาบันการศึกษาด้านนาฏศิลป์พื้นบ้าน (โนรา) สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้ไปใช้ในการเรียนการสอน หรือการแสดงแก่นักเรียน นักศึกษา และสถาบันการศึกษาของตน

6. ผลการวิจัย

โครงการวิจัยสร้างสรรค์เรื่อง “ละครโนรา: สานศิลป์ทักษิณสยาม” ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยดังนี้

6.1 รูปแบบการแสดง ผู้วิจัยยึดหลักรูปแบบการแสดงโนราที่แสดงเป็นเรื่องราวอย่างละครรำ ตามแบบแผนการแสดงโนรา นำเอกลักษณ์ของการแสดงโนราจับบทสิบสองที่มีการแสดงเป็นเรื่องราวสั้น ๆ โดยผู้วิจัยนำบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช มาเป็นวรรณกรรมต้นฉบับ ใช้วิธีการเล่าเรื่องตามแบบอย่างการแสดงโนรา นอกจากนี้ การแสดงละครโนรายังยึดหลักจารีตการแสดงโนราด้วยการเรียงลำดับขั้นตอนการแสดง ได้แก่ การเบิกโรง การโหมโรง การภาศครู และการเล่นเรื่อง

6.2 บทละครโนรา ผู้วิจัยนำเค้าโครงเรื่องจากบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช มาเป็นวรรณกรรมต้นฉบับ ยึดโครงเรื่องรามเกียรติ์ตอนลักสี่ดาถึงถวายเป็นพล จากนั้นจึงวางโครงเรื่องของการแสดงละครโนรานี้ออกเป็น 3 องก์ ดังกล่าวข้างต้น การประพันธ์บทนี้ยึดหลักจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการแสดงโนรา กล่าวคือ การใช้กลอนและทำนองเพลงที่ใช้ประกอบในการแสดงโนราที่มีอยู่เดิม เช่น กลอนสี่ กลอนหก เพลงทับเพลงโชน ประพันธ์บทละครโนราโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพัฒน์ นาคเสน ผู้มีประสบการณ์การประพันธ์บทและการแสดงโนราไม่น้อยกว่า 20 ปี ผ่านการตรวจสอบบทละครโนราโดย รองศาสตราจารย์ ดร.เสาวณิต วิงวอน ผู้มีความรู้ ความชำนาญด้านวรรณคดีการละครไม่น้อยกว่า 20 ปี นอกจากนี้ บทละครโนรายังผ่านการร่วมกันพิจารณาถึงความเหมาะสมของคำกลอนและทำนองเพลงในแต่ละช่วงอีกครั้ง โดยศิลปินโนราทดลองร้องบทกลอนเพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ความไพเราะ และอารมณ์ของเพลงต่อการแสดง ส่วนนักดนตรีโนราจะร่วมพิจารณาทำนองเพลงที่บรรจ้ไว้ว่าเหมาะสมหรือไม่

6.3 เพลงร้องและทำนองเพลง การบรรจุเพลงร้องและทำนองเพลงในบทละครโนราครั้งนี้ประกอบด้วย เพลงทับเพลงโชน ทำนองลอดโหม่ง ทำนองหนึ่งตะลุง ทำนองกลอนสี่ ทำนองกลอนหก ทำนองสะบัดสะบั้ง และทำนองกลอนสี่ (กบเต็น) เพื่อความเหมาะสมกับการแสดง สำหรับความหมายของเพลงร้องและทำนองเพลงดังกล่าว จากการสัมภาษณ์ นายเมฆพัตร อุไรรัตน์ (โนราเมฆพัตรศิลปินนครศรีฯ) ศิลปินโนราที่มีประสบการณ์การแสดงโนรามากกว่า 15 ปี อธิบายรายละเอียดความหมายของเพลง ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ความหมายของเพลงร้องและทำนองเพลงในบทละครโนราและการนำไปปรับใช้
(กฤษณะ สายสุนีย์, ประเทศไทย, 2568)

ที่	ชื่อเพลง	ความหมายของเพลง	การนำไปใช้
1	เพลงทับเพลงโทน	ใช้สำหรับจับบทโนราจับบทสิบสอง ในการดำเนินเรื่องสำหรับการเล่นบทโนรา แสดงบุคลิกท่าทางของตัวละครที่มีความแข็งแรง ผู้มีอำนาจ ศักดิ์ศรี (เมฆพัตร์ อุไรรัตน์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 1 มีนาคม 2568)	ใช้ในการดำเนินเรื่องของตัวละคร โดยตัวละครจะร้องเพลงทับเพลงโทนในการบรรยายเรื่องหรือการกระทำของตนเอง เช่น นางสาวทูลขอให้พระรามตามจับกวางทอง
2	ทำนองลอดไหม่ง	ใช้ในการแสดงโนราที่แสดงถึงอารมณ์โศกเศร้าเสียใจ ในการพลัดพรากสิ่งที่รัก หรือการตัดพ้อ สำหรับในการแสดงหนังตะลุงมักใช้ในการเดินชมธรรมชาติของตัวละคร (เมฆพัตร์ อุไรรัตน์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 1 มีนาคม 2568)	ใช้ในบทบาทของนางสีดาในการตัดพ้อต่อว่าพระราม แสดงถึงความเสียใจและประชดประชันที่พระรามไม่ยอมตามจับกวางทองมาให้
3	ทำนองหนังตะลุง	ใช้ในการแสดงโนรา แต่ส่วนใหญ่มักใช้ในการแสดงหนังตะลุง สำหรับการดำเนินเรื่องทั่วไป ในระหว่างบท หรืออาจใช้ในการสื่อถึงความเกรี้ยวกราดดุเดือดของตัวละคร (เมฆพัตร์ อุไรรัตน์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 1 มีนาคม 2568)	ใช้ในการดำเนินเรื่อง โดยตัวละครร้องทำนองหนังตะลุงเพื่อบรรยายการกระทำหรือความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่อง อีกทั้งใช้แสดงอารมณ์โกรธ เช่น ตอนฤๅษีโกรธนางสีดาที่ด่าว่าตน
4	ทำนองกลอนสี่	ใช้ในการแสดงโนรา หรือเพลงบอก ลักษณะของทำนองกลอนสี่สื่อถึงความสนุกสนาน ตลกขบขัน เป็นกลอนที่สั้น กะทัดรัด เข้าใจง่าย การร้องกลอนสี่จะร้องบทโดยมีลูกคู่รับบทเพื่อย้ำข้อความที่ตัวละครร้องก่อนหน้านี้อีกครั้ง (เมฆพัตร์ อุไรรัตน์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 1 มีนาคม 2568)	ใช้ในการดำเนินเรื่องบทบาทของกวางทองที่สื่อถึงความสนุกสนานของกวางทองในการกระโดดโลดเต้นในป่า และการติดตามกวางทองของพระราม

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ที่	ชื่อเพลง	ความหมายของเพลง	การนำไปใช้
5	ทำนองกลอนหก	ใช้ในการแสดงโนรา ใช้ร้องต่อจากกลอนสี่ ทำนองกลอนหกนี้มีจังหวะเร็วกว่ากลอนสี่ ช่วยเพิ่มความเข้าใจ อาจใช้ในการเปลี่ยนบุคลิกของตัวละคร หรือเปลี่ยนบทบาทของตัวละคร เช่น บทพญานาคใช้ทำนองกลอนสี่ เมื่อถึงบทพระรามจึงใช้บทกลอนหก การร้องทำนองกลอนหกจะร้องบท โดยมีลูกคู่รับ โดยลูกคู่จะร้องย้าซ้ำคำท้ายเพื่อย้ำข้อความเดิมอีกครั้ง (เมฆพัตร อุไรรัตน์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 1 มีนาคม 2568)	ใช้ร้องต่อจากกลอนสี่ เพื่อปรับเปลี่ยนบทบาทของตัวละคร โดยในการแสดงครั้งนี้ พระรามจะร้องกลอนสี่ก่อน และมารีศรีร้องกลอนหกต่อจากพระราม
6	ทำนองสะบัดสะบั้ง	ใช้ประกอบการแสดงหนังตะลุง ในการขับบทเหวา บทยักซ์ และบทฤๅษี นกเค็ด เป็นทำนองสำหรับผู้ที่มีเวทมนตร์ อิทธิฤทธิ์ เนื่องจากเป็นทำนองเพลงที่มีจังหวะเร็วและน่าเกรงขาม (เมฆพัตร อุไรรัตน์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 1 มีนาคม 2568)	ใช้ในบทบาทของทศกัณฐ์ในการแนะนำตัว และแปลงกายเป็นฤๅษี นอกจากนี้ ยังใช้ในบทบาทของฤๅษี ผู้มีเวทมนตร์และอิทธิฤทธิ์ ในการดำเนินเรื่อง
7	ทำนองกลอนสี่ (กบเต็น)	ใช้ในการแสดงหนังตะลุง ในบทบาทของตัวละครที่แสดงถึงความสนุกสนาน ตลกขบขัน หรือใช้ในการโต้ตอบกันไปมาระหว่างตัวละครตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ในลักษณะของตัวละครที่แสดงความโกรธหรือความไม่พอใจต่อกัน การต่อว่ากัน เช่น แม่สามีต่อว่าลูกสะใภ้ (เมฆพัตร อุไรรัตน์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 1 มีนาคม 2568)	ใช้ในการโต้ตอบกันไปมาของตัวละครระหว่างนางสีดาและฤๅษีสุธรรม

6.4 คนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยใช้ดนตรีพื้นบ้านภาคใต้สำหรับประกอบการแสดงละครโนราครั้งนี้ โดยใช้ตามแบบแผนการแสดงโนรา ประกอบด้วย ปี่ได้ กลองตุ๊ก แตรระ ทับ โหม่งหรือฆ้องคู่ และฉิ่ง

6.5 ผู้แสดง การคัดเลือกผู้แสดง จำนวน 10 คน มีเกณฑ์การคัดเลือกผู้แสดงที่เป็นเพศชาย อายุเฉลี่ย 18-40 ปี พิจารณาผู้แสดงจากทักษะและประสบการณ์การแสดง และเป็นผู้ที่มีความรู้ ความชำนาญด้านการแสดงโนรา

6.6 เครื่องแต่งกาย การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงละครโนรา ผู้วิจัยยึดหลักแบบแผนเครื่องแต่งกายการแสดงโนราเป็นหลัก โดยนำแนวคิดจารีตสีของเครื่องแต่งกายในการแสดงโขนมาผสมผสาน ด้วยการกำหนดให้ตัวละครแต่งกายตามลักษณะสีของตัวละคร เช่น พระรามสีเขียว พระลักษณ์สีเหลือง

หน้ากากในการแสดงละครโนรา เรื่องรามเกียรติ์ มีการผสมผสานเอกลักษณ์หน้ากากหรือหัวโขนในการแสดงโขนและหน้ากากพราวนโนรา กล่าวคือ 1) นำลักษณะของหัวโขนที่สวมครอบทั้งศีรษะ และอัตลักษณ์เฉพาะของหัวโขนแต่ละตัวละคร เช่น ทศกัณฐ์ หัวโขนมีลักษณะเป็นหนัวยักษ์ 2 ชั้น ส่วนชั้นที่ 3 เป็นหน้าพระหรือหน้าพรหมอยู่ด้านหน้า หรือพระราม พระลักษณ์ ในการแสดงโขนตอนออกบวช สมชญา ยอดบวช และ 2) การแสดงโนรา นำลักษณะของทรงเทริดและลักษณะของหน้ากากพราวนในการแสดงโนรา นำลักษณะการเว้นช่องว่างบริเวณปากเพื่อให้ผู้แสดงสามารถขับร้องและเจรจาด้วยตนเองได้อย่างสะดวก ดังนั้น หน้ากากในการแสดงละครโนราจึงมีลักษณะเป็นทรงเทริด แต่ด้านบนมีลักษณะตามตัวละคร เช่นเดียวกับการแสดงโขนบริเวณใบหน้ามีการเว้นช่องว่างบริเวณปากสำหรับขับร้องและเจรจา ได้แก่ พระราม พระลักษณ์ และทศกัณฐ์

นอกจากนี้ ตัวละครที่เป็นสัตว์นั้นยึดหลักตามจารีตการแสดงโนราเกี่ยวกับการสวมเทริดที่ว่า ถ้าผู้แสดงสวมบทบาทเป็นสัตว์จะไม่สวมเทริด เพราะถือว่าเทริดเป็นของสูงและเป็นการให้เกียรติเทริดที่เปรียบตั้งเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์ ดังนั้น การแสดงละครโนราครั้งนี้จึงกำหนดให้ตัวละครที่เป็นสัตว์สวมเพียงหน้ากาก ด้านบนของหน้ากากเป็นขนตามสีของตัวละครและด้านหลังประดับด้วยลูกปัดโนรา ได้แก่ หนุมาน สุครีพ องคต และนิลพัท ยกเว้นตัวกวางทองเท่านั้นที่มีเพียงหน้ากาก

6.7 อุปกรณ์การแสดง จากการศึกษาบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ที่ได้รับอาวูรของตัวละครไว้ นำมาสู่การออกแบบอาวูรของตัวละคร ดังนี้ พระราม อาวูรประจำกาย คือ คันศร สำหรับสุครีพ หนุมาน นิลพัท และองคต อาวูรประจำกายของลิงพญาทั้งหมดนี้ คือ พระขรรค์ ส่วนหนุมานก็ถือพระขรรค์เช่นกันตามจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม พระบรมมหาราชวัง

6.8 การแสดงละครโนรา ผู้วิจัยแบ่งโครงเรื่องนี้ออกเป็น 3 องค์ ได้แก่ องค์ที่ 1 งามราชตามกวาง องค์ที่ 2 ลักนางสีดา และองค์ที่ 3 ลิงพญาถวยพล แต่ละองค์ของการแสดงละครโนรามีรายละเอียดดังนี้

6.8.1 องค์ที่ 1 งามราชตามกวาง ทศกัณฐ์ใช้ให้มารีศแปลงกายเป็นกวางทองมาหลอกล่อให้นางสีดาหลงใหล เมื่อนางสีดาเห็นกวางทองจึงขอร้องให้พระรามตามจับกวางทองมาให้ พระรามได้ออกติดตามจับกวางทองเข้าไปในป่า จนพระรามล่วงรู้ว่าเป็นยักษ์แปลงกายมาจึงได้สังหารกวางทองลง มารีศเมื่อถูกศรของพระรามจึงออกอุบายร้องขอความช่วยเหลือโดยเลียนแบบเสียงของพระราม เมื่อนางสีดาที่นั่งรออยู่ในบรรณศาลาได้ยินเสียงมารีศคิดว่าพระรามมีอันตราย จึงสั่งให้พระลักษมณ์ออกติดตามไปช่วยเหลือพระราม

6.8.2 องค์ที่ 2 ลักนางสีดา ทศกัณฐ์เมื่อเห็นพระลักษมณ์รีบออกไปจากบรรณศาลาแล้วเหลือแต่นางสีดาเพียงคนเดียว จึงแปลงกายเป็นฤๅษีเข้ามาเจรจากับนางสีดาเพื่อจะชักชวนให้ไปเป็นมเหสีของทศกัณฐ์ เมื่อนางสีดาได้ยินเช่นนั้นจึงเกิดความโกรธและต่อว่าฤๅษี ทศกัณฐ์ในร่างของฤๅษีโกรธแค้นจนค้นร่างเดิมแล้วพาตัวนางสีดาเหาะกลับกรุงลงกาทันที

6.8.3 องค์ที่ 3 ลิงพญาถวยพล พระรามและพระลักษมณ์เดินทางออกติดตามหานางสีดาจนมาพบกับหนุมาน พระรามพิจารณาแล้วรู้ว่าหนุมานไม่ใช่ลิงธรรมดา ส่วนหนุมานรู้ว่าพระรามคือพระนารายณ์ อวตารมาจึงเข้าสวามิภักดิ์ต่อพระราม และชักชวนเผ่าพญาวานรเข้ามารับใช้เป็นที่ทหารของพระราม



ภาพที่ 1 รหัสคิวอาร์เพื่อรับชมคลิปวิดีโอการแสดง ละครโนรา: สานศิลป์ทักษิณสยาม
(กฤษณะ สายสุนีย์, ประเทศไทย, 2568)

6.9 การแปรรูปวรรณกรรม ละครโนราที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่นี้มีการแปรรูปวรรณกรรม ด้วยการนำบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เป็นวรรณกรรมต้นฉบับนำมาสู่บทละครโนรา ด้วยการศึกษาดุริยางคศาสตร์แล้วดัดแปลงแก้ไขดัดแปลงออกไป แต่ยังคงเค้าโครงเรื่องตามบทพระราชนิพนธ์ เพื่อให้เนื้อเรื่องมีความกระชับเหมาะสมกับการแสดงโนรา ทั้งการเปลี่ยนโคลงกลอนจากกลอนบทละครมาเป็นกลอนโนรา ทั้งเพลงร้องและทำนองเพลง มีการปรับปรุงใหม่ตามแบบแผนการแสดงโนราทั้งหมด

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

โครงการวิจัยนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก 1) การแสดงโนราจับบทสิบสอง ซึ่งนำเรื่องนิทานพื้นบ้านนิทานชาดก หรือวรรณคดีไทยมาแสดงเป็นเรื่องราวอย่างละคร แต่นำมาเพียงตอนสั้น ๆ และ 2) การแสดงโนราในปัจจุบันมีพัฒนาการการแสดงอย่างมาก โดยเฉพาะในสถาบันการศึกษาที่มีการนำวรรณคดีไทยมาเสนอในรูปแบบการแสดงโนรา ด้วยการนำเนื้อเรื่องหรือเครื่องแต่งกายมาผสมผสานจนเกิดเป็นการแสดงโนรารูปแบบใหม่ขึ้น อีกทั้งการนำเสนอการแสดงโนราที่มีการปะทะกันกับการแสดงโขน โดยนำการแสดง 2 ประเภท มาแสดงร่วมกันในเรื่องเดียวกัน แต่ไม่ได้ผสมผสานกันจนกลายเป็นอย่างเดียวกันอย่างชัดเจน ทั้งนี้ จากแรงบันดาลใจดังกล่าวนำมาสู่การศึกษาค้นคว้าข้อมูลเอกสาร หนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ และการศึกษาจากวีดิทัศน์ แล้วนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล นำมาสู่การสร้างสรรค์การแสดงชุดนี้ตามกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์

7.1 การผสมผสานเอกลักษณ์ของศิลปะการแสดง การสร้างสรรค์การแสดงละครโนราในครั้งนี้มีจุดเด่นอยู่ที่การบูรณาการเอกลักษณ์จากศิลปะการแสดง 2 ประเภท ที่แตกต่างกัน คือ โขนและโนราเข้าด้วยกันอย่างมีศิลปะ โดยมี 2 ลักษณะสำคัญ ที่ผู้วิจัยนำมาผสมผสาน ได้แก่

7.1.1 ลักษณะของหน้ากากละครโนรา ผู้วิจัยได้ออกแบบหน้ากากใหม่สำหรับตัวละครในเรื่อง โดยนำเอกลักษณ์เฉพาะของ “หัวโขน” และ “หน้ากากโนรา” ตัวอย่างเช่น หน้ากากสำหรับตัวละครกษัตริย์ใช้รูปแบบการสวมครอบศีรษะที่มี “เทริด” ตามแบบการแสดงโนรา แต่สอดแทรกเอกลักษณ์ของหัวโขน สำหรับตัวละครลิง ใช้หน้ากากเฉพาะใบหน้า ประดับขนด้านบนตามสีของหน้ากาก หน้ากากละครโนรามีการเว้นช่องว่างบริเวณปาก เพื่อให้สะดวกในการขับร้องและเจรจาของผู้แสดง ยกเว้นหน้ากากกวางทอง

7.1.2 ลักษณะของสีเครื่องแต่งกาย การออกแบบเครื่องแต่งกายได้นำจารีตการใช้สีของโขน เช่น พระรามสีเขียว พระลักษณ์สีเหลือง ทศกัณฐ์สีเขียว นำมาผสมผสานกับเครื่องแต่งกายของโนรา ส่งผลให้เกิดเครื่องแต่งกายที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว เป็นการสร้างความแปลกใหม่แก่การแสดงโนรา โดยยังคงเคารพในจารีตของแต่ละแขนงศิลปะ

การผสมผสานศิลปะการแสดงทั้ง 2 แขนงนี้ ถือเป็นการพัฒนาและต่อยอดรูปแบบการแสดงโนราดั้งเดิมให้เกิดมิติใหม่ในการนำเสนอวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์แก่ผู้ชม โดยเฉพาะผู้ชมชาวภาคใต้เข้าถึงเรื่องราวอย่างลึกซึ้งและเข้าใจง่ายยิ่งขึ้น แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับ คลวีร์ คงกัน (ม.ป.ป.) ที่นำเสนอว่า การนำศิลปะมากกว่า 2 แขนง มาผสมผสานกันด้วยการเน้นจุดเด่นของแต่ละแขนงมารวมกันจนกลายเป็นผลงานเดียวกันที่สามารถสื่อสารถึงผู้ชมได้อย่างชัดเจน หรือเรียกว่า “ศิลปะสื่อผสม”

นอกจากนี้ การออกแบบหน้ากากในครั้งนี้นี้ยังคำนึงถึงบทบาทและลักษณะเฉพาะของตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ตัวละครอย่างชัดเจน เช่น ตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ ตัวลิง ยึดหลักในการใช้หน้ากากเป็นตัวกำหนดบทบาทและสื่อสารลักษณะบุคลิกตัวละคร สอดคล้องกับแนวคิดของ จุฑามาศ ลิ้มรัตนพันธ์ (2563) ที่ระบุว่า หน้ากากกับศิลปะการแสดงเป็นสิ่งที่แยกออกจากกันไม่ได้ เพราะหน้ากากมีบทบาททั้งด้านการสร้างอัตลักษณ์ให้ตัวละครและสื่อความหมายทางอารมณ์ไปยังผู้ชม

7.2 การแปรรูปวรรณกรรม ผู้วิจัยนำบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช มาดัดแปลงเป็นบทละครโนรา โดยคงโครงเรื่องเดิมไว้ ตัดรายละเอียดที่ไม่จำเป็น และปรับบทกลอนให้เหมาะสมกับการแสดงโนรา ทั้งนี้ ยังคงรักษาเนื้อหา เหตุการณ์สำคัญ และคุณค่าของวรรณกรรมไว้อย่างครบถ้วน สอดคล้องกับ สันติไชย เอื้อศิลป์ (2562, น. 165) ที่กล่าวถึงการปรับบทโขนรามเกียรติ์ ตอนพระนารายณ์ปราบหนทก สู่บทละครรำ ตัดบทให้สั้นลงแต่ใช้เพลงเดิม อีกทั้ง Javorčková (2023, pp. 6-8) อธิบายว่า การแปรรูปวรรณกรรมเป็นการปรับเปลี่ยนงานศิลปะจากรูปแบบหนึ่งไปสู่อีกรูปแบบหนึ่ง การเปลี่ยนแปลงบางอย่างแต่ยังคงรักษาแก่นสำคัญของต้นฉบับเป็นการสร้าง “อ้างอิง” หรือ “สื่อใหม่” ที่ยังคงเชื่อมโยงกับต้นฉบับเดิม ทำให้ผลงานทั้ง 2 อยู่ร่วมกันในโลกศิลปะ

งานสร้างสรรค์ครั้งนี้จึงก่อให้เกิดการแสดงโนรารูปแบบใหม่ที่ผสมผสานนาฏศิลป์พื้นบ้านกับนาฏศิลป์ราชสำนักอย่างกลมกลืน เป็นการผสมศิลปะข้ามศาสตร์ โดยแปรรูปรามเกียรติ์ ซึ่งเป็นมรดกวรรณกรรมของชาติ สู่การแสดงโนรา พร้อมออกแบบองค์ประกอบตามแนวคิด “นาฏศิลป์สร้างสรรค์บนฐานจารีตเดิม” อันเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยที่ยังคงรากทางวัฒนธรรม ถือเป็นการอนุรักษ์ ต่อยอด และสื่อสารวรรณกรรมไทยให้เข้าถึงผู้ชมชาวใต้ผ่านศิลปะพื้นบ้าน

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

8.1.1 การแสดงละครโนราเป็นผลงานสร้างสรรค์การแสดงโนราที่มีเค้าโครงเรื่อง 3 องค์ ทำให้ใช้ระยะเวลาในการแสดงมาก ทั้งนี้ หากผู้ที่สนใจการแสดงชุดนี้ไปใช้ประกอบการแสดงโนรา อาจนำไปใช้แสดงเพียงองค์ใดองค์หนึ่งก็ได้ เพื่อให้เหมาะสมกับโอกาสการแสดงต่าง ๆ

8.1.2 องค์ความรู้จากการวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้ ได้แก่ การแปรรูปวรรณกรรมและการผสมผสานศิลปะการแสดง ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้ที่สนใจสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะเดียวกันนี้สามารถนำองค์ความรู้นี้ไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับผลงานของตนได้

8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

8.2.1 งานสร้างสรรค์นี้เก็บข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับจารีตของหัวโขนและหน้ากากโนราเพื่อใช้ประกอบการสร้างสรรค์ ทำให้เข้าใจหลักการระบุสี ลักษณะหัวโขน และข้อห้ามเกี่ยวกับการสวมเทริดในโนรา ดังนั้น ผู้สนใจควรศึกษาข้อมูลด้านศิลปะการแสดงอย่างรอบด้านทั้งแบบแผน จารีต และข้อห้าม เนื่องจากเกี่ยวข้องกับศรัทธาและความเชื่อ ซึ่งเป็นหัวใจของการสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพ

8.2.2 การวิจัยครั้งนี้ได้ประพันธ์บทละครโนรา เรื่องรามเกียรติ์ โดยแสดง 3 องก์ด้วยกัน ได้แก่ องก์ที่ 1 รามราชตามกวาง องก์ที่ 2 ลักนางสีดา และองก์ที่ 3 ลิงพญาถวายเป็นผล การแสดงเรื่องรามเกียรติ์ยังมีตอนอื่นๆ ที่น่าสนใจ สามารถนำมาสร้างสรรค์การแสดงละครโนราได้อีก เช่น ตอนนางลอย ตอนพรหมาศ

9. กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณทุนสนับสนุนการดำเนินโครงการวิจัยจากงบประมาณกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (กองทุนส่งเสริม ววน.) อีกทั้งสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่จัดสรรทุนวิจัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.เสาวณิต วิงวอน ที่ปรึกษาโครงการวิจัย และผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพัตน์ นาคเสน ที่ปรึกษาร่วม ที่กรุณาให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะในโครงการวิจัยครั้งนี้

10. รายการอ้างอิง

- กรมศิลปากร สำนักการสังคีต. (2563). *ความรู้ทั่วไปโขน*. สืบค้นเมื่อ 23 กรกฎาคม 2567 จาก <https://www.finearts.go.th/performing/view/6989-ความรู้ทั่วไปโขน>
- จินตนา อนุวัฒน์. (2566). การร่ายถวายครูในพิธีกรรมโนราโรงครู. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์วิชาการวิจัยและงานสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี*, 10(1), 68-89.
- จุฑามาศ ลิ้มรัตนพันธ์. (2563). *หน้ากาก: วัตถุทางวัฒนธรรม ตัวอัน และโรคระบาด*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2567 จาก <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/110>

- ชาญณรงค์ คงฉิม. (2567). 12 โนราโรงครู: ที่มาของวรรณกรรมและความนิยมในการแสดงโนรา. *วารสารศิลปกรรมสาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*, 17(1), 155-176.
- ดลวีร์ คงกัน. (ม.ป.ป.). *ศิลปะสื่อผสม (mixed media) คืออะไร?*. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2567 จาก <https://sites.google.com/view/artroomkrupor/หนาแรก/หกตลก/ประตมากรรมสอผสม>.
- ประเมษฐ์ บุญยะชัย. (ม.ป.ป.). *เอกสารประกอบการสอน วิชาจารีตนาฏศิลป์ไทย*. กรุงเทพมหานคร: สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
- ภัสชล พลเจริญ. (2547). นาฏศิลป์ไทย ศาสตร์แห่งการบูชาครูและฝึกฝน. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 12(1), 9-12.
- สัณห์ไชญ์ เอื้อศิลป์. (2562) ละครไทยในพื้นที่ร่วมสมัย: การสร้างสรรค์ละครเรื่อง นนทก. *วารสารดนตรีและการแสดง*, 1(2), 146-168.
- สุพัฒน์ นาคเสน. (2562). *โนราท่าครู*. กรุงเทพมหานคร: สายส่งดวงแก้ว.
- Javorčková, R. (2023). Adaptations of Barnabáš Kos. *Central European Views*, 5(1), 5-16. doi: 10.17846/CEV.2023.05.1.5-16.

THE CREATIVE PROCESS OF 2D ANIMATION FROM SAND PAINTING BASED ON PERCEPTION THEORY

กระบวนการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จากจิตรกรรมทราย ด้วยทฤษฎีการรับรู้

Sompong Leerasiri^{1*}

สมพงษ์ ลีระศิริ^{1*}

Abstract

Background and Objectives: This study aims to develop knowledge and a creative process for producing 2D animation from sand painting through theories of perception. It examines the relationships among sand as a material, image-making techniques, frame-by-frame movement, and viewers' perceptual mechanisms. The study culminates in the creative artwork "*The Great King of King Rama IX*", which presents the royal aspirations and royal initiatives of His Majesty King Bhumibol Adulyadej through sand painting animation.

Methodology: This research employs qualitative and creative research approaches. Data were collected from documents, research articles, online sources, and the works by five artists related to 2D animation, sand painting, and 2D painting. The analysis focuses on three aspects: content, form, and technique. The conceptual framework integrates Gestalt theory, visual perception, 2D animation theory, contemporary media concepts, and aesthetics to inform sketch development, storyboard design, and the production process.

Key Findings: The creative process consists of four distinct stages: 1) preparation and sketch design; 2) preparation of materials, equipment, lighting, camera, and the work surface; 3) sand painting production and image recording; and 4) exhibition of the completed 2D animation. The final work is eight minutes long and is structured into eight sections based on the Noble Eightfold Path. Sand functions as a medium for image construction, transformation, and symbolic communication.

Research Article

Received: 28 November 2025

Revised: 24 April 2026

Accepted: 27 April 2026

** Corresponding author*

email: sompong.le@swu.ac.th

How to cite:

Leerasiri, S. (2026).

The creative process of 2D animation from sand painting based on perception theory.

Fine Arts Journal:

Srinakharinwirot University, 30(1), 219-234.

Keywords: 2D animation; sand painting; Gestalt theory of perception

คำสำคัญ: ภาพเคลื่อนไหว

2 มิติ; จิตรกรรมทราย;

ทฤษฎีการรับรู้ของกลุ่มเกสตัลต์

¹ Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Thailand

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Significance of the Study: The study demonstrates that sand painting can be developed into a contemporary moving-image medium that systematically integrates visual art, storytelling, technology, and perception theory. Perceptual principles, such as figure-ground relationship, closure, continuity, and texture perception, enable viewers to interpret incomplete forms, visual transitions, and cultural meanings with greater clarity.

Conclusion and Future Research Directions: Creating 2D animation from sand painting is a mixed-media process that requires a dynamic interrelation among concept, content, material, technique, visual timing, and audience perception. This study provides a foundational knowledge base for further developments in sand painting, 2D animation, contemporary media art, and the application of emerging technologies such as AR/VR in creative practice.

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างองค์ความรู้และกระบวนการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จากจิตรกรรมทลายด้วยทฤษฎีการรับรู้ มุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุทลาย เทคนิคการสร้างภาพ การเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม และกลไกการรับรู้ของผู้ชม เพื่อพัฒนาเป็นผลงานศิลปะภาพเคลื่อนไหวชุด The Great King of King Rama 9 ที่นำเสนอพระราชปณิธานและพระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ผ่านสื่อจิตรกรรมทลาย

วิธีการศึกษา: การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย แหล่งสารสนเทศออนไลน์ และผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จิตรกรรมทลายและจิตรกรรม 2 มิติ จำนวน 5 คน วิเคราะห์ข้อมูลใน 3 ด้าน ได้แก่ เนื้อหา รูปแบบ และเทคนิค พร้อมประยุกต์ใช้ทฤษฎีการรับรู้ของกลุ่มเกสตัลต์ (Gestalt) ทฤษฎีการรับรู้ทางภาพ ทฤษฎีภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ แนวคิดสื่อร่วมสมัยและสุนทรียศาสตร์ เพื่อออกแบบแบบร่าง ลำดับภาพ และกระบวนการผลิตผลงาน

ผลการศึกษาที่สำคัญ: ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการสร้างสรรค์ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การเตรียมงานและการออกแบบแบบร่าง 2) การเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ แสง กล้อง และพื้นผิว 3) การปฏิบัติการสร้างภาพด้วยทลายสีและการบันทึกภาพ และ 4) การจัดแสดงภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ผลงานมีความยาว 8 นาที แบ่งเนื้อหาเป็น 8 องค์ ตามหลักมรรค 8 โดยใช้ทลายเป็นสื่อกลางในการสร้างภาพ เปลี่ยนภาพ และสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์

นัยสำคัญของการศึกษา: งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า จิตรกรรมทลายสามารถพัฒนาเป็นสื่อภาพเคลื่อนไหวร่วมสมัยที่ผสานทัศนศิลป์ การเล่าเรื่อง เทคโนโลยี และทฤษฎีการรับรู้ได้อย่างมีระบบ โดยหลักการรับรู้ เช่น figure-ground, closure, continuity และการรับรู้ผ่านพื้นผิว ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจภาพที่ไม่สมบูรณ์ การเปลี่ยนผ่านของรูปทรง และความหมายเชิงวัฒนธรรมได้ชัดเจนขึ้น

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จากจิตรกรรมทลายเป็นกระบวนการสื่อประสมที่ต้องอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด เนื้อหา วัสดุ เทคนิค จังหวะภาพ และการรับรู้ของผู้ชม งานวิจัยนี้สามารถเป็นฐานความรู้สำหรับการพัฒนางานจิตรกรรมทลาย อนิเมชัน 2 มิติ ศิลปะสื่อร่วมสมัย และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีใหม่ เช่น AR/VR ในงานสร้างสรรค์ต่อไป

1. บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเล่าเรื่องมีความหลากหลายทางเทคนิคและสุนทรียศาสตร์ (Wells, 1998) ขณะที่จิตรกรรมทราย ซึ่งใกล้เคียงงานวาดเส้น อาศัยทฤษฎีการรับรู้ด้านรูปแบบและเนื้อหา (วินัย โสมดี, 2535) และตอบสนองต่ออารมณ์มนุษย์ (Tan, 2000) มีรากวัฒนธรรมในหลายสังคม รวมทั้งประเทศไทย เช่น การก่อพระเจดีย์ทราย ตลอดจนการใช้ทรายในกิจกรรมสร้างสรรค์และผ่อนคลาย

ศิลปะทราย เช่น Tibetan sand mandala และ Navajo sand painting แสดงคุณค่าความงามแบบชั่วคราว การประยุกต์ทรายในแอนิเมชัน 2 มิติ จึงเปิดพื้นที่ใหม่ด้านพื้นผิว จังหวะ และการเปลี่ยนผ่าน โดยต้องอาศัยความรู้ด้านการรับรู้ภาพ (Arnheim, 1974; Gibson, 1979; Marr, 1982)

ด้านเทคโนโลยี แอนิเมชัน คือ การทำภาพนิ่งต่อเนื่องให้เกิดการเคลื่อนไหวตามหลักภาพติดตา เช่น 25 เฟรมต่อวินาที แบ่งเป็น 2 มิติ และแบบเฟรมต่อเฟรม (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547) มีองค์ประกอบหลัก ได้แก่ เนื้อเรื่อง ตัวละคร-ฉาก การเคลื่อนไหว และเสียง (ชินวัฒน์ ประยูรรัตน์, 2562)

การรับรู้งานศิลปะเกิดจากการประสานเหตุผลและอารมณ์ สามารถกระตุ้นอารมณ์เชิงบวก (Tan, 2000; Timmons & MacDonald, 2008) ด้านจิตวิทยา การรับรู้ คือ กระบวนการสร้างความเข้าใจและทัศนคติ (โสภาคี ขพิกุลชัย, 2521) เช่น โครงสร้างนิยม (Structuralism) มองโครงสร้างจิตผ่านการสัมผัสความรู้สึก และจินตนาการ ส่วนเกสตัลต์ (Gestalt) อธิบายการรับรู้แบบองค์รวมก่อนแยกส่วน ซึ่งขึ้นกับประสบการณ์ (กมลรัตน์ หล้าสุขษ์, 2528) ขณะที่ โชเพินเฮาเออร์ (Schopenhauer) อธิบายมนุษย์ผ่านแนวคิด Will และ Representation

งานวิจัยนี้มุ่งอธิบายกรอบทฤษฎีการรับรู้ที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชันจากทราย เสนอขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ และวิเคราะห์กลไกการรับรู้ของผู้ชมต่อวัฒนธรรมชาติอย่างทราย ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ จากจิตรกรรมทราย เพื่อสร้างความเข้าใจและต่อยอดสู่รูปแบบสร้างสรรค์ใหม่ในอนาคต

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงาน และกระบวนการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จากจิตรกรรมทรายด้วยทฤษฎีการรับรู้

3. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้กำหนดขอบเขตการศึกษาไว้ 3 ประการ ได้แก่

- 3.1 ศึกษาองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงาน 2 มิติ จากจิตรกรรมทลาย
- 3.2 ศึกษากระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จากจิตรกรรมทลาย
- 3.3 ศึกษาทฤษฎีการรับรู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาค้นคว้าองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จากจิตรกรรมทลาย โดยบูรณาการทฤษฎีในจิตรกรรมและทฤษฎีการรับรู้ของกลุ่มเกสโตลต์ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาระบบการสร้างสรรคและการผลิตผลงานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ บนฐานทฤษฎีการรับรู้

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา

ประชากรในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ ศิลปินด้านภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จิตรกรรมทลาย และจิตรกรรมประเภทอื่นที่เกี่ยวข้องกับงาน 2 มิติ กำหนดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คน คัดเลือกแบบมีเกณฑ์ (purposive selection) จากแหล่งสารสนเทศออนไลน์ บทความวิจัย และวารสารวิชาการทั้งระดับชาติและนานาชาติ คุณสมบัติดังนี้

4.1.1 มีประสบการณ์ด้านภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จิตรกรรมทลาย หรือจิตรกรรม 2 มิติอื่นอย่างน้อย 3 ปี

4.1.2 มีผลงานเผยแพร่เกี่ยวกับภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จิตรกรรมทลาย หรือจิตรกรรม 2 มิติอื่น ไม่น้อยกว่า 10 ครั้ง และเป็นที่ยอมรับ

4.2 กรอบการศึกษา

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา เลือกผลงานที่มีแรงบันดาลใจจากประเทศไทย และสอดคล้องกับทฤษฎีการรับรู้กลุ่มเกสโตลต์ 2) ด้านรูปแบบ เลือกผลงานที่มีรูปแบบรูปลักษณ์ และกระบวนการตรงกับลักษณะงานทัศนศิลป์ วิจิตรศิลป์ และจิตรกรรม 2 มิติ และ 3) ด้านเทคนิค เลือกภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่สร้างสรรค์จากงานลักษณะ 2 มิติ แนวคิดและทฤษฎี

4.3 กรอบแนวคิดและการทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยนี้มุ่งสร้างองค์ความรู้และพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จากจิตรกรรมทราย โดยอาศัยกรอบแนวคิดด้านทฤษฎีการรับรู้ ศิลปะร่วมสมัย และทฤษฎีจากหลากหลายสาขา ได้แก่ ทฤษฎีภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ทฤษฎีการเล่าเรื่อง จิตวิทยาการรับรู้ และทฤษฎีด้านศิลปะ ทักษะศิลป์ จิตรกรรม และสุนทรียศาสตร์

ผู้วิจัยได้ศึกษางานเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจัดเนื้อหาการศึกษาเป็น 3 ประเด็น ได้แก่

- 4.3.1 ความหมายและความสำคัญของทฤษฎีด้านศิลปะ ทักษะศิลป์ และจิตรกรรม
- 4.3.2 ความหมายและความสำคัญของทฤษฎีการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์และจิตวิทยา
- 4.3.3 ทฤษฎีและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ รวมถึงทฤษฎีการเล่าเรื่อง

4.4 กระบวนการสร้างสรรค์

4.4.1 องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์

(1) ขั้นเตรียมงาน กำหนดแนวคิดแอนิเมชันทรายเกี่ยวกับรัชกาลที่ 9 โดยอ้างอิงพระราชปณิธาน ใช้ข้อมูลด้านเทคนิคศิลปะทราย แสง และพื้นผิวตามกลไกการรับรู้ภาพ จัดทำบทและ storyboard จำนวน 8 ฉาก วางจังหวะการเคลื่อนไหว และเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ได้แก่ ทราย แสง กล้อง และโต๊ะกระจก พร้อมพิจารณาหลักเกสตอลต์ เช่น grouping และ figure-ground เพื่อสร้างภาพรวมที่มีความหมาย

(2) ขั้นผลิต สร้างเฟรมทรายแบบเรียลไทม์หรือ stop-motion โดยใช้เทคนิคการเปลี่ยนผ่านอย่างต่อเนื่อง ปรับแสงและพื้นผิวเพื่อเพิ่มมิติ และบันทึกภาพด้วยกล้องมุมสูงความเร็วสูง

(3) ขั้นดิจิทัล (Digitizing) และตัดต่อ ดำเนินการตัดต่อ ปรับจังหวะ ทำความสะอาดภาพ เพิ่มคอนทราสต์ และผสมเสียง 2 มิติ พร้อมใส่เสียงและดนตรีให้สอดคล้องกับอารมณ์ของเนื้อหา

(4) ทฤษฎีการรับรู้ ใช้หลักเกสตอลต์ ได้แก่ proximity, similarity, continuity, closure และ figure-ground ในการออกแบบองค์ประกอบภาพและจังหวะการเคลื่อนไหว เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจของผู้ชม ทั้งยังเชื่อมโยงกับลักษณะงานศิลปะไทย เช่น การใช้พื้นที่ว่าง ลวดลาย และเส้นนำสายตา รวมถึงแนวคิด Gestalt psychology และ ecological approach ที่เน้นปฏิสัมพันธ์กับพื้นผิว

(5) ทฤษฎีภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ที่เกี่ยวข้อง ประยุกต์ใช้ computational vision ในการจัดการข้อมูลภาพ เช่น sampling และ framerate ใช้ semiotics ในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ของทราย และใช้แนวคิด new media เพื่ออธิบายการผสมผสานระหว่างเทคนิคดั้งเดิมและดิจิทัลในการเล่าเรื่อง

4.4.2 กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชัน

กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันชุด “The Great King of King Rama 9” อาศัยองค์ความรู้จากงานวิจัยด้าน HCI และสื่อ เช่น “SandCanvas” สะท้อนลักษณะเฉพาะของการทำงานกับทราย ได้แก่ การควบคุมพื้นผิว การดิจิทัล และคุณสมบัติการเปลี่ยนรูปแบบ organic

ในบริบทไทย ยังเชื่อมโยงกับประเพณีการใช้ทราย เช่น การก่อเจดีย์ทรายในเทศกาลสงกรานต์ สะท้อนความหมายด้านเวลา ชีวิต และสังคม และนำมาสู่การออกแบบเชิงสัญลักษณ์ของผลงาน

การออกแบบแอนิเมชันทรายที่มีประสิทธิภาพอาศัยการบูรณาการองค์ความรู้จากหลายทฤษฎี สามารถจัดจำแนกตามมิติของการรับรู้และกระบวนการสร้างสรรค์ได้ ดังนี้

(1) มิติด้านการรับรู้เชิงโครงสร้าง (Perceptual Structure) อาศัยหลักการของเกสทอลต์ ได้แก่ Closure, Continuity และ Proximity เพื่อสร้างความต่อเนื่องของภาพ และกระตุ้นให้ผู้ชมรับรู้ภาพโดยรวมอย่างมีความหมาย

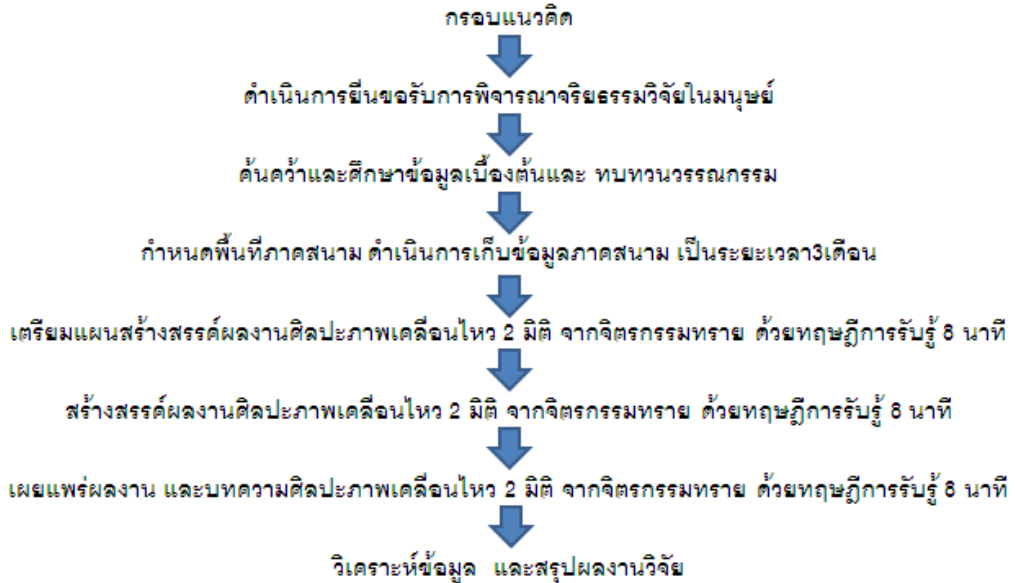
(2) มิติด้านการรับรู้จากสภาพแวดล้อม (Ecological Perception) ใช้คุณสมบัติของวัสดุ และสภาพแวดล้อม ได้แก่ พื้นผิวทราย แสงแบบ backlit และ texture gradients เพื่อสร้างมิติของภาพ และการรับรู้ทิศทางของการเปลี่ยนแปลง

(3) มิติด้านกระบวนการทางเทคนิค (Technical Process) ประยุกต์ใช้แนวคิด computational vision ในการออกแบบกระบวนการถ่ายและประมวลผลภาพ เพื่อให้ได้เฟรมที่เหมาะสมสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

(4) มิติด้านความหมายและการสื่อสาร (Meaning and Representation) ใช้แนวคิด semiotics และ cultural coding ในการกำหนดความหมายเชิงสัญลักษณ์ของภาพ เพื่อให้การสื่อสารสอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรม

(5) มิติด้านประสบการณ์ของผู้ชม (Embodied Cognition) การรับรู้เชิงร่างกายเกิดขึ้นจากการมองเห็นกระบวนการทำงานของศิลปิน ซึ่งช่วยเสริมสร้างการมีส่วนร่วมและการตีความของผู้ชม

4.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการทำวิจัย
(สมพงษ์ ลีระศิริ, ประเทศไทย, 2568)

5. ประโยชน์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ก่อให้เกิดประโยชน์ในด้านการส่งเสริม การศึกษา การพัฒนา การเผยแพร่ และการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านจิตรกรรมทราง โดยสามารถประยุกต์ใช้แนวทางการวิจัยเชิงประสบการณ์ผู้ชมผ่านวิธีการแบบผสม ได้แก่ การใช้แบบสอบถามเชิงปริมาณเพื่อวัดการตอบสนองทางอารมณ์ เช่น ภาวะซาบซึ้ง ความเศร้า และความสงบ ควบคู่กับการสัมภาษณ์เชิงคุณภาพเพื่อเก็บข้อมูลการตีความเชิงลึกของผู้ชม

นอกจากนี้ องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จากจิตรกรรมทรางเป็นกระบวนการที่ต้องบูรณาการความรู้ด้านศิลปะพื้นฐาน เทคนิคการถ่ายภาพ และการออกแบบ การรับรู้ทางจิตวิทยา โดยอาศัยทฤษฎีการรับรู้ เช่น Gestalt Theory, Visual Perception และ Semiotics เพื่อสร้างคุณค่าและประโยชน์ต่อวงการศิลปะและการศึกษา

ทั้งนี้ องค์ความรู้และกระบวนการสร้างสรรค์ดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานศิลปะหรือศาสตร์อื่นได้อย่างหลากหลาย อาทิ การบูรณาการศิลปะกับเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์

6. ผลการวิจัย

ผู้วิจัยพบว่า การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการวาดภาพด้วยทราयीสามารถอธิบายผลการศึกษได้ในหลายมิติ ดังนี้

6.1 ด้านการใช้สื่อ พบว่า ในปัจจุบันมีการสร้างสรรค์ศิลปะข้ามศาสตร์อย่างแพร่หลาย เช่น การผสมผสานศิลปะกับดนตรี วรรณกรรม หรือการใช้ภาษาในรูปแบบต่าง ๆ โดยในแวดวงศิลปะร่วมสมัย มักใช้คำว่า MULTIMEDIA แทน MIXED MEDIA ซึ่งครอบคลุมงานศิลปะที่ผสมผสานสื่อหลากหลายประเภท เช่น MEDIA ART อันประกอบด้วยดิจิทัลอาร์ต วิดีโออาร์ต ภาพถ่าย และสื่อใหม่ ซึ่งอาศัยเทคโนโลยีในหลากหลายรูปแบบ (สมพร รอดบุญ, 2566)

6.2 ด้านสุนทรียศาสตร์ของการวาดทราयी ภาพแต่ละเฟรมมีลักษณะคงอยู่เพียงช่วงเวลาสั้น ก่อนถูกลบเพื่อเปิดพื้นที่ให้ภาพถัดไป ส่งผลให้ผลงานไม่สามารถคงอยู่ในรูปธรรมและไม่สามารถสร้างซ้ำได้อย่างเหมือนเดิม ลักษณะ “เกิด-ตั้งอยู่-ดับไป” ดังกล่าวต้องอาศัยสมาธิ ความตั้งใจ และการพิจารณาของทั้งผู้สร้างและผู้ชม ผ่านการรับรู้ภาพที่ปรากฏเพียงชั่วขณะ ถือเป็นเสน่ห์และคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์เฉพาะของศิลปะวาดทราयी (Kenyon, 2016)

6.3 ด้านเทคนิคการวาดทราयी การสร้างภาพวาดหรือแอนิเมชันด้วยทราयीเริ่มจากการโรย วาง หรือปาดทราयीบนพื้นผิวสีดำในลักษณะของการ “วาดแสง” ศิลปินต้องอาศัยความชำนาญสูง โดยใช้มีอนิ้ว หรืออุปกรณ์ขนาดเล็ก เช่น พู่กันหรือไม้ขนาดเล็ก ในการควบคุมองค์ประกอบให้เกิดเอกภาพและความกลมกลืนในแต่ละเฟรม และเชื่อมโยงกับจังหวะดนตรีอย่างสอดคล้อง ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะที่ช่วยสร้างอารมณ์ ความซาบซึ้ง และสะท้อนบุคลิกของศิลปินผ่านภาพและการเคลื่อนไหวของทราयी

6.4 ด้านกระบวนการเล่าเรื่อง ความต่อเนื่องของเฟรมและความลื่นไหลของภาพมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการรับรู้ของผู้ชม ศิลปินจำเป็นต้องคัดสรรรูปทรงและจังหวะการเคลื่อนไหวอย่างเหมาะสมเพื่อหลีกเลี่ยงความสะดุดตาของภาพ พร้อมทั้งรักษาสมดุลองค์ประกอบและสมานิตตลอดกระบวนการสร้างสรรค์

6.5 ด้านรูปแบบของภาพ งานวาดทราयीในบริบทนี้จัดอยู่ในลักษณะของจิตรกรรมภาพประกอบ โดยผู้สร้างสรรค์สามารถตีความและถ่ายทอดเรื่องราวเพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจ จินตนาการ ความรู้สึก และความเพลิดเพลินแก่ผู้ชม ผ่านการใช้ทัศนธาตุ ได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว และแสงเงา ที่ผสมผสานกันอย่างเป็นระบบจนเกิดคุณค่าทางศิลปะ

6.6 ด้านทฤษฎีสื่อร่วมสมัย (Contemporary Media Theories) ทฤษฎีสื่อร่วมสมัยเป็นกรอบแนวคิดที่ใช้อธิบายบทบาท อิทธิพล และการเปลี่ยนแปลงของสื่อในยุคดิจิทัลและโลกาภิวัตน์ สามารถจำแนกได้ดังนี้

6.6.1 ทฤษฎีการมีส่วนร่วม (Participatory Culture) ผู้รับสารมิได้เป็นเพียง “ผู้ดู” แต่มีบทบาทในการสร้างและเผยแพร่เนื้อหา เช่น สื่อสังคมออนไลน์ ก่อให้เกิดการสื่อสารแบบสองทาง

6.6.2 ทฤษฎีเครือข่ายสังคม (Network Society) สังคมร่วมสมัยขับเคลื่อนด้วยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้ข้อมูลสามารถไหลเวียนอย่างรวดเร็วและเชื่อมโยงผู้คนในระดับโลก

6.6.3 ทฤษฎีสื่อหลอมรวม (Media Convergence) สื่อต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือ ถูกหลอมรวมเข้าสู่แพลตฟอร์มเดียว ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงสื่อได้หลากหลายรูปแบบ

6.6.4 ทฤษฎีอัตลักษณ์และการนำเสนอ (Identity and Representation) สื่อมีบทบาทในการสร้างภาพตัวแทนของเพศ เชื้อชาติ และวัฒนธรรม ส่งผลต่อการรับรู้และความเข้าใจของสังคม

6.6.5 ทฤษฎีอัลกอริทึมและฟองกรอง (Algorithm and Filter Bubble) แพลตฟอร์มดิจิทัลใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ในการคัดเลือกเนื้อหาที่สอดคล้องกับความสนใจของผู้ใช้ อาจส่งผลให้เกิดการรับรู้ข้อมูลในมุมจำกัด

6.6.6 ทฤษฎีเศรษฐกิจความสนใจ (Attention Economy) สื่อแข่งขันกันดึงดูดความสนใจของผู้คน สามารถแปรเปลี่ยนเป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจ เช่น โฆษณาและยอดการเข้าชม (Jenkins, 2006; Castells, 2010; Manovich, 2001)

โดยสรุป ทฤษฎีสื่อร่วมสมัยมุ่งอธิบายว่าสื่อในยุคดิจิทัลได้ทำหน้าที่เพียงการสื่อสารข้อมูล หากยังมีบทบาทในการสร้างความสัมพันธ์ อัตลักษณ์ และอำนาจในสังคม

6.7 ด้านเนื้อหา สาระสำคัญของผลงานเริ่มต้นจากแนวคิดหรือธีมหลัก โดยการสร้างสรรค์ครั้งนี้ อ้างอิงพระราชปณิธานของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ที่พระราชทานไว้ในพระราชพิธีบรมราชาภิเษก เมื่อวันที่ 5 พฤษภาคม 2493 ว่า “เราจะครองแผ่นดินโดยธรรม เพื่อประโยชน์สุขแห่งมหาชนชาวสยาม”

พระองค์ทรงมีบทบาททั้งในฐานะผู้นำด้านการพัฒนาและด้านศิลปิน โดยเฉพาะด้านจิตรกรรม ฝีพระหัตถ์ สะท้อนจินตนาการ ความรู้สึก และแนวคิดส่วนพระองค์ ผลงานจำนวนมากได้รับการจัดแสดง และเป็นแรงบันดาลใจให้กับงานศิลปะร่วมสมัย เช่น ชุด “A Series of Paintings in Honor of King Rama IX” โดย ศาสตราจารย์สมศักดิ์ รักษ์สุวรรณ ถ่ายทอดค่านิยมด้านความจงรักภักดีและความยั่งยืนผ่านสัญลักษณ์ทางศิลปะ

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างจิตรกรรมกับพระองค์ช่วยให้เกิดความเข้าใจในมิติของประวัติศาสตร์ศิลปะไทย กลวิธีการสื่อสารเชิงภาพ และอัตลักษณ์ที่ปรากฏในผลงาน

ผลงานวาดทราชนี้มีความยาว 8 นาที่ แบ่งเนื้อหาออกเป็น 8 องก์ ตามหลักมรรค 8 ซึ่งเป็นแนวทางในการดับทุกข์ โดยแต่ละองก์มีความหมายดังนี้

- (1) สัมมาทิฐิ – ความเห็นชอบ มุ่งดับทุกข์ของประชาชน
- (2) สัมมาสังกัปปะ – ความดำริชอบ สะท้อนโครงการพระราชดำริต่าง ๆ
- (3) สัมมาวาจา – วาจาชอบ จากพระราชดำรัสที่มุ่งชี้แนะแก่ประชาชน
- (4) สัมมากัมมันตะ – การงานชอบ พระราชกรณียกิจที่ทรงงานอย่างต่อเนื่อง
- (5) สัมมาอาชีวะ – อาชีวะชอบ การทดลองและริเริ่มเพื่อเพิ่มอาชีพและรายได้ให้ประชาชน
- (6) สัมมาวายามะ – ความเพียรชอบ การเสด็จเยี่ยมประชาชนทั่วประเทศ
- (7) สัมมาสติ – ความระลึกชอบ การสืบสานพระราชภารกิจ
- (8) สัมมาสมาธิ – ความตั้งมั่นชอบ แบบอย่างที่ยังคงเป็นแรงบันดาลใจแก่ประชาชน

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

ผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการวาดภาพด้วยทราย ความยาว 8 นาที จากการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จากจิตรกรรมทรายด้วยทฤษฎีการรับรู้ ในผลงาน The Great King of King Rama 9 สามารถสรุปและอภิปรายองค์ความรู้สำคัญได้ดังนี้

7.1 การเล่าเรื่องด้วยสื่อทราย “ในหลวงและความทรงจำ”

การสร้างสรรค์ผลงานใช้แนวคิดหลักในการนำ “ทราย” มาเป็นสัญลักษณ์ของความทรงจำที่ถูกวาดขึ้นและเลือนหายไป โครงเรื่องเริ่มต้นจากเม็ดทรายที่รวมตัวเป็นรูปทรงต่าง ๆ ก่อนแปรเปลี่ยนเป็นภาพบุคคล เช่น เด็กผู้หญิง และกลับคืนสู่สภาพเม็ดทรายในท้ายที่สุด สะท้อนลักษณะของความไม่จีรัง

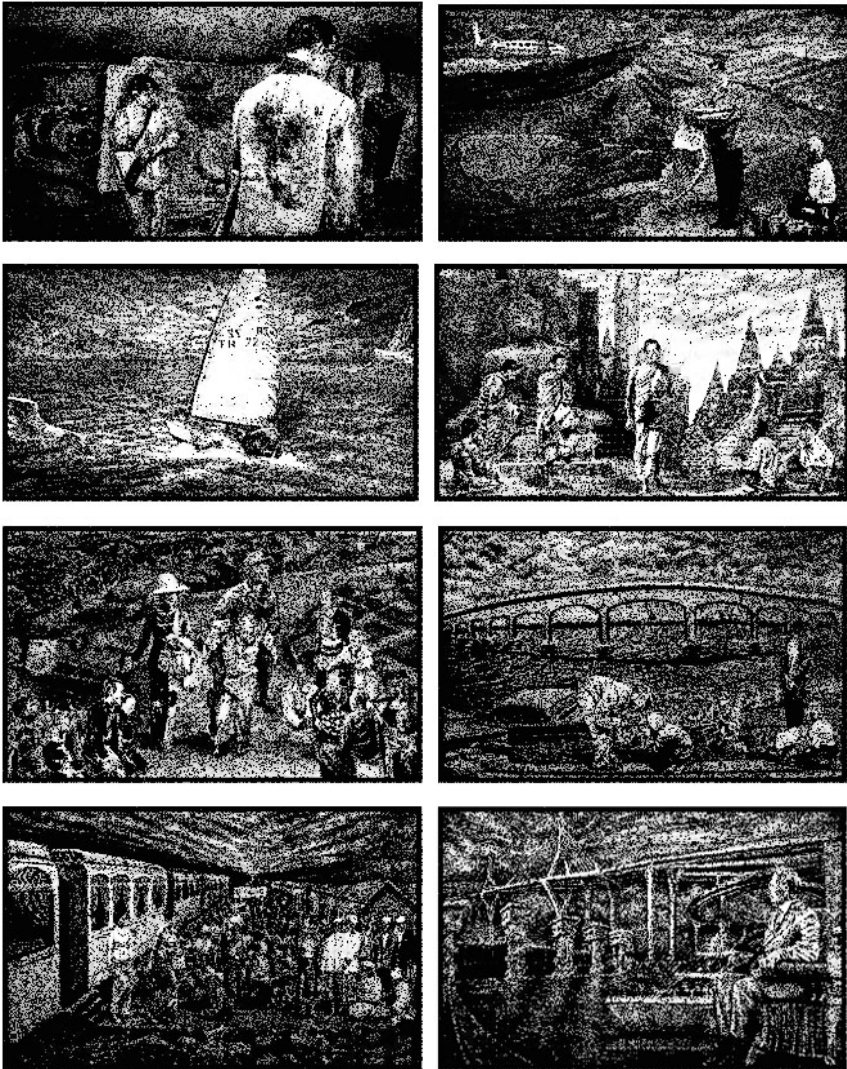
ในเชิงเทคนิค ใช้วิธีบันทึกภาพแบบ high frame rate ระหว่างการเปลี่ยนภาพอย่างต่อเนื่อง คัดเลือกเฟรมสำคัญ และปรับความเร็วบางช่วงเพื่อควบคุมจังหวะ (timing) ของการเล่าเรื่อง ทั้งนี้มีการทดสอบกับผู้ชมเป้าหมาย เพื่อตรวจสอบระดับความเข้าใจและปฏิกิริยาตอบสนองด้านเสียงและเส้นให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

7.2 กระบวนการพัฒนาแนวคิดและแบบร่าง

จากการวิเคราะห์เนื้อหาและแนวคิด พบว่า “มรรคมืองค์ 8” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของอริยสัจ 4 สามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้ชมได้อย่างมีนัยสำคัญ แนวคิดดังกล่าวถูกนำมาใช้เป็นกรอบในการออกแบบเนื้อหาและลำดับการเล่าเรื่อง

ในบริบททางศิลปะ พบว่า มีการใช้แนวคิดธรรมะเป็นธีมในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น ประติมากรรมชุดมรรคมืองค์ 8 รอบอุโบสถวัดสุทธิวาราม สะท้อนบูรณาการระหว่างศิลปกรรมไทยและหลักธรรมทางศาสนา นอกจากนี้ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ยังทรงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมและศิลปวัฒนธรรมไทย ผ่านโครงการศิลปาชีพและจิตรกรรมฝีพระหัตถ์ ซึ่งมีลักษณะเชิงสัญลักษณ์และสอดคล้องกับการรับรู้ทางสุนทรียะ (พิเชษฐ สุนทรโชติ, 2541)

ภาพจิตรกรรมไทยในวัด เช่น เวสสันดรชาดกหรือมหอศชาดก แม้ไม่ได้สื่อถึงมรรคมีองค์ 8 โดยตรง แต่สามารถตีความเชื่อมโยงกับแนวคิดดังกล่าวได้ผ่านหลักสัญลักษณ์ ทั้งนี้ จิตรกรรมผีพระหัตถ์ยังสะท้อนการจัดองค์ประกอบที่สมดุล สามารถเปรียบเทียบได้กับแนวคิด “มรรค” และการใช้เส้น สี และพื้นที่ว่างที่เรียบง่าย สัมพันธ์กับแนวคิดเรื่อง “สติ”

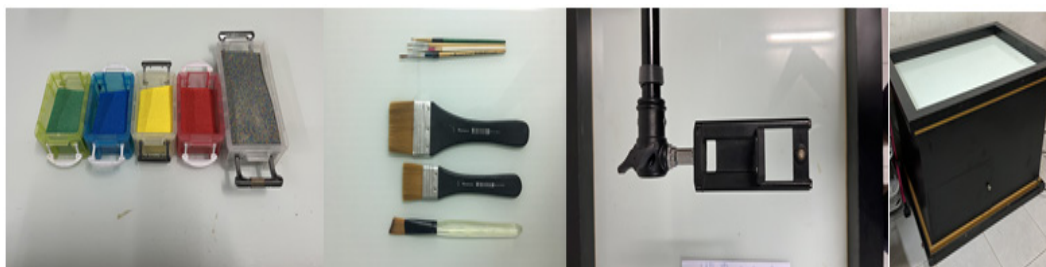


ภาพที่ 1 ขั้นตอนการเตรียมทำแบบร่างในการสร้างสรรค์การวาดภาพด้วยทรายสี ผลงานชุด
“กระบวนการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จากจิตรกรรมทรายด้วยทฤษฎีการรับรู้ชุด
The Great King of King Rama 9”
(สมพงษ์ ลีระศิริ, ประเทศไทย, 2568)

7.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการพัฒนาผลงานประกอบด้วย 2 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ 1) การศึกษาข้อมูลผ่านการสังเกต วิเคราะห์เอกสาร งานวิจัย และบันทึกภาคสนาม เพื่อใช้เป็นฐานในการออกแบบ และ 2) การสัมภาษณ์ ผู้สร้างสรรค์งานวาดทรายที่มีประสบการณ์และผลงานเผยแพร่ในระดับที่ได้รับการยอมรับ

ข้อมูลที่ได้ถูกนำมาพัฒนาเป็นภาพร่าง 2 มิติ และลำดับฉาก (storyboard) ก่อนทดลองวาด และปรับปรุงให้สอดคล้องกับแนวคิดหลัก โดยผู้วิจัยผสมผสานภาพตัวแทนที่เกี่ยวข้องกับในหลวงรัชกาลที่ 9 กับการตีความเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดรูปแบบใหม่ที่ยังคงสาระสำคัญของต้นแบบ



ภาพที่ 2 ภาพเครื่องมืออุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์การวาดภาพด้วยทรายสี ผลงานชุด
“กระบวนการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จากจิตรกรรมทรายด้วยทฤษฎีการรับรู้ชุด
The Great King of King Rama 9”
(สมพงษ์ ลีระศิริ, ประเทศไทย, 2568)

7.4 การออกแบบองค์ประกอบทางทัศนศิลป์

การสร้างสรรค์ผลงานอาศัยหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ เอกภาพ ความกลมกลืน ความสมดุล และจุดเด่น เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องและการเคลื่อนไหวของภาพ ทั้งนี้ ผู้ชมสามารถรับรู้ (perception) ผ่านประสาทสัมผัส และนำไปสู่การตีความและการเรียนรู้

รูปแบบของภาพถูกพัฒนาใน 3 มิติ ได้แก่ 1) ภาพบุคคล เช่น พระบรมสาทิสลักษณ์และพสกนิกร 2) ภาพสถานที่ เช่น แผนที่ประเทศไทยและพื้นที่ชนบท และ 3) ภาพเหตุการณ์ เช่น โครงการในพระราชดำริ องค์ประกอบเหล่านี้ถูกออกแบบให้เหมาะสมกับเทคนิคการวาดทราย และสามารถสื่อสารเนื้อหาได้อย่างชัดเจน

7.5 การปฏิบัติการสร้างสรรค์และการเชื่อมโยงทฤษฎีการรับรู้

กระบวนการวาดทรายต้องอาศัยความเป็นเอกภาพและความกลมกลืนในแต่ละเฟรม เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของภาพและอารมณ์ โดยสามารถอธิบายผ่านทฤษฎีการรับรู้ได้ดังนี้

(1) Closure ผู้ชมเติมเต็มภาพที่ไม่สมบูรณ์ เช่น การวาดเพียงบางส่วนของใบหน้าแต่สามารถรับรู้เป็นภาพเต็ม

(2) Continuity การเคลื่อนไหวต่อเนื่องช่วยสร้างการรับรู้เวลาและความไหลลื่นของภาพ

(3) Figure-Ground การใช้พื้นหลังและแสงช่วยเน้นรูปทรงและกำหนดอารมณ์ของภาพ

ในเชิงสัญลักษณ์ พบว่า การใช้รูปทรง เช่น แผนที่ ยานพาหนะ หรือสถาปัตยกรรม สามารถสื่อถึงพระราชกรณียกิจได้อย่างมีนัยสำคัญ ขณะที่พระบรมสาทิสลักษณ์ทำหน้าที่เป็น “สัญลักษณ์” (icon) ที่มีพลังทางความหมายในระดับจิตใจ (โกวิทช์ นามแก้ว, 2556)

นอกจากนี้ การใช้สีและพื้นผิวมีบทบาทสำคัญต่อการกระตุ้นอารมณ์ โดยสีโทนอุ่นและโทนเย็นสามารถกำหนดบรรยากาศของภาพได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 3 ภาพขั้นตอนในการวาดภาพด้วยทรายสี ผลงานชุด “กระบวนการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จากจิตรกรรมทรายด้วยทฤษฎีการรับรู้ชุด The Great King of King Rama 9” (สมพงษ์ ลีระศิริ, ประเทศไทย, 2568)

7.6 การตอบสนองของผู้ชมและการเผยแพร่ผลงาน

การประเมินผู้ชมใช้วิธีการแบบผสม ได้แก่ แบบสอบถามเชิงปริมาณเพื่อวัดอารมณ์ และการสัมภาษณ์เชิงคุณภาพเพื่อวิเคราะห์การตีความเชิงลึก ผลการศึกษาพบว่า ผลงานได้รับการตอบรับในเชิงบวก และสามารถสื่อสารเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลงานสามารถถ่ายทอดพระราชกรณียกิจได้อย่างครอบคลุม และช่วยเสริมสร้างการรับรู้เกี่ยวกับพระราชปณิธาน “เราจะครองแผ่นดินโดยธรรม เพื่อประโยชน์สุขแห่งมหาชนชาวสยาม” ได้อย่างชัดเจน

7.7 การอภิปรายในเชิงแนวคิดร่วมสมัย

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า ศิลปะวาดทรายสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อร่วมสมัยที่ผสมผสานศิลปะดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยมีลักษณะสอดคล้องกับแนวคิดศิลปะสื่อประสมและศิลปะสื่อใหม่

การใช้ทรายในฐานะวัสดุแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงกับศิลปะทรายในวัฒนธรรมต่าง ๆ ทั่วโลก ซึ่งมีลักษณะร่วมกันคือ ความประณีตและความไม่จีรัง ทั้งนี้ การสร้างสรรค์ดังกล่าวสะท้อนศักยภาพของผู้วิจัยในการบูรณาการองค์ความรู้ด้านศิลปะ เทคโนโลยี และการรับรู้ เพื่อสร้างผลงานที่มีคุณค่าทั้งเชิงสุนทรียศาสตร์และเชิงวิชาการ

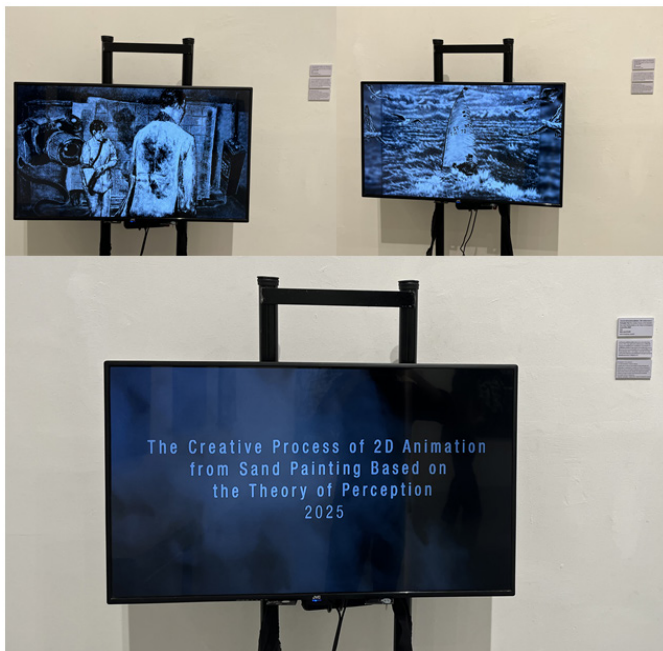


ภาพที่ 4 ภาพผลงานชุด “กระบวนการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จากจิตรกรรมทรายด้วยทฤษฎีการรับรู้ชุด The Great King of King Rama 9” เพื่อนำไปเผยแพร่ผลงาน (สมพงษ์ สิริสศิริ, ประเทศไทย, 2568)

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะในกระบวนการ

ควรพัฒนาผลงานสร้างสรรค์โดยให้ความสำคัญกับ timing และ spacing ในการออกแบบเฟรม เพื่อให้การเปลี่ยนผ่านของทรายสอดคล้องกับการรับรู้ของผู้ชมอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ควรศึกษารูปแบบ กระบวนการ และความเชื่อมโยงระหว่างศาสตร์ในการถ่ายทอด รวมทั้งการใช้ลักษณะสื่อหลายสื่อ (multimedia) เพื่อขยายศักยภาพของการสื่อสาร ตลอดจนทดลองใช้พื้นผิวและวัสดุที่หลากหลายเพื่อค้นหาโทนที่เหมาะสม และการใช้แสงเพื่อกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับพื้นหลัง (figure-ground) อย่างชัดเจน



ภาพที่ 5 ภาพผลงานชุด “กระบวนการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จากจิตรกรรมทรายด้วยทฤษฎีการรับรู้ชุด The Great King of King Rama 9” ในนิทรรศกาลวันเผยแพร่ผลงาน (สมพงษ์ ลีระศิริ, ประเทศไทย, 2568)

8.2 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ควรนำองค์ความรู้จากการวิจัยไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ โดยออกแบบให้มีการทดสอบผู้ชมเป็นระยะ เพื่อเก็บข้อมูลการตอบสนองและนำไปปรับปรุงผลงานอย่างต่อเนื่อง อันจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารและความสอดคล้องกับการรับรู้ของผู้ชม

8.3 ข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์หรือวิจัยในอนาคต

ควรส่งเสริมการพิจารณาผสมผสานกับเทคโนโลยีร่วมสมัย เช่น AR/VR เพื่อเพิ่มมิติของการมีส่วนร่วมของผู้ชม รวมทั้งเสริมมุมมองด้านเทคโนโลยีและวิถีชีวิตร่วมสมัย ซึ่งเป็นองค์ความรู้ในกลุ่ม Media Art ที่มีความสำคัญต่อการพัฒนางานศิลปะให้สอดคล้องกับบริบทของยุคปัจจุบัน

9. รายการอ้างอิง

- กมลรัตน์ หล้าสูงษ์. (2528). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ศรีเดชา.
- โกวิท นามแก้ว. (2556). *พระบรมรูปวีรภักดิ์ทรงช้างและทรงม้า* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหาร). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- ชินวัฒน์ ประยูรรัตน์. (2562). อัตลักษณ์ศิลปะไทยสู่แอนิเมชัน. *วารสารวิชาการศรีปทุมชลบุรี*, 15(4), 35-46.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2547). *การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน = How to make 2D animation*. กรุงเทพมหานคร: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี.
- พิเชษฐ์ สุนทรโชติ. (2541). *การแสดงผลของสภาวะอารมณ์และความรู้สึกสะท้อนใจที่ได้รับจากข่าวสารข้อมูล* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหาร). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- วินัย โสมดี. (2535). ทักษะศิลป์. ใน *สารานุกรมศึกษาศาสตร์* (เล่ม 11, หน้า 93-106). กรุงเทพมหานคร: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สืบค้นเมื่อ 7 พฤศจิกายน 2568 จาก <https://ejournals.swu.ac.th>
- สมพร รอดบุญ. (2566). มัลติมีเดียกับแนวโน้มศิลปะข้ามศาสตร์ในศตวรรษที่ 21. *วารสารศิลปศึกษา*, 20(1), 45-60.
- โสภา ชูพิกุลชัย. (2521). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. Berkeley: University of California Press.
- Castells, M. (2010). *The rise of the network society*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflin.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Kenyon, H. (2016). *Aesthetic qualities and interpretative engagement in illustrative visual art*. n.p.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge: MIT Press.
- Marr, D. (1982). *Vision: A computational investigation into the human representation and processing of visual information*. San Francisco: W. H. Freeman.
- Tan, E. S. (2000). Emotion, art, and the humanities. In M. Lewis & J. M. Haviland-Jones (Eds.), *Handbook of emotions* (2nd ed., pp. 116-134). New York: Guilford Press.
- Timmons, S., & MacDonald, R. (2008). What do you think of my artwork? Assessing the impact of visual art on mood, emotion, and well-being. In R. MacDonald, D. J. Hargreaves, & D. Miell (Eds.), *Music, health, and wellbeing* (pp. 86-94). Oxford: Oxford University Press.
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. London: Routledge.

ANALYSIS OF EXCLUSIVE AND INCLUSIVE DEMARCATION CHARACTERISTICS IN URBAN DESIGN

การวิเคราะห์หาคุณลักษณะของการแบ่งเขตพื้นที่แบบจำแนกเฉพาะ
และการแบ่งเขตพื้นที่แบบครอบคลุม ในการออกแบบชุมชนเมือง

Thanatwass Wongtimarat^{1*} ธนัฐวัสส์ วงศ์ทิมารัตน์^{1*}

Likit Kittisakdinan² ลิขิต กิตติศักดิ์นันท์²

Abstract

Background and Objectives: The delineation of spatial boundaries and the organization of activities in urban design reflect both the underlying intentions of development and the inhabitants' way of life. In particular, exclusive and inclusive demarcations represent two fundamental approaches illustrating shifting paradigms in urban design and planning, particularly aimed the volatility of economic, social, and environmental transformations. This article aims to examine the characteristics of these two demarcation types within a conceptual framework that views the fluctuation between exclusive and inclusive boundaries as a reflection of the intentionality driving urban community development.

Methods: This study employed a qualitative approach, combining a review of conceptual and policy literature on spatial demarcation at city, neighborhood, and site levels with the analysis of eight case studies. These cases were examined, focusing on both physical characteristics and development intentions, to compare the attributes and interrelationships between exclusive and inclusive forms of spatial demarcation.

Key Findings: The analysis reveals that exclusive demarcation is characterized by clearly defined, controlled boundaries that reflect an intention to create order and regulate space. In contrast, inclusive demarcation exhibits blurred and flexible boundaries that accommodate a diversity of users, emphasizing connectivity and the integration of multiple land uses. Additionally, the study identifies hybrid spaces that combine attributes of both exclusive and inclusive demarcation types.

Research Article

Received: 16 April 2025

Revised: 28 June 2025

Accepted: 1 July 2025

** Corresponding author*

email: thanatwass.w@gmail.
com

How to cite:

Wongtimarat, T., &
Kittisakdinan, L. (2026).
Analysis of exclusive and
inclusive demarcation
characteristics in urban design.
Fine Arts Journal:
Srinakharinwirot University,
30(1), 235-254.

Keywords: exclusive
demarcation;
inclusive demarcation;
spatial characteristics

¹ Faculty of Architecture, Silpakorn University, Thailand

¹ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

² Faculty of Architecture, Silpakorn University, Thailand

² คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Implications of the Study: The distinction between exclusive and inclusive boundaries is critical to understanding the social and physical dynamics of urban space. Recognizing the fluctuating nature of these boundaries offers insights into the deeper intentions behind urban development and provides a conceptual foundation for evaluating spatial justice, accessibility, and adaptability in planning.

Conclusions and Future Study: This study proposes that urban development frameworks should consider hybridized or integrative boundaries that balance order and openness. Future research should explore diverse socio-geographic contexts to refine typologies of boundary-making and inform inclusive design criteria for sustainable, equitable urban futures.

คำสำคัญ: คุณลักษณะของพื้นที่;
พื้นที่แบบจำแนกเฉพาะ;
พื้นที่แบบครอบคลุม

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: การจัดวางขอบเขตพื้นที่และกิจกรรมในการออกแบบชุมชนเมืองสะท้อนถึงเจตนาในการพัฒนาเมืองและรูปแบบการดำรงชีวิตของผู้คน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแบ่งขอบเขตพื้นที่แบบจำแนกเฉพาะ (Exclusive demarcation) และการแบ่งเขตแบบครอบคลุม (Inclusive demarcation) ซึ่งเป็น 2 แนวทางสำคัญ ที่สะท้อนความเปลี่ยนแปลงในกระบวนการออกแบบและการวางผังเมือง โดยเฉพาะในบริบทของความผันผวนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณลักษณะของการแบ่งเขตทั้ง 2 รูปแบบ ภายใต้แนวคิด “ความผันผวนระหว่างการแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะและแบบครอบคลุมเป็นภาพสะท้อนเจตนาของการพัฒนาชุมชนเมือง”

วิธีการศึกษา: การวิจัยใช้วิธีการเชิงคุณภาพ วิเคราะห์การทบทวนเอกสาร แนวคิด และนโยบายเกี่ยวกับการแบ่งเขตในระดับเมือง ย่าน และโครงการ รวม 8 กรณีศึกษา โดยพิจารณาลักษณะทางกายภาพและเจตนาของการพัฒนา เพื่อเปรียบเทียบคุณลักษณะและความสัมพันธ์ระหว่างการแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะและแบบครอบคลุม

ผลการศึกษาที่สำคัญ: ผลการวิเคราะห์พบว่า การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะมีลักษณะขอบเขตที่ชัดเจน ควบคุมได้ และสะท้อนเจตนาในการสร้างความเป็นระเบียบและการควบคุมพื้นที่ส่วนการแบ่งเขตแบบครอบคลุมมีลักษณะพรั่นพรอน ยืดหยุ่น และเปิดรับต่อความหลากหลายของผู้ใช้งาน เน้นการสร้างพื้นที่ที่เชื่อมโยงและผสมผสานการใช้ประโยชน์ที่ดินในระดับที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังพบว่า มีพื้นที่จำนวนหนึ่งที่แสดงคุณลักษณะไฮบริด (Hybrid) ผสมผสานทั้ง 2 รูปแบบ เข้าด้วยกัน

นัยสำคัญของการศึกษา: การจำแนกและทำความเข้าใจคุณลักษณะของขอบเขตพื้นที่ในชุมชนเมืองมีส่วนสำคัญต่อการวางกรอบแนวคิดเพื่อการออกแบบเมืองในอนาคต โดยเฉพาะในบริบทที่เมืองต้องเผชิญกับพลวัตทางสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม การพิจารณาขอบเขตพื้นที่ในฐานะ “เครื่องมือทางความคิด” ช่วยให้สามารถพัฒนาแนวทางการวางผังเมืองที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานที่หลากหลายได้อย่างเป็นระบบ

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: การทำความเข้าใจคุณลักษณะและความสัมพันธ์ระหว่างการแบ่งเขตทั้ง 2 รูปแบบ มีความสำคัญต่อการออกแบบชุมชนเมืองที่สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของผู้ใช้งานที่หลากหลาย การวิเคราะห์พบว่า การบูรณาการแนวคิดแบบจำแนกเฉพาะและแบบครอบคลุมสามารถนำไปสู่แนวทางการออกแบบที่สร้างสมดุลระหว่างความเป็นระเบียบกับความยืดหยุ่น โดยต้องอาศัยการพิจารณาเจตนาเชิงพื้นที่ในแต่ละระดับของการพัฒนา

1. บทนำ

การพัฒนาชุมชนเมืองนับตั้งแต่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมถึงปัจจุบันได้แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงในแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการพื้นที่เมือง จากเดิมที่เน้นการแบ่งเขตการใช้งานอย่างชัดเจนตามหลักการของการวางผังเมืองสมัยใหม่ ไปสู่แนวคิดที่เน้นความหลากหลายและการผสมผสานของกิจกรรมและการใช้งาน (Grant, 2002) โดยเฉพาะบริบทของการพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืน (Sustainable urban development) ในบริบทของการออกแบบเมืองร่วมสมัย การทำความเข้าใจลักษณะเฉพาะของพื้นที่และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างเมืองที่ยั่งยืนและตอบสนองต่อความต้องการของคนทุกกลุ่ม (Carmona, Heath, Tiesdell & Oc, 2021)

การศึกษานี้มุ่งวิเคราะห์คุณลักษณะสำคัญของการแบ่งเขตพื้นที่ 2 ประเภท ที่ปรากฏในการออกแบบชุมชนเมือง ได้แก่ พื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะ (Exclusive demarcation) ที่กำหนดการแบ่งแยกอย่างชัดเจนเพื่อความเฉพาะเจาะจงในการใช้งาน (Calthorpe, 1993) และพื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุม (Inclusive demarcation) ที่แสดงร่องรอยของความเป็นเอกภาพของชุมชนเมืองแบบผสมผสาน โดยใช้การทบทวนผ่านเอกสารที่เกี่ยวข้อง และแผนที่รูปพื้นดิน (Figure-ground map) เป็นเครื่องมือสำคัญในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ดังกล่าว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณลักษณะของพื้นที่การแบ่งเขตทั้ง 2 ประเภท ในการออกแบบชุมชนเมืองตามแนวคิด “ความผันผวนระหว่างการแบ่งเขตแบบพิเศษและแบบครอบคลุม เป็นภาพสะท้อนเจตนาของการพัฒนาชุมชนเมือง” ผ่านการวิเคราะห์เจตนาในการพัฒนาเมือง 3 ประการ ได้แก่ การแบ่งเขตการใช้งาน (Zoning) การใช้ที่ดินแบบผสมผสาน (Mixed-use) และความเป็นสาธารณะและความเป็นส่วนตัว (Public and private)

การศึกษาคูณลักษณะของพื้นที่ทั้ง 2 ประเภทนี้จะช่วยให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างเจตนารมณ์ในการพัฒนาเมืองกับรูปแบบทางกายภาพที่ปรากฏ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาแนวทางในการออกแบบชุมชนเมืองที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายและส่งเสริมความเท่าเทียมในการเข้าถึงพื้นที่และทรัพยากรของเมือง (Carmona, 2010) ผลการศึกษาจะนำไปสู่การสร้างความรู้ร่วมกันในการพัฒนาชุมชนเมืองที่ตอบสนองต่อพลวัตและความเปลี่ยนแปลงของความเป็นเมือง และการใช้ประโยชน์เป็นเกณฑ์พิจารณาการพัฒนาเมืองสำหรับทุกคนอย่างยั่งยืน

กรอบแนวคิดในการวิเคราะห์การแบ่งเขต (Demarcation) ในการออกแบบชุมชนเมือง พบว่าแนวคิดเกี่ยวกับ “การแบ่งเขต” (Demarcation) มีบทบาทสำคัญในการศึกษาพฤติกรรมของพื้นที่เมืองและกระบวนการออกแบบที่สะท้อนเจตนารมณ์ของผู้ออกแบบและนโยบายสาธารณะ เส้นแบ่งเขตไม่ใช่เพียงเครื่องมือทางกายภาพที่กำหนดขอบเขตของพื้นที่หนึ่งกับอีกพื้นที่หนึ่ง หากแต่เป็นผลรวมของพลวัตเชิงสังคม อำนาจ และการจัดการความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ ซึ่งมีอิทธิพลต่อรูปแบบการอยู่อาศัย การเข้าถึง และการใช้ทรัพยากรของเมืองอย่างลึกซึ้ง (Lefebvre, 1991; Madanipour, 2003; Low & Smith, 2006)

การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะ (Exclusive demarcation) หมายถึงการกำหนดขอบเขตพื้นที่เพื่อแยกการใช้งานตามหน้าที่ (functional zoning) หรือความต้องการเฉพาะทาง เช่น พื้นที่อยู่อาศัย พื้นที่พาณิชยกรรม หรือเขตพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษ มุ่งเน้นการควบคุมและรักษาความเป็นระเบียบของเมือง (Hirt, 2014; Fischel, 2015) ขอบเขตในลักษณะนี้มักมีลักษณะปิด แข็งแกร่ง และจำกัดการเข้าถึงของผู้ใช้งานจากภายนอก

ในทางตรงกันข้าม การแบ่งเขตแบบครอบคลุม (Inclusive demarcation) มุ่งเน้นการบูรณาการพื้นที่ใช้งานที่หลากหลาย สนับสนุนการเข้าถึงอย่างเท่าเทียม (Dovey & Wood, 2015) และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ส่วนตัวอย่างมีความหมาย แนวคิดนี้สะท้อนผ่านการออกแบบที่ยืดหยุ่น เปิดต่อปฏิสัมพันธ์ และส่งเสริมความยั่งยืนทางสังคม (Jacobs, 1961; Gehl, 2010; Imrie & Hall, 2001)

ทั้งนี้ เพื่อให้สามารถวิเคราะห์การแบ่งเขตทั้งแบบจำแนกเฉพาะและแบบครอบคลุมได้อย่างเป็นระบบ งานวิจัยนี้จึงเสนอกรอบการวิเคราะห์ 2 มิติ เกี่ยวกับการอ่านขอบเขตในฐานะเจตนาเชิงพื้นที่ดังนี้ (1) มิติด้านกายภาพ วิเคราะห์รูปร่าง ขนาด การจัดวาง และลักษณะทางเรขาคณิตของเส้นแบ่ง เช่น เส้นแบ่งแนวรั้ว ถนน ขอบเขตอาคาร หรือขอบเขตพื้นที่ใช้สอย ลักษณะเช่นนี้สามารถสะท้อนความตั้งใจในการแยก/เชื่อมพื้นที่ (Trancik, 1986; Kostof, 1991) และ (2) มิติด้านเจตนา มุ่งวิเคราะห์นโยบายหรือเป้าหมายของผู้มีอำนาจในการออกแบบ เช่น การสร้างความปลอดภัย การจำกัดการเข้าถึง การส่งเสริมกิจกรรมแบบเปิด หรือการพัฒนาเศรษฐกิจเฉพาะทาง เจตนาเหล่านี้สามารถสะท้อนผ่าน Zoning code, Master plan หรือผังแม่บท (Talen, 2012; Hall, 2014)

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์คุณลักษณะของพื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะ (Exclusive demarcation) และพื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุม (Inclusive demarcation)

2.2 เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยร่วมในคุณลักษณะของพื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะและพื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุมในฐานะภาพสะท้อนเจตนาของการออกแบบชุมชนเมือง

2.3 เพื่อสรุปความสัมพันธ์ของคุณลักษณะพื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะและพื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุมในบริบทของการออกแบบชุมชนเมือง

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการแบ่งเขต (Demarcation) ในการออกแบบชุมชนเมือง พัฒนาการของแนวคิดจากการแบ่งเขต รวมถึงเครื่องมือในการอ่านการแบ่งเขต

3.2 ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่าง ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา 8 กรณี โดยแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ ระดับเมือง ระดับย่าน และระดับโครงการ โดยมีเงื่อนไขคือ เป็นกรณีที่ได้รับการอ้างอิงในงานด้านการออกแบบชุมชนเมือง และสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย

3.3 ขอบเขตด้านวิธีการศึกษา ใช้แผนที่รูปพื้นดิน (Figure-ground map) เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์และตีความจากข้อมูลเชิงเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อระบุความเหมือนและความแตกต่างในคุณลักษณะของพื้นที่ทั้งสอง

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้ใช้กรอบแนวคิดที่บูรณาการทฤษฎีเกี่ยวกับการแบ่งเขตในการออกแบบชุมชนเมือง โดยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการกำหนดขอบเขตพื้นที่กับเจตนารมณ์ในการพัฒนาชุมชนเมือง ครอบคลุมประเด็นสำคัญ 3 ด้าน ได้แก่ การแบ่งเขตการใช้งาน ที่สะท้อนเจตนาในการจัดระเบียบและควบคุมการใช้พื้นที่ การใช้ที่ดินแบบผสมผสาน ที่แสดงเจตนาในการสร้างความหลากหลายและบูรณาการกิจกรรม และความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ส่วนตัว ที่สะท้อนเจตนาในการสร้างพื้นที่สาธารณะเชิงบวกและพื้นที่ทางสังคม

4.1 การวิจัยทางเอกสาร การวิจัยนี้ศึกษาและค้นคว้าหนังสือ ตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแบ่งเขตพื้นที่ในด้านพัฒนาการ เจตนา และรูปแบบที่เกิดขึ้น รวมถึงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือในการวิเคราะห์การแบ่งเขตพื้นที่

4.2 การเลือกกรณีศึกษา เกณฑ์ในการเลือกกรณีศึกษาที่นำมาวิเคราะห์ คือ 1) เป็นเมือง ย่าน และโครงการที่ได้รับการอ้างอิงในงานด้านการออกแบบชุมชนเมือง 2) สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและสมบูรณ์ และ 3) มีรูปแบบที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย โดยกรณีศึกษาถูกแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ ระดับการวางแผนเมือง (Urban planning level) ระดับย่านชุมชนเมือง (Urban quarter level) และระดับโครงการพัฒนาเชิงพื้นที่ (Area-based development projects)

4.3 การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

4.3.1 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล การศึกษานี้รวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการที่หลากหลาย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมสำหรับการศึกษา มีการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง เช่น แผนผังรายงานการศึกษา เอกสารนโยบาย และบทความวิชาการ เพื่อทำความเข้าใจแนวคิดและเจตนารมณ์ในการพัฒนา นอกจากนี้ ยังใช้การวิเคราะห์แผนที่และภาพถ่ายทางอากาศเพื่อศึกษาลักษณะทางกายภาพและรูปแบบการใช้ที่ดิน รวมถึงการสร้างแผนที่รูปพื้นดินเพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างมวลอาคารและพื้นที่ว่าง

4.3.2 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการเชิงคุณภาพเป็นหลัก ผ่านการวิเคราะห์เอกสารหลักฐานที่เกี่ยวข้องเพื่อระบุคุณลักษณะของพื้นที่การแบ่งเขตทั้ง 2 รูปแบบ โดยพิจารณาประเด็นสำคัญ ได้แก่ รูปแบบของขอบเขต ลักษณะการเชื่อมต่อ ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ส่วนตัว การวิเคราะห์เปรียบเทียบลักษณะทางกายภาพและแนวคิดของกรณีศึกษาต่าง ๆ เพื่อระบุความเหมือนและความต่าง และการวิเคราะห์ตีความความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบทางกายภาพกับเจตนารมณ์ในการพัฒนา

5. ประโยชน์ของการวิจัย

- 5.1 เพิ่มความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับกลไกการแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะและแบบครอบคลุมผ่านการวิเคราะห์แผนที่รูปพื้นดิน สำหรับการประเมินรูปแบบการพัฒนาพื้นที่เมือง
- 5.2 ห่างพื้นที่สาธารณะกับพื้นที่ส่วนตัว สำหรับการกำหนดนโยบายพัฒนาเมือง
- 5.3 สร้างแนวทางพัฒนาชุมชนเมืองที่ยั่งยืนและทั่วถึง โดยสร้างสมดุลระหว่างเอกลักษณ์พื้นที่และการเชื่อมโยงอย่างครอบคลุม

6. ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาคุณลักษณะของการแบ่งเขตพื้นที่แบบจำแนกเฉพาะ (Exclusive demarcation) และการแบ่งเขตพื้นที่แบบครอบคลุม (Inclusive demarcation) ผ่านการอภิเคราะห์พิจารณาทั้งด้านลักษณะทางกายภาพ เจตนาเชิงพื้นที่ และความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ส่วนตัว-พื้นที่สาธารณะ โดยใช้กรณีศึกษา 8 แห่ง ใน 3 ระดับ ได้แก่ ระดับเมือง ระดับย่าน และระดับโครงการพัฒนาเชิงพื้นที่ ซึ่งมีความหลากหลายทั้งในด้านบริบท รูปแบบการออกแบบ และแนวทางในการแบ่งเขต

เพื่อนำเข้าสู่การวิเคราะห์เชิงลึกในหัวข้อถัดไป คำอธิบายต่อไปนี้จะแสดงภาพรวมของกรณีศึกษาทั้ง 8 แห่ง พร้อมจัดประเภทตามลักษณะการแบ่งเขต และอธิบายแนวคิดหลักของแต่ละกรณีโดยสังเขป เพื่อให้เห็นแนวโน้ม รูปแบบ และความแตกต่างที่เป็นสาระสำคัญของงานวิจัยนี้

กรณีศึกษาระดับเมือง

1) **ลอสแอนเจลิส (Los Angeles)** เมืองลอสแอนเจลิสเป็นตัวอย่างคลาสสิกของการใช้ระบบ zoning แบบจำแนกเฉพาะ โดยแยกพื้นที่อยู่อาศัย พาณิชยกรรม และอุตสาหกรรมออกจากกันอย่างชัดเจน ส่งผลให้เกิดเมืองกระจัดกระจาย (Urban sprawl) พื้นที่ต่างชนิดถูกเชื่อมด้วยถนนและระบบยานยนต์ ไม่ส่งเสริมความต่อเนื่องทางสังคมหรือการเดินเท้า

2) **โคเปนเฮเกน (Copenhagen)** เมืองโคเปนเฮเกนวางผังเมืองตามแนวคิด TOD (Transit-oriented development) โดยบูรณาการพื้นที่สีเขียวเข้ากับเครือข่ายรถไฟและจักรยานเมือง มีโครงสร้างเมืองกระชับ (Compact city) ที่ส่งเสริมความหลากหลายของผู้ใช้งาน (Dovey & Pafka, 2020) และรูปแบบกิจกรรมในทุกระดับของเมือง

3) **โตเกียว (ย่านเมืองเก่า)** เขตเมืองเก่าในโตเกียว เช่น ย่าน Asakusa หรือ Ueno แสดงลักษณะของพื้นที่ที่ขอบเขตการใช้งานพร่าเลือน มีการใช้งานแบบผสมผสานในอาคารขนาดเล็ก เช่น ร้านค้าชั้นล่าง-ที่อยู่อาศัยชั้นบน เส้นแบ่งระหว่างพื้นที่ส่วนตัว-สาธารณะไม่ชัดเจน และเกิดการเปลี่ยนแปลงได้อย่างยืดหยุ่นตามยุคสมัย

กรณีศึกษาระดับย่านชุมชนเมือง

1) **ผัง Eixample, บาร์เซโลนา** Eixample เป็นย่านที่ออกแบบตามผังกริดของ Ildefons Cerdà ที่แม้จะมีความเป็นระเบียบในระดับโครงสร้าง แต่ภายในบล็อกกลับส่งเสริมการใช้งานที่หลากหลาย ทั้งพื้นที่สาธารณะ ลานส่วนกลาง และพื้นที่ผสมระหว่างร้านค้า-ที่อยู่อาศัย ทำให้เกิดความต่อเนื่องของกิจกรรมและความเชื่อมโยงทางสังคม

2) **Superkilen, โคเปนเฮเกน** Superkilen เป็นสวนสาธารณะที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของชาวชุมชนหลากเชื้อชาติ ออกแบบให้ไม่มีรั้วหรือขอบเขตตายตัว พื้นที่เปิดโล่ง เชื่อมโยงทางเดินรอบ ๆ ย่าน และสะท้อนวัฒนธรรมของชุมชนผ่านวัตถุที่เลือกโดยชุมชนเอง เช่น ม้านั่ง ป้ายถนน หรือโคมไฟจากประเทศต่าง ๆ

กรณีศึกษาระดับโครงการพัฒนาเชิงพื้นที่

1) **High Line, นิวยอร์ก** High Line เป็นโครงการปรับเปลี่ยนรางรถไฟร้างให้กลายเป็นสวนทางเดินยกระดับ โดยเชื่อมต่อย่าน Hudson Yards กับ Meatpacking District เส้นทางนี้ไม่ได้มีรั้วกัน เปิดทางเข้าสู่พื้นที่จากหลายจุด โดยใช้พืชพรรณ ทัศนียภาพ และม้านั่งเป็นสื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนเมือง

2) **Iconsiam, กรุงเทพฯ** โครงการพาณิชย์ขนาดใหญ่ริมแม่น้ำเจ้าพระยาที่มีทั้งพื้นที่ควบคุมภายในอาคาร (Exclusive commercial space) และพื้นที่เปิดเชื่อมกับทางเดินสาธารณะ-ท่าเรือ-ลานกิจกรรมริมน้ำ ตัวอย่างของการผสมผสานพื้นที่ควบคุมกับพื้นที่เปิดในบริบทการพัฒนาร่วมสมัย

3) **EEC, ประเทศไทย** เขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก (EEC) เป็นการวางผังแบบมีเป้าหมายเฉพาะเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจ กำหนดพื้นที่อุตสาหกรรม นิคม และเขตส่งเสริมการลงทุนอย่างชัดเจน มีโครงสร้างการเข้าถึงที่ควบคุมสูง เส้นแบ่งเขตมีบทบาทเป็นเครื่องมือทางนโยบายมากกว่าพื้นที่ชีวิต

6.1 คุณลักษณะของพื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะ และพื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุม

จากการวิเคราะห์คุณลักษณะของการแบ่งเขตพื้นที่ ดังแสดงในตารางที่ 1 สะท้อนความแตกต่างทั้งในด้านลักษณะทางกายภาพและเจตนารมณ์ในการพัฒนา โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์กรณีศึกษา (ธนัฐวัสส์ วงศ์ทิมารัตน์, ประเทศไทย, 2568)

ระดับกรณีศึกษา	กรณีศึกษา	ประเภทการแบ่งเขต	คำอธิบาย	การสะท้อนแนวคิดการแบ่งเขตพื้นที่
	ลอสแอนเจลิส	Exclusive	แบ่งเขตการใช้ประโยชน์ที่ดินอย่างเข้มข้น	การกำหนดการใช้ประโยชน์ที่ดินอย่างเข้มงวด ส่งผลให้เกิดการขยายตัวของเมืองแบบกระจุกกระจาย
	โคเปนเฮเกน	Inclusive	แนวคิดการพัฒนาเมืองรอบระบบขนส่งมวลชน (TOD) ควบคู่กับการออกแบบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม	เป็นเมืองกระชับ + TOD ที่บูรณาการพื้นที่สีเขียวและการเดินทาง
	โตเกียว (ย่านเมืองเก่า)	Hybrid	ขอบเขตยืดหยุ่นในเมืองดั้งเดิม	สะท้อนความผันผวนของขอบเขตในบริบทเมืองเก่าที่พัฒนาแบบ mixed-use
ย่านชุมชนเมือง	ฝั่ง Eixample บาร์เซโลนา	Inclusive	การใช้ที่ดินแบบผสมผสาน เชื่อม public private space	พื้นที่พัฒนาแบบครอบคลุมที่รวมหลายกิจกรรมและเน้นพื้นที่สาธารณะ
	Superkilen โคเปนเฮเกน	Inclusive	สวนสาธารณะสะท้อนความหลากหลาย (Multicultural park), การออกแบบเพื่อคนทุกกลุ่ม (design for all)	สวนสาธารณะแบบ inclusive เน้นความหลากหลายทางวัฒนธรรมและเชื้อชาติ

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ระดับการศึกษา	การศึกษา	ประเภทการแบ่งเขต	คำอธิบาย	การสะท้อนแนวคิดการแบ่งเขตพื้นที่
โครงการพัฒนาเชิงพื้นที่	High Line นิวยอร์ก	Inclusive	การปรับเปลี่ยนพื้นที่เดิมให้รองรับการใช้งานใหม่ (Adaptive reuse)	ปรับเปลี่ยนจากพื้นที่อุตสาหกรรมสู่พื้นที่สาธารณะ (บูรณาการพื้นที่ใหม่)
	Iconsiam กรุงเทพฯ	Hybrid	มีขอบเขตชัดเจน แต่เปิดพื้นที่สาธารณะริมแม่น้ำ	พื้นที่พาณิชย์ขนาดใหญ่ที่พยายามเปิดพื้นที่สาธารณะริมแม่น้ำและทางเดินหลายระดับ
	โครงการ EEC ประเทศไทย	Exclusive	เจตนาแบ่งเขตพิเศษเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ	ขอบเขตชัดเจนแบ่งแยกเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจแบบกำหนดทิศทางตามนโยบายการพัฒนา

* Exclusive: การแบ่งเขตพื้นที่แบบจำแนกเฉพาะ

Inclusive: การแบ่งเขตพื้นที่แบบครอบคลุม

Hybrid: ผสมผสานทั้งการแบ่งเขตพื้นที่แบบจำแนกเฉพาะและการแบ่งเขตพื้นที่แบบครอบคลุม

จากการเปรียบเทียบการศึกษาทั้ง 8 แห่งในตารางที่ 1 สามารถสังเกตลักษณะเฉพาะของการแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะ (Exclusive) แบบครอบคลุม (Inclusive) และแบบผสมผสาน (Hybrid) ได้อย่างชัดเจนในระดับกายภาพและเจตนาารมณ์ของการออกแบบ กรณีของลอสแอนเจลิสและ EEC แสดงให้เห็นถึงการใช้เส้นแบ่งที่ชัดเจนและแข็งแกร่ง โดยมีการควบคุมการใช้ประโยชน์ที่ดินอย่างเป็นระบบ (Duany, Plater-Zyberk & Speck, 2000) สอดคล้องกับแนวคิดของการสร้างความเป็นระเบียบและการวางโครงสร้างเชิงนโยบาย

ในทางกลับกัน กรณีของ Superkilen และ Eixample แสดงถึงการออกแบบขอบเขตที่เปิดรับและพร่าเลือน เชื่อมโยงพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ส่วนตัวอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมกิจกรรมของคนหลากหลายกลุ่ม และมีลักษณะการใช้งานที่บูรณาการหลายฟังก์ชัน

กรณีของโตเกียว (เมืองเก่า) และ Iconsiam แสดงลักษณะของพื้นที่แบบไฮบริด ผสมผสานเส้นแบ่งที่เปิดและปิดในพื้นที่เดียวกัน เช่น ใน Iconsiam มีขอบเขตทางสถาปัตยกรรมที่ควบคุมพื้นที่เชิงพาณิชย์อย่างชัดเจนภายในอาคาร แต่ในขณะเดียวกันก็เปิดพื้นที่สาธารณะริมน้ำเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้คนจากภายนอก

ความแตกต่างและจุดร่วมที่ปรากฏสะท้อนให้เห็นว่า ลักษณะของเส้นแบ่งมิใช่สิ่งตายตัว หากแต่เป็นผลผลิตจากเจตนาเชิงนโยบายและกระบวนการออกแบบที่สัมพันธ์กับบริบททางกายภาพและสังคม ซึ่งสามารถมีความพริ้วเลื่อน ยืดหยุ่น หรือแข็งแกร่งแตกต่างกันไปตามเป้าหมายของการพัฒนา

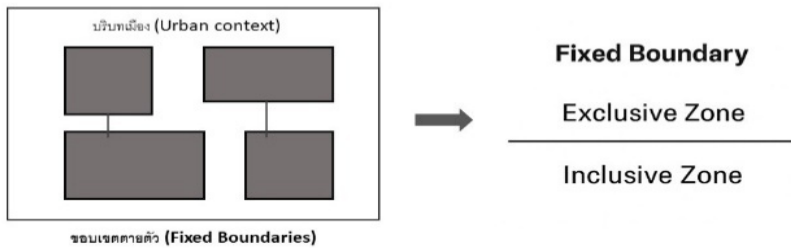
6.1.1 คุณลักษณะของพื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะ

การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะปรากฏในกรณีของมหานครลอสแอนเจลิส ซึ่งใช้ระบบ Functional zoning อย่างเข้มงวด พื้นที่อยู่อาศัย พาณิชยกรรม และอุตสาหกรรมถูกแยกออกจากกัน โดยมีขอบเขตทางกายภาพชัดเจน เช่น ถนนสายหลักหรือรั้วแนวรอบบล็อก พื้นที่เหล่านี้มีรูปแบบตารางเมืองที่แข็งแกร่ง และลักษณะของการเข้าถึงที่จำกัดต่อผู้ที่ไม่ใช่ผู้พักอาศัย

ในกรณีของโครงการ EEC (เขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก) ก็มีลักษณะจำแนกเฉพาะในเชิงนโยบาย พื้นที่อุตสาหกรรมถูกกำหนดขึ้นแยกจากพื้นที่ชุมชนและพื้นที่เกษตรกรรม โดยใช้แนวทาง top-down และขอบเขตทางกายภาพ เช่น ถนนทางด่วน ระบบรั้วรักษาความปลอดภัย และการควบคุมการใช้ประโยชน์ที่ดิน

ทั้งสองกรณีมีลักษณะร่วมกัน คือ ความชัดเจนของขอบเขต และความตั้งใจในการควบคุมพื้นที่ เพื่อผลลัพธ์เชิงเศรษฐกิจหรือการจัดระเบียบพื้นที่ แต่ในขณะเดียวกันก็ลดความยืดหยุ่นของพื้นที่ในการปรับตัวหรือเชื่อมต่อกับชุมชนเมืองรอบข้าง

1) ลักษณะทางกายภาพ พื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะมีลักษณะทางกายภาพที่สะท้อนการแยกขาดของบริเวณที่ถูกกำหนดออกจากสภาพแวดล้อมโดยรอบ ทั้งในเชิงกายภาพและเชิงหน้าที่ มีขอบเขตที่ชัดเจนและแข็งแกร่ง แสดงออกผ่านเส้นสายที่กำหนดการแบ่งแยกอย่างชัดเจนเพื่อความเฉพาะเจาะจงในการใช้งาน มีการจัดวางที่เป็นระเบียบและมีลำดับชั้นในการใช้งานพื้นที่อย่างชัดเจน รวมถึงการแยกตัวจากบริบทโดยรอบ และมีจุดเข้าออกที่มีการควบคุม เพื่อจำกัดและควบคุมการเข้าถึงพื้นที่ เช่น กรณีของย่านที่อยู่อาศัยแบบปิดล้อม ที่มีการกำหนดทางเข้าออกเพียงไม่กี่จุดและมีระบบรักษาความปลอดภัยที่เคร่งครัด ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 แสดงคุณลักษณะของพื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะ
(ธนรัฐสวัสดิ์ วงศ์ทิมารัตน์, ประเทศไทย, 2568)

กรณีศึกษาที่แสดงคุณลักษณะเหล่านี้อย่างชัดเจน ได้แก่ พื้นที่เกาะแมนฮัตตันของมหานครนิวยอร์ก ใช้โครงสร้างระบบกริดในการกำหนดขอบเขตถนนและบล็อกอาคาร ซึ่งเป็นการใช้เส้นทางคมนาคมขนาดใหญ่เป็นตัวแบ่งพื้นที่และกำหนดขอบเขตระหว่างเขตการใช้งานที่แตกต่างกัน สอดคล้องกับกรณีของย่าน Eixample ในบาร์เซโลนาที่มีการจัดวางบล็อกอาคารเป็นระเบียบตามผังกริด และมีการกำหนดความสูงและความหนาแน่นของอาคารอย่างเป็นระบบ ส่วนมหานครลอสแอนเจลิสเป็นการแบ่งเขตการใช้ประโยชน์ที่ดินตามหลักการ Functional zoning อย่างเคร่งครัด

2) **เจตนารมณ์** การวิเคราะห์เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกรณีศึกษาแสดงให้เห็นว่าพื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะมักเกิดจากเจตนารมณ์ในการพัฒนา ดังนี้

2.1) **การจัดระเบียบและการควบคุม** เพื่อป้องกันความขัดแย้งในการใช้งานและผลกระทบทางลบต่อสิ่งแวดล้อมและคุณภาพชีวิต เช่น ในกรณีของการแบ่งเขตการใช้ประโยชน์ที่ดินระหว่างที่อยู่อาศัยและอุตสาหกรรม

2.2) **การสร้างอัตลักษณ์และความเฉพาะตัว** เพื่อสร้างความแตกต่างและดึงดูดกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ เช่น กรณีของย่านอารีย์ในกรุงเทพมหานครที่มีการพัฒนาย่านที่มีอัตลักษณ์เฉพาะด้านไลฟ์สไตล์และวัฒนธรรม

2.3) **การรักษาคุณค่าและการป้องกัน (Preservation and protection)** พื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะมักเกิดจากเจตนาในการรักษาคุณค่าทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม หรือสิ่งแวดล้อม และป้องกันผลกระทบจากการพัฒนาที่ไม่เหมาะสม เช่น กรณีของเขตอนุรักษ์ทางประวัติศาสตร์

2.4) **การส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจเฉพาะทาง (Specialized economic development)** เพื่อส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจเฉพาะทาง เช่น เขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก (EEC)

6.1.2 คุณลักษณะของพื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุม

กรณีศึกษาที่สะท้อนการแบ่งเขตแบบครอบคลุมอย่างเด่นชัด คือ กรณีสวนสาธารณะ Superkilen ในโคเปนเฮเกน ซึ่งเป็นตัวอย่างเด่นของการแบ่งเขตแบบครอบคลุม โดยพื้นที่นี้ออกแบบให้มีความเชื่อมโยงอย่างต่อเนื่องกับบริบทแวดล้อม ทั้งในแง่กายภาพ (ไม่มีรั้ว ไม่มีขอบเขตชัดเจน) และ

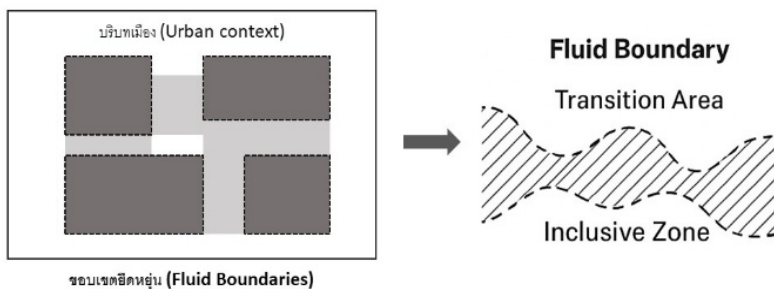
ในแง่สังคม (เป็นพื้นที่ที่ต้อนรับวัฒนธรรมหลากหลายกว่า 60 ชาติพันธุ์) การออกแบบใช้สถาปัตยกรรมและภูมิสถาปัตยกรรมในการเน้นแนวคิด Design for All อย่างเป็นรูปธรรม

อีกกรณี คือ High Line ในนิวยอร์ก ที่แม้จะเป็นโครงการพัฒนาแบบใหม่ แต่เน้นการเชื่อมโยงพื้นที่อยู่อาศัย พาณิชยกรรม และพื้นที่สาธารณะอย่างไร้รอยต่อ โดยใช้ลานทางเท้า สวน และแนวเชื่อมโยงทางเดินเลียบบแม่น้ำเป็นตัวหลอมรวมความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะ

จุดร่วมของกรณีเหล่านี้คือ ลักษณะขอบเขตที่พร่าเลือนและต่อเนื่อง การส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ของคนหลากหลาย และการจัดวางพื้นที่แบบบูรณาการในระดับเมืองและระดับผู้ใช้งานจริง

1) ลักษณะทางกายภาพ พื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุมมีลักษณะทางกายภาพที่สำคัญ ได้แก่ ขอบเขตที่เลือนรางและยืดหยุ่น การผสมผสานและความหลากหลาย การเชื่อมต่อที่หลากหลายและต่อเนื่อง และบูรณาการระหว่างพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ส่วนตัว ซึ่งเป็นร่องรอยของคุณลักษณะความเป็นเอกภาพของชุมชนเมืองแบบผสมผสานที่เชื่อมโยงองค์ประกอบที่ครอบคลุมทุกมิติในพื้นที่ชุมชนเมือง และเอื้อให้เกิดโอกาสในการเข้าใช้งานโดยไม่ทอดทิ้งใครไว้ข้างหลัง ดังภาพที่ 2 และ 3

กรณีศึกษาที่แสดงคุณลักษณะเหล่านี้อย่างชัดเจน ได้แก่ ย่าน Battery Park City ในนิวยอร์ก ที่มีการผสมผสานระหว่างที่อยู่อาศัย พาณิชยกรรม พื้นที่สำนักงาน และพื้นที่สาธารณะในพื้นที่เดียวกัน โครงการ Superkilen ในโคเปนเฮเกนที่มีการออกแบบพื้นที่สาธารณะที่เชื่อมต่อกับพื้นที่โดยรอบในหลายระดับและสะท้อนความหลากหลายทางวัฒนธรรม ย่าน Eixample ในบาร์เซโลนาที่มีการผสมผสานระหว่างความเป็นระเบียบของผังกริดกับความหลากหลายของการใช้งานและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมภายในบล็อกอาคาร และกรณีของโครงการ ICONSIAM ในกรุงเทพมหานครที่มีการออกแบบพื้นที่ริมน้ำที่เชื่อมต่อระหว่างพื้นที่เชิงพาณิชย์ภายในอาคารกับพื้นที่สาธารณะริมแม่น้ำ



ภาพที่ 2 แสดงรูปแบบคุณลักษณะของพื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุม
(ธนัฐวิสัย วังศ์ทิมารัตน์, ประเทศไทย, 2568)



ภาพที่ 3 แสดงลักษณะทางกายภาพของ Battery Park City
(Perkins-Eastman, n.d.)

การวิเคราะห์เชิงปริมาณของพื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุมในกรณีศึกษาแสดงให้เห็นว่าพื้นที่เหล่านี้มักมีสัดส่วนของพื้นที่สาธารณะต่อพื้นที่ทั้งหมดที่ค่อนข้างสูง (ประมาณ 40-60%) และมีความหลากหลายของการใช้ประโยชน์ที่ดินที่สูง โดยมีการผสมผสานการใช้งานประเภทต่างๆ เช่น ที่อยู่อาศัย พาณิชยกรรม สำนักงาน และนันทนาการ ในสัดส่วนที่สมดุล

2) **เจตนารมณ์** การวิเคราะห์เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกรณีศึกษาแสดงให้เห็นว่าพื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุมมักเกิดจากเจตนารมณ์ในการพัฒนา ดังนี้

2.1) การสร้างความเท่าเทียมและการเข้าถึง (Equity and accessibility) เพื่อสร้างความเท่าเทียมและการเข้าถึงพื้นที่และทรัพยากรของเมืองสำหรับคนทุกกลุ่ม ไม่คำนึงถึงความแตกต่างทางเศรษฐกิจ สังคม หรือความสามารถทางร่างกาย

2.2) การสร้างชุมชนที่มีชีวิตชีวาและยั่งยืน (Vibrant and sustainable communities) เพื่อสร้างชุมชนที่มีชีวิตชีวาและยั่งยืน ผ่านการส่งเสริมความหลากหลายของกิจกรรม การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และการลดการพึ่งพารถยนต์ส่วนตัว

2.3) การส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและวัฒนธรรม (Social and cultural interaction) เพื่อส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและวัฒนธรรมระหว่างผู้คนที่มีความแตกต่างกัน ผ่านการสร้างพื้นที่สาธารณะที่มีคุณภาพและกิจกรรมที่หลากหลาย

2.4) การสร้างความยืดหยุ่นและการปรับตัว (Flexibility and adaptability) เพื่อสร้างความยืดหยุ่นและการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ผ่านการออกแบบที่สามารถรองรับการใช้งานที่หลากหลายและการเปลี่ยนแปลงตามความต้องการที่เปลี่ยนไป

6.2 ปัจจัยร่วมของคุณลักษณะพื้นที่การแบ่งเขตทั้งสองรูปแบบ

จากการเปรียบเทียบระหว่างกรณีศึกษาของพื้นที่ทั้งสองรูปแบบ โดยใช้แผนที่รูปพื้นดินที่แสดงให้เห็นภาพรวมของการจัดวางองค์ประกอบและแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของการแบ่งเขตที่ตอบสนองต่อความต้องการในด้านความยั่งยืน (Sustainability) ความน่าอยู่ (Livability) และความทั่วถึง (Inclusiveness) จากเส้นขอบเขต เส้นขอบพื้นที่ โครงสร้างเชิงพื้นที่ และความเป็นโมดูล ซึ่งสามารถผสานเข้ากับมิติของการพัฒนาเมืองในมิติทางประวัติศาสตร์ได้อย่างเป็นระบบและมีนัยสำคัญ พบว่า ปัจจัยร่วมระหว่างพื้นที่แบบจำแนกเฉพาะและพื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุม คือ รูปแบบการเข้าถึงพื้นที่ และสัดส่วนพื้นที่สาธารณะในเมืองหรือย่านชุมชน

6.3 ความสัมพันธ์ของคุณลักษณะของพื้นที่การแบ่งเขตทั้งสองรูปแบบ

จากการวิเคราะห์กรณีศึกษา พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะ (Exclusive Demarcation) และแบบครอบคลุม (Inclusive Demarcation) มิได้เป็นความสัมพันธ์แบบตรงข้ามหรือแยกขาด หากแต่เป็นพลวัตที่เกิดการทับซ้อน (Overlay) การเปลี่ยนผ่าน (Transition) และการผสมผสาน (Integration) ตามเจตนารมณ์และบริบทของแต่ละพื้นที่

กรณีของย่านอารีย์ในกรุงเทพมหานคร เป็นตัวอย่างชัดเจนของพื้นที่ที่เริ่มต้นจากลักษณะ exclusive (พื้นที่อยู่อาศัยส่วนบุคคล) และพัฒนาไปสู่การเปิดรับกิจกรรมแบบ inclusive มากขึ้น เช่น ร้านกาแฟ พื้นที่สร้างสรรค์ และพื้นที่ทางวัฒนธรรม โดยยังคงรักษารูปแบบองค์ประกอบบางประการของความเป็นส่วนตัวผ่านลักษณะอาคารแนวรั้วหรือทางเข้าที่ควบคุมได้บางส่วน

ในทางตรงกันข้าม โครงการ High Line ในนิวยอร์ก แม้จะออกแบบเพื่อความเป็น inclusive แต่เดิมมีลักษณะเป็นพื้นที่ exclusive ในฐานะโครงสร้างอุตสาหกรรมร้าง การปรับเปลี่ยนพื้นที่ผ่านแนวคิด adaptive reuse ได้แปลงพื้นที่จำกัดให้กลายเป็นทางเดินสาธารณะยกระดับที่เชื่อมโยงชุมชนสองฝั่งของเมือง ซึ่งสะท้อนการเคลื่อนตัวจากขอบเขตที่ตัดขาด สู่พื้นที่ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในแนวราบและแนวตั้ง

ลักษณะไฮบริด (Hybrid demarcation) ปรากฏอย่างชัดเจนในกรณี Iconsiam ซึ่งมีการควบคุมพื้นที่ภายในอาคารพาณิชย์อย่างเข้มงวด ขณะที่ด้านหน้าริมแม่น้ำเปิดให้คนทั่วไปใช้พื้นที่สาธารณะ เช่น ระเบียงริมน้ำ ลานกิจกรรม และทางเดินสาธารณะ พื้นที่นี้จึงไม่สามารถจำแนกได้อย่างเด็ดขาดว่าเป็น exclusive หรือ inclusive แต่สะท้อนความผันผวนของเส้นแบ่งตามระดับการควบคุมและลักษณะกิจกรรม

การเปรียบเทียบเหล่านี้สะท้อนว่า ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่จำแนกเฉพาะและพื้นที่ครอบคลุมเกิดขึ้นบนสเปกตรัมที่มีความยืดหยุ่นสูง และมักถูกกำหนดด้วยปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ 1) ระดับของการควบคุม พื้นที่ที่มีการควบคุมสูงมักเป็น exclusive แต่สามารถแปลงได้ผ่านการออกแบบที่เปิดขอบเขต (Hirt, 2014; Fischel, 2015) 2) ระดับของการเข้าถึงและปฏิสัมพันธ์ ยิ่งพื้นที่ส่งเสริมการเข้าถึงร่วมกันมากเท่าใด

ยิ่งโน้มเอียงไปสู่ inclusive มากขึ้น (Gehl, 2010; Jacobs, 1961) และ 3) บริบทเชิงเศรษฐกิจและสังคม พื้นที่ที่ต้องการดึงดูดนักลงทุนหรือกลุ่มเป้าหมายเฉพาะมักใช้ขอบเขตแบบ exclusive ในขณะที่พื้นที่ที่เน้นความเป็นชุมชนใช้แนวทางแบบ inclusive (Imrie & Hall, 2001; Madanipour, 2003)

ดังนั้น ความสัมพันธ์ของคุณลักษณะทั้งสองรูปแบบไม่ใช่การเปรียบเทียบแบบขาวดำ แต่เป็นการทำความเข้าใจ “ระดับของความผันผวน” ที่เกิดจากการออกแบบ การจัดการ และการใช้พื้นที่ในบริบทของเมืองร่วมสมัยอย่างซับซ้อน

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

ความผันผวนระหว่างพื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะและพื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุมในการออกแบบชุมชนเมืองและปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อความผันผวนนั้น มีความสำคัญต่อการพัฒนาแนวทางในการนำไปสู่การปฏิบัติจริงของการวางผังที่สอดคล้องกับบริบทและความต้องการเฉพาะของแต่ละพื้นที่ที่สามารถสรุปแนวทางในการนำไปสู่การปฏิบัติจริงได้ดังนี้

7.1 การสร้างสมดุลระหว่างความเป็นระเบียบและความยืดหยุ่น การสร้างสมดุลระหว่างการกำหนดขอบเขตที่ชัดเจนและความยืดหยุ่นในการใช้งานพื้นที่เป็นคุณลักษณะที่พบได้ในหลายกรณีศึกษา โดยเฉพาะ Iconsiam ซึ่งภายในอาคารพาณิชย์มีการวางโครงสร้างแบบ zoning ที่ชัดเจนและควบคุมการเข้าถึง แต่พื้นที่ริมน้ำกลับเปิดกว้าง รองรับกิจกรรมหลากหลาย เช่น การแสดงกลางแจ้ง ตลาดวัฒนธรรม และพื้นที่พักผ่อนแบบไม่ต้องซื้อสินค้า กรณีนี้สะท้อนความสามารถของการออกแบบที่จัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ การควบคุมบางส่วนและเปิดบางส่วนเพื่อตอบสนองผู้ใช้งานที่หลากหลาย

ในทำนองเดียวกัน Eixample บาร์เซโลนา สะท้อนการกำหนดผังเมืองที่มีโครงสร้างแข็งแรง (grid block) แต่ภายในแต่ละบล็อกมีการเปิดพื้นที่ถึงสาธารณะและกิจกรรมผสมผสาน เกิดความยืดหยุ่นในระดับประสบการณ์ของผู้ใช้งานโดยไม่สูญเสียความชัดเจนในระดับผังภาพรวม

7.2 การบูรณาการการใช้งานและกิจกรรมที่หลากหลาย การออกแบบชุมชนเมืองควรส่งเสริมการผสมผสานการใช้งานและกิจกรรมที่หลากหลายในพื้นที่ เพื่อสร้างควมมีชีวิตชีวา ความหลากหลาย และความยั่งยืนของชุมชน ในบางกรณีสามารถช่วยลดการพึ่งพารถยนต์และการเดินทางไกล ช่วยสร้างพื้นที่ที่มีกิจกรรมตลอดทั้งวันและสัปดาห์ และยังช่วยเพิ่มความปลอดภัยและควมมีชีวิตชีวาของพื้นที่

Superkilen เป็นตัวอย่างเด่นของการออกแบบที่ส่งเสริมกิจกรรมและการใช้งานที่หลากหลาย โดยออกแบบให้รองรับกิจกรรมตั้งแต่ตลาดนัดชั่วคราว การออกกำลังกาย เล่นสเก็ตบอร์ด ไปจนถึงการพักผ่อนทางวัฒนธรรม โดยมีลักษณะการใช้พื้นที่แบบ non-zoning ชัดเจน ทำให้พื้นที่มีชีวิตชีวาตลอดทั้งวันและคืน พร้อมกับเปิดให้ผู้ใช้งานต่างชาติพันธุ์รู้สึกเป็นเจ้าของพื้นที่ร่วมกัน

7.3 การสร้างการเชื่อมต่อและการเข้าถึงที่หลากหลาย การออกแบบชุมชนเมืองควรส่งเสริมการสร้างการเชื่อมต่อและการเข้าถึงที่หลากหลายระหว่างพื้นที่ต่าง ๆ (Rowe & Koetter, 1978) เพื่อเอื้อให้เกิดการสัญจร การปฏิสัมพันธ์ และการเข้าถึงพื้นที่และทรัพยากรของเมืองโดยคนทุกกลุ่ม

โครงการ High Line ในนิวยอร์ก เป็นตัวอย่างของการออกแบบที่เน้นการเชื่อมต่อเชิงพื้นที่และประสบการณ์อย่างชัดเจน โดยเปลี่ยนเส้นทางรถไฟยกระดับเดิมให้กลายเป็นพื้นที่สาธารณะเชื่อมต่อเขตเมืองเดิมที่เคยแยกจากกันให้กลับมาต่อเนื่องกันอีกครั้งในแนวตั้งและแนวนอน ทางเดินเลียบริบสวนบนรางรถไฟช่วยเปิดพื้นที่เข้าถึงแบบไม่จำกัด ทำให้ชุมชนโดยรอบมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมากขึ้น

7.4 การส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการบูรณาการทางสังคม การออกแบบชุมชนเมืองควรส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในกระบวนการออกแบบและการพัฒนา และการสร้างพื้นที่ที่เอื้อให้เกิดการบูรณาการทางสังคมระหว่างกลุ่มคนที่มีความแตกต่างกัน

Superkilen ถูกพัฒนาโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมจากชุมชนหลากหลายเชื้อชาติ โดยเปิดโอกาสให้ผู้คนเสนอ “วัตถุหรือองค์ประกอบทางวัฒนธรรม” จากบ้านเกิดของตนเองมาเป็นองค์ประกอบในพื้นที่ เช่น ม้านั่งไม้รีกโก เสาไฟจากจีน ฯลฯ การออกแบบที่เอื้อให้เกิดการเห็นคุณค่าร่วมของความหลากหลายนี้เป็นตัวอย่างชัดเจนของ Inclusive demarcation ที่ใช้พื้นที่สาธารณะเป็น “สนามวัฒนธรรมร่วม”

ในอีกด้านหนึ่ง การเปิดพื้นที่ริมแม่น้ำใน Iconsiam แม้จะถูกขับเคลื่อนโดยภาคเอกชน แต่มีการออกแบบให้พื้นที่หน้าศูนย์การค้าเป็น public terrace รองรับกิจกรรมของกลุ่มผู้ใช้งานทั่วไป เช่น การแสดงพื้นบ้าน กิจกรรมวันสำคัญ การปล่อยโดมไฟ ฯลฯ ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเป้าหมายเชิงพาณิชย์กับประชาชนทั่วไปอย่างหลากหลาย

7.5 การคำนึงถึงบริบทและอัตลักษณ์ของพื้นที่ การออกแบบชุมชนเมืองควรคำนึงถึงบริบททางกายภาพ สังคม วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ของพื้นที่ และการสร้างหรือรักษาอัตลักษณ์ที่สะท้อนคุณค่าและความหมายของพื้นที่ โตเกียว (เมืองเก่า) เป็นกรณีที่สะท้อนการคำนึงถึงบริบทดั้งเดิมอย่างลึกซึ้ง เส้นแบ่งเขตในเขตเก่าไม่ได้ตัดขาดพื้นที่แบบ zoning สมัยใหม่ แต่กลับปล่อยให้การพัฒนาแบบค่อยเป็นค่อยไป เช่น อาคารพาณิชย์ระดับล่าง อาคารพักอาศัยขนาดเล็ก และตรอกซอยที่ซ้อนทับกันอยู่ในระยะคนเดิน สิ่งนี้แสดงถึงอัตลักษณ์ของญี่ปุ่นในเรื่อง “พื้นที่ที่กึ่งส่วนตัว” ที่ยอมรับความพร่าเลือนของขอบเขต

ในขณะเดียวกัน ย่านอารีย์ กรุงเทพมหานคร สะท้อนการรักษาและปรับเปลี่ยนบริบทอย่างสมดุล ยังคงเส้นสายของบ้านเดี่ยวแบบเก่า แต่ค่อย ๆ แทรกด้วยร้านค้าและกิจกรรมทางวัฒนธรรมอย่างกลมกลืน เป็นตัวอย่างของพื้นที่ที่เส้นแบ่งเขตไม่ถูกทำลาย แต่ถูกเจรจาใหม่ให้เหมาะกับยุคสมัยและอัตลักษณ์ของพื้นที่นั้น

แนวทางเหล่านี้ไม่ใช่สูตรสำเร็จที่สามารถนำไปใช้ได้ในทุกบริบท แต่เป็นหลักการพื้นฐานที่สามารถปรับใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์และบริบทเฉพาะของแต่ละพื้นที่ การนำไปสู่การปฏิบัติจริงของการวางผังเมืองที่สอดคล้องกับคุณลักษณะของพื้นที่การแบ่งเขตทั้ง 2 ประเภท จำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับบริบท ความต้องการ และเจตนารมณ์ในการพัฒนาของแต่ละพื้นที่ รวมถึงความร่วมมือกันระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

โดยสรุป การวิจัยนี้ได้แสดงให้เห็นว่า การเข้าใจคุณลักษณะและความผันผวนระหว่างพื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะและพื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุมช่วยให้สามารถพัฒนาแนวทางในการออกแบบชุมชนเมืองที่สมดุล หลากหลาย และตอบสนองต่อความต้องการของคนทุกกลุ่ม ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาเมืองที่ยั่งยืนและทั่วถึงในระยะยาว

การศึกษาคุณลักษณะของพื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะและพื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุมในการออกแบบชุมชนเมืองไม่เพียงแต่ช่วยให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบของพื้นที่กับเจตนาในการพัฒนาเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาแนวทางและวิธีการในการออกแบบชุมชนเมืองที่สามารถตอบสนองต่อความท้าทายในปัจจุบันและอนาคต ความผันผวนระหว่างพื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะและพื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุมสะท้อนให้เห็นถึงพลวัตและความซับซ้อนของการพัฒนาเมืองในยุคปัจจุบัน ที่ต้องสร้างสมดุลระหว่างความต้องการที่หลากหลายและบางครั้งขัดแย้งกัน (Madanipour, 2003) เช่น ความต้องการในการจัดระเบียบและการควบคุมกับความต้องการในความยืดหยุ่น และการมีส่วนร่วม ความต้องการในการสร้างอัตลักษณ์และความเฉพาะตัวกับความต้องการในการเชื่อมโยงและการบูรณาการ

การมองผ่านมุมมอง (Lens) ของความผันผวนระหว่างพื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะและพื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุม การออกแบบชุมชนเมืองไม่ใช่การเลือกกระหว่างแนวทางใดแนวทางหนึ่ง แต่เป็นการบูรณาการและสร้างสมดุลระหว่างแนวคิดและวิธีการที่หลากหลายให้เหมาะสมกับบริบทและความต้องการเฉพาะของแต่ละพื้นที่ การเข้าใจถึงคุณลักษณะและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพื้นที่การแบ่งเขตทั้งสองประเภทจึงเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับนักออกแบบ นักวางแผน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาชุมชนเมืองในการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมเมืองที่มีคุณภาพ มีความยืดหยุ่น และตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายของผู้คนในปัจจุบันและอนาคต

บทสรุปนี้เน้นย้ำว่า การออกแบบชุมชนเมืองที่ยั่งยืนและมีคุณภาพทั่วถึงสำหรับทุกคนไม่ใช่เพียงการเลือกกระหว่างพื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะหรือพื้นที่การแบ่งเขตแบบครอบคลุมเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการบูรณาการจุดแข็งของทั้งสองแนวคิดให้เหมาะสมกับบริบทและความต้องการของแต่ละพื้นที่ เพื่อสร้างชุมชนเมืองที่มีความสมดุลระหว่างความเป็นระเบียบและความยืดหยุ่น ความแตกต่างและความเชื่อมโยง ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนและทั่วถึงสำหรับทุกคนในระยะยาว

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 กรอบแนวคิดในการนำสู่การปฏิบัติ การศึกษาคุณลักษณะพื้นที่การแบ่งเขตแบบจำแนกเฉพาะและแบบครอบคลุมนำไปสู่กรอบแนวคิดที่สามารถประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติจริงโดยการออกแบบชุมชนเมืองที่มีประสิทธิภาพควรพิจารณาความสมดุลระหว่างความชัดเจนของการแบ่งเขตและความยืดหยุ่นของการใช้งาน กล่าวคือ ควรมีการกำหนดเขตการใช้ประโยชน์ที่ดินหลักที่ชัดเจนเพื่อสร้างความเป็นระเบียบและอัตลักษณ์ของพื้นที่ ในขณะที่เดียวกันควรเปิดโอกาสให้เกิดความยืดหยุ่นในการปรับใช้พื้นที่ตามบริบทและความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไป นอกจากนี้ การออกแบบเมืองควรให้ความสำคัญกับการเชื่อมต่อระหว่างพื้นที่และการสร้างพื้นที่สาธารณะที่เข้าถึงได้ง่าย ลดการสร้างพื้นที่ที่มีการแบ่งแยกอย่างเด็ดขาด และส่งเสริมให้เกิดการไหลเวียนของผู้คนและกิจกรรมระหว่างพื้นที่ต่าง ๆ ทั้งนี้ ควรคำนึงถึงสมดุลระหว่างความเป็นส่วนตัวและความเป็นสาธารณะในแต่ละพื้นที่ โดยสามารถใช้องค์ประกอบเชิงสถาปัตยกรรมและภูมิทัศน์ในการสร้างการเปลี่ยนผ่านที่นุ่มนวลระหว่างพื้นที่ที่มีระดับความเป็นส่วนตัวที่แตกต่างกัน

การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในกระบวนการออกแบบและการวางแผนเป็นอีกปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้การพัฒนาพื้นที่ตอบสนองต่อความต้องการที่แท้จริงของชุมชน การออกแบบควรเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการกำหนดลักษณะและขอบเขตของพื้นที่ ช่วยสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของและความรับผิดชอบร่วมกันต่อพื้นที่ (Arnstein, 1969; Sanoff, 2000; Innes & Booher, 2004)

8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต การวิจัยในอนาคตควรมุ่งเน้นการศึกษาลักษณะของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อการรับรู้และการใช้งานพื้นที่การแบ่งเขตทั้งสองรูปแบบ โดยเฉพาะในยุคที่เทคโนโลยีสามารถลบเลือนขอบเขตทางกายภาพและสร้างพื้นที่เสมือนที่ทับซ้อนกับพื้นที่จริง ควรมีการศึกษาวិธีการผสมผสานระหว่างพื้นที่กายภาพและพื้นที่ดิจิทัลในการออกแบบชุมชนเมืองสมัยใหม่ อีกทั้งควรมีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกันในการรับรู้และการตีความพื้นที่การแบ่งเขต เนื่องจากแต่ละวัฒนธรรมมีมุมมองและค่านิยมเกี่ยวกับพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะแตกต่างกัน การเข้าใจความแตกต่างเหล่านี้จะช่วยให้การออกแบบพื้นที่มีความละเอียดอ่อนและตอบสนองต่อบริบททางวัฒนธรรมมากขึ้น

นอกจากนี้ การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศกับการออกแบบพื้นที่การแบ่งเขต โดยพิจารณาว่าการแบ่งเขตรูปแบบใดที่จะช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัวของเมืองต่อผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศได้ดีที่สุด เพื่อพัฒนาเครื่องมือและแนวทางการออกแบบที่มีความละเอียดอ่อนและตอบสนองต่อบริบททางวัฒนธรรมที่หลากหลาย การศึกษาในประเด็นเหล่านี้จะมีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาเมืองที่ยั่งยืนและพร้อมรับมือกับความท้าทายของความเปลี่ยนแปลงในบริบททางวัฒนธรรมที่หลากหลายในอนาคต

9. รายการอ้างอิง

- Arnstein, S. R. (1969). A ladder of citizen participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4), 216-224. Retrieved January 8, 2025, from <https://doi.org/10.1080/01944366908977225>
- Calthorpe, P. (1993). *The next American metropolis: Ecology, community, and the American dream*. US: Princeton Architectural Press.
- Carmona, M. (2010). *Public places, urban spaces: The dimensions of urban design*. London: Routledge.
- Carmona, M., Heath, T., Tiesdell, S., & Oc, T. (2021). *Public places urban spaces: The dimensions of urban design* (3rd ed.). London: Routledge.
- Dovey, K., & Pafka, E. (2020). What is walkability? The urban DMA. *Urban Studies*, 57(1), 93-108. Retrieved January 7, 2025, from <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0042098018819727>
- Dovey, K., & Wood, S. (2015). Public/private urban interfaces: Type, adaptation, assemblage. *Journal of Urbanism: International Research on Placemaking and Urban Sustainability*, 8(1), 1-16. Retrieved January 7, 2025, from <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17549175.2014.891151>
- Duany, A., Plater-Zyberk, E., & Speck, J. (2000). *Suburban nation: The rise of sprawl and the decline of the American dream*. California: North Point Press.
- Fischel, W. A. (2015). *Zoning rules!: The economics of land use regulation*. US: Lincoln Institute of Land Policy.
- Gehl, J. (2010). *Cities for people*. Washington D.C.: Island Press.
- Grant, J. (2002). Mixed use in theory and practice: Canadian experience with implementing a planning principle. *Journal of the American Planning Association*, 68(1), 71-84. Retrieved December 17, 2024, from <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01944360208977192>
- Hall, P. (2014). *Cities of tomorrow: An intellectual history of urban planning and design since 1880* (4th ed.). New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Hirt, S. (2014). *Zoned in the USA: The origins and implications of American land-use regulation*. US: Cornell University Press.

- Imrie, R., & Hall, P. (2001). *Inclusive design: Designing and developing accessible environments*. London: Spon.
- Innes, J. E., & Booher, D. E. (2004). Reframing public participation: Strategies for the 21st century. *Planning Theory & Practice*, 5(4), 419-436. Retrieved December 19, 2024, from <https://doi.org/10.1080/1464935042000293170>
- Jacobs, J. (1961). *The death and life of great American cities*. New York: Random House.
- Kostof, S. (1991). *The city shaped: Urban patterns and meanings through history*. London: Thames & Hudson.
- Lefebvre, H. (1991). *The production of space*. US: Blackwell.
- Low, S., & Smith, N. (2006). *The politics of public space*. London: Routledge.
- Madanipour, A. (2003). *Public and private spaces of the city*. London: Routledge.
- Perkins-Eastman. (n.d.). *Battery park city*. Retrieved December 19, 2024, from <https://www.perkinseastman.com/projects/battery-park-city/>
- Rowe, C., & Koetter, F. (1978). *Collage city*. US: MIT Press.
- Sanoff, H. (2000). *Community participation methods in design and planning*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Talen, E. (2012). *City rules: How regulations affect urban form*. Washington D.C.: Island Press.
- Trancik, R. (1986). *Finding lost space: Theories of urban design*. US: Van Nostrand Reinhold.

AERA MODEL: A LEARNING MANAGEMENT MODEL FOR DANCE PERFORMANCE SKILLS

โมเดลเอรา: รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์

Likhit Jaidee^{1*} ลิขิต ใจดี^{1*}

Weeraphat Klinsang² วีรภัทร กลิ่นสังข์²

Abstract

Background and Objectives: Performance skill learning in dance education involves the integration of perceptual awareness, embodied movement, and holistic cognitive processes. However, current instructional practices predominantly rely on linear, step-by-step teaching approaches that emphasize imitation and repetitive training. While such approaches enable learners to perform accurately, they do not adequately explain how internal learning mechanisms contribute to skill development. In practice, skill learning in dance is inherently nonlinear, recursive, and adaptive. Although psychomotor theories proposed by Bloom, Simpson, Davies, and Harrow—widely applied in Thai dance education research—effectively describe observable learning behaviors, they provide limited explanations of causal mechanisms at the system level. In response to these limitations, this study proposes the AERA model as a mechanism-based adaptive learning system to advance the conceptual understanding of performance skill learning in contemporary Thai contexts.

Methods: This study employed a conceptual synthesis approach by collecting and analyzing the relevant literature on performance skill learning in dance education from the Thai Journals Online (TJO) database between 2017 and 2023. A comparative analysis was conducted to identify conceptual gaps and to synthesize a system-based model capable of providing a deeper explanation of learning mechanisms.

Key Findings: The AERA model consists of four external learning components: 1) Awareness, 2) Expert, 3) Reflect (Metacognitive Regulation), and 4) Assessment (Performance-Based Assessment). These components are interconnected through feedback calibration within an iterative learning cycle. At the same time, the model incorporates five internal learning mechanisms: 1) perception, 2) cognitive

Academic Article

Received: 7 October 2024

Revised: 4 March 2025

Accepted: 14 March 2025

** Corresponding author*

email: likhit.ja@up.ac.th

How to cite:

Jaidee, L. & Klinsang, W. (2026). Aera model: A learning management model for dance performance skills. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 30(1), 255-274.

Keywords: adaptive complex system; AERA Model; learning design; mechanism-based learning; performance skills

คำสำคัญ: ระบบเชิงซ้อนแบบปรับตัว; โมเดลเอรา; การออกแบบการเรียนรู้; การเรียนรู้เชิงกลไก; ทักษะปฏิบัติ

¹ School of Architecture and Fine Art, University of Phayao, Thailand

¹ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา

² School of Architecture and Fine Art, University of Phayao, Thailand

² คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา

encoding, 3) movement-based learning, 4) metacognitive regulation, and 5) feedback calibration. These internal processes operate as a causal chain supported by recursive feedback loops, resulting in nonlinear learning processes rather than permanently sequential. Consequently, the model generates emergent learning outcomes characterized by individual and context-specific adaptation.

Implications of the Study: The AERA model contributes to the theoretical advancement of performance skill learning by shifting the explanation perspective from descriptive frameworks to a mechanism-based framework. It explains how learning occurs within a system and provides a foundation for designing instructional practices that integrate feedback, reflective processes, and continuous learner adaptation. Furthermore, the model can be applied across disciplines involving performance-based learning that require a deeper understanding of learning mechanisms.

Conclusions and Future Study: The AERA model presents a new perspective on performance skill learning in dance education as a mechanism-based adaptive system emerging from continuous interactions between internal learning mechanisms and external learning processes. Feedback functions as the driving force of the system, enabling nonlinear and context-sensitive learning. Future research should focus on three key areas: 1) the development of measurement tools to capture learning mechanisms in performance skill learning, 2) empirical investigations into the causal relationships among model components to validate the conceptual framework across diverse contemporary contexts, and 3) the extension of the model to various performance-based disciplines to examine its flexibility and applicability across different socio-cultural settings.

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: วิทยาการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ถือเป็นการบูรณาการทั้งด้านการรับรู้ การเคลื่อนไหวร่างกาย และกระบวนการคิดอย่างเป็นองค์รวม อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันแนวปฏิบัติทางการสอนยังนิยมใช้รูปแบบการสอนแบบลำดับขั้นตอนในลักษณะเชิงเส้นที่ให้ความสำคัญกับการเลียนแบบและการฝึกซ้ำ แม้รูปแบบดังกล่าวจะมีคุณูปการต่อผู้เรียนให้สามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง แต่อย่างไรก็ตาม ยังไม่สามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนถึงระบบกลไกการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะภายในของผู้เรียนว่าดำเนินไปอย่างไร ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ตามข้อเท็จจริงมีลักษณะไม่เป็นเชิงเส้น มีการย้อนกลับ และปรับตัวอย่างต่อเนื่อง แนวคิดทักษะพิสัยของบลูม (Bloom) และแนวคิดการสอนทักษะปฏิบัติของซิมป์สัน (Simpson) เดวิส (Davies) และแฮร์โรว์ (Harrow) ซึ่งได้รับความนิยมในการวิจัยนาฏศิลป์ศึกษาของไทย แม้จะช่วยอธิบายระดับพฤติกรรมของผู้เรียน แต่ยังขาดการอธิบายกลไกเชิงเหตุและผลของการเรียนรู้เชิงระบบ ดังนั้น บทความวิชาการนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอโมเดลเอรา (AERA Model) ในฐานะระบบการเรียนรู้เชิงกลไกแบบปรับตัว เพื่อขยายกรอบการอธิบายกลไกการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ในบริบทสังคมไทยร่วมสมัย

วิธีการศึกษา: ใช้วิธีการสังเคราะห์แนวคิด (conceptual synthesis) โดยรวบรวมและวิเคราะห์วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์จากฐานข้อมูล Thai Journals Online (TJO) ในช่วง พ.ศ. 2560-2566 จากนั้นดำเนินการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบเพื่อระบุช่องว่างทางแนวคิด (conceptual gap) และสังเคราะห์เป็นกรอบโมเดลเชิงระบบที่สามารถอธิบายกลไกการเรียนรู้ในระดับที่ลุ่มลึกมากยิ่งขึ้น

ผลการศึกษาที่สำคัญ: โมเดลเอร่าประกอบด้วยองค์ประกอบภายนอกจำนวน 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การสร้างการรับรู้ (Awareness) 2) การมุ่งสู่ความชำนาญ (Expert) 3) การสะท้อนคิดแบบกำกับตนเอง (Reflect) และ 4) การประเมินสมรรถนะเชิงปฏิบัติการ (Assessment) ซึ่งเชื่อมโยงกันเป็นระบบผ่านข้อมูลป้อนกลับ (feedback calibration) ในลักษณะวงจรการเรียนรู้แบบวนซ้ำ ขณะเดียวกัน กลไกการเรียนรู้ภายในของโมเดลยังประกอบด้วย 5 กระบวนการ ได้แก่ 1) การรับรู้ 2) การเข้ารหัสข้อมูล 3) การเรียนรู้ผ่านการเคลื่อนไหว 4) การกำกับตนเอง และ 5) การปรับเทียบจากข้อมูลป้อนกลับ โดยกระบวนการภายในดังกล่าวทำงานในลักษณะห่วงโซ่เชิงเหตุและผลร่วมกับวงจรข้อมูลป้อนกลับแบบวนซ้ำ ส่งผลให้การเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์มีลักษณะไม่เป็นเชิงเส้นหรือไม่เป็นลำดับขั้นตอนแบบถาวร และก่อให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ (emergent outcomes) ซึ่งมีลักษณะเฉพาะบุคคลและเฉพาะบริบท

นัยสำคัญของการศึกษา: โมเดลเอร่ามีความสำคัญต่อการอธิบายการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์จากกรอบแนวคิดเชิงพรรณนาไปสู่กรอบแนวคิดเชิงกลไก สามารถอธิบายได้ว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นภายในระบบด้วยเหตุปัจจัยใด อีกทั้งยังทำหน้าที่เป็นแนวทางในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์ที่บูรณาการข้อมูลป้อนกลับ การสะท้อนคิด และการปรับตัวของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลายศาสตร์ที่ต้องการศึกษาระบบกลไกการเรียนรู้ของทักษะปฏิบัติในเชิงลึก

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: โมเดลเอร่านำเสนอมุมมองใหม่ของการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์ในฐานะระบบเชิงกลไกแบบปรับตัวที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างกลไกการเรียนรู้ภายในและกระบวนการเรียนรู้ภายนอก โดยมีข้อมูลป้อนกลับทำหน้าที่เป็นกลไกขับเคลื่อนของระบบ ส่งผลให้การเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์มีลักษณะไม่เป็นเชิงเส้น และสามารถปรับตัวได้ตามบริบทของผู้เรียน ในอนาคต การวิจัยทางนาฏศิลป์ศึกษาควรมุ่งเน้น 3 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ 1) การพัฒนาเครื่องมือวัดกลไกการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์เพื่อสะท้อนกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม 2) การศึกษาความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลขององค์ประกอบภายในโมเดลเพื่อยืนยันความถูกต้องของแนวคิดในบริบทที่หลากหลายของสังคมร่วมสมัย และ 3) การขยายผลโมเดลไปสู่บริบทการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติในศาสตร์ที่หลากหลาย เพื่อทดสอบความยืดหยุ่นและศักยภาพของโมเดลในระดับสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

1. ความนำ

การจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์เป็นศาสตร์ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนผ่านการปฏิบัติจริง โดยบูรณาการระหว่างการรับรู้ การเคลื่อนไหวร่างกาย และกระบวนการคิดอย่างต่อเนื่อง ตามแนวคิดทางการศึกษา กระบวนการดังกล่าวจัดอยู่ในกลุ่มของการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย (psychomotor domain) ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะตั้งแต่ระดับพื้นฐานไปสู่ระดับสูงและความชำนาญที่เพิ่มมากยิ่งขึ้น (Bloom, 1956) อย่างไรก็ตาม จะเห็นได้ว่ากระบวนการดังกล่าวมิได้เกิดจากการฝึกเชิงพฤติกรรมซ้ำ ๆ เพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นระบบการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์กับพุทธิพิสัย (cognitive domain) จิตพิสัย (affective domain) และทักษะพิสัยอย่างเป็นองค์รวมจะนำไปสู่ความชำนาญที่มีความหมายและยั่งยืนสำหรับผู้เรียนในอนาคต แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับวิทยาการเรียนรู้ร่วมสมัย ทั้งแนวคิดการรู้คิดผ่านร่างกาย (Embodied Cognition) ที่อธิบายว่า การเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย สมอง และบริบทของประสบการณ์ (Shapiro, 2019) รวมถึงแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ การสะท้อนคิด และการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (Kolb, 1984) สะท้อนให้เห็นว่า การพัฒนา ด้านทักษะปฏิบัติมีลักษณะเป็นกระบวนการที่มีพลวัต เปลี่ยนแปลง และปรับตัวอย่างต่อเนื่องจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ การปฏิบัติ และประสบการณ์ มิใช่เพียงลำดับขั้นของการฝึกฝนเท่านั้น

รูปแบบการถ่ายทอดองค์ความรู้จากครูสู่ศิษย์ในลักษณะตัวต่อตัว (รายบุคคล) หรือกลุ่มขนาดเล็ก ถือเป็นวิธีที่สืบทอดต่อกันมาของวงการนาฏศิลป์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากเอื้อต่อการรักษาคุณภาพของการฝึกฝน ความถูกต้องของทักษะ และการสืบทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมผ่านการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ (Boontonglek, Orachun & Boonsong, 2023) อย่างไรก็ตาม เมื่อก้าวเข้าสู่บริบทของศตวรรษที่ 21 รูปแบบดังกล่าวเริ่มเผชิญข้อจำกัดในระดับโครงสร้าง ทั้งในด้านการพึ่งพาครูเป็นศูนย์กลาง ข้อจำกัดด้านสัดส่วนระหว่างจำนวนผู้เรียนต่อผู้สอน ระบบการอธิบายกลไกการเรียนรู้ ตลอดจนการขาดระบบการวัดและประเมินผลทักษะด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กันอย่างเป็นองค์รวมในการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ นาฏศิลป์ (กมลวรรณ ตังชนกานนท์, 2563)

เมื่อพิจารณาแนวคิดการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของซิมป์สัน (Simpson, 1972) เดวิส (Davies, 1971) และแฮร์โรว์ (Harrow, 1972) ซึ่งได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในวงการวิจัยด้านการพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ศึกษาในสังคมการศึกษาของไทย ทั้งในมิติของนาฏศิลป์เชิงอนุรักษ์และการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ จากการสำรวจงานวิจัยในฐานข้อมูลวารสารอิเล็กทรอนิกส์กลางของประเทศไทย (Thai Journals Online: ThaiJO) ในช่วง พ.ศ. 2560-2566 พบว่า แนวคิดของซิมป์สัน (Simpson) ได้รับความนิยมนำมาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติจำนวน 9 เรื่อง ในช่วง พ.ศ. 2561-2566 สะท้อนถึงอิทธิพลของแนวคิดดังกล่าวต่อการพัฒนาทักษะนาฏศิลป์ไทยในปัจจุบัน ทั้งในลักษณะของงานวิจัยที่มุ่งพัฒนาทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์เชิงอนุรักษ์ เช่น รำวงพื้นบ้าน รำวงมาตรฐาน และฟ้อนเงี้ยว และ

ในลักษณะนาฏศิลป์สร้างสรรค์ เช่น ระบำนารีขมดง ฟ้อนออนซอนโพนพิสัย และนาฏศิลป์พื้นเมืองชุดต่าง ๆ ขณะเดียวกัน แนวคิดของเดวิส (Davies) ได้รับความนิมอย่างมากในช่วง พ.ศ. 2560-2566 จำนวน 20 เรื่อง ครอบคลุมงานวิจัยด้านการพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ทั้งเชิงอนุรักษ์และสร้างสรรค์ เช่น ระบำ นพรัตน์ ฟ้อนเสน่ห์สาวเมือง ฟ้อนร้อยเอ็ดเพชรงาม และละครสร้างสรรค์ ส่วนแนวคิดของแฮร์โรว์ (Harrow) แม้จะมีจำนวนงานวิจัยน้อยกว่าแนวคิดอื่น แต่ยังคงปรากฏการนำไปใช้อย่างต่อเนื่องในบริบทของการพัฒนา ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ ทั้งในรูปแบบเชิงอนุรักษ์และสร้างสรรค์ เช่น ฟ้อนออนซอนสาตบ้านแพง รำวงมาตรฐาน และฟ้อนซอปั่นฝ้าย ข้อมูลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าแนวคิดการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัยยังคงมีอิทธิพลสูง ต่อการวิจัยด้านการพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ในประเทศไทย อย่างไรก็ตาม กรอบแนวคิดส่วนใหญ่ยังคง มุ่งอธิบายลำดับขั้นของพฤติกรรมและผลลัพธ์ของการปฏิบัติ มากกว่าการอธิบายกลไกการเปลี่ยนแปลง ของผู้เรียนในระดับระบบการเรียนรู้

อย่างไรก็ตาม เมื่อเปรียบเทียบแนวคิดดังกล่าวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนนาฏศิลป์ ซึ่งโดยทั่วไปประกอบด้วยขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นฝึกปฏิบัติ ขั้นสรุปและทบทวน และขั้นวัดผลและประเมินผล พบว่า แนวคิดของซิมป์สัน (Simpson) ยังไม่ปรากฏองค์ประกอบด้านการประเมินผลอย่างชัดเจน ขณะที่แนวคิดของเดวิส (Davies) และแฮร์โรว์ (Harrow) ยังขาดองค์ประกอบด้านการเตรียมความพร้อม ก่อนเรียน การสะท้อนคิด และการประเมินผลหลังการฝึกปฏิบัติ สะท้อนให้เห็นข้อจำกัดเชิงโครงสร้าง ของ “ระบบการเรียนรู้” โดยเฉพาะในมิติของความต่อเนื่องและการพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นองค์รวม ทั้งนี้ ในปัจจุบันโลกแห่งการศึกษาให้ความสำคัญกับวิทยาการเรียนรู้ร่วมสมัยที่มองว่า การพัฒนาทักษะปฏิบัติ สามารถอธิบายได้ในฐานะ “ระบบเชิงซ้อนแบบปรับตัว” (complex adaptive system) ประกอบด้วย องค์ประกอบหลายส่วนที่มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง เช่น ผู้เรียน ครู และบริบทการเรียนรู้ ระบบดังกล่าว สามารถปรับตัวผ่านกลไกข้อมูลป้อนกลับ (feedback) และก่อให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ที่ไม่เป็นเชิงเส้น (non-linear learning) (Davis & Sumara, 2006; Hattie & Timperley, 2007)

แนวคิดดังกล่าวเสนอมุมมองว่าการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติควรให้ความสำคัญกับปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างผู้เรียน ครู ประสบการณ์ การสะท้อนคิด และบริบทแวดล้อมภายในระบบเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ช่องว่างสำคัญขององค์ความรู้ในระดับสากลยังคงอยู่ที่การขาดกรอบแนวคิดที่สามารถอธิบาย “กลไกเชิงเหตุและผลของการเรียนรู้” ได้อย่างชัดเจน

ด้วยเหตุนี้ บทความนี้จึงเสนอ “โมเดลเอรา (AERA Model)” ในฐานะแนวคิดเชิงกลไกของการเรียนรู้ ที่ปรับกรอบแนวคิดใหม่ของการพัฒนาทักษะปฏิบัติ จากการมองเป็นกระบวนการเชิงลำดับขั้นไปสู่การอธิบาย ในลักษณะของระบบการเรียนรู้แบบปรับตัว ที่ขับเคลื่อนด้วยปฏิสัมพันธ์ของกลไกภายใน ได้แก่ การรับรู้ การปฏิบัติ การสะท้อนคิด และข้อมูลป้อนกลับ เชื่อมโยงกันในลักษณะวงจรการเรียนรู้แบบวนซ้ำ นอกจากนี้ จากการสังเคราะห์และพัฒนาต่อยอด โมเดลเอราไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการเป็นรูปแบบการจัดการ

เรียนรู้ หากแต่สามารถยกระดับไปสู่การเป็น “ระบบการสร้างโมเดลใหม่” ทำหน้าที่เป็นกรอบแนวคิดสำหรับการออกแบบและพัฒนาโมเดลการเรียนรู้ในบริบทที่หลากหลาย เน้นการวิเคราะห์กลไกการเรียนรู้เป็นฐานสำคัญ ส่งผลให้สามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง และขยายผลไปสู่ศาสตร์อื่น เช่น การศึกษา ศิลปะ กีฬา ธุรกิจ และการพัฒนาวิชาชีพในระดับสากล

ดังนั้น โมเดลเอราจึงมิได้เป็นเพียงข้อเสนอเชิงรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ หากแต่เป็นข้อเสนอเชิงแนวคิดที่มุ่งอธิบายธรรมชาติของการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางศิลปในฐานระบบเชิงกลไกแบบปรับตัว ซึ่งอาจนำไปสู่การพัฒนากรอบคิดใหม่ของศาสตร์การเรียนรู้เชิงปฏิบัติในบริบททางศิลปและศาสตร์ประยุกต์อื่นในอนาคตได้

2. แนวคิดและทฤษฎีสำคัญของการพัฒนาโมเดลเอรา (AERA Model)

การพัฒนาโมเดลเอรา (AERA Model) มีจุดตั้งต้นจากความพยายามในการทำความเข้าใจธรรมชาติของการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางศิลปในระดับที่ลึกกว่าการอธิบายเชิงพฤติกรรม เป็นศาสตร์ที่ผู้เรียนต้องพัฒนาองค์ความรู้ผ่านการมีส่วนร่วมของร่างกาย การเคลื่อนไหว และประสบการณ์ตรงอย่างต่อเนื่อง คำถามสำคัญที่นำไปสู่การพัฒนาโมเดล ได้แก่ การเรียนรู้ทักษะปฏิบัติเกิดขึ้นได้อย่างไร กลไกใดเป็นตัวขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียน และกระบวนการใดเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้ การปฏิบัติ และการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง คำถามเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า การอธิบายการเรียนรู้ในลักษณะของ “ลำดับขั้นของพฤติกรรม” ยังไม่เพียงพอต่อการทำความเข้าใจการพัฒนาทักษะในระดับที่ซับซ้อนมากขึ้น กล่าวอีกนัยหนึ่ง แนวคิดที่ผ่านมามีข้อจำกัดว่าผู้เรียนทางศิลปพัฒนาไปถึงระดับใด แต่ยังไม่ปรากฏชัดเจนว่าสามารถอธิบายได้ว่าผู้เรียนพัฒนาไปถึงระดับนั้นได้อย่างไร โดยเฉพาะกลไกการเรียนรู้ภายใน การปรับตัวของผู้เรียน และบทบาทของข้อมูลป้อนกลับต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องของระบบการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ



ภาพที่ 1 พัฒนาการของการเรียนรู้ทักษะพิสัยตามแนวคิดบลูมในบริบทนาฏศิลป์³
(ลิขิต ใจดี, และวีรภัทร กลิ่นสังข์, ประเทศไทย, 2568)

แนวคิดด้านการเรียนรู้ทักษะพิสัย (psychomotor domain) ของบลูม (Bloom, 1956) และการขยายความโดยซิมป์สัน (Simpson, 1972) เดวิส (Davies, 1971) และแฮร์โรว์ (Harrow, 1972) ได้อธิบายการพัฒนาทักษะในลักษณะของลำดับขั้น ตั้งแต่การเลียนแบบ การกระทำตามคำแนะนำ การตรวจสอบความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว ไปจนถึงการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการอธิบายระดับของพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม แนวคิดดังกล่าวยังคงมุ่งเน้นการอธิบาย “ผลลัพธ์ของการเรียนรู้” มากกว่าการอธิบาย “กลไกของการเรียนรู้” ในระดับระบบ เพื่อให้เห็นพัฒนาการของการเรียนรู้ทักษะพิสัยในบริบทนาฏศิลป์อย่างเป็นรูปธรรม ผู้เขียนได้ดัดแปลงแนวคิดของบลูมให้สอดคล้องกับลักษณะพฤติกรรมการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ ดังแสดงในภาพที่ 1 จะเห็นได้ว่า แนวคิดของบลูมสามารถอธิบาย “ระดับพัฒนาการของผู้เรียน” ได้อย่างชัดเจน แต่ยังไม่สามารถอธิบาย “กลไกภายในที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียน” ได้อย่างเพียงพอ ซึ่งเป็นข้อจำกัดสำคัญในการออกแบบการเรียนรู้เชิงลึกในบริบทของทักษะปฏิบัติ

³ ภาพที่ 1 ผู้เขียนดัดแปลงจากต้นฉบับของบลูม (Bloom, 1956)

เพื่อให้เห็นกระบวนการคิดในการพัฒนาโมเดลเฮอร์อย่างเป็นระบบ ผู้เขียนได้นำแนวคิดการเรียนรู้ทักษะพิสัยของซิมป์สัน (Simpson, 1972) เดวีส์ (Davies, 1971) และแฮร์โรว์ (Harrow, 1972) มาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับโครงสร้างกระบวนการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะในชั้นเรียน โดยทั่วไปประกอบด้วย 4 ช่วงสำคัญ ได้แก่ ขั้นเตรียมความพร้อมก่อนการฝึกทักษะปฏิบัติ ขั้นฝึกทักษะปฏิบัติ ขั้นหลังฝึกทักษะปฏิบัติ และขั้นวัดผลและประเมินผล การวิเคราะห์ดังกล่าวมิได้มุ่งเพียงเปรียบเทียบว่าแนวคิดใดมีลำดับขั้นมากหรือน้อยกว่า หากแต่มุ่งพิจารณาว่าแนวคิดเดิมสามารถอธิบาย “ระบบการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ” ได้ครอบคลุมเพียงใด และยังมีช่องว่างใดที่ควรได้รับการเติมเต็มเพื่อให้สามารถอธิบายการเรียนรู้ในบริบททางศิลปะได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น แม้ว่าแนวคิดดังกล่าวจะมีคุณูปการสำคัญต่อการอธิบายพัฒนาการของทักษะพิสัยในเชิงพฤติกรรม แต่ยังคงมีลักษณะเป็นกรอบเชิงพรรณนาที่ให้ความสำคัญกับการอธิบายระดับของผลลัพธ์การเรียนรู้ มากกว่าการอธิบายกลไกภายในที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนในระดับระบบ

กรอบแนวคิดการสังเคราะห์ช่องว่างเชิงกลไกสู่การพัฒนาโมเดลเฮอร์ข้างต้นแสดงให้เห็นว่าแนวคิดการสอนทักษะปฏิบัติของซิมป์สัน (Simpson) เดวีส์ (Davies) และแฮร์โรว์ (Harrow) มีคุณูปการสำคัญต่อการอธิบายพัฒนาการของทักษะปฏิบัติในลักษณะเชิงลำดับขั้น กล่าวคือ แนวคิดของซิมป์สันมุ่งพัฒนาทักษะพิสัยจากการรับรู้ การเตรียมความพร้อม ไปสู่การตอบสนองภายใต้การควบคุม การลงมือกระทำ และการปฏิบัติอย่างมีความชำนาญ (ธนาธิกร สาระถื่นแก้ว และคณะ, 2561)

แนวคิดของเดวีส์มีจุดเด่นสำคัญ คือ การแยกทักษะย่อย การสาธิต การปฏิบัติทีละส่วน และสุดท้ายการรวมทักษะย่อยเข้ากับทักษะหลัก ส่วนแนวคิดของแฮร์โรว์เน้นเรื่องพัฒนาการของพฤติกรรมตั้งแต่การเลียนแบบ การปฏิบัติตามคำสั่ง การปฏิบัติให้ถูกต้อง การแสดงออก และสุดท้ายสามารถปฏิบัติได้อย่างเป็นธรรมชาติ แนวคิดเหล่านี้มีคุณค่าในฐานะกรอบแนวคิดที่ช่วยทำความเข้าใจบริบทความสามารถของผู้เรียนและเส้นทางการพัฒนาทักษะปฏิบัติในเชิงพฤติกรรม



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการสังเคราะห์ช่องว่างเชิงกลไกสู่การพัฒนาโมเดลเอรา (AERA Model)⁴
(ลิขิต ใจดี, และวีรภัทร กลิ่นสังข์, ประเทศไทย, 2568)

แม้แต่ละแนวคิดจะมีจุดเน้นแตกต่างกัน แต่ทั้งหมดล้วนสะท้อนกรอบแนวคิดร่วมกัน คือ ให้ความสำคัญกับการอธิบายการพัฒนาทักษะในฐานะลำดับขั้นของพฤติกรรมมากกว่าการอธิบายกลไกภายในของระบบที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาระดับโครงสร้างของการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ พบว่า แนวคิดการสอนที่ผ่านมาในบริบทการวิจัยพัฒนาทักษะปฏิบัติ นานาชาติยังมีข้อจำกัดร่วมกันหลายประการ ได้แก่ 1) แนวคิดบางส่วนยังไม่ได้อธิบายกลไกการเตรียมความพร้อมก่อนเรียนอย่างชัดเจน ในบริบทนาฏศิลป์ การเตรียมความพร้อมด้านร่างกาย จิตใจ สมาธิ และการรับรู้มีผลต่อทักษะปฏิบัติ 2) แนวคิดที่ผ่านมาให้ความสำคัญกับกระบวนการสะท้อนคิดยังไม่เพียงพอ ส่งผลให้ผู้เรียนมุ่งปฏิบัติตาม ผีกล้ำ และแก้ไขพฤติกรรมมากกว่าการปฏิบัติที่เกิดจากความเข้าใจประสบการณ์ของตนเองอย่างแท้จริง 3) การวัดและประเมินผลจากการพัฒนาทักษะปฏิบัติยังไม่ถูกอธิบายอย่างชัดเจน ในฐานะส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ และ 4) แนวคิดที่ผ่านมายังขาดการอธิบายกลไกข้อมูลป้อนกลับที่เชื่อมโยงผลการประเมินกลับไปสู่การปรับปรุงการเรียนรู้ในรอบถัดไป

⁴ ภาพที่ 2 ผู้เขียนพัฒนาขึ้นจากการสังเคราะห์แนวคิดของซิมป์สัน (Simpson, 1972) เดวิส (Davies, 1971), และแฮร์โรว์ (Harrow, 1972)

จากช่องว่างดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า แนวคิดที่ผ่านมามีความเข้มแข็งและชัดเจนในลักษณะการอธิบายผลลัพธ์การเรียนรู้ หรือสิ่งที่ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมได้ในแต่ละระดับ อย่างไรก็ตาม ยังไม่เพียงพอต่อการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติในบริบทสังคมร่วมสมัยที่ต้องการอธิบายให้เห็นถึงกลไกการเรียนรู้หรือกระบวนการภายในที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืน กล่าวอีกนัยหนึ่ง แนวคิดที่ผ่านมาสามารถตอบคำถามได้ว่า “ผู้เรียนพัฒนาไปถึงระดับใด” แต่ยังไม่ชัดเจนว่า “ผู้เรียนพัฒนาไปถึงระดับนั้นได้อย่างไร” ช่องว่างขององค์ความรู้มีความสำคัญอย่างมากต่อการจัดการเรียนรู้ทางศิลปในบริบทสังคมปัจจุบัน เพราะการพัฒนาทักษะปฏิบัติมิได้เกิดขึ้นจากการฝึกซ้ำเพียงอย่างเดียว หากแต่เกิดจากการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบของการรับรู้ การสังเกต การปฏิบัติ การสะท้อนคิด การประเมิน และข้อมูลป้อนกลับ

ช่องว่างดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางศิลปในบริบทสังคมไทยร่วมสมัยจำเป็นต้องมีกรอบอธิบายใหม่ที่สามารถเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้ การปฏิบัติ การสะท้อนคิด การประเมิน และข้อมูลป้อนกลับในฐานะระบบการเรียนรู้แบบองค์รวมมากกว่าการอธิบายในลักษณะของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติที่แยกส่วนออกจากกัน โมเดลเอร์ราจึงเสนอให้ทำความเข้าใจการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติในฐานะระบบการเรียนรู้เชิงกลไกแบบปรับตัว มุ่งชี้ให้เห็นแกนสำคัญของการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนของผู้เรียน กล่าวคือ การเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนเกิดจากการทำงานร่วมกันของการรับรู้ การปฏิบัติ การสะท้อนคิด การประเมิน และข้อมูลป้อนกลับอย่างต่อเนื่องภายในระบบเดียวกัน

ประเด็นดังกล่าวนำไปสู่คำถามสำคัญว่า การเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางศิลปเกิดขึ้นได้อย่างไรในระดับระบบ และกลไกใดเป็นตัวขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนในระยะยาว ด้วยเหตุนี้ภาพกรอบแนวคิดการสังเคราะห์ช่องว่างเชิงกลไกจึงมีเหตุผลและความจำเป็นต่อการพัฒนาโมเดลเอร์รา ผู้เขียนได้ชี้ให้เห็นว่า ช่องว่างสำคัญขององค์ความรู้มิได้อยู่เพียงการขาดรูปแบบการสอนใหม่เท่านั้น หากแต่ยังขาดกรอบแนวคิดที่สามารถอธิบายความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลของการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติในระดับระบบได้อย่างชัดเจน ผู้เขียนในฐานะผู้พัฒนาโมเดลจึงพัฒนาระบบการเรียนรู้เชิงกลไกแบบปรับตัวขึ้นเพื่อขยายกรอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางศิลปจากแนวคิดแบบลำดับขั้น ดังที่ปรากฏในฐานข้อมูลวิจัยด้านการพัฒนาทักษะปฏิบัติทางศิลปของไทยไปสู่โมเดลที่ให้ความสำคัญกับการอธิบายกลไกการเรียนรู้และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบภายในระบบการเรียนรู้ โดยแต่ละองค์ประกอบทำหน้าที่เติมเต็มช่องว่างของแนวคิดที่ผ่านมาอย่างเป็นระบบ

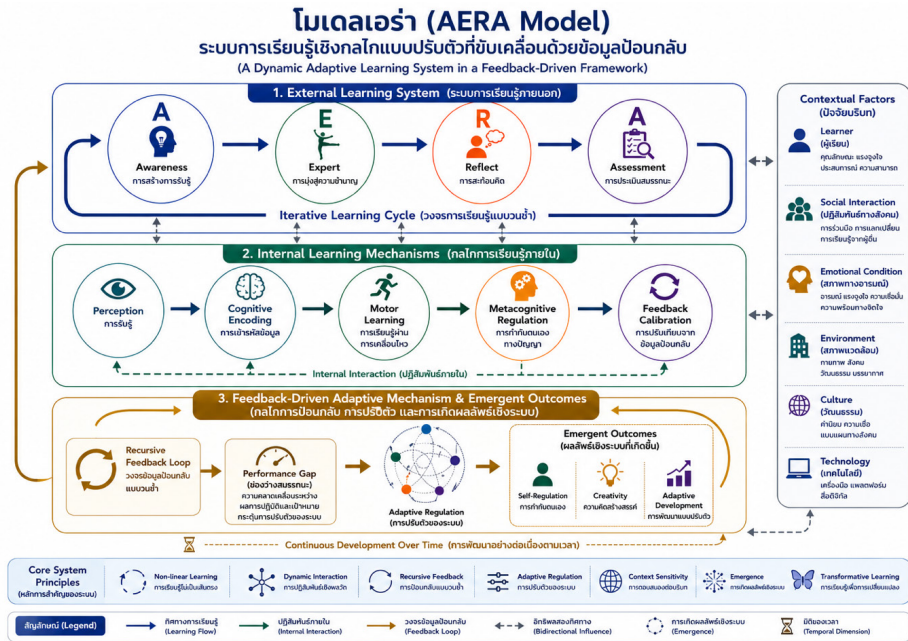
จากภาพกรอบแนวคิดข้างต้น ภาพดังกล่าวทำหน้าที่เป็นหลักฐานเชิงหลักการที่แสดงให้เห็นเส้นทางพัฒนาความคิดจากแนวคิดการเรียนรู้แบบลำดับขั้นสู่การพัฒนาโมเดลเอร์ราในฐานะระบบการเรียนรู้เชิงกลไกแบบปรับตัว โมเดลเอร์รามิได้เป็นเพียงการรวมองค์ประกอบจากแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับทักษะปฏิบัติที่ผ่านมา หากแต่เป็นการพัฒนากรอบแนวคิดใหม่ที่สามารถอธิบายการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางศิลปในบริบท

สังคมร่วมสมัย ดังนั้น โมเดลเอราจึงมีเพียงเป็นการเพิ่มเติมองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ หากแต่เป็นความพยายามในการเปลี่ยนกรอบอธิบายการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติจากแนวคิดแบบลำดับขั้นไปสู่การอธิบายในฐานะระบบเชิงพลวัตแบบปรับตัวที่ให้ความสำคัญกับกลไกภายใน การปฏิสัมพันธ์ขององค์ประกอบ และการเกิดผลลัพธ์เชิงระบบของผู้เรียน

3. โครงสร้างและกลไกการเรียนรู้เชิงระบบของโมเดลเอรา

โมเดลเอรา (AERA Model) ได้รับการพัฒนาขึ้นจากข้อจำกัดของแนวคิดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติที่ได้รับความนิยมในงานวิจัยนาฏศิลป์ศึกษาไทย ส่วนใหญ่มักอธิบายการเรียนรู้ในลักษณะลำดับขั้นของกิจกรรมการเรียนรู้ตามองค์ประกอบภายนอกของการสอน หรือดำเนินไปในลักษณะเชิงเส้น (linear process) เป็นสำคัญ อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาภายใต้บริบทของการเรียนรู้ร่วมสมัย จะเห็นได้ว่าการพัฒนาทักษะปฏิบัติมิได้เกิดขึ้นจากองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเพียงลำพัง หากแต่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเรียนรู้ภายนอก กลไกการเรียนรู้ภายใน ข้อมูลป้อนกลับ และปัจจัยเชิงบริบทที่ส่งอิทธิพลต่อการทำงานของระบบการเรียนรู้ทั้งหมด

โมเดลเอราจึงเสนอการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติในฐาน “ระบบการเรียนรู้เชิงพลวัตแบบปรับตัว” (Dynamic Adaptive Learning System) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถย้อนกลับ ปรับเปลี่ยน และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องตามบริบท ประสบการณ์ สภาวะทางอารมณ์ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และเงื่อนไขเฉพาะของแต่ละบุคคล ดังนั้น ผู้เขียนจึงพัฒนาโมเดลเอราในฐานะ “ระบบการเรียนรู้เชิงกลไกแบบปรับตัว” (Mechanism-Based Adaptive Learning System) มุ่งอธิบายทั้งโครงสร้างของการเรียนรู้ กลไกการเปลี่ยนแปลง และการเกิดผลลัพธ์ภายในกรอบแนวคิดเดียวกัน



ภาพที่ 3 โมเดลเอราในฐานะระบบการเรียนรู้เชิงกลไกแบบปรับตัว
(ลิขิต ใจดี, และวีรภัทร กลิ่นสังข์, 2566, น. 164)

การพัฒนาโมเดลเอราเกิดจากการสังเคราะห์แนวคิดจากหลากหลายศาสตร์ เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ การปฏิบัติ การสะท้อนคิด การประเมิน และการปรับตัวของผู้เรียนในลักษณะของวงจรการเรียนรู้เชิงพลวัต ดังปรากฏในภาพที่ 3 โดยโมเดลเอราอธิบายโครงสร้างของการเรียนรู้ที่ทักษะปฏิบัติทางศิลปะผ่าน 3 มิติสำคัญ ได้แก่ 1) ระบบการเรียนรู้ภายนอก 2) กลไกการเรียนรู้ภายใน และ 3) กลไกข้อมูลป้อนกลับร่วมกับการเกิดผลลัพธ์เชิงระบบ

องค์ประกอบทั้ง 3 มิติดังกล่าวทำงานเชื่อมโยงกันผ่านวงจรข้อมูลป้อนกลับแบบวนซ้ำ (recursive feedback loop) ทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการปรับตัว การพัฒนา และการเกิดผลลัพธ์ใหม่ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ภายใต้บริบทการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา สะท้อนให้เห็นลักษณะของระบบการเรียนรู้เชิงปรับตัวที่สอดคล้องกับบริบทโลกการศึกษาที่ร่วมสมัย

3.1 โครงสร้างของระบบการเรียนรู้ของโมเดลเอรา

แนวคิดสำคัญประการหนึ่งของโมเดลเอรา คือ การอธิบายการเรียนรู้ผ่านโครงสร้าง 2 ระดับ ได้แก่ ระบบการเรียนรู้ภายนอก และกลไกการเรียนรู้ภายใน ทั้ง 2 ระดับ มิได้แยกออกจากกัน หากแต่เชื่อมโยงและส่งผลต่อกระบวนการป้อนกลับของระบบอย่างต่อเนื่อง ระบบการเรียนรู้ภายนอกเป็น

ระดับที่สามารถออกแบบ สังเกต และจัดกระบวนการเรียนรู้ได้ในเชิงปฏิบัติ ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 4 ส่วน ได้แก่ การสร้างการรับรู้ (Awareness) การมุ่งสู่ความชำนาญ (Expert) การสะท้อนคิด (Reflect) และการประเมินสมรรถนะ (Assessment) องค์ประกอบทั้งหมดนี้ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างของประสบการณ์การเรียนรู้ที่ช่วยกำหนดทิศทางการพัฒนาของผู้เรียนนาฏศิลป์ ตั้งแต่การเปิดรับประสบการณ์ การฝึกปฏิบัติ การทบทวนตนเอง ไปจนถึงการประเมินและปรับปรุงคุณภาพของการปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง

อย่างไรก็ตาม โมเดลเอร์ราไม่ได้มององค์ประกอบเหล่านี้ในลักษณะของขั้นตอนถาวร หากแต่มองในฐานะวงจรการเรียนรู้แบบวนซ้ำที่สามารถย้อนกลับ ปรับเปลี่ยน และพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์อาจย้อนกลับจากกระบวนการประเมินผลเพื่อไปสู่การสร้างความเข้าใจใหม่ หรือสามารถปรับรูปแบบการฝึกปฏิบัติภายหลังการสะท้อนคิดได้ สะท้อนให้เห็นธรรมชาติของการเรียนรู้ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ตามสภาพความเป็นจริง

ขณะเดียวกัน กลไกการเรียนรู้ภายในเป็นระดับที่มุ่งอธิบายกระบวนการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนในเชิงเหตุและผล ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาทักษะปฏิบัติอย่างยั่งยืนในระยะยาว กลไกดังกล่าวประกอบด้วย การรับรู้ (Perception) การเข้ารหัสข้อมูล (Cognitive Encoding) การเรียนรู้ผ่านการเคลื่อนไหว (Motor Learning) การกำกับตนเองทางปัญญา (Metacognitive Regulation) และการปรับเทียบจากข้อมูลป้อนกลับ (Feedback Calibration)

กลไกเหล่านี้ทำหน้าที่ร่วมกันในการคัดเลือกข้อมูล สร้างความหมาย แปลงประสบการณ์หลากหลายตามความสนใจของผู้เรียนไปสู่การปฏิบัติ ตรวจสอบตนเอง และปรับปรุงการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง กล่าวอีกนัยหนึ่ง ระบบการเรียนรู้ภายนอกเปรียบเสมือนระบบควบคุมทิศทางการเดินทางที่ทำหน้าที่กำหนดเส้นทาง เงื่อนไข และจังหวะของการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นตามบริบทการปฏิบัติ ขณะที่กลไกการเรียนรู้ภายในเปรียบเสมือนพลังงานขับเคลื่อนของระบบที่คอยหล่อเลี้ยงและผลักดันให้กระบวนการรับรู้ การตีความ การปฏิบัติ และการปรับตัวของผู้เรียนแต่ละคนดำเนินไปได้อย่างต่อเนื่อง และเชื่อมโยงสัมพันธ์กันผ่านวงจรข้อมูลป้อนกลับ

ดังนั้น ผู้เรียนนาฏศิลป์จึงมิเพียงเป็นผู้ปฏิบัติตามกิจกรรมที่กำหนดเท่านั้น หากแต่เป็นผู้ที่ค่อย ๆ สร้างความเข้าใจ ปรับรูปแบบการปฏิบัติของตนเอง และพัฒนาสมรรถนะของตนเองอย่างเป็นระบบภายใต้ข้อจำกัดเฉพาะบุคคล เปรียบเสมือนการเดินทางของยานพาหนะที่มีได้เคลื่อนที่ไปตามเส้นทางที่ตายตัว หากแต่สามารถปรับทิศทาง เรียนรู้จากสภาพแวดล้อมจริง และพัฒนาการขับเคลื่อนของตนเองได้อย่างต่อเนื่องภายใต้บริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาในปัจจุบัน

แนวคิดดังกล่าวจะนำไปสู่การเปลี่ยนมุมมองต่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืน จากการจัดกิจกรรมเพื่อให้เกิดผลลัพธ์เพียงอย่างเดียวไปสู่การให้ความสำคัญกับระบบที่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลงจากภายในของผู้เรียน ถือเป็นจุดสำคัญที่ทำให้โมเดลเอร่ามีความแตกต่างจากรูปแบบการเรียนรู้เชิงเส้นที่ปรากฏในบริบทการวิจัยพัฒนาทักษะปฏิบัติทางศิลปะที่ผ่านมา

3.2 กลไกการป้อนกลับและการปรับตัวของระบบ

กลไกการป้อนกลับ (Feedback Mechanism) ถือเป็นหัวใจสำคัญของโมเดลเอร่า เนื่องจากทำหน้าที่เป็นแรงขับเคลื่อนหลักของระบบการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางศิลปะ โดยการพัฒนาทักษะไปสู่ระดับความชำนาญมิได้เกิดจากการฝึกซ้ำเพียงอย่างเดียว หากแต่เกิดจากกระบวนการตรวจสอบ เปรียบเทียบ ปรับแก้ และพัฒนาการปฏิบัติอย่างต่อเนื่องผ่านข้อมูลป้อนกลับภายใต้บริบทของการฝึกปฏิบัติ

ข้อมูลป้อนกลับของโมเดลเอร่า มิได้มีสถานะเป็นเพียงผลสะท้อนหลังการประเมินเท่านั้น หากแต่ทำหน้าที่เป็นกลไกเชิงโครงสร้างที่เชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในระบบการเรียนรู้เข้าด้วยกัน ข้อมูลป้อนกลับเกิดจากการเปรียบเทียบระหว่างผลการปฏิบัติจริงกับเป้าหมายหรือมาตรฐานที่คาดหวัง จนนำไปสู่ช่องว่างของสมรรถนะ (Performance Gap) ซึ่งทำหน้าที่เป็นแรงผลักดันให้ระบบเกิดการปรับตัวอย่างต่อเนื่อง

กลไกดังกล่าวทำให้ระบบสามารถย้อนกลับและปรับเปลี่ยนองค์ประกอบก่อนหน้าได้อย่างต่อเนื่อง ผ่านวงจรข้อมูลป้อนกลับแบบวนซ้ำ กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนเผชิญข้อจำกัดหรือข้อผิดพลาด ระบบจะไม่ดำเนินไปข้างหน้าอย่างตายตัว หากแต่สามารถย้อนกลับไปสร้างความเข้าใจใหม่ ปรับปรุงรูปแบบการฝึก หรือเปลี่ยนกลยุทธ์การเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทและศักยภาพของตนเองมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ โมเดลเอร่ายังชี้ให้เห็นถึงความหลากหลายและความยืดหยุ่นของการปรับตัวของระบบ ซึ่งมีได้เกิดขึ้นเฉพาะในช่วงของการฝึกทักษะปฏิบัติเท่านั้น หากแต่ครอบคลุมถึงการปรับตัวด้านวิธีคิด อารมณ์ อัตลักษณ์ และกระบวนการกำกับตนเองของผู้เรียนด้วย ดังนั้น การเรียนรู้จึงมีลักษณะเป็น การเปลี่ยนแปลงเชิงระบบมากกว่าการพัฒนาทักษะเฉพาะด้านเพียงอย่างเดียว

แนวคิดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ในสภาวะความเป็นจริงของการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ การเรียนรู้มิใช่กระบวนการที่ดำเนินไปอย่างราบเรียบหรือเป็นเส้นตรง หากแต่เป็นกระบวนการที่ขับเคลื่อนผ่านความคลาดเคลื่อน ความไม่สมดุล และการปรับตัวอย่างต่อเนื่อง ถือเป็นหัวใจสำคัญของระบบการเรียนรู้เชิงปรับตัวในบริบทการเรียนรู้ร่วมสมัย

3.3 พลวัตของการเรียนรู้และการเกิดผลลัพธ์เชิงระบบของโมเดลเอร์่า

ระบบการเรียนรู้เชิงพลวัต (Dynamic Learning System) ในโมเดลเอร์่าเกิดจากปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างองค์ประกอบการเรียนรู้ภายนอก กลไกการเรียนรู้ภายใน ข้อมูลป้อนกลับ และปัจจัยบริบทที่ทำงานร่วมกันภายในระบบเดียวกัน โมเดลเอร์่ามองว่าการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติมิได้เกิดขึ้นในลักษณะเชิงเส้นหรือเป็นผลลัพธ์ที่ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า หากแต่เป็น “พลวัตของการเปลี่ยนแปลง” ที่ค่อย ๆ เกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องขององค์ประกอบต่าง ๆ ภายในระบบการเรียนรู้ ลักษณะดังกล่าวสะท้อนแนวคิดการเรียนรู้แบบไม่เป็นเชิงเส้น (Non-Linear Learning) กล่าวคือ ผู้เรียนแต่ละคนมิได้พัฒนาทักษะผ่านลำดับขั้นหรือใช้เวลาในการเรียนรู้ในลักษณะเดียวกัน เนื่องจากการพัฒนาทักษะขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ การปฏิบัติ การสะท้อนคิด ประสบการณ์เดิม และเงื่อนไขเฉพาะของแต่ละบุคคล

ในบริบทของการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติในทางศิลปะ ผู้เรียนบางส่วนอาจเข้าใจแนวคิดได้อย่างรวดเร็ว แต่ยังไม่สามารถควบคุมการเคลื่อนไหวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะเดียวกัน ผู้เรียนบางส่วนอาจปฏิบัติได้ดี แต่ยังไม่สามารถสะท้อนคิดหรืออธิบายเหตุผลของการปฏิบัติได้อย่างชัดเจน ปรากฏการณ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การเรียนรู้มิได้ดำเนินไปในทิศทางเดียว หากแต่เป็นกระบวนการที่สามารถย้อนกลับปรับเปลี่ยน และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องตามบริบท ประสบการณ์ และข้อมูลป้อนกลับที่ผู้เรียนได้รับในแต่ละช่วงเวลา กล่าวคือ การรับรู้ส่งผลต่อความเข้าใจ ความเข้าใจมีอิทธิพลต่อการปฏิบัติ ขณะที่ข้อมูลป้อนกลับจะส่งผลต่อการปรับกลยุทธ์การเรียนรู้ในรอบถัดไป ปฏิสัมพันธ์ขององค์ประกอบดังกล่าวจึงก่อให้เกิดกระบวนการปรับตัวของระบบ (Adaptive Regulation) ทำให้การเรียนรู้สามารถพัฒนาไปสู่ระดับที่ซับซ้อนขึ้นได้อย่างต่อเนื่องตามธรรมชาติของผู้เรียนแต่ละบุคคล

ภายใต้กรอบแนวคิดดังกล่าว ผลลัพธ์ของการเรียนรู้จึงมิได้เกิดขึ้นจากองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งโดยลำพัง หากแต่เกิดขึ้นในลักษณะของ “การเกิดขึ้นเชิงระบบ” (Emergence) ซึ่งเป็นผลจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ การปฏิบัติ การสะท้อนคิด ข้อมูลป้อนกลับ และบริบทการเรียนรู้ที่ทำงานร่วมกันอย่างต่อเนื่องภายในระบบเดียวกัน แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเกิดขึ้นเชิงระบบ (Emergence) ในศาสตร์ระบบเชิงซ้อนแบบปรับตัว (Complex Adaptive Systems) ที่อธิบายว่าผลลัพธ์ใหม่ของระบบมิได้ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า หากแต่ค่อย ๆ เกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องขององค์ประกอบภายในระบบ (Holland, 1992; Davis & Sumara, 2006)

การพัฒนาทักษะปฏิบัติในทางศิลปะของผู้เรียนจึงมีลักษณะเป็น “การพัฒนาแบบปรับตัว” (Adaptive Development) ผู้เรียนสามารถปรับเปลี่ยนวิธีคิด วิธีปฏิบัติ และกลยุทธ์การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างต่อเนื่องตามข้อมูลป้อนกลับ ประสบการณ์ และเงื่อนไขของบริบทการเรียนรู้ในแต่ละช่วงเวลา (Zimmerman,

2002; Hattie & Timperley, 2007) ผลลัพธ์ของการเรียนรู้จึงได้หมายถึงเพียงความสามารถในการปฏิบัติทักษะได้อย่างถูกต้องเท่านั้น หากแต่รวมถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงระบบของผู้เรียน ทั้งในด้านการรับรู้ การกำกับตนเอง ความสามารถในการปรับตัว ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนการสร้างแนวทางการเรียนรู้ใหม่ที่เหมาะสมกับบริบทของตนเอง อาจนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในระดับอัตลักษณ์และการเรียนรู้เชิงเปลี่ยนผ่าน (Transformative Learning) ของผู้เรียนในระยะยาว

เมื่อพิจารณาในระดับของระบบการเรียนรู้ โมเดลเอร่าจึงมีคุณลักษณะสำคัญ ได้แก่ การเรียนรู้แบบไม่เป็นเชิงเส้น การมีปฏิสัมพันธ์เชิงพลวัต การปรับตัวตามบริบท การพัฒนาอย่างต่อเนื่องผ่านเวลา และการเกิดผลลัพธ์ใหม่เชิงระบบ คุณลักษณะดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การเรียนรู้มิใช่เพียงกระบวนการรับและถ่ายทอดความรู้ หากแต่เป็นระบบการเปลี่ยนแปลงของมนุษย์ที่มีชีวิต มีการเคลื่อนไหว และเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาตามเงื่อนไขและบริบทที่แตกต่างกัน

ดังนั้น โมเดลเอร่าจึงมีเพียงทำหน้าที่เป็นกรอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางศิลปะเท่านั้น หากแต่เป็นความพยายามในการขยายกรอบอธิบายการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติจากแนวคิดแบบลำดับขั้นไปสู่กรอบการคิดเชิงระบบที่สามารถอธิบายปฏิสัมพันธ์ การปรับตัว และการเกิดผลลัพธ์ใหม่ของผู้เรียนภายใต้บริบทจริงของการเรียนรู้ร่วมสมัยได้อย่างเป็นองค์รวม นอกจากนี้ โมเดลเอร่ามีศักยภาพในการต่อยอดสู่การออกแบบการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติในศาสตร์อื่น ๆ ที่อาศัยการบูรณาการระหว่างการรับรู้ การปฏิบัติ การสะท้อนคิด และการปรับตัวอย่างต่อเนื่องในลักษณะของระบบการเรียนรู้เชิงพลวัตในอนาคตต่อไป

4. คุณค่าเชิงทฤษฎีและนวัตกรรมของโมเดล

โมเดลเอร่ามีคุณค่าเชิงทฤษฎีในฐานะกรอบการอธิบายการเรียนรู้เชิงกลไกแบบปรับตัวเชิงป้อนกลับ (Feedback-Adaptive Mechanism-Based Learning Framework) ที่เสนอการเปลี่ยนผ่านเชิงกระบวนการทัศน์ของการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ จากกรอบแนวคิดแบบลำดับขั้นหรือเชิงเส้น ไปสู่การอธิบายในฐานะ “ระบบเชิงซ้อนแบบปรับตัว” (Complex Adaptive System) ซึ่งให้ความสำคัญกับปฏิสัมพันธ์เชิงพลวัต การย้อนกลับของข้อมูล และการพัฒนาอย่างต่อเนื่องภายในระบบการเรียนรู้

สาระสำคัญของนวัตกรรมในโมเดลเอร่า มิได้อยู่ที่การเพิ่มองค์ประกอบของการสอน หากแต่อยู่ที่การ “เปลี่ยนกรอบคิด” เกี่ยวกับธรรมชาติของการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางศิลปะ กล่าวคือ แม้ในทางปฏิบัติกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวจะดำเนินอยู่แล้วในบริบทการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย หากแต่ที่ผ่านมายังไม่ปรากฏการอธิบายในเชิงกลไกและเชิงระบบอย่างชัดเจน โมเดลเอร่าจึงทำหน้าที่ยกระดับกรอบการอธิบายจากกรอบเชิงพรรณนาไปสู่กรอบการอธิบายเชิงกลไก (Mechanism-Based Explanatory Framework)

มุ่งอธิบายกระบวนการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนในเชิงเหตุและผล ซึ่งสามารถเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่ผู้เรียนแสดงออกกับกลไกภายในที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมนั้นได้อย่างเป็นระบบ กล่าวอีกนัยหนึ่ง โมเดลเอร์ราได้เปลี่ยนบทบาทของแนวคิดกลุ่มทักษะพิสัยจากการเป็นเครื่องมือจำแนกระดับพฤติกรรมไปสู่การเป็นกรอบอธิบายพลวัตของการเรียนรู้ที่สามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนในบริบทสังคมร่วมสมัยได้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม แม้โมเดลเอร์ราจะนำเสนอกรอบคิดใหม่ในเชิงระบบ แต่ยังคงยึดรากฐานองค์ความรู้ด้านทักษะพิสัยของบลูม (Bloom) ซิมป์สัน (Simpson) เดวิส (Davies) และแฮร์โรว์ (Harrow) ไว้ในฐานะโครงสร้างพื้นฐานของการจำแนกระดับพฤติกรรม ซึ่งได้รับการต่อยอดและขยายไปสู่การอธิบายในระดับเชิงกลไกและเชิงพลวัตของระบบการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติในทศวรรษที่ 2010 ในบริบทสังคมการศึกษาไทยร่วมสมัย

โมเดลเอร์ราได้นำเสนอ “ข้อมูลป้อนกลับ” ในฐานะกลไกเชิงโครงสร้างของการเปลี่ยนแปลง มิใช่เพียงเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้เท่านั้น หากแต่ทำหน้าที่เชื่อมโยงระบบกำกับการเรียนรู้ภายนอกกับกลไกขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงภายใน ผ่านกระบวนการปรับเทียบ (Calibration Process) ส่งผลโดยตรงต่อการปรับกรอบการรับรู้ การพัฒนาการปฏิบัติ และการกำกับตนเองของผู้เรียน แนวคิดดังกล่าวจึงเป็นการขยายบทบาทของข้อมูลป้อนกลับจากระดับกิจกรรมการสอนไปสู่ระดับพลวัตของระบบการเรียนรู้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น ภายใต้บริบทการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติในทศวรรษที่ 2020 ในกรอบของระบบเชิงซ้อนแบบปรับตัว

นอกจากนี้ โมเดลเอร์รายังพยายามชี้ให้เห็นว่า ผลลัพธ์ของการเรียนรู้มิได้เป็นผลลัพธ์ที่ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า หากแต่เกิดขึ้นในลักษณะของ “การเกิดขึ้นเชิงระบบ” (Emergent Learning Outcomes) ซึ่งเป็นผลจากปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องขององค์ประกอบต่าง ๆ ภายในระบบและบริบทการเรียนรู้ ส่งผลให้การพัฒนาทักษะมีลักษณะไม่เป็นเชิงเส้น (Non-Linear Development) และสามารถสร้างความสามารถใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะบริบท (Context-Sensitive Capability) ได้อย่างต่อเนื่อง แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเกิดขึ้นของระบบเชิงซ้อนแบบปรับตัวที่อธิบายว่า ผลลัพธ์ใหม่ของระบบเกิดจากปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องขององค์ประกอบภายในระบบ (Holland, 1992; Davis & Sumara, 2006) รวมถึงแนวคิดการพัฒนาแบบปรับตัวในการเรียนรู้ร่วมสมัยที่มองว่าการเรียนรู้เกิดจากกระบวนการตอบสนองและปรับตัวอย่างต่อเนื่องของผู้เรียนต่อข้อมูลป้อนกลับและบริบทการเรียนรู้ (Zimmerman, 2002; Hattie & Timperley, 2007)

โมเดลเอราจึงมิได้สร้างคุณค่าเพียงจากการกำหนดองค์ประกอบใหม่เท่านั้น หากแต่อยู่ที่การอธิบายความสัมพันธ์เชิงกลไกของระบบการเรียนรู้ที่มีชีวิต ซึ่งผู้เรียนสามารถปรับตัว ตอบสนอง และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง กล่าวคือ โมเดลนี้ได้เปลี่ยนบทบาทของการจัดการเรียนรู้จากการควบคุมลำดับขั้นของกิจกรรม ไปสู่การออกแบบเงื่อนไขของระบบการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้เชิงลึก การกำกับตนเอง และการสร้างความสามารถใหม่ของผู้เรียน

ในอีกมิติหนึ่ง โมเดลเอราช่วยเปิดมุมมองใหม่ต่อการศึกษาการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ ซึ่งที่ผ่านมา มักมุ่งเน้นการวิเคราะห์ผลลัพธ์เชิงสุนทรีย์ยะ ความแม่นยำ หรือการแสดงได้ใกล้เคียงต้นแบบมากที่สุด ไปสู่การให้ความสำคัญกับพลวัตและกลไกภายในที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียน อันอาจนำไปสู่การพัฒนากรอบวิจัยใหม่ในบริบทเดิมให้มีความร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ โมเดลเอรายังมีศักยภาพในการขยายผลไปสู่บริบทข้ามศาสตร์ที่มีเป้าหมายด้านการพัฒนาทักษะปฏิบัติ ถือเป็นข้อเสนอเชิงกรอบแนวคิดใหม่ที่สามารถอธิบายการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ นาฏศิลป์ในฐานะระบบเชิงกลไกแบบปรับตัวเชิงป้อนกลับ จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับแนวคิดการสอนทักษะปฏิบัติที่ผ่านมายังไม่ปรากฏกรอบแนวคิดในลักษณะดังกล่าวอย่างชัดเจนในบริบทนาฏศิลป์ศึกษา โมเดลนี้สามารถตอบคำถามสำคัญได้ว่า “การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างไรในระดับระบบ” และ “กลไกใดเป็นตัวขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนในระยะยาว”

ดังนั้น โมเดลเอราจึงมิเพียงทำหน้าที่เป็นกรอบการจัดการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ หากแต่เป็นข้อเสนอเชิงแนวคิดที่พยายามอธิบายธรรมชาติของการเรียนรู้ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ในฐานะระบบเชิงพลวัตแบบปรับตัว ซึ่งมีศักยภาพในการต่อยอดไปสู่การพัฒนารูปร่างองค์ความรู้ใหม่ด้านการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทั้งในศาสตร์ศิลปะ ศาสตร์การเคลื่อนไหว และศาสตร์ประยุกต์อื่น ๆ ระดับสากลต่อไป

5. บทสรุป

โมเดลเอรา (AERA Model) นำเสนอการเปลี่ยนผ่านเชิงกระบวนทัศน์ใหม่ในการอธิบายการเรียนรู้ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ จากกรอบแนวคิดที่มุ่งเน้นลำดับขั้นของพฤติกรรมไปสู่การอธิบายการเรียนรู้ในฐานะระบบการเรียนรู้เชิงกลไกแบบปรับตัว (Mechanism-Based Adaptive Learning System) ซึ่งการพัฒนาทักษะเกิดจากปฏิสัมพันธ์ขององค์ประกอบภายในระบบที่ทำงานร่วมกันอย่างเป็นพลวัต

ผลการพัฒนาโมเดลชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้มิได้เกิดจากการดำเนินตามขั้นตอนเชิงเส้น หากแต่เป็นกระบวนการที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลป้อนกลับในฐานะกลไกหลักของระบบ (Feedback as System Driver) เชื่อมโยงกระบวนการเรียนรู้ภายนอกกับกลไกภายใน ทำให้ผู้เรียนสามารถย้อนกลับ ปรับเปลี่ยน และพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะของการพัฒนาแบบไม่เป็นเชิงเส้น (Non-Linear Development)

โมเดลเอร่าบูรณาการองค์ประกอบการเรียนรู้ภายนอก ได้แก่ การสร้างการรับรู้ การมุ่งสู่ความชำนาญ การสะท้อนคิดเชิงกำกับตนเอง และการประเมินสมรรถนะเชิงปฏิบัติ เข้ากับกลไกการเรียนรู้ภายใน ได้แก่ การรับรู้ การเข้ารหัสข้อมูล การเรียนรู้ผ่านการเคลื่อนไหว การกำกับตนเอง และการปรับเทียบจากข้อมูลป้อนกลับ ทำงานร่วมกันในลักษณะของห่วงโซ่เชิงเหตุและผล และวงจรข้อมูลป้อนกลับแบบวนซ้ำ ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนในเชิงพลวัต

กระบวนการดังกล่าวนำไปสู่การเกิดขึ้นของผลลัพธ์การเรียนรู้ในลักษณะของ “การเกิดขึ้นใหม่เชิงระบบ” (Emergent Learning Outcomes) มิได้ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า หากแต่เป็นผลจากปฏิสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้งหมดภายในระบบ ภายใต้กรอบแนวคิดของระบบเชิงซ้อนแบบปรับตัว

โมเดลเอร่ามีบทบาทในการเติมเต็มช่องว่างของแนวคิดการเรียนรู้ทักษะพิสัยแบบดั้งเดิม ซึ่งมุ่งเน้นการจำแนกระดับพฤติกรรมของผู้เรียน แต่ยังขาดการอธิบายกลไกเชิงเหตุและผลในระดับระบบ โมเดลเอร่าจึงยกระดับกรอบแนวคิดจากกรอบเชิงพรรณนาไปสู่กรอบเชิงอธิบายที่สามารถตอบคำถามสำคัญได้ว่า “การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างไร”

ยิ่งไปกว่านั้น โมเดลเอร่าทำหน้าที่เป็นจุดบรรจบของแนวคิดร่วมสมัย โดยบูรณาการแนวคิดด้านการเรียนรู้เชิงระบบ ระบบเชิงซ้อนแบบปรับตัว การกำกับตนเอง ข้อมูลป้อนกลับ และการเรียนรู้เชิงพลวัตเข้าสู่กรอบการอธิบายเชิงกลไกเดียวกัน ช่วยขยายขอบเขตของการอธิบายการเรียนรู้จากระดับพฤติกรรมไปสู่ระดับระบบและพลวัตของการเปลี่ยนแปลง

โมเดลเอร่าชี้ให้เห็นว่า การออกแบบการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติไม่ควรมุ่งเน้นเพียงลำดับกิจกรรม หากแต่ควรออกแบบ “ระบบการเรียนรู้” ที่เอื้อต่อการเกิดข้อมูลป้อนกลับ การสะท้อนคิด และการปรับตัวของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง มีนัยสำคัญต่อการพัฒนาหลักสูตร การประเมินผล และการจัดการเรียนรู้ในบริบทการศึกษาและวิชาชีพในศตวรรษที่ 21

โมเดลเอร่ามิได้เป็นเพียงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ หากแต่เป็นกรอบแนวคิดการเรียนรู้เชิงกลไกที่สามารถนำไปใช้ในการออกแบบ วิเคราะห์ และพัฒนาการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติในบริบทที่หลากหลาย เช่น นาฏศิลป์ ดนตรี กีฬา ศิลปะการแสดง และการฝึกวิชาชีพ

ดังนั้น โมเดลเอร่าจึงมีคุณค่า 3 ระดับสำคัญ ได้แก่ 1) ระดับแนวคิด เป็นการยกระดับการอธิบายการเรียนรู้สู่กลไกเชิงเหตุและผล 2) ระดับระบบ เป็นการนำเสนอการเรียนรู้ในฐานะระบบเชิงซ้อนแบบปรับตัว และ 3) ระดับการประยุกต์ เป็นกรอบสำหรับออกแบบและพัฒนาการเรียนรู้ในบริบทจริง

ท้ายที่สุด โมเดลเอร่ามิเพียงเป็นกรอบแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ หากแต่เป็นกรอบอธิบายเชิงระบบที่มีศักยภาพในการเปลี่ยนวิธีคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติในนาฏศิลป์ของสังคมไทยในระดับสากล

6. รายการอ้างอิง

- กมลวรรณ ตังชนกานนท์. (2563). *การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว, สุกัญญา สมมติดวง, และรัตนา บุญเลิศพรพิสุทธิ์. (2561). การสังเคราะห์รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติวิชาคอมพิวเตอร์ ตามแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิสแฮร์โรว์ และซิมป์สัน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 10(1), 40-50.
- ลิขิต ใจดี, และวีรภัทร กลิ่นสังข์. (2566). *โมเดลการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ (AERA Model) (เอกสารประกอบการสอน รายวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา)*. พะเยา: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals: Handbook I, Cognitive domain*. New York: Longmans, Green.
- Boontonglek, M., Orachun, R., & Boonsong, P. (2023). Dramatic arts innovation and learning management in the 21st century. *Asian Journal of Arts and Culture*, 23(2), e260039. <https://doi.org/10.48048/ajac.2023.260039>
- Davies, I. K. (1971). *The management of learning*. London: McGraw-Hill.
- Davis, B., & Sumara, D. (2006). *Complexity and education: Inquiries into learning, teaching, and research*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Harrow, A. J. (1972). *A taxonomy of the psychomotor domain: A guide for developing behavioral objectives*. New York: David McKay.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112. doi: 10.3102/003465430298487
- Holland, J. H. (1992). Complex adaptive systems. *Daedalus*, 121(1), 17-30.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Shapiro, L. (2019). *Embodied cognition* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Simpson, E. J. (1972). *The classification of educational objectives in the psychomotor domain*. Washington, DC: Gryphon House.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64-70.

BOOK REVIEW

บทวิจารณ์หนังสือ

Thanakit Jaisuda^{1*}

ธนกฤต ใจสุตา^{1*}



Lam, L. (2020). *Mastering Contemporary Jewelry Design: Inspiration, Process, and Finding Your Voice*. Atglen: Schiffer Publishing. (175 pages)

ในโลกของการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย เครื่องประดับมิได้ดำรงอยู่เพียงในฐานะวัตถุแห่งความงามหรือสัญลักษณ์ของสถานะทางสังคมอีกต่อไป หากแต่กลายเป็น “สื่อ” ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดตัวตน ความคิด ประสบการณ์ และท่าทีของผู้สร้างสรรค์ต่อโลกอย่างลึกซึ้ง หนังสือ *Mastering Contemporary Jewelry Design: Inspiration, Process, and Finding Your Voice* ของ Loretta Lam จึงนับเป็นอีกหนึ่งผลงานที่พยายามเปิดพื้นที่เชิงความรู้ให้กับนักออกแบบ ศิลปิน และนักศึกษา ด้วยการตั้งคำถามต่อสาระสำคัญของการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยว่า แท้จริงแล้ว “การออกแบบ” มิใช่เพียงการเลือกใช้วัสดุและ

¹ Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Thailand

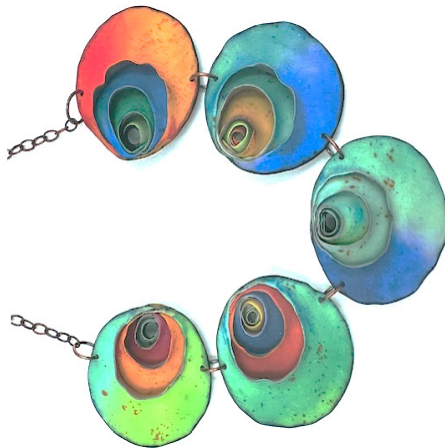
¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

* Reviewer email: thanakit@g.swu.ac.th

เทคนิคให้เหมาะสมเท่านั้น หากแต่เป็นกระบวนการแสวงหา “เสียง” หรืออัตลักษณ์เฉพาะของตนเองในฐานะผู้สร้างสรรค์งาน

ตลอดทั้งเล่ม Lam พยายามสื่อสารให้เห็นว่าเครื่องประดับร่วมสมัยไม่อาจถูกนิยามด้วยรูปแบบ วัสดุ หรือมูลค่าทางเศรษฐกิจเพียงอย่างเดียว หากแต่ควรถูกทำความเข้าใจในฐานะวัตถุเชิงวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงระหว่างร่างกาย จิตใจ อัตลักษณ์ และสังคมเข้าไว้ด้วยกัน การเปลี่ยนผ่านเช่นนี้สะท้อนทิศทางของศิลปะร่วมสมัยที่หันเหออกจากความงามเชิงประดับตกแต่งไปสู่การสื่อสารเชิงนามธรรม เครื่องประดับมิเพียงทำหน้าที่เติมเต็มความงามให้กับร่างกาย แต่กลายเป็นพื้นที่ของการตั้งคำถาม การแสดงออก และการต่อรองทางความหมาย

หนังสือเล่มนี้ Lam เริ่มต้นจากการวางรากฐานด้านองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ ซึ่งโดยทั่วไปมักถูกมองว่าเป็นความรู้เชิงพื้นฐานที่เรียนรู้กันในระดับต้น ทว่าสำหรับหนังสือเล่มนี้ องค์ประกอบดังกล่าวกลับถูกยกระดับให้เป็น “ภาษา” แห่งการสื่อสาร กล่าวคือ เส้น สี รูปทรง จังหวะ น้ำหนัก และผิวสัมผัส มิเพียงเป็นกลไกทางสายตา หากแต่เป็นสัญลักษณ์เชิงความรู้สึกและความหมาย การเลือกใช้เส้นโค้งหรือเส้นตรง การเน้นพื้นผิวหยาบหรือเรียบ ตลอดจนการจัดวางมวลรูปทรงที่สมดุลหรือไม่สมดุล ล้วนมีบทบาทในการกำหนดอารมณ์และท่าทีของงานต่อผู้สวมใส่และผู้รับสาร แนวคิดเช่นนี้ทำให้การออกแบบเครื่องประดับถูกมองในฐานะกระบวนการสื่อสารไม่ต่างจากภาษาเขียนหรือภาษาพูด เพียงแต่เป็นภาษาที่แสดงออกผ่านสสารและรูปทรง



ภาพที่ 1 สร้อย “Blue Splash” ออกแบบโดย Anarina Anar นำเสนอการออกแบบร่วมสมัยด้วยหลักองค์ประกอบศิลป์ ด้านสี หนึ่งในตัวอย่างที่ใช้ประกอบในหนังสือ Mastering Contemporary Jewelry Design: Inspiration, Process, and Finding Your Voice (Lam, 2020, p. 56)

ในขณะที่เรื่องของแรงบันดาลใจถูกอธิบายผ่านมิติที่กว้างไกลกว่าธรรมชาติหรือรูปแบบศิลปะที่มองเห็นได้โดยตรง Lam เน้นย้ำว่า แรงบันดาลใจสามารถแยกแยะจากประสบการณ์ส่วนตัว ความทรงจำ ความรู้สึกภายในจิตใจ ความสูญเสีย ความสุข ความกลัว หรือแม้กระทั่งความขัดแย้งภายในตนเอง เมื่อแรงบันดาลใจทำความเข้าใจเช่นนี้ เครื่องประดับจึงมีเพียงเป็นวัตถุแห่งการประดับ หากแต่เป็นพื้นที่ของการถ่ายทอดภาวะนามธรรมภายในออกสู่รูปธรรมภายนอก การออกแบบจึงกลายเป็นกระบวนการแปลความรู้สึกและความคิดให้กลายเป็นรูปทรงที่จับต้องได้

ด้านกระบวนการทำงาน หนังสือปฏิเสศแนวคิดเรื่อง “สูตรสำเร็จ” อย่างชัดเจน โดย Lam เสนอการออกแบบในฐานะกระบวนการที่หมุนวนซ้ำไปมา ระหว่างการคิด การลงมือทำ การประเมิน การวิพากษ์ และการปรับแก้อย่างไม่รู้จบ ความผิดพลาดจึงไม่ถูกมองว่าเป็นสิ่งที่ต้องหลีกเลี่ยง หากแต่เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้และการเติบโตทางความคิด นักออกแบบถูกกระตุ้นให้กล้าทดลอง กล้าตั้งคำถามกับแนวทางเดิม และกล้ายอมรับความไม่สมบูรณ์ในฐานะพลังแห่งการพัฒนา แนวคิดเช่นนี้สอดคล้องกับการเรียนการสอนแบบสตูดิโอในสถาบันศิลปะร่วมสมัย ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงและการสะท้อนตนเองอย่างต่อเนื่อง

หัวใจสำคัญที่สุดของหนังสือเล่มนี้คือ แนวคิดเรื่อง “การค้นหาเสียงของตนเอง” ซึ่ง Lam ยกให้เป็นแก่นสารของการเป็นนักออกแบบร่วมสมัย “เสียง” ในที่นี้มีได้หมายถึงสไตล์ทางรูปแบบที่ผิวเผิน หากแต่หมายถึงอัตลักษณ์เชิงความคิด ทักษะคติ และจุดยืนต่อโลก การค้นหาเสียงจึงเป็นกระบวนการภายในที่ต้องอาศัยระยะเวลา การสังเกตตนเอง การตั้งคำถามต่อคุณค่าและความเชื่อ รวมถึงการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสังคมรอบข้าง งานออกแบบที่มี “เสียง” ของตนเองจึงมีใช้งานที่สวยงามเพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นงานที่สามารถสื่อสารจุดยืนบางประการต่อโลกได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 2 เข็มกลัด “Crested Hornbill Saxophone” ออกแบบโดย Lisa and Scott Cylinder หนึ่งในตัวอย่างที่ใช้ประกอบในหนังสือ *Mastering Contemporary Jewelry Design: Inspiration, Process, and Finding Your Voice* สะท้อนแนวคิด “finding your voice” อย่างเด่นชัด เนื่องจากเครื่องประดับไม่ได้มุ่งตอบโจทยความงามเชิงตลาด หากแต่แสดงตัวตนเชิงศิลปะและจุดยืนด้านความคิดของผู้สร้างอย่างชัดเจน สอดคล้องกับแนวคิดของ Lam ที่มองว่าอัตลักษณ์คือหัวใจของการออกแบบร่วมสมัย (Lam, 2020, p. 146)

ในแง่มิตินามิของวัสดุและเทคนิค หนังสือแสดงออกถึงความเปิดกว้างต่อการใช้วัสดุทั้งแบบดั้งเดิม และวัสดุร่วมสมัย โลหะและอัญมณีมีวัสดุที่มีเอกลักษณ์เหนือวัสดุอื่นอีกต่อไป วัสดุอย่างพลาสติก ไม้ กระดาษ พอลิเมอร์ หรือสีย้อม สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อแห่งความหมายได้ไม่แตกต่างกัน หากผู้สร้างสามารถสร้าง บริบทและการตีความที่เหมาะสม แนวคิดนี้สะท้อนการเคลื่อนไหวสำคัญของเครื่องประดับร่วมสมัยที่ลดทอน คุณค่าทางเศรษฐกิจของวัสดุ และหันไปเน้นคุณค่าทางแนวคิดและการสื่อสารแทน วัสดุจึงถูกมองมิใช่เพียง วัตถุเชิงกายภาพ หากแต่เป็น “ภาษาชุดหนึ่ง” ที่นักออกแบบเลือกใช้เพื่อเล่าเรื่องของตนเอง

จุดแข็งที่โดดเด่นของหนังสืออยู่ที่การผสมระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติอย่างแนบแน่น ผู้อ่านมิเพียง รับแนวคิดเชิงนามธรรม หากยังสามารถมองเห็นตัวอย่างการนำแนวคิดเหล่านั้นไปใช้จริงผ่านผลงานของ นักออกแบบร่วมสมัยจากหลากหลายประเทศ ภาพประกอบจำนวนมากในเล่มจึงมิเพียงทำหน้าที่เป็นส่วนเสริม เพื่อความสวยงาม หากแต่เป็นหลักฐานทางทัศนศิลป์ที่ช่วยยืนยันว่าการออกแบบเชิงแนวคิดสามารถแปร สภาพเป็นผลงานที่มีพลังการสื่อสารได้จริง จุดนี้ทำให้หนังสือมีคุณค่าอย่างยิ่งในฐานะสื่อกลางระหว่างโลก ของทฤษฎีและโลกของการปฏิบัติ

เมื่อมองในเชิงวิชาการ หนังสือเล่มนี้มีศักยภาพสูงในการใช้เป็นตำราพื้นฐานสำหรับการเรียนการสอน ด้านการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย โดยเฉพาะในระดับอุดมศึกษา เนื้อหาครอบคลุมทั้งมิติขององค์ ประกอบศิลป์ กระบวนการออกแบบ การคิดเชิงแนวคิด และการพัฒนาตัวตนของนักออกแบบ สอดคล้อง กับเป้าหมายของการศึกษาศิลปะในยุคปัจจุบันที่มุ่งผลิตบัณฑิต ซึ่ง “คิดเป็น ทำเป็น และมีอัตลักษณ์” มากกว่า การเป็นเพียงแรงงานเชิงทักษะ

อย่างไรก็ตาม หนังสือก็มีข้อจำกัด 2 ประการที่ควรถูกกล่าวถึงในเชิงวิพากษ์วิจารณ์ ประการแรก มุมมองส่วนใหญ่ยังคงยึดโยงกับบริบทของโลกตะวันตก ทั้งในด้านระบบการศึกษา ศิลปะร่วมสมัย และเครือข่าย นักออกแบบ ทำให้เสียงของภูมิภาคอื่น โดยเฉพาะเอเชีย แอฟริกา หรือโลกกำลังพัฒนา ปรากฏอยู่ใน สัดส่วนที่ค่อนข้างจำกัด ประการที่สอง หนังสือให้ความสำคัญกับมิติของการสร้างสรรค์เชิงปัจเจกเป็นหลัก ขณะที่บริบทเชิงอุตสาหกรรม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และกลไกตลาดกลับได้รับการกล่าวถึงค่อนข้างน้อย สำหรับ ผู้อ่านที่สนใจการเชื่อมโยงงานออกแบบเข้ากับภาคการผลิตและการค้า อาจต้องอาศัยแหล่งความรู้อื่นประกอบ เพิ่มเติม

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาหนังสือเล่มนี้ในบริบทของการออกแบบเครื่องประดับในสังคมไทย เห็นได้ ว่าแนวคิดเรื่อง “การค้นหาเสียงของตนเอง” มีความสอดคล้องอย่างยิ่งกับความพยายามของนักออกแบบ ไทยในการสร้างอัตลักษณ์ร่วมสมัยบนฐานทุนทางวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นการตีความลวดลายพื้นถิ่น ความเชื่อ จิตวิญญาณ หรือการใช้วัสดุท้องถิ่น หนังสือสามารถทำหน้าที่เป็นกรอบแนวคิดสากลที่ช่วยให้นักออกแบบ ไทยมองการทำงานของตนเองในมิติที่ลุ่มลึกยิ่งขึ้น และสามารถต่อรองอัตลักษณ์ของตนเองในเวทีสากลได้ อย่างมีหลักคิด

ท้ายที่สุดแล้ว Mastering Contemporary Jewelry Design: Inspiration, Process, and Finding Your Voice มิใช่เป็นคู่มือการออกแบบเครื่องประดับ หากแต่เป็นงานที่ชวนให้ผู้อ่านทบทวนบทบาทของการออกแบบในฐานะกระบวนการทางความคิด การเรียนรู้ และการค้นหาตัวตน หนังสือเน้นย้ำว่าเครื่องประดับร่วมสมัยมิใช่เพียงวัตถุที่มีไว้เพื่อความงาม หากแต่เป็นสื่อที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลกอย่างลึกซึ้ง แม้จะมีข้อจำกัดในบางบริบท แต่ในฐานะงานเขียนที่มุ่งเปิดพื้นที่ให้กับการคิดเชิงสร้างสรรค์และการพัฒนาอัตลักษณ์ของนักออกแบบ หนังสือเล่มนี้ยังคงมีคุณค่าและความร่วมสมัยอย่างยิ่งต่อการศิลปะและการออกแบบในปัจจุบัน

รายการอ้างอิง

Lam, L. (2020). *Mastering Contemporary Jewelry Design: Inspiration, Process, and Finding Your Voice*. Atglen: Schiffer Publishing.

